



RUNAS

O TEXTO RÚNICO

Artes: Alonso Lizzard
Edição e Revisão: Ana Death
E-book original de: Grimmwotan
Publicação: www.warmetal.org

O TEXTO RÚNICO

abcdefghijklmnopqstuvwxyz

ü ÍNDICE:

ü Introdução;

ü Bibliografia;

ü Causa e Efeito;

ü Runas a essência do Conhecimento;

ü Mistérios Anglo-Saxônicos;

ü Observações Importantes sobre Hvels e Runas;

ü As Subdivisões do Ser;

ü Os Nove Meses de Prática para o Despertar;

ü Calendário Ritualístico Solar e Lunar em harmonia;

ü As Oito Festas Sagradas

Introdução:

Este é o resultado das práticas realizadas por um Asatruar e Odinista, desvinculado do contato com grupos oficiais de praticantes da tradição nórdica, até meados de OUTUBRO DE 2003 DA ERA VULGAR. Recomendo que sejam procurados os Sites Oficiais e Regulamentados vinculados ao Asatru, para que aqueles que se interessarem pelo tema, possam desenvolvê-lo corretamente sem quaisquer intrometimentos de conceitos falsos por parte de pessoas inescrupulosas.

Após a parte vinculada aos pequenos textos sobre as Runas está descrito o Hvelgaldr (Nome provavelmente não tradicional, para este tema, mas que guarda segredos em sua própria escrita), que resume o que seria dentro do Caminho do Norte aquilo que é chamado de giro de Chacra na tradição Hindu.

Contudo, é extremamente necessário que seja efetuado um estudo forte sobre a tradição Nórdica, pois isto é sumamente importante para que, além de produzir os resultados a que se presta a prática, também servirá para proteger o praticante de descargas de energia indesejáveis.

Eu recomendo que se o praticante for realizar as técnicas mencionadas, ele deverá agir integralmente dentro das 9 Virtudes durante todo o processo de desenvolvimento, e inclusive com a ética própria do Havamal, para não apenas conseguir os resultados, como também proteger-se (como descrito acima) de problemas que possam ser gerados por suas próprias faltas pessoais.

Em resumo, Runas não são uma brincadeira inofensiva como um baralho de adivinhação vendido na esquina. Devem ser tratadas com respeito e cuidado, e da forma como convém tradicionalmente.

Eu friso, não há o menor e mais remoto processo de sincretismo em parte alguma dos textos. Fiz questão plena disto.

MAS NÃO ME CONTIVE EM MOMENTO, ALGUM PARA CITAR OS FATOS HISTÓRICAMENTE E MÁGICAMENTE TAIS E QUAIS ACONTECERAM. E procurei nas migrações dos Guts, a fonte para a maioria do saber que foi dividido mundo afora, desde tempos imemoriais, de maneira que vi e vejo a marca do poder do Troth nas correntes de pensamento e prática, mais fortes do mundo atual.

Quaisquer dúvidas exponham-nas ao Thing, ou sigam o caminho tradicional, ou mesmo pratiquem ao máximo tudo que houver a ser praticado, no final poderão criticar com todas as armas qualquer coisa que aqui estiver exposta que por acaso não estiver efetivamente sendo verdadeira. Contudo, como eu disse primeiro, pratiquem depois juntem as críticas, e a seguir se for o caso critiquem.

Sem mais, e desejando que o Hidromel dos Sábios goteje até vós em vossos esforços e práticas.

Grimwotan,

Wassail.

Bibliografia de Trabalhos Nórdicos e Não Nórdicos:

- * Tríadas Bárnicas da Bretanha;
- * Física Digital, Wolfran e Weller;
- * Tradições e práticas Célticas, internet;
- * O Renascer da Magia, Kenneth Grant;
- * Hecates Fontain, Kenneth Grant;
- * Night Side of Eden, Kenneth Grant;
- * Liber Al vel Legis;
- * O Anticristo, maldição do cristianismo, Nietzsche;
- * Magia em Teoria e Prática, Aleister Crowley;
- * La Magia Céltica, Editora EDAF;
- * Al Asif, O Necronomicom, Editora Anúbis;
- * El Necronomicom, Editora EDAF;
- * Arte e tradição Suméria, Babilônia Brasil;
- * R'lyeh Text, Editora SCOOB ESOTÉRICA;
- * Tools of Tantra;
- * Enciclopédia dos Mortos Vivos;
- * Tradição Enochiana, Internet/Sites/Livros,
- * A Magia das Runas, Michael Howard.
- * Tradição Aesir e Vanir, RUNE GILD (Internet);
- * Our Troth, Klevar Gundarsson;
- * Troth, Eddred Thorsson;
- * Stadhagandar, Freija Answein (Internet);
- * Seidhr, Diana Paxton (Internet / textos públicos);
- * A EDDA;

abcdefghijklmnopqstuvwxyz

CAUSA E EFEITO

Há algumas formas de interpretação dentro do Troth, que podem vir a causar certo desconforto aos participantes, principalmente em requisitos como Wyrð, Galdhr e Seidhr.

Pessoas de vários tipos, que vem a abraçar o Troth, por um modismo passageiro ou até por uma identificação real, mas sem o devido cuidado de uso do termo Razão, o que vem a gerar por vezes raiva, e por vezes depressão.

Mas analisemos os termos de forma clara, e usemos a natureza da fonte etimológica, prática e tradicional, para abordar e entender os efeitos reais de Orlog e Rita.

Dentro da tradição Hindu, temos 3 classes que dividem a sociedade em 3 castas específicas.

Estas classes estão vinculadas a Biótipos, Tipos Psicológicos e natureza da Família do indivíduo.

Assim temos os Rajásicos, ativos e violentos que sempre procuram por saciar incontrolavelmente, os seus sentidos ao máximo, que caracterizam ali a casta dos militares, gananciosos comerciantes, e outros que correspondam a isto..

Temos os Tamásicos, que são apáticos gostam de sabores normalmente rançosos, e tem a mente muito lenta, podendo constituir a casta dos servos ou a casta dos comerciantes, de acordo com a natureza de seu comportamento.

E temos os Sattiwiccós, que vem a constituir a casta dos Sábios e Governantes.

Em princípio, estas 3 subdivisões foram instituídas para demonstrar a variação da massa de que se constitui o povo, e poder designar a cada um sua existência de acordo com sua natureza, sem que se ocorra um choque para tal ser. Sempre se encontra em textos Védicos, afirmações de que se a pessoa pode crescer além da casta onde esta, ela o deve fazer, mas jamais deve decair.

No entanto, sabemos que estas castas foram instituídas na Índia, pelo adentrar de clãs de Famílias de Ários. Em alguns casos da migração original que veio do Cáucaso e Transcaucaso, e Estepes Russas. Em outros casos de migrações posteriores que vieram do Oeste de volta para a Índia, ou que vieram da região suméria – caso em que a adoração a Indara foi gerada.

Originalmente com base nos Brâmanes, foi instituída a existência das 3 classes, reforçando tanto a influência dos Brâmanes, quanto a influência das Famílias Solares – Árias – sobre as originais famílias Lunares – Drávidas – que haviam naquela região.

Isto foi usado ao ponto de engendrar o culto a Krishna de forma universal, em que Kali Serpente – Kundalini – é empurrada para baixo pela dança de Krishna (sabemos bem o que isto representa dentro de Kundalini Yoga). E isto por que Kali é uma deusa Tântrica, e portanto de origem Dravidiana.

No entanto, da impotência para eliminar o culto, houve sua absorção e utilização, e assim os Vedas foram escritos e usados como base para a sociedade em Mohenjodharo, com todas estas marcas e características.

Aqui já vemos as similaridades que existem entre as duas formas de desenvolvimento, a Hindu e a Nórdica, e isto inclusive no contexto do choque entre os Vanires e Aesires, que da mesma forma como foi observado em relação à chegada dos Guts no Norte da Europa, e vinculava-se a este choque também ocorrido na Índia.

Mas uma vez que estas migrações começaram comprovadamente há 9.000 anos, a partir da região da Ásia, mais precisamente Rússia.

Estaremos então diante de uma história muito velha que teve seus reflexos mantidos por tradição oral, em todos os locais onde se instalou e depois teve os termos de sua expressão adaptados ao local e língua, conforme os costumes.

Muito bem, uma vez que as bases para os termo de comparação foram lançadas, vamos ao corpo interno da situação.

Em termos Hindus, sob regência das 3 Gunas está o ser humano, e estas 3 Gunas controlam a natureza do comportamento do ser, e bem como a natureza das coisas que lhe sobrevivem. Assim Rajas, Tamas e Sattiwias controlam o ser humano, e o universo que o cerca e são instrumentos de Maya (Nertuhs para o Troth), sem contudo ser inimigas do ser passível de evolução – que as pode identificar – mas dominando plenamente a vida de todos os seres que especialmente tem afinidade com as castas de Rajas e Tamas, e aos Sattiwiccos que falam muito e pouco fazem – governantes, e pseudo sábios.

Inclusive é usado Rajas para neutralizar a Tamas, e Sattiwias para neutralizar a Rajas, e é dito que o OM, o Mantra, neutraliza o efeito desagradável de Sattiwias de muito falar e pouco fazer – uma forma de aprisionamento na ilusão. É dito que aquele que supera as Gunas acaba por tocar a seu senhor, Ganesha. Em que originalmente Shiva era o Senhor das 3 Gunas, mas escolheu entre seus dois filhos para dar-lhes a tarefa de regê-las. Sendo que a prova se constituía de dar a volta em torno da criação, aquele que o fizesse mais rápido e da forma mais apropriada tornar-se-ia o Senhor das Gunas. Kumadera, apressou-se em partir para o universo, em todos os seus reinos, buscando vencer a prova. Ganesha parou e meditou, sendo que após um período de tempo igual ao que Kumadera levou para conquistar a metade da distância, ele foi até seus Pais, Shiva e Shakti, e contornou-os o que lhe rendeu a vitória.

No entanto Rajas, Tamas e Sattiwias não são exatamente os únicos termos para os quais podemos direcionar nossos pensamentos, quando pensamos em Urd, Skuld e Verdand. Uma vez que a natureza antiga e anterior aos Vedas, destas forças do destino na região da Índia, foi empregada para ascensão de Kundalini, por meio de 3 Deusas que em sua natureza altiva, estão mais próximas da referência que o Troth faz as Nornes.

Assim teremos Gayatri, Savitri e Saraswatri, que em si mesmas representam as 3 pontas do Tridente de Shiva.

A título de informação, teremos também na África as 3 Ayes, que sustentam o poder do Destino, o Orixá Ifá sobre a Terra. E são elas que recebem como oferenda as entranhas e o sangue que é derramado em batalhas, sempre que a Terra tem Sede, segundo a tradição Yoruba. O que também as vincula tanto as Idisires, quanto as Nornes, pelos padrões seguidos até aqui, uma vez que há especificamente um jogo de Yfa para entrar em contato com os Axés (Deuses dentro da tradição Yoruba).

O praticante de Kundalini Yoga – profundamente influenciada pelo pensamento Dravidiano. Deve inalar o Prana, vitalidade que há no ar, durante o Pranayama – que chamamos de OND – enquanto visualiza a Gayatri atrás do Ajna Chakra – Vanir Hvel - vinculado a Glândula Pituitária. Durante o tempo em que prende o Ar, ele visualiza a Savitri, enquanto o prana é enviado para baixo e excita a sua energia Vital, durante a saída do Ar, ele vê a Saraswatri, e leva sua Kundalini – para nossos termos a Runa Kano - erguendo-se até o centro do crânio.

Muito bem, dentro do Troth nós veremos que Heimdallr engendrou em meio aos humanos, 3 classes distintas de seres, baseadas justamente em seu comportamento, seu biótipo e a natureza de suas famílias.

Assim teremos os Thralls que são servos e escravos.

Teremos aos Carls, que são comerciantes e fazendeiros.

E teremos os Jharls, que são os Nobres.

Devemos ter em mente em relação a estas 3 castas, que aos Jharls foi ensinado por meio de Rigr – Rigr quer dizer Rei. Este é o termo que Heimdallr assumiu para si, quando saiu por Midgard para engendrar as castas e aperfeiçoar o ser humano – essência, escrita, fonética e uso ritualístico das Runas – uma vez que Odin declarou dentro do Havamal que aquele que souber entende-las, gravá-las e usá-las, salvar-se-á, ou seja desenvolver-se-á.

O Filho do Primeiro Jhar que aprendeu a isto diretamente de Heimdallr, e que por ele foi instigado a exigir e conquistar sua herança, recebeu o título de Rigr.

Dá mesma forma que inicialmente na Índia, somente os capazes poderiam aprender a arte da escrita, e os meios de influenciar, mesmo porque os membros de outras castas não poderiam suportar o treinamento, e mesmo os governantes e falsos sábios jamais poderiam executar os treinamentos. Isto pode facilmente ser aferido, se pensarmos em termos dos efeitos do Bersekegar em uma pessoa que não tenha se preparado, para o transe dos Camisa de Urso ou Ulfheadnar (os transes de fusão do animal de poder com a alma, mais precisamente designada Hame dentro do Troth). Ou mesmo aos efeitos devastadores de Kundalini desperta por uma queda, onde a base da coluna foi acertada, um caso que é relativamente comum – há registros de desenvolvimento de neuroses violentas, por contato com ângulos ou ponto de visões não acessíveis ao público comum, após o acidente.

Depois, como sempre, pelas atitudes do povo inerte em excesso ou ávido de apetites violentos, e pelas negociatas históricas conhecidas, instituiu-se fisicamente o direito a posse, favorecendo aos governantes e falsos sábios (afinal alguém tem que manter o povo sob controle, para que se dê vantagem ao governante, isto é uma regra política).

Isto ocorreu assim tanto no Norte da Europa, quanto na Índia.

Assim o Jharl que é Escolhido para o Sacrifício – sagrado ofício – por uma Idisir, para que seu sangue abençoe a terra – da mesma forma que o monge de alta iniciação no Tibet, em tempos em que há falta de comida, ou calamidades, vai até um local determinado e deserto, e efetua o Tumo até que se mumifique, e sacrifica-se para dar vida ao campo - dados da National Geografic. Sempre será um Nobre no sentido puro da palavra, e não especificamente uma pessoa que está em condição financeira abastada.

É exatamente por este motivo que a ele é dada entrada no Wolhall, ou no Folkhagar de Freija. Mas notemos que ele não entra naquele local pelo seu esforço sacrificatório (as Walkurjas somente levavam os mortos escolhidos por Odín no “automático”, na região da Islândia ou região que houvesse recebido influência Islandesa).

Aqui é que começa o uso da Razão para distinguir os termos.

O Jharl que pode entrar naquela região definida de Aesgard,, o faz por que desenvolveu de forma árdua durante um tempo de prática intenso, que manteve por sua vida, a sutileza de seus corpos internos, e os mecanismos de contato e uso da Fylgja e de sua Hame, bem como a fusão das duas o que neste caso gera a Hamigja. Assim como a aplicação da essência, e da natureza verídica de Cada Runa, e do que cada uma delas pode fazer.

