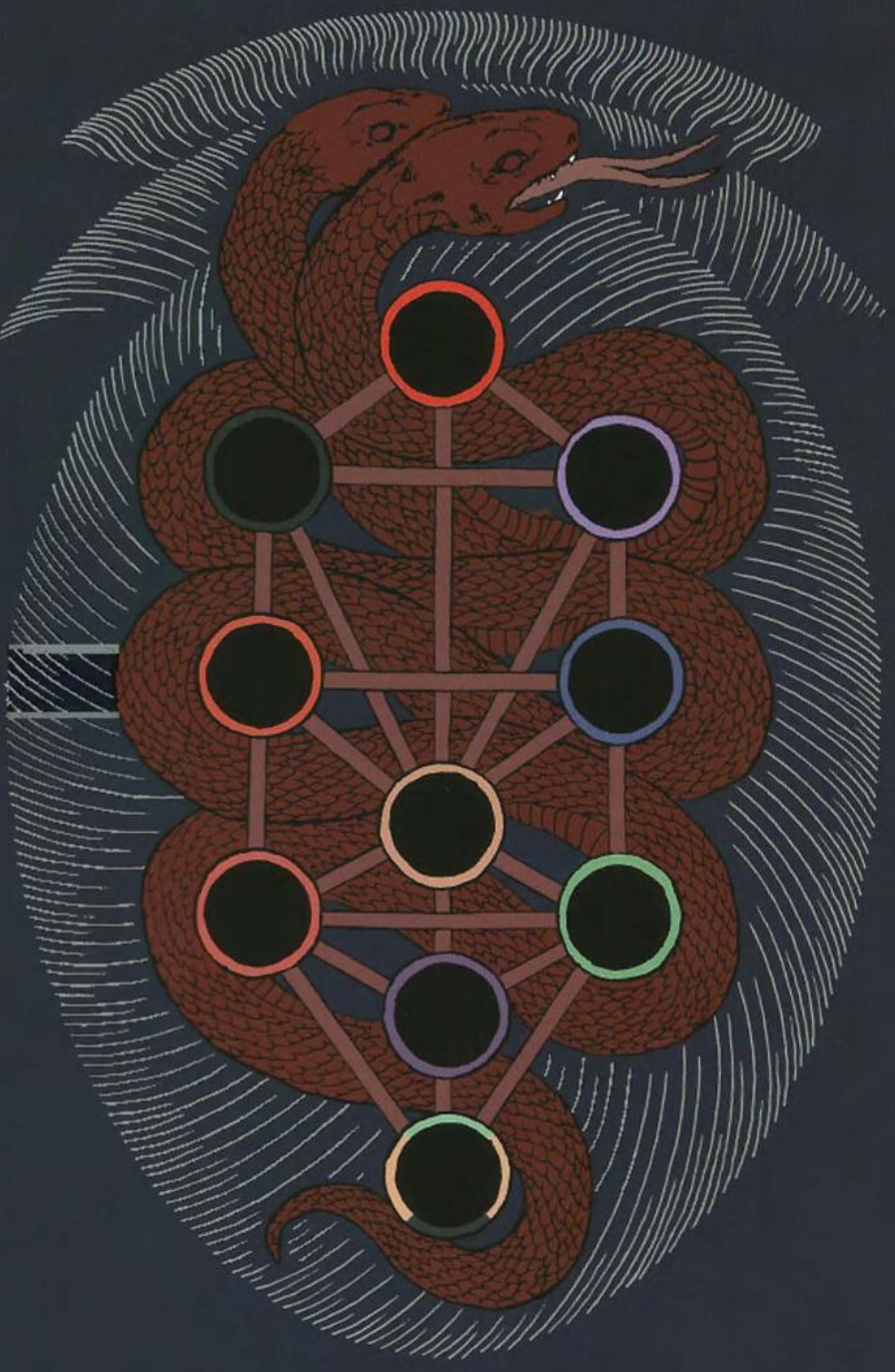
Thomas Karlsson



QABALAH, QLIPHOTH
AND
GOETIC MAGIC

"Qabalah, Qliphoth e magia goetia é uma combinação de ciência e a busca do conhecimento esotérico em um espírito de verdadeiro ocultista, a ambição e a tradição. O livro também contém práticas mágicas e as descrições das experiências dos outros indivíduos do sobrenatural. ' O livro é, aliás, uma joia para aqueles que estão interessados no Qabalah e aqueles que nutrem um grande interesse esotérico."

-Per-Anders Ostling Ph. D em Etnologia, autor de Blakulla, magi och trolldomsprocesser.

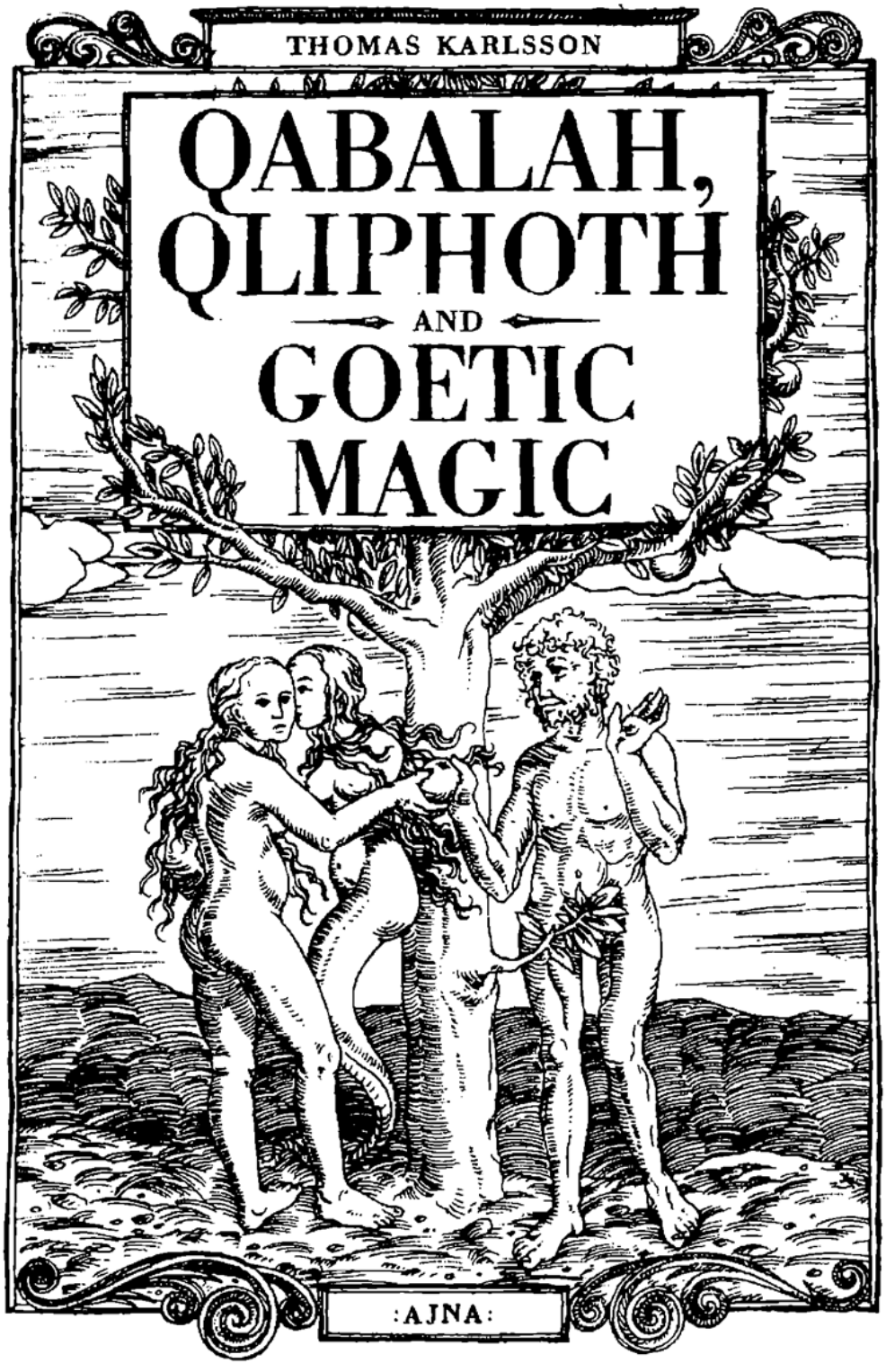
"Qabalah, Qliphoth e magia goetia constitui uma fonte importante para a compreensão do Esoterismo Ocidental moderna e é um lançamento exclusivo. Como tal não é apenas interessante para os ocultistas, mas também para os acadêmicos que estudam o Esoterismo Ocidental..."- Henrik Bogdan, Ph.D. em estudos religiosos. Universidade de Gotemburgo. Autor de. Das trevas à luz: rituais esotéricos ocidentais de iniciação."

"Academicamente rigorosa, mas uma introspecção refrescante, prática o lado negro do cabalismo. Qabalah, Qliphoth e magia goetia é definitivamente um trabalho apropriado para o estudioso sério e o praticante de ocultismo igual."- Alberto Brandi, Ph.D. em história da Renascença Esoterismo, L'Orientale Universidade de Nápoles.

QABALAH, QLIPHOTH
E
MAGIA GOETIA

THOMAS KARLSSON

QABALAH, QLIPHOTH AND GOETIC MAGIC



:AJNA:

QABALAH, QLIPHOTH E MAGIA GOETIA
© 2004-2012 Thomas Karlsson
Publicado por: AJNA:, p. 0. Caixa de 1523, Jacksonville, OR 97530, EUA
www.ajnabound.com
Título original Kabbala, kliffot och den goetiska magin
Publicado pela primeira vez pelo Ouroboros Produktion, Suécia, 2oo4
Traduzido por Tommie Eriksson
Ilustrações T. Ketola, página de título, depois de Lucas Cranach (c. 1522)
Triângulo de góticos (pág. 226) por Thomas Karlsson
Design do livro & tipografia T. T. & Benninghaus Ketola
Impresso por Thomson-Shore
Segunda edição.
ISBN 978-0-9721820-6-5

TABELA DE CONTEÚDOS

Prefácio 9
A árvore da vida, antes da queda - introdução 15

A CABALA E O LADO ESQUERDO 23
A origem da Cabala 25
Definições de Qabalah 28
O Sephiroth e a árvore da vida 29
Ain Soph e o Sephiroth 33
Os vinte e dois caminhos 38
A árvore da vida, antes da queda 39
Lúcifer-Daath 41
A queda de Lúcifer 43
A abertura do abismo 46
Lilith-Daath e a Sophia caída 47

A NATUREZA DO MAU 50
O Sephira Geburah e a origem do Mau
56
Geburah e Satanás 58
Geburah e a criação 59
Os mundos destruídos 60
A fa reis de Edom Geburah e o Zimzum 63
A quebra dos vasos 66

O QLIPHOTH 68
Demonologia 71
A demonologia de Qliphotic de Eliphas Levi 75
Kelippath Nogah 76
O Qliphoth e Shekinah 77

A SITRA AHRA 80
O Mau Primordial
81
A Sitra Ahra como inferno 82
Faíscas no Sitra Ahra 83
Adam Beliyya'al 85
Luz negra 86
A árvore exterior 87

A ÁRVORE DO CONHECIMENTO 88
Duas árvores e duas versões do Torá 92
A serpente no jardim do Éden:
A violação do Mau
95
Mau vem do Norte
96

A VISTA DO MAU NA CABALA 98
A raiz do Mau
102
Qual é o Mau?
104

A INICIAÇÃO DE QLIPHOTIC 108

OS DEZ QLIPHOTH 114
Lilith 114
Gamaliel 118
Samael 121
A' arab Zaraq 124
Thagirion 126
Golachab 130

Gha'agsheblah 132
O abismo 134
Satariel 135
Ghagiel 137
Thaumiel 138

INVOCAÇÕES DE QLIPHOTIC 153
A abertura dos sete portões 155
A invocação do dragão 157
A invocação de Naamah 157
A invocação de Lilith 158
A invocação de Adramelech 159
A invocação de Baal 160
Quadrados magos 163

OS TUNEIS DO QLIPHOT 164
Atravessar através do túnel de Thantifaxath 165
Thantifaxath visualização 171

OS SIGILOS QLIPHOTIC 175
Lilith 175
Gamaliel 177
Samael 179
A ' Arab Zaraq 181
Thagirion 183
Golachab 185
Gha'agsheblah 187
Satariel Shemhamforash 189
Ghagiel Shemhamforash 191
Thaumiel Shemhamforash 193

MAGIA GOETICA 195
Magia Solomoniana 196
Shemhamforash 199
A demonologia de Goetia 202

Evocações e invocações 205
A magia Ritual da Goetia 207
As ferramentas rituais 212

Um encantamento demoníaco de acordo com o Grimorium Verum 213
Os demônios do Grimorium Verum 223
Le Dragon Rouge 227
A invocação de Lúcifer de Le Dragon Rouge 230
Os 72 demônios da Goetia 231
Correspondências de oculta 248
Magia prática de góticos 253
Experiências de góticos 255

Epílogo 263
Apêndice: Qliphotic e Mitológico
Correspondências 267

PREFÁCIO

Kabbalah é sem dúvida uma das correntes mais populares e influentes da história do Esoterismo Ocidental. A Cabala judaica foi desenvolvida no Sul da França e Espanha com início na segunda metade do século XII. Foi durante esses momentos em que um grupo de místicos judaicos começou produzindo especulações e comentários para o algum Tratado de centenas de anos mais velho do Sefir Yetsirah. Este texto, fortemente influenciado pela neoplatônica, descreve como Deus criou o mundo através de dez números cósmicos (o Sephiroth) e vinte e duas letras do alfabeto hebraico. A literatura central, o Sefer ha-Bahir e o Zohar, veio à tona durante o século XIII e resultou na maior especulações e comentários em círculos judaicos.

Durante o domínio muçulmano na Espanha (711-1492), a população judaica do país era relativamente livre para praticar sua religião. Com o cristianismo 'Reconquistando' a Espanha em 1492, a situação foi agravada. Os judeus foram forçados a deixar o país. Consequentemente, os textos cabalísticos começaram a se espalhar para o meio do Esoterismo cristão. Várias figuras importantes do Esoterismo renascentista, como Giovanni Pico della Mirandola, Johannes Reuchlin, Johannes Trithemius e Heinrich Cornelius Agrippa, foram inspiradas pela Cabala e incorporaram-o como uma parte central de seus próprios ensinamentos. Ironicamente, a finalidade dos estudos da Cabala cristãs foi muitas vezes provar a superioridade da fé cristã em relação a isso do judaísmo.

Os ideais da racionalidade e da razão, durante o período do Iluminismo trouxeram grandes mudanças no campo da religião

além de Esoterismo. Quando o poder e a influência da religião institucionalizada diminuíram, muitas formas de Esoterismo foram emancipadas de suas raízes judaico-cristãs. A popularidade da Cabala, no entanto, foi não perder terreno na nova atmosfera. Durante o século XIX, algo que aumentou muito a popularidade da Cabala foi a criação da Ordem Hermética da Golden Dawn, em Londres. Mesmo que a ordem foi apenas operativa durante quinze anos, em sua manifestação original que pode ser visto como a mais influente sociedade esotérica e mágica em tempos de modem. A Ordem Hermética da Golden Dawn usado a cabalística árvore da vida, e os dez Sephirothic, como base para seu sistema iniciático. A sociedade tem sido uma fonte de inspiração e um modelo para uma grande quantidade de sociedades mágicas este último, não menos por causa de seu uso inovador da Cabala.

A Cabala também tem sido influente dentro do movimento chamado de 'New Age', onde ele foi combinado com uma abundância de outras tradições, religiosas, esotéricos e místicos de sistemas. O foco também mudou de unidade com Deus, com a busca da saúde, felicidade e uma sensação de bem-estar. Durante o século XXI a Cabala tornou-se ainda mais popular graças ao pop americano e estrelas de cinema que afirmam ser seguidores de suas doutrinas.

A popularização em massa que a Cabala tem experimentado, particularmente nos últimos anos, não é unicamente um desenvolvimento positivo. Existem incontáveis escritores tentando fazer um lucro fácil na sua popularidade, sem se ter qualquer conhecimento particular da tradição. A popularidade da Cabala é óbvia, se um estiver navegando nas prateleiras da 'religião', 'psicologia' bem como 'mente, corpo e espírito' em qualquer livraria. A enorme variedade de títulos que encontra a pessoa interessada não faz fácil de encontrar informações confiáveis.

Felizmente, este livro não sofre as falhas que muitos livros populares sobre a Cabala. Histórico conhecimento do autor sobre o assunto é óbvio, e o leitor pode se sentir seguro de que o aspecto histórico é baseado em fatos. Thomas Karlsson é um dos fundadores originais da ordem mágica Dragon Rouge, onde ele reuniu vasta experiência na pratica Kabbalah há mais de duas décadas. Em outras palavras, este livro pode ser calorosamente recomendado para quem quiser seus estudos cabalísticos sobre um fundamento sólido.
Outra dimensão que separa este livro de outros do mesmo gênero é seu tratamento detalhado e neutro do 'lado negro' da Cabala, o Qliphoth. Na maioria das obras na Kabbala., este aspecto é chamado apenas de passagem, se ela ainda é tratada de qualquer forma. Isto é algo que também pertence à pesquisa acadêmica sobre o assunto. Isaac Luria., que, durante o século XVI, especulou sobre a origem do Mau-usando termos cabalista, estava compreensivelmente não interessado em aproximar-se intimamente deste plano 'demoníaco'. Isto tem sido verdade para a maioria dos outros escritores, tanto de cristão e ocultismo. Thomas Karlsson transmite descrições claras e lúcidas dos reinos Qliphothic e discute a natureza complicada do Mau dentro da cosmovisão cabalística. Descrições e Conselho a respeito da iniciação de Qliphothic, em distinção à abordagem tradicional Sephirothic é quase impossível de encontrar em qualquer outro trabalho.
O terceiro tema no título deste livro é magia goetia. Este termo refere-se às tradições mágicas medievais em causa com a evocação e a manipulação de anjos, demônios e outros seres espirituais. Tal como os selos de Qliphothic, este é um assunto que rodeado por suspeita no Esoterismo Ocidental. A Goetia frequentemente tem sido vista como representando uma forma de 'baixa magia' e, assim, se opõe a assim chamada 'alta magia’ A razão para isto foi simplesmente o foco em entidades demoníacas. Pela mesma razão, magia goetia, em muitos casos, foi definida como

magia negra, em contraste com a 'magia branca', onde o foco foi sobre anjos e outros iluminados seres, bem como objetivos altruístas.
O livro que você está lendo agora é a edição expandida, segunda, que torna o livro já impressionante, ainda mais exaustivo e interessante. Você, como leitor, tem uma possibilidade única de perscrutar uma manifestação moderna de uma corrente esotérica que tem raízes que são várias centenas de anos.

Kennet Granholm

Professor associado de pH.d.

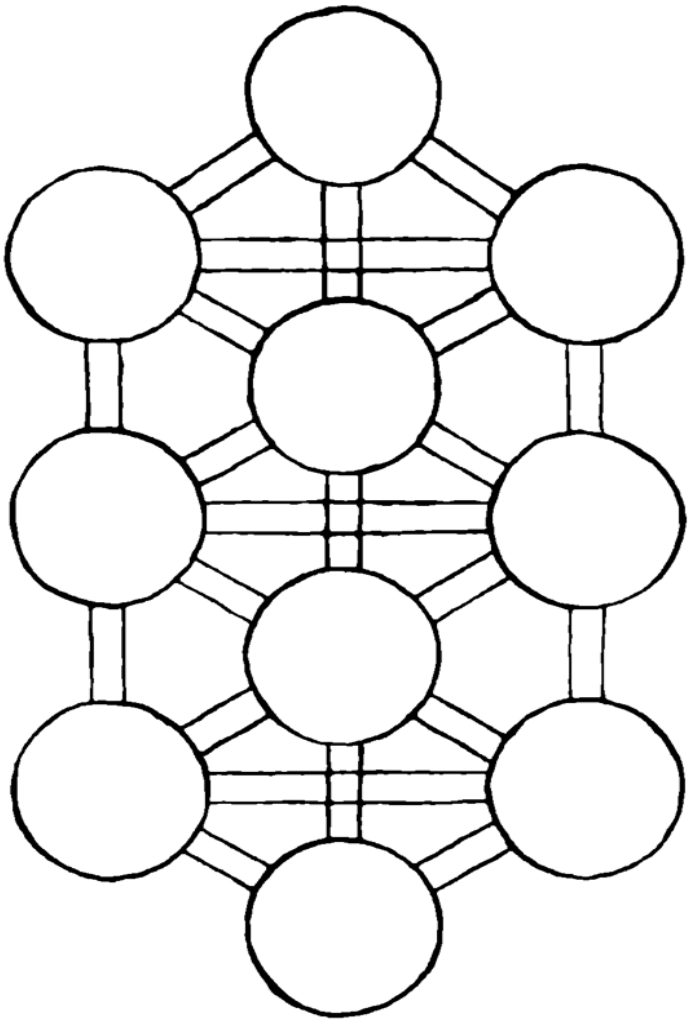
Autor de abraçar a escuridão: A ordem mágica dos Dragon Rouge. Sua prática de magia negra e de significado.

Abo Akademi, 1005.

ÁRVORE DA VIDA, ANTES DA QUEDA

INTRODUÇÃO

A Cabala é uma sabedoria esotérica delineando a criação do universo e a alma humana. Descreve como o homem pode desenvolver através de diferentes níveis. O tema principal na Cabala é a tradição bíblica, e é uma forma de teologia que se esforça para atingir o conhecimento sobre Deus. Mas, ao mesmo tempo, é uma psicologia que tenta fazer um mapa detalhado da alma do homem. É, além disso, uma cosmologia que descreve o universo e sua construção. Para um leitor moderno, secularizado, a terminologia da Cabala, que inclui Deus, Satanás, demônios e anjos, pode parecer estranho e antiquado. Ao escrever este livro. Eu conseguiria e muitos leitores descrever a Qabalah usando termos emprestados da psicologia moderna, algo que ocorre com frequência na literatura popular da nova era-influenciado cabalísticamente. Creio, no entanto, que é valioso para usar uma terminologia tradicional, tanto quanto possível, mesmo se o que é discutido também diz respeito a processos psicológicos. Não podemos esquecer que a psicologia é uma ciência jovem, enquanto religião carrega o conhecimento e a experiência de milhares de anos de idade. No entanto, o leitor que está planejando praticar os métodos de cabalístico que são apresentados neste livro não precisa ser uma pessoa religiosa. Deus e Satanás, céu e inferno são palavras que indicam os princípios universais e poderes que



The Tree of Life before the Fall.

são idênticas independentemente do tempo e da cultura. Um ateu pode referir-se a este princípio do 'Universo' ou 'Vida' em vez de 'Deus', enquanto um Hindu é mais provável de escolher nomes do Panteão indiano. Na tradição do nórdico antigo, Tyr poderia representar o Deus da Bíblia, enquanto talvez Loke ou alguma outra divindade das forças do caos pode corresponder a Satanás. Mesmo se usando terminologia religiosa, devemos, como o velho Qabalists, olhar sob a superfície das palavras para encontrar a mensagem que está escondida, não menos importante em um livro como este, salientando a importância do lado negro na Cabala. Alguns leitores podem ficar horrorizados antes as descrições intricadas do Qliphoth e o lado demoníaco da Cabala, mas é fundamental que o leitor compreende desde o início que as forças negras e más descritas nos mitos não devem ser misturadas com o Mau de cinza que nos deparamos quando lendo um jornal ou assistindo TV.

Esse cinza Mau que nos cercam em nosso mundo principalmente é cometido por indivíduos frustrados e confusos, Políticos loucos e criminosos incapazes de controlar desejos mesquinhos. Este Mau, na realidade, nada tem a ver com o Mau metafísico que encontramos nos documentos religiosos. A humanidade é, de fato, na posse de uma única predileção por brutalidade e violência excessiva, o que nos distingue dos outros animais. Parecemos ser os criadores único dos campos da morte, estupros em massa, fábricas de carne e matar extenso para fins de diversão. O Mau cinza é humano, demasiado humano, enquanto o Mau metafísico é negro como a noite e completamente desumano.

O Mau cinza característico da humanidade justifica-se muitas vezes com bondade. Quantas vezes nós não encontramos terrível crueldade em nome de Deus? Centenas de milhares de indivíduos foram executados durante a queima de bruxa quando os clérigos cristãos procuraram lutar contra Satanás e os poderes do Mau. A Bíblia incentiva o genocídio e um número de outros atos cruéis, que faz com que o leitor crítico refletir sobre o que na verdade é bom, e quem é realmente Mau. Desde o século três, os antigos gnósticos

chegaram à conclusão de que Deus é realmente Mau e não é bom. Grupos gnósticos como os Cainitas e os Ophidians em vez disso adoravam os inimigos de Deus como Caim, a serpente no jardim do Éden e os anjos caídos. As forças do Mau que aparecem nos mitos são revoltantes, adversario, derrubar e pioneiro. O Mau metafísico é duro e brilhante como um diamante negro e tão distantes em sua força Aniquiladora como os buracos negros do universo. É ambos afiado como uma navalha e suave como seda. O que é mais terrível sobre as forças das trevas é sua idade e o fato de que eles parecem cria no conhecimento que é demais para a humanidade para se contemplar. O escritor H.P. Lovecraft pega essa atmosfera com as palavras que iniciam o leitor em uma de suas histórias goéticas.

> A coisa mais misericordiosa do mundo, eu acho, é a incapacidade da mente humana para correlacionar todo o seu conteúdo. Nós vivemos em uma ilha plácida da ignorância no meio de mares negros do infinito.

Conhecimento é realmente uma espada de dois gumes que constantemente seduz o homem viajar mais longe, mas que também pode destruí-lo se ele viaja muito. Um tema recorrente nos mitos e documentos religiosos é o fato de que as forças do Mau estão em posse de profunda sabedoria que o homem e mesmo os deuses, estão dispostos a fazer qualquer coisa para conseguir. Do livro apócrifo de Enoque, aprendemos que o maior crime dos anjos caídos é que eles ensinam o homem dessas coisas que acontecem no céu, e em Gênesis é a serpente astuta, que oferece ao homem os frutos do conhecimento que prometem transformá-lo em um Deus. Prometheus, um dos Titãs em mitos gregos, rouba o fogo dos deuses e dá para a humanidade e, por consequência, é punido por

Zeus. Na mitologia nórdica é os poderes do caos, os primordiais gigantes que são mestres da sabedoria maior. Os AEsir estão buscando constantemente para aproveitar as capacidades dos gigantes ou para participar de sua sabedoria, embora demora tanto a traição e a violência dos deuses para realizar essa tarefa.

A dualidade do conhecimento é personificada em Faustian homem que busca a verdade a qualquer custo, não importa se leva direto à danação. De acordo com a lenda, o mago erudito, renascentista Dr. Faust fez um pacto com o diabo para ganhar todo o conhecimento do mundo em troca de sua alma. O dilema faustiano é o fato de que conhecimento tem um preço alto, especialmente se somos incapazes de lidar com isso corretamente. A lenda do Dr. Faust revela que o buscador espiritual é forçado a voltar para as forças das trevas para saciar sua sede de sabedoria. Mefistófeles, a serpente no jardim do Éden e os anjos caídos quebram limites e são mediadores de conhecimento proibido. Nos velhos livros de magia negra lemos sobre um grande número de demônios que o mago pode conjurar para finalidades diferentes. Embora alguns demônios podem ajudar com as coisas práticas como arranjar mulheres para despir-se ante o mago, a maioria dos demônios podem oferecer conhecimento sobre ciência, arte, religião e filosofia e respostas para todos os tipos de perguntas. O demônio 'palavra' que pode significa a palavra grega Daimon, que significava a entidades que existiam entre o mundo do homem e o mundo dos deuses. Eles eram os mediadores das mensagens entre os mundos, e para Sócrates o Daimon representa o eu superior ou o espírito guardião do homem. Mas, quando os demônios foram identificados com o Anjos Caidos ganharam o status do Mau absoluto. Neste livro, todos os demônios dos livros de magia negra clássico Lemegeton – The lesser key of Solomon e o infame Grimorium Verum são publicados. A influência destes livros sobre magia negra Europeia não pode ser subestimada.

O lado branco representa uma ordem ideal em religião e Mitos, enquanto o lado negro representa o infinito selvagem,

vegetação que esconde além dos limites da ordem. A polaridade entre a luz e a escuridão é refletida no conflito entre os ideais do classicismo e góticismo. Os ideais clássicos são fundados na clareza, razão, luz e regras. Os ideais góticos são metafísicos e assentam nas arcaicas visões, sonhos, o sombrio e obscura, inspiração e paixão. Os pensadores do renascimento visualizaram os godos como um sinal da ruína da cultura. O gótico foi visto como a antítese extrema da civilização clássica e clássicos ideais de beleza. De acordo com o gosto clássico, o gótico representou algo insípida e escondido, ameaçador e aterrorizante. No entanto, durante o final do século XVIII goeticismo foi reavaliado e a arquitetura gótica foi uma vez mais apreciada. Intelectuais alemães como Herder e Goethe abraçou o góticismo como um ideal estético. Artistas e escritores fascinados pelo góticismo, tanto na Inglaterra como no continente. O que tinha sido associado com trevas e barbárie durante o renascimento, agora foi uma grande fonte de inspiração. Os românticos ingleses procuraram o gótico e um sentimento de terror entusiasmado em vez dos puros, luz e estruturados ideais do classicismo. Em um texto do século XVIII, que se pode encontrar uma lista de coisas que poderia causar essa sensação de terror: deuses, demônios, espíritos do inferno, almas humanas, encantamentos, feitiçaria, trovões, inundações, monstros, fogo, guerra, peste, fome, etc. Durante o século XIX, Romantismo Ruin foi desenvolvido na esfera da arte - um motivo favorito retratado cemitérios e ruínas de igrejas góticas crescidas com a natureza indomada sob a lua cheia pálida. Explorar o negro tornou-se um caminho para o aumento do conhecimento sobre a natureza oculta do homem, e goticismo tornou-se uma forma de expressão para o lado ds sombra do homem.
Virando-se para o lado negro para encontrar experiências espirituais tem sido equivalente à condenação na tradição monoteísta ocidental, mas se olharmos para as religiões com uma distinção menos finita

entre luz e escuridão, encontraremos que o negro também tem sido visto como uma fonte de iluminação. Como exemplo, podemos fazer uma nota que a deusa Kali é uma das divindades mais importante no Tantrismo indiano. Religiões monoteístas como o judaísmo, o cristianismo e o Islã têm enfatizando um Deus masculino do céu, e todos os outros seres sobrenaturais têm sido associados com o diabo. A força divina feminina, em particular, tem sido associada com o lado negro. O lado branco caracteriza a movimentos de massa e religiões exotéricas, enquanto o lado negro enfatiza o exclusivo, o depravado.

Muitas religiões tentam anunciam-se como um caminho de vida para todos; um caminho que pode rapidamente e facilmente levar a salvação. Formas mais negras de espiritualidade não podem, de forma superficial, ser vendidas como se fossem um shampoo ou um novo produto revolucionário de limpeza. O caminho negro não tem a pretensão de ser para todos. Para ser capaz de pisar o caminho negro terá uma capacidade de penetrar abaixo da superfície das palavras, símbolos e imagens. Transformando conceitos como bem e o Mau de cabeça para baixo, e conjurar entidades que foram objetos de medo por milhares de anos pode ser devastador. Embora alguém possa afirmar não ser religioso, as antigas estruturas religiosas não se libertam facilmente. No início de 1990, um batismo de ocultismo foi realizado na Suécia. Era geralmente conhecido como um 'batismo do diabo' na mídia. É interessante notar que recebeu muita atenção, apesar do fato de que a Suécia é um dos países mais secularizados do mundo. Pode-se encontrar constantemente à prova do fato de que a religião continua a ter um impacto importante sobre os paradigmas da humanidade, mesmo que isto pode não sempre ser percebido à primeira vista. O perigo do pisando em cima o caminho negro reside não no risco de ser condenado por literalistas religiosas, mas por ser pessoalmente incapaz de ver através dos clichês e descrições falsas que estão sendo estampadas os símbolos negros.

O caminho negro não tem nada a ver com atributos exteriores, e menos ainda com atos em que os animais, pessoas ou propriedade são prejudicados. O caminho negro é um processo espiritual e existencial, no qual homem abre a porta para os cantos mais negros da alma.
Entrando nas regiões de Qliphotic é um processo exigente e poucos indivíduos têm força para enfrentar o que está escondido no negro. A Qabalah ilustra como todos os antigos resíduos, ambos da psique do homem e da criação do universo, reunidos no submundo Qliphotic. Semelhante a cavar no solo mundano, vamos enfrentar tudo o que tem sido deixado para trás. Em primeiro lugar, nós podemos encontrar lixo que tem sido varrido para debaixo do tapete, por assim dizer, mas se vamos cavar mais fundo vamos encontrar tesouros e fósseis de épocas anteriores. Para aqueles que se atrevem a entrar os túneis do submundo e o caminho negro, não será fácil, mas uma exploração exigente que subverte todos os valores antigos e concepções. No centro do submundo, o persistente perseguidor encontrará o portador da luz que transmite as respostas para as grandes perguntas sobre a existência, ou como o psicólogo suíço Carl Gustav Jung afirmou: "Iluminismo consiste em não o ver de formas luminosas e visões, mas em fazer o virible da escuridão." Quando a realização de um estudo aprofundado sobre a Cabala podemos encontrar a mesma mensagem, que silenciosamente, revela que a morte é a porta da vida, e que a luz mais forte pode ser encontrada no abismo negro.

A CABALA E O LADO ESQUERDO

O termo que qabalah frequentemente tem sido usado para significar o misticismo judaico; ocasionalmente Cabala também tem sido usada para indicar o número misticismo e especulações numerológicas em geral, fora do quadro do judaísmo. Mas não foi até o século XIII que esta palavra, que em Hebraico significa 'tradição', mais em geral veio para designar uma forma específica de misticismo. Formas semelhantes de pensar tinham, em círculos místicos judaicos, anteriormente sido referidas como Chokmah Perimit 'Sabedoria interior' Foi nos círculos ao redor do judaica Místico Isaac O Cego (1160-1235) e seus alunos que a palavra Qabalah consistentemente tornou-se usado para significar o misticismo judaico específico dos números. O mundo das ideias que se tornou o Qabalah foi fundado já em tempos helenísticos em áreas urbanas como Sefar Yetzirah, que provavelmente foi escrito por volta do século IV. Predominantemente, no entanto, cabala judaica foi desenvolvida durante o 12º e o século XIII. Misticismo cabalístico está enraizado no pensamento que o mundo é construído em torno de princípios fundamentais de místicos e espirituais que correspondem aos valores matemáticos. Desde que os números e letras são idênticas no alfabeto hebraico, Qabalists procurou significados ocultos em manuscritos religiosos e nomes divinos que podem ser revelados através de correspondências numerológicas. Um exemplo de tais correspondências numerológicas foi o cálculo cabalístico do valor numerológico da palavra Messias, construído com as letras M, Sh, I, Ch, que representam os

numerológicos valores 40 + 300 + 10 + 8, a soma das quais a 358. Para seu grande horror, o Qabalists descobriu que esse número correspondia com a serpente (Heb. Nechesch) no jardim do Éden cujo nome foi construído pelas letras s. ch. Sh, que representam os valores numerológicos 50 + 8 + 300, que da mesma forma, juntos fazem 358. A serpente pode ser idêntica ao Messias? A Qabalists não funcionou unicamente com especulações matemáticas e numerológicas. Numa fase inicial, a Cabala foi dividida em dois ramos principais: Qabalah Jyyunit, Cabala especulativa e Qabalah Ma'arit, Qabalah prática. Era dentro da Cabala especulativa que foram realizados os cálculos numerológicos. A Qabalah prática concentrou as orações e cerimônias. Posteriormente, a Qabalah seria dividida em quatro ramos principais. Estas são não quatro escolas reais da Cabala, mas quatro aspectos diferentes que se complementam. Os quatro ramos são:

a) a Qabalah prática
b) a Qabalah Literal
c) a Qabalah não-escrita
d) a Qabalah dogmática

Exercícios espirituais e cerimônias foram generalizadas na Qabalah prático. Por uma questão de fato, vários elementos magos poderiam ser encontrados e o Qabalists mais teórico e filosoficamente orientado visualizaram Qabalah prática com uma certa dose de suspeita. A Qabalah literal estava preocupada principalmente com o misticismo do alfabeto, que por sua vez, foi dividido em três partes: gematria, notariqon e themura que foram baseados em certas formas de misticismo número de cifra e letra. Através de gematria, o aluno pode calcular o valor numerológico de palavras diferentes, e foi considerado o mais importante dos três métodos.

O exemplo acima, que revela que a serpente (Nechesch) e o Messias (Messiach) têm o mesmo valor Numerológico é um cálculo de gemático característico. Notariqon baseia-se o pensamento de que as iniciais criam palavras, e themura é um sistema de codificação de palavra em que as letras são deslocadas. Qabalah não-escrita era visto como o mais sagrado e mais segredo e assim só ensinaram individualmente do professor para o aluno. Qabalah Escrita foi baseado em textos de cabalístico como o Zohar ou o Bahir. O Bahir foi o primeiro grande texto cabalístico; foi escrito na última parte do século XII, e o autor pode ter sido Isaac o cego, ou alguém do seu círculo. As muitas doutrinas cabalísticas pivotal apareceu pela primeira vez o Bahir; aqui o Otz Chiim-a árvore da vida-é mencionado pela primeira vez.
O Zohar é o mais importante texto cabalístico; é uma coleção volumosa e detalhada de textos esotéricos organizados em cinco partes. Três das cinco partes são direito Sefer ha-Zohar al ha-Torah. Os outros dois são direito Tikkunei ha-Zohar e Zohar Hadash. A principal ambição do Zohar é apresentar uma interpretação mística da lei, a Torá, ou seja, os cinco livros de Moisés. As primeiras três partes lidar especialmente com especulações sobre a Torá. Elementos magos emergem em Tikkunei ha-Zohar, e seu conteúdo influenciou vários livros ocidentais de magia, como De Occulta Philosophia Agripa e os grimórios, supostamente escritos por Salomão, ele mesmo.

A ORIGEM DA CABALA

Uma pergunta válida quando fazer um levantamento de ideias e filosofia cabalístico é seja de fato algo especificamente judaica. A Cabala foi desenvolvida na Europa e tem suas raízes no mundo helenístico de ideias. Pensamentos Pré-cabalísticos cresceram no mesmo ambiente como os sistemas gnósticos e herméticos. A

Qabalah foi fortemente influenciado pela filosofia grega, como Neo-Platonismo e o misticismo numerológico de Pitágoras, e alguns afirmam que a Cabala é uma filosofia grega helenística folheada em termos judeus. O ocultista estadunidense e acadêmicos Stephen Flowers afirma em seu livro, Magia Hermética, que o Cabala Hebraica manteve a imagem do mundo helenístico, mas que também havia uma cabala grega original, pagão. Ele acredita que isso foi preservado na Cabala Hebraico. Pensamentos semelhantes vêm do acadêmico Kieren Barry em seu livro a Cabala grega:

> Foi, de fato, os gregos que, tão cedo quanto o século VIII u. c. E., inventaram algarismos alfabéticos, a própria essência da numerologia cabalística. (. ..) Exemplos de Cabala grega também podem ser encontrados fora da Grécia continental, bem antes do terceiro século c. E. em amuletos egípcios, grafite romana, filosofia gnóstica e primeiros escritos cristãos. Esta é a data mais provável do primeiro trabalho conhecido em Hebraico Qabalah, o Sefer Yezirah ou livro da formação. Este trabalho inicial era essencialmente um produto do impacto do Gnosticismo no judeu misticimo e mostra a influência de inúmeros conceitos, tais como a teoria gnóstica da criação por emanações, a década de Pitágoras, filosofia platônica, astrologia ptolomaica e os quatro elementos de Empédocles, que já faziam parte do simbolismo alfabética grego existente.

A discussão sobre a origem da Qabalah é antiga e parece ter sido principalmente importante para não-judeus que desejam praticar Qabalah, ou usando ideias fora do quadro do judaísmo. Originalmente, a Qabalah parece ter tido um caráter filosófico mais universal, uma reminiscência das ideias helenísticas sobre número de misticismo, que não estavam trancadas em qualquer religião particular. Mais tarde, a Qabalah parece ganharam um caráter mais exclusivo judaico.

A Qabalah Cristã foi desenvolvida desde o renascimento, e afirmou que o conhecimento cabalístico tinha uma afinidade com o cristianismo em vez de judaísmo. Florença se tornou um centro de crescimento de Qabalism cristão e a hermética Cristã. Pico della Mirandola foi chamado o pai da Qabalah Cristã. Pico alegou que ele encontrou mais de cristianismo do que o mosaico Deseo nos textos cabalístico. Pico alegou que na Cabala

> (. ..) encontram-se os mistérios da Trindade, lá a palavra é feita a carne, lá é a divindade do Messias; lá eu tenho lido sobre a Jerusalém celeste, a queda dos diabos, a ordem dos anjos, o purgatório e as torturas do inferno. (...)

Pico morreu jovem e seu discípulo Reuchlin foi, talvez, se tornaria o personagem mais importante para a Qabalah Cristã. Logo após a reunião do Pico, em 1494, ele se inspirou para escrever o seu primeiro texto cabalístico De Verba Mirifica, 'O mundo milagroso'. Esta palavra não é Tetragrammaton, o nome de Deus, IHVH, que é tão crucial na Cabala judaica, mas rnsvH, Jesus na forma hebraica. Reuchlin tornou-se um influente escritor e influenciaria tanto Erasmus e Luther. O jovem Heinrich Cornelius Agrippa ler Reuchlin realizou uma palestra sobre De Verba Mirijica em 1509 e seu cabalístico interesse é refletido em seu grande trabalho De Occulta Philasophia, em que a Cabala e ocultismo contemporâneo foram compiladas. Os textos de Agripa eram tornar-se cada vez mais influente na Qabalah não - judeu e Agrippa teve um impacto decisivo sobre ocultismo ocidental.
Uma forma de Qabalah influenciado por especulações runological foi desenvolvido na Suécia no século XVII. Isto foi uma cabala gótica que continha as lendas dos godos, os mitos gregos dos hiperbóreos e a pesquisa runological da época do grande poder da Suécia. Em gótico, Cabala, runas e deuses do nórdico antigo foram misturados com ocultismo contemporâneo,

Hermetismo e alquimia. Semelhante a ordinária Qabalah, cartas foram acreditadas para ter um significado mágico, mas aqui foi as runas que eram vistas como símbolos magos. O personagem mais importante dessa tradição era Johannes Bureus, o pai da gramática sueca; Ele era ativo na área de Uppsala e assim chamado sua Cabala o Kabalah Upsalica.
A Qabalah não - judeu parece ter sido mais difundida do que a Cabala judaica durante certos períodos; no século 19 cabalísticas ideias prosperaram em círculos ocultistas. Bem conhecidos perfis incluíam os franceses Alphonse Louis Constant e Gerard Encausse, mais conhecido como Eliphas Levi e Papus, bem como os ingleses Waite, S. L. MacGregor Mathers e Aleister Crowley. Eles tiveram uma forte influência na moderna Cabala e ocultismo sincréticos moderno. Esta Cabala moderna não apenas lançado em si do judaísmo, mas também do cristianismo eclesiástico. É muitas vezes referido como Qabalah Hermética e isso alinha-se com vários sistemas de crenças. Alguns escritores distinguiram-se três formas de Qabalah, alterando a ortografia: foi escrito Cabala judaica, Cabala Cristã e Qabalah Hermética.
Para um praticante da Cabala suas raízes históricas são de uma importância subordinada. Mais importante é que não seja judeu, cristão, grego, hermética ou nórdico, mas sim que é um sistema de ocultismo universal que revelou-se imensamente aplicável às tradições mais espirituais.

DEFINIÇÕES DE QABALAH

Então, como é a Qabalah para ser definido? De acordo com o estudioso cabalístico Lawrence bem, várias formas diferentes podem ser seguidas para identificar a Cabala. Qabalah poderia ser interpretado como qualquer forma de misticismo judaico. O problema com esta definição é isso

inespecíficos e exclui outras possíveis formas de misticismo judaico. Outra definição que está em perigo de se tornar ainda mais amplo é que que inclui tudo o que é chamado de Qabalah, mesmo que originários fora misticismo judaico. Uma definição mais acadêmica seria definir Qabalah como a literatura específica que foi desenvolvida em Provence e no norte da Espanha no século XIII, das quais as principais fontes são o Bahir e o Zohar. A desvantagem com esta definição é que ele exclui uma vasta fonte de literatura cabalística dentro e fora do judaísmo: tudo de Cabala Cristã, mais tarde e Cabala judaica anteriores, Cabala Hermética moderna e um grego de Qabalah, como número de misticismo. Uma definição fecunda da Cabala é o misticismo em torno os dez princípios primordiais, chamado o Sephiroth e especulações em torno do símbolo Otz Chiim, ' a árvore da vida ', são temas centrais da Cabala. Assim a Qabalah é demarcada, mas ao mesmo tempo ela pode conter a Cristianismo e a Cabala Hermética. O grande estudioso cabalístico Gershom Scholem escreve em seu livro, sobre a Kabbalah e seu simbolismo, que:

> A maioria se não todas as especulações cabalísticas e doutrina está preocupado com o Reino das divinas emanações ou Sefiroth, em que se desenrola o poder criativo de Deus.

Um mago prático ou cabalista frequentemente usa uma definição ampla da Cabala que a define com base em especulações sobre o Sephiroth e a árvore da vida.

O SEPHIROTH E A ÁRVORE DA VIDA

A árvore da vida é um dos símbolos mais importantes no ocultismo ocidental. Embora desenvolvido na Qabalah pode também ser

ligado ao platonismo, alquimia e Hermetismo. A árvore da vida ilustra a relação de cada Sephira para os outros, bem como a estrutura do homem e da criação. O símbolo em si consiste em dez esferas, conhecidas coletivamente como Sephiroth, que são ligadas por vinte e duas linhas ou caminhos. As esferas representam os números de um a dez e os caminhos correspondem às 22 letras do alfabeto hebraico. Outros alfabetos, as vinte e duas cartas de tarô e símbolos astrológicos também foram conectadas aos caminhos. Não obstante o significado dos símbolos ocultistas muitas faltam conhecimento sobre a árvore da vida em um nível mais profundo. Muitos contemplam cegamente a construção real e que as correspondências podem ser atribuídas a suas diferentes partes. Foram criadas várias versões diferentes da Arvore da vida, mas o mais comum foi feito pelo Qabalist Kircher no seu Édipo Aegyptiacus de 1652. Outras versões são sabidas para existir. Comparando as diferentes versões conseguirmos ter um conhecimento mais profundo sobre a árvore da vida e os dez Sephiroth.

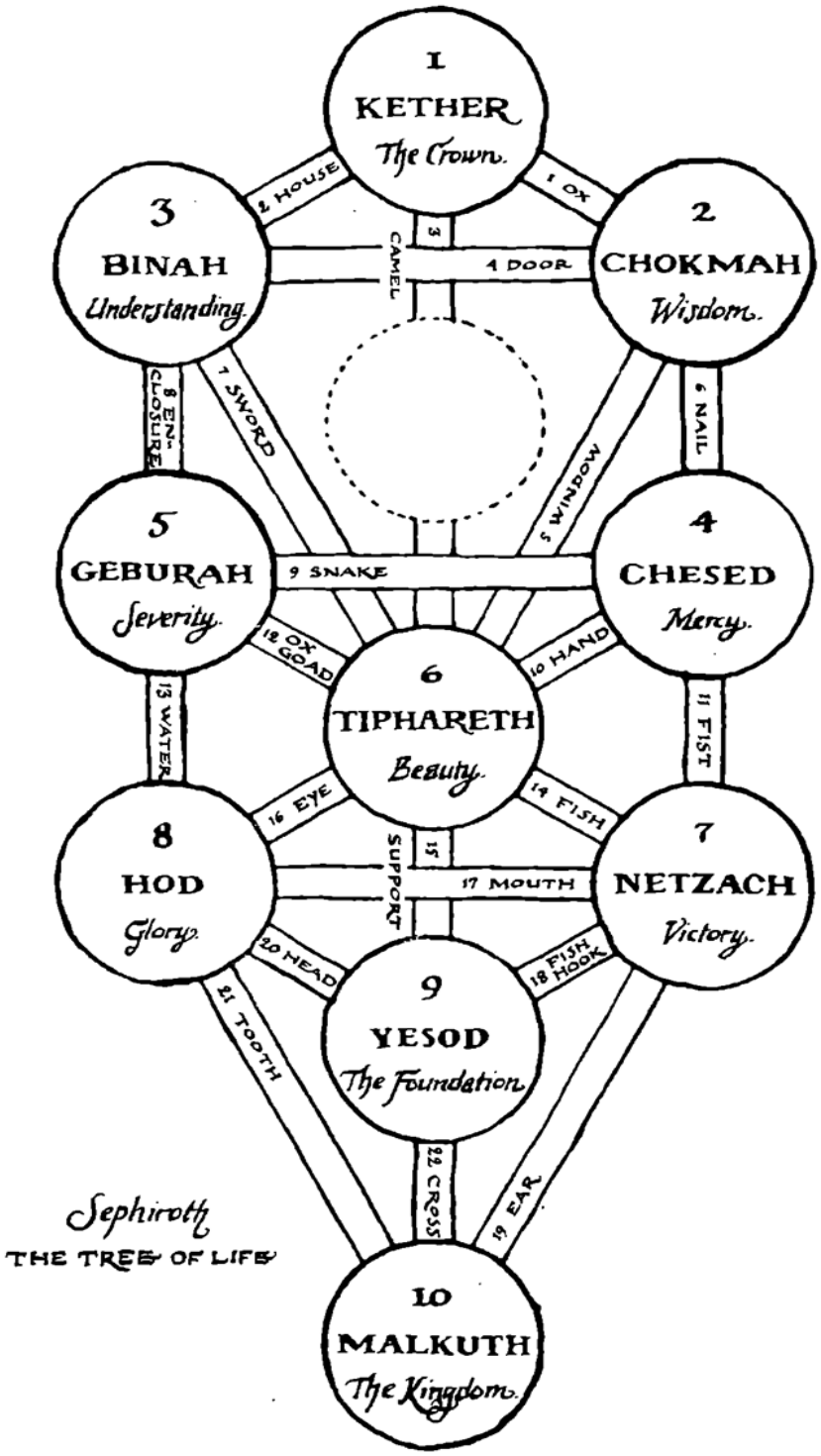
O termo Sephiroth (Sephira no singular) tem vários significados, mas pode ser traduzido como 'números'. Os Sephiroth são dez números primordiais divinos. Seu significado é muito mais profundo do que ser apenas números para mero cálculo, o Sephiroth são princípios cósmicos, emanações divinas, mundos e, acima de tudo, atributos de Deus. No Sepher Yetzirah, um texto do século IV, o Sephiroth é mencionado principalmente como números, enquanto no Bahir são comparadas com atributos divinos, como força, energia, luz e sabedoria. O Sephiroth é também chamado de emanações desde que eles transportam o fluxo da origem divina.

O Sephiroth são emanações que existe em tudo. A primeira Sephira corresponde à fase em tudo, e a última Sephira corresponde a conclusão e a manifestação final. Entre eles estão os outro Sephiroth que simbolizam os vários níveis de manifestação. Eles representam diferentes fases da criação que não são temporárias, mas continuar

para existir como mundos individuais e níveis de criação parcial. A complexidade do termo Sephiroth é revelado pelos inúmeros nomes que foram dados a ele: Orot ('luz'), Dibburim(' declarações '), Kohot ('forças'), Shemot '(nomes) e Marot ('Espelhos'). Os dez Sephiroth são:

1. KETHER, a coroa. O princípio primordial.
2. CHOKMAH, sabedoria.
3. BINAH, entendimento. Inteligência.
4. CHESED, misericórdia. A força que une.
5. GEBURAH ou DIN, severidade. A julgamento e força a desintegrar-se.
6. TIPHARETH, beleza. A harmonia que equilibra a misericórdia e a severidade.
7. NETZACH, vitória. Paixões e instintos.
8. HOD, glória. Razão e inteligência.
9. YESOD, a Fundação das forças procriadora. Sexualidade e sonhos.
10. MALKUTH, o Reino. O mundo material.

As dez Sephiroth pode ser usado como símbolos para descrever ambos os grandes e pequenos. Em diferentes tabelas de correspondência, os dez Sephiroth e os vinte e dois caminhos representam tudo de pedras, plantas e cores para deuses e princípios cósmicos. Não cabalistas que afirmam que o universo é construído exatamente como a árvore da vida; a árvore da vida é simplesmente um mapa e ilustra a estrutura mais fundamental da existência, e como todos os mapas é baseado em simplificações. Mas é um mapa mais brilhante que tem sido usado por um grande número de místicos e magos para obter conhecimento sobre os mistérios do universo. A árvore da vida é baseada em um misticismo numérico universal e pode ser aplicado a todos os mitos de todos os tempos. O primeiro princípio primordial numerológico na árvore da vida é a Trindade. A Trindade


1
KETHER
The Crown.
2 HOUSE
1 OX
3
BINAH
Understanding.
3
CAMEL
4 DOOR
2
CHOKMAH
Wisdom.
8 ENCLOSURE
7 SWORD
5 WINDOW
6 NAIL
5
GEBURAH
Severity.
9 SNAKE
4
CHESED
Mercy.
12 OX GOAD
10 HAND
6
TIPHARETH
Beauty.
13 WATER
11 FIST
16 EYE
14 FISH
8
HOD
Glory.
15
SUPPORT
17 MOUTH
7
NETZACH
Victory.
20 HEAD
FISH HOOK 18
21 TOOTH
9
YESOD
The Foundation.
22 CROSS
19 EAR
Sephiroth
THE TREE OF LIFE
10
MALKUTH
The Kingdom.

representa o ser, o não-ser (nada) e vem à existência. Trindade também representa o homem, mulher e criança, ou sinal de adição, subtração e zero. Em um processo de conhecimento, a Trindade representa a tese, antítese e síntese. Na árvore da vida, a Trindade é organizada em um triângulo (também conhecido como tríades), e a árvore da vida consiste em três triângulos. Além destas três tríades esse montante para o número nove (3 x 3 = 9) é o décimo princípio que é um reflexo do primeiro princípio da árvore. Numerologicamente o número dez é um reflexo do número um e inicia um novo ciclo (11, 12, 13 etc, em vez de 1, 2, 3). O número 10 representa o mundo do homem, um reflexo do mundo divino que corresponde o número um. Mesmo que seja um reflexo também é a parte da árvore da vida que está mais afastado do divino e não faz parte das três tríades. A humanidade e o número dez sozinho sem o apoio que o Sephiroth restante têm uns dos outros em suas tríades. A árvore da vida foi construída de outra forma antes da queda mitológica quando todas as esferas existiam em uma unidade harmônica. Isto foi uma unidade que incluía tanto segurança e estabilidade, mas também prisão e estagnação. Inúmeros livros têm explorado a árvore da vida e o dez Sephiroth e apenas brevemente apresentaremos o significado do Sephiroth aqui. A. Cabala Mística por Dion Fortune é um clássico da literatura cabalístico que apresenta uma boa descrição dos dez Sephiroth. Mas todas as descrições do dez Sephiroth são simplificações desde mais ou menos tudo pode ser atribuído a estes símbolos.

AIN SOPH E O SEPHIROTH

No início existia apenas Ain Soph, o estado primordial, que não pode ser formulado em palavras ou termos. Para Kabalistas,

No.	Letter		Meaning	Value	Tarot	Astrol. Sign	Element Quality
1.	Aleph	א	*Ox*	1	*The Fool*	Air/Spirit	*Abundance*
2.	Beth	ב	*House*	2	*The Magician*	Mercury	*Life/Death*
3.	Gimel	ג	*Camel*	3	*The Priestess*	The Moon	*War/Peace*
4.	Daleth	ד	*Door*	4	*The Empress*	Venus	*Wisdom/Folly*
5.	Heh	ה	*Window*	5	*The Emperor*	Aries	*Seeing*
6.	Vau	ו	*Nail*	6	*The Hierophant*	Taurus	*Hearing*
7.	Zain	ז	*Sword*	7	*The Lovers*	Gemini	*Air*
8.	Cheth	ח	*Enclosure*	8	*The Chariot*	Cancer	*Speech*
9.	Theth	ט	*Snake*	9	*Strength (sometimes Justice)*	Leo	*Taste*
10.	Yod	י	*Hand*	10	*The Hermit*	Virgo	*Sexual Intercourse*
11.	Caph	כ ך	*Fist*	20, 500	*The Wheel of Fortune*	Jupiter	*Wealth/Poverty*
12.	Lamed	ל	*Ox Goad*	30	*Justice (sometimes Strength)*	Libra	*Work*
13.	Mem	מ ם	*Water*	40, 600	*The Hanged Man*	Water	*Cold*
14.	Nun	נ ן	*Fish*	50, 700	*Death*	Scorpio	*Movement*
15.	Samekh	ס	*Support*	60	*Art (Temperance)*	Sagittarius	*Anger*
16.	Ayin	ע	*Eye*	70	*The Devil*	Capricorn	*Joy*
17.	Peh	פ ף	*Mouth*	80, 800	*The Tower*	Mars	*Beauty/Ugliness*
18.	Tzaddi	צ ץ	*Fish Hook*	90, 900	*The Star*	Aquarius	*Thought*
19.	Qoph	ק	*Ear*	100	*The Moon*	Pisces	*Sleep*
20.	Resh	ר	*Head*	200	*The Sun*	The Sun	*Fertility/Barrenness*
21.	Shin	ש	*Tooth*	300	*The Judgment (The Aeon)*	Fire	*Heat*
22.	Tau	ת	*Cross*	400	*The World (The Universe)*	Saturn	*Power/Slavery*

Ain Soph é outra palavra para Deus. Em Ain Soph tudo é ninguém e nada ao mesmo tempo. Qabalists muitos acreditam que o universo foi criado porque o Ain Soph queria alcançar a consciência de si mesmo, algo que só poderia ser feito através de um comunicado voluntário do estado original de unidade. O universo é criado como um reflexo de Deus, ou Ain Soph, vê-se.
1.KETHER corresponde a primeira faísca ou a primeira ideia. Kether é o primeiro ser que tem existência individual. Desde Kether, inicialmente, é uma única existência, é definido pelo ponto no círculo que não possui atributos. Kether, meramente, é, incapaz de definir sua existência. Assim, Kether é um não-ser. Kether é o primeiro passo no processo de existência infinita, do Reino divino para o reino material. Kether existe, mas falta-lhe forma. Kether meramente formula ‘1’. Kether também está associada com a faísca primordial do universo, ou ocasionalmente com o planeta Plutão, desse modo, que representa o nível máximo junto ao infinito.
2. CHOKMAH é a primeira existência positiva que pode definir-se em relação a outra coisa. É associado com o pai e a força masculina primordial. Chokmah corresponde ao princípio ativo e dinâmico e formula 'Eu sou'. Chokmah é associado com o Zodíaco, ou com Urano.
3. BINAH é a compreensão, organização e refletindo a princípio. É a estrutura que dá forma que cultiva a força de Chokmah. A força feminina primordial e a mãe também estão associadas com Binah. Esta Sephira é o princípio de enformação e passivo. Uma existência consciente fora Kether surge em Binah formulando 'Eu sou quem eu sou'. É Binah é a mãe dos sete Sephiroth inferiores sob a Tríade maior. Binah corresponde a Saturno ou Netuno. As três Sephiroth maiores pertencem ao Reino divino ou Atziluth. Após a queda da mítica, um abismo rachaduras abrem no universo e o nível divino é isolado do mundo abaixo.