Há locais – de novo influenciados pela Islândia – em que o termo Fylgja é identificado como Idisir. Isto é usado para que a idéia de uma Wikurja como eu superior seja reforçada para os praticantes.

No entanto, lembremo-nos que é fácil torcer termos e fazer com que se sobressaia o que se quer, para se conseguir algo. Assim teremos o reforçar exato de conceitos que fazem com que a idéia de Odín em tanto quanto deus, e os Aesires como anjos, em que Mikhael é o Miklas Thor, seja absorvida – sem contar Loki como o diabo, é claro.

De novo, isto é algo que foi usado para aceitar ao Asatrú como adoração em solo Islandês, ao mesmo tempo em que o presbiterianismo adentrou aquele país como religião oficial.

Vemos aqui, mais uma vez, uma referência exata do que é o trabalho de um Jharl que seja em verdade, um governante ou um falso sábio. Foi assim no passado e será ainda assim, pois o povo é constituído sempre se Trhalls e Carls.

Agora vamos analisar o corpo exato do que ocorre nos resultados mágicos.

Ao fazer um Sigilo Rúnico, ou um Blot, ou ambos para uma finalidade específica, a pessoa tem que Ter o pensamento exato e lógico que o momento pede.

Você não vai conseguir ganhar na Mega Sena, pois pode ser que o Sigilo ou o Blot afetem as pessoas envolvidas, contudo os resultados de tais jogos são manipulados para que então ocorram os resultados acumulados, para objetivos escusos já imaginados e comprovados por denúncias em jornais. Assim o sigilo ou o blot, afetaram a mente de alguém de tal forma que a pessoa talvez viesse a anunciar números diferentes dos que foram selecionados para ocorrer, o que seria facilmente modificado.

Ou então, os números pedidos roçariam matematicamente os resultados anunciados, mostrando que algo ocorreu.

Mas o jogo dos interesses envolvidos é uma força oposta tão grande, que seria necessário que você e muitos outros efetuassem Galdhr contínuo e por muitos dias, para melhorar os resultados. Neste caso a chance melhora a favor do objetivo do Sigilo, pois há mais força ajudando-o, mas a opressão é imensa.

Lembremos também que há o efeito de reabsorção do Sigilo depois de algum tempo, no caso dele não poder cumprir com suas obrigações.

Você então deve se perguntar: “Mas eu existo de forma a honrar as Deusas e Deuses do Troth. E estou agindo dentro das 9 virtudes. Como Isto pôde acontecer. Como não fui favorecido por isto????”

É aqui que especificamente entra a afirmação exata do começo deste pequeno texto.

Haja com Razão, e não com compulsão!

Como foi indicado no texto, a um antiqüíssimo tempo foi percebido que as castas exprimem a natureza do contexto básico de toda uma sociedade humana, apenas o termo foi adulterado depois.

Estas castas se compõem não de pessoas que por terem acesso a mais recursos financeiros, se comportam melhor do que outras (na verdade isto é indiferente, há pessoas com pouco dinheiro extremamente honradas, e muitas pessoas com muito dinheiro que são expressões da mais baixa forma de vida, biologicamente falando). Isto NÃO TEM HAVER COM A COR DE SUAS PELES, isto tem haver com a expressão do que elas são, no contexto completo delas mesmas até os níveis do DNA. Em outras palavras, existem idiotas e capazes em todas as raças, pensar de outra forma limita a pessoa dentro da casta jharl de falsos sábios.

No entanto, deveríamos por estes mesmos motivos, ver o conjunto dos melhores de cada raça, formando o conjunto dos mais capazes física e mentalmente, os necessariamente passíveis de evolução. E isto em biologia é o que realmente define o termo, muito usado em Academias de Musculação,

FITNESS (infelizmente ali nós somente encontramos esteróides e pouco cérebro, mas felizmente tem acontecido exceções).

O que se espera do povo como um todo, é que hajam em função das 9 virtudes e que honrar as equações auto conscientes que engendraram a existência da vida (e sendo que pela própria existência destas equações presentes em toda parte, houve a possibilidade de existir a vida inteligente) é o mínimo que se espera de todas as classes e castas.

E podemos dizer mais.

Da inexistência do reconhecimento de que isto é necessário, ocorre uma decadência para patamares inumanos, onde a atitude animalisca dos Thralls, é predominante e é vista como ato de enaltecimento social. Disto decorre a adoração de Thurses, por parte dos Thralls, com sua peculiar forma de invasão e ataque a terra.

Leia-se terra por Midgard, e entenda-se a Midgard tanto por consciência e personalidade, quanto pela vida baseada nos sentidos observáveis pelo vulgo.

Assim, acaba uma sociedade tipificada por Thralls a empossar seus pseudo sábios que determinam o que é real e o que não é, baseado na visão estreita e pouco capaz do vulgo, para dar a vantagem para estes mesmos jharls menores.

Podemos identificar os termos históricos e seus fatos, e locais e épocas onde isto aconteceu, as conseqüências e o sumiço paulatino ou repentino das civilização que seguiram esta rota, bem como conseqüente extermínio do meio ambiente como refluxo só que ocorre na psique do adorador de Thurses.

Assim, respondendo a pergunta acima, não há vantagem do ponto de vista vulgar para existir em honra, e honrar aos Deuses e as Deusas. O valor disto não pode ser medido para os que podem percebê-lo, mas é inexistente para o vulgo, pois este não possui em seu DNA e pseudo genes, a informação necessária para poder acessar planos superiores, ou o uso da mente abstrata, o pensamento puro ou simplesmente, as idéias superiores. E as regras sociais são criadas para dar vantagem aos líderes destes BILHÕES de inertes ou trole – aproveitando o ensejo. E para dar pão e circo para inertes e trolls.

Observem os efeitos físicos do que ocorre com o corpo de pessoas fanáticas, e notaram o desenvolvimento paulatino de lordose, escoliose e sifose. Os olhos vão tornando-se vazios, a pessoa parece adquirir um aspecto específico e características físicas iguais, mesmo que não sejam parentes. No geral aos indivíduos femininos do grupo, é proibido o uso de roupas ou adereços, e o processo de eliminação de feminilidade é tão profundo, que a feiúra torna-se evidente. Desenvolvem-se também complexos envolvendo inferioridade, xenofobia, compulsão sexual desordenada – muitas vezes envolvendo pedofilia, muitas vezes envolvendo distorção e indo a zoofilia . E no processo final, tudo que é diferente do que é imposto ao grupo é aclamado como “expressão do mal” ou “fonte do mal”, devendo ser caçado e exterminado no processo.

Desta forma podemos observar claramente, o que aparece nos livros de história desenhados em gravuras, que representam as descrições das histórias ouvidas pelos povos da Antigüidade, sobre o que é um Troll, ou uma Troll, em termos francos e físicos. Dito em outros termos, da decadência de um povo, nasce a expressão física das conseqüências.

E para ir mais além devemos pensar com clareza, e encarar um fato que é por vezes mais doloroso do que qualquer outra afirmação feita até este momento.

Uma Deusa ou um Deus são equações conscientes, que interagem e vem a engendrar Yggdrasil no processo, tendo uma fonte comum, mas sendo distintas desta fonte.

O efeito destas equações em alguém, ou em um povo, gera uma série de efeitos, entre eles os mais fortes são as pontes emocionais, e as alegorias que os representam.

Estas alegorias são as traduções de sua mente, que podem usá-las para acessar a estas equações, de forma que você possa existir ali.

A emoção é o efeito direto do poder de cada equação reagindo a cada parte de si, dentro de nosso ser, e produzindo o jogo que faz com que as pessoas venham a se comportar de formas diversas de acordo com uma situação.

Carl e Thrall não podem optar, cumprem e executam tudo o que Ihe mandam fazer, e normalmente optam por seguir uma ilusão para não ter que fazer força por desenvolver-se, ou no caso de Thralls e Carls, manterem-se em estado de pseudo honra. Optam por estar diante de algo que drene suas faculdades mentais, para que o processo de não estarem dentro das 9 virtudes ocorram.

Mas mesmo um praticante, se tomar o contato direto com um Deus ou Deusa, e não se preparar para isto, sucumbirá ao processo.

Pois os Aeisres, Vanires e forças que são ditas como Tribalizadas a Estes, NÃO tem emoções humanas.

A descarga de força de uma Deusa como Freija, gera no ser o desejo, a amizade, ou a compulsão sexual extremada, mas Freija em Si mesma não sente estas coisas. Poeticamente falando, ela se une a tudo e mantém a atração de tudo, mas ela mesma a nada se une. E qualquer ser que tente a ela chegar pensando de outra forma, será destruído pelo efeito de sua proximidade em seu ser, os complexos em sua mente se formaram, pela proliferação de sombras inconscientes em número infinito, que são compulsões inexatas ou exatas, que tem como base a forma como se comporta a mente não pensante daquele que de Freija se aproximou.

Mas no geral as pessoas nem sequer chegam a estar perto de uma Aesir ou de um Vanir.

No geral, são Elfos que estão intimamente relacionados com a natureza íntima das coisas, que vem a tocar os humanos que buscam se relacionar com deuses diversos, e em alguns casos, mesmo vindo a produzir algumas formas êxtase religioso que são registrados como casos de dita “santidade”. No geral a pessoa vê o que está em sua psique, que traduz o contato com a quita essência de algo a que sua mente, com muito esforço desequilibrado, atingiu com as formas que existiam em sua psique.

As formas e armas que são atribuídas aos Deuses e Deusas são, como foi anteriormente dito, expressões da tradução da mente humana na forma de símbolo, a respeito do que uma Equação Auto Consciente é.

Notemos que os nomes de cada Deusa e Deus, não são próprios eles expressam uma Qualidade, ou mesmo Virtude, que em essência designa aquilo que o Deus ou Deusa são.

Wulpur – Ullr – é o Splendor e vincula-se a época do ano ligada ao Calor e a Aurora Boreal.

Freija é a Senhora, assim como Freir é o Senhor – e seus cultos são vinculados a natureza do culto de Kali e Shiva, na Índia; e de Herne e Kerridowen na Europa Céltica.

Wotan/Odin é o Espírito ou Fúria, ou se preferir Espírito da Fúria, e está vinculado diretamente ao OD.

Indo além, analisemos a Thor.

Ele é o Guardião de Midgard e de Aesgard, e em sua natureza Ele expulsa aos Thurses e Jotuns invasores.

Analisando de forma clara e direta, a presença de Thor causa a clareza de pensamento afastando a intrusão de sombras, ou de mensagens subliminares.

No entanto, um Galdhr muito intenso da saudação a Thor: “Heil Innum Rauda Thor. Miklas Fianda Hvtikrist Thurses!”. Feito de maneira a vencer a barreira do consciente, de forma a realmente causar o contato com o que Thor é, trazendo a essência desta equação em “peso” para o local ou situação, gerando então uma reação física de expulsão real de algo ou alguém do local.

Claro que, levando-se em conta com o que Thor lida, a violência pode ser elevada demais, ao realizar isto. E os efeitos para a pessoa que efetuou isto, quando despreparada ou se o desfecho for muito forte, podem ser danosos.

Mas efetivamente, Thor é isento de Fúria, Misericórdia ou Afeição.

Simplesmente ele elimina o que é oposto a sua natureza.

O processo em relação a todas as Deusas e Deuses é similar a este.

Assim, acessar uma das 12 moradas de Aesgard, ou mesmo o núcleo de sabedoria de Hella, ou de Freir, implica diretamente em estar em um patamar onde se possa enxergar além do domínio exercido pelo Orlog Nefasto de suas atitudes, e isto necessariamente passa por perceber tanto aos muitos mundos que existem a volta quanto o de transcender os grilhões impostos pelas emoções. Estas devem ser encaradas como ferramentas úteis, para situações sociais, nada além disto, e em verdade não devem alterar o comportamento de alguém que ambiciona ser realmente um Jharl, do ponto de vista de alguém passível de evolução. E isto sem mencionar, não só sua atitude única e distinta do restante do vulgo, como também o desenvolvimento de sua cultura, e da clareza de seu pensar puro, sua sabedoria, e principalmente seu desenvolvimento dentro do domínio de seus corpos sutis, e o uso dos mesmos, bem como pleno conhecimento e uso das Runas, que juntos formam o contexto em termo simples do que o processo de despertar da consciência, de quem a possui, envolve.

Note que Urd, Verdank e Skuld são decorrências naturais de atos.

Se você quer mais dinheiro, e trabalha com produção de alguma coisa em alguma empresa, é somente de muitas horas extras e pouco ou nenhum gasto pessoal que advirá o dinheiro que tanto ambiciona para si. E no decorrer de algum tempo poderá adquirir o patamar financeiro que tanto quer. Mas pergunte-se para que o quer, e talvez ocorra de seus planos implodirem, pois viver para o dinheiro talvez não seja uma meta de vida saborosa, quando vista pelo que realmente é.

Mas que ao se intentar por crescimento, a partir do momento que a atenção se volta para o que está oculto de si, a razão de comportamentos compulsivos aparecem de forma bem distinta, e pode-se apreciar seus efeitos nos outros a nossa volta por exemplo, e uma das coisas mais facilmente observáveis é a explosão furiosa por contrariedade emocional que ocorre a cada 10 segundos, por motivos banais que dominam a maioria das pessoas a nossa volta, no geral todas elas Carls e Thralls e alguns pseudo Jharls.

Em seguida, você verá sombras moldadas na massa que os druidas chamam de nowire, que assumem rapidamente a forma daquilo que é o objeto do fúria ou da compulsão.

Estas sombras são, em alguns casos, os ditos fantasmas vistos através da Hame – Eddas – em outros casos, alguns dos seres de Swartalfheim que são nocivos aos Humanos, pois acabam por se alimentar dos humanos durante o processo de desencadeamento emocional destas sombras do inconsciente; e em outros casos ainda Thurses, Jotuns, ou o efeito de suas presenças causando a isto.

Vemos então que está a nossa disposição dominar os aspectos múltiplos de nossa vida, de forma clara e direta, sem compulsões e projetos impossíveis, engendrados no geral pelas sombras de nossa psique, que trabalham em conjunto com os efeitos produzidos necessariamente por aquilo que subsiste para o dreno de nossas aptidões sutis mentais ou emocionais, e que são efeitos naturais da equação completa gerada, pois são úteis para separar o denso do

sutil. Mas que do desequilíbrio, como o temos visto em tempos recentes, causado pelo avanço das formas de “não pensar” próprias de povos que vieram a ser expressões físicas do que um Troll verdadeiramente é, ocorre a ameaça e risco para o conjunto inteiro da sociedade, hoje em níveis nunca pensados em tempos idos.

É nosso dever e direito, como é o de todos os que são naturalmente Jharls, qualquer que seja a cor de sua pele, herdar e manifestar o conhecimento e usá-lo a nosso favor. Mas isto deve ser efetuado de forma clara, racional, e acima de tudo, sem compulsões.

Estamos aqui para crescermos, e nos desenvolvermos, e usamos o que está a nossa disposição, presente aos nossos sentidos, como ferramentas úteis até o ponto em que não ocorra escravização por parte dos objetivos, fato este que inverteria o processo.

Nossos sentidos nos mostram Nerthus, que é chamada Maya pelo pensamento Hindu, em quem devemos Ter uma aliada. Pois não nos isentamos das coisas, por buscarmos uma pureza interna, e considerarmos o que está a nossa volta impuro. Participamos de Tudo, pois se procuramos expressar esta NOBREZA interna, tornamos tudo a nossa volta NOBRE.

Assim, o nosso Rita se realizará de forma automática, Skuld será gentil conosco, pois respeitando a Urd e seus conselhos, agimos em consonância com Verdanki da forma como se deve agir, e vendo o grau de Ilusão Verdica que envolve a estes atos, buscando sempre o que está além dos mesmos.

Isto é citado, além disto, um outro ponto importante que pode esclarecer os termos desta situação.

Sempre que o ser se direciona para fora do embuste, ele mesmo vem a entrar em estados de êxtases, que normalmente são superiores a tudo que possa descrever em termos de limites dos 5 sentidos.

Cada um destes êxtases é diferente, e está ligado à natureza de ser de cada Deusa e Deus.

Cada Praticante tem uma natureza que especificamente o liga e vincula a uma Deusa ou Deus, logo o produto final dos êxtases será diferente apara cada um, com pontos em comum, mas crescendo de forma ilimitada e com marcas características únicas para quem puder se erguer.

É disto que realmente as Eddas querem nos dizer, quando nelas é citado o Oddhoerir Mágico, o Mead dos Sábios. Que é como o Soma e Anrita dos Hindus.

Em termos biológicos, isto nos primeiros níveis passa pela ativação de áreas dentro do cérebro, que estão logo acima da Pituitária, e vinculadas a Mesma, que começam pela efetiva ativação de áreas adormecidas do Cérebro, e pela liberação crescente e cada vez maior de endorfina, o que produz os êxtases físicos iniciais.

Ocorre também um processo de queda de pressão, principalmente na região craniana, que causa um efeito adocicado na língua, que é mais doce que qualquer outro sabor.

Estes são alguns dos efeitos produzidos, por processos ligados a práticas.

Todos são efetivos, comprovados e podem ser repetidos e estudados.

No entanto, somente alguns podem passar pelos mesmos, e entre estes, somente os que se aplicarem conseguem proceder corretamente até o fim.

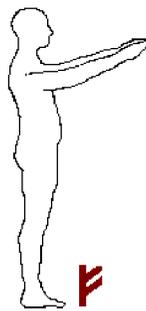
Quanto maior é a percepção da ilusão, maior é a força do êxtase no ser.

Assim, concluindo esta pequena abordagem, dos atos de cada um decorrem os produtos finais, e isto vem a ser de acordo com a natureza de cada ser. Ou seja, no final do arco íris – aproveitando os costumes sobre povos próximos ao Nórdico – o pote de ouro realmente existirá, mas a riqueza deste pote é imaterial, e somente tem utilidade para o Jharl.

Runas:

A Essência do Conhecimento

abcdefghijklmnopqstuvwxyz



FEHU:

Galdhr:
ffffffffffff
fu fa fi fe fo
uf af if ef of
ffffffffffff

A Runa de Lady Freija implica na natureza própria e íntima desta Deusa.

Sendo ela mesma uma Vanir, conhece todos os desenvolvimentos das atividades humanas elevadas até o nível do que se poderia chamar de Utopia, contudo perfeitamente aplicável.

Fehu é uma Runa emissora, descrita como controlando também as atividades respiratórias do corpo humano, bem como grande parte do psiquismo, e por seu poder e características, geradora de prosperidade física quando sabiamente utilizada.

Fehu por seu íntimo vínculo com Freija, expressa nitidamente uma forma de prática conhecida como Shamanismo Nórdico, cujo nome é Seidhr.

Conta-nos o Caminho do Norte, que Freija era amada por todos os Elfos, e que estes nunca poderiam negar-lhe nada.

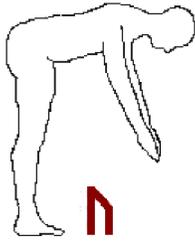
Analisando a palavra Seidhr do ponto de vista Etimológico encontraremos também outras duas palavras Siddhi e Sdhee. A primeira está vinculada aos poderes ou virtudes que se desenvolvem pelas práticas vinculadas ao sistema indiano, e a Segunda está ligada a raça dos Tuatha de Danna, sendo o termo apropriado para referirmos-nos aos mesmos (e sabemos que Elfos também é como os Europeus conhecem os Tuatha de Danna).

Como sabemos a palavra Runa é participante de várias tradições em todo mundo, sempre com o mesmo sentido, tendo inflexões dentro do egípcio e do Sânscrito.

Agora, essencialmente falando por Fehu estes Elfos, ou seja, todos estes Ljosalf (Espectro de Luz), são devidamente chamados a se moverem e realizar feitos dos mais variados tipos, pois estes Elfos são a natureza íntima de todas as coisas, em vários reinos e a melhor forma de pensar neles está na soma dos termos Sdhee e Alf, que resultam em Self que é a forma de designar o si mesmo dentro da língua inglesa cuja raiz é o Anglo Saxão.

Self, si mesmo, centro de tudo que se busca. A essência íntima que se procura conectar para que se realize algo, é assim que Fehu age.

Sopro, fala e transe que geram inclusive a prosperidade física do praticante, por meio do contato íntimo com a natureza real de cada coisa. Esta foi em toda a idade média o tão cobiçado espírito, ou Quinta essência de cada coisa, aquilo que veio a tomar décadas da vida de alquimistas, sendo que na maioria das vezes nada resultou aos mesmos pelo simples fato de utilizarem tanto a abordagem errada, quanto o sistema religioso errado, sendo que o de seu uso era de tal forma que abominava a fonte do próprio ciclo objetivado. Pois Fehu está ligado a Freija, e os alquimistas medievais eram praticantes no geral cristãos, ou de abordagem corrompida pelo “cristianismo”, ou outras formas em si mesmas ou Iluminatti ou monoteístas; e que abominavam o princípio feminino, ou a liberdade principalmente das mulheres, com frases do tipo : “As mulheres não possuem alma, são como os animais!”.



URUZ

Galdhr:
Uruz uruz uruz
uuuuuuuuu
uuuuurrrr
uuuuuuuuu

Uruz a força, Runa que se conecta com as forças telúricas com bem como com a essência interna que está no inconsciente.

Segundo nos demonstra a história, quando os Guts (Godos) tornaram seu líder o primeiro Rei da Suméria, produziram tal pressão nos territórios que perfaziam fronteira com a Suméria que influenciaram toda aquela região.

Seu líder foi Thur Indara ou Dar Danos para os Sumérios, Thor Andvara para os Godos, e conhecido pelos Hindus como o Deus INDRA. E causou inclusive o culto a Asar un nepher em solo Egípcio.

Também deve ser citado que existe um outro importante ponto de aproximação. Da mesma forma que a adoração dentro da tradição suméria sempre foi efetuada nos Zigurares (altas torres para observação astronômica e invocação dos Deuses e Deusas Sumérias, que TAMBÉM ERAM CHAMADOS DE DEUSES DO CÉU E DA TERRA, exatamente como nos referimos aos Vanires e Aesires dentro da tradição Nórdica). Entre os povos do Norte haviam alguns monumentos erigidos em locais sagrados, onde ocorre uma fortíssima influência telúrica, e que necessariamente deveriam envolver pontos vínculos com as festas das estações, e principalmente com os fluxos das estrelas, a saber, principalmente a constelação de Ursa Maior e sua Alfa Polaris. Esta passagem principalmente refere-se ao YRMINSUL, embora houvesse outros pontos com as mesmas características, o Yrminsul sempre foi um grande símbolo da tradição do Norte.

Após a saída das tribos de Godos da região Suméria, suas íntimas maneiras se estatificaram produzindo a forma de estado e regência que se manifestou na Suméria.

Assim, 7 cidades estado vieram a se formar (alguns citam apenas 5).

Especificamente a grande cidade que manteve unificada toda a tradição dos Sumérios, e que manteve por longo período seus costumes intactos, foi a Cidade de UR.

Não por coincidência aquela cidade possuía como nome a Runa UR ou URUZ. Ela era deificada a uma divindade Suméria feminina, vinculada a todas as estratificações das tradições Sumérias (chamadas de Mês), sendo ela própria uma deusa cortejada como a Vulva da Terra. A que rege a fertilidade e força dos campos, e que em todas as baladas era uma musa inspiradora aos que tomaram com ela contato.

Sua área de trabalho também é o do despertar consciente das áreas dormentes, acessíveis somente durante estados de baixa consciência, por meio de esforço e trabalho. Logo se vincula ao sistema nervoso autônomo gânglios da coluna e nervos, e por se tratar de Força há uma direta interação com o fluxo de OD (vitalidade) que flui pela coluna a partir das gônadas (fluxo este que mais corretamente pode ser subentendido no ser humano por meio da Runa Kenaz)

Sua atividade rege também a parte vital do ser que está mais próxima dos campos vitais da Mãe Jord, que justamente fluem pelo corpo através dos nervos, e bem como pelo sistema de meridianos, que representam no corpo o que as Veias do Dragão são na Terra (Lady Jord).

Possui também uma intensa atividade no esqueleto, trabalhando para geração do mesmo adequadamente, bem como em todas as áreas do corpo que lidam com metais pesados e com o ferro. Tendo assim uma grande atuação nos locais do corpo que são utilizados para produzir o Sangue.

A razão disto é que além da necessidade de uma grande distribuição de energia baseada no espectro de vibração do Verde Negativo (ondas de Curtíssimo Comprimento, que se encontram no espectro colorido da luz entre o Branco e o Negro, e que atuam e são emitidas pelo solo em falhas tectônicas, ou segundo veios de água e rios subterrâneos, e ainda segundo veios minerais ou radioativos, ou através da própria pressão do magma atuando sobre a superfície do planeta). Também o sangue o distribui de forma correta e distinta para todas as áreas do corpo, de maneira a alterá-lo segundo os elementos que contém, ferro por exemplo, e para dar uma tônica própria ao padrão de vibração do corpo adaptando as ondas telúricas ao corpo do indivíduo.



THURISSAZ:

Galdhr:
thurisaz thurisaz thurisaz thurisaz
th th th th th th th th
thur thar thir ther thor
thu tha thi the tho
th th th th th th th th

Thurissaz é a Runa do Poderoso Lord Thor.

Ela é usada para expulsar entidades que estejam particularmente atrapalhando, ou para invocar Jotuns e seres que se encaixem nesta categoria (por exemplo, outros Deuses de outras tradições), colocando todo o encaixe mágico dentro da esfera de poder de Lord Thor.

Thorn ou Thurissaz age grandemente no Coração, sede do envio de vida – sangue - para o corpo.

Sabemos que geometricamente colocando-nos dentro de uma fórmula octogonal, ou seja, que além de respeitar toda uma série de fatores específicos dentro da lógica, da ciência, elaboradamente conecta-se com a organização das Runas em 3 Aeths de 8 Runas cada Um.

Como poderemos saber pelo próprio uso deste octógono, o Coração do ser humano, bem como a glândula que fornece Zinco para o crescimento (Timo), se encaixará diretamente com o HVEL MIDGARD, e assim a constatação lógica será de que em todos os sentidos o Galdr expressa corretamente a veracidade do Futhark em vários níveis.

É bom citar que Thurisaz rege todas as sinapses cerebrais, bem como todos os estímulos químicos bioelétricos, portanto é desta mesma forma que rege a atividade cardíaca, bem como a transmissão eficiente de informações dentro do corpo.

Agora, Thurissaz age diretamente para produzir atividade, destruição de inimigos, Regeneração através de uma prévia Destruição e Proteção.

Como sabemos, Lord Thor é o protetor de Midgard, expulsando malfeitores e Jotuns que vêm a invadir o Reino da Terra, uma vez que a própria Terra, Lady Jord é sua mãe e de Lady Frigg.

Ele mesmo, várias vezes, chega a sacrificar animais, dos quais se alimenta e em seguida por meio dos ossos destes, cuidadosamente guardados, ele os Regenera Completamente.

O Poder de Thurissaz está intimamente relacionado com a ação da Swastica, que implica também neste duplo Giro, Criar e Destruir. E a isto podemos somar a Runa que simboliza o Mjournir (Destruidor), com o qual Thor destruiu todos os seus inimigos e bem como por meio das Bênçãos que efetuava com o Mjournir poderia regenerar integralmente tudo que foi destruído.

O controle e poder sobre tempestades, relâmpagos a fertilização da própria terra por meio das águas da chuva, e dos Íons que advém com a chuva (Na verdade Aouds, OD, flocos de vitalidade).

Também devemos citar que Thor está intimamente relacionado com certos círculos bretões posteriores. Pois ele próprio é a base para toda a tradição que cerca Camelot. Pois como a etimologia e a história podem demonstrar muito bem AR-THUR, o Rei tem suas origens no termo HER-THOR e sabendo-se que Lord Thor é um AESIR, ou seja um Deus do Céu. Sua marca celeste é a constelação de Ursa Menor, guardião da Grande Ursa que será mais bem abordada mais à frente.

O Pequeno Urso tem como sua estrela Alfa ARCTURUS, e o nome Urso vem de ARETHOS. Como vemos mais um ponto vínculo diretamente relacionado (como adendo podemos citar que um provável ciclo estelar de oposições de Ursa Menor e Dragão, sejam a expressam as expressões que a natureza fez no céu sobre o desenlace de Thor e Jormungand – e ressalto uma expressão e nunca a fonte da tradição, um Deus vivência sua existência em vários planos, e deixa sua marca em todos eles).

Assim, os Godos provavelmente continuaram sua marcha, não porque tenham sido expulsos pelos povos naturais do solo Sumério, e sim porque como povos fiéis aos AESIRES, estavam seguindo a constelação da Grande Ursa e sua Guardiã Ursa Menor como rota de sua migração, pois em muitos textos a Grande Ursa e sua Estrela Alfa Polaris, representam a residência dos Deuses.



ANSUS:

Galdhr:
ansuz ansuz ansuz
aaaaaaa
aaaaaasssss
aaaaa
aaaaaaa

Esta Runa especificamente em muitos textos vincula-se a Tribo dos Aesires, e em muitos países acabou por diretamente representá-los.

ANSUS ou AS, gera a inspiração o poder contido e desenvolve todas as faculdades psíquicas.

Contudo ao contrário de FEHU que representa a essência do Seidhr, ANSUS diretamente está ligada ao GALDIR. Assim a excelência de ANSUS é produzir o vínculo com os Aesires, a aplicar as virtudes provenientes deste vínculo completamente. Virtudes estas que produzem a clarividência ativa ou passiva e o Poder de Influenciar e sugestionar muito eficientemente por métodos puramente telepáticos, ou por sugestão vinculada a palavras proferidas.

Um mistério que é marca pessoal desta Runa é o desvendar da Morte. Todas as virtudes que esta Runa produz vinculam-se a aprendizagem dos Reinos que estão após MIDGARD. Contudo especificamente com a habilidade de adentrar em Aesgard, e isto significa que é mostrado ao praticante a essência dos Aesires e Vanires que moram em Aesgard por meio de ANSUS.