Achamos Daath, que é chamado a não-Sephira, desde que perdeu seu papel como uma Sephira após a queda no abismo. Daath denota 'conhecimento' e pode atuar como uma ponte sobre o abismo. Às vezes, Daath está associada com Saturno.
4. CHESED representa a força que une indulgente e Misericordia. Chesed protege e preserva, mas semelhante a todos os Sephiroth Chesed deve ser balanceado por sua contraparte para evitar o colapso da árvore da vida. Tudo se derreteria em uma protuberança indiferenciada sem identidade. Chesed está associado com Júpiter.
5. GEBURAH ou DIN corresponde ao princípio da lei, a separação e a severidade. Este é o princípio de desintegração que cria espaço para permitir a existência individual e a distância. Satanás e as forças das trevas têm, de acordo com muitos Qabalists, a sua origem nesta Sephira desde que eles representam os princípios que se libertou da unidade original. Se esta Sephira é desequilibrada pode causar tudo a desintegrar-se em partículas incoerentes. Geburah está associado a Marte.
6. TIPHAERETH é o centro da árvore da vida e equilibra Chesed com Geburah e fornece equilíbrio para o outro Sephiroth. Tiphareth também corresponde ao sol e sua força de vida dá alimento e energia para todos os Sephiroth abaixo. Tiphareth representa o coração e é o centro das energias que circulam a árvore da vida. Tiphareth é o mediador entre o que está acima e o que está abaixo. A Tríade meio pertence a nível mental, que na Qabalah é chamado de Briah. Existe entre o nível mental inferior Sephiroth um abismo menor e o véu, mantendo-os separados. Este véu é conhecido como Paraketh.
7. NETZACH representa o primeiro nível do plano astral ou dos mundos dos sonhos. A ideia de que foi acordada a vida nas esferas superiores aqui aparece como uma imagem vívida ou fantasia. Esta imagem dá origem a paixões e desejos que são energizados pelo

força vital de níveis mais elevados. Netzach é associado com os sentidos, os instintos e desejo. Netzach corresponde a Vênus.
8. Hod transforma os desejos e a força que irradia de Netzach em algo concreto. Hod é associado com inteligência e comunicação. Hod é associado com mercúrio.
9. YESOD é a Sephira que é mais próximo ao plano material. Isto é a Sephira de sonhos, gozar acumula as forças dos outro Sephiroth e transmite estas ao plano material. Yesod é associado com as energias astrais e sexualidade. Yesod corresponde à lua.
O último e mais baixo triângulo pertence ao plano astral, que é chamado de Yetzirah.
10. MALKUTH é o mundo do homem e o plano material em que homem é um prisioneiro antes que ele comece a jornada espiritual de mundos mais elevados. Malkuth é construído a partir de quatro elementos: terra, fogo, ar e água, que são reflexos de físicos cósmica primordiais princípios que podem ser encontrados em outros planos. Na Cabala, o nível material é chamado de Assiah.
As dez Sephiroth também são colocados em três pilares, que são chamados o pilar da severidade, o pilar da suavidade e do pilar da misericórdia. O pilar da severidade é no lado esquerdo da árvore da vida e consiste nos Sephiroths Binah, Geburah e Hod. O pilar da severidade é preto e é associado com os princípios analíticos e desintegração do universo. O pilar da misericórdia está no lado direito da árvore da vida e consiste em Sephiroth Chokmah, Chesed e Netzach. O pilar da misericórdia é branco e é associado com o princípio conectivo e associativo. Lado esquerdo repele enquanto atrai o lado direito. Eles são equilibrados por uns aos outros e um cairia por terra pela sua própria força, sem o outro. O pilar da suavidade nasce entre eles em ouro e também é chamado o pilar médio. Consiste em Sephiroth Malkuth, Yesod, Tiphareth e Kether.
Os três pilares estão associados com três diferentes espiritual

caminhos. O caminho esquerdo está associado com o caminho intelectual e analítico para a iluminação. Isso é às vezes chamado de 'o caminho hermético', mas isso não é para indicar a tradição hermética, que é um sistema completo por si só comparável com a Cabala e que contém vários métodos e caminhos espirituais. O pilar direito está associado com o caminho artístico, poético e associativo à iluminação. Às vezes é referido como o 'caminho órficos'. O pilar central está associado com o guerreiro espiritual que equilibra os extremos dos outros dois pilares para atingir o mais alto nível. Esse caminho é visto como o mais difícil e é chamado o caminho' real'. A árvore da vida consiste em quatro mundos que por sua vez consistem em três tríades e a Sephira Malkuth que fica sozinho. Os quatro mundos constituem uma forma de horizontalmente, hierarquicamente colocados em blocos. A árvore da vida também é constituída de três pilares que em tum consistem em blocos verticalmente arranjados colocados lado a lado, de que o pilar médio atinge mais alto. A árvore da vida foi moldada por forças analíticas do lado esquerdo, mas ganhou vida força do lado direito. As forças do lado esquerdo se libertam e constroem um anti mundo para a ‘arvore da vida’, e é nesses mundos que os Qliphoth e cria força negra. Do lado esquerdo pode denotar um lado da árvore da vida, mas em outros contextos do antinegro mundo para a árvore da vida é chamado 'O lado Esquerdo' ou 'As emanações de esquerda'.

OS VINTE E DOIS CAMINHOS

Os vinte e dois caminhos que ligam os diferente Sephiroth são frequentemente associados com as correspondências astrológicas e elementares e as vinte e duas cartas de tarô. A primeira carta do tarô, o tolo, é numerado zero e, portanto, a numerologia entre as cartas de tarô e as letras hebraicas é deslocada. Como resultado,

morte, numerada treze do baralho de tarô, muito apropriadamente corresponde a décima quarta letra do alfabeto hebraico. As vinte e duas letras estão cheias de significado oculto. O Sepher Yetzirah apresentou as correspondências das letras hebraicas, tão cedo quanto o século IV. Três cartas são chamadas de 'mães', e eles simbolizam três elementos primordiais que são de uma superior forma arquetípica mais do que os quatro elementos que são a base do mundo material. Os três elementos primordiais são o ar (ou espírito), água e fogo. A água corresponde ao frio e o fogo corresponde ao calor. O ar ou o espírito representa a 'abundância', que surge no equilíbrio entre calor e frio. Sete cartas são chamadas de 'duplas' e representam polaridades de existência como sabedoria e loucura, beleza e feiura, riqueza e pobreza. e sete cartas corresponde aos sete planetas. As restantes doze letras são chamadas de 'simples' e representam doze qualidades num homem: visão, audição, olfato, fala, sexo, trabalho, movimento, raiva, alegria, pensamento e sono. As doze letras correspondem os doze signos do Zodíaco. De acordo com a interpretação de cabalístico das letras hebraicas, que se baseiam em três números de magos clássicos, ou seja 3, 7 e 12 que juntos se tornam os vinte e dois caminhos da árvore da vida.

A ÁRVORE DA VIDA, ANTES DA QUEDA

Para entender completamente a árvore cabalística devemos saber a pré-história. Quando entramos em sua pré-história não é o desenvolvimento mundano que vamos estudar, mas sua pré-história espiritual, mágica e mística. Uma compreensão importante é que a imagem comum da árvore retrata uma árvore degradada: a árvore após a queda.
A queda representa queda da humanidade e da natureza em questão (ou materialismo, se preferisse tal interpretação). ' Esta Queda,

nos protege do mundo espiritual e se abre um abismo entre o homem e o divino. Objetivo do adepto é, outra vez..., trazer o homem em contato com o divino. O tradicional caminho cabalístico é o caminho da mão direita que visa restaurar a original relação harmônica entre o homem e o divino. Orações, cerimônias, a viver de acordo com as leis de Deus, são considerados caminhos de volta para o tempo antes da queda.
Há, no entanto, um outro caminho: o caminho da mão esquerda que satisfaça e se aprofunda a queda. O adepto negro continua a queda de Deus para alcançar a divindade individual.
Existem várias descrições na Cabala da queda e a catástrofe que separa o homem do divino. É um processo com várias fases que são semelhantes aos outros. Se pode encontrar exemplos de maus, abortados mundos primordiais, a quebra das 'conchas' de criação, os 11 reis de Edom, a queda de Lúcifer e os anjos rebeldes, a rebelião de Lilith e, talvez, acima de tudo, o exemplo de Adão e Eva comer o fruto do conhecimento. Vamos discutir essas explicações míticas abaixo. A queda não é apenas um mito que pode ser encontrado em fontes judaica-cristã e bíblicas, mas é reflectido em quase todos os mitos. Mitos de arrogância para com os deuses como são retratados na antiga mitologia são outro exemplo que pode ser transferido para o mundo simbólico da Cabala e a árvore da vida.
A razão por trás da queda é frequentemente descrita como sendo a arrogância, e essa arrogância é busca de conhecimento e as forças que originalmente não eram para ele adquirir. O conteúdo moral deste mito é que tal arrogância é punida e homem é destruído pela força e o conhecimento que ele ganhou. Não obstante, a sabedoria negra promete levar o adepto a divindade individual através da disciplina draconiana. O caminho da mão esquerda leva a um segundo nascimento, um renascimento espiritual como um Deus. Para atingir essa meta, o adepto deve invocar as forças das trevas e da destruição para cortar o cordão umbilical com Deus. Isto é

descrito na Cabala e o símbolo da árvore da vida, mesmo se alguns Qabalists prestou atenção a estes aspectos.

LÚCIFER-DAATH

Quando Deus cria os cosmos é em perfeito equilíbrio e harmonia. Isto é ilustrado por uma árvore da vida que é muito mais simétrico e perfeito do que a árvore da vida, que pode ser encontrado na maioria dos textos cabalístico. Esta árvore da vida perfeita revela como ele apareceu antes da queda do homem, a catástrofe que mandou o homem em questão. A árvore da vida perfeita, semelhante à árvore degradada, consiste em círculos de dez e vinte e dois caminhos. A diferença é que, no entanto, que o mundo material ainda não existe. Em vez disso, o não - Sephira Daath tem existência plena como um Sephira, entre outros. Os caminhos para unir Daath com Kether, Chokmah, Binah, Chesed, Geburah e Tiphareth. Acima de Daath é Kether, abaixo é Tiphareth, os outro mencionado Sephiroth estão ao seu redor.
Daath é a Sephira mais próximo para a Tríade supernal constituído por Kether, Chokmah e Binah. Chokmah é 'sabedoria' e representa os processos associativos da metade direita do cérebro. Binah é a 'compreensão' e representa os processos analíticos do lado esquerdo do cérebro. Daath representa 'conhecimento' e é a síntese prática de Chokmah a sabedoria e o entendimento de Binah. Daath correspondente a garganta e o pescoço e conhecimentos que podem ser formulados e colocar em prática.
Na árvore da vida antes de Tiphareth a queda não é o sol central no centro da árvore. Em vez disso, existem dois sóis que brilham sobre o Sephiroth circundante. O sol mais alto é Daath, que representa o sol místico que se encontra atrás, ou além, o sol comum. Daath é o Sol Negro e Tiphareth é o

sol amarelo comum. Daath atravessa os caminhos em direção a Kether, Chokmah, Binah, Chesed, Geburah e Tiphareth. Este é o sol superior que representa o "mundo superior". Tiphareth atravessa os caminhos em direção a Daath, Chesed, Geburah, Netzach, Hod e Yesod. Este é o sol inferior que representa o 'mundo inferior'. O acima e o abaixo estão, no entanto,perfeitamente interligado. O Arcanjo Miguel comanda Tiphareth e o sol menor. O Arcanjo que é mais próximo de Deus, ou seja, Samael, o portador da luz, Lúcifer, comanda Daath e o sol maior.
A arvore original se assemelha a um diamante, dentro do qual estão ligados a três níveis. Estes níveis são ilustrados por três quadrados em pé sobre suas bordas. Nestes quadrados se pode encontrar uma cruz feita por um caminho horizontal e vertical. O caminho horizontal também transforma cada quadrado em dois triângulos, repousando sobre bases de cada um dos outros um apontando para cima e para baixo. O número quatro, representados por quadrados corresponde aos quatro elementos. O nível mais alto corresponde ao Atziluth, o divino e consiste de Kether, Chokmah, Binah, Daath e os seis caminhos unindo essas Sephiroth. O nível médio corresponde a Briah, o nível mental e consiste de Daath, Chesed, Geburah, Tiphareth e os seis caminhos unindo-os. O nível mais baixo corresponde a Yetzirah, o nível astral e consiste em Tiphareth, Netzach, Hod, Yesod e os seis caminhos unindo-os. O menor nível de material, Assiah, não existe nesta árvore, e tampouco a Sephira Malkuth. O homem foi originalmente composto apenas dos princípios dos mundos mais elevados, e sua morada era o nível astral e Yesod.
Os três níveis da árvore da vida original também correspondem à sociedade ideal platônica com filósofos atribuídos para a Tríade supernal, guerreiros para a Tríade ética e agricultores e artesãos à Fundação nutritivo. O nível mais alto representa a trindade divina de uma perspectiva espiritual de cabalístico. O nível médio representa os anjos e o nível mais baixo

representa o homem e as restantes partes da criação. Daath e Tiphareth atuam como mediadores entre os níveis. Daath, ou Lúcifer, é o anjo mais próximo à Santíssima Trindade.

A QUEDA DE LÚCIFER

Sobre o original Yesod da árvore da vida, morada astral do homem, é um reflexo exato de plano elevado, Kether. Aqui o homem é uma imagem exata de Deus. Talvez seja por isso que Lúcifer e os anjos em torno dele, Shemihazah, Azazel e os filhos dos céus, começou a desejar o homem (o livro de Enoque e Gênesis 6). Yesod é o plano da sexualidade, mas na árvore perfeita ele aparece de forma sublimada e dormindo. Lúcifer-Daath, a serpente original, representa a força divina da criação que é capaz de realizar de Deus (a Trindade de Kether, Chokmah e Binah) ideia de criação. Lúcifer-Daath afunda ao nível do homem e desperta o poder da criação e a energia sexual no homem. Assim, o homem pode chegar conhecimento que foram anteriormente somente acessíveis a Deus e os anjos. Daath-conhecimento é o fruto que o homem consome no mito do paraíso.
A descida dos anjos caídos para baixo para o plano do homem e da sua união sexual com homem foi uma União nova e proibida entre os planos. Lúcifer, que anteriormente tinha agido como o guardião e o mediador entre o divino e os níveis abaixo, deixou sua posição e uniu os níveis mais elevados com o mais baixo. O nível astral do homem, Yesod, tinha sido a parte mais baixa e final da criação da árvore da vida perfeita. A humanidade então foi fecundada pela semente dos anjos e em vez de ser apenas uma criação, a humanidade tornou-se criador quando eles deram à luz aos Nefilins, os gigantes, que são descritos em Gênesis 6, e que são a descendência da unidade entre homens e anjos. O sistema fechado perfeito da árvore da vida original foi quebrado.

Depois de ter comido os frutos do conhecimento, a centelha divina é despertada no homem. Os poderes de Deus e o céu se sentem ameaçados e em Gênesis 3: '. 1'. 1 Deus declara:

> E o Senhor Deus disse: Eis que o homem se tornou como um de nós, para Sabe bem e o Mau: e agora, para que ele estendeu sua mão e leve também da Árvore da vida, comer e viver para sempre.

Deus expulsa o homem do jardim do Éden e obriga-o a cultivar o solo do qual Adão tinha surgido. Querubins segurando espadas flamejante guardam o caminho para a árvore da vida, para impedir o homem de comer do mesmo. Agora ocorreu a queda, e a árvore da vida degradada é construído. Um abismo é criado entre os mundos abaixo e o nível divino. Homem é jogado para fora de seu jardim astral até o plano da matéria. A Sephirah Malkuth é criada. Lúcifer-Daath perde seu lugar mais próximo do trono de Deus (o triângulo supernal) e é derrubado no abismo. O Abismo está dentro e além de Malkuth. Daath se torna o invisível. Xi 'não-sephirah'.
Após a abertura do abismo, o triângulo supernal cria uma esfera isolada do resto da árvore. No meio da Tríade supernal, olho que tudo vê de Deus é revelado; um símbolo que pode ser reconhecido de quadros antigos de igreja e selos maçônicos. Este símbolo representa o poder de Deus totalitário e o isolamento de sua autoridade em relação aos níveis mais baixos. Os adeptos da luz adoram louvar a esse poder. Eles se submetem a Deus, Yahweh e tentam viver de acordo com suas leis e decretos. Para o Qabalists judeu significa tentar viver de acordo com as leis do mosaico. Por Christian Qabalists é sobre seguir Jesus e colocando sua fé nele. Kabalisticamente, a crucificação de Jesus simboliza como, através da sua morte, ele cria uma ponte sobre o abismo e, portanto, reune Deus e o homem. O objetivo do cabalístico é apaziguar Yahweh e por isso

restaure a ordem harmônica original da árvore da vida. O objetivo é para retornar ao estado infantil do jardim do Éden. Para os adeptos cabalísticos monoteístas da luz, um Messias é necessário para criar uma ponte sobre o abismo. Tiphareth esse papel desde a mais elevada, Sol Negro, Daath, foi jogada no abismo. Após a queda, Tiphareth torna-se o sol central da árvore da vida. Tanto o Messias como o matador de dragões, Michael, está associado a Tiphareth. É através de Tiphareth, que é possível cruzar o abismo.
Os adeptos do caminho da mão esquerda caminho mais e mais difícil. É um caminho que é duro e draconiano, mas que tem como objetivo maior: o de se tornar um Deus. Em vez de reparar os danos da queda, o adepto negro glorifica a queda e permite a destruição de ser cumpridas. O adepto negro esmaga o velho para que algo novo surgir em seu lugar. O caminho da mão esquerda, leva para longe da árvore da vida e ainda mais na árvore do conhecimento. O Qliphoth diferente pode ser visto como frutos na árvore do conhecimento. Quando o homem comeu o fruto do conhecimento de Deus o impeça de comer da árvore da vida. Os adeptos da luz estão esperando para ser ressuscitado após a morte, no céu ou em um novo paraíso. Os adeptos negros estão buscando acessar os frutos de uma nova árvore da vida através da árvore do conhecimento. Esta luta é a busca alquímica do Elixir Vitae e a pedra do sábio. O trabalho da Pedra Filosofal é o processo alquímico de criando uma original árvore da vida que se assemelha e representa o diamante perfeito. Cumprindo o caminho que começou quando os frutos do conhecimento foram consumidos homem agora pode colher os frutos da vida.

A ABERTURA DO ABISMO

Os caminhos da árvore da vida perfeita são alterados após a queda do homem. Antes da queda caminhos passou de Kether, Chokmah, Binah, Chesed, Geburah e Tiphareth Daath. De Kether o caminho que corresponde à letra Gimel e a carta de Tarot é a sacerdotisa. De Chokmah flui o caminho que está ligado a letra Heh e o imperador. Entre Binah e Daath o caminho que está conectado ao pé da letra Zain é os amantes. Entre Chesed e Daath o caminho ligado ao Qoph e a lua. O caminho com a letra Shin e o Juízo Final (o Aeon no convés do Crowley) vai de Geburah a Daath. Entre Daath e Tiphareth flui o caminho que corresponde à letra Tau e o mundo (o universo no convés do Crowley). Quando Daath cai da vizinhança da Tríade maior o abismo é aberto e os caminhos que ligam Daath são cortados, e o caminho entre Kether e Daath (Gimel a sacerdotisa) em vez disso continua abaixo de Kether a Tiphereth. Da mesma forma, os caminhos de Chokmah (Heh / o imperador) e Binah (Zain O amante) alterar a direção de Daath a Tiphareth. Desde que Daath cai e contribui para a criação do mundo material, as três restantes correspondem a caminhos para cair ao nível material e o Sephirah Malkuth. O caminho de Chesed (Qoph / A lua) é solto de seu firmamento e em vez disso, emana para baixo de Netzach a Malkuth. Da mesma forma, o caminho entre Daath e Geburah (Shin/O Juízo Final) cai para Hod onde passa em Malkuth. O caminho que ligava Tiphareth e Daath Tau (O mundo) também cai e torna-se o caminho que emana Yesod a Malkuth. Onde Daath existiu uma vez, o abismo abre-se sobre a árvore da vida após a queda. De acordo com certas Qabalists, o abismo chama-se 'Masak Mavdil', que denota um ferro-velho para banido

falhas. Muitas entidades habitam no abismo, como o Mesukiel, 'Aquele que se esconde de Deus', uma entidade que esconde os erros tanto humanos e divinos no fundo do abismo. O abismo é governado por seres demoníacos, como Abbadon e Choronzon. O abismo tem sido associado a Gehenna, o inferno ardente dos condenados, que é nomeado após um ardente sucata a sudoeste de Jerusalém. O abismo é o portão para os anti-mundos dos Qliphotic em que Lúcifer estabelece seu pandemônio após a queda. Na mitologia nórdica, o Gnipahalan em parte corresponde ao abismo cabalístico. A deusa Hel é convertida para baixo para o mundo da escuridão e o frio, Nifelheim. O portão para ela é a caverna escura, Gnipahalan, que é guardado pela besta infernal Garm.

LILITH-DAATH E A SOPHIA CAÍDA

A concepção mais comum sobre a serpente no jardim do Éden é que é uma forma de Satanás ou Lúcifer. Mas, de acordo com muitos teólogos, a serpente era Lilith, a mulher que, nos mitos apócrifos, foi a primeira esposa de Adão, e que originalmente era um demônio feminino do sumério de tempestades. Lilith é muitas vezes descrita como uma mulher com corpo de serpente, abaixo da cintura dela. Ela bobina para baixo da árvore do conhecimento engana o homem à comer os frutos do conhecimento. Do ponto de vista cabalístico, Lilith é originalmente conectada à Sephira de conhecimento, Daath. Corresponde à filha no quadrilabro qabalístico original que consiste no Pai, na Mãe, na Filha e no Filho. Isto reflecte-se em quatro grupos de cartões do Tribunal: (cavaleiros no Tarot de Crowley) de reis, rainhas, príncipes (cavaleiros Tarot de Waite), princesas (às vezes chamadas de páginas). Chokmah é o pai, Binah é a mãe, Daath é a filha e Tiphareth é o filho. Daath, a filha é uma forma de Shekinah,

o aspecto feminino do divino. No mito de Lilith, a primeira esposa de Adão, é dito que ela foi criada independentemente de Adão, ao contrário de Eva que foi criada a partir da costela de Adão. Assim, Lilith não quis submeter-se a Adão, algo que levou a uma discussão sobre quem deve ficar por baixo durante o sexo. Finalmente, Deus teve que intervir e ele tentou forçar a Lilith para submeter-se a Adão. Mas Lilith falou o nome secreto de Deus, Shemhamforash e conseguiu escapar. Ela fugiu do jardim do Éden para as terras selvagens onde ela encontrou demônios, como Samael e Asmodeus. A interpretação cabalística deste drama mítico é que Daath, a filha-Lilith na árvore da vida original existia acima Tiphareth, que então representava o Adão. Daath deve submeter a Tiphareth, e nesta fase, a ordem da árvore da vida original está quebrada. Daath cai no abismo e cai fora da árvore da vida original. Como uma compensação do agora perdido Daath-Lilith, Adão recebe uma nova mulher, que é a Eva, e a Sephirah Malkuth substitui Daath como a filha. Malkuth é a mulher perdida que se submeteu à força solar e patriarcal da Adam Tipharet. Ela também é o princípio que possibilita a criação do mundo material e sua contínua existência através da concepção de material. Mas, dentro de Eva-Malkuth cria Lilith como seu alter-ego negro esperando para surgir. Isso corresponde a Maya e Shakti no Tantrismo, que são os dois lados do mesmo princípio. Maya mantém e reproduz o nível de ilusões, dualidades e matéria. Ao mesmo tempo ela é Shakti, a força primitiva reptiliana que pode surgir e destruir as ilusões e o plano material. Através de sua queda, Lilith permite a criação de Eva-Malkuth, mas se esconde no abismo e o Qlipha de Malkuth. Daath significa 'conhecimento' e a contraparte de Daath-Shekinah na filosofia grega e Gnóstico é Sophia: ela quem denota sabedoria e conhecimento. Originalmente 'filosofia', que em grego significa amor da sabedoria, implicava um amor de Sophia a um nível que

corresponde no eroto-misticismo tântrico. Filosofia era na verdade um caminho grego-gnóstico, no qual o filósofo se esforçou para despertar a deusa das trevas através de ritos eróticos, para ganhar poder e sabedoria e tornar-se um Deus.

A NATUREZA DO MAU

O Mau é um dos principais motivos na religião e a busca espiritual. Há uma série de fenômenos em existência que pode ser percebido como Mau, e as religiões têm tentado explicar o Mau que é e como isso pode ser evitado. Explicações sobre a natureza do Mau variam entre religiosos diferentes e diferem radicalmente mesmo dentro de um sistema de crenças idêntico.
De uma distância segura Mau naturalmente fascina, algo que pode revelar-se tudo, desde a imprensa sensacionalista e a cultura popular de teologia e filosofia. Mau pode funcionar como um espelho negro da humanidade. Talvez nossas concepções sobre o que é mau estão revelando mais sobre nós do que nossas concepções sobre o que é bom. Pensadores religiosos e espirituais têm ponderou todos os paradoxos que surgem sobre o divino, e perguntas sobre o bem e o Mau. O exemplo mais conhecido é provavelmente o problema de Teodioce, que dizem respeito a Deus todo-poderoso poder e como ele pode ser combinado com sua bondade total quando há tanto Mau, sofrimento e tristeza.
O Mau religioso é muitas vezes algo muito diferente do que é geralmente percebido como Mau em nossas vidas mundanas. O Mau religioso gira frequentemente em torno da relação com o divino, e nesse caso o Mau é o que se opõe ao divino. Arrogância e violações contra a ordem divina, como a rebelião de Lúcifer, são maus a nível religioso, mas talvez seria não percebida como Mau em um nível mais trivial. Se Deus fosse o pai todo-poderoso e bom
que ele é retratado ser, revolta de Lúcifer não seria muito pior do que uma rebelião adolescente. Os deuses que supostamente representam o bem, como o Deus do antigo testamento, permitam e realizar vários atos que a maioria de nós consideraria brutal ou

Mau. O Deus do antigo testamento inflama seus seguidores a cometer genocídio e violações brutais. É realmente muito confuso tentar entender o que é o bem e o Mau, lendo os antigos textos religiosos. Os gnósticos alegaram ainda que o Deus do antigo testamento era o verdadeiro diabo, e que a serpente no jardim do Éden era o Salvador. Satanismo é uma filosofia semelhante que transforma esses conceitos de cabeça para baixo, e desde que os conceitos são vistos como sendo de cabeça para baixo em primeiro lugar, é um processo de transformar tudo certo. Os místicos têm explicado a essência do Mau em muitas maneiras fascinantes e surpreendentes. Para o Qabalists, o Mau foi um importante problema para resolver. Gershom Scholem afirma que a maioria dos Qabalists, verdadeiros guardiões do selo do mundo místico, visualizar a existência do Mau, como uma das mais importantes motivações em sua filosofia e que esta leva-los a resolver este problema rapidamente. Eles são caracterizados por um certo sentimento para a realidade do Mau e o horror negro que envolve todos os seres vivos.
A descrição do Mau na Qabalah difere de fonte para fonte. Para alguns Kabalistas o Mau é uma força independente, enquanto outros consideram o Mau como uma parte de Deus. Às vezes o Mau é interpretado como necessário e às vezes como sendo sem valor. A visão do Mau pode esticar de um dualismo estrito em que o bem e o Mau estão em guerra para uma vista complementar em que o bem e o Mau são acreditados para ser essencial. O Mau é, muitas vezes, como nas visões de mundo gnósticas e neo-platônico, associados com os níveis mais baixos de material, mas também podemos encontrar um pensamento que sugere que o Mau é um princípio espiritual independente ao lado de Deus. Mau é percebido e descrito em muitos aspectos contraditórios na Cabala.
Há, no entanto, um número de pontos de vista principal do Mau que estão

recorrente na Cabala e podem ser divididos da seguinte forma:

1 a) Mau positivo
  b) Mau negativo
2 a) Mau necessário
  b) Mau desnecessário
3 a) uma visão dualista
  b) uma vista monoteísta
4 a) Mau como um princípio material
  b) Mau como um princípio espiritual
5 a) Mau pessoal
  b) Mau impessoal

Muitas vezes os pontos de vista Mau são antagônicos. O Mau é visto como o inimigo, mas há também uma vista complementar em que bem e o Mau, por necessidade, devem existir lado a lado. Claro, podem, se sobrepõem a diferentes pontos de vista.
1a) MAU POSITIVO significa uma existência independente. Mau positivo é o Mau em si mesmo e, geralmente, Mau absoluto. Um exemplo desta visão pode ser encontrado no Zoroastrismo e os ensinamentos de Zaratustra. Há dois princípios espirituais: Ahura Mazda, que representa a luz e o bem, mas também Angra Mainyu, que é vinculado à escuridão e do Mau. Essa visão implica que um paradigma dualista no qual o Mau está em oposição a bom. Às vezes, no entanto, Mau pode ser um princípio independente, mas ainda existem dentro de um fator de União, como em Zervanism, no qual Zervan inclui Angra Mainyu e Ahura: Mazda. Na Cabala, o Mau é visto como um aspecto original de Deus.
1b) MAU NEGATIVO implica Mau sem existência independente. Mau negativo é simplesmente a ausência do bem. O mundo das ideias ou o nível divino é bom, verdadeiro e belo, portanto, platonismo, Neo-platonismo e muitas formas de ver o miticismo

Mau como a ausência do bem. O Mau do mundo não existe por causa de qualquer Mau real, mas por causa da ausência de boa e devido a grande distância do divino. Mau é caracterizado pela não-existência e inexistência. O Mau negativo não é absoluto, mas algo relativo em sua relação com a boa. O pensamento do Mau negativo é muitas vezes acompanhado de uma cosmovisão monista. Às vezes, no entanto, este não-ser é identificado com o Mau, como é o caso de Ahriman (Angra Mainyu), e logo chegamos ao limite de um paradigma dualista.

2a) MAU NECESSÁRIO baseia-se o pensamento que bom só poderá surgir se o Mau. Isto pode ser interpretado como uma visão relativista em que bom só é bom em relação a Maudade do Mau, mas esta é uma visão rara no misticismo. Os atos bons e justos, mais freqüentemente, só alcançam um valor quando encontram resistência do Mau e do injusto. O homem tem tanto o bem e o Mau dentro, quanto o livre arbítrio para escolher um ou outro. Só quando escolhemos o bem pode o homem e seu mundo alcançar a verdadeira legitimidade. O estudioso cabalístico Joseph Dan explica:

> O Mau vem de Deus diretamente, e preenche uma função divina. A extensão do Mau em cada fase de criação é decidida por Deus de acordo com seu plano divino, que é um perfeitamente bom-para produzir a justiça. O Mau é necessário para converter a retidão, para testá-la nas circunstâncias mais difíceis e justificar a existência do mundo por ela.

Este pensamento é facilmente combinado com uma visão complementar sobre o bem e o Mau e uma filosofia monista.

2b) MAU DESNECESSÁRIO se baseia o pensamento que o Mau é inútil e sem qualquer função. Tarefa do homem é lutar contra o Mau em todos os custos e os poderes da boa assistência nesta luta. Jeffrey Burton Russell escreve em seu livro

O DIABO:

> Os Maues do mundo são tantos, tão grandes e tão penetrantemente imediatos que exigem não a aceitação mística, mas a vontade de tomar as armas contra eles.

A ideia do Mau desnecessário não tem que corresponder a uma visão do Mau positivo, mas pode ser conectada com uma visão niilista do Mau em que é a ausência do bem sem qualquer tipo de significado.
3a) A VISAO DUALISTA descreve duas forças separadas do bem e do Mau. Zoroastrismo e Mazdaismo, as religiões iranianas, têm uma cosmovisão dualista. Esta visão é, talvez, uma solução mais fácil para o problema da teodiceia. Jeffrey Burton Russell escreve:

> O cristianismo sempre achou difícil reconciliar a bondade de Deus com sua onipotência; O zoroastrismo preserva a bondade absoluta do Deus sacrificando sua onipotência.

Ele continua:

> Dualismo insiste na existência de um Mau absoluto e radical. Não só isto responde em parte a nossa percepção do mundo, mas pela primeira vez sai uma figura claramente reconhecíveis como diabólica.

No entanto, uma visão dualista ocasionalmente é combinada com o pensamento de um complementar e Mau necessário, mas depois tende a passar para uma filosofia monista.
3b) O MODO DE EXIBIÇÃO MONISTA descreve o bem e o Mau como duas faces da mesma potência, uma visão que questiona a realidade objetiva do bem e do Mau e afirma que eles são dois termos abstrato. Herekleitos anteriormente expressa esse pensamento:

> O bem e o Mau são um [e] para Deus todas as coisas são justas e boas e corretas, mas os homens têm algumas coisas erradas e algumas certas.

Uma visão monista é encontrada entre os Qabalists que veem o Mau como parte da personalidade de Deus. Para uma religião monoteísta, tais como o judaísmo, o princípio do Mau é colocado dentro do único Deus. Jeffrey Burton Russell escreve:

> Satanás é a personificação do lado negro de Deus, o elemento dentro de Yahweh que obstrua o bem. (...) Desde que Javé era o único Deus, ele tinha que ser, como o Deus do monismo, uma 'antinomia dos opostos interiores'. Ele era luz e trevas, bem e Mau.

4a) MAU COMO UM PRINCIPIO MATERIAL. Este pensamento tem uma afinidade principalmente sagacidade Gnosticismo. Também tem semelhanças com alguns aspectos do platonismo ao neoplatonismo. O mais alto nível espiritual e divino é feito de puramente positivas qualidades como bondade, verdade, beleza e justiça. Matéria opõe-se a estas qualidades e está associada com o Mau, inércia e ilusões. Faíscas do divino são aprisionadas na matéria e quando o homem é liberto da matéria libertam essas centelhas de luz divina, e bem vence o Mau. Esta visão sobre o Mau está frequentemente associada com ideais ascéticos e uma visão negativa sobre o corpo físico. Dentro de, por exemplo, maniqueísmo iraniano, os poderes das trevas foram pensados para ter criado o homem para capturar a luz em questão. Vista de neoplatônico, Mau como questão é um Mau negativo que é em relação ao objetivo, qualidades positivas do mundo das ideias de Platão.
4b) MAU COMO UM PRINCIPIO ESPIRITUAL. Dentro desta visão Mauigna é algo acima e fora de questão. O mundo material contém qualidades de ambos os domínios dos domínios do bem e o Mau. Mau como um princípio espiritual pode existir dentro de Deus, ou como

uma força do Mau independente.
5a) O MAU PESSOAL pressupõe entidades ou poderes que desejam cometer atos maus. Isto não sugere qualquer princípio abstrato ou a lei impessoal da natureza, mas prefiro os poderes com personalidades individuais. Em alguns casos, acredita-se que essas forças estão em guerra com os poderes correspondentes do lado do bem, e ocasionalmente o Mau age como um ajudante para o mais alto poder do bem.. Crença em um Mau pessoal é frequente dentro os quadros da religião e da magia primitiva. Magia Cabalística descreve diferentes demônios que personificam o Mau, mas que também pode ser contatado para fins magos.
5b) O MAU IMPESSOAL é um princípio abstrato que faz com que o Mau seja vivenciado. Um geralmente vem através de descrições do Mau impessoal em filosofia ou misticismo. Mau pode ser as ações do homem em determinadas situações, ou forças cósmicas extraviadas. Não há nenhuma vontade por trás do Mau, mas ele age como uma lei impessoal da natureza ou uma catástrofe.
Além destes cinco casais oposto, um poderia igualmente considerar um Mau complementar, o que implica o Mau que é visto como um princípio necessário destrutivo, tão importante quanto o poder de criação e vivificante. De acordo com esta visão, o bom e o Mau devem estar em equilíbrio.

O SEPHIRA GEBURAH E A ORIGEM DO MAU

A árvore da vida com seus dez Sephiroth representa diferentes qualidades de Deus, ou princípios do universo, se prefere uma linguagem menos religiosa. Duas das qualidades que mais evidentemente influenciam a existência humana são a misericórdia de Deus e seu lado julgar. Quando Qabalists falam sobre a misericórdia de Deus e seu lado julgador corresponde o adstringente e as desintegração das forças do universo, força que constantemente influenciam o mais baixo

Sephira Malkuth e o mundo do homem. Na árvore da vida, a Sephira Chesed corresponde ao lado misericordioso de Deus, Enquanto a Sephira Geburah (também chamada Din) corresponde ao lado severo e condenador. Chesed manda sobre as forças que se juntam, enquanto Geburah é o princípio que quebra, desenha os limites e analisa. Chesed e Ceburah exercerem uma influência fundamental na existência. Quando estes dois princípios são equilibrados agem harmoniosamente com o outro Sephiroth. Chesed pertence ao lado direito da árvore da vida e Geburah lado esquerdo. O lado esquerdo está associado com os princípios que criam leis e limites e são chamados 'O pilar da severidade'. O lado direito está associado com os princípios que criam a unidade e a compreensão e são chamados 'O pilar da misericórdia'. O Sephiroth do lado esquerdo são Binah, Geburah (Din) e Hod e o Sephiroth do lado direito são Chokmah, Chesed e Netzach. As forças do lado esquerdo são principalmente ativas durante o processo de criação, já que exige uma separação da unidade original de Deus. O universo é criado quando o princípio destrutivo divisor é ativo. Este pensamento é importante na Qabalah que protege um panteísmo senão imanente no qual Deus existe dentro da criação. O fato de que é o princípio destrutivo que é a causa por trás do universo pode, a princípio, parecer paradoxal, mas é a força divisória que permite a multiplicidade e a existência individual. Sem esta força tudo iria se fundir e unificar. Se tomarmos o homem como exemplo, a vida começa com a divisão de uma célula, o que faz com que a criação de inúmeras outras células que permitem a criação de uma nova vida. A força divisória é a ferramenta que é necessária para criar a vida de outra vida, mas também é a mesma força que corta o fio da vida.
Na Sephira Binah, alguns dos princípios originais sobre o Pilar da Severidade podem ser encontrados, e aqui a raiz do universo, bem como as raízes da limitação, divisão e regulação da lei

podem ser encontradas. Por outro lado, é somente em Geburah que as forças de desintegração e julgamento são totalmente expressas, embora harmonizadas pelas forças unificadoras de Chesed.
Geburah é visto como a raiz do Mau, pela maioria dos Qabalists, e a definição real do Mau era frequentemente 'separação', ou seja, a característica de qualidade de Geburah. Como Gershom Scholem explica no capítulo 'Sitra Ahra, bem e o Mau na Cabala' no livro sobre a forma mística da divindade:

> Aqui aprendemos que o Mau é nada mais do que aquilo que isola e remove as coisas da sua unidade. (...) O que é comum a todos estes cabalistas é a percepção do Mau como uma entidade existente no isolamento e ação má como a separação de serem de seu devido lugar.

GEBURAH E SATANÁS

Enquanto Geburah permanece equilibrada por Chesed é uma força que garante a ordem e a justiça, mas se fosse de Geburah a agir por conta própria se tornaria uma força brutal e destrutiva que causaria Mau. O kabalistas veem Geburah como um aspecto de Deus e como uma das suas qualidades. Em um certo momento no mítico espaço primordial de tempo, a serpente se atrasa para o jardim do Éden e faz com que o homem a quebrar a unidade original coma dos frutos do conhecimento. Quando a unidade original quebra Geburah torna-se uma força independente, que dominará Malkuth e o mundo do homem. O que foi potencialmente um Mau, se atualiza e se transforma em uma força radicalmente Mau que assola o mundo do homem. De acordo com muitos Qabalists, Satan nasce através de atos pecaminosos do homem. Um lado de Deus torna-se uma força independente, o Mau pelo lado da humanidade desobediente. Vários Qabalists afirmam que a serpente é o princípio que faz com que a divisão em existência, e que permite

Satanás, ou Samael, tornar-se um princípio individual, o Mau. A serpente corresponde aos instintos considerados pecaminosos, mas também foi associada com a mãe do demônio Lilith.
Samael, nome de Satanás na literatura judaica, originalmente um aspecto de Deus em várias interpretações, também é encontrado em 72 nomes de Deus, no nome do Sa'ael. Quando a força de Geburah tornou-se independente, Maveth, também conhecido como morte, quebrou em existência e também no nome de Sa' el, que posteriormente tornou-se Samael, ou seja, o anjo da morte. Os fiéis kabalistas judeus acreditavam que, na chegada do Messias, a morte seria derrotada e eles também acreditavam que quando o homem alcançasse a existência paradisíaca original em algum momento no futuro, Samael seria liberado do princípio da morte e, mais uma vez, tornado Um com Deus e recuperar o nome Sa'el.
Em certos Qabalists, no entanto, há uma tendência a ver Satanás como uma força original, independente, que é ativa no âmbito da unidade primordial de Deus. Calya Raza, o texto cabalístico, descreve longas conversas entre Samael e Deus. No misticismo judeu, Satanás é o promotor que é o pré-requisito para a justiça de Deus. Em alguns textos é Geburah, aspecto julgadora de Deus, que é visto como idêntico ao anjo promotor, Satan.

GEBURAH E CRIAÇÃO

Geburah é o princípio da punição destrutiva. Mas, paradoxalmente, também é o pré-requisito da criação. Quando Deus criou o céu e a terra... ele divide o que anteriormente foi fundido. Deus separa a luz das trevas. Originalmente estava tudo Unido e completamente indiferenciado, e partir deste estado primordial do mundo foi formado através da separação, ou seja, através das qualidades de Geburah. A mais alta Trindade não corresponde à criação em si, mas para seu planejamento, e tudo está

nesta fase ainda Unidos. Kether corresponde à vontade de Deus, Chokmah a sua sabedoria e Binah para seu discernimento. Os sete Sephiroth abaixo de Binah representam a criação e os sete dias durante os quais ela ocorre. Binah é a Sephira que faz fronteira com os sete Sephiroth abaixo, e aqui encontramos as qualidades que são pré-requisitos para o ato de criação. Binah é capacidade discriminativa de Deus e o processo de diferenciação, pelo qual a criação é preparada. É Binah que libera as emanações em que as forças de Geburah são dados espaço para operar.

OS MUNDOS DESTRUÍDOS

De acordo com alguns Qabalists, havia certos mundos que foram criados anteriormente o nosso. Rabino Isaac ha-Cohen, que viveu em meados do século XIII, foi um dos mais importantes defensores desta ideia. Esses mundos foram criados unicamente a partir dos princípios do lado esquerdo, que teve sua raiz em Binah, permitindo assim a força se separe de Geburah para operar sem impedimentos. Desde que estes mundos foram criados por princípio da desintegração e destruição, eles também se tornaram destrutivos. Daí eles implodiu através de sua própria natureza má e destrutiva. De acordo com Isaac ha-Cohen, Deus criou esses mundos para permitir a existência de homens justos. Em um mundo constituído exclusivamente por bons instintos (yeser ha-tob) nenhum homem justo seria capaz de existir, desde que a justiça é medida em relação à resistência. Só num mundo de injustiça pode um homem justo surgir, desde que ele escolha o bom e justo. Os Anjos, que consistem apenas de bons princípios, não são assim justos da mesma maneira que um homem pode ser. Deus não desejava condenar nenhum mundo à não-existência antes de ter sido estabelecido que era impossível encontrar até duas pessoas justas nesses mundos. Seria injusto

proteger aqueles dois que nunca seriam capazes de existir e provar sua justiça. Aqui podemos encontrar a ideia de um Mau necessário que permite a existência de Deus de verdade. Rabino Eleazar de Worms apresenta o pensamento de que Deus criou inicialmente um mundo que estava totalmente Mau na tentativa de encontrar pelo menos duas boas pessoas dentro dele. Se isso não poderia ocorrer o mundo desmoronaria, desde que o mundo não pode existir sem pelo menos duas boas pessoas.
O problema era que não existiu uma única pessoa boa nestes mundos de pura Maudade. De acordo com Tract Concerning the Left Emanations de Rabi Isaac ha-Cohen, Deus fez três tentativas. Primeiro um mundo surgiu a partir de "formas estranhas" e ‘aparências destrutivas’. Era um mundo cruel e Maugovernado por Qamtiel. Este mundo era tão Mau que foi destruído e retornou para a fonte original de Binah. Uma segunda tentativa foi feita e um novo mundo emanou de formas ainda mais estranhas. Seu governante era Belial e este mundo era ainda pior que seu antecessor foi destruído como o primeiro mundo. Um terceiro mundo emanado diante de formas ainda mais estranhas e mais destrutivas do que o primeiro e o segundo. Seu governante foi lttiel e deste mundo foi o pior dos três. As forças deste mundo desejavam colocar-se acima do divino, e desejavam cortar a própria Árvore da Vida. Este mundo também foi destruído, e foi tomada a decisão de não criar mais mundos semelhantes a estes.
Em vez disso, Deus criou nosso mundo que contém uma mistura de bem e o Mau, e como resultado o homem contém ambos bons instintos (yeser ha-tob) e maus instintos (yeser ha-ra). Neste mundo significa, no entanto, que a justiça diminui entre os justos, desde que eles são assistidos pelo bem e o divino e não escolher bem contra todas as probabilidades. Mas, ao mesmo tempo, os três mundos totalmente maus revelaram que não há mundos que possam existir através dos mundos destrutivos de Geburah. Se um mundo vai ser capaz de existir as forças de Geburah devem ser balanceadas com Chesed,

e esta é a situação no mundo do homem, Malkuth.
Os mundos originais, o Mau desaparece e retorna a sua origem em Binah. Rabino Isaac ha-Cohen compara isso com um pavio em óleo que queima devido o óleo, da mesma forma o fogo pode ser apagado no mesmo óleo. Mas, tudo não retorna. Determinados resíduos dos três primeiros mundos maus continuam a existir como remanescentes, ou endurecida lava de um vulcão extinto. Esses restos são o Mau do mundo e são chamados Qliphoth.

OS REIS DE EDOM

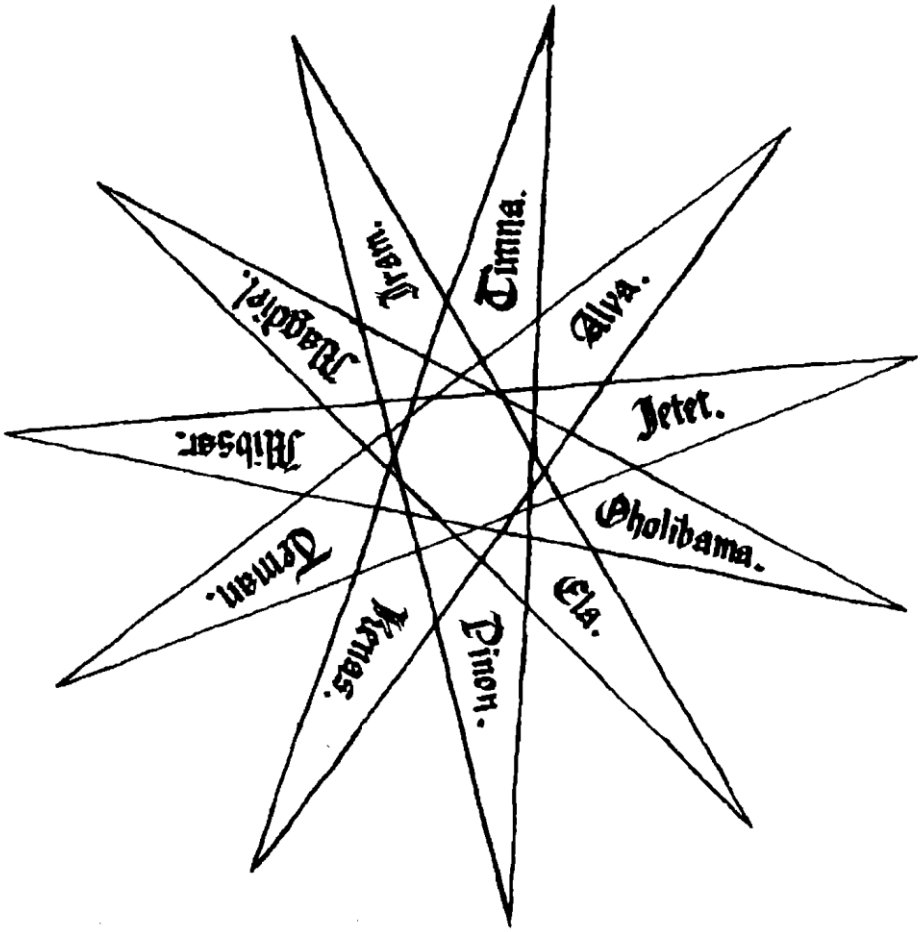
No Qabalah, os três mundos destruídos e primordiais correspondem a 974 gerações que, segundo a tradição, foram criadas por Deus, mas foram aniquiladas depois que Deus descobriu que elas eram más. Outro tema recorrente que é comum na Cabala é dos reis de Edom que são mencionados em Gênesis 36. Eles eram reis sobre a terra de Edom antes que qualquer rei israelita a tivesse conquistado, e os cabalistas associaram esses reis aos mundos Malignos primordiais E seus senhores. De acordo com o Qabalists, Edom foi um reino, ou um mundo, que consistia unicamente as forças duras de Geburah. O Zohar nos diz que Edom significa "um reino de severidade que não é enfraquecido por nenhuma piedade". Os antigos senhores de Edom foram onze em número, e este número está associado com o princípio do Mau na Bíblia. ln Gênesis 36: 40-43, podemos encontrar seus nomes: Timna, Alva, Jetet, Oholibama, Ela, Pinon, Kenas, teman, Mibsar, Magdiel e Iram.
Na Cabala estes nomes correspondem aos onze governantes demônio dos antimundos do Mau. Um texto cabalístico sobre os demônios mais importantes revela que tanto os senhores e os reis de Edom estão associados com certos demônios:

A velha Lilith é a esposa de Samael; ambos nasceram na mesma hora como uma imagem de Adão e Eva, e eles abraçaram uns aos outros. Ashmedai, o grande rei dos demônios, escolheu para sua esposa, a jovem Lilith, filha do rei; o nome dele é Qufsafuni, e o nome da esposa é Mehetabel, filha de Matred e sua filha Lilita.

A parte sobre a esposa MehetabeL filha de Matreb, é do Gênesis 36-39, onde os reis de Edom e suas famílias são apresentados. Samael, ou seja, Satanás, é mencionado como o governante de Edom. Esta é uma interpretação que não é mencionado na Bíblia, mas que fazia parte de certas especulações cabalísticas ao redor das conjecturas sobre os reis de Edom, certas tradições demonological estavam ligadas com o pensamento que pertenciam as emanações do lado esquerdo. Entre certos judeus durante a idade média o termo 'reis de Edom' foi usado para denotar o cristianismo, que eles acreditavam que tinha desenvolvido do lado negro.

GEBURAH E O ZIMZUM

Os Kabalistas acreditava, principalmente, que a criação foi iniciada por Deus virando-se para o exterior e permitindo que emane dele para fora e para baixo, em conformidade com as teorias de emanação dos neoplatônicos. Esta teoria foi virada de ponta-cabeça pelo famoso cabalista Isaac Luria que viveu e trabalhou na cidade de Safed Calileian durante o século XVI.
De acordo com Luria, em vez de a criação começar com Deus centrando seu poder em um ponto, começou com Deus retirando-se de uma área. Deus, ou Ain Soph, cria um vazio em sua própria ilimitabilidade. Aqui Deus pode criar o mundo sem, panteísta, tornar-se um com ele. Não obstante, Deus cria o mundo entrando no seu ser, cada vez mais demarcado. O primeiro ato de Deus é criar



The kings of Edom placed on the 11-pointed star
represent the Qliphoth and their eleven demonic rulers.

demarcação e vazio, ou seja, uma escuridão primordial. Neste vazio, Deus pode permitir que a Criação ocorra e luz para romper. Através da criação, Deus termina no que pode ser chamado um exílio místico dentro de si mesmo. Este processo em que Deus limita sua própria ilimitação para permitir criar chama o Zimzum., que significa 'concentração', mas prefiro denota 'levantamento'.
Isaac Luria e seus discípulos tiraram conclusões ousadas sobre o Zimzum. O fato de que Deus era capaz de isolar uma área dentro de si mesmo significava que o princípio de Geburah estava ativo. A força do juízo final, expressada através de Geburah, caracteriza-se por limitação e determinando tudo da forma adequada. Assim, é Geburah que é ativo quando Deus inicia o processo de Zimzum. Se existência é possível fora de Deus, Ele deve desenhar um limite para definir onde Ele não está. Geburah chama a este limite e é o princípio por trás da existência de objetos individuais. Sem Geburah tudo iria voltar e ser engolido pela unidade original de Deus. Geburah, que é a força por trás do Mau, é, simultaneamente é simultaneamente o princípio que facilita a Criação e toda a existência individual fora de Deus. Por conseguinte, Isaac Luria e seus seguidores descrevem uma existência em que o Mau existe como um pré-requisito para o próprio ser. Scholem explica na the forma mística de vista a divindade Luria na Zimzum, Geburah (também chamado de Din) e criação:

> Não é possível criar um mundo perfeito, seria idêntico ao próprio Deus, que não pode duplicar-se: mas apenas limitar-se

Ele explica a vista quase gnóstica da criação:

> Mas o ato de tsimtsum em si, no qual Deus limita-se, requer o estabelecimento do poder do ruído, que é uma força de limitação e restrição. Assim, a raiz do Mau, finalmente, encontra-se na própria natureza da criação em si, em que a harmonia do infinito não pode persistir por definição, devido à sua natureza como criação-i. e., como outra divindade, um elemento de desequilíbrio, defeituoso e escuridão, que deve entrar em cada existência restrita, no entanto pode ser sublime.

A Qabalah Luriana implica, portanto, que o princípio do Mau é necessário se a criação é ser capaz de existir e não retornar à unidade de Deus.

A RUPTURA DOS VASOS

Um tema importante na Lurian Qabalah é a descrição da 'quebra dos vasos' (Schevirath ha-kelim). Após o Zimzum, Adam Kadmon é criado, o homem perfeito que irradia luz divina. Da luz Sephirotic irradia em uma unidade completa. Mas, a partir dos olhos de um formulário de brilhos de luz atomizados em que o Sephiroth não constitui uma unidade orgânica, mas diferentes pontos ou partes. O mundo é construído por esta luz que Isaac Luria chama "um mundo de luzes pontuadas" (Olam ha-nekkudoth), mas também "o mundo de confusão" (Olam ha-tohu). Isto constitui o fundamento da criação real que é conhecido pelo homem, que desde o início foi dirigido para o finito.

Várias embarcações são criadas para reunir esta luz pontuada e dar sua energia de uma forma na criação limitada. Os três vasos da Tríade supernal do Sephiroth reunem as luzes, mas quando as luzes fluem até os seis vasos inferiores a rapidez do processo faz com que esses vasos quebrem. A Sephirah menor também é danificado, mas não tão intensamente. As peças caem no abismo com 288 centelhas de luz divina. A pura e Santa, portanto, é misturado com os impuros e profanos, que resultada na criação de anti-mundos demoníacos.

A quebra dos vasos é uma etapa necessária na criação, e embora ele é referido como um 'acidente' (Schevira), é inevitável. Scholem escreve que assim como a semente precisa rachar para ser capaz de crescer e florescer, então os primeiros vasos devem quebrar para permitir que a luz divina de dentro deles alcance seu objetivo destinado. A razão por trás da ruptura dos vasos é a existência de uma espécie de processo de limpeza primordial. No espaço

original, o elemento mau foi misturado com o elemento bom. Para purificar o Sephiroth do Mau, os vasos quebraram, e o Mau foi banido para se tornar uma identidade independente em um anti-mundo demoníaco. Através da quebra dos vasos surgiram novos vasos limpos. O Reino do Mau não é inicialmente criado entre as peças reais dos vasos quebrados. É proveniente dos resíduos que são limpos através da Criação através da quebra dos vasos. Isto pode ser comparado com o processo de nascimento que também gera resíduos de produtos. Todo o processo dos vasos quebrados é comparado por Qabalists com os três primeiros mundos destrutivos e os onze maus reis de Edom que criou mundos primordiais, maus que foram aniquilados para facilitar um mundo novo, puro.

O QLIPHOTH

A quebra dos vasos foi uma catástrofe, disse Diotallevi. O que poderia ser mais insuportável do que um mundo abortado? Deve ter havido algum defeito no Cosmo desde o início; e não, mesmo os mais eruditos rabinos tinham sido capazes de explicá-lo completamente. Talvez no momento em que Deus exalasse e fosse esvaziado, algumas gotas de óleo estavam no primeiro receptáculo, um resíduo material, o reshimu, adulterando assim a essência de Deus. Ou talvez as conchas do mar, o qelippot, os começos da ruína-Mauiciosamente estavam esperando em uma emboscada em algum lugar.

UMBERTO ECO: PÊNDULO DE FOUCAULT

Os resíduos de produtos que estão associados com o Mau criam uma antidemoníaca estrutura para a árvore da vida e os dez Sephiroth. Esses resíduos são chamados de Kli'pot, Kelippot ou Qliphoth (sing. Klipa, Kelippa ou Qlipha), que significa 'pele', 'latir' ou 'conchas'. O Qliphoth constituem algumas sobras da criação. Eles estão banidos da árvore da vida através de certos processos de limpeza, mas constantemente atormentam o homem de seu próprio antidemoníaco mundo. Às vezes o Qliphoth aparecem na forma de tentações do mau e ocasionalmente como demônios reais que o homem deve proteger-se contra. O Qliphoth surgem em conexão com os mundos primordiais, o Mau e a sua destruição, mas em algumas interpretações uma existência ainda mais primitiva do que Deus.

Os Qabalists geralmente Ver os lados julgador de Deus, Geburah, como o principal fator por trás da criação do Qliphoth. Isto tem sido descrito de uma forma que lembra a rebelião de Lúcifer contra Deus e a sua ordem. Isto confirma a impressão de que, desde o início, Geburah já tem uma existência independente que corresponde a Satanás, ou Samael. Geburah rompe com a unidade Sephirotic e declara: 'Eu vou governar'. Ele é forçado de volta para o equilíbrio Sephirotic, mas certas partes de sua força escapa. Estas peças de Geburah se voltou contra Deus e começaram suas próprias emanações, que Qabalists os descrevem como um escárnio contra os mundos divinos. Assim como os mundos do Sephiroth são em número de dez, essas emanações consistem de dez antinegros mundos. O casal primordial, demoníaco, Samael e Lilith, que representam o Qliphoth, governa. Os Qabalists se referem aos mundos Qliphotic como bastardos e afirmam que eles correspondem ao ato da criação, mas na forma de sexualidade ilegítima.

Os Qliphoth são chamados excrementos da Criação e ocasionalmente estão associados com o mundo material, e às vezes com algo que é ainda mais baixo e pior na hierarquia Cabalística. Certos estudiosos cabalístico deseja se conectar a Qliphoth com o Assiah ou giovane, o nível mais baixo da árvore da vida, ao qual pertence a Sephirah Malkuth. Mas, ao mesmo tempo, os anti-mundos de Qliphotic dez correspondem a toda a estrutura Sephirotic com todos os quatro planos. O Qliphotic de dez mundos é habitados por demônios e seres Malignos. A Cabala revelada, no século XIX, cabalista e hermética S. L. MacGregor Mathers, que contém uma coleção de textos de Zohar, publicado originalmente em latim por Knorr van Rosenroth, Assiah e os mundos do Mau são descritos assim:

> O quarto é o mundo asiático, OVLM Ho-SHIH, Olahm Ha-Ásia, o mundo da ação, também chamado o mundo das conchas, OLVM HQLIPVTh, Olahm Ha-Qliphoth, que é este mundo de matéria, composta de elementos mais grosseiros dos outros três. Nele também é a morada dos espíritos que são chamados de 'conchas' pela Qabalah, Qliphoth, QLIPVTH, materiais conchas. Os demônios também estão divididos em dez classes e têm habitações apropriadas.