Devemos ressaltar que muitos místicos de várias tradições ao tomar contato com a antiga tradição Aesir e Vanir, geraram suas próprias opiniões sobre o tema. Muitas idéias ficaram relativamente vinculadas ao contexto central, mas o núcleo da própria sabedoria fugiu completamente de suas mãos.

Como exemplo, posso citar que na Ortz Chaim Hebraica (Árvore da Vida, versão da Yggdrasil copiada por aqueles que formaram a tradição do Sepher Yetzirah). Justamente a Swástica aparece como símbolo para a primeira Sefirah, Kether ou Coroa. E pela aplicação de números e códigos para cada Sefiroth, os ASES estão todos vinculados a esta Sefirah.

ASES é uma forma corrompida de referir-se aos AESIRES, que no decorrer do tempo segundo o palco iluminati-gnóstico-teosófico-hermético, foi atribuído a primeira Sefirah de ortz chaim.

Toda a ânsia por estar em plena unicidade com o deus descrito dentro de textos monoteístas ou panteístas, que deveria ocorrer no ponto exato de contato com está Sefirah é nulificado. Tanto é que o Grau maçônico de Hipíssimos (10 = 1), ou seja, o grau que corresponderia ao pleno desenvolvimento dentro de ortz chaim, é puramente administrativo. Dizem que ninguém pode se elevar além do grau 7 = 4 na terra, pois somente quem não gera karma pode assim proceder, assim adoram os adeptos exaltados pelo nome de adeptos isentos – de karma – proclamadores das palavras celestes do deus que nunca viram.

A grande verdade é que as adaptações feitas podem levar a um desenvolvimento relativo até o grau de Chesed (7 = 4), mas nunca poderiam chegar sequer próximos da Amplitude, Força e Perfeição dos Aesires e Vanires (e como exposto em outros textos, quem muitas vezes responde a eles são Hossalfs disfarçados).

Assim, por meio de ANSUS, ou AS, ou OS torna-se o Vikti uno aos AESIRES.

Deve-se ressaltar que há outra especificação escondida no termo "Inspiração Divina" que é atributo desta Runa, pois a Inspiração Divina é um produto direto

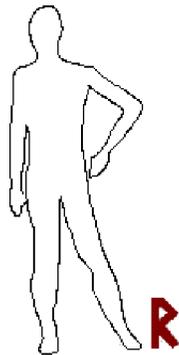
do Hidromel dos Sábios, que é engendrado no Oddhoerir que Odin recebeu de Gunlog, esposa do antigo possuidor do Oddhoerir, ou seja, Suttung.

Este hidromel que também se vincula ao Sangue de Kvasir, um Deus de Luz e Sabedoria, descrito em muitos textos como o filho de FREIJA, que foi morto por Sfarmals que quiseram ao fazer isto, transformar o sangue de Kvasir em Inspiração para todos, ou seja, transmitir sua Sabedoria para Todos.

Assim, somando-se os dados acima ao fato de que Odin bebeu da fonte da Sabedoria do Jotun MIMIR, em troca de seu olho. E combinando-se todas estas formas de sabedoria antiga em um único fluxo, saberemos que Sopro que Odin transmitiu aos Humanos dando-lhes espírito (Espírito = OD = Oddhoerir) provém desta RUNA que também é pronunciada como OS.

Logo, no corpo humano, o centro psíquico que será mais bombardeado por seu fluxo será o Primeiro Nível do Hvel Aesgard, chamado de Soma Chakra dentro da tradição HINDU, e que se localiza 3 dedos acima do Ajna Chakra (que é o Vanir Hvel).

Isto em si mesmo é lógica pura, pois é o hidromel dos sábios que mantém os Einjehars (os Heróis levados para Walhall, e bem como para o Folkhagar de Freija, a Vanadis < Dis = Walquíria, logo Vanadis quer dizer Walquíria Vanir. Significa também que ela é a Líder das Walquírias>). Assim, primeiramente, deve-se beber do Mead dos Sábios, para que se possa existir plenamente em Aesgard. O que também quer dizer que seu corpo astral deve estar imbuído de sabedoria, e sua mente e espírito unidos em meio ao mesmo para que lá se possa existir.



RAIDHO:

Galdhr:

raidho raidho raidho
rrrrrrrrrrrr
ru ra ri re ro
rudh radh ridh redh rodh
(rut rat rit ret rot)
rrrrrrrrrrrr

Raidho é a Runa que realiza a viagem de acesso a natureza última interior, de maneira que o ser possa ao efetuar esta travessia, trazer consigo a bagagem necessária para que sua Magia e seu Ritual se aperfeiçoem.

Raidho também está vinculado aos Ritmos do ser, podemos encontrar um paralelo dentro do Ying e Yang : “Tudo que está no máximo tende a declinar. Tudo que está vazio tende a se encher.”

Assim Raidho *produz o conhecimento dos contrários* sob a forma de aprendizagem, e induz o princípio de justa retribuição.

Raidho, a grande jornada em direção ao conhecimento com uma grande diferença em relação a Ansus.

Enquanto Ansus produz uma inspiração pura, Raidho é a viagem que se cristaliza na forma de instrumentos diretos para a execução dos atos sagrados dentro do Asatru, Odinismo, Yrminchafter, etc.

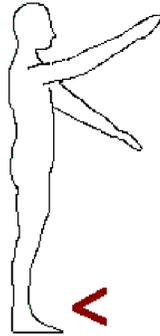
Cada ato resultante de Raidho torna-se então parte do contexto do Asatru implicando na ordem exata em que a Libação, a Saudação, o Anel, o método de transe, o chifre para a bebida ou como instrumento de toque para transe em ritual. Pois é Raidho que gera a ponte entre os Ritmos do Praticante e os dos Deuses.

A aquisição do desenvolvimento do que é devidamente justo para o indivíduo, por meio dos Ritmos Naturais tem total termo de unificação com Raidho (nisto vale ressaltar que estes Ritmos Naturais aqui citados, estão vinculados com a viagem interior em direção a Aesgard, e isto em resumo implica no direcionamento do ser em direção a sua natureza ultima, e isto de acordo com seu DNA, no sentido de que somente aqueles que são capacitados a evoluir realmente, e que por isto mesmo são portadores dos genes que os vinculam aos Antigos, os Aesires e Vanires, podem reclamar sua justa participação na viagem interior que leva a Aesgard)

Cada um destes métodos de adoração foi destilado das viagens interiores aos mundos, como, por exemplo, nos pode demonstrar a Vidente Voluspá.

Muitas referências dentro do Havamal ao Viajante em seu Caminho, referem-se a Runa Raidho e os métodos de sua perfeita execução, e bem como do que o praticante pode esperar no final da consecução de seus trabalhos, e bem como de seu Devido comportamento ao adentrar um Reino em que é recebido : “Um Homem diante da entrada de uma habitação que não conhece, deve saber o que se esconde atrás de porta de entrada para não ser surpreendido por uma espada”...” Um viajante em seu caminho deve manter seus olhos atentos. Seus ouvidos alerta. E sua espada próxima a sua mão... Aqueles que muito tem viajado e visto as coisas deste mundo, sabem dizer que tipo de pessoa encontram em seu caminho apenas olhando-as nos olhos (este verso do Havamal refere-se a Viagem interior que expressa Raidho, a capacidade de Visão Psíquica que é a Marca de Eiwaz, e deve-se fazer alusão também ao veículo da viagem, a Runa Ehwoz”).

Pois embora sejam descritas diretamente apenas 18 Runas dentro do Runatal, as restantes 6 Runas são descritas cuidadosamente nas entrelinhas do Texto completo do Havamal.



KENAZ:

Galdhr:
Kenaz kenaz kenaz
ku ka ki ke ko
kun kan kin ken kon
ok ek ik ak uk
kaunnnnnnn

Kenaz é a Runa que lida com a atração, polarização, energia sexual pura.

Pode levar a atrair para sua proximidade uma pessoa estimada e causar indiretamente a amizade.

Kenaz atua diretamente nos órgãos sexuais, nas gônadas e nos hormônios sexuais (e com certeza devemos Ter em mente a idéia de feromônios, que são discutidos como existentes ou não até hoje dentro da ciência, no que se refere ao ser humano).

Em Kenaz existe o direcionamento da força sexual para o desenvolvimento de Regeneração, Poder Criativo e desejo de Gerar (não necessariamente gerar filhos, aqui estamos falando por exemplo da gestação de um livro ou de uma obra prima, por exemplo).

Quando falamos em Regenerar, em Criar, em tornamo-nos ativos em relação a algo de forma a produzir algo. Estamos falando diretamente no processo de sutilização de energia citado em muitos textos como os processos de desenvolvimento de virtudes e poderes, quando da ascensão da vitalidade própria ao ser humano que em vários textos está vinculada como dormente na região dos órgãos genitais.

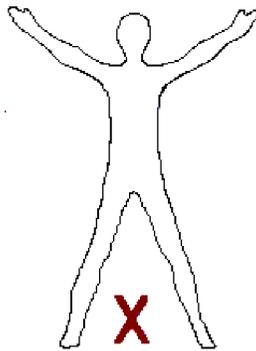
Assim Kenaz é a flutuação e polarização que faz com que esta energia se erga e se sutilize.

Assim com a energia desenvolvida, ampliada e destinada para uma série maior de locais dentro dos centro sutis do ser, um poder de realização maior se desenvolve pois todos os centros psíquicos, Hvel, se fortalecem com Kenaz.

Kenaz é a tocha, o fogo a energia que deve ser moldada e utilizada.

A energia sexual, a base de toda vida, em si mesma pode ser chamada de a força mais próxima do que se chama de princípio de formação e vida do universo. Pois a vitalidade nada mais é que do que a distribuição dos Aouds por meio das formas mais simples de matéria e energia que existem formulados através de repetições e recombinações intermináveis destas mesmas minúsculas partículas formativas, geradas exatamente quando do encontro de Musphel com Nephel e que somente vieram a gerar possibilidade de vida em termos evolutivos com o advento dos primeiros Aesires (pois os Aouds são exatamente aquilo que a física digital define como partículas minúsculas extremamente pequenas, que se combinam como bits formando um gigantesco programa para cada partícula sub-atômica e depois por repetição e aprimoramento, para cada átomo, molécula, célula, e finalmente animais e plantas, de onde se possibilita o surgimento do objetivo final, evolução imediata por meio de inteligência em grande escala, em um organismo complexo em curto espaço de tempo).

Kenaz então pode ser definida como a Runa que gera o poder que mantém a vitalidade nas bases de premissa de busca pela evolução. E bem como pode ser descrita como dentre as runas a própria força motora, nascendo do ponto mais baixo de existência – que no ser humano tem haver com o Hvel Jotun – e que deve se elevar gerando evolução e desenvolvimento em todos os sentidos. Significando a busca pelo desenvolvimento de todo o potencial genético, bem como de todas as áreas do cérebro, e de todo o potencial corporal.



GEBO:

Galdhr:
gebo gebo gebo
gu ga gi ge go
gub gab gib geb gob
og eg ig ag ug
gaaaaffff

Gebo é descrita nos textos antigos, como a Runa que deve marcar o sacrifício a ser feito, Gebo é a oferenda.

Sua diagramação, no entanto, nos faz perceber que na verdade há um sentido oculto dentro da própria Gebo, pois ela na verdade não nasce de duas hastes cruzadas (embora o simbolismo também esteja vinculado a Gebo). Gebo nasce de Duas Kenaz que se tocam em sentido contrário, ou seja, o pólo magnético sexual masculino e o pólo magnético sexual feminino totalmente estimulados e desenvolvidos, e devidamente imbuídos da presença de Um Deus e Uma Deusa durante o Ato sexual, e isto porque Gebo lida com a Magia sexual com o aprimoramento da Magia Própria, e com a interação dos Mundos Dos Deuses e Humano, com o preenchimento do requisito Sexual, de maneira que a consciência dos Praticantes, ou do Praticante (quando o ato não envolver participação de parceiros) e a dos Lords ou Ladies sejam uma só.

Gebo rege a iniciação mágica por via sexual (por tanto o que se descreve como o Tantra é de sua alçada), bem como a administração correta dos meios sexuais para que A Kenaz de Cada um, ou do Praticante solitário, se dirija para os fins devidos.

Deve-se a esta altura então já Ter se formulado a seguinte pergunta: “O que uma Runa que somente foi descrita, pelo menos para os mais leigos, como vinculada apenas ao sacrifício de animais e humanos; tem haver com magia sexual??” .

A resposta para isto é bem simples.

São muitos os textos que contam a história da “mítica mandrágora” que nascia do gotejar de sêmen dos homens que acabavam de ser enforcados, pois era muito comum que se ocorre durante o processo de estrangulamento e morte, uma excitação anormal dos órgãos genitais, somada ao terror da proximidade da morte. E ao combinarem-se os fatores no momento crucial a vítima ejaculava profusamente.

A mandrágora assim era utilizada para a cura de doenças de todos os tipos, pois possuía um enorme poder de Vitalização.

Além disto, levando-se em conta os trabalhos de Austin Osman Sper, que sempre trabalhou com sua postura da morte, e o sufocar auto induzido, e o uso de magia sexual por sigilização combinando justamente o sufocar com os sigilos, buscando ativar o poder que estava no inconsciente e assim realizar seus propósitos.

Gebo trabalho justamente com o poder sexual que leva em conta os mistérios da morte, pois o orgasmo é como uma morte em todos os sentidos.

Assim a Oferenda, o Sacrifício, continua a ser o mesmo, mas sua sutileza vem a tona com uma envergadura muito maior.

“Duas” Kenaz muito bem desenvolvidas, em que o poder de Ansus está ativo, por meio de Raidho, implica na perfeita fusão dos Lords e Ladies com os Homens e Mulheres.



WUNJO:

Galdhr:
Wunjo wunjo wunjo
wu wa wi we wo
wun wan win wen won
wo we wi wa wu
wwwuuuuunnn

Wunjo é a própria União, e é ela que estabelece a harmonia entre o uso de Runas que em sua natureza são antagônicas.

Wunjo produz a amizade e a união entre pessoas e induz o rápido solucionar de situações conflitantes.

Mas Wunjo guarda em si a natureza da unicidade de todas as coisas como método para a harmonização e coexistência.

Se nos voltarmos para a existência de Nephellheim e Musphellheim, perceberemos que são totalmente contrárias e que de fato jamais poderia existir qualquer aproximação entre ambos os reinos.

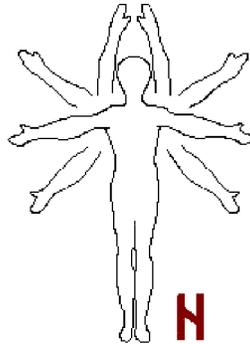
Uma vez que Musphel é atividade absoluta que nunca cessa de se expandir, e Nephel é a ausência completa de atividade, na verdade é o processo de antítese da atividade, por isto descreve-se Nephel como o local da Nebulosidade e da Morte (anti-matéria sob certo ponto de vista.).

O processo que levou a combinação de vastas porções de Musphel e Nephel está muito bem descrito dentro das Eddas, e dele adveio a existência caótica original Aourgermir, a pré Via Láctea em Formação Aoud Humla, e Buri (mais Musphel que Nephel que estava aprisionado dentro da massa gélida de Nephel, e foi libertado pela pré Via Láctea em formação que se manifestava naquele momento extraindo sua existência de Musphel e Nephel conjuntamente). Ao se libertar Buri imediatamente irradiou Bor, pois seria impossível conter tanto material ativo sem se destruir, e Bor desposou uma das Jotuns (logo mais Nephel que Musphel).

Esta combinação gerou a raça dos Aesires, e se o jogo de Calor e Frio tem a ver com as polarizações de sexualidade que expressam o que Kenaz é. Justamente a existência harmoniosa de todas as coisas é mantida por Wunjo.

Logo podemos perceber que Wunjo estabelece a Paz, por exercer a pressão imediata de força contrária na medida certa, de forma a cancelar o atrito, agindo não apenas em um mundo e de uma forma, mas de todas as formas em todos os mundos ao mesmo tempo.

Por exemplo, podemos citar que Se há inimizade entre dois fatores, o que Wunjo faz não é os cancelar, zerando a possibilidade evolutiva pelo contato, em resumo além de cessar a inimizade, no ponto exato em que ocorreria a ausência de atividade ela enxerta a atividade no ponto certo, cancelando também a apatia, pois apatia é morte, e morte é inexistência evolutiva.



HAGALAZ:

Galdhr:
hagalaz hagalaz hagalaz
h h h h h h h h h h
hu ha hi he ho
hug hag hig heg hog
(hul hal hil hel hol)
oh eh ih ah uh
h h h h h h h h h h

Hagalaz é a Runa de Haimdallr, ou Hagal, e ainda Heardheden (conto do Brosingame de Freija), e de imediato podemos dizer que efetua a proteção do indivíduo.

Também ela aparece descrita de forma estilizada como 3 hastes cruzadas, uma Paralela a Direita, uma Paralela a Esquerda, e uma Vertical e neste diagrama reside também o poder claro e direto vinculado a essência de Haimdallr, ou Hagal, se preferir. E isto porque Hagal é descrito como o Aesir Branco, aquele que pode ouvir o barulho da grama crescendo e ver o que se passa mesmo a distâncias inimagináveis. Sendo inclusive que Haimdallr é o portador da Trompa que anunciará o início do Ragnarock, e bem como o protetor de Aesgard vigiando-a justamente no termino do Bifrost, a ponte do arco-íris e bem como as Luzes Eternas do Norte, a Aurora Boreal.

Se pusermos-nos para pensar e considerarmos que Ele é o Branco, ou melhor dizendo ele é chamado de o Aesir Branco, e que está no final da ponte do Arco-íris, e que somente o portador das 9 virtudes poderá cruzar o Bifrost e adentrar Aesgard. E ainda se somarmos estes dados as descrições tradicionais acerca de

seus sentidos aguçados. Concluiremos que Hagalaz gera proteção mediante o contato e polarização com o Troth, e a plena atividade dentro da tradição Aesir e Vanir.

Além disto, a forma diagramática de Hagalaz, demonstra que se trata de uma tridimensionalidade, pois as hastes mostram a localização dos 9 mundos de Yggdrasil, segundo as direções descritas nas Eddas como sendo os locais onde se encontram os Svartalfs Nodri, Sudri, Vestri e Austri, e assim Midgard estará ao centro no cruzamento de forças.

Hagalaz pode tocar todos os mundos ao mesmo tempo, como pode tocar todas as virtudes ao mesmo tempo, levando então a Inner guard (Guarda Interna), mas separadamente pode levar ao contato específico com um Mundo em questão de maneira que o praticante possa saber tudo sobre ele tendo a experiência de Vê-lo, Ouvi-lo e Senti-lo como se estivesse lá.

O ensurdecidor som da Trompa de Haimdallr, somado a impressionante acuidade auditiva de Haimdallr (bem como visual), leva-nos também a pensar em termos tanto dos Ultra-som como do Ultravioleta (sua visão), pois da mesma forma que o Infravermelho abrange a intensidade da luz segundo a padronagem do calor, antes de mostrar as sutilezas da diferenciação da cor. O Ultravioleta marca a aptidão para Ver os mundos Sutis.

Isto nos leva ao que se descreve como o som OIUNE, que os druidas descrevem como um Ultra-som, contínuo que somente pode ser captado dentro do cérebro (inclusive som este comprovadamente percebido na região próxima a Pituitária), e que está ligado a aquisição das capacidades psíquicas, sua contraparte descrita entre os druidas, que se relacionaria com os três raios luminosos de OIV, remetem sua origem a TIR (que será abordado em Tiwhaz). Isto coloca esta Runa diretamente envolvida com os processos ligados ao 2º Nível do Hvel Aesgard, que corresponde ao Atma Chakra da Tradição Hindu, e deve-se ressaltar que trabalha em consonância com o som contínuo de "Z" (que será mais bem abordado dentro da Runa Algis).

Hagalaz ainda é descrita como levando ao cicatrizar mesmo de feridas muito profundas.

Devemos nos lembrar ainda de que Haimdall foi aquele que aprimorou a espécie humana, sendo levado a gerar três castas que em número gênero e grau, vinculam-se as castas descritas na tradição Hindu como os Tamásicos ou apáticos, os Rajásicos ou vinculados as paixões excessivamente, e os Satíwicos sutis e equilibrados. E que em suas entrelinhas já nos falam sobre a quebra da raça humana em três espécies:

Os tão falados Trolls dos europeus, destruidores agressivos e cumpridores de ordens sem questionar, que se multiplicam aos milhões, mesmos as custas da destruição do meio ambiente;

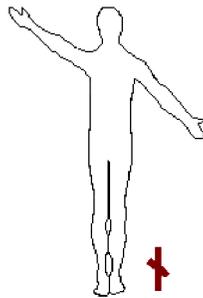
Os Inertes, membros da raça humana comum que são conversáveis mas que poderiam chegar até o ponto de matar para que suas vidas não fossem alteradas, como é o caso por exemplo pessoas cheias de teorias e nenhuma atitude;

Os Passíveis de Evolução, a parte dos casos acima.

Todos estes tipos partem simplesmente da maior ou menor porcentagem de Neandertais, Remanescentes Cromagnons e Homo Sapiens no DNA de cada Indivíduo, e bem como das sutilezas envolvidas no processo.

Como adendo sito que dentro da tradição que sobreviveu dentro da suméria, referente a passagem dos Guts por lá. Alguns costumes sobreviveram e dentre eles próprios algumas formas de remeter as Runas.

Assim o sinal utilizado dentro do Al Asif, que está vinculado ao que sobrou do culto da dinastia original suméria, para designar a Abertura dos Portais e cujo nome é Koth, deriva da Runa Hagalaz. Este sinal é dado com a mão aberta em que o polegar vai ao centro da mão esquerda, enquanto a palma da mão é mostrada para frente, e os outros 4 dedos são esticados para cima, estilizando o desenho da Runa Hagal.



NAUTHIS:

Galdhr:

naudhiz naudhiz naudhiz
nnnnnnnnn
nu na ni ne no
nudh nadh nidh nedh nodh
(nut nat nit net not)
nnnnnnnnnn

Nauthis está vinculada a necessidade e a transcendência de obstáculos.

Uma forma de descrevê-la é como o Fogo, apesar de que a Tocha é Kenaz. Contudo remetendo a Kenaz, mais uma vez, poderemos perceber que as duas diagonais que a formam, representam a direção de Nephel indo a partir de um ponto em angulo até se encontrar com Musphel que perfaz a rota contrária. Assim Kenaz é o fogo que implica em Vida, não as chamas de Musphel que não possuem o método da parada necessária para que a energia possa se manifestar (Lembre-se, Kenaz é uma Tocha, Atividade em contato com Inatividade, ou Fogo acima e Matéria a Baixo).

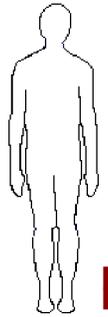
Nauthis é o Fogo que causa justamente a necessidade, são as labaredas de Musphell tão próximas que causam o perigo.

Mas Nauthis pode reverter o Orlog negativo, pois suas chamas queimam a situação até que se consuma por inteiro.

Também pode ser utilizado para aplacar ulcerações vinculadas ao excesso de calor, ou mesmo as queimaduras quando devidamente usada. Pois dominar Musphel é a arte que se obtém através de Nauthis, assim as artes do Fogo não podem destruir o que é mais quente do que o Fogo conhecido. Ou seja Musphel (deve ressaltar que o exagero de seu uso pode levar a morte por excesso de atividade).

Atividade, necessidade incessante, querer além de todo o limite isto é Nauthis.

Assim aquilo que é chamado de Nadi Ativa, dentro do Tantrismo, é influenciada por Musphel através da parte dos Aouds - gerados pelo impacto de Fogo e Gelo - que expressam atividade.



ISA:

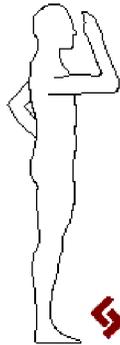
Galdhr:
Isa isa isa
iiiiiiiiiiiiii
iiiiiiiissss
(ssssiiiiiii)
iiiiiiiiiiiiii

Se em Nauthis encontramos Musphel, Isa é seu oposto o próprio poder de Nephel, o Frio e o Gelo abaixo da atividade Vibracional dos Átomos.

Isa gera o domínio sobre o Ego, sobre os distúrbios Megalomaníacos e bem como sobre todas as Ulcerações vinculadas ao Frio. Pois o que o frio pode fazer com aquilo que vai além dele mesmo.

Isa influencia profundamente aquilo que é descrito como sendo a Nadi Passiva do Tantrismo, por intermédio da faceta dos Aouds que é vinculada a Nephelheim; e possui o poder de dominar a mente de outras pessoas, pois diminui o ímpeto até o ponto de inexistência. Em outras palavras, elimina a Vontade do indivíduo sob sua atuação. Mas o poder gélido de Nephel é muito perigoso, e implica em morte, assim para poder usa-la deve-se Ter em mente o devido capacitamento para tanto, para que não ocorra o desequilíbrio de Musphel e Nephel no Corpo, o que em si acarreta a morte por apatia.

As seqüelas posteriores ao surgimento de Yggdrasil, foram as constantes emissões de Thurses que são gerados em Nephel, e atravessando por Jotunheim adentram em Midgard, com o objetivo de consumir a vida para manterem a si mesmos (a disto a gnose retirou sua idéia para o que chama de demiurgo). Isto é uma forma daquele mundo tentar cancelar a Existência de Yggdrasil, e voltar a se isolar de Musphel. Por sua vez, Musphel através dos Gigantes de Fogo tentarão extinguir Yggdrasil para consumi-la com Fogo integralmente, por motivos parecidos aos de Nephel e pelo desejo, necessidade (Nauthis), incomensuráveis por se expandir não importando o preço.



JERA:

Galdhr:
 jera jera jera
 jjjjeerrrrraaaa
 jjjjjjjjjjjj
 ju ja ji je jo
 (jur jar jir jer jor)
 jjjjeerrrrraaaa

O Grande Ciclo Solar de 12 meses encontra sua representação aqui, apesar da Tradição do Caminho do norte ser Lunar em seus Mistérios.

Jera representa o Início de Todas as Coisas, bem como a frutificação.

O ciclo solar liga-se as estações do ano, com tempos certos para que uma Semente – e Jera significa literalmente Semente – possa ser plantada, crescer expandir-se como planta e vir então a Frutificar.

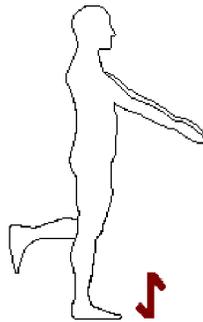
Assim sendo o termo Vontade enquanto Frutificação, ou seja a Laborosidade, o trabalho e esforço que fazem com que todas as coisas possam florescer está totalmente conectada com Jera.

Jera tem o curioso diagrama de 2 Kenaz, dois poderes polarizados e vivos, voltados um para o outro, ou seja a conjunção do ato foi concretizado. Assim se em Gebo temos a atitude da magia sexual em que os pólos em oposição estão “carregados” para iniciar os trabalhos. Em Jera, estes trabalhos iniciais se concluíram e concretamente estão unidos em um terceiro fator, o princípio dos objetivos que foram acionados por gebo, através de Kenaz.

Agora o Zigoto, em si mesmo, está conectado a Jera enquanto que a Mãe do futuro ser está conectada a Berkana (Contudo vale dizer que Berkana, esta mais vinculada aquela que é a transmissora do Conhecimento Zelosamente Guardado pelo Silêncio, aquela que sabe como fazer com que o Guerreiro – Baldhur - seja resgatado da morte).

O estado de normalidade e saúde dos intestinos, estômago e aparelho digestivo é regido por Jera – que pode atuar de forma conjunta sobre o Útero durante a gravidez.

O ensino e aprendizado, o conhecimento que vem a ser plantado dentro do ser, e virá florescer, bem como todo trabalho que se inicia, são regidos por Jera.



EIWHAZ:

Galdhr:
Eihwaz eihwaz eihwaz
(iwaz iwaz iwaz)
e e e e e e e*
iwu iwa iwi iwe iwo
iwo ie iwi iwa iwu
e e e e e e

Eihwaz rege no corpo humano os Olhos, dando-lhes saúde e aplica sua força de maneira a repetir este processo em todos os mundos aos quais emite sua influência.

Esta Runa dá a capacidade de observar a outros mundos, e realizar a conexão com os mesmos.

Eihwaz então está vinculada a Visão astral e do conhecimento dos mundos além de Midgard.

Atua de certa forma muito similarmente a Ansus, como iniciadora tanática, e tem certas características similares a Hagalaz.

Devemos lembrar contudo, que Ansus é a Runa dos Aesires por excelência, vinculada ao Êxtase e Inspiração, e Hagalaz ao contato e proteção por meio da diagramação das 9 virtudes, podendo assim emitir força ou canaliza-la por ser o vínculo de mundos.

EIWHAZ é o Poder do que se chama de Terceiro Olho por excelência, é a especialização das capacidades e atividades ligadas a Ver (alguns descrevem a aptidão de viagem astral vinculada a Eiw haz por causa da capacidade incrivelmente forte de Visão desencadeada por esta Runa).

Assim no corpo humano além dos Olhos, Eiw haz age diretamente na área frontal do Cérebro bem como na Glândula Pituitária, área anterior e posterior.

Ela é um vínculo direto com a região Reptiliana do Cérebro.

Agora o que ocorre em Eiw haz essencialmente, é que está é a virtude da Visão Astral, Clarividência, e o despertar de uma série de outras sutilezas vinculadas ao que se diz corriqueiramente como sendo o despertar do 3º Olho.

Todas as descrições sobre o despertar do Olho de Shiva, são alusões diretas a respeito do poder de atuação de Eiw haz.