Em torno das especulações sobre o Qliphoth e os dez anti-mundos, desenvolveu-se uma demonologia, tanto na Qabalah judaica como na cristã. Cada Qlipha representa um aspecto negativo, ou anti-pólo Mauigno, de cada Sephirah e é povoado por demônios, em vez dos anjos que estão associados com os dez Sephiroth. Os mundos de dez Qliphotic e seus governantes demoníacas são geralmente acreditadas-se ser o seguinte:

Qlipha Sephira	demônio régua	antipólo
I. Nahemo	Nahcma	Malkuth
2. Gamaliel	Lilith	Yesod
3. Samael	Adrammelek	Hod
4. Hareb-Serapel	Baal	Netzach
5. Tagaririm	Belphegor	Tiphareth
6. Galab	Asmodeus	Geburah
7. Gamchicoth	Astarotes	Chesed
8. Satariel	Lucifuge	Binah
9. Chaigidel	Belzebu	Chokmah
10. Thamiel	Satanás e Moloch	Kether

Esta tabela é baseada em correspondências de The Kabbalah Unveiled, e revela como as dez esferas diferentes correspondem aos quatro mundos na Cabala. O mais alto (Ou como talvez devesse chamá-lo, mais baixo) Qlipha, Thamiel, corresponde ao

maior mundo arquetípico Atziluth, enquanto Chaigidel e Satariel correspondem ao mundo da criação, Briah. Os seguintes seis mundos estão associados com o mundo da formação, Yetzirah, e o mais baixo Qlipha., Nahemo, exclusivamente corresponde a Assiah nível material. O nome do Qliphoth e seus governantes diferem de uma única fonte para outro e principalmente, nós usaremos uma ortografia diferente àquele acima neste livro. A kabbalah Unveiled apresenta uma explicação interessante sobre os mundos do maus e seus seres:

> Os demônios são os mais grosseiros e os mais deficientes de todas as formas. Seus dez graus respondem à decad do Sefiroth, mas em uma razão inversa, como a escuridão e a impureza aumentam com a descida de cada grau. Os dois primeiros não são nada além de ausência de forma e organização visíveis. A terceira é a morada das trevas. Em seguida, siga sete infernos ocupados por esses demônios que representam vícios humanos encarnados, e torturar aqueles que se entregaram a tais vícios na vida terrena.

Samael é descrito como o governante de todos os demônios e é identificado com Satanás. Juntamente com a mulher escarlate, a rainha de adultério e prostituição, Isheth Zenunim, ele é chamado CHIVA ou Chioa, a besta. A besta, Samael e a meretriz constituem uma trindade Mauigna.

DEMONOLOGIA

Os demônios que governam os anti-mundos podem ser reconhecidos a partir da demonologia judaica-cristã, e vários dos nomes podem ser encontrados em textos bíblicos, contos populares e, acima de tudo, dentro da literatura mágica de Judaiasm e cristianismo. A literatura mágica que foi atribuída ao rei Salomão é preenchida com

Nomes de demônios que também aparecem nas especulações Qabalistic sobre o Qliphoth. É bem possível que mesmo o próprio nome Qliphoth possa ter penetrado

como um nome de um demônio, o demônio Klepoth no Grimorium Verum. Entre os diferentes cabalistas, uma predileção variada por entrar em descrições demonológicas do lado do Mau era evidente ou, como Scholem aponta na Enciclopédia Judaica:

> A diferença básica entre o Zohar e os escritos dos gnósticos em Castela foi que estes últimos se entregaram a personificações exageradas dos poderes neste domínio, recorrendo às ocasiões a crenças demonológicas anteriores e chamando as potências das "emanações da esquerda" Nomes, enquanto o autor do Zohar geralmente manteve categorias mais impessoais.

Estes demônios aparecem nos 'grimórios' ou livros de magia negra, que muitas vezes são acusados de originar de alguma autoridade devidamente antiga, do rei Salomon a Agripa. Entre os mais antigos textos dentro da demonologia salomônica é o testamento de Salomão. Presumivelmente os mais famosos são uma chave de Salomão e a chave menor de Salomão, chamado Lemegeton, que contém um catálogo de demoníaco notório de 72 espíritos Malignos. O número 72 corresponde o nome secreto de Deus, Shemhamforash, e houve especulações sobre se esses demônios não constituem de fato o lado negro de Deus. Vários dos demônios podem ser rastreados para certos velhos deuses e espíritos das culturas sumérias e babilônicas. Estudos clássicos destes textos magicos demonological e negros são magia Ritual por E. M. Butler, segredo Lore of Magic por Idres Shah e livro de magia negra por A. E. Waite.

Informações interessantes sobre o Qliphoth e seus atributos podem ser obtidas a partir de textos demonológicos. Eliphas Levi traduziu um fragmento alegadamente das Chaves de Salomão do hebraico.

Este texto descreve o Qliphoth e seus governantes demônio como antipoles para as qualidades divinas do Sephirotic e dez forças governadas por onze reis do demônio são apresentadas como os antipólos do Mau para o Sephiroth. Esta categorização que aparece na obra de Levi e Mathers é comum na Cabala Hermética. Os demônios e o Qliphoth são explicados no texto traduzido por Levi:
1. Como um antipólo para o mais alto Sephirah, Kether, que representa a unidade, podemos encontrar Thamiel, que é o 'duplo caminho' e o demônio da revolta e anarquia. Dois diabo reis, Satanás e Moloch, governa Tharniel, e eles estão envolvidos em uma guerra eterna.
2. Chaigidel é o antipólo para a Sephirah da sabedoria, Chokmah. Chaigidel é a concha que corresponde ao material e as aparências ilusórias. Belzebu, o chamado senhor das moscas, assombra corpos em decomposição, governa esta esfera. Belzebu é descrito como o guia dos demônios, ao invés de seu governante, desde que os espíritos Malignos obedecem a ninguém.
3. Satariel é o oposto de Binah, o Sephirah de entendimento. Satariel é aquele que mantém segredo ou esconde algo. Os demônios de Satariel estão associados com absurdos, inércia intelectual e mistérios. Lucifuge manda aqui e ele não é para ser misturado com Lúcifer. Lucifuge é o único que escapa a luz, e Lúcifer é o portador da luz.
4. A Sephirah da misericórdia, Binah, tem Satariel como um antipólo. Os demônios de Gamchicoth prejudicam e perturbam as almas. Seu líder é astarotes ou Astarte, que, no texto, é chamada a Venus impura dos sírios com seios femininos, mas com a cabeça de um asno ou um boi.
5. Golab é o antipólo da Sephirah da justiça. Os demônios de Golab são agitadores e incendiários e são referidos como os espíritos da ira. O governante é Asmodeus, que também é chamado Samael o negro.

6. a Sephirah da beleza, Tiphareth, tem o 'entrevistador' Tagaririm como seu antipólo. Aqui ouvem Belphegor.
7. a Sephirah da vitória, Netzach, tem o 'Corvos da morte', Hareb-Serapel, como antipólo e ordens de Baal aqui.
8. a Sephirah da ordem, Hod, tem como seu antipólo as ordens de Adrammelech 'impostor' Samael aqui.
9. a Sephirah da Fundação, Yesod, tem 'o obsceno' Gamaliel como seu antipólo e o demônio da depravação, Lilith, comanda aqui.
10. Nahema é o anti-pólo do mais baixo Sephirah. Ela é adorada pelas nações Mauéficas e aMaudiçoadas: os aMauequitas, chamados "os atacantes", os geburims chamados "os violentos", os rafaim chamados "covardes", os nefilins chamados "depravados" e os anakims chamados "anarquistas" . As quatro letras do Tetragrammatom IHVH e a quinta letra, Shin, que transforma Tetragrammaton em Pnngrammaton aniquilarão estas cinco nações. O Pentagrammaton é um tema comum na Qabalah Cristã onde Pentagramrnaton corresponde a Jesus.
O texto descreve como os demônios são sobras de deuses antigos e correspondem à estupidez, loucura e intoxicação. O texto tem algumas definições que são precisos no paradigma cabalístico, mas que estão mais relacionadas à autoria de Eliphas Levi do que a de Salomão, aqui na tradução de MacGregor Mathers á citações interessantes:

> O inferno não tem, então, qualquer outro governo que aquela lei fatal que engana a perversidade e corrige o erro, pois os falsos deuses só existem na falsa opinião de seus adoradores. Baal, Belphegor, Moloch, Adrarnelech, foram os ídolos dos sírios; Ídolos sem alma, ídolos agora destruídos, e de quem só o Nome permanece. O Diabo é sempre um Deus de recusa. (...) Para evocar Fantasmas, basta-se intoxicar-se ou tornar-se louco; Pois os fantasmas são sempre os companheiros da embriaguez e da vertigem.

A DEMONOLOGIA DE QLIPHOTIC DE ELIPHAS LÉVI

A tabela dos demônios e anti-forças para os dez Sephiroth que foi apresentado acima é comum e aparece nos trabalhos de vários Cabalistas, sobretudo na Qabalah Hermética de Eliphas Levi em diante. Mas, Eliphas Levi também tem outra enumeração das forças demoníacas que é publicada na polêmica e ricamente ilustrada Les Mysteres de la Kabbale (Os Mistérios da Cabala). Um número de semideuses constituem formas pervertidas das qualidades Sephirotic.

1. Em vez da coroa do Sephiroth, Kether, aqui Lúcifer governa com o pentagrama invertido Renifam que corresponde ao despotismo.
2. Em vez da sabedoria de Chokmah, aqui governa a fé cega e o fanatismo como um cão. Isso é representado por um semideus chamado Nibbas que Lévi equivale com o Deus egípcio Anubis e demônios Samaxia e Belial Clerical ciência e magia negra arco associados a esta esfera (sem dúvida uma analogia interessante).
3. Em vez da inteligência ativa da Hinah, preferencia de estupidez ilimitada aqui. O semideus Tharac Levi igual a com Shiva e o demônio Astaroth estão associados a esta esfera.
4. Em vez da graça divina, aqui comanda o obscuros e carnais do amor e aqui também é o semideus Azima, que corresponde a Belphegor e a cabra demoníaca de Mendez.
5. Em vez da justiça de Geburah, aqui manda o determinismo e rigidez inflexível. O semideus Marcolis quem é equiparado a Moloch.
6. Em vez de Tiphareth e beleza, aqui os triunfos de besta e o semideus é o cavalo Anamelech quem é análoga à Pegasus.
7. Em vez da vitória de Netzach, pertencem aqui orgulho tolo e o semideus Nergal, uma serpente com a cabeça de um

galo. Ele é associado a Marte (interessante, uma vez que Netzach corresponde a Vênus) e Abraxas.
8. Em vez da ordem de Hod, aqui governam a maternidade letal e o semideus Sucot Benoth.
9. Em vez de Yesod e do casamento celestial, aqui governam Nisroch e o falo impuro.
10. Em vez de Malkuth e do mundo religioso, aqui governa o mundo do orgulho e do pavão Adramelek.

KELIPPATH NOGAH

Há uma esfera em que bem e o Mau são misturados, desde que as faíscas do divino caiu no abismo e o divino se misturava com o Qliphoth. Esta esfera é chamada Kelippath Nogah, 'a concha brilhante', e é a fonte da alma inferior do homem, de acordo com a Qabalah Lurian. Dentro da alma do homem há um conflito constante entre esses lados. Como o bem é misturado com o Mau, o homem tem a possibilidade de escolher um ou outro lado. Gershom Scholem descreve este mundo em Sobre a Forma Mística da Divindade:

> Neste mundo de nogah Kelippath é na verdade um mundo Luciferiano, pertencentes ao domínio dos reservatórios e, consequentemente, do Mau, mas é penetrada por um brilho do mundo do Sefiroth que brilha no seu interior, para que os reinos de bem e o Mau aparecem estranhamente misturados.

Um tema recorrente entre as Qabalists é a luz divina, misturado com o Mau, que assim dá vida a ele.

O QLIPHOTH E SHEKINAH

Na Cabala, o espírito de Deus é chamado de Shekinah e está sujeita a inúmeras especulações cabalísticas. A Shekinah não é Deus, mas sim uma hipóstase ou personificação da presença de Deus no mundo criado; Algo que pode ser identificado com a luminosidade brilhante do divino que irradia como uma aura em torno de tudo o que é criado. Shekinah vive em uma espécie de exílio que se separaram de Deus. Qabalists interpretam Shekinah como um princípio feminino. A re-unir entre Deus e o Shekinah poderia ser interpretado em termos eróticos. Shekinah chamava-se noiva de Deus, sua filha ou a rainha. Ela existe em uma unidade com Deus, mas é ao mesmo tempo no exílio, preso entre a criação e o mundo material. Entre o Qabalists, uma Shekinah superior e uma inferior são mencionados. Shekinah superior corresponde a Binah, enquanto a parte inferior é associado com o menor Sephirah, Malkuth. Os Qabalists são, acima de tudo, interessados em Shekinah que existe no mundo material e, portanto, constitui a Malkuth. Se Malkuth foram separado do resto da árvore da vida através das forças da divisão, o resultado seria um mundo inundado com o Mau. A Shekinah, a noiva divina, pode da mesma forma tornar-se negra e destrutiva se ela está isolada do resto dos mundos mais elevados; Ela se tornaria uma com a Lilith antipólo negra. Em certos textos é descrito que Shekinah é, na verdade, a mãe de Lilith e Naamah, os dois demônios femininos acima de tudo.

Quando Unido com Deus, a Shekinah é brilhante e suave, mas separados de Deus ela é escura e perigosa; Ela pode abençoar e ajudar, mas ela também pode castigar e destruir.

Embora a Shekinah é ocasionalmente identificado como Lilith, são mais frequentemente opostos uns aos outros. Lilith detém Shekinah capturada nas regiões negra e Shekinah deseja escapar, algo que ela pode fazer através de ações

dos justos. A separação de Deus e a Shekinah foi causada pelos pecados da humanidade. Durante o outono, os mundos foram separados da sua unidade original, e as conchas do Qliphoth a mantém-os separados. Ambos os mundos do homem e Deus são drapejados pelo Qliphoth, para que eles são separados de cada direção. Estas camadas de Qliphotic atuam como ambos uma barreira entre Deus e homem, mas também protegem o homem que caso contrário poderia ser queimado pela luz enorme de Deus. E, algumas conchas de Qliphotic também protegem o divino da impureza e do Mau do pior Qliphoth. No artigo cabalística rituais de Sabbath preparação, que faz parte do livro essencial Papen na Kabbalah, o estudioso cabalístico Elliot K. Ginsburg escreve:

> Em vários relatos, aqueles qelippot mais próximos a Shekinah são entendidos para protegê-la dos aspectos mais duros do Mau puro, o qelippot mais externo. Mas se o mascaramento pode servir uma função benéfica, mais freqüentemente é visto como um distanciamento trágico, a erecção de uma grossa barreira entre o homem e Deus. Assim, o qelippot que protege Shekhinah também escondê-la: sua função é dupla, ambivalente.

Existem vários pontos de vista sobre o Qliphoth na Cabala:
1. Que às vezes são vistos em termos neo-platônico como o último elo da cadeia de emanações: eles não são Maldosos, mas simplesmente o que é mais afastado do bem absoluto de Deus.
2. Outro ponto de vista vê-los como conchas ou véus de níveis entre o maior e o menor. Neste caso, eles não são necessariamente definitivo Mau, desde que eles estão protegendo os mundos do outro, mesmo que eles também são barreiras entre homem e Deus.
3. O Qliphoth também são vistos como produtos residuais de mundos maus anteriores. Eles são comparados com as impurezas ou o sedimento de um bom vinho.

4. O Qliphoth têm suas raízes em mundos primordiais que são tão antigos quanto o próprio Deus, se não mais velhos.

Quando as emanações do intervalo esquerdo soltam da unidade harmônica da árvore da vida, caem no abismo e constituem um antimundo da criação de Deus. O lado esquerdo torna-se um mundo independente, em oposição a árvore da vida e do lado direito, uma polarização antagônica entre o lado bom e o Mau, surge a partir da unidade original. A árvore da vida-a criação de Deus-·is chamado Sitra de-Kedusha, 'o lado sagrado'. O mundo do Mau é simplesmente chamado de "O Outro Lado", Sitra Ahra. Gerschom Scholem escreve:

> O Outro Lado é o fogo da severidade divina, externalizado e tornado independente, onde se torna todo um sistema hierárquico, um contra-mundo governado por Satanás.

A Sitra Ahra continuamente tenta quebrar o lado sagrado para o mundo do homem para ganhar mais tantos quanto possível para o lado negro. A Sitra Ahra é também chamado o sinistro lado esquerdo, Sitra de-Smola e é referido como o lado feminino. A mulher do demônio, Lilith, é vista como uma personificação feminina do Sitra Ahra. O outro lado é caracterizado como sendo uma exceção completa do lado sagrado da norma. No misticismo judeu, o lado sagrado é associado com o masculino e o lado mau com o feminino. O lado sagrado, de Sitra-Kedusha,

representa o Torá e o mosaico de leis, enquanto o outro lado representa a iniquidade e pecado. Sitra de-Kedusha é o povo judeu, enquanto o Sitra Ahra é a outras pessoas. Enquanto Jahve é o Deus do lado sagrado, um Deus estranho, Alienus de Deus, é Deus do O Outro Lado. Satanás é chamado 'o outro Deus', e ele governa o outro lado. O outro lado é um reino de multiplicidade (Re fechada ha-Rabbim) em oposição ao lado de Santo o que é um reino de unidade (Reshut ha-Yahid).

A PRIMORDIALIDADE DO MAU

Um tema comum na mitologia é que as forças do caos precedem as forças bem da organização. Tiamat e os velhos deuses precedem Marduk e os jovens deuses na mitologia babilônica e na mitologia nórdica, o gigante comparece perante os AEsir. Também podemos encontrar este tema nas especulações Qahalistic. Em um artigo nos jornais essenciais acima mencionados na Kabbalah, o estudioso Rachel Elliot escreve sobre o texto cabalístico, Galya Raza:

> O estatuto ontológico do Mau no mundo, tanto nos aspectos celestes e terrestres, pode ser comparado ao status do primogênito, preferido por isso ' prioridade essencial. Mau precede bem assim como a escuridão precede a luz e ausência precede a existência.

Os reis de Edom precedem os reis de Israel, e Caim é nascido antes de Abel. A escuridão e o Sitra Ahra é, em certas interpretações, algo de primitivo. Rachel Elliot escreve:

> A origem geral das existências, em seguida, foi dentro da escuridão, o Sitra Ahra, que governou em paz antes da criação.

No documento cabalístico, Bahir, são explorados o significado das palavras Tohu e Bohu que aparecem em Gênesis 1:2: ‘E a terra era sem forma e vazia’ Tohu é a palavra para 'desolada', mas também pode ser traduzido como 'caos' e Bohu é a palavra para 'vazio', mas também pode ser traduzido como 'desolação'. ' O Tohu procede o Bohu e corresponde ao primeiro vaso na criação que quebrou e deu origem ao Reino do Mau. Bohu é a segunda criação.

SITRA AHRA COMO DIABO

Em muitos aspectos, o Sitra Ahra corresponde ao inferno. Os Qabalists identificar o Sitra Ahra com Gehenna. Sitra Ahra é um reino que surgiu a partir do lado colérico e punitivo de Deus, Geburah. A queda do homem, ou alguma catástrofe original, habilitado para este lado, tornar-se um mundo separado de seu próprio. Às vezes a pecaminosidade do homem é considerada a razão por trás da existência da Abra Sitra, e mesmo que exista o Sitra Abra independente em relação ao homem, é que os pecados do homem que mantém o Sitra Ahra em existência. Os pecados e crimes da humanidade dão alimento ao fogo punitivo. Mas, isto não é, no entanto, apenas um lugar que pune as transgressões; a Sitra Ahra é também um mundo que tenta o homem ao pecado e cometer crimes contra as leis de Deus. Satanás é o testador e o tentador e se o homem sucumbe às suas tentações a ameaça dos horrores do Sitra Ahra. No misticismo judaico, a Cabala e o Sitra Ahra também são interpretadas em termos históricos. A Sitra Ahra representa os países que cercam o povo judeu e os países em que, como um castigo de Deus, estão no exílio. Um texto de meados do século XVI, o Galya Raza, introduz uma perspectiva histórica e dualista sobre o Sitra Abra e seu papel para o povo judeu. Como Rachel Elliot escreve no artigo

A doutrina da transmigração em Galya Raza:

A concepção dualista que tinha cristalizado no Zohar tornou-se uma ideia central em Galya Raza, em torno do qual foram construídas interpretações de historicais do autor. No entanto, ao contrário do Zohar, a luta crucial não ocorre no mundo do Sefirot, mas sim no palco da história. A luta é entre o povo judeu, que é chamado a separar o bem do Mau e o Sitra Abra, que se esforça com todo seu poder para assuntos de retornar ao seu estado original e desenvolver a santidade dentro de impureza.

A Sitra Ahra atua como um princípio punitivo em processo de reencarnação, em que as forças das trevas procuram seduzir os justos em pecado. Se eles cairiam em pecado, Samael iria puni-los, deixando que eles reencarnados como animais. Eles estão no seu poder, e no final do processo eles serão abatidos e Samael comerá sua carne. O Sitra Ahra atua como um purgatório purificador que pode fazer com que as pessoas reencarnam até mil vezes antes de alcançarem a pureza completa. O verdadeiro Mau só tem três chances. Se, depois de uma terceira encarnação, eles não melhoraram a si mesmos, eles vão se transformar em poeira para sempre, depois de ter sido entregue uma dura sentença.

FAÍSCAS NO SITRA AHRA

Em certos casos, o Sitra Ahra é descrito como um mundo sem qualquer traço de bondade, mas outro pensamento generalizado é que faíscas de vida e santidade estão escondidas no seu interior. Essas faíscas são chamadas Nitsotsoth. O Qliphoth pode atuar como a concha da matéria que esconde o divino interior, e quanto mais longe o homem é de Deus, mais fortes são essas conchas. De acordo com Isaac Luria, 288 faíscas caíram no Abismo onde permanecem presos. Nós

podemos encontrar vários pontos de vista sobre as faíscas no abismo. Muitas vezes os cabalistas imaginam que estes são resíduos do santo que emanam do mais baixo Sephirah, Malkuth, prosseguindo mais para baixo na escuridão do Abismo. Ocasionalmente, as faíscas são vistas como o resultado indireto dos atos da humanidade. O homem provoca faíscas de vida para cair no Abismo, permitindo que os instintos maus assumir e dirigir a sua vontade para o Mau Esta é a forma como o Abismo ganha vida. Sem os maus atos do homem o Sitra Ahra seria uma esfera vazia e morta, mas escolhas pecaminosas vitalizam o potencial do Mau. Sem o homem, o Sitra Ahra é principalmente uma negação do bem, mas o homem pode trazer vida a Sitra Ahra e actualizar seu Mau, ou como o estudioso cabalístico Arthur Green explica:

> Sitra Ahra é permitida por Deus para existir, mas não é dada nenhuma participação no poder divino. Como foi cortado do mundo sefirotic, perdeu o acesso à vida que Hows de Eyn Sof, a força vital que permite a existência. Ela, portanto, existe apenas como matéria morta, e não teria nenhum poder, de modo algum seria o homem despertá-la por suas más ações. Pensamentos e atos de pecado dão força às forças do Mau, assim como veremos que bons pensamentos e ações dinamizam o mundo das Sefirot.

Shekinah tem sido comparada a uma faísca divina que é preso no Sitra Ahra. O Messias vai entrar para o mundo do Qliphoth para trazer de volta as faíscas divinas, assim, aniquilar o Mau no mundo. Esta ideia teve um papel importante, particularmente entre Shabbatai Zwi e seus seguidores. O Qabalists não conseguiram concordar sobre o que realmente ocorreria quando as faíscas foram libertadas dos domínios das trevas. Alguns acreditavam que o Sitra Ahra pereceria quando as faíscas já não estavam lá, desde que é as faíscas que trazem vida ao Mau. Outros alegaram que as faíscas eram o que era bom no Mau e eventualmente permitiria Mau para alcançar a salvação e ser

reencontra-se com Deus e sua ordem. O pensamento que Samael tornaria o divino Sa' el é um exemplo desta crença.

ADAM BELIYYA'AL

Adão, o primeiro homem, foi criado após a catástrofe original em que as faíscas caiu no abismo, e ele foi designado para recriar a ordem na criação de Deus. Adão recebeu todas as qualidades positivas do homem original, Adam Kadmon. Alma de Adão foi criado em perfeito equilíbrio com todas as partes da árvore da vida. Ele foi construído a partir de 613 partes correspondentes para os 613 mandamentos da Torá. De acordo com o Qabalists, seguindo as leis do Torá poderia restaurar a ordem original de Deus. Adão era o novo elo entre Deus e Sua Criação e era suposto acabar com a separação que havia surgido. Através do retorno das faíscas, os elementos Qliphotic seriam de uma vez por todas limpos da Criação de Deus. Em vez de cumprir esta missão, Adão é seduzido pelo Mau e a catástrofe é repetida e agravada. O mundo mais baixo Assiah, que anteriormente estava em sua própria fundação, desliza para baixo para as esferas Qliphotic. Onde uma vez que Adam Kadmon se levantou, em vez do homem perfeito, agora surge uma Criação Mauigna e totalmente inútil que os Cabalistas chamam de Adão Beliyy'al. O corpo de Adão é agora inteiramente material com todas as limitações do plano material. As almas que existiam dentro de Adão descem profundamente nas esferas de Qliphotic. Essas almas caídas de Adão são, de acordo com Qabalah Luriana, o povo judeu em exílio nos domínios estrangeiros das trevas. Adão aprofundou e repetiu o desastre original, e agora apenas um futuro Messias pode trazer de volta a ordem, de acordo com os cabalistas.

Uma das idéias cabalísticas mais singulares sobre o Mau e o Sitra Ahra podem ser encontradas no círculo herético em torno de Shabbatai Zwi e Nathan de Gaza, que foi responsável por uma sistematização de suas idéias. A concepção cabalística ordinária baseia-se num monismo original em que o único deus, ou o ilimitado Ain Soph, cria o mundo que, num estado ideal, reflete seus atributos e qualidades. O Mau surge quando as peças de criação rompem com a unidade original de Deus. Muitas vezes é uma das qualidades da árvore da vida (geralmente Geburah) que torna-se independente demais e se liberta. Assim, o Mau existe como uma potencialidade dentro de Deus, que é realizado através de um acidente ou pecado. De acordo com Nathan de Gaza, a raiz do Mau é em nível ainda mais primordial de au. A luz' ilimitada' em si, Ain Soph, consiste em dois lados. Uma luz quer criação, enquanto outra luz negra quer manter-se dentro de si.
O lado criador de Ain Soph é chamado "a luz pensativa", ou ela-yesh bo mahshavah, e pertence ao "lado direito". O outro lado de Ain Soph desejava permanecer dentro de si e se opunha ao plano de criar o mundo. Esta forma de Ain Soph é chamada "a luz irrefletida", ou she-ein bo mahshavah, e pertence ao lado esquerdo. A luz do lado direito separou-se da luz esquerda e abriu um vazio em si mesmo em que a criação teve lugar. A luz irrefletida que queria permanecer no estado original de Ain Soph foi forçada a criar anti-forças para a criação. Gershom Scholern escreve sobre isso em Encydapedia Judaica:

> Na dialética da criação, portanto, tornou-se um poder positivamente hostil e destrutivo. O que é chamado o poder do Mau, o Kelippah, é em última instância enraizada no presente não criativa luz no próprio Deus. A dualidade de matéria e forma assume um aspecto novo: ambos baseiam-se em Ein Sof.

A luz impensada não é má em si, mas assume este aspecto porque opõe-se a existência de qualquer coisa menos Ein Sof e, portanto, situa-se em destruir as estruturas produzidas pela luz pensativa.

Paradoxalmente, a luz impensada é forçada a criar estruturas independentes e mundos que se opõem a criação. Scholem escreve ainda mais:

Na verdade, as luzes impensadas, também, constroem estruturas de seus próprios--os mundos demoníacos da kelippot cuja única intenção é destruir o que tem feito a luz pensativa. Estas forças são chamadas a 'serpentes habitando no grande Abismo'. Os poderes satânicos, chamados de Zohar sitra ahra ("o outro lado"), não são outro senão o outro lado do próprio Ein-Sof, na medida em que, por sua própria resistência. Ela se envolveu no processo de criação em si.

A ÁRVORE DE EXTERIOR

Os antimundos do Mau constituem uma árvore semelhante à árvore da vida, uma árvore que é construída com as emanações do lado esquerdo e às vezes é chamada a árvore da morte. A Árvore da Vida é o ideal da criação e atua como um centro de existência e está no centro da Criação de Deus. As forças das trevas existem do outro lado, fora da Criação de Deus. Assim, esta árvore é também referida como ha-ilan ha-hizon, "a árvore externa".

A ÁRVORE DO CONHECIMENTO

A Bíblia descreve como o Mau surge após o consumo do casal humano primeiro dos frutos do conhecimento proibido. Em Gênesis 2:9 a arvore no jardim do Éden é descrito:

> E fora da terra, feita o Senhor Deus a crescer toda a árvore agradável à vista e boa para comida: a árvore da vida, também no meio do jardim e a árvore do conhecimento do bem e do Mau.

Mais adiante, em Gênesis 2: 16-17, Deus ordena Adão para não tocar a árvore do conhecimento:

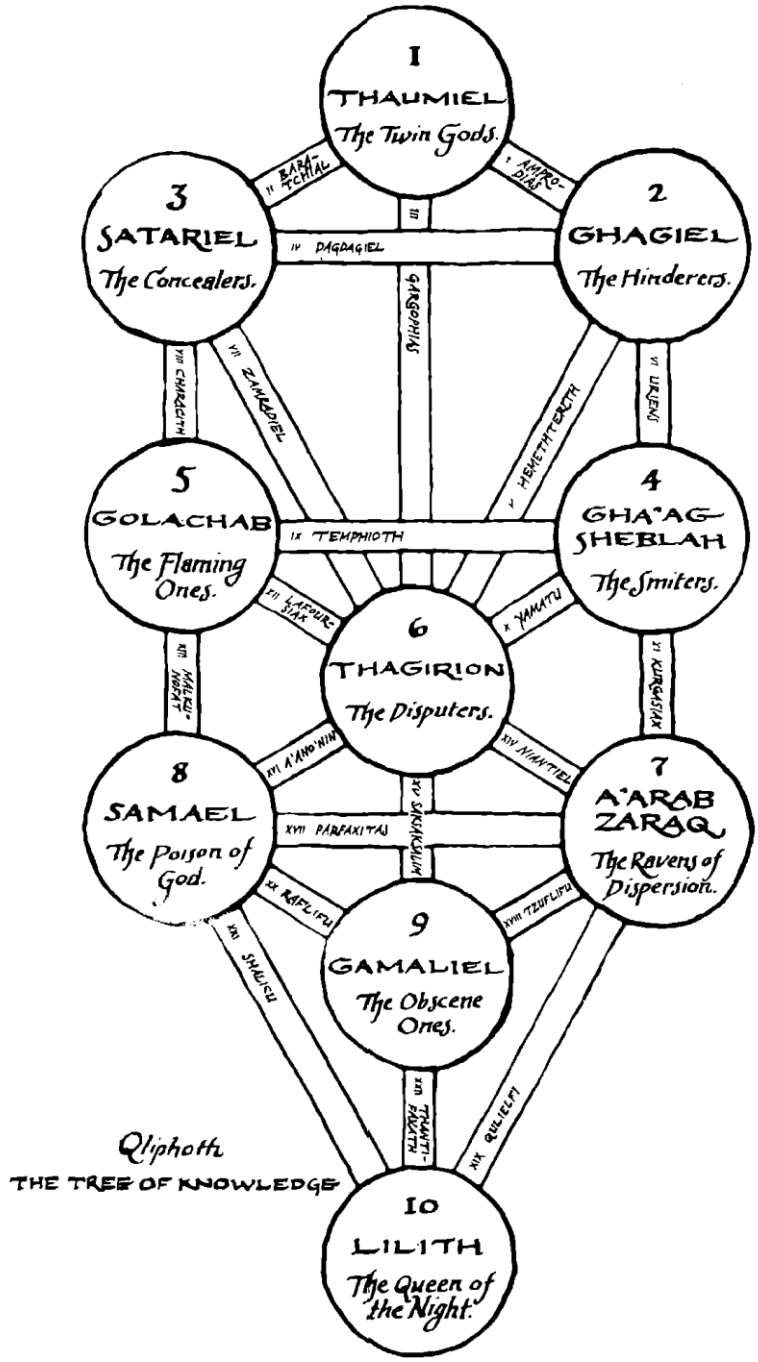
> E o Senhor Deus comandou o homem, dizendo: de toda árvore do jardim tu podes comer livremente: mas da árvore do conhecimento não comerás dela: porque no dia em que dela comeres certamente morrerás.

Então Deus cria a mulher e eles passeiam no jardim do Éden, nus e felizes, mas a serpente aparece e seduz a mulher para comer os frutos do conhecimento. A serpente explica que seus olhos devem ser abertos para que possam ser como deuses e entender o que é bem e o Mau. A mulher encontra esta árvore linda que concede compreensão e ela come seus frutos. Além disso, Adão come dos frutos e de repente tornam-se cientes do fato de que eles estão nus. O ser humano

casal é expulsos do jardim do Éden, e começa a dura vida de homem de trabalho, labuta e crianças.
Os Qabalists estava, não surpreendentemente, fascinados por esta história tão cheia de símbolos que parecem descrever um processo fundamental na história da humanidade. Eles acreditavam que as respostas para as grandes perguntas sobre o bem e o Mau, vida e morte podem ser encontradas no mito sobre as duas árvores. O Qabalists que alegou que as palavras simbolizam as realidades subjacentes logicamente concluiu que as árvores devem ser interpretadas metaforicamente. No início do texto espanhol cabalístico Sod Ets ha Da'ath ('os segredos da árvore do conhecimento') é explicado que a árvore da vida e a árvore da morte ambas cresceram a partir da mesma raiz. O Qabalists notado que Gênesis menciona que a árvore da vida está no centro do jardim do Éden, mas que a localização da árvore do conhecimento é mais incerta. Não obstante, em Gênesis 3 : 3 lemos:

> Mas do fruto da árvore que está no meio do jardim, Deus disse, não comereis dele, nem vós devem tocá-lo, para que não vos morrem.

A árvore do conhecimento também parece estar localizado no centro do jardim do Éden. O Qabalists acredita-se que as árvores devem ter saltado da mesma unidade. O Sod Ets ha-Da'ath explica: Você já sabe que a árvore da vida e da árvore do conhecimento são a mesma árvore abaixo, mas duas diferentes árvores acima: A árvore do conhecimento do lado norte, mas a árvore da vida, do lado oriental, de onde a luz emana em todo o mundo, e existe o poder de Satanás.
O texto ainda descreve que a árvore da vida é caracterizada pelo instinto e as qualidades de paz e harmonia. Para contanto que as duas árvores não são separados da árvore do conhecimento


1
THAUMIEL
The Twin Gods.
2
GHAGIEL
The Hinderers.
3
SATARIEL
The Concealers.
4
GHA'AG SHEBLAH
The Smiters.
5
GOLACHAB
The Flaming Ones.
6
THAGIRION
The Disputers.
7
A'ARAB ZARAQ
The Ravens of Dispersion.
8
SAMAEL
The Poison of God.
9
GAMALIEL
The Obscene Ones.
10
LILITH
The Queen of the Night.
II BARA-TCHIAL
I AMPRO-DIAS
III
IV DAGDAGIEL
GARGOPHIAS
VIII CHARACITH
VII ZAMRADIEL
V HEMETHTERCTH
VI URIENS
IX TEMPHIOTH
XII LAFOUR-SIAX
X YAMATU
XIII MALKU-NOFAT
XI KURGASIAX
XVI A'ANO'NIN
XIV NIANTIEL
XV SAKSAKSALIM
XVII PARFAXITAS
XX RAFLIFU
XVIII TZUFLIFU
XXI SHALICU
XXII THANTI-FAKATH
XIX QULIELFI
Qliphoth
THE TREE OF KNOWLEDGE

e o Mau potencial no norte é inofensivo, mas quando Adão separa o fruto da árvore do conhecimento, a unidade das árvores está quebrada e Satanás se liberta e agora. O Mau potencial que era equilibrado pela árvore da vida é realizado e torna-se uma força que está ativa no mundo, com o resultado que Satanás ataca, testa e seduz os israelitas. Na Cabala isto é referido como 'cortar as plantas' (Kitsuts ba-neti'oth), e é o Mau caminho em que as partes são separadas da unidade. A Sod Ets ha-Da ' ath explica que o instinto Mau assume quando Adão separou os frutos do conhecimento da árvore. Os lados inferiores do homem são separados do maior e Adão torna-se Satanás, o instinto do Mau e o anjo da morte.
Uma interpretação comum entre os Qabalists é que a separação entre a árvore do conhecimento e a árvore da vida resulta em um conhecimento separado da vida, como Deus o criou. Esta distinção contribui para um sistema não-autênticos e falso da existência. No início, cabalismo, a árvore da vida foi associado com a nona Sephirah, Yesod. A árvore da vida corresponde à última Sephirah, Malkuth, em que tanto o lado de Chesed e a força de desintegração de Geburah são ativos. As dez Sephiroth deve ser em uma unidade equilibrada. O Sephiroth são chamados de 'As plantas', e o corte das plantas é uma expressão de como os diferente Sephiroth são separados uns dos outros. A unidade equilibrada é quebrada e isso leva à separação do conhecimento da vida. As forças de punição de Geburah são liberadas sem controle no menor Sephirah, Malkuth. As dez Sephiroth, quando em uma unidade equilibrada, são parte de O lado Sagrado' (Sitra de-Kedusha), mas quando o homem separa os frutos do conhecimento, da árvore, as peças são separadas de todo e estas partes separadas acabam em 'O Outro Lado' (Sitra Ahra), que é o lado Mau. O lado sagrado é o mundo da unidade, enquanto o lado mau é o mundo da multiplicidade. Em

Tiqqunei Zohar é explicado que

> Quem move um objeto de seu lugar, removendo-o do seu domínio, é visto como aquele que elabora a árvore da vida, por suas raízes e o coloca no mundo estranho (...) o mundo da multiplicidade (...) Mundo do Shabbetai (o sombrio Sitra Ahra).

Depois que o primeiro casal humano come da árvore do conhecimento, a humanidade é exilada do paraíso. A árvore do conhecimento domina a existência do homem. Existência sob a influência da árvore do conhecimento é caracterizada por perturbações, a multiplicidade e a dualidade entre o bem e o Mau. O Zohar afirma que as duas árvores representam duas diferentes possibilidades em que o homem pode viver. A árvore da vida representa uma existência utópica e paradisíaca, além de todas as limitações e fronteiras. A árvore do conhecimento representa a distinção e a separação, a necessidade de leis e os decretos de tradição. A árvore do conhecimento governa a situação actual do homem e só por seguir e cumprir as regras e leis que estão associadas com esta árvore pode homem se reconectar com a árvore da vida.

DUAS ÁRVORES E DUAS VERSÕES DO TORÁ

As duas árvores representam duas formas diferentes do Torá. O Torá comum, seguida pelos judeus, pertence à árvore do conhecimento e corresponde às leis, limitações e os decretos de tradição. A árvore da vida corresponde a um Torá utópico, desconhecida para o homem e a pulsar com a energia ilimitada da vida. Este novo Torá da árvore da vida irá substituir o velho Torah durante a era messiânica e, para os Qabalists, estes dois tipos de Torah representado os dois pares de tábuas de pedra que Moisés recebeu de Deus no Monte Sinai. Quando Moisés chega com

o primeiro par de tábuas de pedra, ele descobre que os israelitas têm dirigido sua adoração para o bezerro de ouro pagão. Isso corresponde a uma queda da graça e Moises descarta as tábuas de pedra do primeiro Torá e caem aos pedaços. Essas tábuas de pedra primeiras constituíam uma tora de liberdade. Moisés retorna para a montanha e recebe um novo par de tábuas de pedra que, para o Qabalists, representados outro Torá que é caracterizada pela árvore do conhecimento. Esta é o Torá de leis, que os israelitas pecadores tem merecido. Os cabalistas não tomaram conhecimento do fato de que os novos comprimidos conteriam as mesmas palavras que o anterior, ou como Gershom Scholem aponta no livro The Messianic Idea in Judaism:

> O paralelo entre a árvore na história primitiva do homem e as tábuas na história da revelação era simplesmente demasiado sedutor para os radicais do misticismo.

A existência de dois Torahs foi um pensamento tentador para Qabalists como Nathan de Gaza e Cardozo. Eles acreditavam que havia também um Torá exterior que foi velado no mosaico de leis e regras. O estado velado do Torá corresponde à necessidade do primeiro casal humano se vestir com roupas depois da queda. O retorno ao Torá original, associado com a árvore da vida, significa um retorno ao estado nu no jardim do Éden. Os véus do Torá, de leis, a tradição e a roupa, são todas expressões de como as peças são separadas de todo. Quando é alcançado a unidade original o homem retornará ao estado nu, no qual ele já não é separado da criação. Nestes pensamentos podemos encontrar a semente de antinomism cabalístico. O verdadeiro Torá interna além dos véus representado o estado original de perfeição. O que é verdade no Torá exterior poderia ser falso e sem sentido na versão interna. No momento da chegada do Estado messiânico, que as leis são viradas de cabeça para baixo ou são, pelo menos, abolidas. Gershom

Scholem escreve:

> Quem quer servir Deus, como ele faz agora (ou seja, o modo de vida tradicional) será naqueles dias (do Messias) chamado um Profanador do Sabbath e um destruidor das plantações (i..e, um herege extremoso).

O verdadeiro Torá interna tem um significado completamente diferente para o Torá externo e velado. O Sábado terá um significado totalmente diferente quando a Árvore da Vida, em vez da Árvore do Conhecimento, governar a vida dos homens. Uma interpretação ousada dessas idéias pode levar a um antinomianismo radical com os seguidores da religião indo contra as regras e decretos da tradição. O Torá interior utópico seria, nesse caso, ir contra o Judaísmo e o Torá histórico. Scholem descreve o Torá das duas árvores:

> Um Torá revelado seria o Torá da Árvore da Vida. Mas o Torá da Árvore do Conhecimento é um Torá velado, e suas vestimentas são idênticas à tradição, ao Judaísmo dos mandamentos e à Halajá, ao Judaísmo como é conhecido pela história.

Todos os véus serão removidos quando o Messias retornar e um pensamento comum é que os judeus devem manter o Torá ordinário até o Messias chega e inicia o novo Torá. Em interpretações heréticas de Nathan de Gaza, o Messias estava acima das leis da Torá exterior. O Messias não está ligado à árvore do conhecimento e está completamente ligado à árvore da vida. O Messias está além do bem e do Mau e, de uma perspectiva comum, seu comportamento e seus atos seria percebidos como escandaloso e censurável. Desde que o Messias segue uma Torah diferente, suas ações devem ser julgadas por outros critérios do que o utilizado para julgar os atos das pessoas comuns. Para

grupos heréticos, este pensamento dos dois que o Torá poderia instigar a promiscuidade sexual em oposição as restrições do Torá tradicional sobre sexualidade.
Para seguir o Torá da árvore da vida, o homem pode chegar uma existência utópica. Scholem continua:

> Ninguém ainda leu o Torá da Árvore da Vida que estava inscrita nas primeiras tábuas. Israel foi confiado apenas com o segundo conjunto de comprimidos, e eles tornam o Torá como é lido sob o domínio da Árvore do Conhecimento e Diferenciação, que também é chamada a Árvore da Morte. Mas com a redenção, as primeiras tábuas serão novamente levantadas; Eles serão um Torá em que a restauração do estado do Paraíso está associada a uma utopia que ainda não foi, que até agora nunca foi capaz de realizar.

A maioria dos Qabalists, o pensamento de outro Torá utópico parece ter terminado em um nível ideal. Apenas um pequeno número de hereges interpretou isso como uma legitimação para o antinomianismo.

A SERPENTE NO JARDIM DO ÉDEN: A VIOLAÇÃO DO MAU

Como foi demonstrado, o Qabalists ve o Mau como uma força de separação e isolamento. O Mau gera divisão na unidade e ordem original. Além do tema em que o Mau é visto como uma força da divisão, podemos também encontrar uma concepção do Mau como uma força que une isso que deveria ter permanecido separado. Mais uma vez, nos encontramos no jardim do Éden quando esta catástrofe da natureza oposta transparece. O Sod Naás-ha u-Mishpato ('o mistério de serpentes e sua punição') por Joseph Gikatilla, ele é relatado que a serpente era originalmente uma parte importante da criação. A serpente agiu como o espírito da natureza e vida

Da força de Deus. Foi simultaneamente o lado potencialmente Mauigno de demarcar os limites do paraíso de Deus. A serpente atua como o limite e fronteira do paraíso, ou seja, a mesma função divisória de Geburah. A serpente está continuamente fora da fronteira, como o Ouroboros que permanece em torno do Paraíso mordendo sua própria cauda. Gikatilla escreve:

> E sei que desde o início de sua criação, a serpente serviu a uma finalidade importante e necessária para a harmonia da criação, enquanto ele permaneceu em seu lugar. (...) originalmente, esta serpente estava fora das paredes do recinto sagrado. (...) Ele não tinha o direito de entrar. Mas seu lugar e a lei foi ver o trabalho de crescimento e procriação do exterior e que é o segredo da árvore do conhecimento do bem e do Mau. Portanto, Deus advertiu Adão para não tocar a árvore do conhecimento-, enquanto o bem e o Mau eram ambos conectados na árvore, para uma era dentro e outro fora.

Quando a serpente se desvia para o paraíso e deixa o seu legítimo lugar, o Mau surge.

MAU VEM DO NORTE

Enquanto o Sul e, em particular, e o leste são associados com o bem, norte é associado com o Mau. O Bahir interpreta um texto de Jeremias, em que o Mau está associado com o norte e tece isto juntamente com o pensamento que o Mau são um atributo de Deus.

> O que é (este atributo)? É o Satanás. Isto nos ensina que o abençoado, um Santo tem um atributo cujo nome é Mau. É para o norte do bendito Santo, como está escrito (Jeremias 01:14), 'Do Norte Mau virá adiante, sobre todos os habitantes da terra. Qualquer Mau que vem para 'todos os habitantes da terra' vem do Norte.

De acordo com o Bahir o norte é aberto e a interpretação do presente é que Mau abre a possibilidade de escolher o bom ou mau. O Mau é associado com o norte e à esquerda. O Bahir que está escrito que o Mau está no norte ou oeste.

Então, qual é a visão sobre o Mau na Cabala? Deixe-nos inicialmente retornar para os diferentes pontos de vista sobre o Mau que eu sugeri desde o início e compará-los com os pontos de vista do Mau pelos Qabalists.

MAU POSITIVO: Parece como se os Qabalists pelo menos em parte concordasse que o Mau existe, se exclusivamente como um potencial em Deus. Apenas por meio os pecados do homem é realizado este Mau. A maioria da Qabalists Ve o Mau como uma qualidade de Deus, mas uma qualidade que não é de fato Mau quando em harmonia com seus outros aspectos. O Mau é o aspecto limitante ou punitivo de Deus expressado na Sephirah Geburah ou Din. A questão é se é Mau enquanto existir dentro da unidade de Deus. De qualquer forma, esta é uma qualidade que existe e pode ser categorizada como Mau positivo. Além disso, Mau às vezes é interpretado como uma entidade independente: Satanás ou Samael, que corresponde a Geburah só se torna verdadeiramente Mau quando libertar-se da ordem de Deus. Do ponto de vista da humanidade, no entanto, é incerto qual é a diferença quando Satanás está furioso com a permissão de Deus, ou quando ele vai sozinho. A resposta cabalista a isso é que Deus castiga o pecado e, assim, garante a ordem original da Criação. As especulações sobre a luz irrefletida do Ain Soph radicalizam o Mau. É uma força tão forte quanto o Criador, mas que se opõe à Criação. Esta força não é inerentemente má, mas apenas deseja permanecer dentro de si mesma. Do ponto de vista da Criação, esta força aparece como o Mau absoluto que cria os anti-mundos ”O

Outro lado" (o Sitra Ahra).
MAU NEGATIVO: A sabedoria de emanações seria viável para ver tendências do Mau como existente negativamente. Mau ocasionalmente é explicado como o último elo na cadeia de criação e a raiz do Mau é traçada para a última Sephirah, Malkuth. Homem dá vida a este Mau por negligenciar o positivo bom em Deus lá em cima e girando-o longe de Deus para viver em pecado, em vez disso. Não obstante, os Qabalists parecem ter dificuldade em evitar a atribuição de nomes e qualidades para o Mau.
MAU NECESSÁRIO: O pensamento de Mau necessário parece especulações cabalísticas. O lado punitivo de Deus é um Mau necessário que retifica a criação. Quando este aspecto torna-se muito poderoso e independente, que funciona como uma forma de inferno que pune os pecadores; deste lado também ganha independência através dos pecados e injustos atos do homem. Nas teorias dos mundos destruídos pelo Rabino Isaac ha-Cohen, podemos ler que o Mau e a iniquidade são necessários se o homem é ser capaz de escolher o bem e justos de sua própria vontade.
MAU DESNECESSÁRIO: Geralmente, Mau sempre tem algum tipo de função na Qabalah, implicando que o Qabalists ve o Mau como, nada mais do que, um produto de resíduos sem sentido, como os excrementos de criação, rejeitada no nascimento do mundo.
A VISÃO DUALISTA: O pensamento mais comum na Cabala é que Mau existia originalmente como um potencial dentro da unidade de Deus, mas, por diferentes razões, ele soltou-se e tornou-se um princípio independente. Desta forma, uma visão monista é unida com uma visão dualista. Mas em alguns casos, o Mau originalmente tem uma existência independente, como Satanás ou Samael, exceto que ele funciona de acordo com a vontade de Deus. A polaridade entre Chesed e Geburah e entre o de Sitra-Kedusha e o Sitra Ahra sugere uma forte visão dualista na Cabala. Rabino Isaac ha-Cohen é um do Qabalists que prega uma cosmovisão dualista. Ele se concentra em opostos casais como Lilith e

Samael, sendo uma versão escura de Adão e Eva. O cabalístico erudito Joseph Dan escreve:

> Conceito do Rabino Isaac de dois sistemas de emanações divinas, similares em muitos detalhes, mas do bem e do Mau, não era uma ideia isolada, mas parte integrante de uma cosmovisão mitológica que sentia que toda a existência era governada por um antagonismo entre pares de estrutura semelhante e conteúdo conflitante.

A ideia exposta por Shabbatai Zwi e Nathan de Gaza, afirmando que uma dupla natureza já existia no Ain Soph é talvez a ideia mais extrema argumentando contra um ponto de vista dualista.
A MANEIRA MONISTA: Embora existe uma polaridade entre o bem e o Mau, isto parece realizar-se no âmbito da unidade de Deus, de acordo com certas Qabalists. A Sitra Ahra e o Qliphoth são comparados a Cebu Rebêlo e lado punitivo de Deus, enquanto o Mau permanece dentro de um sistema sancionado por Deus e consequentemente, Deus permanece a fonte do Mau. Esta opinião parece ser comum aos atos do homem que são responsáveis pela existência do Mau. Se eu peco, o Mau surge como consequência. O Mau é uma parte do ser de Deus e criação. Uma vista monista e dualista estão Unidos dessa forma, ou conforme explicado pelo Scholem:

> Enquanto o bem e o Mau podem de fato ter um fundamento metafísico na natureza da atividade de Deus como Criador, é apenas o ser potencial e não a existência real; Elas só se tornam reais através da escolha e ação humana.

O MAU COMO MATÉRIA: às vezes os Qabalists parecem ver o Mau como a última e maior parte imperfeita da criação. Mau é o equivalente ao mundo material grosseiro que equivale a reservatórios sem conteúdo espiritual. Os Qliphoth são matéria sem espírito,

e Mau é puramente negativo em relação os atributos positivos de Deus. Os Qabalists descrevem como Adão recebeu um corpo material através de seus atos errôneos que, em consequência, levam a uma mistura de mundo mais baixo, o Assiah e o Qliphoth. Entre a maioria dos escritores cabalístico, no entanto, o Mau tem uma existência positiva que já existe como um princípio espiritual. Questão pode ser um resultado do Mau, mas não é Mau em si.

MAU COMO UM PRINCÍPIO ESPIRITUAL: A raiz do Mau pode ser encontrada dentro de Deus e na Criação, mas como um princípio demarcador necessário ou potencial. A maioria dos cabalistas parece concordar que o Mau já existe a nível espiritual. Alguns vêem o Mau como atos injustos do homem, mas a maioria acredita que também existem seres espirituais Malignos e que o Mau tem uma existência independente em um nível não-material. A tradição de Shabbatai Zwi em relação à luz esquerda, irrefletida pressupõe que o Mau está enraizado em um nível espiritual.

MAU PESSOAL: A maioria dos escritores cabalístico supor que o Mau tem um representante real em Satanás, Samael, Lilith ou outros seres demoníacos.

MAU IMPESSOAL: Há também uma tendência a ver o Mau como conchas impessoais que ganham a vida através de atos pecaminosos do homem, e parece como se a Cabala especulativa assume uma atitude mais filosófica sobre a natureza do Mau e atribui a ele uma natureza mais impessoal, enquanto a Qabalah prática é baseada em uma visão de mundo mago em que os demônios existem como entidades pessoais.

MAU COMPLEMENTAR: O Mau parece ter uma função complementar em relação ao bem, de uma visão monista. Geburah e Chesed se equilibram mutuamente e Chesed, o Sephirah de misericórdia e bondade, deve ser equilibrado com a severidade e o Mau potencial em Geburah. Em especulações alternativas, o Mau é radicalizado e talvez ainda preenche um propósito como Inferno ou punitiveness, mas será contudo conquistado nos últimos dias quando triunfos bons.

A RAIZ DO MAU

Foram encontradas várias raízes do Mau em especulações Qabalists em torno da árvore da vida. Aqui estão as cinco principais teorias:

1. Ain Soph
2. Binah
3. Din ou Geburah
4. Hod
5. Malkuth

1. Teoria a dupla natureza do Ain Soph, em que há uma luz impensada, opondo-se a criação, a raiz do Mau já é inerente a ilimitadas Ain Soph. É principalmente nas obras de Nathan de Gaza e Shabbatai Zwi que essa ideia pode ser encontrada.
2. A divisão, um pré-requisito da criação, é iniciada em Binah, mas esta etapa também implica um desvio da perfeição e da bondade de Deus. Binah é o ventre dos mundos criados. Três mundos maus primeiro emanavam de Binah, de acordo com Isaac ha-Cohen, mas eles implodiu por sua própria natureza destrutiva. Restos mortais desses mundos são deixados na criação presente e constituem o Mau no mundo. Scholem escreve em A forma mística da divindade:

> Depois de uma erupção quase-demoníaca, esses mundos primitivos retornaram à sua fonte em Binah, sua natureza puramente negativa tornando impossível para eles existir de uma maneira positiva. No entanto, ainda havia vestígios desses mundos primitivos destruídos e destrutivos, que flutuam sobre nosso universo como restos de vulcões extintos.

De acordo com Aryeh Kaplan, Binah é também o Sephirah de livre arbítrio e, portanto, a raiz do Mau desde que o homem, de agora em diante, tem a possibilidade de escolher o Mau:
Binah-compreensão é dito ser a derradeira raiz do livre-arbítrio e, portanto, do Mau.

3. A mais comum localização do Mau é Geburah. A natureza restritiva e punitiva de Deus torna-se independente e desequilibrada. Desta forma o Mau nasce. Essa ideia parece ser predominante em ambos o Bahir e o Zohar.
4. A Sephirah Hod, em alguns casos, também é acreditado para ser a raiz do Mau. O cabalista Aryeh Kaplan grava o Bahir em seus comentários:

> Netzach-Vitória representa o propósito primário da Criação, enquanto Hod-Esplendor é o que é secundário. O Mau é um resultado dos elementos secundarios, desde que seu propósito é somente permitir que a escolha livre exista, e aquelas trazem o objetivo preliminar, que é o apego do homem a Deus. Uma vez que o Mau está associado com o "lado traseiro" (Acharayim) ou "Outro Lado" (Sitra Achara), ele deriva seu alimento primário de Hod-Esplendor.

5. Dentro de Qabalah pré-Zoharic podemos encontrar especulações sobre a raiz do Mau no menor Sephirah, Malkuth. Aqui o bem e o Mau são misturados, mas o Mau não é perigoso e retém o seu lugar justo enquanto é equilibrado pelo bem. A Árvore do Conhecimento está associada a esta Sephirah. Quando o homem separa o fruto da árvore, o Mau ganha uma existência independente.

O QUE É MAU?

Como é a natureza do Mau explicado na Cabala o que, na verdade, é Mau? Várias explicações comuns sobre o Mau podem ser encontradas na Cabala, onde é descrito como:

1. Separação
2. Penetração
3. Os outros
4. A multiplicidade

1. De acordo com a maioria dos Qabalists, o que caracteriza o Mau é que é um princípio que divide, separa e isola. Existe uma unidade harmônica original, criado por Deus, mas se esta unidade é dividida o Mau surge. A própria força divisória é Mau. O Qabalist Gikatilla define Mau da seguinte maneira:

Todo ato de Deus, quando é concedido a ele na criação, o lugar é bom;
Mas se ele se transforma e deixa o seu lugar é o Mau.

Quando partes da criação, ou determinados aspectos de Deus, ganham uma existência independente em relação à unidade original de Deus, isso é definido como o Mau. Quando partes do universo deixam seus caminhos predestinados Mau surge de acordo com a Cabala.

2. Uma visão alternativa é perceber o Mau como uma força que rompe onde não pertence. Este formulário do Mau está associado a prática mágica. O mago coloca-se na posição de Deus e tenta unir o que Deus separa. Quando a serpente, que era originalmente um aspecto necessário da criação, se desvia para o jardim do Éden é um exemplo de uma invasão proibida. Mau corresponde tanto à separação e invasão. Quando o homem se torna isolado da criação homogênea de Deus, ele esforça-se para se tornar um Deus e para criar individuais

conexões. Gershom Scholem afirma que se o homem entra em isolamento dessa maneira, se ele deseja se afirmar em vez de permanecer dentro da estrutura original entre todas as coisas, onde ele foi originalmente posicionado, o lado avesso de tal queda deve aparecer. Este lado avesso é a auto-divinização demiúrgica da magia, pelo qual o homem procura colocar-se no trono de Deus unindo o que Deus separou. O mal desse modo cria um mundo de conexões erradas depois de ter destruído ou deixado o verdadeiro mundo de conexões verdadeiras.
Unir o que é suposto estar separado e dividir o que é projetado para ser unido ambos os atos de mau.

3. A expressão mais difundida que denota o mal e suas regiões é Sitra Ahra, que significa "o outro lado". Uma característica comum na Qabalah é ver o mal como um desvio da norma de Deus e da Criação. O mal é o outro, e está associado com a mulher e o lado esquerdo, o escuro e tudo o que se desvia das qualidades do "lado santo". O texto cabalístico Calya Raza interpreta os textos bíblicos de um nível historiosófico em que há uma luta em curso Entre o povo judeu e outros povos, uma luta entre o santo e o puro e o impuro e impuro. Pode-se encontrar um amplo apoio na Bíblia para a interpretação de que o Sitra Ahra e o lado do mal correspondem aos povos não-judeus. Os reis de Edom foram associados com o Qliphoth e com o mal, e a Bíblia não poupou nenhum vitriol ao descrever a relação aconselhada entre os israelitas e outros povos. Em Deuteronômio 7: 2-3 pode-se ler:

E quando o Senhor teu Deus os entregar diante de ti, Tu os ferirás, e os destruireis totalmente; Não farás com eles aliança, nem manifesto misericórdia. Não farás casamentos com eles; Tua filha não darás a seu filho, nem a tua filha tomarás a teu filho.

Em Deuteronômio 07:16, os aumentos de dureza:

> E consumirás todo o povo que o Senhor teu Deus te livrará; O teu olho não terá piedade deles.

Mas a Cabala também contém ideias mais pacíficas, em que a tarefa da cabalista é para ajudar outros povos e espalhar a luz da iluminação. A Cabala inclui muitas interpretações diferentes, e em algumas formas de Qabalah as especulações místicas estão associadas exclusivamente com o povo judeu, enquanto em outras formas uma abordagem mais universal pode ser encontrada relativo ao homem em geral.

4. O fato de que a divisão é a principal característica do Mau faz com que a Cabala ve a multiplicidade como algo desfavorável. O mundo criado por Deus caracteriza-se por unidade harmônica. Do outro lado, Sitra Ahra, está em contraste com o lado sagrado, que é um reino de unidade (Reshut ha-Yahid), em vez de um reino de multiplicidade (Reshut ha-Rabbim).

A descrição do Mau dentro da Cabala é completa de nuances. Existem vários pontos de vista sobre o Mau, mas algumas concepções são recorrentes. O Mau está enraizado em Deus onde existe como uma mera potencialidade; Pode ser parte do ser de Deus ou pode consistir de um ser separado que, no entanto, opera dentro do quadro de Deus. O mal não é perigoso, pois é equilibrado pela bondade e outras qualidades positivas. Por causa da transgressão, pecado ou desastre, o mal ganha uma existência independente e é radicalizado. Por esta razão, a maioria dos cabalistas acredita que as principais características do mal são a divisão e o isolamento da unidade divina original.

Um tema interessante na Cabala é que o pensamento que o Mau é um pré-requisito da criação; o princípio do Mau como o aspecto que permite a criação de algo fora de Deus. Assim, é essencial para toda a existência individual fora Deus.

Não só a divisão, mas qualquer forma ilegítima da unidade é a

característica do Mau. A auto-deificação demiúrgica de magia, como Scholem escolhe chamá-lo, em que o homem posiciona-se no trono de Deus e tenta criar é também uma expressão do Mau. A conclusão de que um pode desenhar a vista cabalística do Mau é que o Mau é interpretado como uma situação em que o homem, ou alguém ou alguma coisa fora de Deus, faz o que Deus faz.
O maior objetivo da magia é influenciar a existência em conformidade com a vontade. Magia é uma filosofia prática da vontade, em que a vontade do mago é refinada e desenvolvida. Ao contrário da religião, na qual o homem pede as forças superiores para ajudá-lo, o mago é muitas vezes dependente de suas próprias capacidades. Por este motivo, a magia tem sido muitas vezes em desacordo com a religião.
Mas que razão existe para virar para o lado negro, de acordo com a Cabala? Ao analisar a vista da Qabalah Metafísica Mau, achamos que ele não está necessariamente conectado com a brutalidade mundana que normalmente associamos com o Mau. O cabalístico, Mau metafísico é, ao mesmo tempo, tanto uma força destrutiva e uma força de criação que o homem deve recorrer se ele quer uma existência individual. Homem é separado de Deus na criação e de sua mãe ao nascer. A maioria das religiões oferecem para pastorear o homem volta a um estado utópico, original. O caminho negro em vez disso orienta o homem em um segundo nascimento, no qual o conhecimento é alcançado, e ele se torna como um Deus, assim como a serpente no jardim do Éden prometido. De acordo com a vista cabalística na Maudade, poder e conhecimento são as palavras-chave que ilustram que o lado negro tem para oferecer.

Se o homem escolhe passar por um segundo, nascimento espiritual, é preciso colocar através de iniciação. O esotérico clínico baseia-se o pensamento de que existem várias camadas da realidade que o adepto pode explorar e penetrar. Isto ocorre através de iniciação. A iniciação é um conceito fundamental no Esoterismo. O objetivo da iniciação é colocar nu o núcleo oculto que pode ser encontrado por trás da aparência exterior dos fenômenos. Através de iniciação, o adepto entra em zonas de interior de religiões e mitos e ganha conhecimento de suas verdades ocultas. Iniciação permite a entrada para o núcleo que está escondido sob a superfície da existência. Como resultado deste conhecimento, o adepto aprende a controlar os mecanismos da existência e pode influenciar estas em conformidade com sua vontade. Mircea Eliade, o historiador da religião, define a iniciação no livro ritos e símbolos de iniciação:

> O momento central de cada iniciação é representado pela cerimônia simbolizando a morte do novato e seu retorno para a sociedade dos vivos. Mas ele retorna à vida um novo homem, assumindo um outro modo de ser. Morte Iniciática significa o fim de uma vez da infância, da ignorância e da condição profana.

Iniciação é baseada em uma morte metafísica, uma descida para o submundo, renascimento e ascensão. O iniciado deixa sua antiga vida e o homem velho para trás e torna-se nascer de novo, muitas vezes com uma novo

nome que designa a nova identidade. O adepto deixa para trás o estado de ser limitado do homem, cuja vontade e ação é predeterminada, e torna-se um Deus com um livre-arbítrio e o poder de criar.
Uma entrada voluntária para o mundo dos Qliphotic é uma ocorrência rara na tradição cabalística. O Qliphoth são vistos como mundos abomináveis e aterrorizantes que o adepto da luz deve evitar. Mas, em certas formas de Qabalah herege, encontramos a ideia verdadeira iniciação e iluminação pode ser alcançada apenas digitando as regiões Qliphotic. No xamanismo e os antigos cultos de mistério, a descida ao submundo foi um elemento-chave e entrada em regiões Qliphotic e o Sitra Ahra está de acordo com esta tradição, embora em sua forma mais extrema e radical. O Qliphoth não estão meramente associados com o Reino da morte, em que os ancestrais da humanidade percorrem, mas o Qliphoth traz o adepto em contacto com as trevas exteriores que podem ser encontrados além do universo. Para inserir o Qliphoth consciente do próprio livre-arbítrio está a começar um caminho de iniciação em que homem e seu mundo são renascidos no sentido mais profundo.
A iniciação de Qliphotic é um caminho exclusivo que, de forma sistemática e controlada, trabalha com as forças do caos e a escuridão extrema. Sob a superfície da luz, a tradição negra tem sido insinuada, muitas vezes com avisos e por esclarecer alusões. Existem três principais níveis de conhecimento de que o primeiro é nosso conhecimento mundano e as informações apresentadas pela ciência comum. Sob este nível encontramos o conhecimento esotérico que foi transmitido através da comuns sociedades ocultas. Abaixo deste nível podemos encontrar o conhecimento esotérico negro.

1. Conhecimento exóterico: a ciência mundana
2. Conhecimento exoterico leve: a tradição de luz
3. Conhecimento exoterico negro: a tradição escura

O caminho obscuro da iniciação é realmente raro, pois leva para fora para o caos, e alguns indivíduos são capazes de trilhar este caminho. O Esoterismo branco leva-se volta para a unidade divina, enquanto que o Esoterismo negro leva além do divino. A iniciação de Qliphotic é draconiana num duplo sentido: draconiana é geralmente traduzida como 'duras' ou ' grave ' que é um sinônimo adequado também do caminho draconiano. É duro, mas leva a mundos de beleza singular. A denominação do caminho draconiano também indica sua direção; o Esoterismo branco conduz a uma unidade com deuses masculinos da luz, como Javé ou Marduk. O Esoterismo negro, por outro lado, leva para fora em direção de entidades do dragão primordial como Leviatã, Tehom ou Tiamat, que existia muito antes dos deuses de luz e que existe no infinito além da luz divina. Para o adepto iniciado no caminho do Qliphotic, a escuridão do infinito é uma luz oculta, tão infinitamente mais brilhante do que a luz dos deuses que assim é percebida como a escuridão.
Quando o adepto entra em túneis Qliphotic, é iniciado um processo que corresponde à alquimia. O caminho alquímico de iniciação tem três níveis principais, que por sua vez podem ser divididos em vários níveis menores. Os três níveis principais são:

1. Nigredo: a fase negra
2. Albedo: a fase branca
3. Rubedo: a fase vermelha

Nigredo corresponde ao nível material e o plano astral, Albedo corresponde ao plano mental e Rubedo o objetivo final, o divino. Ocasionalmente, a alquimia também usa um quarto nível chamado Citrinitas ou 'a fase amarela'. O nível de Citrinitas é entre o branco e o vermelho, e se Citrinitas faz parte da tabela geralmente denota o nível mental, enquanto Albedo nesse caso corresponde ao nível astral e Nigredo ao nível material. As três ou quatro fases também podem ser divididas em sete

níveis que correspondem a metais e fases do processo alquímico de transmutação. As sete fases correspondem aos Chakras no Tantra indiano, que são equiparados a zonas de energia, através do qual a 'serpente Kundalini' passa na sua subida do mais baixo ao mais alto dos Estados de consciência. Os sete níveis alquímicos também representam as sete runas que simbolizam o despertar do adepto de acordo com a Qabalah gótica criado por Johannes Bureus no século XVII. O Qliphoth no pilar central, juntamente com os quatro mundos cabalístico, pode ser conectado ao processo alquímico.

No.	Alquimia	Chakra	Metal	Qliph	Mundo	Qabalah gótica
I.	Calcinatio	Muladhara	Chumbo	Lilith	Assiah, o material	Byrghal
2.	Sublimatio	Svadhistana	Ferro	Gamaliel	Yetzirah-o Astral	Sol
3.	Solutio	Manipura	Latão	Thagirion	Briah, o Mental	Idher
4.	Putrefactio	Anahata	Cobre	Thagirion	Briah-o Mental	Homem
5.	Destillio	Vishuddhi	Mercúrio	Daath	O abismo	Haghal
6.	Coagulatio	Ajna	Prata	Thaumiel	Atziluth, o divino	Kyn
7.	Tinctura	Sahasrara	Ouro	Thaumiel	Atziluth, o divino	Thors

A iniciação draconiana é baseada em 1 + 9 + 1 os níveis que juntos constituem 11 etapas correspondentes para a Qliphoth e os governantes de 11 demônio que agem como antíteses e lados negros da criação. O primeiro passo é onde começa os não iniciados, e isso significa uma abertura do portão para o lado negro. 9 etapas a seguir representam os 9 níveis do lado negro ou o submundo que Odin passa durante sua iniciação nos segredos das runas. Estes passos trazem o adepto ao coração do homem de escuridão e transforma em um Deus, como prometido pela serpente em Gênesis 3: 5. Nos mitos bíblicos, o homem começa sua iniciação ao comer

os frutos do conhecimento. De acordo com a religião branca e exotérica, o homem deve procurar seu caminho de volta para o estado permissivo da infância que reinava antes do homem comer o fruto do conhecimento. De acordo com a sabedoria esotérica e negra, o homem em vez disso deve procurar cumprir a busca pelo conhecimento e deixar o Éden para encontrar sabedoria no desconhecido. A décima primeira e última etapa estende a mão ao mistério absoluto e para além dos limites do universo.

1.. LILITH 1,0 °. A porta para o desconhecido.

2.. GAMALIEL 2,0 °. Os sonhos negros. Magia astral. Bruxaria.
Os mistérios da Lua escura. Deusa das trevas.

3.. SAMAEL 3,0 °. A filosofia do caminho da mão esquerda.
A sabedoria de insanidade.

4.. A ' ARAB ZARAQ 4,0 °. Luciferian magia. O lado negro de Vénus.
Eroto-misticismo e o caminho do guerreiro.

5.. THAGIRION 5,0 °. A iluminação da nightside.
O sol negro. A União do Deus e da besta.

6.. GOLACHAB 6,0 °. Ragnarok. A ativação de Surt/Sorath.
O magnetismo da luxúria e do sofrimento.

7.. GHA'AGSHEBLAH 7,0 °. Os níveis mais elevados de eroto-misticismo.
Preparativos para a passagem do abismo.

8.. SATARIEL 8,0 °. A abertura do olho de Lucifer/Shiva/Odin.
O princípio de Drakon.

9.. GHAGIEL 9,0 °. O raio da estrela Luciferiana.

10.. THAUMIEL 10,0 °. O cumprimento da promessa dada pela serpente. Divindade.

11.. THAUMIEL 11,0 ° • o buraco negro. O passo para a criação de novo. Universo B.

Neste processo através do qual o mago - como Odin, ou o Deus egípcio alquímico Khepera-sacrifícios ele e entra no submundo, o homem pode ser transformado e passa de uma criação para se tornar um criador. O mundo não foi criado em algum ponto no passado como reivindicado pelas religiões monoteístas exotéricas. O mundo é criado em cada momento. A maioria das pessoas são criações do passado, mas através da iniciação mágica podemos nos tornar criadores do futuro.

OS DEZ QLIPHOTH

LILITH

Lilith, mãe dos demônios, a rainha dos vampiros, governante de meretrizes e a Imperatriz do Mau, é uma deidade que tem assombrado a humanidade desde o tempo dos sumérios e até os dias presentes. Seu nome mais tarde seria associado à palavra semítica Layil, que significa a noite. Lilith foi temida, mas também foi desejada devido à sua beleza mítica. Ela assombra tanto homens e mulheres à noite, e ela seduz aqueles que estão dormindo com prazeres sexuais que superam qualquer coisa que poderiam ser geradas no nível mundano. Lilith é mencionada em antigos textos judaicos como o Zohar e o Talmude e o manuscrito de Alfa Bet Ben Sira que é contada a clássica história sobre Lilith. Ela foi a primeira esposa de Adão e foi criada independentemente dele. Isso levou à situação, como já discutidas anteriormente, quando ela se recusou a se colocar por baixo de seu marido. Lilith se retirou para o deserto, onde ela conheceu as criaturas Malditas e banidas da criação, e ela é considerada a mãe dos demônios.
No misticismo judeu, Lilith é a lua original que irradiava de sua própria força e, assim, se recusou a ceder ao sol. Portanto, a lua foi punida por somente ser permitido refletir a luz do sol. Lilith é o feminino primevo força que

foi banida desde que não havia lugar para ela. Em lugar de Lilith tem sido colocado Eva. Eva é a mulher boa, legal, que subordina-se para a licitação do Deus masculino. Lilith é a monstra quente e negra, que foi forçada a exilar-se. Através de sua condenação Lilith passou para uma existência sombria e tornar-se uma existência Qliphotic. O aspecto lunar de Lilith pertence principalmente a Qlipha Gamaliel sobre a qual ela governa. Lilith é uma Qlipha e uma monstra. Como um Qlipha ela é a natureza selvagem e escura é o lado negro do plano material e que abre as portas para o outro lado. Como uma monstra, ela governa o Qlipha Gamaliel que corresponde ao lado negro da lua e as regiões proibidas do plano do sonho.
O Qlipha Lilith corresponde ao estado selvagem e o carnal. Lilith é chamada 'a alma dos animais selvagens' (Zohar 1:34 a), e ela também é a mãe da terra nos seus aspectos mais violentos. Entre os antigos sumérios ela se chamava Lil e as tempestades destrutivas e furacões. Ela é o aspecto da existência física do homem que não pode ser controlada. Assim, o homem tenta negar e reprimir essas peças, criando uma estrutura para a sua existência em que essa força selvagem é incapaz de caber. Mas esta força, no entanto, incessantemente penetra as nossas estruturas, com sua força selvagem e quebra todas as tentativas de criar um Éden Pacífico. Lilith não se encontra embaixo. Isto pode ser visto como uma metáfora da mãe terra, que não permite que ela mesma a ser explorada. A qualquer momento ela pode abrir seu ventre e engolir monumentos fálico do homem. Ela é o terremoto que devora os arranha-céus e torres de igreja em seu ventre, e ela é a escuridão gótica que desperta os demônios, nem na mente do ateu sensato. Artistas de ruína romântica, tais como Caspar David Friedrich e Arnold Bocklin, retrata em seus trabalhos como as forças sublimes da natureza conquista a civilização humana. As pinturas desses artistas, que descrevem como uma natureza escura e grandiosa abre o portão para o outro lado, apresentam ao mago uma boa imagem de

como o Qlipha Lilith pode aparecer.
Lilith é a mãe dos demônios, e é dentro dela que o mago deve buscar o outro Qliphoth, é em direção a ela que o pentagrama do mago negro está apontando. O pentagrama dos pontos magos negros para baixo em direção à terra, o solo, na direção de tempos antigos e o primordial. É aqui que se encontra o Qliphoth. O Qliphoth são a realidade que nos recusamos a ver. Um mago negro não olha para os céus, como o adepto da tradição da luz, em busca de algum mundo celestial e utópico. Um mago negro olha para baixo em direção à terra para procurar os tesouros que foram ocultados por milhares de anos. O ventre de Lilith é o portão para o submundo e as esferas do Qliphoth e o mago deve penetrar Lilith para ser capaz de alcançar as regiões inconscientes no quais os tesouros inimagináveis, forças e habilidades podem ser encontradas. É também de seu ventre que o mago evoca os demônios do Qliphoth. O ventre de Lilith é o túmulo que o adepto negro livremente entra, para baixo para o Reino da morte e do submundo em uma viagem iniciática para o renascimento.
Na verdade, encontrar o Qlipha Lilith é a primeira dificuldade para o mago de Qliphotic. Lilith é o antimundo para nosso mundo mundano, Malkuth. Isto significa que existe no meio do nosso mundo, mas nos aspectos de que o homem é normalmente inconsciente. Através de uma exploração dos princípios em que consiste o mundo mundano, pode encontrar o Qlipha Lilith, indo além e contra estes princípios. Estado desperto normal da mente é o nível básico da consciência na existência humana. Sono é a ausência do estado desperto e o sono é também o útero do Qlipha Lilith. Partes reprimidas de nossa mente aparecem em sonhos e muitas vezes podem assumir uma forma demoníaca, refletindo tanto o nosso desejo e nosso medo.
O Qlipha Lilith pode abrir da forma mais inesperada e nos lugares mais inesperados. Um banco no meio da

cidade, que, por alguma razão misteriosa, raramente é escolhido ou mesmo visto por pedestres, pode ser um portal para os mundos de Lilith. Uma singular palavra falada em um contexto peculiar pode ser a fórmula que faz com que o útero dela abrir. Uma forma eficaz de entrar em contato com o Qlipha Lilith está sair em estado selvagem na direita e meditar sobre as sombras e a escuridão, onde os objetos não são mais visíveis e em vez disso, borrão em uma névoa escura; Isto é onde Lilith pode ser encontrada. Esta escuridão é o ventre, e este é o objetivo das invocações do mago. Inúmeros encantamentos têm sido usados em tentativas de banir Lilith, mas para magos negros em todas as idades invocações para contatá-la também foram criados. Se a seguinte fórmula for cantada treze vezes, Lilith deve aparecer:

mendes ama lilith rimok samalo naamah

Durante o contato com a Qlipha Lilith um conceito abstrato ou um forte impulso emocional pode ser recebido. Em outros casos, o mago pode encontrar o governante demoníaco do Qlipha ou entrar nos túneis Qliphotic.
O Qlipha Lilith é governado por um demônio chamado Naamah. Ela tem sido chamada a filha ou a irmã mais nova de Lilith. Nas visões, ela aparece como uma rainha poderosa vestida de joias e roupas preciosas. Às vezes ela é sedutora, mas outras vezes ela pode ter um caráter tirânico. Quando o mago quer canalizar a força da Qlipha, Naamah é chamado. Esta força é usada principalmente em rituais em relação à influência e controle do nível material. Lilith é o lado negro da Shekinah, e ela corresponde a Sophia gnóstica e a Shakti tântrica. O Shekinah, Sophia e Shakti são a sabedoria e a força que ficam escondidas no plano material. Quando ela desperta, esta deusa negra e escondida pode trazer o homem ao nível divino. Em mitos, esta deusa é comparada a uma serpente

e corresponde a terrível força primordial que existia no início do tempo antes que o Deus masculino da luz criou o mundo. Ela é Leviatã ou Tiamat: o caos antigo que existiam antes do cosmos foi criado. Na tradição tântrica, Lilith aparece como a deusa Kali. Kali é a força selvagem vermelha que dança em êxtase e destrói com uma mão e cria uns com os outros. Ela é tanto o veneno que traz o sono e, ao mesmo tempo, a sabedoria que pode despertar. Kali corresponde ao vulcão latente que cria no homem e é chamado de Kundalini, que é muitas vezes comparada a uma serpente ou dragão. Na terminologia tântrica, Lilith corresponde à parte de trás ou dentro do Muladhara Chakra. Muladhara é a zona de energia que está localizada entre o ânus e os órgãos genitais, que é onde repousa o dragão adormecido (Kundalini). Uma forma de entrar em contato com Lilith é meditar sobre o Chakra Muladhara. O Muladhara é comparado a um lótus vermelho, e o mágico deve meditar na parte traseira do lótus, neste caso. Aqui a primeira caverna Qliphotic pode ser encontrada em que o Dragão descansa antes de seu despertar.

GAMALIEL

Lilith tem influência continua para a próxima Qlipha. Aqui ela tomou uma forma mais personificada como Diaba e manda em Gamaliel. A posição de Lilith em Gamaliel desempenha um papel importante em seu papel como a rainha do mundo, e é daqui que ela controla o mundo, sendo sua força oculta, subjacente. Gamaliel é a sombra da anima mundo a "alma do mundo" Gamaliel é a esfera do sonho e o lado escuro de Yesod. Os sonhos que o homem normalmente não pode ou não deseja lembrar no estado de vigília, podem ser encontrados dentro de Gamaliel. Esses sonhos negros têm um caráter revelador e expõem lados de si mesmo que alguém pode não querer aceitar. Os sonhos negros são censurados por

o super ego e são reprimidos para o Qlipha Gamaliel. Assim, Gamaliel é o 'Qlipha de sonhos negros'.
Gamaliel é, acima de tudo, a esfera da sexualidade proibida. Enquanto Adão e Eva representam a sexualidade de natureza obediente, cuja finalidade é reprodução, Lilith e seu demonios amantes correspondem a uma sexualidade iniciática, em que a força de Eros é usada para alcançar Estados mais elevados da mente. Um mago negro entra em Gamaliel para tornar-se consciente dos mecanismos da sexualidade e, assim, deixa de ser escravizado sob instintos escondidos. A origem da luxúria é também revelada sobre este Qlipha. O mago vai chegar a um entendimento das estruturas dos instintos básicos e aprende a usar a sexualidade para progresso magico.
A Sephirah Yesod e o Qlipha Gamaliel ambos pertencem à esfera astral. Todo mundo deixa o corpo físico à noite durante o sono. Estas experiências são parte dos sonhos mais profundos que geralmente são esquecidos. Para um mago é de grande importância lembrar esses sonhos para controlá-los e atingir conscientemente o plano astral. O mago tenta atravessar as esferas astrais normais que são representadas por Yesod e avança para as regiões mais profundas e mais escuras que pertencem a Gamaliel. Durante as viagens astrais para os mundos eroticamente magnetizado de Gamaliel, o mago encontrará o súcubo e o incubus, femininos e masculinos amantes demoníacos. Eles vão convidar o mago para uma orgia astral em que mesmo o menor dos desejos do mago será revelado. Se ceder à fraqueza, o mago pode ser vampirizado e deixado como uma concha vazia sem energia; O mágico deve, em vez disso, esforçar-se para usar a orgia para alcançar estados de espírito extáticos que libertam a alma.
Yesod corresponde à lua. Gamaliel corresponde ao lado negro da lua. Deste lado, muitas vezes, tem sido relacionado com bruxas e seu ofício. O culto às bruxas foi uma religião sexual com elementos orgiástica. Sangue foi uma parte essencial deste culto, desde que as fases da lua correspondem ao ciclo menstrual. O

sangue mensal corresponde a fertilidade e a vida e a sua constante relação com a morte. Menstruação é um sinal de vida que se perde no sangue. Eva representa as fases férteis, enquanto Lilith representa a fase de menstruação. A lua é a morte e a sexualidade. As entidades que têm sido associadas esta esfera tem elementos da sexualidade e do sangue. Sacrifício do mago de seu próprio sangue e fluidos sexuais pode ser encontrado em vários dos rituais de bruxaria que estão associados com Gamaliel.

Os deuses do culto das bruxas pertencentes a Gamaliel: Pan, Dionysus, Frey, Baphomet e o Diabo medieval. Todos são divindades fálicas, muitas vezes com chifre ou na forma de uma cabra. Entre as divindades femininas encontram-se principalmente deusas da lua escura, como a Hecate grega, a deusa das bruxas e fantasmas, ou deusas que representam o erotismo e a feitiçaria como Freya, mas também deusas da morte como Perséfone e os antigos nórdicos Hel. Os seres vampíricos podem ser encontrados em Gamaliel e são caracterizados pela combinação de vida e morte, sangue e sexualidade.

Vampiros e outras entidades que, no mito, combinação de Eros e Thanatos, sexualidade e morte, assombram Gamaliel. As forças vampíricas de Gamaliel se esforçam para canalizar a força de vida mais profunda para os túneis de Qliphotic. Este processo é ativado quando a energia sexual é despertada através dos sonhos eróticos e visões transmitidas por Gamaliel. A energia de vida transmite para baixo para o submundo de Qliphotic e nutre as forças que estão meditando lá. Neste processo, o mago funciona como um alquimista e deve pisar fundo para dentro da escuridão para encontrar a pedra filosofal ou o elixir da vida. O adepto deve seguir este curso conscientemente e com controle. Se isso ocorre inconscientemente, o poder pessoal pode ser perdido no desconhecido. O mago então poderia ser deixado para trás em um estado de zumbi e teria de se tornar um vampiro para atrair a energia dos outros.

O trabalho magico em Gamaliel é de natureza astral. Inclui viagem astral, consciente sonhando e conjurando

o súcubo e o incubus. Para explorar Gamaliel, poderia usar a disciplina para permanecer acordado por um par de dias, algo que pode causar imagens de sonho vívido para surgir. Um mago deve também experimentar com abstinência sexual durante longos períodos de tempo para aumentar a energia sexual e assim permitir um contato mais forte com Gamaliel. O foco da meditação da abstinência deve ser o Svadhisthana Chakra, que está localizado em seus órgãos genitais. Este Chakra corresponde à Yesod-Gamaliel e é comparado a uma flor de lótus laranja. O mago deve incidir especialmente na parte de trás ou dentro do chakra. O estado alcançado por esta operação é muito apropriado para conjurar o súcubo e o incubus, mas, acima de tudo, a Imperatriz do demônio Lilith, ela mesma. Lilith pode ser conjurada através do encantamento mencionado acima. Ela aparece como uma linda mulher nua. Às vezes, ela aparece com o corpo de uma serpente da cintura para baixo. Em alguns casos, Lilith pode aparecer como uma rainha vampira ou como uma mulher aranha tecendo uma teia de sonhos. O artista Franz von Stuck (1863-1928) fez bonitos retratos retratando mulheres nuas pecaminosas aparecendo juntamente com serpentes demoníacas. Além disso, artistas como Gustav Klimt e Hon. John Collier, com suas pinturas, apresentaram uma visão para o negro, do mundo sedutor de Lilith que pode experimentar em Gamaliel.

SAMAEL

Na mitologia judaica, Samael é o marido de Lilith. Samael é um epíteto do diabo, e Lilith encontrou-lo após sua fuga do jardim do Éden. Juntos eles deu à luz Eis toda a prole sedutora, demoníaca que povoam Gamaliel. Samael é o grande tentador, e ele tenta com conhecimento. O Sepher Yetzirah, um velho manuscrito cabalístico, Samael corresponde a sabedoria oculta, e situa-se a Qlipha Samael

que ocorre a verdadeira iniciação no caminho da mão esquerda. Todas as concepções e perspectivas do mundo comum são questionadas sobre este Qlipha. O mago que atingiu este nível será capaz de ver através das regras e leis éticas que nos aprisionaram em uma censura psíquica que escurece uma grande parte de nossa consciência. Neste nível, o mago vai enfrentar todas essas regras e leis éticas, fazendo-os consciente. Assim um recebe um entendimento pessoal das funções da existência e individualmente, decide o que é certo ou o errado, o bem e o Mau. Neste sentido, Samael é o tentador quem seduz o homem comer o fruto do conhecimento. Ele também revela a beleza do mundo e pontos para baixo, para dentro, em vez de cima para o Reino dos céus. Samael é o blasfemo quem destrói a ilusão com o seu intelecto. Samael desconstrói concepções e ideias para seus componentes mais ínfimo. Arte psicodélica e surrealista pode oferecer um vislumbre do Samael Qlipha, e a desconstrução da linguagem que pode ser encontrada no Dadaísmo pode ser usada no trabalho mago com Samael.

Hod é o lado bom de Samael. Hod representa o intelecto e pertence ao nível mais alto astral. Samael é o intelecto negro que pode ser percebido como loucura, a originalidade e o gênio que está ativo, fora os quadros da razão e as convenções da civilização. Numerosos cientistas, escritores e artistas tocaram os domínios de Samael. O intelecto de Edgar Allan Poe parece ter sido influenciado ocasionalmente por Samael, e as seguintes palavras que ele escreveu sobre si mesmo apresentam um bom resumo da forma de inteligência que é Samael:

> Os homens têm me chamado louco; Mas a questão é que ainda não se estabeleceu, loucura é ou não é a mais alta inteligência-se muito do que é glorioso, se tudo o que é profundo, que não brotam doença do pensamento-de humores de espírito exaltado em detrimento do intelecto geral.

Sobre o Qlipha Samael, o mago faz um pacto com as forças das trevas e percebe a convite de Friedrich Nietzsche para reavaliar os valores antigos. Loucura torna-se sabedoria; morte é vida. Samael é o "veneno de Deus". Aqui é onde ilusões são envenenadas, e todas as categorias e concepções são desconstruídas até não sobrar nada. O lado negro do plano astral pode ser comparado a um cálice cheio de veneno ou um fluido intoxicante. Enquanto Gamaliel é o cálice, Samael é o elixir e a seguir a, Qlipha ' Arab Zaraq, é onde o mago experiência o efeito. O consumo do veneno é decisivo do ritual de passagem marcando a transição de um estado para outro. Entre certas tribos primitivas e culturas xamânicas, a mordida de uma serpente venenosa tem sido associada com iniciação (às vezes na forma mais drástica que provoca a morte do iniciado). Mais comum, no entanto, é que o iniciado tem esvaziado um copo contendo alguma forma de potente alucinógeno. O veneno de Samael provoca uma morte iniciática da personalidade mundana no mago negro. Em seu lugar, a verdadeira vontade é lançada correspondentes a besta e Thagirion.
Samael é o Qlipha da enganação. O enganador é o personagem mitológico transmitir tanto a sabedoria e a loucura. O Deus Nórdico lago tem as qualidades de um enganador e é sábio e astuto, bem como a causa de muitos problemas. Nos mitos dos índios norte-americanos, o Coyote é muitas vezes um carácter enganador. O enganador pode ser um portador da cultura que transmite habilidades e objetos que podem ser bênçãos e Maldições. Um bom exemplo é o fogo que pode trazer o calor, mas também chateia. A iniciação simbólica nos mistérios do fogo pertence a iniciação no caminho da mão esquerda e, portanto, também, para o Qlipha Samael. O mago faz um juramento sobre o nível de Samael e assim ganha o controle de Kundalini, 'a energia da vida' e o fogo interior. A iniciação mágica negra é um processo que pode ser doloroso, desde que derruba antigas concepções. O mago

negro desenvolve sua identidade mágica em Samael e pode ver o mundo com novos olhos. As concepções que são discriminadas por veneno de Samael surgirá em uma forma nova e mais pura quando o mago atinge os mundos mais elevados. O demônio de pavão, Adrammelec, correspondente à individualidade, beleza e vendo todos, comanda Samael. O mago abandona as barreiras éticas que podem impedir a conclusão mágica. Valores éticos são substituídos por valores de raizes. Samael envenena as moralistas barreiras que impedem a auto-criação do artística do mago.

A' ARAB ZARAQ

A ' Arab Zaraq é o nível mais externo astral sobre o lado negro da árvore cabalística. Netzach é a contraparte brilhante deste Qlipha. Netzach significa vitória, e a vitória é um aspecto crucial, também, para seu polo antinegro. A ' Arab Zaraq representa a batalha, e suas forças são invocadas pelo mago negro por vitórias nas batalhas da vida. Guerra dos deuses, como Odin e Baal, suas formas mais demoníacas estão associados esta esfera. Na Cabala, Baal é visto como o governante de demônio do A'arab Zaraq.
O símbolo de Netzach é a pomba, que corresponde ao amor, pureza e paz. O corvo é o símbolo de ' Arab Zaraq. A ' arab Zaraq significa ' O corvo da dispersão'. O corvo é a contraparte do preto da pomba e representa a guerra e a tempestade, mas também paixão, pecado e sabedoria proibida. Ela vive dos mortos no campo de batalha e é o espírito livre da morte. O corvo é também o pássaro falante que traz mensagens e profecias, a consciência livre do mago, dispersantes como os corvos de Odin para coletar conhecimento e sabedoria.
O corvo corresponde a alma do mago quando voa em êxtase, o resultado do encontro entre a vida e a morte que ocorre no início do Qliphotic. Passando através de uma

morte simbólica, o mago já não teme a morte e ao mesmo tempo, aprende a viver. Este 'início da morte' é iniciado a este Qlipha e é cumprido pela iluminação negra no Thagirion. O corvo voa através do mar Negro de pesadelos que é Paroketh, o véu que separa o plano astral o mental. A ' Arab Zaraq é o último reduto do plano astral.
Esta é a esfera de emoções negras. Aqui podemos encontrar as tempestades do proibido sentimentos e instintos obscuros. O mago encontra explosivas expressões criativas. A ' Arab Zaraq está associado com arte e música. Esta é a esfera do romântico e o poeta Sturm e Drang. Um pode facilmente perecer se um não está focado no objetivo sobre o Qlipha Thagirion e se um não segue a jornada do corvo para o Sol Negro. A ' Arab Zaraq o mago passa pelo batismo negro. A pomba de Netzach aparece no batismo de Jesus, ou outros adeptos da tradição da luz, mas no batismo de um mago negro o corvo aparece em vez disso.
Sobre a A'arab Zaraq que surge de uma inundação que se afoga o velho mundo para que um novo mundo pode ser criado. O mago passa por fase de Nigredo em alquimia onde ele passa longe do velho mundo. Após o batismo negro o mago, semelhante a um peregrino no caminho da mão esquerda, deixa tudo para trás que não está dentro das molduras do caminho megico. A 'arab Zaraq é o pássaro que deixa o ovo para voar para Thagirion e o nível mental. Hermann Hesse descreve este processo em seu livro Demian:

O pássaro eclode do ovo. O ovo é o mundo. Para nascer um deve esmagar o mundo em pó. O pássaro voa para Deus. O Deus é Abraxas.

A Venus branca pura pertence a Netzach e o preto corresponde a A'arab Zaraq. A Vênus negra é chamada a Illegitima de Venus e é a deusa das perversões. Seu amor é estéril

na terra mundana, mas de nível é fértil dentro do mago e em níveis mais elevados. Através dela, o mago pode nascer nos mundos superiores. O mago nasce como seu próprio filho e torna-se um com o seu eu superior ou Daemon. A Illegitima de Vênus é a mãe deste Daemon. Prole demoníaca é criada por uma unidade sexual entre os seres da terra e do espírito. O Nephilim da Bíblia, os bastardos, nasceu do encontro entre os filhos do céu e as filhas da terra. Do mago eu superior ou Daemon pertence ao próximo nível.

THAGIRION

O sexto nível de Qliphotic (ou o quinto contando a partir de níveis de iniciação) é chamado Thagirion, que significa litígio ou processo jurídico. Isto pode ser interpretado de várias maneiras, às vezes como o religioso processo jurídico em que Satanás é o promotor de Justiça em nome de Deus, ou como o lugar onde o julgamento de Deus e Sua administração da justiça estão localizados. Além de inúmeras interpretações mitológicas, o nome do Qliphoth denota sua natureza antinômica que trabalha contra as leis do lado positivo. Todos os Qliphoth suportam nomes pejorativos desde que agem como antíteses à ordem presente. Desde que o Sephiroth da luz idealiza unidade, seu lado sombra está associado a desunião. Isso também explica o significado da 'disputa' no nome Thagirion. Thagirion é a Qlipha central sobre o Ha Ilan Ha-Hizon, a árvore de Qliphotic exterior. Este Qlipha é Tiphareth no Sephiroth lado da sombra. Ambas as esferas correspondem a criança ou a prole, e Tiphareth é associado com Cristo e personagens messiânicos enquanto Thagirion está associado com o Anticristo e a besta 666. Os personagens antigos pregam salvação através deles (Jesus explica na Bíblia que ele é a única forma de salvação), algo que é questionado por este último que enfatiza a

possibilidade do homem para salvar a si mesmo. Tiphareth e Thagirion estão associados com diferentes personagens humanos que canaliza a força deste nível, como Bodhisattvas, secretos mestres ou profetas. Uma vez que este nível é a esfera central da árvore, as pessoas que estão neste nível são capazes de mediar entre os mundos acima e abaixo dos mundos. Personalidades fortes podem ser associadas com qualquer um dos dois níveis dependendo da preferência do público em geral: para um muçulmano, Muhammed é um personagem de Tiphareth (claro muçulmanos geralmente não usam esse simbolismo), enquanto ele é visto por alguns cristãos como o Anti-Cristo e, portanto, como um personagem Thagirion. Nos estágios iniciais de sua carreira, Hitler era visto como algo de um Messias que iria salvar a Alemanha. Nessa fase, ele assumiu um papel de Tiphareth. Mas, depois da guerra ele era visto como a besta personificada e agora é um dos personagens mais populares para retratar o Anti-Cristo. Nero, Gengis Khan, Átila e muitos outros homens poderosos tem sido chamados de o Anti-Cristo e foram personagens na qual pessoas projeta a sombra. Filósofos e místicos como Nietzsche, Crowley e Gurdjieff, por motivos mais válidos, foram conectados com Thagirion desde que eles têm pregado que homem pode salvar a si mesmo, e eles também utilizaram uma linguagem simbólica Thagirion-relacionados. Um indivíduo pode canalizar Thagirion e ser um porta-voz para a sabedoria do lado da sombra.

Para todos os adeptos, este nível significa iluminação. Tanto Tiphareth e Thagirion pertencem à esfera solar, ou a nível mental, e aqui o mago entra em contato com seu eu superior (ou inferior auto dependendo de como um é o mapa na mão). O mago encontra seu Daemon que, pelo lado positivo, toma a forma do sagrado anjo guardião, um termo inspirado pela ‘magia sagrada' de Abramelin. O lado negro, o Daemon toma a forma do animal ou Totem animal. O lado positivo é caracterizado por uma iluminação intelectual, enquanto o lado negro leva a uma iluminação instintiva em que a força, visão

e ação estão Unidos. Pelo lado positivo, se chega a uma distância intelectual para o aqui e agora, enquanto o lado negro leva a uma presença completa no aqui e agora.
Em alguns níveis do caminho iniciático estão Unidos no negro e o lado positivo e, a nível solar, o mago pode experimentar a unidade entre o sagrado anjo guardião e a besta. Daemon do mago une tanto a luz e a escuridão dentro, como o Deus gnóstico Abraxas, que está associado a este nível.
Em alquimia, um atingiu o estado do diamante amarelo neste nível, chamado Citrinitas. A esfera solar também corresponde ao ouro na alquimia e Topázio (Kether-Thaumiel é representado por ouro em uma forma superior de vermelho). Muitos adeptos experimentam sentimentos fortes de luxúria quando atinge a esfera do sol. Aqui eles se tornam um com os objetivos e ideais. O adepto experimenta uma conclusão dentro de todo o seu ser, ou o Eu como muitas vezes é chamado na terminologia psicológica. Isto é o paraíso para os religiosos (ou o inferno para quem prefere ir lá), o nível de Boddhi ou Satori no misticismo oriental. Para magos negros, a subida para este nível conduz a um sentimento de poder total, mas não na ingênua e ilusório formulário que pode ser experimentado de vez os níveis anteriores. Para o mago branco, surge um sentimento de total benevolência. Ambos estes Estados são também auto-suficientes e tornaram-se uma armadilha para numerosos errantes espirituais. Ao nível mental e sol são apenas metade do caminho no caminho iniciático. Nesta esfera pode, na terminologia simples, ser designada um nível no qual o adepto 'tudo de si mesmo' experiência em sua plena capacidade todo o ser com os lados destrutivos e criativos em equilíbrio. Mas, além deste nível começam os níveis mais elevados; a esfera de estrela, ou a esfera transcendental, que poderia ser chamada de um nível onde o adepto torna-se 'mais do que o próprio' é o nível ao qual se esforça o mago assíduo.

Tiphareth corresponde ao sol na sua forma brilhante, enquanto Thagirion corresponde ao Sol Negro. O Sol Negro representa o sol na sua forma interior, onde brilha no interior do homem e sobre os mundos ocultos, de Qliphotic. O sol comum é o exterior sol que brilha sobre nosso mundo mundano. O sol negro corresponde ao conjunto de Deus na mitologia egípcia, enquanto o sol mundano corresponde ao seu irmão gêmeo, Horus. Na mitologia nórdica, Balder é ocasionalmente associado com o sol comum, enquanto o sol negro corresponde ao irmão cego ou Loke ou do Balder, Höðr. Encontram-se aspectos de Höðr que sugerem que ele é um formulário de Odin, e Odin também está associado com o sol negro Thagirion é o sol do lado da sombra, que pode ser interpretado como o sol no submundo, que no mito é personificado por Balder em HeL Ra em Amenti ou por outros deuses solares no Reino da morte.

O sol é o símbolo da auto completo, ou o Eu, que pode chegar a consciência e a iluminação apenas no submundo. Antes o homem confronta sua própria morte e aspectos mais negros, ele vive blindado fora de grandes partes de si mesmo. Enfrentando a morte e digitando o caminho negro pode homem alcançar iluminação e conhecimento absoluto sobre si mesmo isto é ilustrado pelo Deus egípcio Khepera que encarna o princípio da existência. Khepera carrega o sol para o submundo onde ele renasce como sua própria prole. O sol que ele carrega representa a próprio, e só no submundo pode o Deus ele mesmo criar. Em um antigo texto egípcio, Khepera diz: 'Eu sou Khepera, quem criou a mesmo'.

O sol negro, ou o princípio de Thagirion, não é meramente o sol no submundo, mas uma força que tem uma relação mais independente com o Eu. O Sol Negro é um princípio que brilha sobre si durante sua jornada para o inconsciente. O Sol Negro é o sol central ou interior que gera iluminação e força divina no homem. Também podemos encontrar descrições de um exterior

Sol negro. Nesse caso, estamos a discutir lendas sobre um mundo interior da terra: um mundo que é iluminado pelo seu próprio sol, chamado 'o sol negro'. Estas lendas foram recriadas pelo escritor esotérico senhor Bulwer Lytton em suas histórias de Vril, que retratam uma pessoas que estão vivendo dentro da terra e estão em posse de uma força chamada Vril. Outra especulação sobre um exterior Sol Negro afirma que há um preto de sol no meio do universo, ou como alternativa, no centro da nossa galáxia Via Láctea, que irradia pelo universo com uma luz que, ao homem, é percebida como uma escuridão vazia. Diz-se gerar a matéria escura que preenche o universo.
O Sol Negro é o gerador por trás das forças que nos textos de ocultismo são chamados de Vril, Od, a Kundalini do mundo ou a força do dragão. Thagirion e o sol negro podem ser descrito como os princípios que canalizar essas forças do caos de fora do universo, que fluem na este universo de ambos como forças dá vida e trazendo a morte. Thagirion corresponde a besta do Apocalipse. Esta força pode ser encontrada na mitologia nórdica antiga como o lobo Fenriz, e Thagirion é governado pelo demônio Belphegor no Qabalah Goetia. O Deus Chifrudo em suas muitas formas é uma personificação da energia solar que irradia a partir Thagirion. O demônio de sol Sorath origina Thagirion e tem o mesmo valor numérico como a besta do Apocalipse, que é 666. O número 666 é o número do Sol Negro e carrega a chave para a fórmula Shemhamforash e o número 72, que correspondem ao nome secreto de Deus e os setenta e dois demônios em magia goetica.

GOLACHAB

Golachab é o mais brutal dos poderes Qliphotic. O nome deste Qlipha significativamente é revelador sobre a natureza

desta esfera:"Arsonistas", "os queimados", "o vulcão" ou "aqueles que queimam com fogo". De acordo com certas teorias, este é o Qlipha do Qliphoth e o reflexo de Geburah, o Sephirah de que o Qliphoth nasceu. Geburah é a força imperativa e punitiva que nos mitos é comparada aos fogos do Inferno. Geburah é a ira de Deus que inspira medo nos piedosos. É o aspecto punitivo de Deus e da Árvore da Vida. Alguns afirmam que os Qliphoth são um castigo de Deus. Os Qliphoth são o caos e as assombrações que Deus envia ao homem desobediente. Conforme divulgado acima, muitos cabalistas afirmam que a ira de Deus criou uma rachadura na Criação, e a ira que vazou causou assim o Qliphoth. A teoria mais comum sobre Geburah e Golachab é que a árvore da Vida consiste em um equilíbrio entre a misericórdia de Deus (Sephirah Chesed, também chamada Gedurah) e Sua severidade (Geburah). Os lados de sombra destes Sephiroth contêm estas funções de forma desequilibrada. O anti-pólo desequilibrado de Chesed corresponde então a uma falta de contenção, e o lado negro de Geburah corresponde à impiedosidade.

Golachab pertence ao plano mental e é um dos dois pólos através dos quais Thagirion opera. Thagirion representa o eu e a iluminação negra. Thagirion é a personalidade total, ou eu, que opera na existência através de uma cooperação completa entre força, visão e ação. Os dois polos do plano mental são luxúria e sofrimento. O fator de luxúria pertence a Chesed, sofrendo a Geburah. Eles estão organizados em uma estrutura especial e adotam certos princípios, como a misericórdia e a severidade de Deus. Os Sephiroth operam dentro de um cosmos ordenado que é ilustrado pela Árvore da Vida. As contrapartes Qliphotic da luxúria e do sofrimento não existem dentro dessas estruturas, mas operam no caos. Aqui eles são geralmente intercambiáveis, e a luxúria passa para o sofrimento e o sofrimento torna-se luxúria. Podemos aqui encontrar uma forma de complexo sadomasoquista nestes dois Qliphoth

em que simultaneamente representam luxúria e sofrimento, atração e repulsão, sexo e morte. Estes dois Qliphoth são governados por governantes demoníacos que são frequentemente associados, nomeadamente Astaroth e Asmodeus; os dois demônios mais centrais da massa negra original. Asmodeus manda em Golachab. Asmodeus, o trigésimo segundo demônio goético, aparece em numerosos grimórios e na literatura apócrifa. Ele é chamado de "Samael O Negro" e é o filho de, ou um aspecto de Samael. Golachab e Asmodeus representam fogo violento, revolução e rebelião. Este Qlipha corresponde a Marte, o planeta da guerra. Asmodeus rompe vínculos conjugais e inspira promiscuidade. O mago que chega a este Qlipha aprende a controlar e inverter experiências de luxúria e sofrimento de uma maneira que quebra as estruturas Sephirotic. Golachab é associado com forças extremamente violentas e perigosas, e os rituais de Maldição mais brutal, vêm desta esfera. Adeptos que estão trabalhando com Golachab podem usar certas cerimônias de incêndio: caminhar ou comer brasas ardentes, ou ritos sadomasoquistas especiais para entrar em contato com as forças do Qlipha.

GHAAGSHEBLAH

Gha'agsheblah é o Qlipha mais elevado daqueles que estão abaixo da tríade supernal. Gha'agshebhh é a força que governa todas as esferas Qliphotic abaixo do Abismo. A tríade mais elevada corresponde às ideias e à consciência divina. Os sete níveis abaixo correspondem a diferentes graus de concretização das ideias. Ambos Gha'agsheblah e sua brilhante contraparte estão associados com o Demiurgo, o criador que molda o mundo. Os sete mundos abaixo da tríade mais alta podem ser comparados aos sete dias durante os quais Deus criou o mundo, de acordo com a Bíblia. O ato da Criação surge como um impulso em Chokmah recebendo uma forma negativa

em Binah. Binah concede o espaço para algo a ser criado, semelhante à fusão de um metal em um molde. Chesed é o princípio que enche a forma e assim cria uma existência positiva. Assim Chesed faz o impulso de Chokmah concreto e age como Chokmah, mas em um nível concreto. Na tríade mais elevada, todos os princípios são apenas potenciais e ainda não são idéias atualizadas. Somente nos sete níveis inferiores está o mundo atualizado.
Quando o adepto encontra Gha'agsheblah, a preparação para deixar os níveis concretos e viajar para o núcleo absoluto do universo que é encontrado na tríade mais alta é iniciada. Gha'agsheblah representa as forças que finalmente testa o adepto antes da viagem através do Abismo é iniciado. Gha'agsheblah despira o adepto completamente antes do Abismo e da tríade Qliphotic mais alta. No conto sumério da descida da deusa Inanna no submundo, ela passa sete portões antes de se levantar diante do trono de sua irmã, a deusa da morte, Ereshkigal. Em cada portão ela é forçada a remover uma peça de roupa até que ela esteja totalmente nua. As peças de vestuário correspondem a sete dos atributos da vida que ela deve deixar para trás para ficar olho a olho com a morte. Os sete Qliphoth abaixo do Abismo representam as sete portas do submundo. Gamaliel remove os atributos de Yesod, e Samael os de Hod e assim por diante, até que o mago fica completamente nu diante do Abismo. As forças Qliphotic destroem as peças de vestuário, os atributos, as ilusões que são obstáculos para encontrar a mais extrema escuridão e a maior sabedoria. Gha'agsheblah remove a última peça de roupa e guia o adepto em direção ao Abismo e aos domínios mais íntimos do submundo.
Gha'agsheblah representa um nível mais elevado de misticismo erótico. Nesse nível, a luxúria e o sofrimento são transcendidos e passam um para o outro em uma energia extática que está além da polaridade entre atração e repulsão. O adepto vai além de qualquer diferença entre luxúria e sofrimento. A energia da morte,

Thanatos, é transformado na energia da vida, Eros, e o vazio do Abismo é preenchido com a energia que possibilita um renascimento metafísico no meio da morte.
O demônio Astaroth governa Gha'agsheblah. Astaroth também é chamado Ashtaroth, ou Astarte, e era originalmente uma deusa semítica de fertilidade e guerra, equivalente a Ishtar entre os babilônios e lnanna dos sumérios. Nos textos Goeticos, Astaroth é chamado o Venus impura dos Sírios com peitos fêmininos, mas tem a cabeça de um burro ou de um boi. Na Goetia, Astarote é o vigésimo nono demônio e está em posse de tremenda sabedoria. Astaroth pode informar sobre o passado, o presente e o futuro e pode revelar todos os segredos. Astaroth foi um dos principais dos Anjos Caídos que foram jogados no Abismo e Astaroth pode dizer ao adepto sobre a Queda dos Anjos e a razão por trás de sua própria Queda.

O ABISMO

Entre o mais alto nível divino e o inferior há um Abismo. No lado da luz isso pode ser comparado a uma enorme encosta que leva para o lado negro. No lado negro, o Abismo não existe da mesma maneira. O adepto da luz que não alcança a mais alta tríade divina cai dentro do Abismo e pode se tornar uma vítima das forças do caos que ali residem. Do ponto de vista do lado negro, no entanto, o Abismo pode ser comparado a um rio que separa o centro mais negro do submundo das partes circundantes.
Na Qabalah, o Abismo é chamado Masak Mavdil. No Abismo e seu rio negro, todos os adeptos falhados se encontram, afogados. Ao passar pelo Abismo, a forma antiga e limitada do mago morre. Todos os atributos que determinaram a vida e a Vontade do adepto foram deixados para trás. O adepto é transmutado no Abismo. As forças

da escuridão polem todas as limitações que impedem a alma do mago para se tornar divino. Depois do Abismo, a alma torna-se como um diamante negro que transporta todas as cores da vida e do espectro interior.
O abismo corresponde fisicamente à garganta e pescoço e à parte da parte de trás onde a coluna passa para o cérebro. Aqui podemos encontrar o chakra Vishuddi, que é comparado a um lótus azul com dezesseis pétalas. Seres e entidades como Abbadon ('o Anjo do Abismo') e Choronzon moram no Abismo. Eles consomem as partes do corpo do velho e limitado Ser que o mago deixa no Abismo para morrer.

SATARIEL

Satariel é o primeiro Qlipha depois do rio do Abismo. O adepto entra em Satariel renascido e batizado na água negra do Abismo. Satariel é o lado negro de Binah, e esses mundos estão fortemente relacionados, já que Binah já é em si uma força escura que atua como uma raiz do lado esquerdo na Árvore da Vida. A diferença é que Satariel não faz parte da ordem brilhante da Árvore da Vida, mas parte do Sitra Ahra e do outro lado. Tanto Binah quanto Satariel correspondem à escuridão e aos mistérios. Eles representam os princípios que carregam todas as respostas dentro, mas estão escondidos na total escuridão. Satariel é aquele que guarda segredo e esconde algo. A escuridão que é criada em Binah age como uma forma negativa em que a Criação recebe sua forma. Binah e Satariel representam o tempo e o destino e estão associados com deusas do destino, como os Moires gregos e as Norns nórdica. Os três Moires são Clotho, Lachesis e Atropos, e sua tarefa é girar o fio e cortar o fio da vida de cada um e de cada homem. Clotho detém o disco e regula o nascimento. Lachesis governa o que acontece durante a vida, e Atropos, que usa um preto

véu, corta o fio que determina a morte. Da mesma forma, os três Norns Urd, Verdandi e Skuld correspondem ao nascimento e ao passado, à vida e ao presente, e, finalmente, à morte e ao futuro. Lilith tem sua morada original em Satariel, mas, semelhante às deusas do destino, age nos níveis astrais inferiores onde ela tece os fios do destino como uma aranha. Binah e Satariel correspondem aos deuses do tempo, Chronos e Saturno, que são os que executam o ritmo do destino pelos movimentos da lua nos níveis inferiores. A terrível deusa indiana Kali governa o tempo, e ela, também, corresponde a Binah e Satariel.
Quando o adepto atinge Satariel, um passo final para o nível divino é tomado. Para o adepto do caminho negro, Satariel é onde o indivíduo entra no centro do submundo para encontrar seu governante. O adepto encontrará Ereshkigal, Hel, Hades, Lúcifer, Satanás ou qualquer um dos outros personagens que estão associados com as partes mais íntimas do submundo. No início, depois de ter entrado em Satariel, o adepto toca ao redor em total escuridão. Uma experiência comum que caracteriza Satariel é a sensação de vagar por longos labirintos pretos. Os demônios de Satariel estão associados com absurdos, delírios, confusões e mistérios. Lucifuge governa aqui e não deve ser confundido com Lúcifer. Lucifuge escapa da luz, enquanto Lúcifer é o portador da luz. Lucifuge conduz o adepto através dos labirintos negros de Satariel para os últimos níveis do Qliphoth. Na escuridão de Satariel pode-se experimentar o sopro do grande dragão, Tehom. Nos túneis, pode-se ouvir ecos de sons estranhos dos planos além dos limites do universo. No ponto mais negro, a escuridão se acende e se torna luz. O adepto experimenta como o olho que tudo-vê do grande dragão é aberto. Nesta fase, o adepto atinge a visão e o terceiro olho começa a se abrir. Este olho é chamado de olho de Lúcifer, Shiva ou Odin. Nos antigos mistérios gregos de Typhonium, esta experiência chamava-se Drakon, que significa "ver".

GHAGIEL

Ghagiel é o último Qlipha antes de Thaumiel e é a força ativa do lado negro. Ghagiel está associado com deuses fálicos e seres como o Diabo em sua forma sexual mais masculina, ou o antigo deus Priapos com seu falo vermelho gigante. Ghagiel corresponde a Shiva em sua forma mais fálica quando o poder de seu lingam, ou falo, faz com que o terceiro olho se abra de modo que o universo seja destruído e recriado em um só e mesmo momento. Se Satariel é o trono da deusa escura, então Ghagiel é o trono do deus negro. Beelzebub, que é referido como o príncipe dos demônios, comanda Ghagiel. Seu nome é geralmente interpretado como "o senhor das moscas", mas descobertas arqueológicas nos dizem que Beelzebub era originalmente um deus fenício chamado Beelsebel, que significa "senhor dos senhores".

Ao chegar a Ghagiel, torna-se mago no sentido mais profundo. A magia é a arte da vontade, e este é o centro da vontade. Este é um nível ativo que é representado pela varinha do mago. A varinha é uma cópia do eixo do mundo em torno do qual o universo gira. O deus do céu masculino, que pode ser encontrado na maioria das religiões, corresponde a este eixo, e ele é quem cria e mantém o mundo e sua ordem. O eixo do mundo é o falo do deus. Ghagiel, governado por Beelzebub, representa as forças do apocalipse que causam a varinha para quebrar e desmoronar. O senhor das moscas festeja no velho mundo, como moscas que consomem um cadáver. Das cinzas do velho mundo, o mago recria o universo levantando sua varinha e deixa-o se tornar o eixo do mundo em torno do qual gira um novo universo.

THAUMIEL

O objetivo do Caminho da Mão Esquerda, de acordo com o caminho Qlifótico-Alquímico, é alcançar a esfera negra mais externa, Thaumiel. O Thaumiel Qlipha significa "o gêmeo" ou "o deus gêmeo" e é representado pelos dois príncipes do diabo, Satanás e Moloch. Correspondem à máxima polaridade e dualidade inerentes a um princípio. Como um rosto de Janus, os dois príncipes do diabo olham em duas direções opostas. Olhamos para fora sobre o que foi, a criação que o mago se revoltou contra e está emancipando-se agora. O outro está olhando para o futuro e os mundos que o mago - agora como um deus - é capaz de criar. Satanás é o "oponente", ou o rebelde, contra a Criação e as estruturas que ligam a existência e limitam o mago. Moloch significa "rei", ou "senhor", e é aquele que cria e governa novos mundos. Estes dois princípios de "senhor" e "rebelde" estão unidos em Thaumiel. Eles estão em cada extremidade do buraco negro que se abre quando o mago alcança Thaumiel. Satanás destrói o universo A, no qual o mago é uma criação, e Moloch abre o universo B, no qual o mago é um criador. Esses mistérios são considerados tão revolucionários e difíceis de entender que se lida com eles exclusivamente durante os graus mais elevados de iniciação.