Nas Eddas, para beber do Poço da Sabedoria que pertence a Mimir, Odin troca seu Olho pela possibilidade de beber deste Poço.

Isto implica tanto em Ter trocado sua experiência em relação aos mundos de Yggdrasil pelo Conhecimento do Hvel Mimir, quanto uma experiência Xamânica de perder um Olho para obter Visão Interna. E há ainda a alusão citada em outras tradições sobre as duas pétalas do Olho de Shiva, uma ativa e outra passiva, que vem a fazer alusão a duplicidade Vida-Morte que aparece em várias Runas, como em Dagalaz, por exemplo.



PEARTH:

Galdhr:

Perthro perthro perthro
pu pa pi pe po
purdh pardh pirdh perdh pordh
po pe pi pa pu
peeeerrrrththththrrrrroooo

Pearth, também pronunciada como Perpero no Stadhagandar e é a Runa que está diretamente vinculada ao Wird, ou Orlog.

Orlog é o termo para Destino (e para estabelecer um paralelo de entendimento, pensemos até certo ponto no termo Hindu Karma).

Se pensarmos no simples fato de que Pearth abre o poder do Poço de Urd, e assinala o poder das NORNES. Lembrando que teremos Urd, a Senhora, Skuld a Amante e Verdank aquela que olha para o futuro, e que estando totalmente coberta por um manto, leva um pergaminho com o futuro escrito nele. E somando a idade do próprio culto, teremos aqui a Raiz genuína para o culto a Grande Mãe, que aparece hoje em dia em tantos livros sobre Wicca, em suas 3 faces.

Sabemos que este culto influenciou toda a região do mundo antigo, pois teremos as Moiras da Grécia, as 3 faces de Brigida entre os Celtas, as Yami Oshorongá em Solo Africano.

Alguns descrevem Pearth regendo os Órgãos Sexuais femininos. E há muitos que a assinalam como a fonte para a iniciação (E estas vertentes são no geral todas elas Wiccas, ou então fazem parte dos ditos praticantes da tradição Vanir pura, sem a influência dos ditos Invasores Godos e Visigodos. Mas o Termo Nornes está vinculado indivisivelmente ao Culto Aesir, ou mais precisamente ao Culto Aesir e Vanir, ao Troth como um todo).

Posso ressaltar que sim, há uma iniciação própria vinculada a Pearth e esta mostra ao ser as múltiplas possibilidades de seu futuro, e para onde o mesmo poderá vir a desenrolar-se. Além de que devemos lembrar que os Aesires e Vanires, reúnem-se em um Thing (conselho) com as Nornes solicitando seus conselhos para questões variadas.

Mas também podemos ir mais detalhadamente para o quesito < estar destinado >.

Pearth mostra toda a vida do praticante como uma vivência Mágica, em que uma vez que o praticante assume seu papel como Asatrua tudo tem uma importância específica. As coisas devem acontecer necessariamente como em um livro escrito, contando a história de uma Heroína ou Herói, que aprende constantemente com todos os fatores a sua volta.

Quando um certo fato ocorre, ele então não pode mais ser creditado pela pessoa como um mero acaso, uma “co – incidência” (incidência conjunta de fatores). Odin, Freija, Bragi, Frigg, Loki e todos os Aesires e Vanires, bem como todos os seres que residem em Yggdrasil passaram a literalmente enviar mensagens para o praticante, que deve obrigatoriamente entendê-las, pois seu desenvolvimento, seu DESTINO, depende disto.

Compreender estas mensagens é um dos muitos Deveres e Privilégios do Mestre de Runas.

Mas atente para o fato de que a responsabilidade é muito grande, pois seus atos lhe serão cobrados conforme seu desempenho e seu caráter, sem intermediários.

O Crânio enquanto um Cálice – como podemos ver em muitas formas de tradições dentro da Ásia – ressaltam um ponto de incidência de Perth no corpo humano.

Pois dentro da pequena descrição feita acima sobre esta Runa, temos a idéia que originou o termo A Copa da Consciência, fonte óbvia dentro do Asatru relativa ao Poço de Urd.

As áreas receptivas do Crânio, como por exemplo a área do occipital (nuca), exatamente a área que controla o Equilíbrio do Corpo Humano, e bem como a Célula do Prazer. E também área esta tão mal utilizada dentro de sistemas espiritualistas, para dar acesso aos 5 sentidos do corpo humano, para entidades parasitárias, coisa muito diferente de tomar contato com os Deuses, Deusas e com as Nornes, que incitam a sutilização, aprendizado e desenvolvimento de todas as características e virtudes, através de um contato em que o ser “NUNCA PERDE A CONSCIÊNCIA, E NEM A SEDE PARA OUTROS, MAS FICA CONSCIENTE DO QUE OCORRE CONTINUAMENTE, TRANSMITINDO O QUE LHE É PASSADO EM COMUM ACORDO, SEM DEGENERAR SUA VONTADE PESSOAL, EM FUNÇÃO DE OUTROS.”

Há um adendo importante que deve ser ressaltado, pois tende a demonstrar outras facetas de como Perth foi subentendido em outros locais, por onde os Guts passaram em suas migrações.

Em solo Sumério, a situação de estar destinado e vinculado a primeira dinastia suméria, que por consequência deriva de Tur Indara, primeiro Rei Sumério, e líder das Tribos de Godos. Foi levada a extremos, durante o processo de perseguição das Antigas tradições e dinastias, quando da ascensão do Culto de Marduk na Babilônia.

Ali foi engendrado o Enuma Elish, e instituído por meio dele a perseguição do que sobrou dos costumes dos Godos em solo Sumério.

Assim, os Antigos Deuses dos Godos, começaram a aparecer sob o termo Os Antigos, e simplesmente através de contos corrompidos dos adoradores de Marduk (e mesmo dos adoradores de Enki, que corromperam, e absorveram para si o culto de Dagon, que é o mesmo de Tiamat, e que é o dos AZAG, termo tradicional aparentado com o termo AESIR), e detalhes incompletos sobre o que sobrou dos costumes dos mesmos.

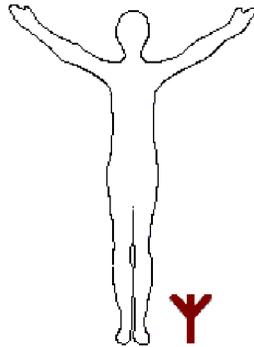
E assim, os Deuses dos Guts foram chamados de o Mal mais Antigo.

Signos tradicionalmente usados em meio a seus ritos, foram assinalados como marcas dos Antigos.

Aquele que Marca o Poder dos Antigos como está descrito no Al Asif, é o Signo de VOOR. Que se dá pelos dedos indicador e mínimo, estendidos, enquanto o médio e o anular, estão fechados ao centro da mão por meio do polegar. Ocorre que na tradição Nórdica, existe uma Deusa Tutelar e Protetora dos Destinos, dentro dos lares, e seu Nome é VOR.

Em termos de Mudras, justamente o diagrama de VOOR monta a Runa Pearth. E este Mudra aparece no Al Asif (que foi um texto escrito em tempo recente, fazendo alusão a tradição criada por adoradores de marduk, por Abdul Al Azhead, que enlouqueceu pela blasfêmia real que engendrou), por uma justaposição dos Antigos com TIAMAT, aquela que seria uma deusa Suméria do Mar, que é vista como mãe de Tudo. Assim o pensamento Sumério, nos fala dos Antigos admitidos como sendo os primeiros a nascer de Tiamat.

Vemos assim uma das extensões impensadas do Troth.



ELHAZ:

Galdhr:
elhaz elhaz elhaz
z z z z z z z z
uz az iz ez oz
oz ez iz az uz
z z z z z z z z
(mmmmmmmmmm)

Elhaz, também pronunciada Algiz, é a Runa que está vinculada diretamente não apenas com o Poço de Urd, mas recebe também a força do Hvel Mimir, e bem como o Hvel Germir.

Assim ela estabelece o contato com as Fontes Universais, convergindo-os sobre o praticante. Seu diagrama mostra isto claramente, são 3 hastes verticais uma diagonal direita, uma diagonal esquerda e uma vertical, no alto que desembocam em uma haste Vertical abaixo.

Por meio de Algiz, ou Elhaz, é possível estabelecer o contato com seres de outros mundo em Yggdrasil, principalmente com os Aesires e Vanires, pois está é especificamente a especialidade de Elhaz.

Ela promove proteção por meio das influência direta dos Lords e Ladies sobre a praticante ou o praticante.

Elhaz tem por fonética o som de “Z”. O Zumbido Constante leva a vibração da caixa craniana, que por sua vez age sobre a parte superior do crânio e do Tálamo e Hipotálamo. Especificamente este efeito atua diretamente em um centro sutil

que é pouco descrito dentro de manuais de várias tradições, embora qualquer diagrama que mostre os chamados chacras, tenha sua descrição acima do ajna, após o soma chacra (3 dedos acima do ajna), exatamente 4 dedos acima deste.

Este centro sutil nestas tradições é descrito como o “todo em um e um em tudo”, e recebe nestas tradições o nome de atma chacra.

Ele converge todas as emissões de características superiores, e de alta frequência, unificando-as neste ponto harmonicamente, e DESTILANDO O MELHOR DE CADA UMA.

Assim saberemos que reage diretamente em conjunto com Hagalaz, pois seu local de incidência dentro do corpo humano será necessariamente a Pituitária, Glândula que trabalha com a Idéia de Todo em Um e Um em Tudo, e que tem haver com o Atma Chacra da Tradição Hindu. E lembremos que Sahashara propriamente dito é descrito sempre acima do corpo do Indivíduo, nunca tocando o Corpo. E este'e o 2º Nível do Hvel Aesgard.

Além deste fato, sito que se qualquer alusão aos descritos signos sobre os desenlaces da tradição do Caminho do Norte, em solo sumério, possam ser refutadas. ELHAZ em si mesmo cancela isto, não por que tenha exatamente o mesmo uso, mas porque tem algo de similar e exatamente a MESMA FORMA.

Aquilo que é descrito como o SIGNO DOS DEUSES MAIS ANTIGOS, gerador de estabilidade, proteção e harmonia, que afasta o perigo. E que é conseguido efetuando-se em Mudra 3 dedos elevados (indicador, médio e anular) enquanto o polegar segura o mínimo, perfazendo um prolongamento com o restante da mão como exatamente uma haste vertical.

Temos assim o mesmo diagrama de Elhaz para este Signo, que curiosamente não tem uma designação específica em solo Sumério.



SOWILO:

Galdhr:
Sowilo sowilo sowilo
ssssssss
sssssooIIII
su sa si se so
(sul sal sil sel sol)

us as is es os
so se si sa su
ssssssss

Contam as EDDAS, que Odin ao se deparar com um homem que possuía duas crianças muito belas, ficou encantado com as mesmas.

Eram um menino de nome Manni de cabelos escuros e pele muito branca, e uma menina de nome Sowilo, de pele branca mas de cabelos dourados muito belos.

Odin então decidiu colocar aos dois como guardas do Sol e da Lua, dando a Sowilo um escudo para protege-la do Calor e da Luz. E fazendo o mesmo com Manni.

Pelas próprias Eddas, Sowilo e Manni estão sendo constantemente perseguidos por Dois Lobos que querem devorá-los. E que durante o Ragnarock, finalmente serão alcançados, sendo que Manni e Sowilo serão devorados mas que antes disto, Sowilo terá dado a luz uma menina que assumirá o Sol, após 3 anos de trevas.

Sabemos pelos detalhes acima, que os que se chama de Aouds, os flocos que compõe cada sub - partícula atômica e que se formaram durante o impacto original de Musphel e Nephel, são especificamente aquilo que se descreve como Vida, Vitalidade e princípio de Evolução (Vemos aqui os princípios mais elementares da Runa KENAZ bem como sua atuação).

Ocorre que bebemos da vitalidade que está nos alimentos, que está no ar, e que está nos veios telúricos. Como formas de transmissão dos Aouds, em sua mais simples forma de existência, ou seja, vitalidade.

A forma de existência material mais simples será logicamente aquela mais propícia para transmitir Aouds. E os Átomos mais simples justamente são aqueles de que se compõem as estrelas, ou seja, Átomos de Hidrogênio se Tornando Átomos de Hélio, e desta reação provém a Luminosidade estelar que transmite os Aouds, particulares a esta luminosidade, para o sistema solar por exemplo.

Os Aouds buscam se combinar segundo sua duplicidade Nephel Musphel, buscando gerar processos de evolução contínua, gerando formas cada vez mais complexas.

Assim, Sowilo representa justamente está incessante busca de Evolução, a partir da mais simples e ínfima partícula – um Aoud – até um complexo organismo, capaz de tomar decisões e mudar seus objetivos, Segundo sua Vontade.

Sowilo é então a Vontade e o Desenvolvimento desta Vontade, para um fim específico. A palavra direcionamento se encaixa muito bem aqui.

Vimos que Jera, é o Ano e o nascimento, e de certa forma descreve o ciclo do Ano Solar.

Mas o elemento central dentro do próprio ano solar. O que faz com que as estações mudem e que os ciclos se renovem, e que dá um direcionamento 'E Sowilo.

Sowilo ou Siegel, pode também ser descrita como sendo a essência no âmago do Sol (como podemos verificar no trecho das Eddas citado acima).

Seu diagrama mostra metade de uma Swástica, e ela é chamada de Roda Solar – Knésol.

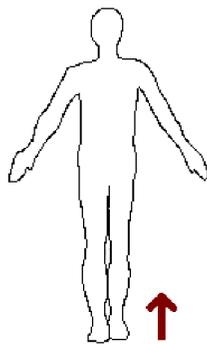
Como estamos falando de Swástica, deveremos remeter ao desenvolvimento produzido pela rotação de 2 Swásticas, uma horária e outra anti-horária, em geometria destila-se uma octagrama na região pertinente ao centro de ambas uma intercalada a outra.

Todo octagrama, tem em si o desenrolar do fracionamento da luz, bem como diretamente toda a estrutura do desenvolvimento do Ano Solar e bem como dos Ciclos do Ano Lunar. Pois possui o Giro A Direita e o Giro a Esquerda.

Assim Sowilo, implica em evolução em energia que se move, e no direcionamento desta energia em direção a um ponto definido.

A Vontade é a 6ª Virtude, e implica em frutificação, e a Vontade está vinculada ao Núcleo central e Criativo do Ser a Verdadeira Vontade. Este núcleo criativo, este centro criativo é o que se chama de Sdhee Alf Pessoal (Sdhee Alf gera a palavra em Inglês SELF, já que Sdhee se lê SHEE, assim a pronuncia se explica. E Self quer dizer "Si Mesmo" quando traduzido).

A única forma de explicar isto se deveria ao fato de que Sirius é uma ESTRELA, e o que rege o Grande Ano Solar de 25.560 anos é a órbita do sistema solar em torno de Sirius.



TIWAZ:

Galdhr:
tiwaz tiwaz tiwaz
tiiiirrrrr
tu ta ti te to
tur tar tir ter tor
ot et it at ot

(Tyr Tyr)
tiiiirrrrr

Esta é a Runa do Deus da Honra e da Vitória, TIW.