A divisão de Thaumiel é a razão pela qual o número do Qliphoth é 2, e sua fórmula é AA = Adamas Ater, 'O Diamante Negro'. Numerologicamente, os números 1-10 ou 10-1, representam a unidade entre o homem e o deus, o fim e o começo. A serpente mordendo sua própria cauda simboliza isso. Quando o mago progride de acordo com os níveis Kether Qabalistic, o princípio mais elevado, é alcançado na fase final. Em Kether os 10 e 1 foram unidos e o círculo foi fechado; O adepto da luz alcançou sua meta e se tornou um com Deus. O adepto negro também atinge esse nível, mas tem a escolha

nesta fase dar um passo mais crucial. Através de Thaumiel outro, décimo primeiro nível, é aberto: um buraco negro que se torna um portão para outro universo. O adepto negro se liberta completamente de Deus e da velha Criação e se torna um criador. Em vez de se tornar um com Deus, o mago se torna um deus mesmo através do décimo primeiro nível. Este é o objetivo final e a essência do Caminho da Mão Esquerda.
O Caminho da Mão Esquerda ocidental e o Caminho da Mão Esquerda da Índia, o Vamachara, se esforçam para o mesmo objetivo. O yoga comum do Caminho da Mão Direita se esforça - assim como o misticismo ocidental leve - para alcançar a unidade e fundir-se com Deus ou o divino. O Caminho da Mão Direita no Tantra também tem esse objetivo. Julius Evola em O Yoga do Poder explica a diferença entre o Caminho da Mão Direita e o Caminho da Mão Esquerda:

> Há uma diferença significativa entre os dois caminhos tântricos, o da mão direita e o da mão esquerda (que ambos estão sob a égide de Shiva). No primeiro, o adepto sempre experimenta "alguém acima dele", mesmo no mais alto nível de realização. No último, "ele se torna o soberano supremo" (chakravartin = governador do mundo).

O Caminho da Mão Esquerda dá mais um passo decisivo do que o Caminho da Mão Direita. Representa o misticismo em torno do número 11 e a fórmula de AA. O Caminho da Mão Direita leva à unidade com Deus, enquanto a Esquerda dá um passo além de Deus. O Caminho da Mão Direita leva a um objetivo conclusivo e final, eterno, enquanto o objetivo do Caminho da Mão Esquerda é chegar a um novo começo. As duas estradas foram comparadas às duas maneiras que se pode seguir um rio. O Caminho da Mão Direita segue o rio até o mar, enquanto o Caminho da Mão Esquerda vai contra o fluxo de volta para a mola. O Caminho da Mão Esquerda vai para trás e contra o fluxo. Quando o mago alcança a terra ele tem a possibilidade de alterar a direção do rio e criar um novo

rio se ele quiser. Outro aspecto importante do Caminho da Mão Esquerda, tanto no Ocidente quanto no Leste, é a importância da deusa negra; Lilith e Kali são as mães negras, e seu ventre é a fonte real para a qual o mago negro se esforça para renascer como seu próprio filho e seu próprio criador. A diferença entre os objetivos do Caminho da Mão Direita e do Caminho da Mão Esquerda é o mesmo tanto no Oriente quanto no Oeste. No oeste, a esfera mais alta da luz é Kether, 'a Coroa', e aqui se alcança a unidade com Deus. No leste, o nível mais alto de luz é a coroa Chakra, Sahasrara; Nesta fase o adepto atinge Samadhi, que significa "unidade com Deus" e é uma unidade com o divino. Este estado numerologicamente corresponde a IO. Esta fase é simbolizada pelo diamante: a forma mais pura e mais dura de carbono, o fundamento de toda a vida. Em seu livro 777, Aleister Crowley escreve, a respeito de Kether e o número 1, "O diamante é brilho branco; É puro carbono. O fundamento de toda estrutura viva ". O experiente da Mão Esquerda. Caminho também experimenta este nível, mas tem, através de seu trabalho mago, a possibilidade de dar outro passo (1 além de 10, isto é, 11, que corresponde a um passo consciente através do portão o, isto é 1 Além de 1). Este passo é o segredo por trás da divisão de Thaumiel e os dois diabos gêmeos, Satanás e Moloch. O passo além de Kether e Sahasrara é simbolizado pelo diamante negro (Adamas Ater). Crowley descreve o diamante negro em 777 ao refletir sobre o número o: "É invisível, contudo, contém luz e estrutura em si mesmo". O diamante negro representa a liberdade final do Caminho da Mão Esquerda, oferecendo mais um passo do que o Caminho da Mão Direita. Julius Evola descreve como esse pensamento existe no Caminho da Mão Esquerda Tantrico:

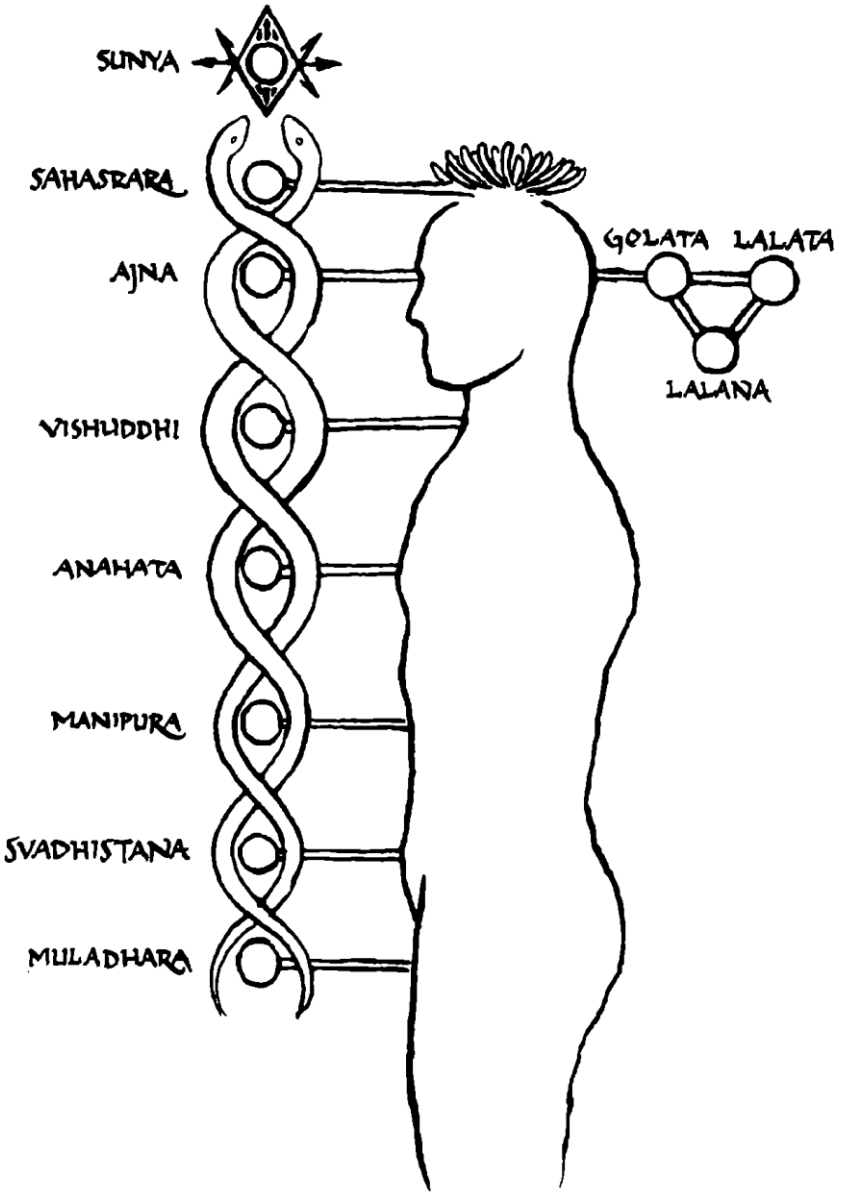
> O aspecto criativo e produtivo do processo cósmico é inflamado pela mão direita, pela cor branca e pelas duas deusas Uma e Gauri (em quem Shakti aparece como Prakashaunika, "ela que é luz e manifestação").

> O segundo aspecto, o da conversão e do retorno (exitus, reditus), é significado pela mão esquerda, pela cor preta, e pela obscuridade, as deusas destrutivas Durga e Kali. Assim, de acordo com o Mahakala-Tantra, quando as mãos esquerda e direita estão em equilíbrio, experimentamos samsara, mas quando a mão esquerda prevalece, encontramos libertação.

Quando o adepto do Caminho da Mão Esquerda dá o passo além de Sahasrara, ele alcança um estado além do Samadhi, que é chamado Kaivalya. Os adeptos indianos da luz se esforçam para Samadhi, mas os adeptos negros procuram Kaivalya. Kaivalya é um estado correspondente ao diamante negro que o mago alcança em Thaumiel. Aqui o adepto atinge um estado de individualidade absoluta e divindade. Em lugar de se tornar um com Deus, aqui morre o adepto torna-se Deus. Este é um estado de transe total e presença absoluta dentro de si mesmo. O adepto tem o universo e todo o potencial dentro e dele pode criar um novo universo. Para alcançar esta fase, o adepto negro precisa abrir uma forma de chakra negro além do Sahasrara. Chama-se Sunya, ou Shunya, e corresponde a Thaumiel e ao buraco negro. Este nível é descrito em Aghora2I: Kundalini de Robert Svoboda:

> No estado de Shunya todos os nomes e formas se tornam extintos, e tudo que você está ciente de é a sua própria individualidade; Caso contrário apenas o vazio permanece. Tudo no universo está contido no estado de Shunya, em forma não manifestada; Você não pode mais percebê-lo. Embora as pessoas chamem o Estado de Shunya de Vazio, ele está vazio, está cheio.

A possibilidade de abrir o chakra preto surge depois que o mago realizou um despertar completo do chakra Ajna e do terceiro olho. O chakra Ajna é uma forma inferior de Sunya dentro do corpo. Sunya é o terceiro olho (o olho de Lúcifer ou Shiva) em uma forma mais elevada, reservado para os adeptos mais avançados

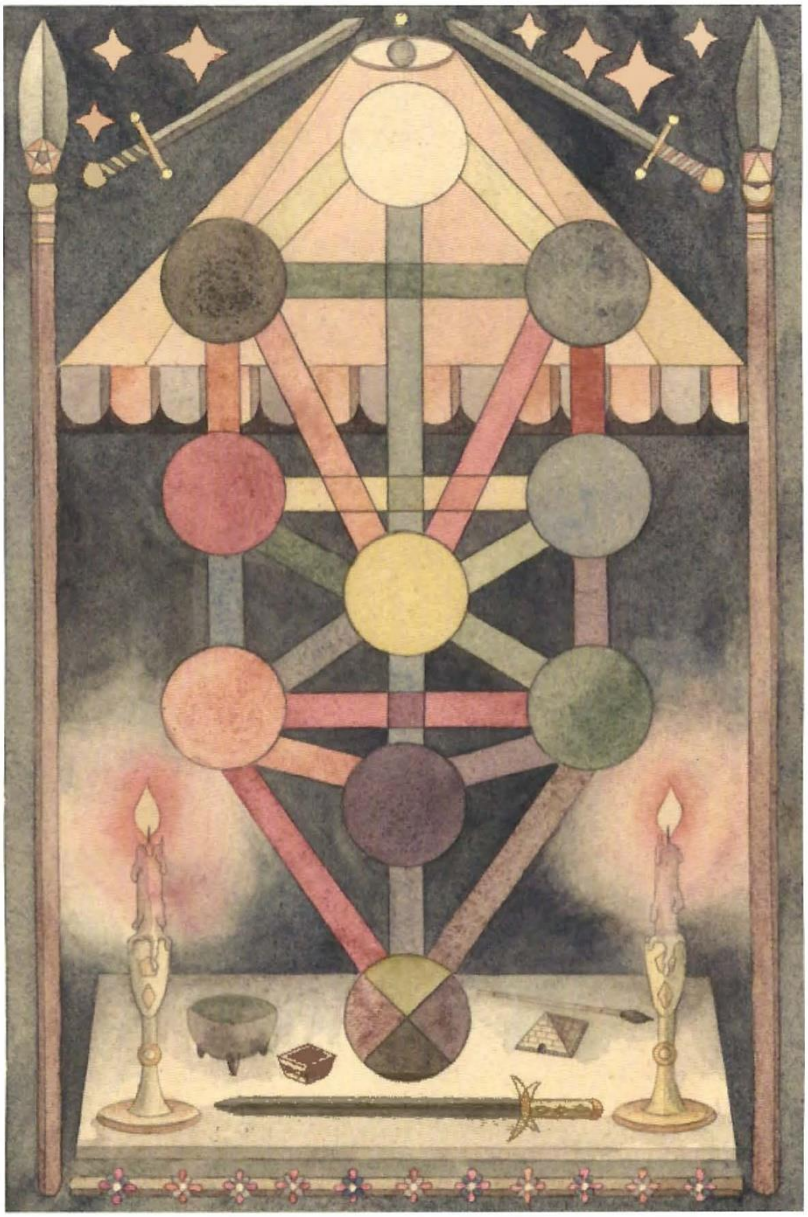

SUNYA
SAHASRARA
AJNA
VISHUDDHI
ANAHATA
MANIPURA
SVADHISTANA
MULADHARA
GOLATA
LALATA
LALANA

no Caminho da Mão Esquerda. Com a ativação do chakra Ajna, o adepto enfrenta uma decisão final: tornar-se um com Deus no Sahasrara e assim ser desintegrado, ou tentar o grande e muito difícil passo através de Sunya para se tornar um deus. Nem Sahasrara nem Sunya são realmente chakras no significado geral da palavra. O homem tem seis chakras principais, desde o chakra básico até o chakra Ajna na cabeça. Os três chakras inferiores são dominantes em pessoas que se concentram nas questões terrenas e em seus instintos básicos. Nas pessoas espirituais os três chakras superiores são os dominantes. Os Adeptos do Caminho da Mão Direita estão predominantemente tentando elevar suas energias dos níveis inferiores para os superiores num processo que leva à iluminação no chakra Ajna, onde o adepto realiza a natureza ilusória do Eu e do universo. O objetivo final do caminho da mão direita é dar o grande passo para Sahasrara, para alcançar Samadhi e uma extinção do Eu. O adepto do Caminho da Mão Esquerda pode dar um passo de volta para si mesmo no chakra Ajna e encontrar três chakras ocultos que estão escondidos dentro da cabeça. Os três chakras secretos são Golata, Lalata e Lalana. Eles só podem ser experimentados quando a kundalini é completamente despertada e fez a chama Ajna chakra com força. Somente quando o chakra Ajna queimar com a força Kundalini pode o adepto encontrar os três chakras secretos e ocultos na parte de trás de sua cabeça. De acordo com o Vamachara, estes três chakras só podem ser abertos através da bênção de Kali. Os chakras secretos podem tornar o adepto um deus enquanto em seu próprio corpo.
Assim, há 3 x 3 chakras, três dos quais são secretos e só são abertos por adeptos muito avançados no Caminho da Mão Esquerda. O próximo passo é alcançar o chakra Sahasrara, mas através do despertar do chakra Ajna e dos chakras secretos, o adepto pode dar um passo além do Sahasrara e do décimo nível, através de Sunya até o décimo primeiro nível, para criar novos mundos além de Sunya . No outro lado do buraco negro, o adepto

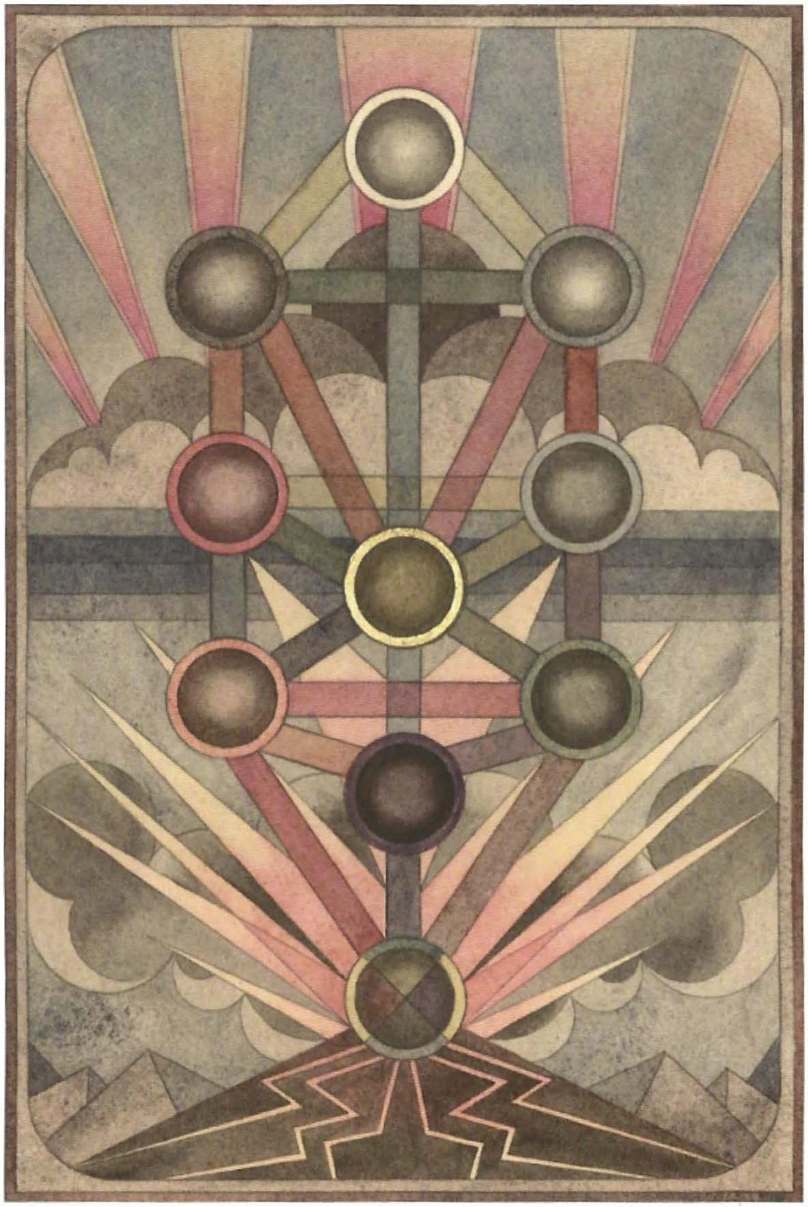
também encontrar a luz infinita que anteriormente foi experimentada como escuridão. Em vez da unidade de Deus, o caminho negro oferece uma dualidade dinâmica como o princípio mais elevado. A unidade é equivalente - com a extinção. Enquanto a dualidade externa dá vida e energia.
Quando o mago chega a Thaumiel, ele se encontra no núcleo absoluto. Thaumiel é o olho do Dragão e o trono de Lúcifer. O mago pode ficar aqui para sempre, mas também pode fazer a escolha final. Todos os objetivos religiosos, filosóficos e metafísicos podem ser alcançados a partir deste nível. O mago pode entrar no Nirvana, tornar-se um - com a escuridão ou o ventre de Kali, mas também é possível para o mago inverter Thaumiel e tornar-se um com Deus e o lado brilhante. O mago pode voltar a entrar nos níveis inferiores ou dar o passo final fora deste universo.



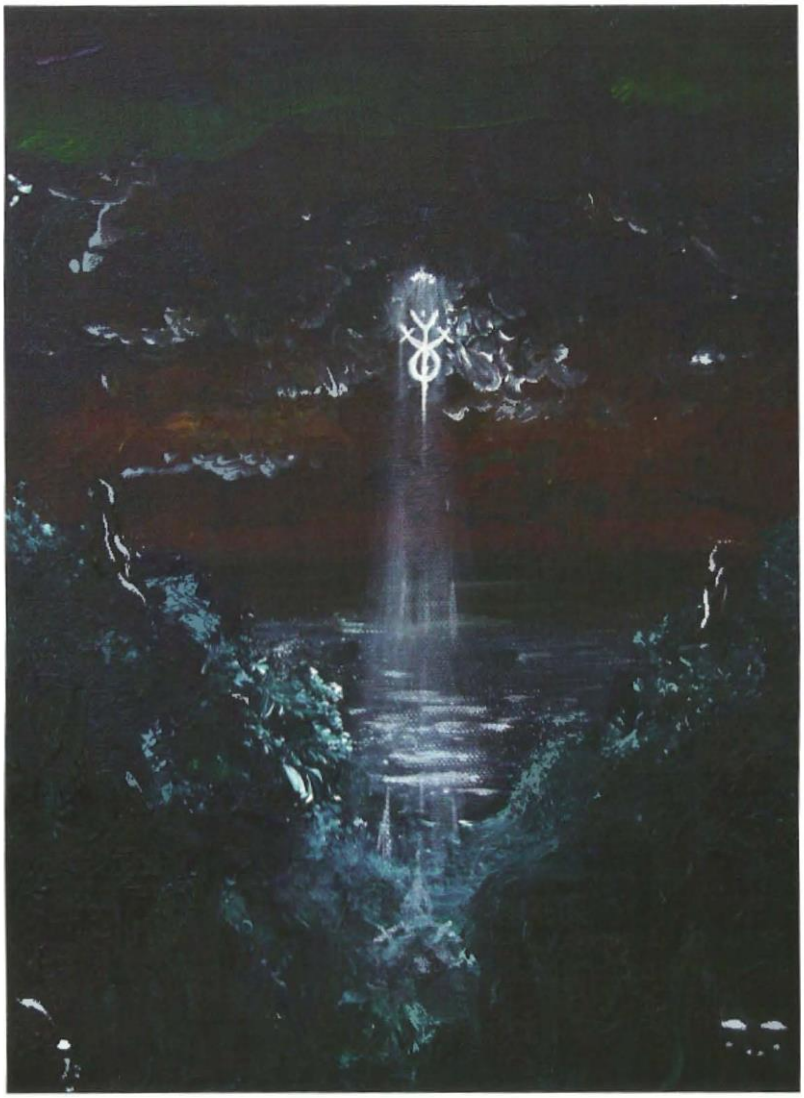
Naamah by T. Ketola (2007), pencil and watercolour



Sephiroth by Fredrik Söderberg (2010), watercolour



Qliphoth by Fredrik Söderberg (2010), watercolour



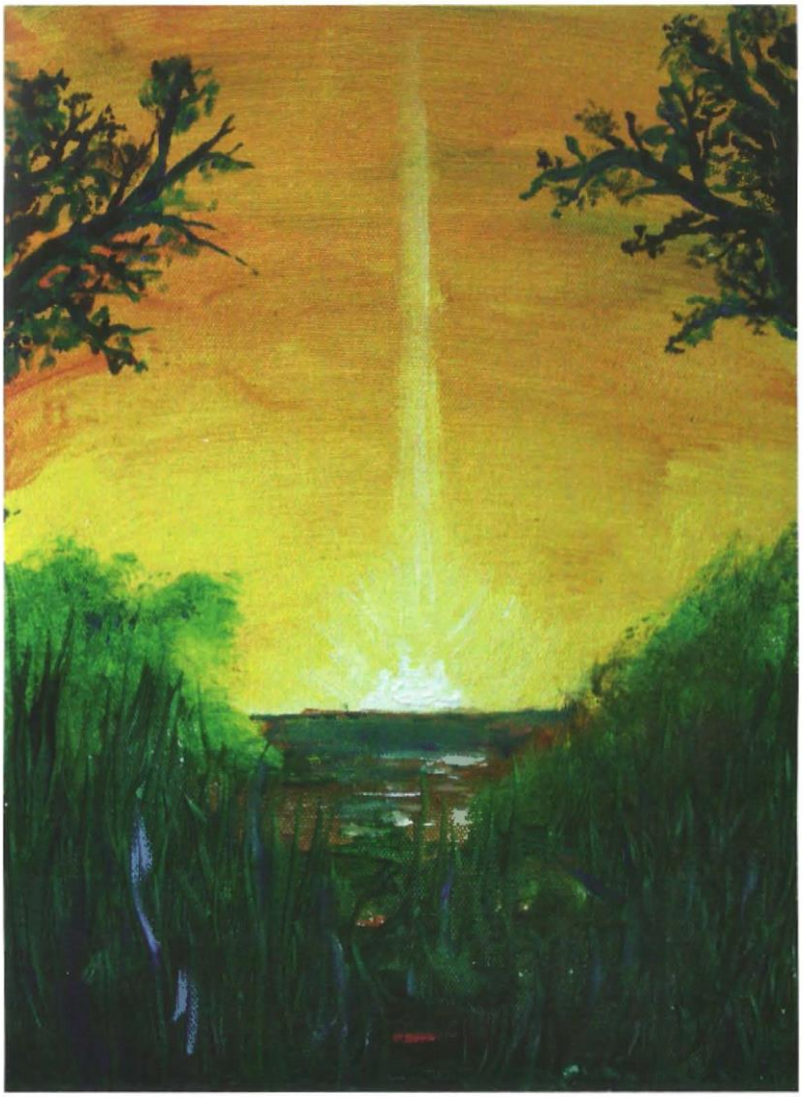
Adulruna of Thagirion by Thomas Karlsson (2010), acrylics



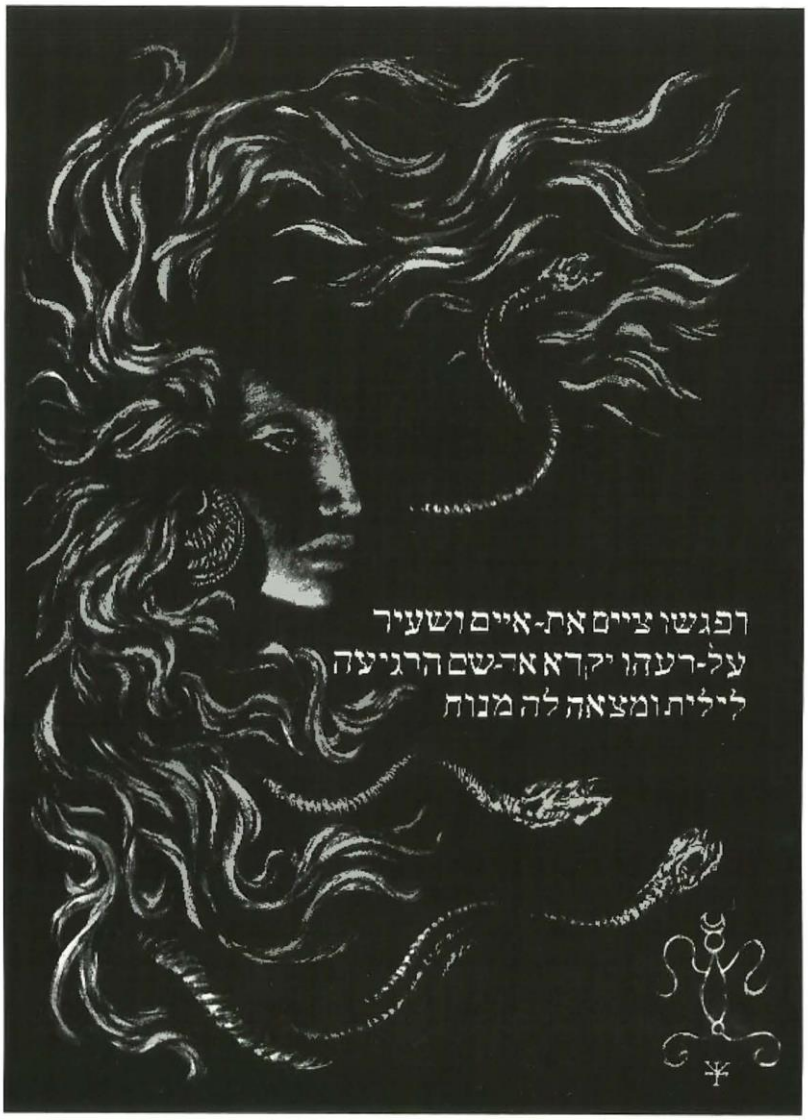
Sigil of a Female Daemonic Initiatrix by Thomas Karlsson (2010), acrylics



Sigils Emanating from Tiamat by Thomas Karlsson (2010), acrylics



Daimon Horizon – A Vision of Paroketh and Beyond
by Thomas Karlsson (2010), acrylics



לילית by T. Ketola (2010), acrylics

INVOCAÇÕES QLIPHOTIC

As quatro invocações Qliphotic que serão apresentadas aqui são dirigidas aos quatro Qliphoth que estão abaixo de Thagirion: Lilith, Gamaliel, Samael e A'arab Zaraq. O Qliphoth acima de Thagirion é muito abstrato para o mago poder trabalhar sem orientação experiente. As invocações são dirigidas aos demônios governantes dos diferentes Qliphoth. A invocação de Naamah abre uma fenda no plano material e permite comunicação e contato com o outro lado. O trabalho com este Qlipha também pode gerar sucesso em questões materiais. A invocação de Lilith dá origem a sonhos, visões e viagens astrais. Lilith governa Gamaliel, que é a morada do Succubus, o Incubus e outras entidades astrais sexuais. A invocação de Adramelech leva o mago a áreas de seu gênio intelectual e aos limites exteriores da razão. A invocação de Baal pode despertar paixões eróticas e as forças de um guerreiro.

As cerimônias Qliphoth devem ser conduzidas em lugares desolados que despertem o sentimento sublime que surge quando o belo e o aterrorizante são combinados. Desertos, charnecas, montanhas, praias desertas e florestas são áreas adequadas. O mago também poderia realizar as cerimônias em terrenos de enterro, em antigas casas abandonadas ou em ruínas. Naturalmente, um templo de magos negros é uma posição suberba para cerimónias de Qliphotic. Uma estrela de onze pontas é desenhada no chão e colocada no altar. O mago ilumina onze velas pretas e o

incenso Qliphotic. Primeiro, direciona o punhal mago para as quatro direções cardinais, purifica o local. Então segue uma meditação introdutória. Os pensamentos devem ser concentrados na parte inferior e cortante do cérebro, "o cérebro réptil". Após a meditação segue a leitura da invocação. O ritual pode ser melhorado ainda mais quando combinado com a abertura das sete portas. Após o brinde aos governantes demoníacos das direções cardinais no meio da cerimônia, a invocação escolhida é lida.
O incenso Qliphotic:

Maçã de espinho (Datura stramonium)
Henbane (Hyoscyamus niger)
Óleo de cardo (Carthamus tinctorius)
Absinto (Artemisia absinthium)
Amendoeira (Artemisia vulgaris)
Monkshood (Aconitum napellus)

As partes do incenso são misturadas igualmente. Se não tiver todos os ingredientes, podem ser usados outros em seu lugar.
Neste estágio, é necessário uma advertência. Operações Qliphotic muitas vezes geram efeitos muito fortes e incontroláveis. O Qliphoth tem sido chamado de "excrementos do universo" ou "frutos na árvore da morte". É associado com anormalidade e as forças do caos. Experiências fortes de sexo e morte, luxúria e sofrimento são comuns, assim como outros extremos paradoxais. Nunca trabalhe com o Qliphoth se estiver mentalmente ou fisicamente desequilibrado.

A ABERTURA DAS SETAS PORTAS

O mago desenha um círculo em torno de si mesmo no chão e fica em seu centro. No chão ou no altar há uma varinha, uma faca e um cálice. Detalhes sobre essas ferramentas podem ser estudados no capítulo sobre conjurações de demônios de acordo com o Grimorium Verum. O mago começa girando para o leste e aponta sua varinha nessa direção. O ritual deve proceder no sentido horário para simbolicamente seguir a viagem do sol para a noite no norte.

O mago declara: Eu abro a porta do amanhecer no leste, e eu conjuro o elemento de ar em nome de Amayom.

O mago se volta para o sul e declara: Eu abro a porta do meio-dia no sul, e eu conjuro o elemento de fogo em nome de Göap.

O mago se volta para o oeste e declara: Eu abro o portão da noite, e eu conjuro o elemento de água em nome de Corson.

O mago dirige-se para o norte e declara: Abro a porta da noite e conjuro o elemento da terra em nome de Zimimay.

O mago vira o olhar para baixo e aponta a varinha para o chão e declara: Abro a porta do mundo subterrâneo em nome da letra Mem, e conjuro o elemento da água primitiva, seu sal e sua cor negra: Nome de Lilith.

O mago olha para cima e aponta sua varinha para o céu e declara: Eu abro o portão do céu em nome da letra Shin, e conjuro o elemento do fogo primitivo, seu enxofre e sua cor vermelha: Nome de Lúcifer e Samael.

O mago segura a varinha no plexo solar e focaliza um ponto central, no qual se encontram os pontos acima e abaixo e de onde se baseiam as direções cardinais, e declara: Eu abro a porta ao mundo astral em nome da letra Aleph, e eu conjuro o elemento, o ar primitivo, seu mercúrio e sua cor branca: em nome de Chiva e Sariel.

O mago fecha os olhos e aguarda a chegada das forças. Depois disso o cálice é levantado, cheio de vinho ou uma bebida mágica, e as forças são saudadas na ordem em que foram chamados. O mago segura o cálice em cada direção e declara: Eu te saúdo (nome d demônio) e te ofereço um brinde.

Se o mago está fazendo uma invocação Qliphotic, agora é a hora de lê-la. A cerimônia termina com um adeus às forças e um fechamento dos portões apontando a adaga nas sete direções, mas na ordem oposta, começando para cima e terminando com leste. Antes de cada direção, o mago declara: Vai em paz (nome do demônio) e volta para o lugar de onde vieste e volta a aparecer sempre que te chamar.

A INVOCAÇÃO DO DRAGÃO

MELEZ!
Eu, nn, invoco o Dragão; O senhor da antiga Atlântida, habitante do Abismo nas profundezas da minha alma. Eu invoco o Dragão. Levante-se dos oceanos profundamente. Sai da escuridão. Que seus fogos iluminem a obscuridade do meu ser.

LEPACA KLIFFOTH MARAG TEHOM KAMUSIL NOGAR

LEVIATHAN RUACH MOSCHEL NAGID THELI

Deixe as chamas das suas mandíbulas serem o poder da minha existência. Eu te invoco, o mais antigo dos antigos. O 'Tehom, sai das sombras, levanta-se do mar negro do caos e aniquila as mentiras que tomamos como verdade. Eu conjuro seu poder para que ele seja como um com meu ser. Para mim, vagabundo no caminho draconiano, a vida dando e morte trazendo chamas das mandíbulas do grande Dragon Rouge.

TEHOM HAROMBRUB ROGGIOL BURIOL
MARAG ABAHIM THELI IPAKOL LORIOL
HO DRAKON HO MEGAS

A INVOCAÇÃO DE NAAMAH

LEPACA NAAMAH AMA RUACH MASKIM ROSARAN

Naamah, filha do coração das trevas, sai do ventre da noite. Entre com suas vestes flamejantes e abra nossos olhos para o que está escondido. Abra sua noite e traga para fora as sombras que espreitam no desconhecido. Que seus fogos negros fluam sobre a fronteira, e que possamos provar seu poder e beleza.

O NAAMAH AGAB HAROMBRUB
NAAMAH BACARON LILITH
MARAG NAAMAH ARIOTH DEBAM
O NAAMAH PACHID LABISI

No esplendor de seu poder cintilante, o espírito do mundo se reflete. Passemos pelo espelho e nos unamos com a sua abundância. Ó Naamah, que as colunas da existência desmoronar e dar espaço para a escuridão que você cria.

NAAMAH TURITEL MALKUTH ORGOSIL
KIPOKI RUACH MEHKELBEC

Naamah, trazer de volta o primordial e deixar o deserto vir vivo. Você é o vento querido que pode limpar nossa alma de mentiras. Através de você, o verdadeiro poder pode fluir livremente. Naamah despertar o Dragão que repousa em seu ventre para que o mundo possa renascer por seu poder.

LEPACA NAAMAH AMA RUCH THELI
HO DRAKON HO MEGAS

A INVOCAÇÃO DE LILITH

LEPACA LILITH RUACH BADAD ARIOTH SAMAUO SCHED

Lilith, abra seu ventre, abra a concha da escuridão e saia da caverna dos sonhos negros. Lilith, deixe seu sangue fluir como lava vulcânica e seja a farsa através da qual o Dragão surge.

OPUN LILITH AMA LAYIL NAAMAH

RIMOG ARIOTH LIROCHI LILITH

Ó Lilith, o mundo é seduzido em teu abraço e lá os restos de todas as idades podem encontrar-se sob a sombra da tua crueldade.

NAAMAH RIMOG ARIOTH LIROCHI LILITH

Lilith, você está segurando o cetro e o domínio. Dê-nos o domínio e a realização dos nossos sonhos.

LEPACA LILITH RUACH ARIOTH NAAMAH SAMAUO SCHED

HO DRAKON HO MEGAS

A INVOCAÇÃO DE ADRAMELECK

LEPACA SAMAEL SEMELIN ADRAMELECH RUACH GONOGIN

Que o portão de sombra abra e libere o pavão poderoso para espalhar suas asas de arco-íris em hybris orgulhoso em desafio para os deuses da luz. Que as conchas do inferno se abram e libertem o veneno que será a última refeição dos anjos da razão.

SAMAEL LUESAF KATOLIN MANTAN ADRAMELECH ABAHIN

Invocamos Adrameleque para que, em seu orgulho e em sua insanidade, nos livre da prisão da razão. Abra as portas para os jardins de insanidade e criatividade onde vamos papel. Lá vamos levar o Black Diamond como nossa lanterna nos caminhos das trevas e sombras. Ó Adramelech, sua insanidade é sua sabedoria, e é o nosso caminho para os mundos de vontade e poder. É o nosso caminho para o Dragão.

SAMAEL SARAF ADONAI ADRAMELECH

NAGID DALEP NAGID DALEP SAMAEL

Ó Adramelech, guia-nos através dos reluzentes portões negros de Samael. Mostre-nos o caminho através dos portões se beleza e riso para que possamos desafiar todos esses mundos e todas aquelas concepções que costumávamos conhecer como verdade. Ó Adrameleque, mostra-nos a verdade e mostra-nos a mentira.

SARAF ADONAI SAMAEL

HO DRAKON HO MEGAS

A INVOCAÇÃO DE BAAL

LEPACA A'ARAB ZARAQ DORAK SAMAUO ZARAQ

Que o escudo das trevas se abra para libertar o corvo da desintegração, para que sobrevoe as terras desoladas. Que as sombras governem, e a noite abra suas mandíbulas para liberar o aniquilador de todos os exércitos.

BAAL ROMERAK A'ARAB ZARAQ MILIOM BAAL REGINON

Que o relâmpago rache o céu e declare a chegada do poder. Que o relâmpago destrua as pontes atrás de nós. Que o trovão bum nas cabeças de nossos inimigos como um sinal de vitória, o triunfo do relâmpago e do corvo.

BAAL ROMERAK

Gritando no êxtase da vitória, o corvo voa no signo do dragão. Os céus são tom em pedaços e, como sepulturas, são as conchas de escuridão que agora abrem.

A 'ARAB ZARAQ MILIOM

O olho do tufão está olhando para a morte do presente. A aniquilação chega como um presságio de total liberdade. A adaga do Mau corta a noite.

BAAL REGINON

Montando na parte de trás do Dragão, estamos seguindo o vôo do corvo através dos céus.

LEPACA A'ARAB ZARAQ DORAK BAAL SAMAUO ZARAQ

HO DRAKON HO MEGAS

L	U	C	I	F	E	R
U	N	A	N	I	M	E
C	A	T	O	N	I	F
I	N	O	N	O	N	I
F	I	N	O	T	A	C
E	M	I	N	A	N	U
R	E	F	I	C	U	L

L	E	V	I	A	T	A	N
E	R	M	O	G	A	S	A
V	M	I	R	T	E	A	T
I	O	R	A	N	T	G	A
A	G	T	N	A	R	O	I
T	A	E	T	R	I	M	V
A	S	A	G	O	M	R	E
N	A	T	A	I	V	E	L

L	E	P	A	C	A
Q	L	I	P	O	T
T	A	N	N	I	N
I	P	A	K	O	L
L	O	R	I	O	L
B	U	R	I	O	L



O	P	U	N		
L	I	L	I	T	H
A	M	A			
L	A	Y	I	L	
L	I	R	O	C	I
A	R	I	O	T	H



M	A	R	A	G	
A	M	A			
L	I	L	I	T	H
S	A	M	A	L	O
N	A	A	M	A	H
A	M	A	L	I	L



A	A	R	A	B		
Z	A	R	A	Q		
R	O	M	E	R	A	C
M	I	L	I	O	M	
S	A	M	A	L	O	
B	A	A	L			
R	E	G	I	N	O	N

S	A	M	A	E	L
L	U	E	S	A	F
S	A	R	A	F	
A	D	O	N	A	I
S	A	R	A	F	
A	B	A	H	I	N

QUADRADOS MAGOS

Quadrados magos podem ser encontrados na maioria das culturas e tempos. Elas são quase identicamente construídas através de quadrados menores no contexto com letras que criam fórmulas quando lidas de maneiras diferentes. Os quadrados muitas vezes apresentam numerologia e misticismo alfabético misturado com fórmulas mágicas e nomes de deuses e espíritos. Os marabus, magos e sábios entre os nômades tuaregues, mediam poderes magicos através do uso de quadrados magicos. Encontramos quadrados semelhantes em todo o mundo muçulmano e em livros árabes e turcos de magia. Eles também apareceram na magia budista e o sueco Johannes Bureus desenvolveu quadrados mágicos com runas. Dentro da magia ocidental os quadrados magicos podem ser encontrados em O Livro Sagrado de Abra-Melin o Mago. Aleister Crowley chamou este livro de o melhor e mais perigoso entre os livros de magia e viu os quadrados dentro como sendo potencialmente tão explosivo quanto a nitroglicerina. Os seguintes quadrados dos livros sagrados de Abra-Melin contêm os nomes de Lúcifer e Leviatã e podem ser usados em trabalhos com essas forças, mas são, de acordo com o livro, projetados para fazer aparecer espíritos na forma de animais ou homens.
Dentro da Dragon Rouge, quadrados qliphothic magicos surgem durante os trabalhos. Este livro apresenta a todos que desperta o Dragão e o poder da Kundalini durante a Invocação do Dragão, bem como os quatro quadrados relacionados com os quatro Qliphoth inferiores. A advertência de Crowley sobre os quadrados de Abra-Melin é igualmente válida em relação a essas práticas, como em todo o trabalho de Qliphothic.

OS TÚNEIS QLIPÓTICOS

Vinte e dois túneis, contrapartes escuras dos vinte e dois túneis no Sephiroth, passam entre os dez mundos Qliphotic. Os túneis foram conhecidos sob diferentes nomes, como Schichirion, que significa "negro" ou Necheshiron, que significa "como-serpente". Os nomes dos túneis que são usados são mais comumente usados por magos ocidentais contemporâneos e foram publicados em 1977 em Lado Negro e Eden, o clássico Qabalistic por Kenneth Grant. Os nomes nos túneis também denotam aquelas entidades que governam os túneis, da mesma forma que Lilith e Samael são mundos e demônios. Os caminhos e os túneis são pensados para corresponder a cartas de Tarô e letras hebraicas de várias maneiras. Kenneth Grant baseou sua correspondência no Tarot como desenvolvido por Aleister Crowley. Neste sistema, o Imperador corresponde ao caminho que se estende entre Netzach (ou Qlipha A'arab Zaraq) e Yesod (Gamaliel), enquanto a Estrela se estende entre Chokmah (Ghagiel) e Tiphareth (Thagirion). O sistema que estou apresentando abaixo é baseado em um posicionamento mais antigo e mais tradicional no qual os dois exemplos acima são trocados. Assim, as cartas e os caminhos seguem um padrão cronológico em torno da árvore com as primeiras cartas na parte superior e as mais baixas mais para baixo.

Túnel 22, entre Lilith e Gamaliel

Este túnel, ou seu equivalente Sephirothic, não existe na Árvore de Vida original, perfeita antes da Queda. Este é o caminho até o nível material do plano astral. Na original, perfeita Árvore da Vida antes da Queda, nem Malkuth-Lilith nem o plano material existiram. Em vez disso, o homem vivia em um Jardim Astral do Éden que representava Yesod. Somente quando Daath caiu de sua posição original era o plano material nascido.

Na árvore perfeita, este caminho ou túnel ligava Daath e Tiphareth. Depois que o homem havia comido dos frutos do conhecimento, Daath caiu no Abismo e Malkuth-Lilith entrou em existência. A chave de Tarot que corresponde a este caminho é O Mundo (O Universo). Este cartão ilustra o nascimento do plano material. A mulher no cartão é a Sophia caída, ou Shekinah. Esta é a força cósmica, Shakti, que se manifesta como Maya, a mãe das ilusões e dualidades. Sofia-Shekinah-Shakti representa o conhecimento que é Daath, que se manifesta da visão (Kether-Chokmah-Binah) à realidade através da força e da ação. Este caminho, ou túnel, representa o estágio em que uma ideia finalmente se manifesta no plano material.

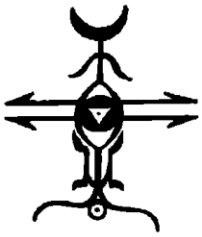
Este caminho, ou túnel, também representa nascimento, como quando a criança é separada do corpo da mãe. O planeta Saturno, que corresponde a este nível, representa o princípio que corta a cadeia do umbigo. Nos mitos, este é o último passo na separação do homem de Deus após a Queda. A descida do nível astral de Yesod a Malkuth representa a expulsão do Jardim do Éden. É neste nível que Eva se torna fértil e dá à luz o seu filho. Eva perde sua virgindade astral em Yesod e torna-se a mãe fértil, Eva, no nível material. A Eva banida que se tornou mãe pertence



1. Amprodias
Thaumiel—Ghagiel.
The Fool. Air.



2. Baratchial
Thaumiel—Satariel.
The Magus. Mercury.



3. Gargophias
Thaumiel—Thagirion.
The Priestess. The Moon.



4. Dagdagiel
Satariel—Ghagiel.
The Empress. Venus.



5. Hemetiterith
Ghagiel—Thagirion.
The Emperor. Aries.



6. Uriens
Ghagiel—Gha'ahsheblah.
The Hierophant. Taurus.



7. Zamradiel
Satariel—Thagirion.
The Lovers. Gemini.



8. Charagith
Satariel—Golachab.
The Chariot. Cancer.



9. Temphioth
Golachab—Gha'agsheblah.
Strength (sometimes Justice). Leo.



10. Yamatu
Gha'agsheblah—
Thagirion. The Hermit. Virgo.



11. Kurgasiax
Gha'agsheblah—A'arab Zaraq.
The Wheel of Fortune. Jupiter.



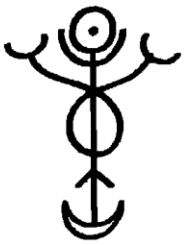
12. Lafoursiax
Golachab—Thagirion. Justice (sometimes Strength). Libra.



13. Malkunofat
Golachab—Samael. The Hanged Man. Water.



14. Niantiel
Thagirion—A'arab Zaraq. Death. Scorpio.



15. Saksaksalim
Thagirion—Gamaliel. Art (Temperance). Sagittarius.



16. A'ano'nin
Thagirion—Samael. The Devil. Capricorn.



17. Parfaxitas
Samael—A'arab Zaraq. The Tower. Mars.



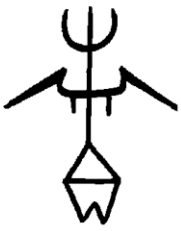
18. Tzuflifu
A'arab Zaraq—Gamaliel. The Star. Aquarius.



19. Qulielfi
A'arab Zaraq—Lilith. The Moon. Pisces.



20. Raflifu
Samael—Gamaliel. The Sun. The Sun.



21. Shalicu
Samael—Lilith. The Judgement (The Aeon). Fire.



22. Thantifaxath
Gamaliel—Lilith. The World (The Universe). Saturn.


XXI
LE · MONDE

A Malkuth. Ela é a mulher que, através de sua gravidez, dá à luz a um corpo de seu corpo, e é, portanto, o princípio da dualidade e da matéria.
O oposto de Malkuth é Lilith, a sombra negra de Eva. Ela não é a mãe, mas a assassina de crianças e um representante da fase da menstruação. Lilith não dá à luz filhos físicos, mas usa a força fértil para fins magicos. Ela absorve a força da menstruação e o sêmen dos homens para dirigi-lo para o abismo negro. No meio deste Abismo está Lúcifer.
Para as pessoas comuns, Lilith é um vampiro, mas para o adepto negro ela é um iniciador que leva o adepto para a iluminação negra. Lúcifer é uma encarnação do princípio Drakon, o divino que tudo-ve em que vontade e realidade se tornaram um.
Thantifaxath é o túnel que leva a força do plano material para os mundos astrais negros além dos níveis normais de criação. Thantifaxath não percorre os níveis que fazem parte da criação normal. Isso está além da vontade de Deus e um passo além de Deus do que o plano material. Através de entrar nos túneis Qliphotic, o mago está aprofundando a Queda. Enquanto os caminhos da luz estão tentando trazer o homem de volta para um estado infantil em unidade com Deus, os caminhos Qliphotic levam longe de Deus. Este é um processo de libertação onde o homem experimenta um nascimento magico e passa do estado do homem para o estado de Deus.
Thantifaxath representa os primeiros passos no processo alquímico negro de dar à luz a si mesmo. Saturno e a letra hebraica Tau, que correspondem a Thantifaxath, representam a morte e o fim, mas são também as portas para o segundo nascimento. O adepto entra na Matriz de Lilith e se prepara para nascer nos mundos negros além da Criação. A Matriz de Lilith é o reino da morte, e para o homem comum este é o fim, mas para o adepto negro o reino da morte é a porta para o renascimento como a própria criação. Thantifaxath corresponde à letra T

que simboliza a escuridão, Saturno e Tau. O sinal T está ligado ao Omega Grego, e ambas as letras denotam o ponto de viragem onde a morte e a vida convergem em uma encruzilhada. Eles representam o útero, a Matrix e as trompas de Falópio. Em Thantifaxath, o mago pode encontrar vampiros e outras entidades que existem na zona intermediária entre os mortos e os vivos. Os vampiros têm sua alma no reino negro astral da morte no Qlipha Gamaliel, mas eles são ativos no plano material através de Thantifaxath. Eles estão vivendo através dos raios lunares que criam a ilusão de Gamaliel e criam a ilusão de estarem vivos, embora pertençam aos mortos. A lenda de que os vampiros não podem sobreviver ao sol, ou que eles não são visíveis nos espelhos, vem do fato de que eles são ilusões. Por beberem sangue e por sugar as energias de outras pessoas, eles podem sustentar uma existência ilusória. Sua essência foi perdida mais profundamente nos túneis, mas eles permaneceram no nível material, ganhando energia e a essência de suas vítimas. O vampiro suga essa essência no nível erótico. O vampiro tenta sugar a energia que é liberada durante os orgasmos, e o vampiro muitas vezes aparece como atraente sexualmente. O vampiro é apenas uma persona; Apenas a forma externa, ou máscara, do homem. O vampiro segura a pessoa, ou máscara, viva sugando a força vital de outros. Pessoas e artistas públicos podem se tornar vampiros inconscientes que desistem de sua própria existência e de seu núcleo pessoal para usá-la para alimentar a imagem externa de si mesmos. Eles estão se alimentando de uma confirmação externa, a energia que recebem de seus arredores. Eles devem constantemente sugar mais energia para satisfazer um crescente vazio interior. Adeptos negros podem, por outro lado, usar o vampirismo como uma forma de alquimia escura. O vampiro, assim como o alquimista, é alguém que alcançou a imortalidade. O adepto usa as visões eróticas em Thantifaxath, e os outros túneis Qliphotic, para dirigir sua energia para as esferas escuras. A energia sexual é re-focada

do instinto reprodutivo ao processo de auto-deificação. O vampirismo de Lilith é, para o adepto negro, uma iniciação da energia sexual, onde a energia é direcionada do puro instinto reprodutivo para o "claro" draconiano.
Eva representa a maternidade biológica e a sexualidade como reprodução. Lilith representa uma forma de sexualidade estéril direcionada para a auto-deificação e prazer. Ela é a mãe dos demônios em vez de crianças físicas e usa seu poder erótico para fins magicos.

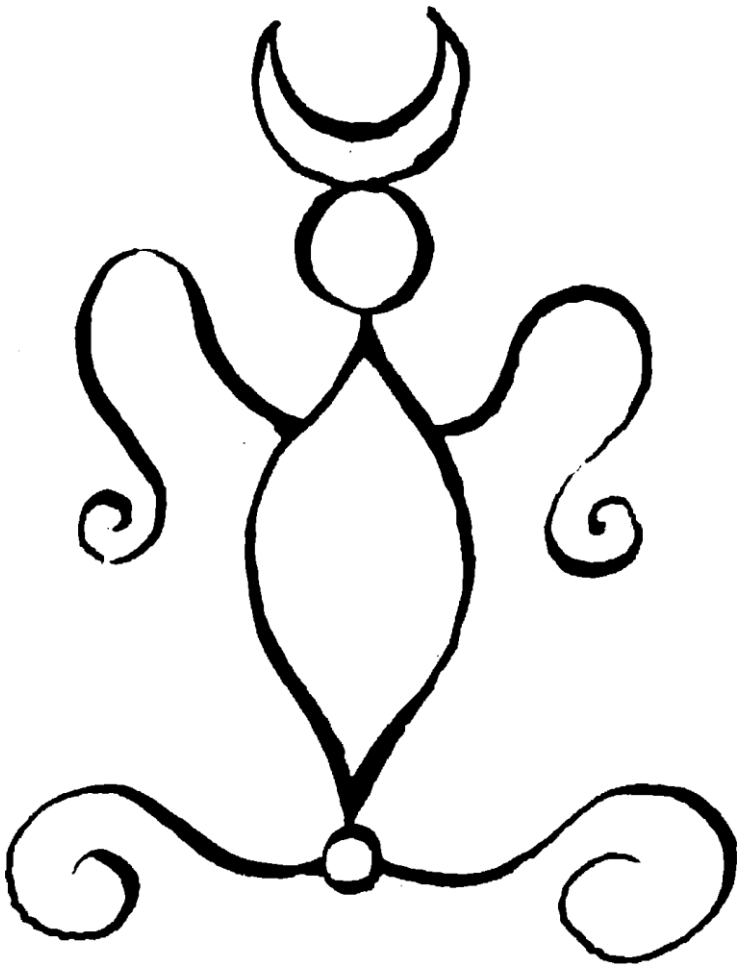
VISUALIZAÇÕES DE THANTIFAXATH

Esta visualização pode ser praticada sozinho através da memorização, ou junto com outro mago que pode guiá-lo através dela.

Você está no sopé de uma montanha verdejante, que é iluminado por um sol quente da tarde. Na montanha existem fazendas, e você pode ver animais e pessoas mais longe. A parte superior da montanha está coberta de neve, e você não pode ver o seu topo que está acima das nuvens. Você está andando em um caminho que está enrolando até o lado norte da montanha, o que não é iluminada pelo sol. E você acha que você ainda não pode ver a sua paisagem.
Depois de ter andado por um tempo ao longo do caminho, você começa a ver o lado norte da montanha, coberto de sombras, na frente de você. O terreno é mais íngreme e mais exigente com rachaduras, ravinas e rochas pontiagudas. Você não pode ver nenhuma pessoa aqui, e a paisagem é estéril com arbustos cobertos com espinhos afiados. O caminho gira e você entra nas sombras do lado norte da montanha. Você vê o sol desaparecer além da montanha e o caminho se torna mais frio. Uma cobra pequena rasteja rapidamente sobre o caminho e desaparece em um buraco na montanha. Você está curioso e olha para o buraco.
A cobra desapareceu, e o buraco parece ir muito para a montanha.

Você pode ver uma luz vermelha vaga da montanha e um perfume aromático, reminiscência de incenso oriental e sangue, pode ser cheirado. De repente, a cobra sai do buraco e morde antes de desaparecer no buraco tão rápido quanto saiu. Você pode ver a marca de seus dentes em sua mão, e você pode sentir uma dor intensa e vertigem se espalhando através de seu corpo. A dor se sente como aço frio, mas logo se torna um sentimento eufórico de excitação. Você cai na frente do buraco e olha para ele, entorpecido em seu corpo.
O buraco na montanha parece pulsar com uma luz vermelha que cresce em intensidade. A luz vermelha pulsa para você em círculos concêntricos, e você percebe que está sendo sugado para dentro desse buraco, que parece estar crescendo em tamanho. O buraco se tornou um túnel cuja extremidade você não pode ver. Você está flutuando através do túnel. O túnel tem paredes pretas pulsando com uma luz vermelha intensa. O túnel é quase redondo, mas de seu teto e chão crescem estalagmites e estalactites, que se assemelham a mandíbulas, pingando com saliva. As paredes brilham como se contiverem metais ou cristais, e as paredes ardem com um cheiro aromático e espesso. Você não pode mais decidir o que é para cima ou para baixo na caverna e você se sente caindo em um buraco sem fundo.
Na frente de você, no túnel você pode em breve distinguir os contornos de um corpo feminino. Uma mulher nua com o cabelo preto longo pode ser vista mais adiante na caverna. Ela está se aproximando enquanto as paredes pulsam em vermelho. Ela está dançando em êxtase, uma dança erótica. Agora você pode vê-la claramente. Ela está movendo seus lábios no que poderia ser riso ou um grito. Está prendendo dois crescentes de sangue, e seu corpo é coberto no sangue. Seus olhos olham fixamente, mas desde que são totalmente pretos você não pode ver o que está olhando. Atrás dela você pode ver o fim do túnel, primeiro como um pequeno ponto de luz longe, mas logo você vê um círculo de cor chama que está se aproximando lentamente. Depois de um tempo você percebe que é uma lua cheia que está subindo atrás da mulher e que você está caindo através do espaço vazio preto para a lua. A lua parece estar ligada à mulher e está coberta e pingando com o mesmo sangue que a cobre. O sangue parece ser a mesma luz vermelha pulsante que você viu no túnel. Você cai em direção à lua até ser engolido pelas suas paisagens.

Nesta fase, você pode ter caído no sono, caso contrário você conclui a visualização por reorientação em seu corpo físico e prossiga com uma meditação áurica em que você reforça o seu corpo astral e sua aura. É muito importante para marcar claramente o fim do trabalho Qliphotic com uma meditação áurica ou uma cerimônia banidora em que você aponta seu punhal mago para as seis direções.
Dragon Rouge tem descrições de funcionamento para os restantes 21 túneis, bem como dois túneis escondidos que passam sob o Abismo, previsto para iniciados.



OS SINTOMAS QLIPÓTICOS

LILITH

O ventre é o portal do olho e na caverna da morte o Dragão desperta. A noite é sua túnica, deusa negra. Invisível e sempre presente no esplendor de seu poder cintilante o mundo reflete seu ser, entramos pelo espelho e nos tornamos um com quatro essências.

O qlipha é associado com a kundalini, a força da vida, movimentação, sucesso material, a porta para o outro lado, natureza.