Único Deus que possui a coragem de alimentar Fenrir, e que pôde dispor-se a colocar sua mão na boca do Lobo para que o mesmo fosse acorrentado pelas 3 correntes que o prendem, impedindo assim a destruição prematura de uma parte de Yggdrasil, bem como a prematura morte de Odin.

Foi embasado em Tiw que os Persas engendraram seu culto a Mitra, uma vez que a influência dos Guts entre os Sumérios exerceu pressão sobre a Pérsia, principalmente por meio dos sacerdotes guerreiros fiéis a Odin e Tiw, os Bersekers, durante o processo de migração para Noroeste.

Tiw que sacrificou a Vaca sagrada Aoud-Humla, foi a fonte para Mitra e seu Touro sagrado.

Assim os adoradores recentes de Baphomet, dentre os Templários de qualquer espécie, sem o saber fazem uma constante e vã tentativa de adoração a Tiw. Pois Baphomet, o Pai do Templo da Paz de Todos os Homens (Templi Omnia Omnium Parsis Abba), tem por escrita mais perfeita Bapho Metr, Pai Mitra.

Além disto, e mais relevantemente, com base na Runa Tiwaz foi engendrado em solo Druídico o conceito e uso do Triban (Uma Diagonal do centro a esquerda, uma grande Vertical no Centro, e uma Diagonal do Centro a Direita). Que resume a atuação e poder do O.I.V., os 3 raios luminosos que implicam na trindade Taranis – Teutatis – AESUS.

Esta triplicidade, com certeza gerada pela influência do Tríplice Odin/Vi/Vile, os AESIRES Originais, expressa a fonte de todo o Saber dentro do Druidismo.

Assim, a Runa TIW, está vinculada a Vitória do desenvolvimento espiritual, e a conquista da plenitude do mesmo, bem como ao sucesso em batalha.

Também pelas características que sua influência gerou em vários locais, verificamos que ocorre uma variação do Poder da Runa Elhaz - Algiz - aqui.

São exatamente as mesmas Diagonais (uma a Direita, uma a Esquerda e uma Grande ao Centro), que aparecem em Elhaz. Contudo, uma procede do centro para a esquerda, outra do centro a direita e uma vertical comprida ao centro).

Também, e mais precisamente, vemos o Deus que rege a Guerra, a proteção e mostra de Valor, que garantem o adentrar em Aesgard, emitindo sua força para o praticante.

A fonética de TIW, é o “T”.

Quando proferido ele produz um esforço em direção a parte frontal da cabeça, com um estampido.

Sabendo-se que o Cérebro é dividido em 2 hemisférios (o direito e o hemisfério esquerdo) e há a área reptiliana . E que justamente ocorreu uma justaposição de influências e idéias interconectadas com as diagonais de Tiwaz e sua haste vertical, e estas 3 divisões do Cérebro, e somando-se ao que foi citado anteriormente sobre esta mesma Runa, e bem como no desenvolvimento das tradições que se influenciaram pela mesma. E lembrando-nos dos transe de batalha, dos Berserkers, portanto organicamente agindo sobre a área reptiliana, que controla os impulsos básicos de auto proteção, fúria, medo, sexualidade, e que é o local onde a glândula Pineal se encontra. Então saberemos que a atuação de TIW rege a plenitude das virtudes cerebrais puramente físicas, a exceção das amígdalas cerebrais, e do Hvel mais sutil (que está influenciado por Dagaz, Isa e Nouthiz).

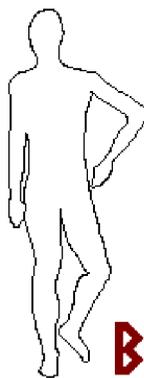
Mas que precisamente levando em conta TIW, sua culminação, já que estamos no final falando também no desenlace final do desenvolvimento dos Einjears (os sagrados guerreiros que morrem em combate, e que estão no Volhol, claro que desconsiderando o Grimmismal e as citações sobre o Saehrimnir). O Hvel que Tiwaz influenciará completamente será o mesmo que coincide com a Glândula Pineal, o 2º Nível de Aesgard.

Uma das 9 virtudes é especialmente citadas aqui, aquela mesma que aparece nos termos Asatru ou Vanatru.

TRU, Confiança, vínculo saber que há algo e que se pode contar com este algo.

Mas como se diz no Havamal : “Uma Pessoa deve saber o que existe após a entrada de uma residência. Para não ser surpreendido por uma espada.”

Isto implica exatamente em Conhecer Tiwaz, e se dar a Conhecer por Ela, para então ocorrer o enlace da Confiança - Fidelidade. E há outra forma de expressar estes termos, em Thelemismo existe o Termo "Certeza e não fé", isto resume o que aqui se refere a Virtude da Confiança, ou Verdade, "TRU".



BERKANA:

Galdhr:
berkano berkano berkano
bu ba bi be bo
beeeerrr

(burk bark birk berk bork)
ob eb ib ab ub
beeeeerrr

Esta Runa é descrita como estando vinculada a Deusa Frigg, filha de Jord e irmã de Lord Thor.

As mais comuns descrições sobre a mesma, dizem respeito a Nascimento, O “Momento Atual Como o Principal”, o Ocultar, o Conter de Forças em si mesma.

Diz respeito a mãe terrena também, alusão Aesir a Jord, e Frigg, e alusão Vanir a Nerthus (embora que Nerthus seja a materialidade do Universo, Maya em contexto Hindu. Nascida do Enorme corpo do Gigante Aourgermir, portanto nascida do corpo daquilo que seria todos os Mundos de Yggdrasil).

Segundo as Eddas:

“Frigg preocupada com a proximidade do Ragnarock, após saber do sonho de Baldur. Fez com que todas as coisas, vegetais, animais, seres, enfim tudo que existisse em Yggdrasil jurasse jamais ferir de forma alguma Baldur, tornando-o assim indestrutível.

Mas Frigg esqueceu-se de pedir ao Visgo (planta sagrada para o Druidismo, um parasita que cresce no Carvalho, e tem conotações regenerativas e sexuais, destoando aparentemente dos fatos em Ragnarok.). Locki soube deste fato que cercava Baldur, e colheu o Visgo dando-o ao Irmão Gêmeo Cego de Baldur, Hodur, na forma de uma flecha, pois ocorre que ao saber sobre o que Frigg fizera a Baldur (cujo nome quer dizer Guerreiro), os Aesires e Vanires puseram-se a se divertir, tentando acertá-lo com tudo o que podiam. Deixaram que Hodur atira-se sua flecha contra Baldur, sendo que Loki “gentilmente” ofereceu-se para guiar sua mão. Hodur nada sabia, mas o dano já estava feito. E assim, incitou-se com a morte de Baldur, o Ragnarock.

Frigg após o incidente, utilizando-se de encantamentos prévios e do auxílio de suas acompanhantes, conservou o corpo intacto até que um Aesir, que se serviu do Sleipnir para viajar, pudesse resgatar sua alma, não antes de Ter conseguido fazer com que de novo Lock, saísse de seu disfarce de mulher ocupada e de coração endurecido, e juntamente com o resto da Yggdrasil, chora-se a perda de Baldur (claro que as lágrimas foram extraídas uma a uma). Tarefa esta que foi imposta por Hela, para que houvesse possibilidade de Baldur voltar. Assim este veio a ser um dos 7 Deuses que sobreviveriam ao Ragnarock.”

Assim, percebemos que Frigg é senhora de conhecimentos ocultos, e da transmissão dos mesmos nos momentos certos, bem como a transmissão oral do conhecimento, e da tradição que é mantida no seio da família.

Ela é em conjunto com as Nornes, tornaram-se a base para as Moiras Gregas, pois Frigg é a Senhora da Roca, ela é quem planeja e tece em silêncio.

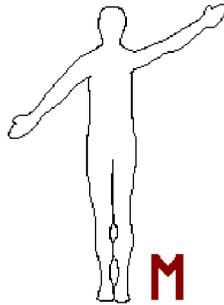
É muito conhecida não pela clarividência, mas por muito saber por meios diversos, e nada revelar além do necessário, mesmo para Odin seu Esposo.

Berkana exatamente tem esta especialidade, e atua mesmo no quesito “Nova Vida para Baldur”. Um momento novo, um novo princípio. Este também é o tipo de nascimento de que se fala aqui.

Outro contexto é o fato de que Berkana, ou BEORK (Urso), estar diretamente vinculada a constelação da Grande Urso. Em que sua estrela Alfa, Poláris, é o chamado Lar dos Lords e Ladies.

Frigg é descrita como aquela que comandava Aesgard, na ausência de Odin. E como se cita nas Eddas, ela derramava Rios de Lágrimas Vermelho Douradas (Aranjado Metálico), quando seu esposo saía em suas longas viagens.

O som “B”, que é a fonética produzida por esta Runa, somente é feito com os lábios. Assim, a idéia em questão é o Silêncio, o muito ouvir para somente pouco falar: “O Viajante na casa de um sábio, por mais que saiba deve demonstrar muito pouco. Deve muito ouvir, e pouco falar, e a tudo prestar atenção. Assim garante sua segurança.” (Havamal).



EHWOS:

Galdhr:

ehwo ehwo ehwo

eeeehwooooo

ehwu ehwa ehwi ehwe ehwo

ehwo ehwe ehwi ehwa ehwu

eeeehwooooo

Aqui temos a Runa que descreve a Montaria, e que inclusive é indicada por alguns como atuante na área das costas (isto deve ser por algum entendimento referente ao que se chama comumente hoje em dia de chakra umbrai, que é citado como estando nas costas entre as omoplatas, e que é responsável pelo que se chama de mediunidade. Ressalto que trabalhar com Deuses e seres superiores como os Hossalfs, nada tem haver com a mediunidade, ou qualquer outro termo dos centros espíritas, que baixam seu nível de vibração para se deixar vampirizar por entidades inferiores, provavelmente trolls, ou larvas diversas. A Um Deus somente se chega, elevando-se ao Nível dele Mesmo, e o contato é consciente e nunca por um centro psíquico vinculado ao assentamento do meridiano dos pulmões, com escape para o centro psíquico da garganta, daí o falar durante as chamadas “sessões mediúnicas”. E como ar interfere com a mente, falta de oxigênio danifica o cérebro por exemplo, a mente é controlada

por algo que ali esteja. Mas que está também vinculado a região de cerebelo centro dos impulsos inconscientes, e das células do prazer, gerando o vício por não resolver suas coisas por si só, precisando assim de um “guia”, ausência da Virtude da Vontade.)

Está Runa vincula-se as Valquírias, e define justamente o veículo que é utilizado para realizar as viagens aos mundos dentro de Yggdrasil.

Está também descrita por muitos, como vinculada aos Deuses Gêmeos, uma alusão as vezes a Vali e Vidar (embora eles não sejam Gêmeos), e a Magni e Modur (Filhos de Thor, Sabedoria e Força, que herdarão o Mjoulmir após o Ragnarock).

E aqui está uma parte peculiar e muito importante dentro do Asatru.

O caso aqui não é apenas de aprender a fazer aquilo que se designa pelo título de viagem astral.

Aqui se fala de gerar os meios para existir além da morte nas moradas que existem em Aesgard.

Sabemos que após as “Deusas que escolhem os Guerreiros”, Valquírias, levarem os Enjehrs para o Volhol, ou para Folkhangar (O Palácio de Freija), eles serão especificamente por elas alimentados e saciados enquanto continuamente continuam a se desenvolver, para assim se prepararem para o momento da grande mudança, o Ragnarock.

Muito bem, seguindo esta linha de raciocínio poderemos saber então que as Valquírias são uma casta Divina, que existem especificamente para sustentar a existência dos Enjehrs dentro de Aesgard, e para escolhê-los. Contudo este “os escolher” é em si mesmo muito dúbio, pois todo esforço em direção ao crescimento e evolução dentro do Troth, somente é conquistado pelo praticante, e a ele compete o pleno desenvolvimento de suas faculdades pessoais, para que então possa erguer-se em seus próprios méritos.

Assim um Enjehr não é escolhido, ele próprio Gera os meios que o manterão em Aesgard.

Chegamos então a um termo técnico específico dentro do Asatru: “Deve-se Gerar uma Valquíria, para que se possa adentrar em Aesgard e lá se possa existir.”

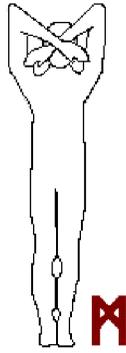
E exatamente o que poderia ser isto?

Simplesmente, após o pleno domínio de suas faculdades pessoais, o praticante desenvolve completa aplicação e uso das 9 Virtudes. E cada uma destas 9 Virtudes está Diretamente relacionada a um dos 9 Principais Hvel's, no corpo do praticante. Assim cada Hvel tem uma musicalidade própria, que atinge sua maestria, gerando uma sinfonia (pensando em Wagner, uma ... “Cavalgada das Valquírias”...).

Isto produzirá o que não ocorre em outras tradições que apesar de utilizarem formas derivadas de práticas do Asatru, mas que não tencionam levar e nem podem levar a Aesgard (e aqui vemos um dos motivos mais fortes). A geração de Um Poder aspectado diretamente com a especialidade do praticante, dentro de suas habilidades próprias – e que o levarão a um contato maior com Este ou Aquele Deus conforme estas mesmas especialidades – e que serão em essência o Corpo Sutil do Praticante Nutrido por uma Variante do Hidromel (que é chamado nas Eddas de o Hidromel dos Sábios e da Inspiração o Mead), e por Carne de um Javali que continuamente se regenera após os banquetes (que também é citada como a carne dos próprios Einjhars. E sabemos que Javali é o animal sagrado do Druidismo, e é muitas vezes como se descreve aquele que completou o treinamento dentro do Druidismo. Isto implica em alimentar-se de uma Contínua fonte de Saber, e que implica em outro sentido com a idéia de força do próprio Javali, um animal que é selvagem e violento).

Assim somando-se todas as idéias conciliadas, Ehwo ou Ehvos, é A Montaria que o Conhecimento que provém de Aesgard se Utilizará para nutrir e acolher o Praticante. Conhecimento este que gerará Um Outro Duplo Sutil e este Duplo Sutil, ou arriscando o Termo, esta Valquíria gerada pelas práticas é um corpo sutil existente vinculado aos Hvel's mais altos do praticante, especificamente os da Cabeça (alguns teriam a infeliz idéia, não recente é verdade, de falar em corpo causal. Terminologia Teosófica, diretamente nascida dos termos e conceitos do Hinduísmo, e sabemos que ele foi muito influenciado pelos Godos – é apenas uma questão de relembrar que o culto a Indra, Ruivo Deus do Trovão e do Relâmpago, gigante portador de um pesado cetro de batalha. Nasceu de influência exercida pelo Reinado de Tur Indara, Senhor dos Guts, na região da Suméria. Mas que pelo óbvio distanciamento perdeu muito dos conceitos e a vínculo com a tradição pelo distanciamento e pelo tempo). Também abordado de forma mais simples a total interação das faculdades mentais e espirituais com o corpo astral, de forma que uma amálgama de consciência completa, nutrido pelo Oddhoerir, o OD, vitalidade pura.