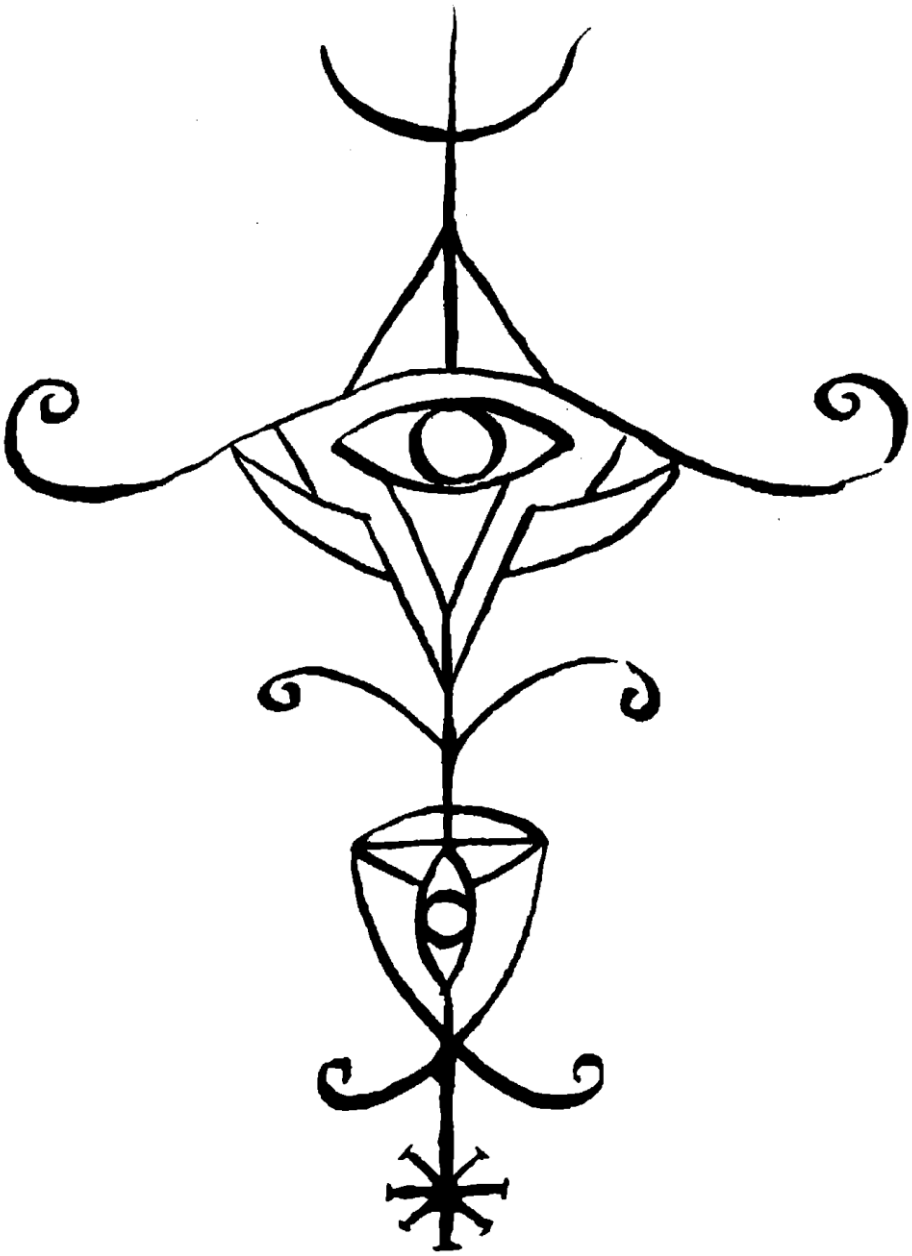
Iniciatoricamente: O portão para o outro lado e para os túneis Qliphotic. O despertar do Dragão em sua caverna, a Kundalini no chakra básico e a ativação da energia vital.

Alquimicamente: Calcinação. Queimando o velho para começar o novo.

Magicamente: Controlando a existência mundana para melhorar o trabalho iniciático.

Artes negras: sucesso material, dinheiro, riquezas.

Mantra: MARAG AMA LILIT RIMOK SAMAUO NAAMAH



GAMALIEL

A noite recolhe seu manto em volta do mundo e os mortos acordam. A luz da lua reflete-se nas cavernas interiores da consciência, a Mare voa. Nós cavalgamos sobre a luxúria dos demônios e renascemos no ventre de Lilith. Tempestade e sonho, esse é o seu nome, Sophia da luz fria.

O qlipha está associado com sonhos, imaginação, arte, viagens astrais, erotismo, habilidades paranormais, feitiçaria.

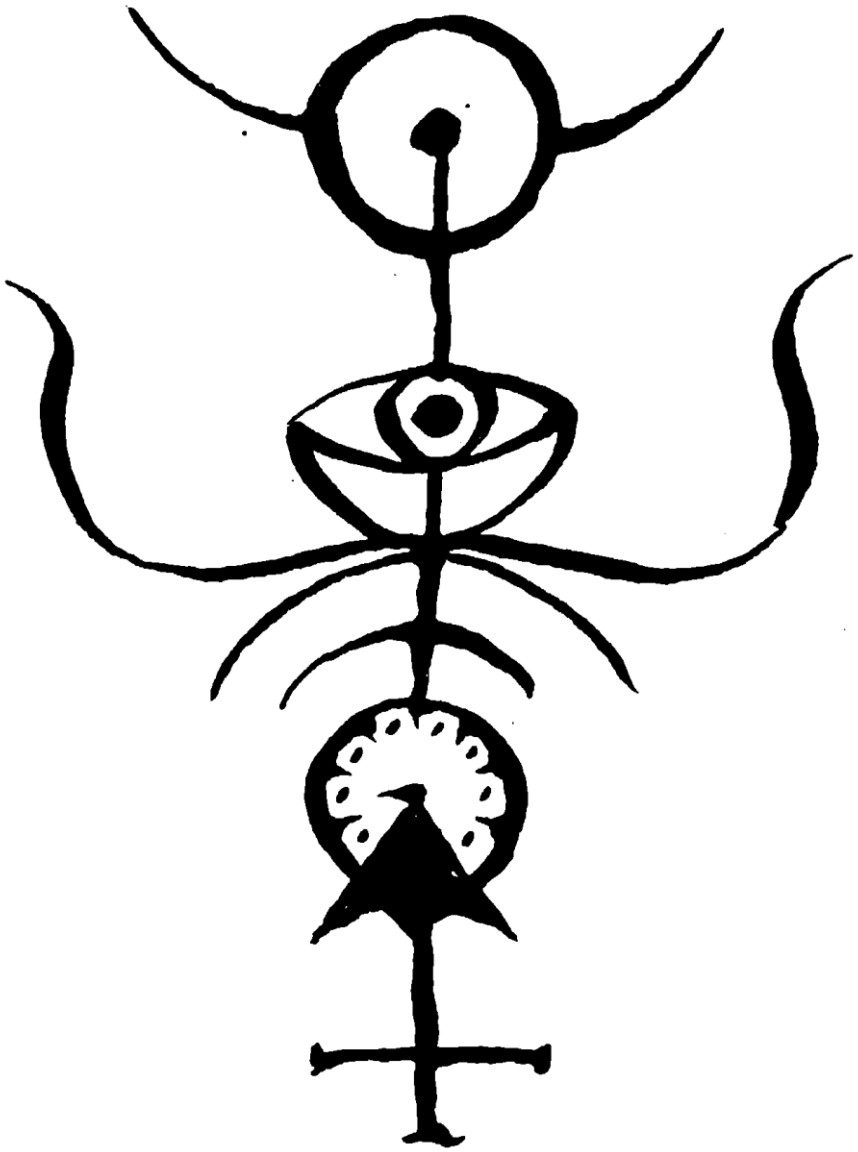
Iniciatoricamente: Trabalhe com sonhos e visões. Explorando os níveis astrais e começando a formular uma visão que é energizada pela energia vital.

Alquimicamente: Subliminação. Desperte e direcione a energia vital.

Magicamente: Trabalhos astrais, sonhos erótico, succubus e incubus.

Artes negras: Encantamentos sexuais, necromancia e magia da fertilidade.

Mantra: LILITH AMA LAYIL



Andarilhos entre insanidade e sabedoria

Portadores da serpente de duas cabeças

Beleza e riso são suas pegadas

Quando você anda na infinidade da desolação

O qlipha está associado com viagens, inteligência, comunicação, escrita, educação, cura, viagem entre mundos, estados mudados de consciência.

Iniciatoricamente: Formule a Vontade mágica e expanda intelectualmente seu trabalho esotérico para que você possa conscientemente entrar na OD. Concentre-se em um trabalho ao longo da vida com a corrente draconiana. Um aprofundamento nas tradições e áreas esotéricas intelectuais.

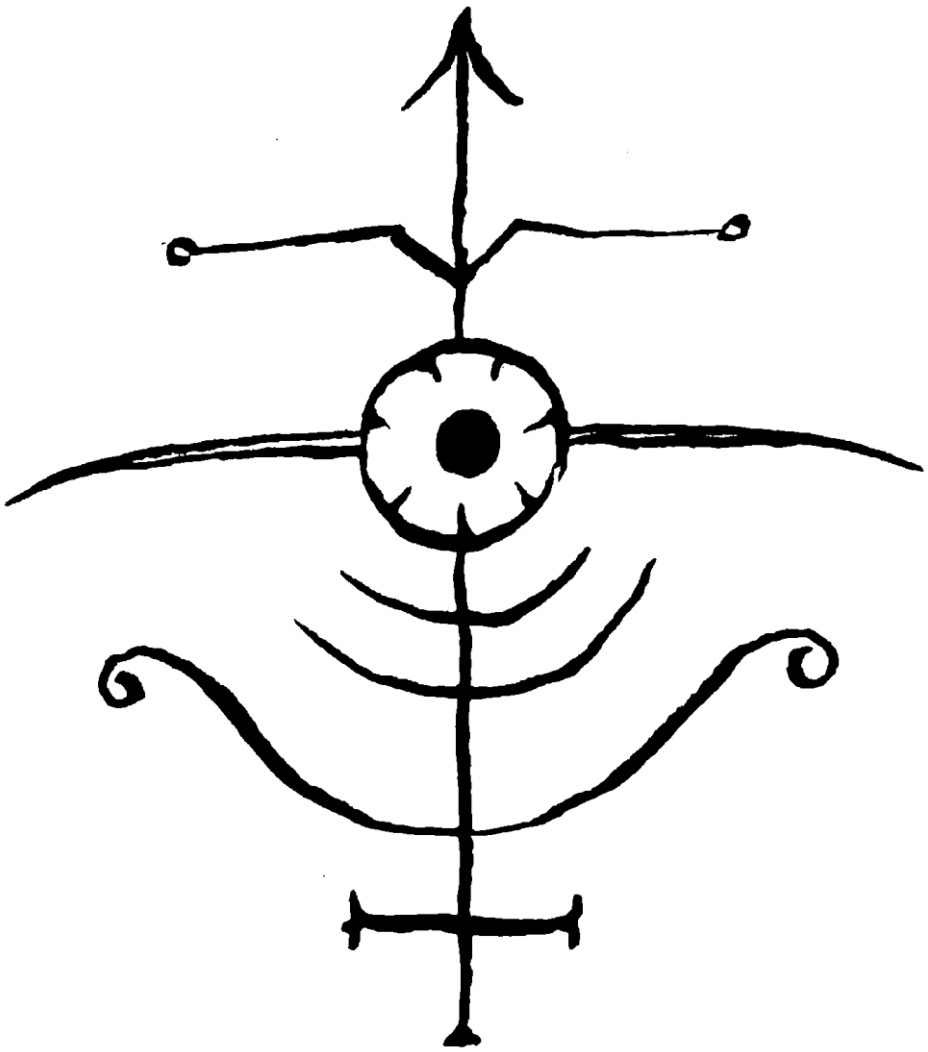
Ato Iniciatico: A formulação e juramento do Dragão. Entrando em Ordo Draconis Menor.

Alquimicamente: Solução. Desintegrar o velho eu, queimado no grande oceano, e água para permitir o nascimento do novo eu magico.

Mágica: Domine o trabalho magico através de sistemas avançados, por exemplo Qabalah. Fórmulas mágicas, escrita automática.

Artes negras: conhecimento, educação, habilidades poéticas, para ser bem falado.

Mantra: SARAF ADONAI SAMAEL



A' ÁRAB ZARAQ

A estrela da noite brilha como a esmeralda na noite. A mão da sombra nos acaricia. O corvo voa através das terras. A lança perfura as tapeçarias do oceano.

Este qlipha é associado com amor, sexo, erotismo, prazer, casamento (magico e mundano), batalha, luta, perversões e magia sexual.

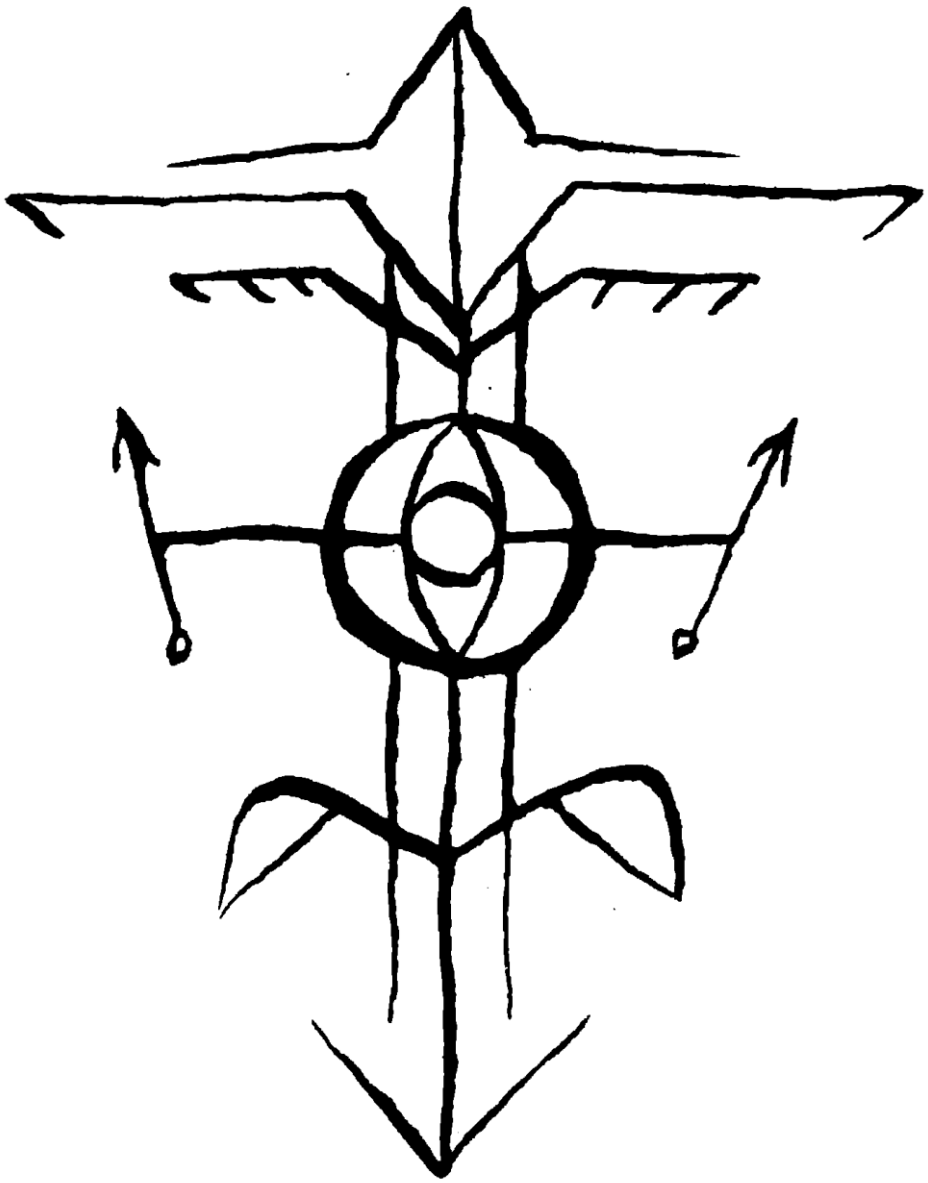
Ato Iniciático: Cerimônia Daemônica Bhakti, a formulação do lema e o batismo negro.

Alquimicamente: Putrefação. Morte e decomposição, entrando no mar negro.

Magicamente: Daemon-Bhakti, Erotomia, tentando a vontade mágica na adversidade, batalha mágica.

Artes negras: Magia do amor, feitiços sexuais, magia de guerra, desafios físicos e habilidades físicas.

Mantra: SARIS PARAMOR TARADOS RADERAF



A Águia lança sua sombra sobre o mundo. O tempo não se prepara para o topo da montanha. A besta e o anjo são um. Unidos à luz do Sol Negro.

O Qlipha está associado com o funcionamento do Daemon e comunicação com o eu superior. Consciência transpessoal. Poder, sucesso, honra, longa vida e sabedoria.

Iniciatoricamente: O Mestrado Draconiano, surgindo no Daemon e o mago trans-pessoal Draconiano. Para transcender o Juramento do Dragão para este nível além do tempo e do espaço. Neste nível, o mago desenvolveu um eu com o qual ele / ela viverá e morrerá, embora esteja dinamicamente em progresso. Cumprir o papel como um guerreiro draconiano da Ordem do Dragão e manifestar os ideais de cavalaria draconiana e o lema draconiano. Entrar no Ordo Draconis e ser um mestre mago para todos os irmãos e irmãs que passarem por Paroketh.

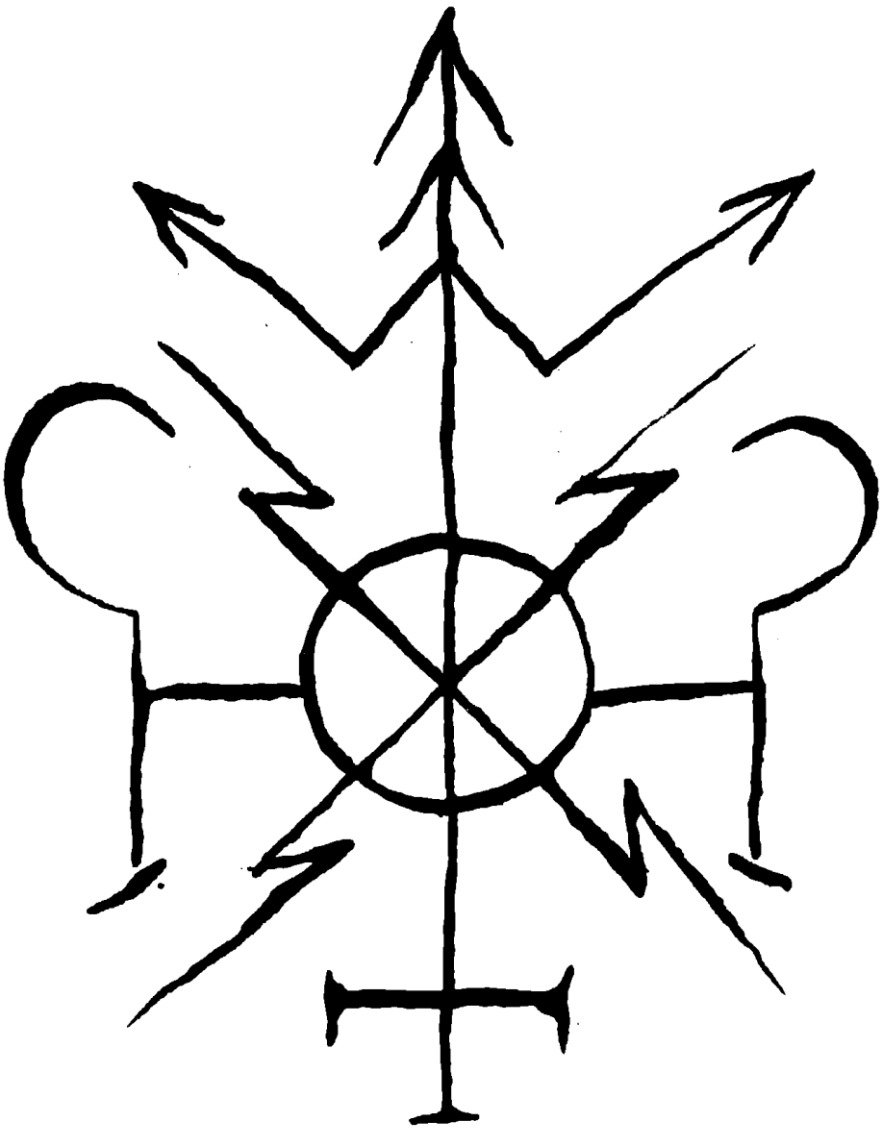
Alquimicamente: Destilação. Renascimento, realização da primeira fase do processo de Khepera. O adepto destila suas qualidades essenciais e cria o elixir do Sol Negro, o Pulvris Solaris.

Ato iniciático: Cerimônia de morte e renascimento, o surgimento do corvo negro no Sol Negro. Unidade temporária com o Daemon.

Magicamente: A formulação e o cumprimento da verdadeira vontade.

Artes negras: Poder, sucesso, honra, longa vida e sabedoria.

Mantra: YANI-YA KOOM-ZI VRIL-YA UM SUMER UM DRAKON GLEK-YA SOL NAX AUR-AN ANSA DRAKON ANSA SORAT



GOLACHAB

O martelo cai, o ferro brilha em vermelho. A lava vulcânica jorra e se espalha pela desolação. Preto é o gigante com a espada. Em cinzas e fogo, a criança da Fenix é batizada.

Este Qlipha está associado com: Coragem, luta, guerra, defesa, proteção, energia vulcânica, poder, transformação, diversidade e variedade.

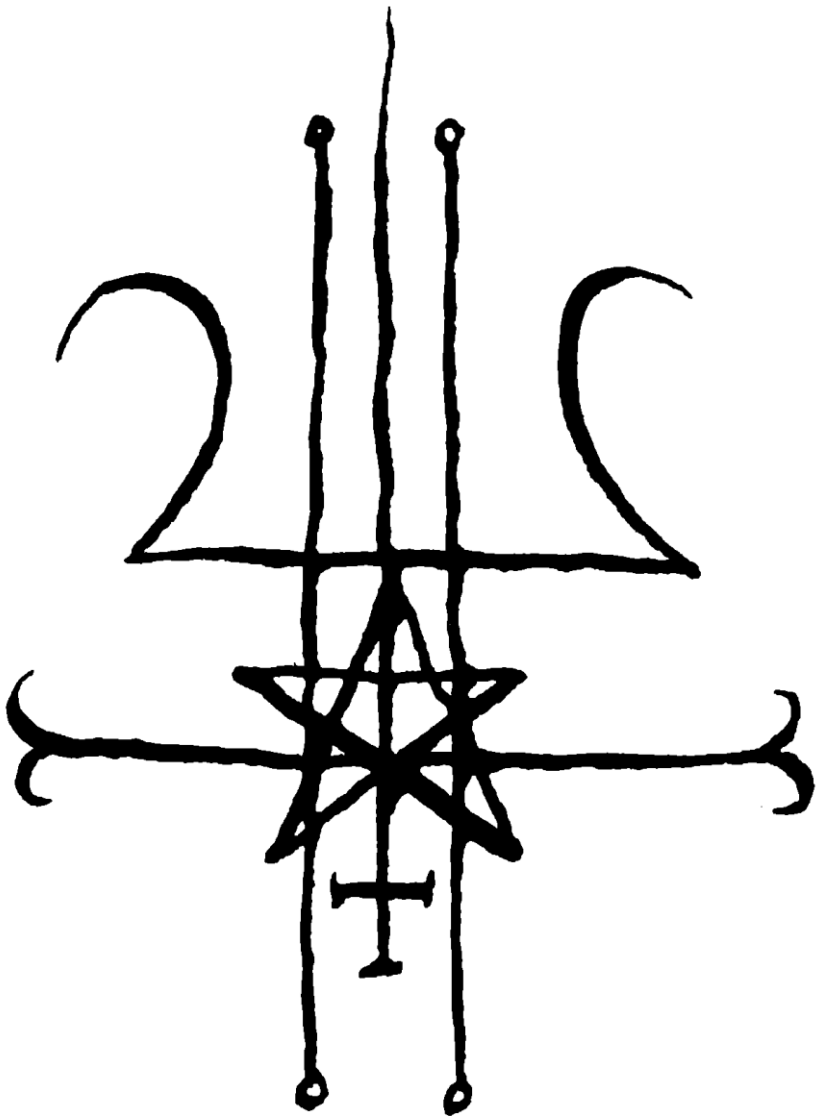
Iniciatoricamente: Inicia a segunda parte do caminho iniciático. Nem todos optam por dar esse passo, isto a longo prazo em direção ao abismo significa deixar o Daemon para trás e entrar em um processo iniciático além do tempo e do espaço. Golachab é o Qlipha do fogo total e o Qlipha mais puramente destrutivo. Este é tanto o portão-abridor para os níveis mais altos e do guardião que com uma espada queima e bloqueia aqueles que ainda não estão prontos para passar.

Alquimicamente: Fermentação. Fogo. O elixir e a pedra começam a ser capazes de transformar metais básicos. O enxofre e a sola no objeto alquímico tem a capacidade de transformar outros objetos com seu calor.

Magicamente: A vontade mágica pura dá à luz ao novo e torna-se múltipla.

Artes negras: Maldições, guerra mágica, lidar com tribulações extremas e dominar o sofrimento.

Mantra: MRRRDRM SVRT MA



O sétimo portão está finalmente aberto, e
O andarilho está diante do trono, no grande templo
Antes do mar negro, na terra do não retorno
Nu na escuridão andamos pela montanha Lapis-Lazuli.

Este Qlipha é associado com poder, equilíbrio, consolidação, nudez, o foco do guerreiro e os prazeres do amor.

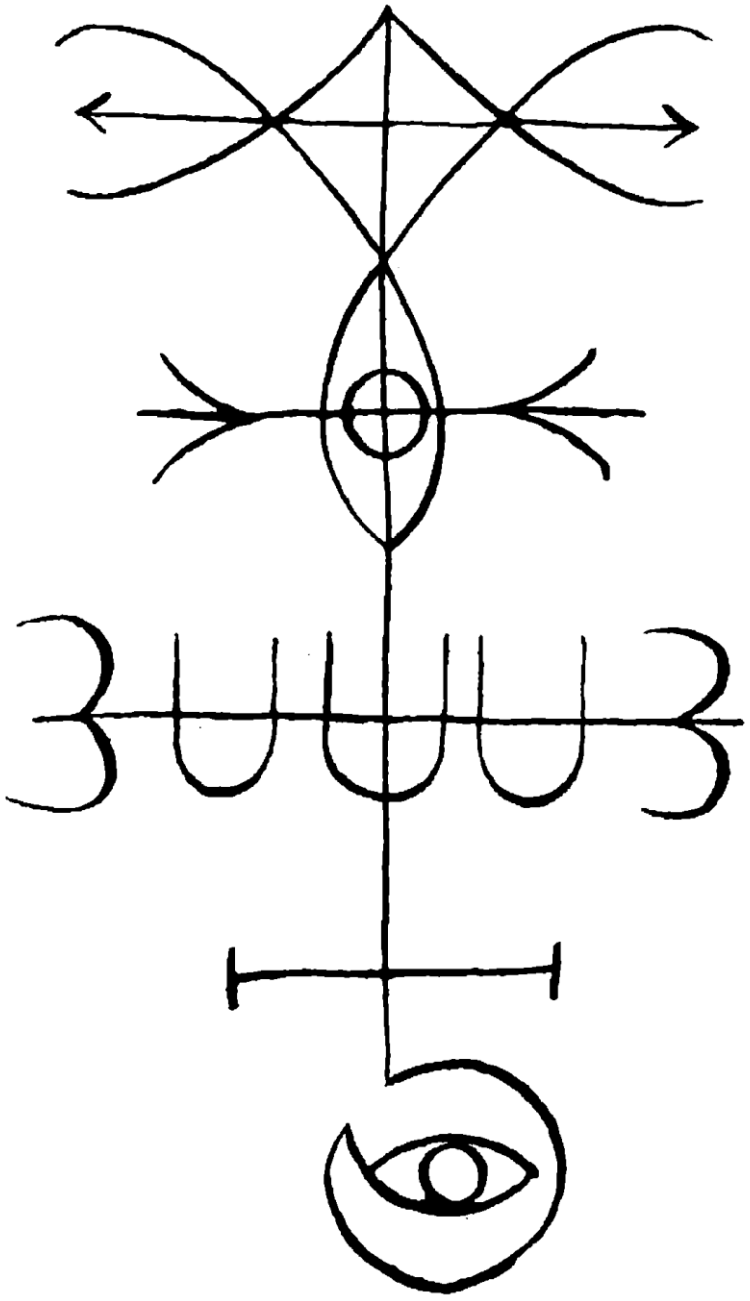
Iniciatoricamente: O portão para o abismo superior e o limiar para as partes mais íntimas da palavra-chave. O adepto fica nu diante dos maiores mistérios, diante do trono da deusa da morte Ereshkigal.

Alquimicamente: Elevação, subida. A matéria prima tornou-se ultima material e a pedra do sábio-Lapis Philosophorum toma forma e torna-se vermelho. O que foi destruído por Golachab consolida o teste máximo do abismo neste nível.

Mágica: Consolidação da vontade.

Artes Negras: Riqueza, sucesso, poder político.

Mantra: A-EE-EEE-III-OOOOO-UUUUUUU-OOOOOO



SATARIEL

No mar negro, a estrela cintilante é refletida
Nada é deixado, desintegrado no labirinto encontramos o nosso caminho
Nas profundezas mais profundas, no negro mais negro
O olho se abre e tudo é leve

Este Qlipha está associado com a sabedoria, morte, renascimento e as raízes do tempo.

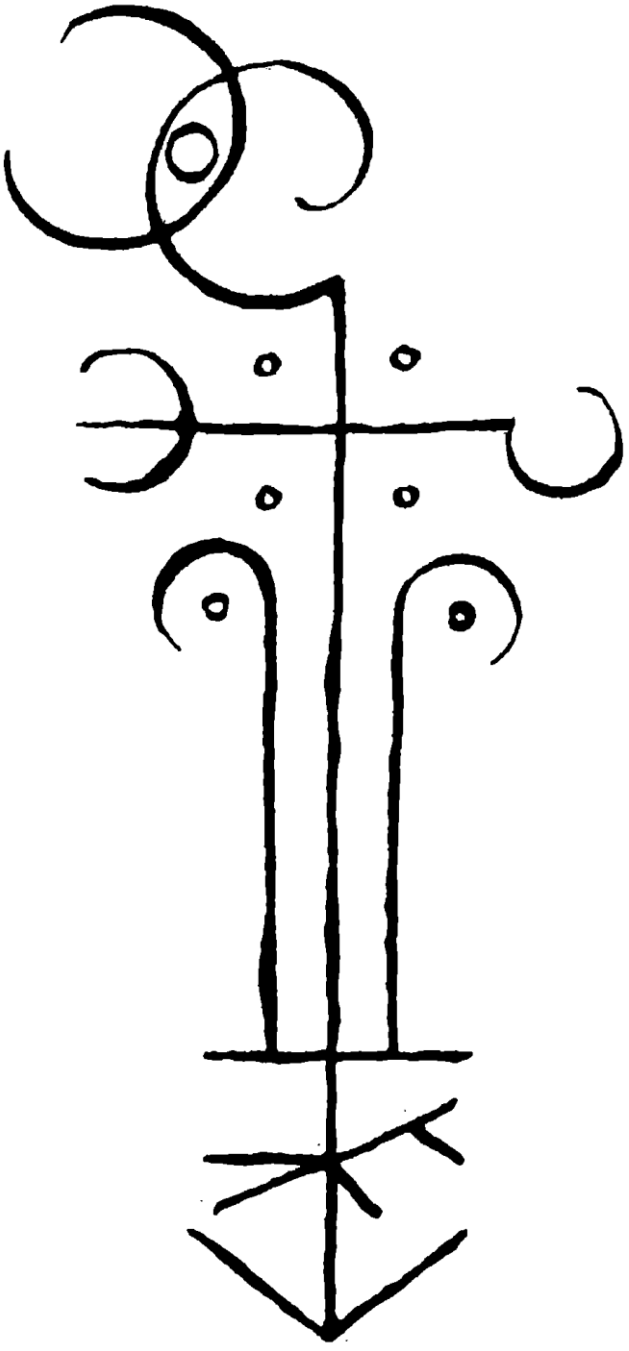
Iniciatoricamente: O mago está nadando no mar de Satariel e absorve seu poder. O elixir é produzido e está fluindo dentro do adepto. A Ambrosia, o elixir do Graal traz a vida eterna adepta. O olho-Drakon-abre, de acordo com a promessa da Serpente no Jardim do Éden e o adepto torna-se Ver Claramente. Este é o olho de Lúcifer, Shiva e Odin.

Alquimicamente: Coagulação, a fase fria. Após a desintegração do Abismo, o adepto está coagulando e as partículas e os aspectos se unem para criar uma nova forma de existência. Renascimento, uma vida nova que se tornou fortalecida e indestrutível.

Magicamente: A vontade mágica está unida com o princípio da vida eterna.

Artes Negras: Magia Negra Superior, necromancia abstrata, manipulação do tempo e do destino.

Mantra: A-EE-EEE-III-OOOOO-UUUUUUU-OOOOOO-OO



Santo, santo, santo é o Senhor dos Exércitos.
Sua luz criadora é o centro do ser.
Levante-se das águas, o caído está mais uma vez no trono.
Deixe seus fogos trazer a luz e ser a palavra de nossa existência.

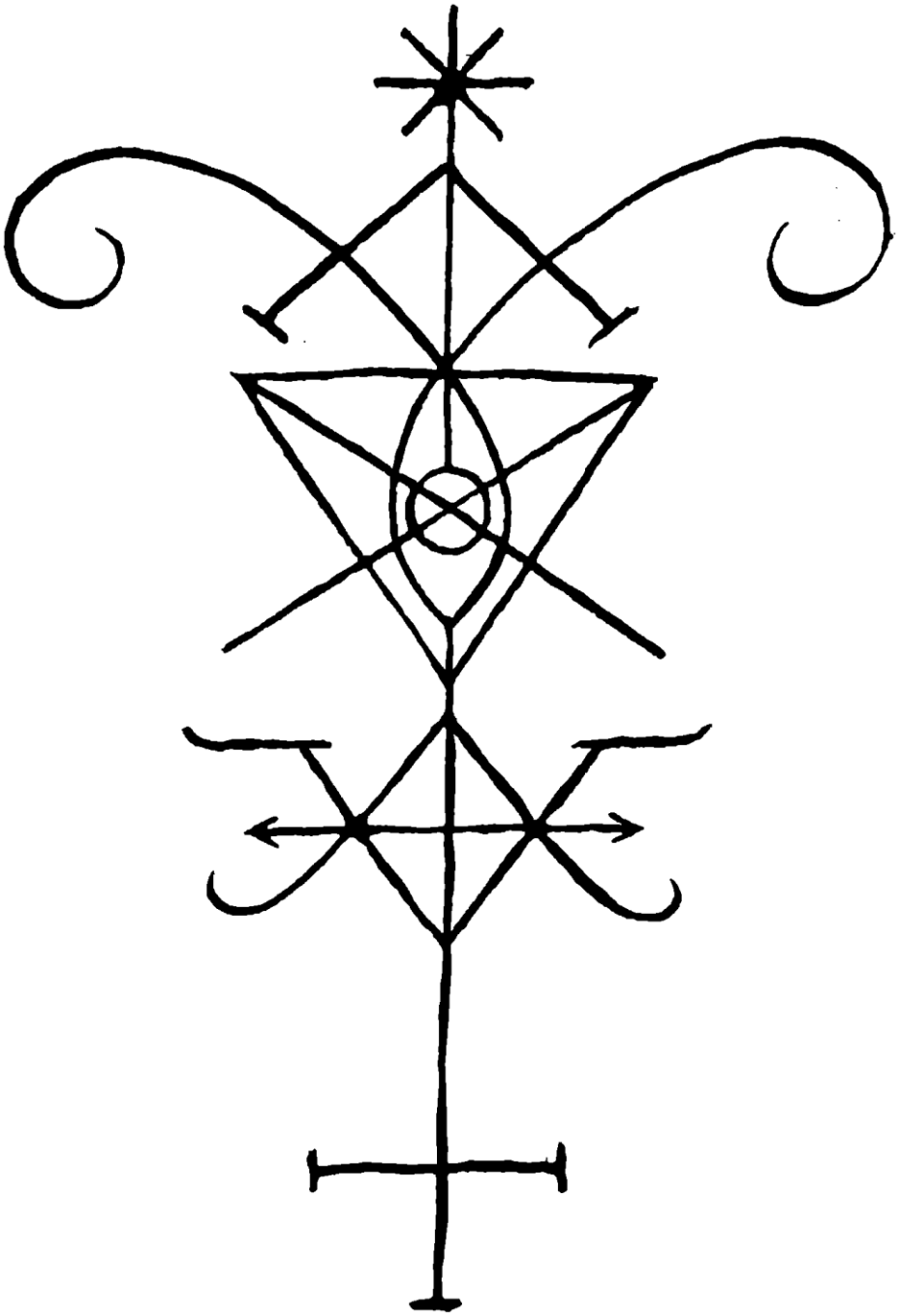
Iniciatoricamente: O adepto torna-se belsibel, "o senhor dos senhores" e adquire consciência transexistencial e Vontade supraexistencial. O mago se torna um deus, de acordo com a promessa da Serpente em Gênesis.

Alquimicamente: Coagulação, a fase quente. O diamante está perto da perfeição.

Magicamente: A Vontade mágica é formulada em uma palavra, num logos que pode criar mundos.

O Qliphah está associado à existência transexistencial e à vontade supraexistencial.

Mantra: OXONOXONOXONO



A noite é sua mortalha, deusa negra, o olho de seu ventre.
Nós entramos pelo portão e nos tornamos um com o seu ser.
Cheio é o vazio, fala o silêncio e a escuridão é luz.
A Estrela brilha no mar e as ondas pousam nos degraus do Dragão.

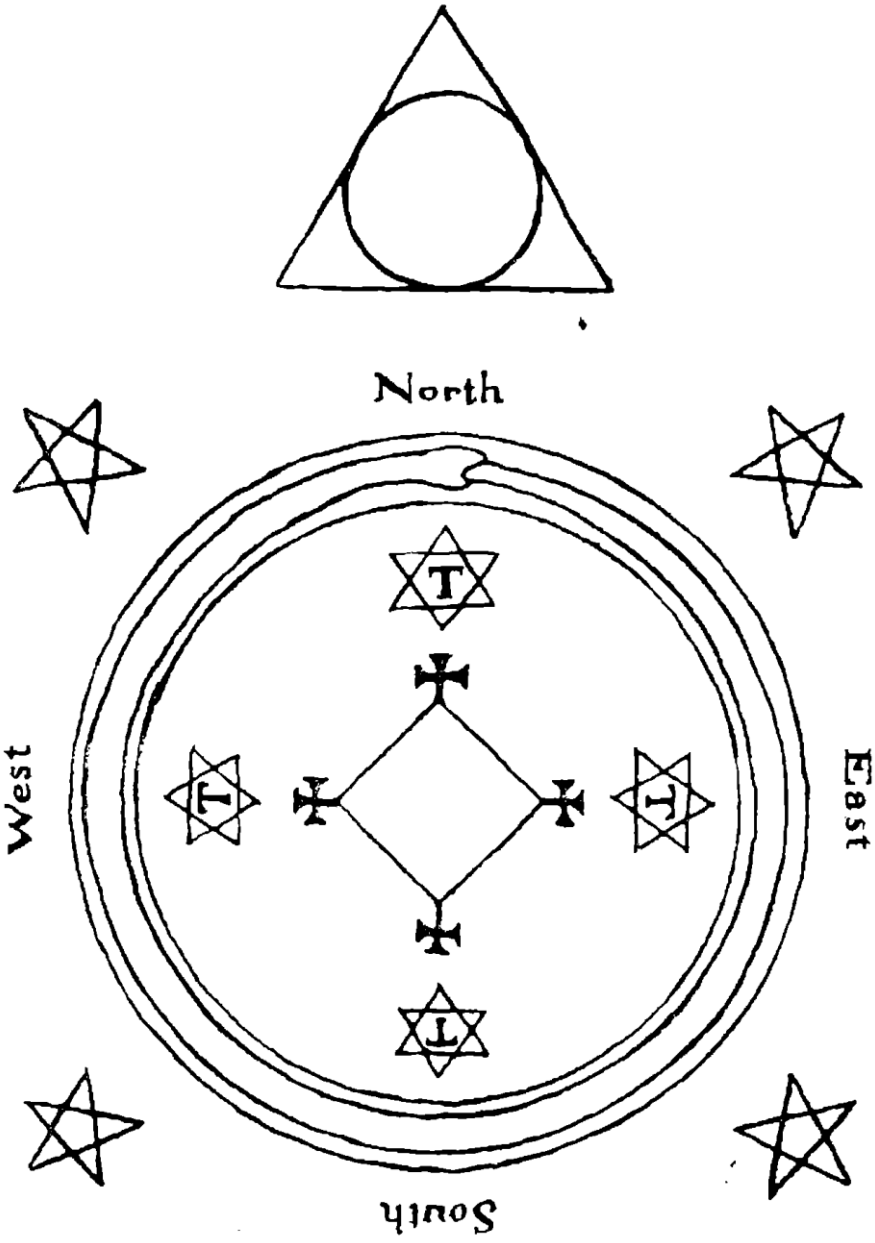
Dison Kaitar Karomos
Hagion Arna Tehom
Gonogin Ischiron Drakon

O Qlipha está associado com buracos negros, outros universos incriados ou paralelos, o todo-potencial, o Dragão, o Olho, a eternidade e o infinito. A noite, Nox, escuridão e da luz. Ain, Bythos, Tehom, Shunya. O que quer que esteja além de Deus.

Iniciatoricamente: O Mago atinge o núcleo absoluto, o trono de Lúcifer e o Olho do Dragão. O mago pode ficar aqui por eternidades, mas também pode fazer a escolha final. Todos os objetivos religiosos, filosóficos e metafísicos estão aqui. O mago pode jogar-se para fora no oceano de Tehom e descansar nos braços do dragão, entrar no Nirvana ou derreter no ventre de Kali. Pode-se retornar aos níveis mais baixos ou dar o passo final para fora do universo.

Alquimicamente: multiplicação, projeção, tintura. O Diamante Negro, o eterno indestrutível, o que une os frutos das árvores do conhecimento e a árvore da vida. O elixir, a pedra do filósofo, atingiu a perfeição e pode criar uma nova vida fora de si, pode multiplicar-se e projetar-se em novos mundos e objetos ainda não-criados.

Mágica: Implosão da vontade. Mantra: AMA O AMA


North
West
East
South
T
T
T
T

Magia Goética mantém uma posição excepcional dentro da magia negra. Atraiu muitos magos com seus demônios, evocações e sigilos sugestivos, e as histórias a respeito de resultados poderosos e frequentemente devastadores são numerosas. Allan Bennett, o mago professor de Aleister Crowley, supostamente disse a Crowley em uma de suas primeiras reuniões em 1899: "Irmãozinho, você tem se metido com a Goetia." Crowley negou isso e alegou que ele não era digno sequer de falar seu nome. Bennett respondeu: "Nesse cuidado, a Goetia estava se intrometendo com você".
Goetia é o nome da primeira, e mais notória, parte do grimório Lemegeton, que também é chamado As Chaves Menores de Salomão. A Goetia contém descrições de 72 demônios. Retrata descrições vívidas das aparências de demônios quando conjurado por evocação, e apresenta seu título e posição dentro das hierarquias infernais, assim como as legiões de espíritos que eles controlam. Bizarros e muitas vezes belos sigilos pertencem a cada demônio, cada um dos quais pode ser conjurado para diferentes propósitos: tudo, desde o ensino da filosofia até fazer as mulheres se despir diante do mago. O Lemegeton existe em um número de manuscritos originais que diferem ligeiramente, indicando os nomes dos espíritos em determinadas variações. Em algumas variações, o Lemegeton consiste de cinco partes e em outras apenas de quatro. Além da Goetia introdutória, há também a Theurgia Goetia, descrevendo 31 espíritos correspondentes às direções da bússola. A Theurgia Goetia

contém numerosos sigilos, e os espíritos são descritos como sendo tanto bons como maus. O terceiro livro do Lemegeton é o Ars Paulina, que descreve anjos correspondentes às horas do dia e aos signos do Zodíaco. O quarto livro é o mais curto e é chamado Ars Almadel. O quinto livro é chamado Ars Notoria e é a parte mais antiga, mas é, no entanto, não é publicado em todas as versões do Lemegeton.

Juntamente com seu parceiro mago, George Cecil Jones, Crowley usou a Goetia. Eles conjuraram o demônio Buer, cuja especialidade é curar a doença. Eles queriam ajudar o professor magico de Crowley, Allan Bennett, que foi severamente atingido pela asma. Bennett precisava viajar para um clima mais quente do que a Inglaterra, mas não tinha os meios para fazê-lo. Crowley e George Cecil Jones conseguiram evocar Buer a aparência visível, mas desde que sua aparência não corresponde a sua descrição na Goetia eles pensaram que a operação tinha falhado. Pouco depois, de acordo com Aleister Crowley, as coisas começaram a ocorrer de forma milagrosa. Bennett foi capaz de se mudar para o Sri Lanka exatamente como tinha desejado. Crowley afirmou que a operação tinha sido um sucesso afinal.

MAGIA SOLOMONIANA

Há um gênero de livros magos que afirmam representar a magia original de Salomão, e até mesmo para ser escrito pelo próprio Rei Salomão. Os dois textos Solomonianos mais famosos são As Maiores Chaves de Salomão e Lemegeton - As Chaves Menores de Salomão. Salomão era conhecido por sua grande sabedoria, e as lendas nos dizem que ele controlava vastas hordas de espíritos e djinns. A magia solomoniana é principalmente uma arte de conjurar espíritos através de sigilos. Existem poucos que acreditam, no entanto, que esta forma de magia realmente provém do lendário rei Salomão, e

é ainda menos provável que ele escreveu os livros. No entanto, esta forma de magia remonta aos tempos antigos, mesmo se os manuscritos famosos datam do século XVI ou mais tarde. A magia solomoniana provavelmente está intimamente relacionada com a magia babilônica e pode ter entrado na tradição judaica durante o cativeiro babilônico. Vários dos demônios da Goetia são deuses e espíritos da tradição babilônica, ou de outros povos da região. Outra coisa que revela a afinidade com a magia babilônica é que os números 6 e 60 são fundamentais na magia Solonomianica. O sistema numérico de Babilônia foi baseado no número 60, que é a principal diferença em comparação com o nosso sistema numérico, que é baseado em 10. Ainda dividimos de acordo com os babilônios, que por sua vez receberam este sistema dos sumérios. O fato de que o tempo e os ângulos são medidos da maneira que são hoje é uma herança dos babilônios. A razão por trás do uso atual da base 60 para a contagem é o fato de ser, em alguns casos, mais fácil de contar desta maneira. A magia solomoniana está assim em correspondência com a astrologia, que também se baseia neste sistema numérico.

Apesar do fato de que a magia solomoniana usa invocações angélicas e contém orações e homenagens a Jeová, ainda é largamente demonológica e, portanto, goética. Das primeiras lendas de Salomão, descobrimos seus constantes encontros com demônios e djinns. Salomão entrou em disputas com demônios, como o Morolf zombador, e permitiu que os djinns mostrassem a sua magia ante dele e a rainha de Saba. Um texto solomoniano antigo, O Testamento de Salomão do século 1 D.C é como um catálogo de demônios e enumera trinta e seis "governantes das trevas". Mesmo que os manuscritos mais conhecidos de Solomão derivem da Idade Média e da Renascença, podemos supor que sua informação é significativamente mais antiga. Um texto gnóstico de Nag Hammadi descreve a criação de quarenta e nove demônios andróginos cujo nome e junções podem ser encontrados no livro de Salomão. Isso é muita

referência precoce a um texto demonológico de Salomão. A magia salomoniana provavelmente era praticada em certos círculos gnósticos. Kiesewetter, o estudioso alemão, apresentou a teoria de que o nome Lemegeton, cujo significado é desconhecido e contestado, poderia ter sido o nome de um mago gnóstico. O Museu Britânico possui várias cópias do Lemegeton.
Magia Goetica é muitas vezes referida como "magia baixa" ao contrário teugia "magia alta". Magia baixa, como no caso da magia Goetica, é muitas vezes percebida como uma forma de magia que se concentra em objetivos mesquinhos. Mas, se se estuda a magia teórica, logo se descobre que ambas as formas de magia podem satisfazer grandes e pequenos desejos humanos. O conceito de magia baixa em conexão com a Goetia não deve ser entendido em termos de qualidade. Os demônios também ensinam as mais altas artes e conhecimentos. A magia Goetia é uma mágica ctônica que invoque as forças do submundo e do Abismo. A magia goética pertence à magia noturna e teúrgica do lado do dia.
A palavra Goetia origina-se de uma palavra grega denotando feitiçaria. Um goetes era um feiticeiro, ou mago negro, diferente de um magus sacerdotal. Hoje, o magus pode igualmente denotar uma forma mais escura do mago (e do alquimista), mas a designação velha para um mago negro, ou conjurer dos demónios, era goetes. Mesmo se a Goetia em Lemegeton é o documento principal para a mágica prática da Goetia, esta tradição mágica não tem que ser baseada na Goetia. Outros textos demonológicos e solomonianos, como Le Dragon Rouge e Grimorium Verom, também podem ser chamados Goéticos. Além disso, grimórios Faustian como Magia naturalis et innaturalis e demonologia Qabalistic como a magia de Abramelin, pode ser visto como Goética. Magia Goética é uma denominação que cobre todo o sistema mago Qliphotic, especialmente a mágica prática Qliphotic. A Goetia contém chaves importantes para o trabalho profundo de Qliphotic e o Caminho da Mão Esquerda. Isso faz com que a Goetia um texto significativamente mais avançado, mas mais perigoso do que é geralmente assumido.

SHEMHAMFORASH

A chave para a magia Goética pode ser encontrada na fórmula de Shemhamforash. Esta palavra denota os nomes secretos de Deus que são 72 em número. Ao considerar o número real de demônios na Goetia, vai descobrir que eles também são 72 em número. Os demônios goéticos são sombras de Deus e da Criação. Eles são os espíritos do Qliphoth que habitam os anti-mundos do Sitra Ahra. O número 72 contém as chaves de Qabalistic, Qliphotic e mistérios Goéticos. O Shemhamforash e os nomes de Deus e seus 72 anjos podem ser encontrados no décimo quarto capítulo do livro de Êxodo 19:21. Em hebraico, cada versículo é escrito com 72 letras. Ao colocar os versos acima uns dos outros, 72 colunas com três letras cada um aparecem. Quando os sufixos sagrados EL, AL ou YAH são adicionados, os 72 nomes secretos de Deus podem ser encontrados. O número 72 é qualquer coisa mas aleatório. No centro da percepção cabalística do universo e da Criação podemos encontrar o número 6. O número 6 representa o sol e o centro da Criação, correspondendo ao Sephirah Tiphareth, ou a sua contraparte escura, Thagirion. O hexagrama, que é o símbolo da Criação, e o número 6 combinam os triângulos - do acima e do abaixo. A órbita dos céus ao redor do mundo do homem consiste nos doze signos do Zodíaco (6 x 2). Estes são chamados sinais do sol. Ao multiplicar os sinais solares com o número do sol (12 x 6) o produto é 72. Shemhamforash e os 72 nomes estão conectados com o tempo e o espaço da Criação. Os 12 meses são governados pelos sinais do sol, e 6 ordens de espíritos cada mês (12 x 6). Cada uma das 24 horas é governada por 3 espíritos (24 x 3 = 72), representando os personagens de enceramento, estável e decrescente. O número 72 está também ligado com os quatro elementos, o nome de Deus e os quatro pontos cardeais da bússola. Dezoito espíritos (6 x 4) representam cada direção e elemento. Os nomes de Deus e os anjos no Shemhamforash

representam a estrutura do universo que sustenta o tempo e o espaço e todas as leis da natureza. Os demônios Goéticos são os lados de sombra desses anjos e as forças que podem abrir portas no tempo e no espaço.
Há uma afinidade entre a magia goética e a magia gótica; A magia gótica origina-se de Odin, que também é chamado Got, e sua tradição consiste nos princípios do universo simbolizados pelas 24 runas. O número das runas multiplicado por três, que é também um número crucial na mitologia nórdica, dá-nos o número 72. Cada runa pode, conseqüentemente, ser ligada a três demônios Goeticos. Além disso, o número 72 torna-se o número gótico sagrado 9 através da adição de 7 e 2, como é procedimento comum em numerologia. A relação entre a magia goética e gótica é explorada ainda mais nos graus superiores da magia negra. A síntese mais conhecida da magia goética e gótica pode ser encontrada na magia faustiana. Magia Naturalis et lnnaturalis contém espíritos que podem ser reconhecidos a partir do Lemegeton e da magia Solomoniana.
Os 36 demônios causadores de doenças do Testamento de Salomão também estão conectados ao Zodíaco e à numerologia em torno do Shemhamforash. Os doze signos de estrela do zodíaco controlam diferentes partes do corpo que os 36 demônios podem atacar. Os 36 anjos que são conjurados para banir essas doenças também são apresentados no Testamento de Salomão. Três demônios causadores de doenças pertencem a cada signo, e assim chegamos ao número 36. 36 multiplicado por dois nos dá, novamente, o número do Shemhamforash.
O número da Besta, 666, também contém o número do Shemhamforash: 72. Isto é alcançado multiplicando os seis e dividindo o resultado pela sua quantidade, que é 3. A chave aparece da seguinte maneira: (6 x 6 x 6) / 3.
O Shemhamforash está conectado com o nome de Deus, IHVH, chamado Tetragrammaton e considerado tão sagrado que

não é pronunciado. A pronunciação é desconhecida, mas combinada com as vogais no título de Deus: ADONAI, (significando o Senhor), encontramos o nome de Jeová. As quatro letras sagradas do Tetragrammaton correspondem ao número quatro em todas as suas formas: os quatro mundos, os quatro elementos, os quatro seres vistos por Ezequiel no trono de Deus, etc. O nome da contrapartida negra de Deus, amaldiçoado e Mantido em segredo pelos Cabalistas, é o nome de Deus para trás: CHAVAJOTH. A sombra do Deus pertence ao Qliphoth e representa as correspondências demoníacas do número quatro: os quatro mundos do Qliphoth, os quatro rios do Inferno, os demônios que governam as quatro direções e os demônios que governam os elementos. A antítese negra de Deus governa sobre os 72, demônios Goéticos e todas as legiões infernais.

Os 72 nomes de Deus encontrados no Shemhamforash consistem em 72, letras que são extraídas do nome AYN SOP (Ain Soph) e os nomes dos dez Sephiroth, bem como a palavra KDOS, 'santo', repetida três vezes e a frase KONHSMIMWARS , 'Criador do céu e da terra' (Gênesis 14:19). O nome descreve a Criação, sua estrutura e um triplo tributo ao Criador. Uma versão mais curta do Shemhamforash é baseada em 42 letras contendo apenas os nomes dos dez Sephiroth. Uma versão ainda mais curta é construída em 12 letras contendo os nomes dos três Sephiroth mais altos. O nome na sua totalidade é KTRHHMHTBWNH. Uma forma mais negra do Shemhamforash abre a porta para o lado da sombra. Seu nome é composto por 12 letras, nas quais Daath substitui Kether. O nome em sua totalidade é HHMHTBWNHD 'AT.

De acordo com a Qabalah, os dois princípios do universo são forma e energia, descritos como vasos e luz divina. Durante a criação alguns vasos quebraram e 288 faíscas de luz divina caíram no Abismo. Estas faíscas são anjos caídos que existem no Abismo como luz luciferiana. Ao procurar essas faíscas no Abismo, o homem pode alcançar o conhecimento de se tornar um Deus. Estas faíscas são a luz na escuridão e são ocasionalmente

um dragão brilhante no centro do submundo, ou a Lúcifer de pé no centro do Inferno. As 288 faíscas são forças Goéticas; Quatro governantes demoníacos governam os demônios Goéticos. 288 dividido por 4 é 72.

A DEMONOLOGIA GOETIA

No centro da demonologia da Goetia encontramos o demônio Belial, que também é mencionado na Bíblia. Na demonologia clássica, Belial está associado a Sodoma e Gomorra. As duas cidades pecaminosas que foram destruídas por Deus. Belial foi adorado no templo de Sodoma, e o pecador e sinistras pessoas se esforçam para reconstruir o templo de Sodoma da mesma forma que os justos estão se esforçando para reconstruir o templo de Jerusalém. Belial é suposto ter sido criado logo após Lúcifer e ter caído no Abismo junto com ele. Belial significa "o que não tem valor" ou "o que não tem valor", mas algumas interpretações afirmam que seu nome poderia estar ligado às palavras Bel ('senhor') e Al ('deus') e significar 'O Senhor dos Deuses' e Que ele é, de fato, uma forma de deus da Babilônia. No Testamento de Salomão, Belzebu que é o principal dos demônios. Neste livro, Salomão narra como ele conjura o senhor dos demônios Beelzebub, ou Beelzeboul:

> E agora eu comandei a Beelzebub para aparecer, e eu o coloquei no trono e perguntei: 'Por que o príncipe é o único governante de todos os demônios?' E ele me respondeu: “Porque eu sou o último de todos os anjos do céu que caíram”. Eu fui o primeiro anjo no primeiro céu e fui chamado Beelzebub. E agora eu controlo todos aqueles que estão ligados no Tártaro.

Beelzebub explica como ele derruba reis e coloca demônios

na mente das pessoas para que nunca possam chegar ao Céu. Seu maior desejo é destruir o mundo. Só então ele alcançará a paz. Alguns achados arqueológicos suportam o fato de que Beelzebub era originalmente um deus fenício chamado Beelzebel, que é suposto significar "senhor dos senhores". Beelzebub relacionou-se a Belial.

Na Goetia é dito como os 72 demônios são comandados para baixo em um vaso feito de latão juntamente com a sua legião. Est vaso, que aparece em versões diferentes em mitos judaicos e árabes, como as Noites árabes, é um elemento importante na demonologia solomoniana. É relatado que Belial, Bileth, Asmoday e Göap eram os líderes dos demônios. Eles foram mandados para baixo no vaso de latão por causa de seu orgulho. Salomão perseguia os demônios no vaso com um selo divino que é ilustrado na Goetia e ele jogou o vaso em um lago profundo na Babilônia. Os habitantes da Babilônia queriam ver o que havia no vaso e desceram para o lago com grandes esperanças de encontrar tesouros escondidos no vaso. Quando abriram a embarcação, todos os demônios voaram para fora e voltaram para suas antigas casas. Apenas Belial permaneceu e entrou em um ídolo e respondeu perguntas para aqueles que se sacrificaram a ele, e os babilônios adoraram este ídolo como seu deus.

Belial na Goetia e Beelzebub no Testamento de Salomão são demônios que ficam para trás e se tornam ligações entre os homens e os demônios. São assim de grande importância para os goetes, ou o conjurer dos demónios. Na Qabalah Qlifótica ambos os demônios estão conectados ao Qlipha do mago negro, Ghagiel, o lado negro do mago Sephira, Chokmah. Na Qabalah descreve-se como Belial é uma personificação negra de Ain Soph e como ele une as forças de Ghagiel abaixo de si mesmo. Nessas circunstâncias, ele é descrito como um dragão humano negro negando a Deus. Na Goetia ele aparece como dois anjos de grande beleza em uma carruagem de fogo e anuncia que ele era um

dos anjos que caíram primeiro. Beelzebub é o governante de Ghagiel, e controla as forças que trabalham contra a Palavra, Logos (João 1: 1-3), isto é, a Criação e sua conformidade e ordem matemática-geográfica. Em Chokmah, o mago brilhante se torna um com a Palavra divina e a formula mais uma vez. O mago negro formula a palavra silenciosa que abre o portão para outro universo. Ghagiel é uma forma da luz negra, a noite de Ain Soph que, através do Qliphoth e as emanações esquerdas, se manifestou como uma anti-força para a conformidade da Criação. Esta é a compreensão esotérica do desejo de Beelzebub de destruir o mundo como mencionado no Testamento de Salomão. A vontade destrutiva corresponde à aniquilação de Shiva do mundo na abertura do terceiro olho, o olho de Shiva. O que é aniquilado são ilusões e limitações.

Os demônios da Goetia podem ser emparelhados com as horas do dia, com cada um governando horas diferentes. Os demônios também governam as direções cardeais. Os demônios Amaymon, Corson, Zimimay ou Zimimar e Göap governam o leste, oeste, norte e sul respectivamente. Estes quatro demônios governam os 72 restantes. Eles estão divididos em uma hierarquia de sete níveis que corresponde aos sete planetas da magia tradicional. Os sigilos dos demônios são criados em metais que correspondem aos diferentes planetas. Alguns demônios têm um par de títulos de diferentes rank que associa com vários níveis. Os sete níveis de demônios correspondem aos níveis planetários Qliphotic de Gamaliel (a Lua) a Satariel (Saturno). Quinze marqueses pertencem à Lua e Gamaliel. Quatorze presidentes pertencem a Mercúrio e Samael. Vinte e três duques pertencem a Vênus e A'Arab Zaraq. Os nove reis demoníacos, entre os quais o infame Baal, Belial e Asmodeus, pertencem a Thagirion e o lado negro do Sol.

Doze contagens pertencem a Marte e Golachab. Sete príncipes governam Gha'agsheblah e Júpiter. O cavaleiro-demônio, Furcas, pertence a Satariel e Saturno. Além de pertencer a planetas, os 72 demônios estão conectados aos 12 signos zodiacais e os quatro elementos. Encontrar o signo zodiacal correspondente, planeta e elemento pode revelar o caráter de um demônio.

EVOCAÇÕES E INVOCAÇÕES

A magia Goetica é baseada principalmente em invocações e evocações. O mago conjura os nomes de vários espíritos que podem realizar tarefas ou conceder certas habilidades e conhecimentos. Os magos Qabalistic foram chamados Baal Shem, que significa o "mestre dos nomes": desde que souberam os nomes dos espíritos e as palavras corretas do encantamento. Os termos invocação e evocação podem ser atribuídos à raiz indo-européia 'vac': na tradição indiana existe uma deusa chamada Vac que encarna esta palavra e é também o poder primordial que carrega todos os deuses. Em latim podemos encontrar as palavras vocais, que se tornaram a palavra vocal ou vogal, bem como a palavra voco que significa "eu chamo" e é a palavra que deu origem aos termos invocação e evocação. Se alguém adiciona o prefixo 'in', receberemos a palavra invoco que significa 'eu chamo'. Ao mudar o prefixo latino, podemos obter a palavra evoco, que significa 'chamo' ou 'chamar'. As invocações são caracterizadas por uma presença mais abstrata das forças superiores, enquanto que as evocações se esforçam para conjurar um espírito de uma forma Mais concreta. Se deve crer na Goetia, a invocação ou evocação de um espírito é boa para muitas coisas. Os demônios podem despertar o amor e destruir inimigos; eles concedem poder e honra, mas acima de tudo são bons professores e tutores.

Pode comunicar o que aconteceu no passado, o que acontece no mundo no presente e o que ocorrerá no futuro. Os demônios podem fornecer familiares, que é uma forma de espírito menor que pode ajudar com todas as questões possíveis, como a limpeza ou ordenhar vacas. Dentro da língua popular da Suécia, um familiar era chamado Bjara, Puke ou Trollkatt (gato mago). Muitos dos demônios ensinam matérias acadêmicas e as ciências livres, que são os assuntos que um homem livre deve dominar de acordo com o ideal educacional clássico. As ciências livres, ou artes liberais, como também eram chamadas, foram discutidas com freqüência na Antiguidade por pensadores como Platão, Aristóteles, Cícero e Seneca. Segundo Cícero, o objetivo da educação não deve ser meramente transmitir conhecimentos e habilidades técnicas, mas deve, sobretudo, ter uma dimensão de construção do caráter para desenvolver a personalidade do homem. Nas universidades medievais, as ciências livres foram divididas em sete disciplinas diferentes, que por sua vez foram divididas em duas subdivisões: Trivium (gramática, retórica e lógica) e Quadrivium (geometria, aritmética, música e astronomia). Durante o período helênico todas as sete partes das ciências livres tiveram sua fundação na música, que nesses tempos incluía também línguas, poesia e dança. Numa perspectiva cabalística tanto os demônios quanto os anjos podem ser descritos como princípios musicais baseados na estrutura da árvore Cabalística. Esse pensamento se origina da concepção pitagórica de que todo o universo funciona como uma sinfonia. Os sete planetas foram comparados aos tons em uma oitava. Os demônios nos livros cabalísticos das artes negras foram associados com a música e as ciências livres.

Uma das principais características dos demônios foi a dispensação do conhecimento e da ciência, algo que pode ser rastreado até o tempo de Sócrates quando a palavra 'Daimon' foi associada à razão e ao eu superior.

No livro apócrifo de Enoque está escrito que os anjos caídos, liderados por Samyaza e Azazyel, ensinaram ao homem o conhecimento proibido que foi praticado no Céu por Deus e os anjos. Os arcanjos queixam-se diante de Deus no Livro de Enoque 9: 5:

> Vês o que Azazel fez, ensinou toda a injustiça na terra e revelou os eternos segredos que foram preservados no céu ...

O principal anjo caído, Azazyel, ensina a arte da fundição, como usar cor e composição, bem como a forma de usar diferentes tipos de pedras. Amazarak é o professor de todos os magos e aqueles que divinam com raízes. Armers ensina a solução da magia. Barkayal é o professor de astrólogos, Akibeel ensina simbologia, Tamiel ensina astronomia e Asaradel o movimento da lua. Estes sete anjos caídos do Livro de Enoque, ensinando áreas específicas do conhecimento, enfatizam a importância do número sete, que é significativo em numerologia. Anteriormente, no Livro de Enoque, dezoito anjos caídos são mencionados, mas suas áreas de sabedoria não são reveladas. O número dezoito é também recorrente em grimórios e em numerologia cabalística. Desde que, segundo a Goetia, o Livro de Enoque e os velhos grimórios, demônios podem ensinar ciências e sabedoria secreta, não é estranho que tenham tido uma atração especial para o homem Faustiano. A amplitude do conhecimento demoníaco não é insignificante: eles podem ensinar tanto a criação do universo como a aplicação da maquiagem.

A MAGIA RITUAL GOETIA

A Goetia apresenta instruções detalhadas sobre como evocar e controlar os espíritos e como se proteger deles. O mago deve estar em um círculo feito de nomes sagrados (em certas variações há também uma serpente pintada remanescentes ao redor do círculo três vezes e meia) sobre o qual os nomes de anjos e deuses são escritos. No círculo há um hexagrama dentro do qual cada um dos quatro pontos cardeais Adonai é escrito no centro

Night hours

Hour	*Sunday*	*Monday*	*Tuesday*	*Wednesday*	*Thursday*	*Friday*	*Saturday*
1	♃	♀	♄	☉	☾	♂	☿
2	♂	☿	♃	♀	♄	☉	☾
3	☉	☾	♂	☿	♃	♀	♄
4	♀	♄	☉	☾	♂	☿	♃
5	☿	♃	♀	♄	☉	☾	♂
6	☾	♂	☿	♃	♀	♄	☉
7	♄	☉	☾	♂	☿	♃	♀
8	♃	♀	♄	☉	☾	♂	☿
9	♂	☿	♃	♀	♄	☉	☾
10	☉	☾	♂	☿	♃	♀	♄
11	♀	♄	☉	☾	♂	☿	♃
12	☿	♃	♀	♄	☉	☾	♂

Jupiter	Venus	Saturn	The Sun	The Moon	Mars	Mercury
♃	♀	♄	☉	☾	♂	☿

que é um 'T'. Fora do círculo há quatro pentagramas com a palavra Tetragrammaton escrito dentro e uma vela ardente em cada um. Um triângulo fora do círculo é a área em que o espírito deve aparecer e ser mantido dentro. A base do triângulo é mais próxima do círculo, e seu ponto é direcionado para o ponto cardinal pertencente ao demônio. O mago deve usar o hexagrama de Salomão. Desenhado em pergaminho feito de pele de bezerro, sobre um manto protetor sobre sua casula branca coberta de linho branco. O hexagrama é mostrado aos espíritos quando eles aparecem para que eles vão obedecer e mostrar-se em forma humana. Em seu peito, o mago carrega o pentagrama de Salomão feito de ouro ou prata. Na parte de trás do pentagrama, o sigilo do espírito é esculpido. Um anel magico, que o magico detém diante de seu rosto quando o demônio aparece, protege contra a fumaça sulfurosa e a respiração ardente do demônio. A Goetia descreve o vaso de latão de Salomão, bem como o selo que une os espíritos no vaso. A Goetia também explica que dias e horas são adequados para entrar em contato com vários demônios. Atributos adicionais, como cetro, espada e incenso, também estão incluídos. A Goetia descreve os encantamentos que devem ser usados para fazer o demônio aparecer. Se um encantamento não é eficaz, deve-se proceder para o próximo. Se o demônio ainda se recusa a aparecer, deve-se evocar o rei demônio que governa o ponto cardinal do demônio escolhido.
Encantamentos mais severos são usados para forçar o demônio a aparecer. Quando o demônio finalmente aparece, há uma descrição de como o mago deve acolher o espírito. Quando a cerimônia termina, o mago deve banir o demônio para seu lugar no Abismo ou forçá-lo para baixo no vaso de latão. Esta forma de magia era praticada tanto por magos leves como por cabalistas, bem como pelos mestres de encantamentos, chamados Baal Shem, que eram uma forma de magos goéticos. Existem três formas principais de demonologia Goética:

1.Ortodoxo
2.Arquetípico
3. Negro Magical (o caminho da mão esquerda)

O método ortodoxo segue as instruções do Goetia ou outros grimórios. O mago cria sigilos nos metais correspondentes, costura vestuário especial e adquire todos os acessórios. Cerimônias são cuidadosamente baseadas nos manuscritos com orações a Jeová, Adonai e os anjos. A vantagem deste método é que ele é poderoso devido à sua herança antiga e bem experimentado técnicas. A desvantagem é que é bastante circunstancial e é bastante difícil obter todos os acessórios. Também pode parecer estranho invocar anjos e nomes de Deus que não fazem parte da visão de mundo do mago. Isso poderia ser superado por se concentrar nos princípios arquetípicos que se escondem atrás da linguagem simbólica religiosa.
O método arquetípico baseia-se no pensamento de que o fundamento da magia goética não está ligado a uma língua ou religião específica, mas que todos os elementos importantes são construídos sobre arquétipos que podem ser encontrados em todas as tradições. Neste método, pode-se assim remover as letras hebraicas e as palavras bíblicas. O círculo magico é simplificado em um círculo simples sem inscrições, ou com símbolos e inscrições que fazem parte da imagem do mundo magico. Os sinais de Enochian, as runas ou as letras gregas podem ser usados, assim como nomes bíblicos e Hebraicos. O mago pode usar encantamentos que ele criou pessoalmente ou que foram escolhidos de outra maneira. A desvantagem do método arquetípico é que, depois de tudo, a magia goética está associada a um grau considerável de certos contextos simbólicos complexos. Este método exige grande conhecimento e experiência se um é ser capaz de entender o que deve ser mantido e o que poderia ser removido.
O método da magia negra deve ser praticado exclusivamente

por magos que usam um caminho Qliphotic de iniciação baseado nos princípios do Caminho da Mão Esquerda. Este pode ser um perigoso caminho e exige grande controle. Neste método, o mago, que não está trabalhando como uma pessoa pertencente à luz, chama os demônios para o triângulo magico. O mago ultrapassa sua natureza humana e se torna um com sua sombra. O mago não usa nenhum círculo ou triângulo para manter os demônios dentro de uma esfera demarcada e controlada. O mago encontra os demônios como um deles e muitas vezes tem experiências de natureza erótica. Um método básico para evocações goéticas é desenhar o sigilo do demônio em um pedaço de papel. A cor do papel e o tipo de incenso podem ser escolhidos de acordo com a correspondência planetária demônios. O sigilo é então colocado de cabeça para baixo atrás de uma bola de cristal para que ele aparece o lado direito para cima na bola de cristal. O sigilo e a bola de cristal são colocados dentro de um triângulo, que contém um círculo e aponta para o ponto cardinal correspondente ao demônio. O mago senta-se dentro do círculo e aponta a varinha mágica para o sigilo. O círculo deve ter uma circunferência interna e externa e deve conter nomes e símbolos de poder, como o círculo Goético, em que há um quadrado que designa onde o mago deve sentar ou ficar. Ao redor da praça há quatro hexagramas onde o assistente mago ou ferramentas mágicas são colocadas. Fora do círculo estão quatro pentagramas com velas acesas colocadas em seus centros. O nome do demônio é cantado repetidamente, enquanto o mago olha profundamente para o sigilo. O mago tem a imagem do demônio, como descrito no Goetia, memorizado, bem como suas qualidades que ele ou ela está querendo compartilhar. Assim como quando Crowley evocou Buer, o demônio aparece frequentemente em formas completamente diferentes às que são descritas no Goetia. Muitas vezes o sigilo torna-se tridimensional e gira para dentro e para fora até que uma forma toma a forma. Quando o demônio aparece o mago comunica com ele

e pede conhecimento ou ajuda. O contato é continuado enquanto o mago ligar os mundos juntos apontando com sua varinha. Quando o contato é terminado o mago coloca a varinha antes dele como uma barreira entre ele e o triângulo.

FERRAMENTAS PARA RITUAIS

Certos objetos devem ser obtidos ou construídos antes do funcionamento magico da Goetia. Os grimórios contêm descrições de objetos que têm maior ou menor relevância para magos que estão trabalhando de uma maneira não-ortodoxa. Os pergaminhos que são descritos nos grimórios, para escrever sigilos e textos, devem ser feitos pelo mago pessoalmente através do ritual complicado de abate de animais especiais em horas específicas astrologicamente definidas. Estes métodos não são necessários para que um mago contemporâneo obtenha bons resultados. É importante seguir a tradição mágica e suas diretrizes, mas ao mesmo tempo não deve ser limitado por eles. O mago aprenderá a ver o que está no cerne dos rituais e na magia goética é principalmente os sigilos. Na magia cerimonial tradicional, o mago usa quatro ferramentas mágicas fundamentais que correspondem aos quatro elementos, as quatro cores primárias e diferentes qualidades mágicas. Eles são:

A Varinha: Força de Fogo, Vermelho
A Espada: Pensamento aéreo. Amarelo.
O Cálice: Água-visão, derrubada, sonho. Azul.
O Pentaclo: Terra-ação, manifestação, proteção. Verde.

A magia ritual da Goetia e Qliphotic também se baseia no fato de que as ferramentas mágicas correspondem aos três elementos primordiais, fogo, ar e água, que não devem ser confundidos com os quatro

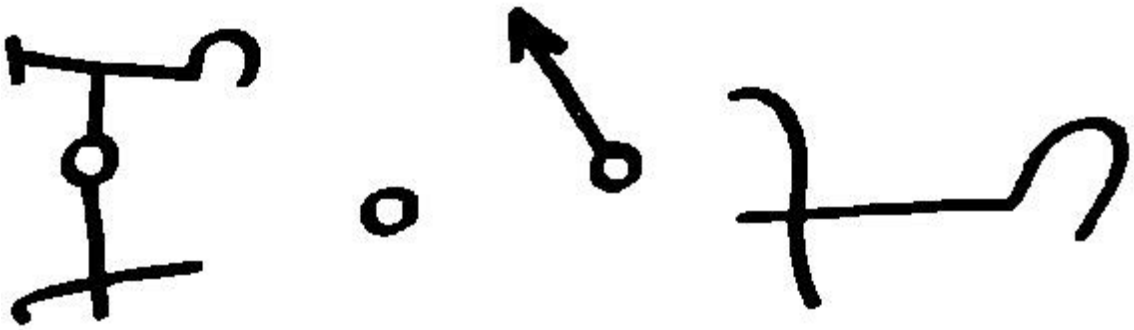
Elementos que podem ser encontrados no plano material.

A Varinha: Fogo, calor, a cor vermelha, a letra Shin.
A Espada: Ar, Espírito, abundância, a cor branca, a letra Aleph.
O Cálice: Água, frio, a cor negra, a letra Mem.

Estes três princípios primitivos deram origem ao plano material que é criado a partir do elemento primitivo de água e visão. Desta forma os quatro estágios elementares que a matéria pode adotar surgem: fogo = forma plasmática, ar = forma gasosa, água = forma líquida, terra = forma sólida. As três letras que estão associadas com os elementos primitivos são as três letras que são chamadas as três mães no Sefer Yetzirah.

A INCANTAÇÃO DO DEMÓNIO DE ACORDO COM O GRIMÓRIO VERUM

O Grimorium Verum apresenta exemplos de como projetar as armas mágicas. De acordo com este livro o mago deve criar duas varinhas. Ambos devem ser feitas de avelã. O primeiro é cortado com um único corte no dia de Mercúrio (quarta-feira) durante a hora de Mercúrio (veja a tabela na página 142) quando a lua está crescendo. O sinal do espírito Frimost deve ser esculpido e pintado na varinha:



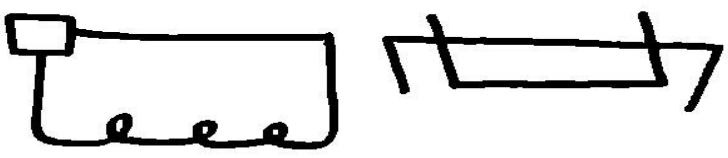
A outra varinha deve ser feita de avelã que não tenha carregado nenhuma porca e deve ser cortada no dia do sol (domingo) durante a hora do sol. Nesta varinha o sinal do espírito Klippoth deve ser esculpido e pintado:



O Grimorium Verum também descreve dois tipos de adagas que o mago deve obter. Um deve ser como uma lanceta, isto é, uma faca cirúrgica de faca fina, de dois gumes. Deve ser obtido ou feito no dia de Júpiter (quinta-feira) durante a hora de Júpiter debaixo de uma lua crescente. A outra faca é um punhal sacrificial que tem uma alça feita de madeira. De acordo com o Grimorium Verum é usado para cortar a garganta de uma ovelha, mas o mágico contemporâneo pode usá-lo como uma arma puramente mágica desde sacrificar animais não é uma parte necessária da magia negra. A faca deve ser feita ou obtida no dia de março (terça-feira) durante uma lua nova, e no punho um carves estes sinais:



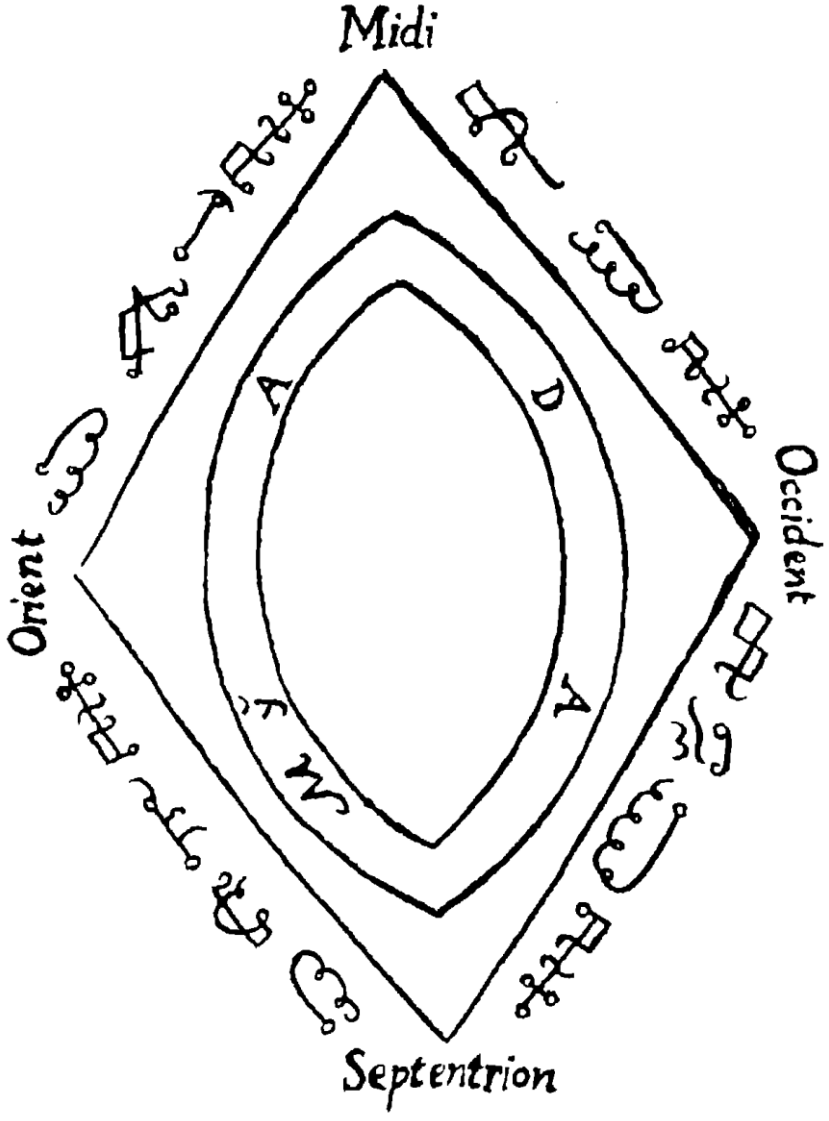
Para um cálice o mago obtém um vaso de cerâmica polido que terá as seguintes inscrições:



O mago também deve obter um incenso em que ervas e perfumes podem ser queimados. Todos os objetos devem ser purificados por água benta e com incenso ou perfume.
Um perfume de purificação e iniciação:

1 peça de agalloch / madeira de aloés (Aquilaria agallocha)
1 peça de incenso (Boswellia carterii), também chamado óleo de olibanum ou óleo de incenso
1 parte mace (Aetheroleum macidis)

O mágico usa um buquê de flores consistindo de hortelã, manjerona e alecrim para polvilhar a água benta. De acordo com o Grimorium Verum, uma corda feita por uma virgem ou menina jovem deve segurar o bouquet juntos. O mago também deve consagrar um tinteiro e uma caneta de pena mágica. De acordo com o Grimorium Verum e outros grimórios, os objetos devem ser consagrados através de certas orações a Deus e aos anjos. Essas orações podem ser omitidas e substituídas por nomes de poder que fazem parte da visão de mundo do mago. As orações dirigidas a Deus e aos anjos podem ser adequadas se o mago é um cristão ou judeu, mas de outra forma não. O incenso ou o perfume e a água benta que é polvilhada com o bouquet erval são provavelmente bastante para purificar e consagrar os objetos. A água benta não é uma invenção cristã, mas origina-se do método dos antigos nórdicos de consagrar e de iniciar uma pessoa ou um lugar "derramando água" (ausa vatna á). Recintos e lugares sagrados para os deuses foram chamados “vi” que é uma palavra nórdica antiga que também é encontrada na palavra sueca' viga '(consagrar) e na palavra sueca para água sagrada,' vigvatten '.
O mágico prepara lavando-se cuidadosamente, jejuando e se abstendo de sexo por pelo menos três dias. A comida deve ser completamente vegetariana nos dias antes da cerimônia.


Midi
Occident
Septentrion
Orient
A
D
A
M
J

De acordo com várias tradições uma dieta vegetariana é necessária para bons resultados mágicos. De acordo com o Grimorium Verum, o momento mais adequado para preparar a conjuração do espírito que o mago deseja contatar é no dia de Marte (terça-feira) durante a hora de março, com a lua encerrando. O ritual deve ser conduzido antes do nascer do sol, quando o mago desenha o selo do demônio em pergaminho ou papel. O mágico poderia usar a lanceta para fazer um ligeiro corte no dedo para desenhar o sigilo em seu próprio sangue, mas também poderia usar sua caneta mágica para desenhar o sigilo em tinta consagrada. O Grimorium Verum recomenda que o mágico desenhe inicialmente o sigilo de um espírito chamado Scirlin. Este espírito age como um mediador entre os demônios e o mágico. Acima do símbolo de Scirlin, o mago escreve a invocação a Scirlin, e depois a lê. No centro do oval contendo Scirlin estão as letras A e D. Estes são os locais onde o mágico escreve seu primeiro e último nome. A invocação consiste em nomes e palavras de poder que são enquadrados por cruzes.

INVOCAÇÃO PARA SCIRLIN Helon ✗ Taul ✗ Varf ✗ Pan ✗ Heon ✗ Homonoreum ✗ Clemialh ✗ Serugeath ✗ Agla ✗ Terragrammaton ✗ Casoly ✗

O mago deve criar um círculo mágico modelado segundo o desenho na página 130 da Goetia. O círculo deve ser consagrado com perfume ou incenso.

O perfume do círculo mágico:

1 parte mace
1 peça de madeira de agalloch / aloés
1 peça de incenso
1 parte de âmbar

Um fogo ou queimador de incenso deve queimar durante toda a cerimônia. Durante as invocações ou encantamentos, apenas o incenso é queimado.
Quando o mago coloca o perfume ou o incenso no fogo ou no queimador de incenso, ele recita: Eu queimo este incenso em honra de (o nome dos demônios).
O mago deve segurar o texto ritual em sua mão esquerda e a varinha em sua direita. Abaixo do mágico, dentro do círculo, a adaga e o cálice são colocados. O círculo é marcado pela adaga e consagrado com a água do cálice.
O Grimorium Verum não inclui o trabalho com bolas de cristal, mas pode ser usado da mesma maneira que na evocação goética descrita anteriormente. O mágico pode colocar o sigilo de Scirlin no altar ou no chão na direção do ponto cardinal correto. Uma bola de cristal pode ser colocada no círculo oval. Atrás da bola de cristal o sigilo do demônio é colocado de cabeça para baixo de modo que apareça o lado direito acima na esfera de cristal. Se o mago deseja ter certeza de controlar a força demoníaca, ele pode desenhar um triângulo em torno do sigilo.
O demônio é contatado olhando o sigilo e lendo um encantamento dirigido ao demônio com a varinha levantada. O Grimorium Verum descreve encantamentos para os três grandes reis demônios: Lúcifer, Beelzebuth e Astaroth, bem como um encantamento para seus demônios subordinados que também são descritos no livro. O encantamento ao demônio é lido sete vezes depois do qual o demônio aparecerá.

CONJURAÇÃO DE LUCIFER Lucifer 🎗 Ouyar 🎗 Chameron 🎗 Aliseon 🎗 Mandousin 🎗 Premy 🎗 Oriet 🎗 Naydrus 🎗 Esmony 🎗 Eparinesont 🎗 Estiot 🎗 Dumosson 🎗 Danochar 🎗 Casmiel 🎗 Hayras 🎗 Fabelleronthon 🎗 Sodirno 🎗 Peatham 🎗 Venite 🎗 Lúcifer 🎗 Amém.

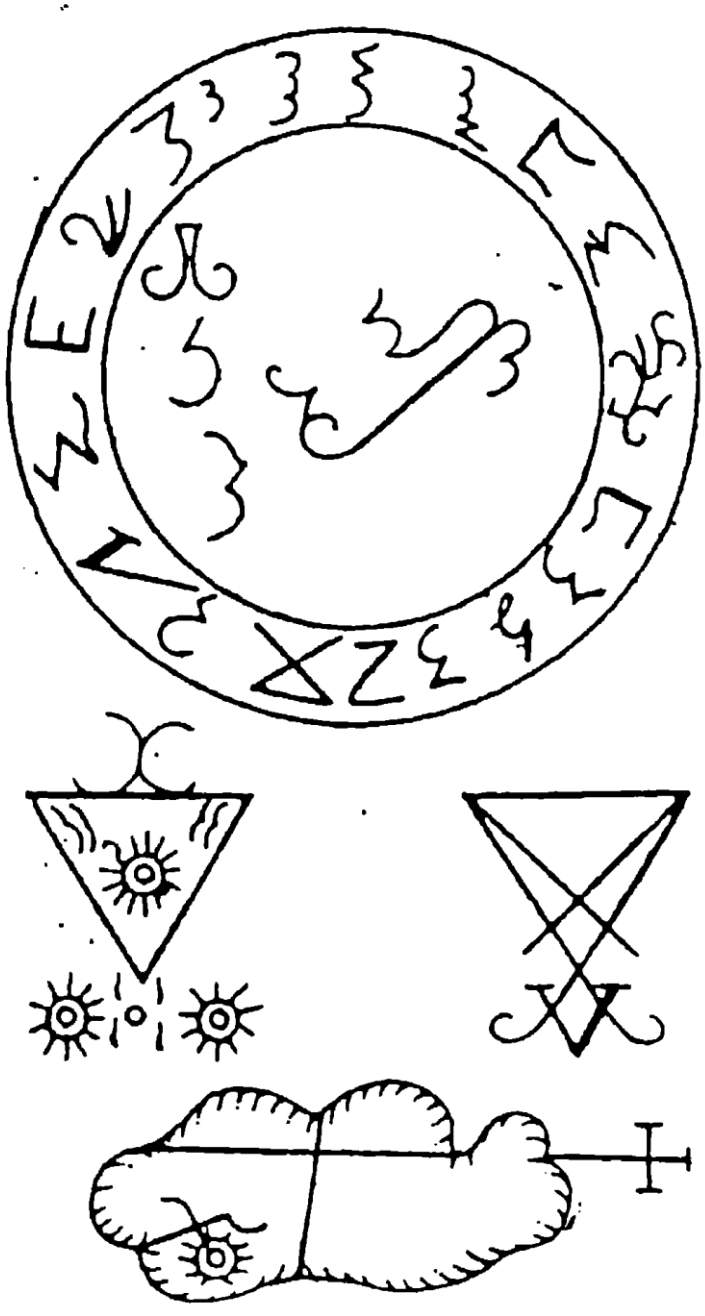
CONJURAÇÃO DE BEELZEBUB Beelzebuth ✗ Lúcifer ✗ Madilon ✗ Solymo ✗ Saroy ✗ Theu ✗ Ameclo ✗ Segrael ✗ Praredun ✗ Adricanorum ✗ Martiro ✗ Timo ✗ Cameron ✗ Forsy ✗ Metosite ✗ Prumosy Dumaso ✗ Elivisa ✗ Alphoris ✗ Fubentroty ✗ Venite Beelzebuth ✗ Amém.

CONJURACAO DE ASTAROTE Astaroth ✗ Ador ✗ Cameso ✗ Valuerituf ✗ Mareso ✗ Lodir ✗ Cadomir ✗ Aluiel ✗ Calniso ✗ Tely ✗ Deorim ✗ Viordy ✗ Cureviorbas ✗ Cameron ✗ Vesturiel ✗ Vulnavij ✗ Benez ✗ meus Calmiron ✗ Noard ✗ Nisa Chenibranbo Calevodium ✗ Brazo ✗ Tabrasol ✗ Venite ✗ Astraroth ✗ Amém.

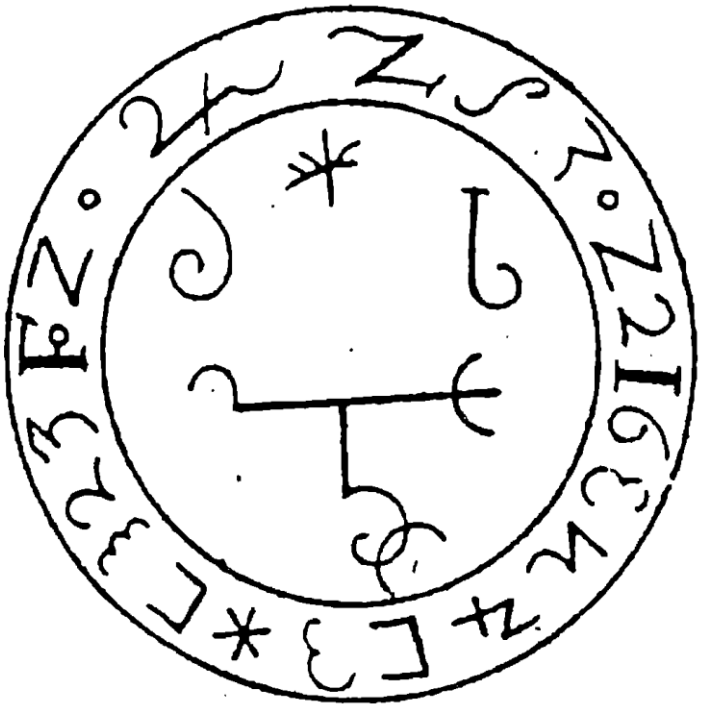
CONJURAÇÃO DE ESPÍRITOS MENORES Osurmy ✗ Delmusan ✗ Aralsloym ✗ Charusihoa ✗ Melany ✗ Liamintho ✗ Colehon ✗ Paron ✗ Madoin ✗ Merloy ✗ Bulerator ✗ Donmeo ✗ Hone ✗ Peloym ✗ lbasil ✗ Meon ✗ Alymdrictels ✗ Person ✗ Crisolay ✗ Lemon Sesle Nidar Horiel Peunt ✗ Halmon ✗ Asophiel ✗ Ilnostreum ✗ Baniel ✗ Vermias ✗ Eslevor ✗ Noelma ✗ Dorsamot ✗ Lhavala ✗ Omot ✗ Frangam ✗ Beldor ✗ Dragin ✗ Venite ✗ (nome do demônio).

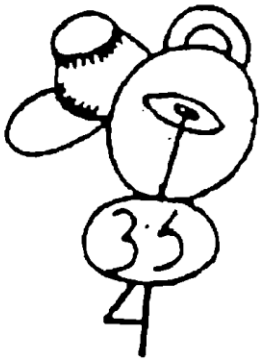
Quando chegar a hora de terminar o encontro com o demônio, o mago se despedirá do demônio com as seguintes palavras: Vá em paz e volte para o lugar de onde você veio e apareça novamente sempre que eu chamar.
O mago queima o papel ou pergaminho em que o sigilo foi desenhado. Se o mago tem usado os sigilos de um livro (como este livro), o livro é fechado e posto de lado. O mago deve ficar no círculo por um tempo até que seja óbvio que o demônio não está mais presente. Se o mago tiver usado uma bola de cristal, um pedaço de pano é colocado sobre ele para cobri-lo completamente.

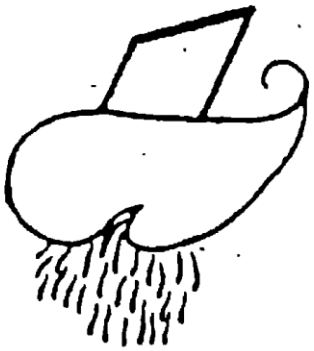
CARACTERES DE LUCIFER



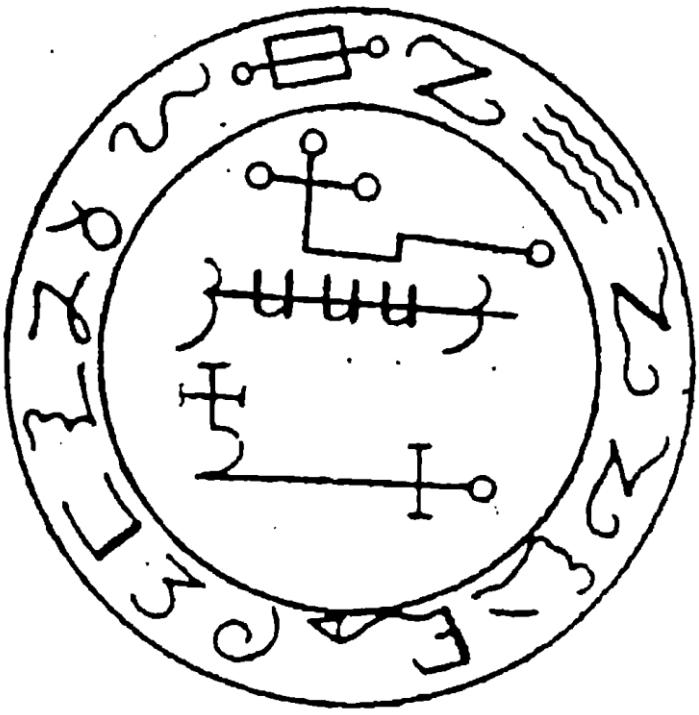
CARACTERES
DE BELZEBUTH







CARACTERES D'ASTAROTH.



OS DEMÔNIOS DO GRIMÓRIO VERUM

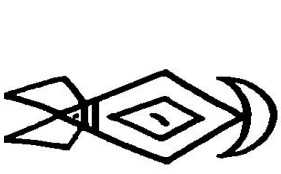
Lúcifer, Beelzebuth e Astaroth são os três principais demônios de acordo com o Grimorium Verum. Eles governam um número de espíritos menores. Lúcifer aparece como um menino e fica vermelho quando se torna irado. Beelzebuth aparece em uma forma monstruosa, às vezes como uma vaca enorme e às vezes como uma cabra com uma cauda longa. Quando irritado ele vomita fogo de sua boca. Astaroth revela-se como um alto negro humano. Os dois espíritos subordinados a Lúcifer são Satanachia e Agalierap. Beelzebuth manda emTarchimache e Fleruty, enquanto Astaroth tem Sagatanas e Nesbiros abaixo dele. Além desses espíritos, o Grimorium Verum descreve dezoito espíritos subordinados ao Duque Syrach. Estes dezoito demônios são:

1) CLAUNECK tem poder sobre as riquezas e pode mostrar o caminho para os tesouros. Ele é o melhor amigo de Lúcifer.
2) MUISIN tem poder sobre grandes senhores e ensina o que acontece em suas repúblicas e com seus aliados.
3) BECHAUD tem poder sobre tempestades e mal tempo, chuva, granizo e outros poderes da natureza.
4) FRIMOST tem poder sobre as mulheres e as meninas e desperta seu amor.
5) KLEPOTH ensina todos os tipos de danças.
6) KHIL causa grandes terremotos.
7) MERFILDE pode mover qualquer pessoa em qualquer lugar em um instante.
8) CLJSTERETH transforma o dia em noite ou noite em dia, de acordo com os desejos do mago.
9) SIRHADE tem o poder de permitir ao mago ver qualquer tipo de animal.
10) SEGAL faz o mágico ver maravilhas e ilusões, tanto naturais como sobrenaturais.

11) HISPACTH pode fazer uma pessoa retornar de uma longa distância em um instante.
12) HUMOTHS tem o poder de obter qualquer livro qualquer.
13) FRUCISSIERE desperta os mortos.
14) GULAND tem o poder de causar todos os tipos de doenças.
15) O SURGAT abre todas as fechaduras.
16) MORAIL pode fazer qualquer coisa invisível.
17) FRUTIMIERE prepara todos os tipos de festividades.
18) HUICTIIGARA pode fazer as pessoas adormecerem ou dar-lhes problemas graves em adormecer.

O Grimorium Verum apresenta grupos adicionais de demônios. Um grupo consiste desses quatro demônios:

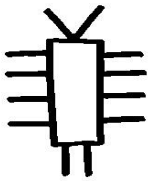
1. SERGUTTHY tem poder sobre mulheres e meninas.
2. HERAMEAL ensina medicina e dá o conhecimento perfeito a respeito do tratamento de todas as doenças e sabe curá-las completamente. Herameal ensina o conhecimento sobre ervas e plantas, como arrancá-las, prepará-las e usá-las para curar a doença.
3. TRISMAEL ensina química, truques mágicos e também pode revelar o segredo do pó que pode transformar metais em prata e ouro.
4. SUSTUGRIEL ensina as artes mágicas e pode dar ao mago um spiritus familiaris e mandrágoras (uma mandrágora pode denotar a planta mágica ou um homúnculo, que é uma criatura criada pelo mago).



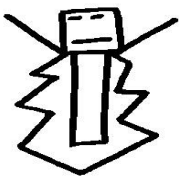
Satanachia



Fleruty



Sagatanas



Nesbiros



Khil



Merfilde



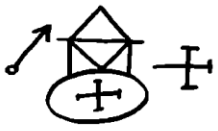
Clistherth



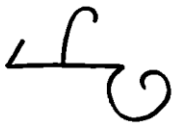
Surgat



Hicpacth



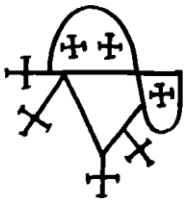
Frucissiere



Segal



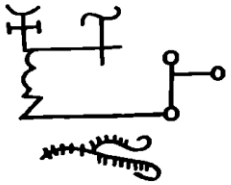
Humoths



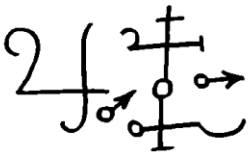
Guland



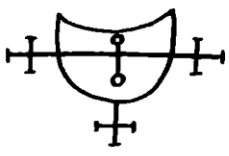
Sirchade



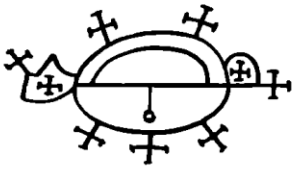
Minison



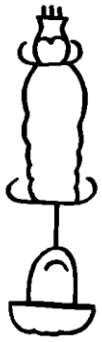
Bucon



Huictiigara



Morail



Frutimiere

Além desses demônios, o Grimorium Verum também inclui Agalierapts e Tarihimal, bem como Elelogap, que tem poder sobre as águas, e dois Nebirots que governam hael e Sergulath, dos quais o primeiro ensina a escrever todos os tipos de letras, falam todas as línguas E explicar todos os assuntos obscuros, enquanto Sergulath ensina truques de guerra e como derrotar inimigos. Oito demônios são subordinados a Hael e Sergulath.

1) PROCULO causa vinte e quatro horas de sono e dá conhecimento sobre a esfera do sono.
2) HARISTUM fornece o poder de caminhar através do fogo sem se machucar.
3) BRULEFER conjura o amor entre homens e mulheres.
4) A PENTAGNÔNIA pode tornar o mago invisível e fazer amado por senhores poderosos.
5) ACLASIS pode transportar o mágico em todo o mundo.
6) SIDRAGOSUM pode fazer as mulheres dançarem nus.
7) MINISON dá um sucesso em todas as formas de jogo.
8) BUCON tem o poder de causar ciúmes e e ódio entre os sexos.



LE DRAGON ROUGE

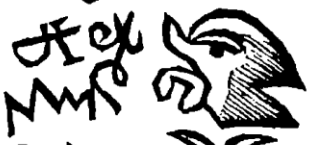
O grimorio que é geralmente visto como o mais negro e mais perigoso é Le Dragon Rouge, também conhecido sob o nome do Grimoire Grande. Trata a necromancia e a ressurreição dos mortos, os ingredientes dos venenos alquímicos, as invocações de Lúcifer e os pactos com demônios combinados com a astrologia, a magia popular e a magia cerimonial cristã tradicional. Arthur Edward Waite descreve-o como "o mais fantástico do ciclo" e diz que é "considerado como um dos mais atrozes de sua classe; Tem um processo na Necromancia que é possível, dizem os escritores ocultos, apenas a uma mente perigosa ou a um criminoso irrepreensível ".

Le Dragon Rouge se apresenta como sendo publicado pela primeira vez em 1521 por um Antonio Venitiana del Rabina. No entanto, as edições que temos hoje derivam do início do século XIX. No entanto, pertence aos principais clássicos da magia negra e até tem sido chamado de principal carta do satanismo. Parte do conteúdo vem da tradição mágica Solomoniana e certas partes de Le Dragon Rouge também podem ser encontradas no grimoire Arbatel. Existem duas versões de Le Dragon Rouge. A versão mais antiga, com o nome completo de Le Dragon Rouge, inclui os sigilos dos nove principais demônios: Lúcifer, Belzebuth, Astaroroth, Lucifuge, Satanachia, Agaliarebt, Fleurety, Sargatanas e Nebiros. A outra versão tem o nome de Le Véfritable Dragon Rouge, mais a Poule Noire, a edição aumentada dos segredos da Reine Cleopâtre, os segredos para se tornar invisível, Secrets d'Artephiust, etc. Inclui o conteúdo completo da versão mais antiga, bem como um Versão do grimoire La Poule Noire. Em Le Veritable Dragon Rouge os sigilos dos nove demônios são paralelos com os sigilos para os espíritos planetários de Arbatel. Os nove demônios controlam mais 18 demônios que são nomeados em Le Dragon Rouge e também podem ser encontrados na Goetia. Além desses 18 demônios,

LUCIFER,
Empereur.



BELZÉBUT,
Prince.



ASTAROT,
Grand-duc.



LUCIFUGÉ,
prem. Ministr.



SATANACHIA,
grand général.



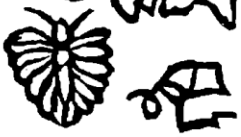
AGALIAREPT.,
aussi général.



FLEURETY,
lieutenantgén.



SARGATANAS,
brigadier.

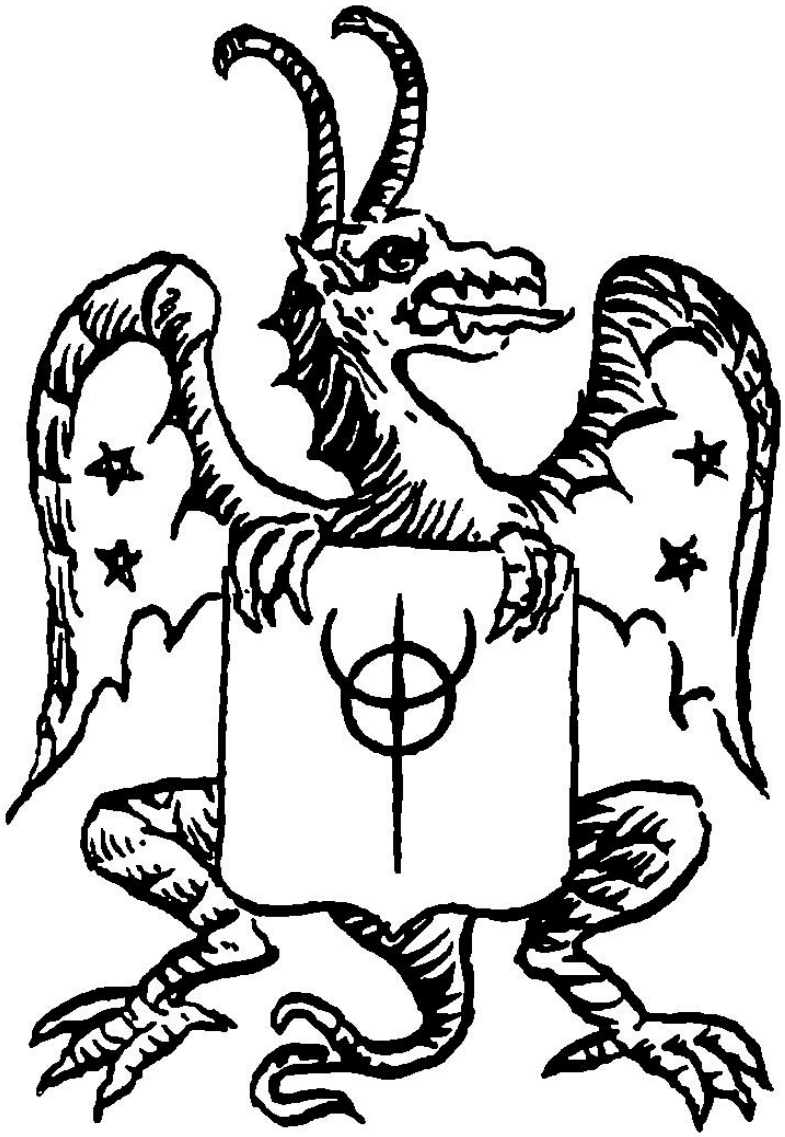


NEBIROS,
mar. de camp.



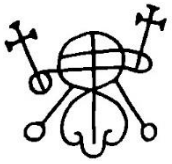
O livro também nos diz que cada um deles controla milhares de demônios adicionais.
Le Dragon Rouge também é um parente próximo do Grimorium Verum e contém invocações a Lúcifer que em parte refletem aqueles do grimoire. Le Dragon Rouge é, no entanto, um grimório mais volumoso com longas conversas entre Lucifer e Lucifuge. A invocação de Lúcifer contida no livro é pensada para ser a mais poderosa invocação de Lúcifer jamais transcrita.
Lucifuge aparece aparentemente pela primeira vez em Le Dragon Rouge sob o nome completo de Lucifuge Rofocale e é declarado ser o principal demônio sob a mais alta tríade de Lúcifer, Belzebuth e Astaroth. Lucifuge significa "aquele que foge da luz" e deve ser visto como uma antítese de Lúcifer, o "Portador de Luz".

Lucifer, Ouia, Kameron, Aliscor, Mandusemini, Poemi, Oriel, Madugruse, Parinoscon, Estio, Dumogon, Dovorcon, Casmiel, Hugras, Fabil, Vonton, Uli, Socierno Pèatan, Venite Lucifer. Amen.

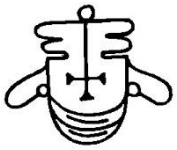


VIRTUS, SCIENTIA, FIDES ET DECUS

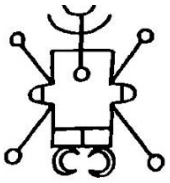
OS 72 DEMONIOS DA GOETIA



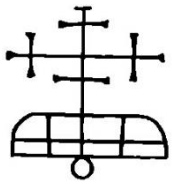
1.BAEL pode causar invisibilidade. Ele aparece como um gato, homem ou sapo. Ele é um rei do Oriente que governa 66 legiões.



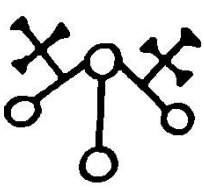
2.AGARES pode parar as pessoas que estão correndo e recolher fugitivos. Ele ensina todas as línguas. Ele pode produzir terremotos e derrubar dignitários espirituais e mundanos. Ele aparece como um velho montado em um crocodilo e carrega um açor na mão. Ele é um duque do Oriente que governa 31 legiões.



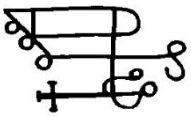
3.VASSAGO pode contar eventos passados e futuros. Ele revela o que desapareceu ou está escondido. Ele é um príncipe e governa 26 legiões.



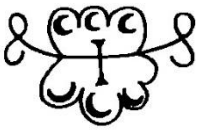
4.SAMIGINA ou GAMIGIN ensina as ciências livres e traz notícias sobre aqueles que morreram em pecado. Ele conjura as almas das pessoas que se afogaram ou que estão no purgatório. Samigina aparece como um asno ou pequeno cavalo e fala com uma voz áspera. Ele pode aparecer em forma humana, se solicitado. Ele é um marquês e governa 30 legiões.



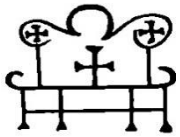
5. MARBAS responde perguntas sobre coisas ocultas e secretas, causas e cura doenças e pode conferir grande conhecimento sobre mecânica. Ele pode transformar as pessoas em todos os tipos de disfarces. Ele inicialmente aparece como um grande leão, mas assume uma forma humana, a pedido. Ele é um presidente e governa 36 legiões.



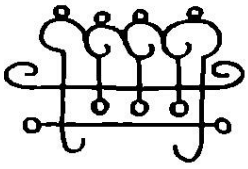
6.VALEFOR é um spiritus familiaris benéfico, mas seduz as pessoas a roubar. Ele aparece como um leão com a cabeça de um burro e é um duque com 10 legiões.



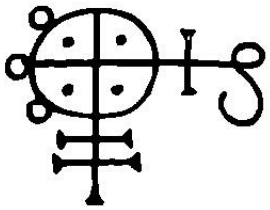
7.AMON revela coisas no passado e no futuro. Ele produz amor e apazia lutas entre amigos. Ele aparece como um lobo com uma cauda de serpente e vomita fogo de sua boca. A pedido ele assumirá uma forma humana com a cabeça de um corvo. Ele é um marquês e governa mais de 40 legiões.



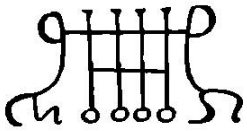
8.BARBATOS relata acontecimentos passados e futuros. Ele apazia os amigos e os que estão no poder. Ele ensina o mago a entender o canto dos pássaros e as vozes de outros animais, como o latido de cães. Ele só aparece quando o sol está em Sagitário, juntamente com quatro reis e suas tropas. Ele é um duque e governa mais de 30 legiões.



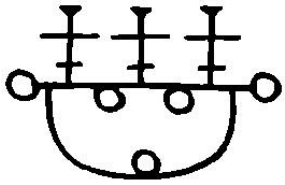
9.PAIMON ensina todas as artes, ciências e segredos. Ele pode revelar o que é a Terra, o que é a mente e onde ela está. Ele concede poder e pode conectar o mágico com as pessoas. Paimon é muito obediente a Lúcifer. Ele aparece como um homem coroado sentado em um dromedário. Hordas de espíritos aparecem na frente dele tocando trombetas, címbalos e todos os outros tipos de instrumentos. Ele ruge e fala de uma maneira que o mago não vai entender facilmente, a menos que o mago exprima seu desejo de fazê-lo. Paimon é um rei do noroeste e comanda 200 legiões. Ele exige presentes e é seguido por dois reis, chamado BEBAL e ABALAM.



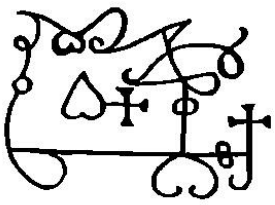
10. BUER ensina lógica, filosofia natural e filosofia moral. Ele também ensina o uso de ervas e plantas, ele cura doenças e fornece um espírito benéfico familiaris. Ele aparece quando o sol está em Sagitário e é um presidente. Ele governa mais de 50 legiões.



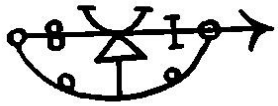
11. GUSOIN relata eventos passados e futuros, responde a perguntas e cria amizade. Ele concede poder e honra. Ele aparece como xenófilo e é um duque de mais de 40 legiões.



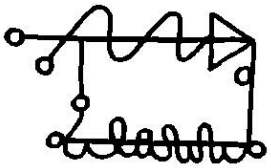
12. SITRI inflama o amor e faz as pessoas se apresentarem nuas. Ele aparece com a cabeça de um leopardo e as asas de um grifo, mas depois de um tempo toma a forma de um homem bonito. Ele é um príncipe e governa 60 legiões.



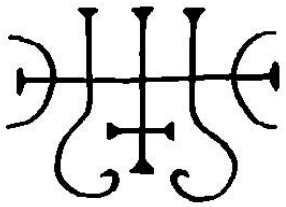
13. BELETH concede todo o amor que o mago sempre quis de homens e mulheres. Ele aparece como um rei poderoso e terrível montado em um cavalo pálido. Na frente dele trombetas e outros instrumentos são tocadas. A princípio ele aparece com raiva. O mago segura sua varinha de avelã e desenha um triângulo fora do círculo, e Beleth aparecerá no círculo. O mágico deve ter um anel de prata mágica em seu dedo longo, que deve ser segurado para proteger o rosto. Beleth deve ser tratado como um rei poderoso, e ele governa 85 legiões.



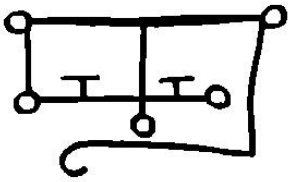
14- LERAJE causa guerra e luta e faz com que as feridas infligidas pelas flechas apodreçam. Ele aparece como um arqueiro vestido de verde, com arco e aljava. Ele pertence a Sagitário e é um marquês que governa 30 legiões.



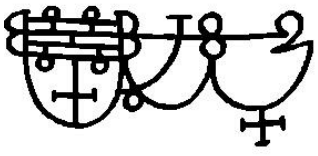
15. ELICOS revela coisas ocultas e o que o futuro reserva. Ele também revela o conhecimento sobre a guerra e como os exércitos vão se encontrar. Ele pode conceder ao mago o amor de senhores e pessoas poderosas. Ele aparece como um cavaleiro segurando uma lança, uma bandeira e uma cobra. Ele é um duque e governa mais de 26 legiões.



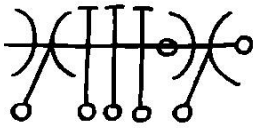
16. ZEPAH faz com que as mulheres amem os homens e os unam no amor. Ele pode tornar as mulheres inférteis. Ele aparece com roupas vermelhas e armaduras como um soldado. Ele é um duque e governa 26 legiões.



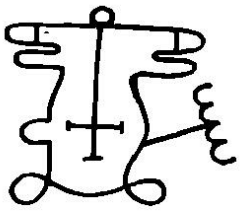
17. BOTIS relata o passado e o presente e une amigos e inimigos. Inicialmente, ele aparece como uma serpente feia, mas a pedido do mago ele toma uma forma humana com dentes grandes, dois chifres e carregando uma espada afiada. Ele é um presidente e um conde e governa 60 legiões.



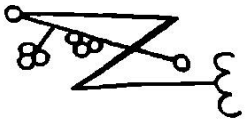
18. BATHIN tem conhecimento sobre o uso de ervas e gemas. Ele pode transportar pessoas de uma terra para outra. Ele aparece como um homem forte com uma cauda de serpente montada em um cavalo pálido. Ele é um duque e governa 30 legiões.



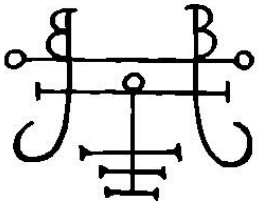
19. SALLOS faz com que os homens e as mulheres se amem. Ele aparece como um grande soldado com a coroa de um duque montado em um crocodilo. Ele é um duque governando 30 legiões.



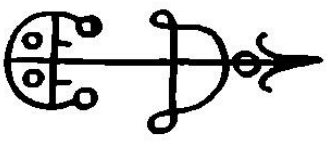
20. PURSON revela coisas escondidas e tesouros e informa o mago sobre o passado, o presente e o que está por vir. Ele responde a todas as perguntas, mundanas e divinas, e revela o conhecimento sobre a criação da terra. Purson fornece bons familiarii. Ele aparece como um homem com a face de um leão e carrega uma serpente na mão. Ele monta um urso e antes dele toca trombetas. Ele é um rei com 22 legiões.



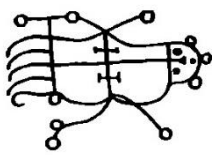
21. MARAX ensina astronomia, as ciências livres, o uso de ervas e pedras e fornece spiriti familiarii benéficos. Ele aparece como um boi com rosto humano e é um conde e um presidente. Ele governa mais de 30 legiões.



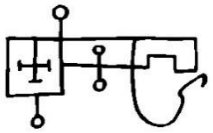
22. IPOS pode informar o mago sobre o passado, o presente e o que está por vir. Ele desperta coragem e sagacidade. Ele aparece como um anjo com a cabeça de um leão, os pés de um ganso e o rabo de uma lebre. Ele é um conde e um príncipe e governa 36 legiões.



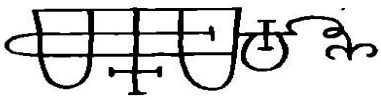
23.AIM pode atear fogo a cidades, áreas e grandes áreas, exibe inteligência e responde questões sobre assuntos privados, aparece com um belo corpo de três cabeças. Uma serpente, o outro é semelhante a um homem e o último parece uma cabeça de bezerro. É um duque e governa mais de 26 legiões.



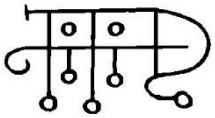
24. NEBIRO concede habilidade em todas as artes e ciências e restaura bens perdidos e honra. Ele aparece como um guindaste preto que voa ao redor do círculo. Ele é um marquês que governa mais de 19 legiões.



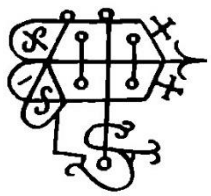
25. GLASYA LABOLAS ensina todas as artes e ciências; Ele causa assassinato e derramamento de sangue e relata coisas no passado, presente e futuro. Ele pode inflamar o amor entre amigos e inimigos e pode tornar as pessoas invisíveis. Ele aparece como um cão com as asas de um grifo. Ele é um presidente e governa 36 legiões.



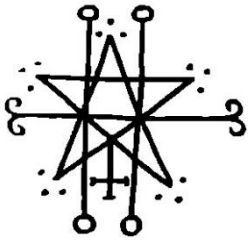
26. BUNI ou BIME altera a localização dos mortos e faz com que os espíritos que estão sob seu domínio se reúnem em suas sepulturas. Ele concede riquezas, sabedoria e eloquência. Ele dá respostas verdadeiras e aparece como um dragão de três contas. Um talão se parece com o de um cão, os outros dois como um grifo. Ele fala com uma voz alta e bela e é duque de mais de 26 legiões.



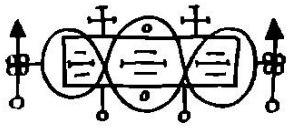
27. RONOVE ensina retórica e línguas, dá servos, e favor de amigos e inimigos. Ele aparece como um monstro. Ronove é um marquês e um conde que governa 19 legiões.



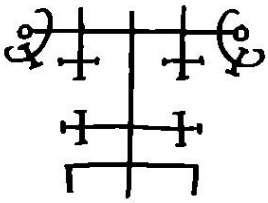
28. BERITO dá respostas verdadeiras sobre o passado, o presente e o que está por vir. Ele pode transformar todos os metais em ouro e prata e confere dignidade. Tal como acontece com BELETH (nº 13), um anel é necessário quando Berith aparece. Ele fala com uma voz clara e sutil, mas é um grande mentiroso. Ele também é chamado BEAL ou BOFROY, e aparece como um soldado vestido de vermelho em um cavalo vermelho e carregando uma coroa de ouro. Ele é um duque e governa 26 legiões.



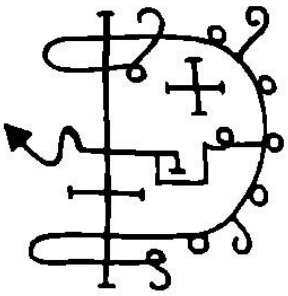
29. ASTAROTH dá respostas verdadeiras sobre o passado, o presente e o que está por vir. Ele pode responder a todas as perguntas e relata de boa vontade a queda dos anjos e a razão por trás de sua própria queda. Ele ensina as ciências livres. O mago deve segurar o anel na frente de seu rosto ao evocar Astaroth porque o demônio tem uma respiração fedorenta terrível que pode causar danos. Ele aparece como um anjo que cavalga em um dragão infernal e segura uma serpente em sua mão direita. Ele é um duque que governa 29 legiões.



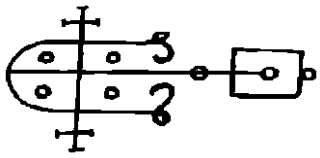
30. FORNEUS ensina línguas, retórica e concede às pessoas uma boa reputação. Ele faz com que alguém seja amado por inimigos e amigos. Ele aparece como um grande monstro marinho e é um marquês governando 29 legiões.



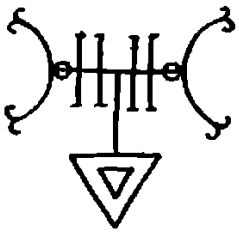
31. FORAS ensina o uso de ervas e pedras preciosas. Ele também ensina lógica e ética e pode tornar as pessoas invisíveis, eloqüentes, espirituosos e de longa vida.



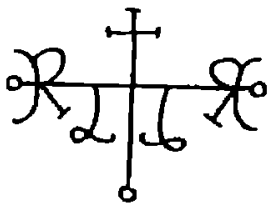
32. ASMODAY (Asmodeus) concede o anel da virtude e ensina aritmética, geometria, astronomia e todos os ofícios. Ele responderá completa e verdadeiramente sobre todas as questões, pode tornar as pessoas invisíveis e pode revelar e guardar tesouros. Ele aparece com três cabeças, das quais a primeira se assemelha a um boi, a segunda a um homem e a terceira a carneiro. Ele tem uma cauda de serpente. Asmoday vomita chamas de fogo, e seus pés são palmados como os de um ganso. Ele segura uma lança e uma bandeira em suas mãos e monta um dragão infernal. Ele é o primeiro e acima de tudo sob o poder de AMAYMON e marcha antes de todos os outros. Ele é um rei e governa mais de 72 legiões.



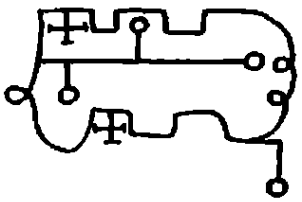
33. GÖAP tem uma missão de ensinar filosofia e as ciências livres. Ele pode causar amor e ódio e pode tornar as pessoas insensíveis e ignorantes. Ele ensina como iniciar as coisas pertencentes ao seu rei, A MAYMON. Ele fornece familiares benéficos de outros magos, e ele responderá perguntas sobre o passado, presente e futuro com veracidade. Ele pode transportar rapidamente pessoas de um país para outro. GÖAP aparece em forma humana quando o sol está em qualquer um dos sinais do sul e caminha na frente de quatro reis poderosos como se ele fosse seu guia. Ele é um presidente e governa mais de 6 legiões.



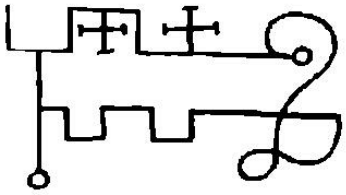
34- FURFUR gera amor entre homens e mulheres, causa relâmpagos, trovões, tempestades e pode dar respostas verdadeiras sobre coisas secretas e divinas. No entanto, ele nunca fala a verdade até que ele esteja dentro do triângulo. Ele aparece como um veado com uma cauda flamejante, mas toma a forma de um anjo com uma voz rouca quando dentro do triângulo. Ele é um conde e governa 26 legiões.



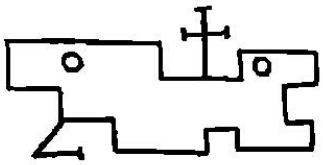
35. MARCHOSIAS é um grande guerreiro, dá respostas verdadeiras a todas as perguntas, é leal ao mágico e faz seu trabalho. Ele disse ao seu líder, Salomão, que ele espera voltar ao sétimo trono no céu depois de eu, 200 anos. Ele aparece como um lobo com as asas de um grifo, uma cauda de serpente e uma boca que vomita fogo. Ele é um marquês e governa 26 legiões.



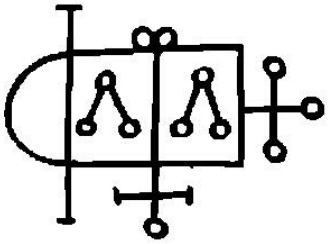
36. STOLAS ensina a astronomia e o uso de ervas e gemas. Ele inicialmente aparece como um corvo poderoso da noite., Mas assume uma forma humana. Ele é um príncipe e governa mais de 26 legiões.



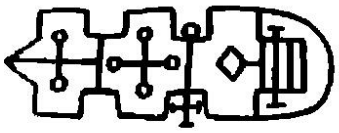
37. PHENEX ensina ciência e é um poeta hábil. Ele deseja voltar ao sétimo trono depois de 1.200 anos. Ele aparece na forma do pássaro Phoenix, tem a voz de uma criança e canta canções de beleza. Ele assume lentamente uma forma humana diante do mago. Ele é um marquês e governa 20 legiões.



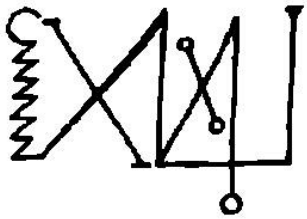
38. HALPHAs ou MAUTHUS constrói torres e as enche de munições e armas. Ele envia soldados para áreas designadas. Ele aparece como um pombo de madeira falando com uma voz áspera. Este demônio é um conde e governa mais de 26 legiões.



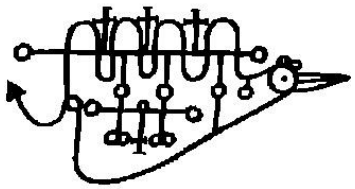
39. MAUPHAS constrói casas e torres altas e pode dar conhecimento sobre os pensamentos, desejos e ações do inimigo. Ele fornece uma familiaridade benéfica e aceita com gratidão dons, mas trai o doador. Ele aparece pela primeira vez como um corvo e depois assume uma forma humana, falando com uma voz rouca. Ele é um presidente e governa 40 legiões.



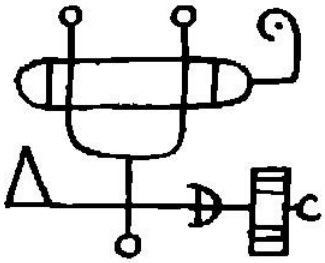
40. RAUM tem a missão de roubar tesouros das casas dos reis e de levá-los a um lugar designado. Ele pode destruir as cidades e a dignidade dos homens. Raum conta tudo sobre o passado, o presente e o futuro, e cria amor entre amigos e inimigos. Ele inicialmente aparece como um corvo e, em seguida, assume uma forma humana. Ele é um conde e governa mais de 30 legiões.



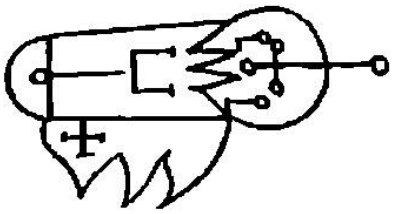
41. A tarefa de FOCALOR é matar pessoas e afogá-las. Ele faz com que os vasos de guerra naufraguem, porque ele comanda os ventos e os mares. Mas ele não machuca ninguém, a menos que o mago ordene que ele faça isso. Focalor espera voltar ao sétimo trono após 1.000 anos. Ele aparece como um homem com asas de um grifo e é um duque de mais de 30 legiões.



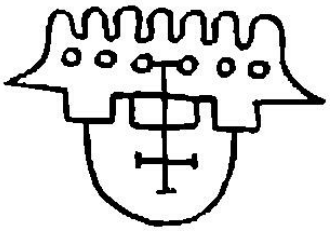
42. O VEPAR governa as águas e guia os vasos de guerra. A pedido do mago Vepar pode criar mares tempestuosos e fazê-los parecer estar cheio de vasos. Vepar pode fazer com que as pessoas morram de feridas podres em três dias e faz com que os vermes se reproduzam na ferida. Vepar aparece como uma sereia e é um duque, governando 29 legiões.



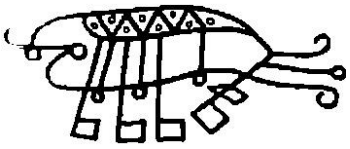
43. SABNOCK constrói torres, castelos e cidades e fornece-lhes armas. Ele fornece famílias benéficas. Sabnock aparece como um soldado armado com a cabeça de um leão e montado em um cavalo pálido. Ele é um marquês e governa mais de 50 legiões.



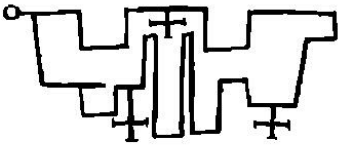
44. SHAX tem a missão de remover a visão, audição e mente de qualquer homem ou mulher a pedido do mago. Ele rouba dinheiro das casas dos reis e retorna depois de 1.200 anos. Ele busca cavalos e outras coisas, mas deve ser ordenado para o triângulo, porque caso contrário ele trai o mágico e diz mentiras. Ele pode revelar objetos ocultos que não são mantidos por espíritos Malignos. Ocasionalmente ele fornece familiares benéficos. Ele aparece como um pombo de madeira e fala com uma voz rouca, mas sutil. Shax é um marquês e governa mais de 30 legiões.



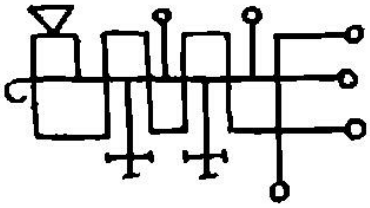
45. VINE tem a missão de revelar oculto, bruxas e eventos do passado e do futuro. Ele constrói torres, destrói muros e produz mares tempestuosos. Ele aparece como um leão montado em um cavalo negro e carregando uma serpente em sua mão. Ele é um conde e um rei e comanda 36 (em alguns originais é 35) legiões.



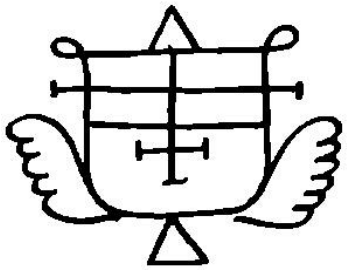
46. A tarefa de BIFRONS é ensinar astrologia, geometria e outras artes e ciências. Ele ensina o valor de ervas, gemas e árvores. Ele move cadáveres, muda seus locais e acende velas nas sepulturas dos mortos sob seu comando. Ele é um conde e inicialmente aparece como um monstro, mas assume a forma de um homem. Ele tem 60 (ou 6, de acordo com algumas versões) legiões subordinadas a ele.



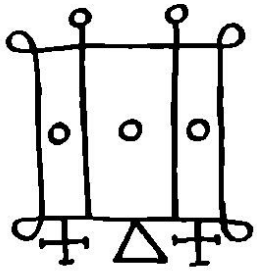
47. VUAL acende o amor das mulheres e revela as coisas no passado, no presente e no futuro. Ele causa amizade entre amigos e inimigos. Ele aparece como um poderoso dromedário, mas a pedido do mago ele assume uma forma humana. Ele fala egípcio, mas não perfeitamente. Ele é um duque e governa mais de 33 legiões.



48. A tarefa de HAAGENN é fazer as pessoas sábias e instruí-las em inúmeras questões, como a transmutação de metais em ouro e a transformação da água em vinho e vinho em água. Ele aparece como um boi poderoso com as asas de um grifo, mas a pedido do mago ele assume uma forma humana. Ele é um presidente e governa mais de 33 legiões.



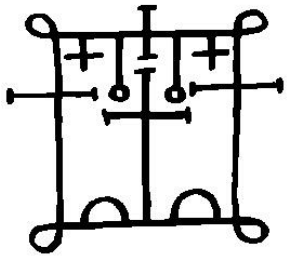
49. CROCELL fala de maneira misteriosa sobre coisas ocultas. Ele ensina a geometria e as ciências livres. A pedido do mago, ele pode criar barulhos de águas tormentosas. Ele aquece água e descobre banhos. Crocell é um duque e aparece como um anjo. Ele governa 48 legiões.



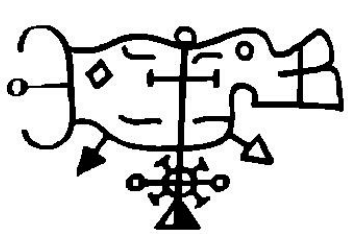
50. FURCAS ensina filosofia, astronomia, retórica, lógica, quiromancia e piromancia. Ele aparece como um velho cruel com uma barba comprida e cabelos grisalhos. Carrega uma arma afiada e monta um cavalo pálido. Ele é um cavaleiro e governa mais de 20 legiões.



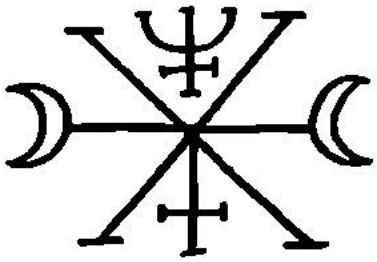
51. BALAM dá respostas verdadeiras sobre o passado, o presente e o futuro. Ele pode tornar as pessoas invisíveis e fazê-las parecer espirituosas. Mostra-se com três cabeças, das quais a primeira lembra a de um boi, a segunda a de um homem e a terceira a de um carneiro. Ele é um rei e governa mais de 40 legiões.



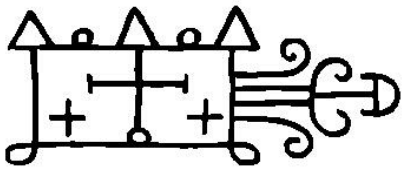
52. ALLOCES ensina astronomia e todas as ciências livres. Ele também fornece um familiaris benéfico. Ele aparece como um soldado montado em um grande cavalo. Ele tem a face de um leão e é vermelho com olhos flamejantes. Ele é um duque e governa 36 legiões.



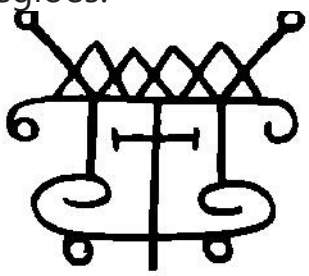
53. O CAIM é um bom debatedor. Sua tarefa é ensinar às pessoas o canto dos pássaros, o mooing dos bois, os latidos dos cães e as vozes de todos os outros animais, bem como o som da água, e ele dá respostas verdadeiras sobre o que foi, é e ira vir. Ele inicialmente aparece como um sapinho, mas assume a forma de um homem carregando uma espada afiada. Ele responde em cinzas ardentes e brasas acesas. Ele é um presidente que governa 30 legiões.



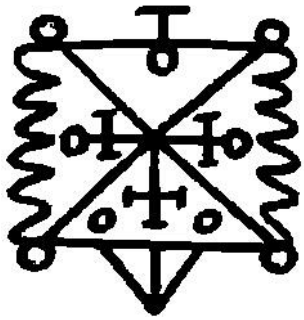
54. MURMUR ensina perfeitamente a filosofia e pode forçar as almas dos mortos a responder às perguntas do mago. Ele aparece como um guerreiro montado em um grifo e é coroado com a coroa de um duque. Diante dele anda seus ministros com trombetas soando. Ele é um duque e um conde e tem 30 legiões subordinadas a ele.



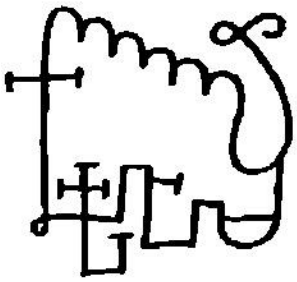
55. OROBAS revela o que foi, o que é e o que será. Ele concede dignidade, locais e apreço de amigos e inimigos. Ele dá respostas verdadeiras sobre a divindade e a criação do mundo. Ele é leal ao mago e não permite que ele seja tentado por qualquer espírito. Ele inicialmente aparece como um cavalo, mas depois assume a forma humana. Ele é um príncipe e governa 10 legiões.



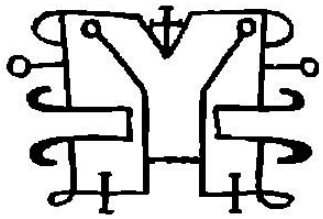
56. GREMORY ou GOMORY fala sobre o passado, o presente e o futuro. Ele revela tesouros escondidos e inflama o amor de mulheres velhas e jovens. Gremory aparece como uma bela mulher com a coroa de um duque montado em um camelo. Gremory é um duque com mais de 26 legiões.



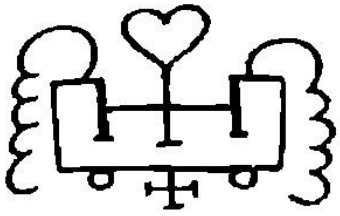
57. OSE ensina as ciências livres e dá trutlnfol respostas sobre tópicos secretos e divinos. A pedido do mago, ele pode transformar as pessoas em qualquer coisa, e eles também acreditam que elas são verdadeiramente o que elas têm se transformado em. Ose aparece inicialmente como um leopardo, homem depois. Ele é um presidente e governa 3 legiões (ou 30, de acordo com uma nota de rodapé em um dos manuscritos).



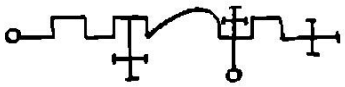
58. AMY concede maravilhoso conhecimento em astrologia e todas as ciências livres. Ele confere familiares benéficos e revela tesouros que são mantidos pelos espíritos. Amy aparece no início como um fogo flamejante, mas ta: kes em uma forma humana. Ele é um presidente e governa mais de 36 legiões.



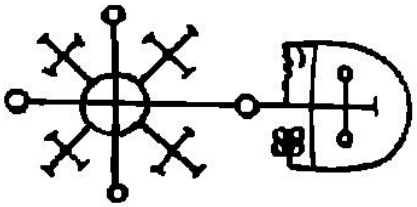
59. ORIAX ensina como usar as estrelas e as casas dos planetas. Ele transforma as pessoas e dá dignidade e honra. Ele aparece como um leão com uma cauda de serpentes montando um cavalo forte e poderoso. Em sucessos mão direita ele segura nvo sibilando cobras. Ile é um marquês e governa 30 legiões.



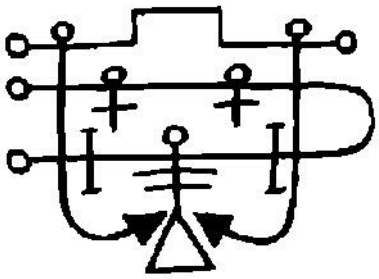
60. VAPULA dá instrução em todos os ofícios práticos, mas também em filosofia e outras ciências. Ele aparece como um leão com as asas de um grifo e é um duque com 36 legiões subordinadas a ele.



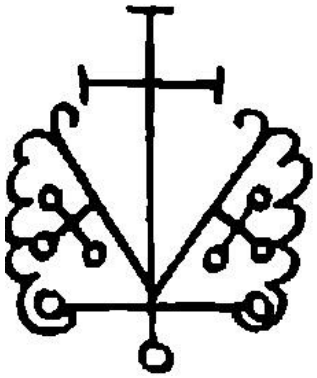
61. ZAGAN concede a sagacidade e transforma vinho em água, sangue em vinho, água em vinho e metais em moedas. Ele também faz os tolos sábios. Inicialmente, ele aparece como um boi com a asas de um grifo, em seguida, aparece em forma humana. Ele é rei e um presidente e governa mais de 33 legiões.



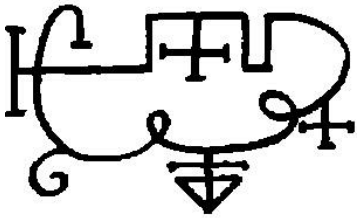
62. VALAC revela tesouros escondidos e locais de cobras. Ele aparece como uma criança com as asas de um anjo montando um dragão de duas cabeças.



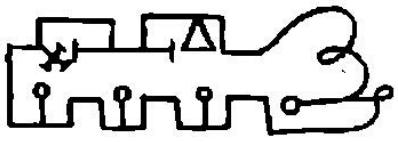
63. A tarefa da ANDRA é semear a dissensão. Se o mago não tiver cuidado, Andras vai matá-lo tanto a ele como a seus companheiros. Andras aparece como um anjo com a cabeça de um corvo. Ele tem uma espada afiada e passeia em um lobo forte, preto. Ele é um marquês e governa 30 legiões.



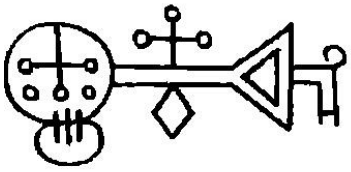
64. FLAUROS ou HAURES dá respostas verdadeiras sobre o passado, o presente e o futuro. No entanto, se ele não é ordenado no círculo ele vai mentir e trair o mágico. Eventualmente, ele vai querer falar sobre a criação do mundo e a queda dos anjos. Ele pode destruir e incinerar os inimigos do mago e não permitir que ele seja tentado por outros espíritos. Ele inicialmente aparece como um leopardo poderoso e terrível, mas depois toma uma forma humana com um olhar flamejante e terrível expressão facial. Ele é um duque e governa 36 legiões.



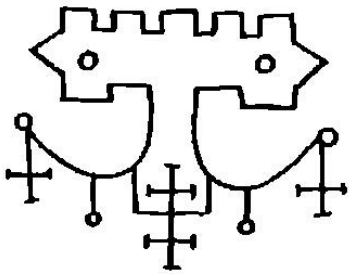
65. ANDREALPHUS ensina a geometria perfeita e tudo quanto à medição. Ele também fornece instrução em astronomia e pode fazer os homens se assemelham a pássaros. A princípio, ele aparece como um pavão: um grande barulho, mas depois assume uma forma humana. Ele é um rei e governa mais de 36 legiões.



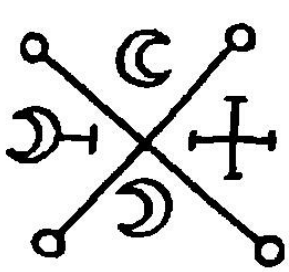
66. CIMEIAS ou KIMARIs dá instrução em gramática, lógica e retórica. Além disso, ele revela tesouros e objetos escondidos. Ele governa os espíritos na África. Ele aparece como um bravo guerreiro em um cavalo preto e é um marquês governando 30 legiões.



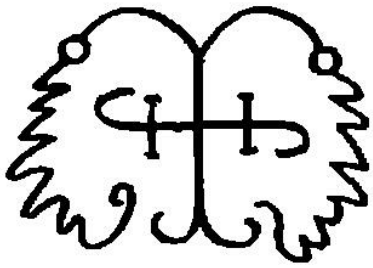
67. AMDUSCIAS faz as árvores dobrar e cair. Ele inicialmente aparece como um unicórnio, mas a pedido do mago ele assume uma forma humana e faz com que trombetas e todos os tipos de instrumentos sejam ouvidos. Ele é um duque e governa mais de 29 legiões.



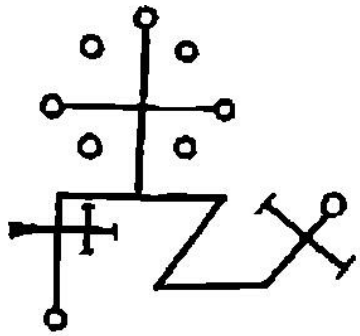
68. BELIAL concede títulos e gera apreciação de amigos e inimigos. Ele fornece famílias benéficas. Belial aparece na forma de dois belos anjos sentados em uma carruagem de fogo. Ele fala com uma voz magnífica e declara que ele era um dos anjos dignos que caiu primeiro. Ele foi criado logo após Lúcifer. O mago deve oferecer-lhe sacrifícios e presentes ou ele não dará respostas verdadeiras. Ele é um rei e governa mais de 80 legiões.



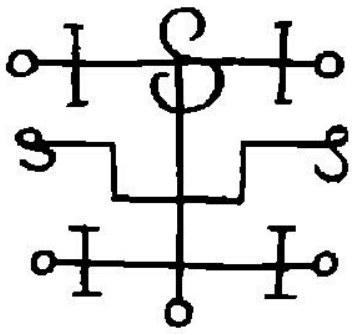
69. DECARABIA ensina o uso de ervas (em alguns manuscritos, pássaros) e pedras preciosas. Faz com que todos os tipos de pássaros apareçam na frente do mágico e os façam cantar e beber como pássaros reais. Ele aparece como um pentagrama, mas assume uma forma humana. Ele é um marquês e governa mais de 30 legiões.



70. A SEERE pode mover coisas e pode viajar ao redor do mundo em um piscar de olhos. Ele expõe ladrões, tesouros escondidos e objetos. Ele fará qualquer coisa que o mago peça. Ele aparece como um homem bonito em um cavalo alado. Seere é um príncipe poderoso que é governado por AMAYMON, o rei do leste. Seere comanda 26 legiões.



71. DANTALION tem como tarefa ensinar todas as artes e ciências e revelar segredos. Uma vez que ele conhece os pensamentos de todos os homens e mulheres, ele também pode mudá-los. Ele pode inflamar o amor e pode criar a aparência de qualquer pessoa. Ele se mostra como um homem com um grande número de expressões faciais, tanto de homens como de mulheres. Ele segura um livro em sua mão direita. DANTALION é um duque e governa 36 legiões.



72. ANDROMAUUS retorna bens roubados, revela atos Maldosos e astutos, além de capturar e punir ladrões e iníquos. Ele também revela tesouros escondidos. Ele aparece como um homem com uma grande serpente na mão. Ele é um conde e governa 36 legiões.

CORRESPONDÊNCIAS OCULTAS

O trabalho prático com a magia goética e ritual usa correspondências que podem ser encontradas nos livros antigos das artes negras. As correspondências a seguir devem fornecer ao mago um amplo arsenal de ferramentas e atributos que permitirão um trabalho prático bem sucedido com as forças Goéticas. A fonte desses atributos está em diferentes grimórios como a Goetia, o grimório de Honório, Albertus Magnus e As Chaves de Salomão, assim como tabelas em O Mago de Frances Barret e manuscritos da ordem Dragon Rouge. Entre as correspondências abaixo, pode-se encontrar os símbolos astrológicos dos demônios planetários, as runas que Johannes Bureus anexa aos dias de semana na Qabalah gótica e círculos com demônio selos para os demônios dos dias de semana do Grimoire de Honon. Estes demônios devem ser evocados, auxiliados pelo círculo, em seu dia correspondente, durante a hora que está escrita.

Albertus Magnus sugere que o mago deve seguir os tempos planetários, não o tempo ordinário. O tempo planetário é baseado nas horas de luz do dia real (ou seja, as horas entre o nascer e o pôr-do-sol). Se for quinze horas entre o nascer e o pôr-do-sol, serão 900 minutos. Divida isto por doze, e um atingirá então doze horas "planetárias", cada uma de setenta e cinco minutos durante o dia. O mago não necessariamente precisa seguir estas ou quaisquer outras instruções servilmente, mas deve, em primeira instância, confiar em sua própria intuição e criatividade.

As correspondências podem ser vistas como uma paleta com a qual o mágico pinta seu ritual. O mago deve desenvolver sua capacidade criativa de encontrar novas maneiras de unir as diferentes correspondências ocultas e é aconselhável adicionar novas. Durante os sonhos e estudos ocultos, serão encontradas correspondências adicionais.

Planet: Sun ☉ *Day of the week:* Sunday *Qlipha:* Thagirion

Demon of the Sun:
Sorath





Demon of Sunday:
Surgat
(conjured between 11 pm and 1 am)

Kings of the Goetia: Paimon, Beleth, Asmoday, Bael, Belial, Balaam, Vine, Zagan, Purson

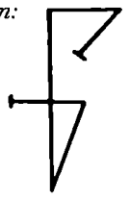
Color:	*Metal:*	*Stone:*	*Incense:*
Yellow, Gold	Gold	Diamond, Topaz	Frankincense *(Boswellia carterii)*

Animal:	*Bird:*	*Sign of the Zodiac:*	*Rune of the Gothic Qabalah:*
Lion	Hawk	Leo	Sol ᛋ

Favors: Daemon workings and communication with the higher self. Power, success, honour, longevity and wisdom.

Planet: Moon ☾ *Day of the week:* Monday *Qlipha:* Gamaliel

Demon of the Moon:
Hasmodai





Demon of Monday:
Lucifer
(conjured at night between 11 pm and midnight, or between 3 am and 4 am)

Marquises of the Goetia: Gamigin, Amon, Leraikhe, Naberius, Ronove, Furneus, Marchosias, Phenex, Sabnock, Shax, Oriax, Andras, Andrealphus, Kimaris.

Color:	*Metal:*	*Stone:*	*Incense:*
Silver	Silver	Pearl, Crystal, Rose Quartz	Jasmine *(Jasminum grandiflorum)*

Animal:	*Bird:*	*Sign of the Zodiac:*	*Rune of the Gothic Qabalah:*
Dog, Crab	Owl	Cancer	Man ᚹ

Favors: Dreams, fantasy, astral journeys, giving birth, eroticism, paranormal abilities, witchcraft.

Planet: Mars ♂ | *Day of the week:* Tuesday | *Qlipha:* Golachab

Demon of Mars:
Barzabel





Demon of Tuesday:
Frimost
(also called Nambroth; conjured between 9 and 10 pm)

Counts of the Goetia: Botis, Marax, Ipos, Glasya-Labolas, Ronove, Furfur, Halphas, Raum, Vine, Bifrous, Murmur, Andromalus.

Color:	*Metal:*	*Stone:*	*Incense:*
Red	Iron	Ruby, Jaspis	Pine *(Pinus silvestris)*

Animal:	*Bird:*	*Signs of the Zodiac:*	*Rune of the Gothic Qabalah:*	
Ram	Falcon	Aries and Scorpio	Tidher	ᛏ

Favors: Courage, conflict, war, defence, energy, power.

Planet: Mercury ☿ | *Day of the week:* Wednesday | *Qlipha:* Samael

Demon of Mercury:
Taphthartharath





Demon of Wednesday:
Astaroth
(conjured between 10 and 11 pm)

Presidents of the Goetia: Marbas, Buer, Botism Marax, Glaya-Labolas, Foras, Gaap, Malphas, Haagenti, Caim, Oso, Avnas, Zagan, Volac.

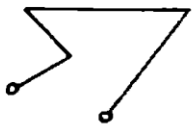
Color:	*Metal:*	*Stone:*	*Incense:*
Orange, yellow	Mercury, Metallic mixture of silver and gold	Amethyst, Turquoise, Opal	Sandalwood *(Santalum album)*

Animal:	*Bird:*	*Signs of the Zodiac:*	*Rune of the Gothic Qabalah:*	
Monkey	Magpie	Gemini and Virgo	Odhen	ᚼ

Favors: Travel, intelligence, communication, writing, education, medicine, travelling between the worlds, altered states of consciousness.

Planet: Jupiter ♃ *Day of the week:* Thursday *Qlipha:* Gha'agsheblah

Demon of Jupiter:
Hismael





Demon of Thursday:
Sirchade
(conjured between 3 and 4 am)

Princes of the Goetia: Vassago, Sitri, Ipos, Gaap, Stolas, Orobas, Seere.

Color:	*Metal:*	*Stone:*	*Incense:*
Blue	Tin (pewter)	Sapphire, Lapis Lazuli	Cedarwood *(Cedrus atlantica)*

Animal:	*Bird:*	*Signs of the Zodiac:*	*Rune of the Gothic Qabalah:*
Elephant	Eagle	Sagittarius and Pisces	Thors ᚦ

Favors: Luck, success, social status, honour, money, riches, political power.

Planet: Venus ♀ *Day of the week:* Friday *Qlipha:* A'arab Zaraq

Demon of Venus:
Kedemel





Demon of Friday:
Bechard
(conjured between 11 pm and midnight)

Dukes of the Goetia: Agares, Valefor, Barbatos, Gusion, Eligos, Zepar, Bathin, Sallos, Aim, Bim, Astaroth, Folcalor, Vepar, Uval, Decarabia, Crocell, Alloces, Murmur, Gamori, Naphula, Havres, Amdukias, Dantalion.

Color:	*Metal:*	*Stone:*	*Incense:*
Green	Copper	Emerald, Carbuncle	Rosewood *(Aniba rosaedora)*

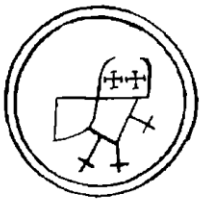
Animal:	*Bird:*	*Signs of the Zodiac:*	*Rune of the Gothic Qabalah:*
Cat	Dove *(Ravens on A'arab Zaraq)*	Libra and Taurus	Frey ᚠ

Favors: Love, sex, eroticism, pleasure, marriage (also magical marriage), battle and struggle when related to sex or love, perversion, sexual magic.

Planet: Saturn ♄ *Day of the week:* Saturday *Qlipha:* Satariel *(can also be related to Daath)*

Demon of Saturn: Zazel





Demon of Saturday: Guland

Knights of the Goetia: Furcas.

Color:	*Metal:*	*Stone:*	*Incense:*
Black	Lead	Garnet	Myrrh *(Commiphora myrrha)*

Animal:	*Bird:*	*Signs of the Zodiac:*	*Rune of the Gothic Qabalah:*
Ibex, Tortoise	Raven, Vulture	Capricorn and Aquarius	Lagher ᛚ

Favors: Karma, punishment, old age, wisdom, death, inheritance, property, alchemy, *elixir vitae*, transmutation of metals, rebirth, black and dark magic, necromancy.

EXPERIÊNCIAS GOÉTICAS

O impacto da Goetia e os livros clássicos das artes negras sobre a tradição mágica negra dificilmente pode ser superestimada. Inúmeros magos e bruxas ao longo dos anos têm trabalhado com a tradição Goetica, mas ainda é uma área de magia que tem sido olhado com medo e suspeita. Experiências de magia Goetica pode ser tanto assustador e perigoso para uma pessoa que não está devidamente treinado ou é psiquicamente instável. Tive o prazer de realizar muitos experimentos baseados na tradição goética, tanto sozinhos como em conjunto com outros magos. Tive a oportunidade de orientar e instruir as pessoas que tiveram o desejo de aprender a magia Qliphotic e Goetica tanto na teoria como na prática. Através deste trabalho tive a oportunidade de ouvir numerosas descrições de experiências de Goetica, e alguns deles estão incluídos aqui. Talvez um livro futuro cubra mais completamente essas experiências passadas. O primeiro exemplo vem de um homem de vinte e poucos anos que foi designado para ir para a floresta para evocar Caim.

O ritual foi realizado alguns dias depois do solstício de verão às cinco da tarde. Eu tinha caminhado bastante longe na floresta para um lugar onde eu não seria perturbado. Meu professor mágico me designou para evocar o Quinquagésimo terceiro demônio Goético, Caim, porque eu tinha decidido me tornar um veterinário e ter interesse em debater questões de direitos dos animais. Caim é apresentado como hábil no debate e ensina a habilidade de conhecer a linguagem dos animais. Em uma pequena clareira, construí uma espécie de círculo feito de galhos e varas que eu tinha coletado. Sentei-me por um momento e meditei com os olhos abertos para ver se conseguia encontrar um portão mágico adequado. Antes de muito tempo um garfo de galhos apareceu como um portão natural. Direito atrás do ramo bifurcado outro ramo horizontal adicionado ao garfo para fazer um triângulo apontando para baixo natural. Na vegetação por trás

O ramo bifurcado era fácil visualizar um túnel ou algum tipo de caminho coberto. Para fortalecer minha estrutura mágica eu criei um triângulo de três ramos que eu coloquei no garfo. Assim, eu tinha agora dois triângulos mágicos: um que eu tinha criado e um natural. No garfo eu coloquei um pedaço de papel no qual eu tinha desenhado o sigilo de Caim, mas não cobriu a vegetação atrás do garfo de forma significativa. Eu tinha desenhado o sigilo em papel laranja porque essa cor corresponde a Caim, que é um presidente e pertence a Mercúrio. Pela mesma razão que eu tinha escolhido para realizar o ritual em uma quarta-feira. Voltei ao meu círculo e acendi o incenso e coloquei minha varinha na minha frente, apontando para o selo. Sentei-me com as pernas cruzadas e cantei o nome de Caim repetidamente. Depois do que pareceu uma hora, um cansaço pesado veio sobre mim. Nada tinha acontecido, e minhas pálpebras pareciam chumbo. Eu cochilei por um breve momento, mas logo abri meus olhos novamente. Para minha surpresa, a clareira estava coberta de escuridão. Não era noite ou até anoitecer, mas mais como uma enorme sombra cobrindo a clareira. Ainda assim, tudo estava muito mais claro, como se tudo estivesse brilhando com um brilho fraco, mas ainda intenso. Todos os sons eram igualmente muito distintos e claros. Era como se todos os pássaros da floresta estivessem cantando no meu ouvido ao mesmo tempo. Olhei para o triângulo, e ele pulsou com uma luz dourada. A vegetação atrás do triângulo se comportava estranhamente e girava para frente e para trás criando padrões caleidoscópicos. Eu estava quase hipnotizado olhando para o triângulo. De repente, um pássaro desembarcou; Acredito que era um melro no centro do garfo que olhava diretamente para mim, chilreando silenciosa e calmamente com uma canção melódica e melancólica. A música era muito bonita e eu me sentia excitado e fascinado. O bico estava brilhando com uma linda cor laranja, e os pássaros cantando ficaram mais fortes na minha mente. A música era quase dolorosamente linda, e descobri que lágrimas escorreram pelo meu rosto. O que aconteceu a seguir foi tão peculiar, especialmente porque se sentiu tão natural quando ocorreu: encontrei-me falando com o pássaro. Fiquei frio quando percebi que eu

tive uma longa conversa com o melro. Eu parecia entender tudo o que dizia. O canto tinha se transformado em palavras significativas. Nós tínhamos conversado sobre temas cotidianos, como o tempo e comida, mas também sobre filosofia, amor, morte e a constituição da mente. Às vezes parecia que palavras-chave importantes faladas pelo melro também podiam ser lidas no chão. Eu podia ler palavras dos padrões que apareciam no chão. Eles apareceram como padrões brilhantes de fibras que se tornaram palavras, às vezes sem significado, mas às vezes um significado que tinha um significado urgente para mim em um nível pessoal. E, de repente, enquanto eu piscava, a experiência terminara. A sombra enorme desapareceu, e foi mais uma vez uma tarde quente de verão. O som, a cor e a luz voltaram a ser normais, e o melro desapareceu Eu fiquei na clareira um par de horas e refletiu sobre a experiência e esperava que a ave voltaria. Finalmente, desisti e fui para casa. Foi difícil para mim, mas muito tentador acreditar que o pássaro tinha, de fato, sido Caim, que é descrito como um sapinho.

Uma forma bastante básica, mas ainda poderosa de trabalhar com a magia Goetica, é usar um círculo de meditação. Os sigilos podem ser usados em vez das mandalas ou yantras que são comumente usadas na ioga, e os nomes dos demônios podem ser usados como mantras. Trabalhar em um grupo aumenta frequentemente a concentração e o poder do funcionamento. A única desvantagem é que o tempo que se pode reservar para um trabalho pode diferir entre os participantes. Uma mulher descreveu a seguinte experiência.

Havia uns quinze de nós em um círculo de meditação. O quarto foi em um porão transformaram em um templo mágico. Estávamos discutindo Goetia e meditávamos sobre o espírito que tínhamos escolhido da Goetia. Eu tinha escolhido Purson, por acaso, mas também porque eu achava que soava fascinante que ele alegadamente poderia dar informações sobre a criação do mundo. Tínhamos atraído a

Sigilos do espírito em um pedaço de papel e meditado no símbolo na luz fraca da única vela que foi colocada no centro do círculo de meditação. O guia nos disse para memorizar o sigilo e colocar a luz. Em completa escuridão, a meditação continuou, e visualizamos o sigilo e repetimos o nome do demônio silenciosamente em nossas mentes. Eu tinha participado em vários exercícios semelhantes com vários resultados. Em alguns casos nada tinha acontecido, mas ainda era inspirador e relaxante. Nesta ocasião, o resultado seria mais tangível. Depois de pouco tempo, senti-me leve. Tive a sensação de flutuar em completa escuridão. A única coisa que eu podia ver era o sigilo na minha frente brilhando com um brilho branco cinza. Nos contornos do sigilo apareceu um personagem. Era um homem nu e musculoso com o rosto de um leão e uma coroa de rei em sua cabeça. Ele segurava duas serpentes em suas mãos e uma grande serpente permanecia em seu corpo. A visão me lembrou de uma imagem que eu tinha visto em um livro. A visão correspondia totalmente ao modo como Purson é descrito no Goetia. A única coisa que faltava era o urso que ele deveria andar. Mas, eu vi algumas estrelas no fundo, e depois eu cheguei a pensar que talvez eles eram Ursa Major e que Purson tinha vindo de lá. Ele me pegou, e voamos pelo espaço. Ele apontou para baixo, e pude ver que estávamos voando sobre um infinito mar negro. Uma tempestade estava furiosa. Um forte fluxo de luz começou a brilhar de cima para um certo ponto no mar. Do mar, neste lugar, uma ilha cresceu e se tornou um continente inteiro. A ilha era em primeiro lugar rochosa e estéril, mas posteriormente tornou-se verde com a vida. Purson me levou para baixo, e nos sentamos em uma paisagem de selva pré-histórica. Infelizmente, a experiência terminou quando o guia tocou um sino para concluir o exercício.

Na mesma reunião, um homem que estava participando sentiu que a experiência era quase demasiado longa e um pouco dolorosa.

Eu escolhi Buer como eu pensei que poderia ser interessante, porque Crowley tinha conjurado ele. Eu também queria um familiarii benéfico que poderia me ajudar com coisas diferentes, não menos no trabalho mágico. Depois que a vela tinha sido extinguida, as coisas começaram a ocorrer quase que imediatamente. O sigilo de Buer começou a se mover como se alguém estivesse puxando-o para fora de diferentes direções. Eu detectei um cheiro de fumaça e não acreditei que era do nosso incenso, uma vez que parecia diferente e parecia vir de dentro de mim ou da minha mente. Quando o selo foi finalmente quebrado, um som metálico gritante foi produzido. Do som também pude detectar uma voz. Tenho a sensação de que ele me perguntou quem eu era e o que eu queria. Eu respondi e deu o meu nome, afirmando que eu queria para bons familiarii. Naquele momento eu descobri pequenas bolas de luz girando em torno da minha cabeça. Eles pareciam pequenas figuras saltitantes que estavam dançando ao meu redor. Eu os vi se tornarem mais claros a cada minuto, como se estivessem vindo em minha direção. Eles cantaram uma canção com vozes agudas contendo palavras rancorosas de disparates. Pareciam pequenos anões dançantes, e todos tinham grandes cabeças semelhantes às do famoso escritor sueco Jan Gillou. A experiência começou a me dar uma dor de cabeça, e eu comecei a banir Buer e seus espíritos familiares saltando. Eu pedi a eles para sair, e eu parei de visualizar o sigilo. Nesta fase eu estava muito esperando que o guia iria terminar o exercício. Só no anel do sino a experiência me deixou completamente.

Para aqueles que alcançaram um estágio mais avançado da magia Goetica há boas oportunidades para alcançar experiências sincronizadas. Três magos bastante avançados contribuíram com esta história:

Éramos três pessoas que viajaram para uma área de Rauk, na ilha de Gotland, para realizar uma cerimônia dedicada ao Focalor, o quarenta e um demônio do Goetia e Vepar, que é o quarenta e dois. O tempo era pouco antes da meia-noite, e o outono ainda era jovem.

O ar estava molhado e frio, e as ondas estavam altas no mar escuro. As pedras Rauk apareceram como personagens enormes e sombrios que pareciam nos cercar. A luz de sete grandes velas lançava longas sombras que tremiam inquietas ao vento forte. Como Focalor e Vepar são duques, realizamos a cerimônia em uma noite de sexta-feira e acendemos o incenso de roseiras nas quatro direções. Nós também fizemos seus selos em fio de cobre e colocamos na costa. Nós também desenhamos seus selos em dois livros verdes que foram queimados no fogo da vela enquanto nós visualizamos como os selos foram lançados no ar e cantou os nomes dos dois demônios. Neste exato momento, ouvimos o som de duas pesadas asas acima de nós e um ruidoso respingo na água à nossa frente. De acordo com os livros, Focalor é suposto ter as grandes asas de um grifo, e Vepar aparece como uma sereia. Tínhamos escrito uma invocação na qual formulávamos uma exclamação comum da nossa vontade, que esperávamos que esses dois espíritos Goéticos pudessem nos ajudar a compreender. Um de nós leu o texto, enquanto outro tocou um sino ritmicamente produzindo um som estranho, enquanto o último irmão tocava uma flauta feita de osso. Nós ouvimos as asas e as salpicos mais uma vez, como um distante gemido que nos fez pensar em uma voz fina na noite. Um de nós avistou algo no mar, e logo poderíamos distinguir uma caravana de navios negros que avançava lentamente em direção ao horizonte. Dos navios não veio luz, e todos nós estávamos bastante convencidos de que estes não eram meros navios do mar a fazer o seu negócio. Eventualmente eles desapareceram de nossa vista, e nós começamos, nossa viagem para casa. Nós andamos em silêncio, cada um trazendo a experiência para o sono que nos pegou, quando chegamos à casa e nossas camas quentes. Dois de nós sonhamos sobre a localização do ritual e sobre uma bela sereia. No sonho, a enorme forma negra de um homem também apareceu. Ele tinha grandes e escuras asas e estava sobre uma das pedras de Rauk. Os sonhos não eram exatamente semelhantes, mas os aspectos principais eram os mesmos. O terceiro membro do nosso grupo tinha sonhado com uma bela mulher de olhos verdes e cabelo vermelho que

Subiu do mar em direção ao local da cerimônia. Dentro
Seu sonho ela fez sexo com o homem alado na costa pedregosa.
Durante a semana seguinte nosso objetivo foi realizado.

Aspectos eróticos não são incomuns em experiências Goéticas e Qlifóticas. Na verdade, o lado negro sempre esteve ligado à sexualidade e ao erotismo, a tal ponto que a força motriz do lado negro pode ser descrita como sendo erótica. Uma jovem mágica compartilhou uma experiência em uma carta; Por um período que ela estava trabalhando magicamente com o Gha'agsheblah Qlipha.

Uma noite ela foi para a cama como de costume, ela não tinha sequer feito qualquer trabalho mágico naquele dia. Mas, depois de um tempo, ela de repente se viu acordada novamente. Ela estava flutuando acima de seu corpo adormecido em sua forma astral. Ela sentiu uma forte corrente elétrica, que a atingiu como um parafuso, e ela estava mais uma vez em seu corpo físico adormecido. No entanto, ela ainda estava consciente. A princípio, ela sentiu pânico desde que teve a experiência de estar trancada dentro do corpo adormecido. Ela tentou despertar seu corpo adormecido, sem sucesso. Desde que ela tinha experimentado estados semelhantes antes que ela pudesse controlar o pânico. Ela estava de costas, o que é comum na chegada deste estado. Ela notou que ela deve ter removido sua roupa de dormir, porque ela estava completamente nua. Embora seus olhos estavam fechados, ela podia ver seu quarto vividamente, mas parecia mais orgânico e vivo do que o habitual. Os contrastes entre luz e sombra eram mais fortes, e parecia que as sombras se moviam. Se ela estivesse acordada, provavelmente teria gritado e deixado a sala desde que uma enorme figura preta e alada de homem podia ser vista no canto da sala. Em vez disso, ela se sentia muito calma e animada. Ela olhou para seu rosto e viu que era o de um leopardo. Ele estava completamente quieto e só se moveu quando ela o cumprimentou. Ela sentiu uma atração sexual muito forte para o espírito, e uma emoção erótica encheu-a de uma maneira nova e revolucionária, muito além de qualquer coisa que ela já tinha

Sentido em seu corpo físico. O espírito se moveu para ela, não caminhando, mas flutuando pelo ar. De repente, ele estava acima dela. Seu corpo era gelado e etéreo, mas ainda elétrico, e parecia mais concreto do que um corpo físico. Ela podia sentir seu fálido e não-físico falo penetrá-la, e ela chegou a pensar nas histórias sobre as relações das bruxas com o Diabo no Sábado. Sentia-se cair pelo universo, como se estivesse numa montanha-russa. A sensação era dolorosa, mas também cheia de luxúria e ultrapassava quaisquer experiências físicas de que jamais tivesse sentido.

Ela se perguntou se o espírito poderia ter sido Como taroth, o mestre de Gha'gsheblah, mas o olhar da forma alada correspondia a Sitri, o décimo segundo demônio Goetico, associado com sexo e amor e Qlipha Gha'agsheblah.

EPÍLOGO

A magia Goetia tem um papel óbvio na mágica de Qliphotic. A Qabalah é baseada em antigas doutrinas sobre a fundação matemático-geométrica do universo. Ela foi desenvolvida dentro do misticismo judaico, mas pode ser rastreada de volta às idéias platônica e pitagórica, que por sua vez pode ser rastreada ainda mais no tempo. Certas idéias apontam para a possibilidade de raízes sumérias ou babilônicas, outros afirmam que foi desenvolvido no Egito e alguns até mesmo que suas raízes poderiam ser encontradas na mítica Atlântida. A Qabalah é uma linguagem matemática mística para a compreensão de processos espirituais, mas é uma forma de matemática que é semelhante à música, e as diferentes esferas cabalísticas vêm a ser associadas com os tons de uma oitava. Pensamentos cabalísticos surgiram em muitos lugares do mundo. O sânscrito tem um papel no misticismo indiano que é reminiscente do hebraico no Qabalah ou as runas na Qabalah gótica.
Embora a Qabalah avise o adepto do lado negro, ele também descreve um caminho escuro de iniciação para aqueles que são capazes de ler entre as linhas. Deus usa as forças das trevas para criar o homem e pode se tornar um deus se for auxiliado pela força do lado negro. A Cabala explica que no princípio havia Ain, o estado eterno que só pode ser explicado pelo que não é. Ain denota uma negação. Ain é o ilimitado e intemporal, sem núcleo ou circunferência, luz e escuridão em um, consciente e inconsciente ao mesmo tempo. Em Ain nasceu uma vontade de ser auto-consciente, mas nada existia fora de Ain, portanto, nada em que Ain pudesse se refletir. Um aspecto de Ain queria criar o mundo no qual se ver a si mesmo Esta forma de Ain é chamada de Luz pensativa , ou “ela-yesh bo mahshavah”, e pertence ao " lado direito "O outro lado de Ain queria permanecer em si e se opôs ao plano de criar o mundo. Esta forma de Ain é chamada "a luz irrefletida", ou she-ein bo mahshavah, e pertence a

'o lado esquerdo'. A luz direita se separou da luz esquerda e abriu um vazio em si mesmo. Este processo é chamado Zimzum, e neste vazio a luz certa criou o universo através de uma série de emanações, que são chamadas de "emanações corretas". A luz direita manifesta-se através das estruturas matemáticas / geométricas dos Sephiroth que são a fundação do mundo criado. A luz certa é percebida como a única luz por aqueles criados pela luz certa, e eles chamam de Deus.
Como uma sombra das emanações da luz certa, uma antiCreação surge da luz esquerda. Estes anti-mundos são criados através das "emanações esquerdas" e são chamados Qliphoth e "o outro lado": Sitra Ahra. Eles se opõem ao plano da luz correta, trazendo individualidade e auto-consciência para os habitantes da Criação. Quando as partes da Criação ganham autoconsciência, a luz certa é impedida de ver somente a si mesma em sua Criação. O espelho está dividido em várias partes. Assim, a Cabala explica que a natureza do Mau é a separação. Mas, ao mesmo tempo, o pré-requisito da Criação é a separação e a demarcação. A luz certa cria-se separando-se da luz esquerda e da sua Criação (este Deus não é um deus panteísta, mas um Deus monoteísta separado). Durante a Criação, Deus separa o Céu e a Terra, luz e escuridão (que é ilustrada no Gênesis da Bíblia). Quando as partes da Criação tornam-se auto-conscientes, elas podem se separar do criador e começar os atos individuais de criação. Isso evita o plano original de Deus. Quando as partes da Criação atingem a autoconsciência, elas estão separadas de Deus e têm a possibilidade de tornarem-se deuses. Aqueles que são inconscientes chamam a luz escuridão esquerda, e associado com a serpente no Jardim do Éden ou o grande dragão vermelho do Apocalipse. Existem duas árvores no Jardim do Éden. A Árvore da Vida pertence à luz certa e consiste em dez Sephiras, coletivamente conhecidas como Sephiroth. Fica no leste. A árvore da luz esquerda é a Árvore de

Conhecimento que consiste nos dez Qliphas, coletivamente conhecidos como Qliphoth. Fica no norte. A Qabalah descreve como a luz esquerda brilha do norte. A luz no norte é a luz de Lúcifer, e o homem toma parte dela comendo os frutos da Árvore do Conhecimento.
A luz esquerda tem sido ativa através do orgulho, da sexualidade e da sede de conhecimento. Esses fatores criaram um desejo no homem de alcançar a independência em relação ao universo. Os contos sobre a Queda dos anjos e a Queda no Jardim do Éden descrevem isso, bem como o caráter dos demônios que o mago, em um espírito Faustiano, conjura. Deus deu ao homem a "lei" para mantê-lo dentro dos quadros da Criação. A luz esquerda quebra a lei e dá ao homem a oportunidade de decidir independentemente o que é bom e o que é mau. A luz esquerda ensina ao homem uma maturidade existencial em relação a Deus, semelhante à criança em relação aos seus pais. Somente quando o homem come dos frutos do conhecimento, que recebe da serpente, é despertada sua sexualidade. A força sexual agora pode ser usada para a reprodução, mas também para a auto-deificação. A luz esquerda ensina o homem a tornar-se como Deus, e certos cabalistas afirmam que a luz esquerda dessa maneira contribui para tornar Deus verdadeiramente consciente de si mesmo.
Possivelmente é para que o próprio Deus tremerá no espelho antes do que será revelado. O conhecimento é uma espada de dois gumes, e a lâmina tem uma extremidade da vida e uma da morte. Se, como os velhos cabalistas, decidimos falar sobre Deus, ou se escolhermos qualquer outra religião e chamarmos nosso Deus por outros nomes, ou se preferirmos falar sobre a Vida e o Universo, não importa pelo menos quando estamos em pé Antes dos Mistérios das Trevas. Quando estamos diante do espelho escuro da Morte, nossas percepções externas desaparecem, e podemos fechar os olhos com medo ou olhar para a escuridão na curiosidade Faustiana.

A escuridão é um reflexo do que está escondido dentro de nós. Ao olhar para o Abismo, nossa alma se revelará em sua nudez como algo que nos causará tanto gritar e rir. Quando os risos e os gritos desaparecerem, descobriremos que a iluminação mais radical e a luz mais forte podem ser encontradas nas profundezas mais escuras.

Appendix
Qliphotic and Mythological Correspondences

Qliphoth	*Demon Ruler*	*Mother Habur's/Tiamat's Child according to the* Enuma Elish
Thaumiel	Satan and Moloch	Giant serpents with poisonous blood/dragons clad in hoods
Ghagiel	Beelzebub	Horned serpent
Satariel	Lucifuge	Mushussu dragon
Gha'agsheblah	Astaroth	Lahmu hero
Golachab	Asmodeus	Ugallu demon
Thagirion	Belphegor	Raging dog
A'arab Zaraq	Baal	Scorpion man
Samael	Adramelech	Umu demon
Gamaliel	Lilith	Fish man
Lilith	Naamah	Ox man

Rivers in Nifelhel	*Regiments of Hell according to the* Tale of Dr. Faust, *1587*
Svöll, Gunnrå	Lacus Mortis—Sea of Death
Fjörm	Stagnum Ignis—Pool of Fire
Finbultul	Terra Tenebrosa—Land of Darkness
Slid	Tartarus
Hrid	Terra Oblivionis—Land of Oblivion
Sylg	Gehenna
Ylg	Herebus—The Underworld
Vid	Barathum—The Abyss
Leipter	Styx
Gjöll	Acheron

DRAGON ROUGE

Ordo Draconis et Atri Adamantis

Dragon Rouge é uma ordem internacional enraizada na Suécia que estuda magia, ocultismo e gótico tanto na teoria e prática. O sistema mágico da Dragon Rouge é baseado em tradições como a Qabalah Gótica, Runologia Odínica, Tantrismo e Alquimia, algo que a Ordem reflete na fórmula G.O.T.A. Os membros da Dragon Rouge também estudam feitiçaria tradicional, projeção astral, parapsicologia e sonhos lúcidos. A Ordem está ancorada na tradição draconiana e no Caminho da Mão Esquerda e é o expoente de um ocultismo empírico.
O objetivo da Dragon Rouge é explorar e integrar a Sombra na alma do homem. Ao explorar e não negar a Sombra, ela pode ser transformada de um princípio destrutivo para um princípio criativo. Além de trabalho iniciático prático, Dragon Rouge também está interessado em arte, literatura e filosofia e realiza viagens e festas juntos. Dragon Rouge realiza palestras e seminários, e os membros podem encomendar cursos por correspondência em magia e ocultismo. Dragon Rouge tem alojamentos em Estocolmo, Maumo, Uppsala, Itália e Alemanha. Dragon Rouge publica a publicação Dracontias quatro vezes por ano.

Dragon Rouge

Box 777

114 79 Stockholm Sweden

www.dragonrouge.net | mail@dragonrouge.net