Como adendo, deve-se ressaltar que o nem todas as formas de Asatru encaram as Walquírias como o Ego mais alto a se desenvolver no ser. Na maioria dos textos, aparecem como sua própria natureza o determina, como Idisir (da mesma natureza das Nornes), e que determinam realmente quem vive ou quem morre. E que vem a aconselhar o chefe de um clã, sendo que o praticante ou a praticante, acaba por adentrar em Aesgard pela fusão de sua Hame (corpo sutil), com a Fygja, ou Ygja (conexões diretas com o animal de poder), que gera o termo Hamigja, e assim ele pode subsistir em Aesgard, pois a Fygja o permite nutrir-se ali. Está técnica é também aquela do Bersekergar, o método de êxtase de batalha usado por Ulfhedr e Bersekers, que são guerreiros sagrados.



MANNAZ:

Galdhr:

Mannaz mannaz mannaz
mmmmmaaaannnn
mu ma mi me mo
mun man min men mon
um am im em om
mon men min man mun
mmmmmaaaannnn
mmmmmmmmmmmm

Esta é a Runa que define o elemento Humano, dentro do Troth.

Mannaz quer necessariamente dizer isto, Homem ou melhor dizendo Humano.

Segundo as Eddas:

“E Vi, Vile e Odin observaram após a criação de Yggdrasil, que haviam em seu caminho 2 árvores com aparência similar a sua que estavam em seu caminho.

Então resolveram dar as duas Vidas.

E assim Vi deu-lhes seu elemento peculiar, os 5 sentidos. A conformação que seus corpos deveriam Ter.

Vile deu-lhes a Mente, o Raciocínio.

E Odin soprou nas 2 formas. Conferindo-lhes desta forma a Vida.”

Quando Odin soprou nas 2 formas, ele conferiu as mesmas exatamente o OD, seu sopro.

Este OD (que está na mesma proporção de entendimento com os Aouds tão citados), é o espírito que os Sacerdotes de Odin e Tiw, sempre invocavam em batalha, que lhes proporcionava os êxtases de fúria. Assim o princípio vital puro, é batalha em si mesma.

Mannaz é citada como liberando no praticante justamente os poderes e virtudes, que se referem a Vi – Vile – Odin.

Mesmo durante a apreciação da descrição sobre o Ragnarock, a humanidade também consegue sobreviver ao mesmo, pois 2 humanos nascem da seiva da Yggdrasil tombada, gerando uma casta humana divina.

Há outras citações que descrevem a Lif e Lifthuser, como tendo sobrevivido por se abrigarem nos ramos de Yggdrasil.

Tanto em uma situação como em outra, encontraremos sempre o fato de que aqueles que se apoiaram na força de Yggdrasil para sobreviverem ou nascerem.

Isto remete a compreensão direta e imediata de que foi a força da tradição do Caminho do Norte, incorporada na forma da Yggdrasil que os fez sobreviver.

E isto sendo possível por terem em si mesmos a essência de Vi, Vile e Odin.

Yggdrasil, 9 mundos e 9 virtudes somadas a Essência dos Aesires Originais, levam-nos ao fato de que após o Ragnarock, Yggdrasil sobreviverá na Raça Divina Humana, e mais uma vez que Odin NÃO SOBREVIVERÁ AO RAGNAROCK, ele que mantém íntimo vínculo com os Humanos, sobreviverá em meio ao Sangue de Seus Filhos Aesires e dos Humanos.

Assim destilamos o fato de que os Humanos são aparentados com os Aesires Originais, antes da morte de Vi e Vile, cuja essência e poderes passaram então a viver em Odin.

Mannaz tem a sonoridade do “M”, ela leva o crânio e o cérebro a vibrarem com um som labio/nasal, que termina por atuar sobre todos os Hvel’s da cabeça. Isto é reforçado pelo texto tradicional que fala da criação dos Humanos pelos Aesires Originais.

Ela induz a uma profunda atividade mental, e amplia o raciocínio bem como a intuição, de uma forma unificadora, pois o som “M” leva a área reptiliana a trabalhar com os hemisférios direito e esquerdo do cérebro, ao mesmo tempo, gerando uma forma inteiramente diferente do estado de consciência que as pessoas normalmente afirmam Ter.

A essência dos 2 hemisférios está resumida na atividade das 2 AMÍGDALAS CEREBRAIS, que serão devidamente abordadas mais a frente no texto da Runa Dagaz. A Área Reptiliana do Cérebro especificamente esta ligada a Runa Tiwhaz.

Alguns descrevem Mannaz como atuante também sobre as juntas e articulações do corpo.

Como adendo devo citar outra tradição onde ocorre a influência Rúnica, mesmo que se possa chegar a alegar o contrário.

Dentro do Thelemismo existem citações sobre a importância de encontrar a “...cabala da língua inglesa...” (Liber Al Vel Legis, parte referente a Nuit), e

também existe uma importante citação que diz que: “Todo homem e toda mulher é uma estrela.”.

Bem Cabala da língua inglesa, implica em necessariamente em tradição da língua inglesa, e a base para a tradição da língua inglesa não está em nenhuma hipótese dentro de nenhum sistema que se ausente a Europa, uma vez que o Inglês nasceu diretamente do Anglo-Saxão.

Logo a tradição diretamente associada a Língua Inglesa será necessariamente o Anglo-Saxão, a saber o FUTHARK.

Assim é incitado ao estudo e entendimento das Rúnas, e note que também existe a afirmação direta : “Quem não cometer corretamente estas Runas cometerá um erro fatal.”.

Além destes fatos, temos a simples situação dentro do próprio Thelemismo que diz que: “Tzadhy não é a Estrela.”. Pois em óbvia consonância com o exposto acima, Tzadhy uma letra ligada a tradição diferente da “Cabala” da Língua Inglesa, ou melhor dizendo diferente do Futhark não será a estrela.

E se há uma busca em que se visa a importância de se chegar a tradição da Língua Inglesa, o Futhark, então o correto é analisar pelo método que o próprio “Liber Al Vel Legis” (sagrado livro dos Thelemitas) nos leva a fazer.

Assim saberemos que se “...todo homem e toda mulher é uma estrela...”, logo MANNAZ que quer dizer Homem no sentido de humanidade (já que o diagrama da Runa em si mesma mostra duas Wunjo tocando-se onde se pode perceber harmonia de polos, igualdade de polos), é a Estrela.

Se o sistema Thelêmico não se produz sutílização e fosse apenas mais um de plágio do Troth, estaria atento para alertar para isto. Contudo ele foi um dos métodos preparativos usados para que se abri-se passagem para que o Troth pudesse de novo ser devidamente praticado, uma vez que o sistema Thelêmico foi o aríete que arrebentou muitas portas.

Assim é que ele deve ser devidamente enfatizado.

Assim Mannaz como foi descrito acima prima pelo Homem e Mulher que culminaram suas práticas, aqueles que se desenvolveram completamente.



LAGUS:

Galdhr:
Laguz laguz laguz
IIIIIIIIII
lu la li le lo
(lug lag lig leg log)
ul al il el ol
lo le li la lu
IIIIaaaaaguuuuuu
IIIIIIIIII

Lagus é a Runa que define as Águas profundas do Inconsciente, e é comum uma viagem ao interior do ser centre que se entra em contato com Lagus.

Contudo está viagem não é como a especialidade de Raidho, aqui estamos lidando com todo o material que subsiste no inconsciente como uma amálgama cheia de multiplicidade de formas.

O Deus que está vinculado a esta Runa é Lord Lock, e da mesma forma que este é muito conhecido por suas mutações, transformações e mudanças rápidas de caráter e opinião, assim também procede todo o material que existe em nosso inconsciente.

Há muita informação e força nas profundezas do subconsciente, mas há muitos riscos, perigos sem conta em nosso caminho por conhecer a nós mesmos.

Sempre ouvimos falar de pessoas que se dizem muito bem intencionadas, que até fazem de tudo para comportar-se de forma construtiva. Mas invariavelmente ou acabam por realizar atos totalmente contrários a isto, ou se flagram pensando em efetivamente fazer o contrário, contudo não puderam agir como realmente queriam, prosseguindo no processo de mentir a si mesmos.

Lock é descrito nas Eddas, sempre com uma desconcertante atitude dúbia, em que frequentemente auxilia os malfeitores, mas acaba por puni-los em seguida.

Em certa passagem, ao perguntarem por que sempre se comportava assim, sua resposta foi: “Você está Louco. Se Eu agisse de outra forma Aesgard morreria de Tédio....”.

A Runa Lagus ensina por meio da experiência prática, do contato direto com tudo que a pessoa é mas que inúmeras vezes procura esconder, mesmo de si própria.

Lagus e seu poder de ação pode ser também compreendida se analisarmos os efeitos produzidos por esta Runa em outras tradições.

É comum a tradição Druídica fazer menção a Avang Dhu, aquele que em sua tradição, abriu as comportas das águas do inconsciente e produziu um dilúvio, matando sua Irmã Creswiou, chamada de doçura do viver.

Ele foi condenado então a viver dentro das águas que soltou, e em certas ocasiões é possível vê-lo colocando sua cabeça para fora das águas do Lago que serve de ponte entre este e o mundo das águas do inconsciente.

Este lago é o LOCH-ness (Lago Negro).

O termo Loch, Lago, vem na mesma medida que o poder de Lagus e a forma mutável como LOCK age.

Também foi embasado em Lock que os gregos criaram toda a sua mitologia sobre Hermes, deus grego dos ladrões e mentirosos, bem como deus dos mensageiros, e portador do caduceu (uma referência direta aos conceitos e aplicações do tantrismo a cerca de kundalini).

Assim ele foi identificado como aquele elemento mutável que porta o fogo espiritual, que gera turbulência mas que por isto mesmo, modifica e leva a renovação e ao desenvolvimento.

Isto precisamente é o que Lock produz ao gerar com a Jotun Angroba Jormungand, Hela e Fenrir. Que vem a ser as grandes ameaças entrópicas que no final produzirão a alteração, que fará com que o universo se modifique para que possa continuar a se desenvolver. E é somente por isto que, mesmo sabendo que estava destinado a morrer pelas presas de Fenrir, Odin não ordenou sua destruição, mesmo quando podia, pois seu grande objetivo sempre foi garantir a vida e o desenvolvimento evolutivo da mesma.

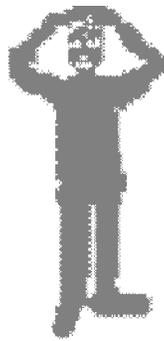
Este fogo que nasce do inconsciente é com toda certeza o que mais se identifica com o Deus do Fogo.

Ele não é de forma alguma como o Fogo de Musphel, pois sua intenção não é a carbonização total de tudo (embora que sempre acabe por passar bem perto de realizar isto), seu objetivo é ativar, ativar e levar a verdade que esta dentro a manifestar-se totalmente fora.

O som produzido por Lagus o “L”, está totalmente vinculado com a língua, que é tanto o instrumento para articular palavras, como também o órgão do corpo que dá grande parte da degustação, vinculando-se ao paladar.

Associando-se então os termos, teremos o “gosto” pela articulação correta do que está verdadeiramente interno ao ser.





INGWAZ:

Galdhr:
ingwaz ingwaz ingwaz
iiiiinnnnnggggg
ung ang ing eng ong
ong eng ing ang ung
iiiiinnnnnggggg

Ingwaz é a Runa propriamente dita que define os ritos de fertilidade da terra.

Ela é a Runa de Lord Freir, e seu diagrama nos demonstra o encontro de Duas Kenas mas que ao contrário de Gebo, em que os pólos são estimulados cada um em direção a um lado para atizar o desejo e poder de criar. E diferentemente de Jera, em que os princípios estão lá a ponto de colidir, híbridos AMBÍGUOS que estão quase a se tocar e contidos dentro de uma semente, que deverá combiná-los em terra.

Justamente Ingwaz é o poder que culminará por ativar o crescimento das sementes, ou que levará a frutificação de projetos e planejamentos a longo ou médio prazo, tudo nos ciclos corretos.

Também devemos citar que Ingwaz, por estar ligada ao poder sexual que leva a concretização final, a vitalidade em andamento, há outros detalhes que devem ser citados.

O som desta Runa é ING, que marca dentro do Inglês o mesmo que os finais “NDO”, marcam no português (por exemplo, fazer = fazendo). É o ato que converte o verbo de uma frase em substantivo de ação e poder.

Deve-se Ter em conta que da mesma forma que as antigas formas de Xamanismo geraram o Culto Aesir, o Culto Vanir e as tradições Siberianas. Também geraram os cultos Indus, em que o mais antigo é o tantrismo (que aponta como sua mais antiga trindade não o Brahma – Shiva – Vishnu, que foi a versão posterior que veio com os Celtas liderados por Rama, que vieram a formar muitas das chamadas famílias solares, em oposição as famílias conhecidas como lunares da Índia. Sua mais antiga Trindade é Shiva / União de masculino SHI e feminino VA / Shankara / Pureza / e Kali / a mãe).

Em todos os textos que puderam chegar a nossos dias, todos os mantras conhecidos como vinculados aos Vedas, terminam em “OM”. E que todos os mantras da tradição vinculada ao Tântro terminam em “NG”.

Shiva é o princípio de fusão dos sexos que gera vida e êxtase nesta abordagem.

INGWAZ age desta mesma forma, e assim o Deus ING (Freir) é o Deus do êxtase sexual que gera vida e frutifica os trabalhos sejam os mesmos os quais forem.

E como última abordagem, devemos lembrar que Freir reside não em Aesgard, ele é o Senhor de Hossalfheim (O Reino dos Elfos de Luz). E está terra é aquela mesma que foi abordada durante as pequenas descrições feitas sobre a Runa FEHU, que é a Runa de Freija.

Isto quer entre outras coisas expressar a natureza última dos Hossalfs, que como já foi dito implicam no si mesmo das coisas, abordando então o termo Self do inglês.

Pois os Ljorsalfs (Hossalfs) devem sua existência a combinação de Freir e Freija, que pode ser entendida se apenas nos lembrarmos de como estes foram cultuados em outros povos, Shiva e Kali.

Por este motivo nada negam a Freija e a amam acima de tudo. E também por este motivo é que Freir reside em Hossalfheim e é o seu Senhor.

Ingwaz assim define o princípio que rege todos os atos que são descritos pelos druidas como pertinentes a seu deus Cernunos, cujo nome mais correto seria Herne.

Os enlaces de Cernunos e Korridwen, efetivamente são uma descrição celta dos enlaces de Freir e Freija, e assim o centro das coisas – si mesmo Self, Sdhee Alf - regidas pelos Vanires é gerado.

A área do corpo que Ingwaz rege é descrita em muitos textos como os órgãos sexuais, mais especificamente o órgão sexual masculino.

Na verdade Ingwaz está vinculada no corpo humano, a atividade da glândula do cérebro que entre muitos outros afazeres, produz o hormônio que induz os órgãos sexuais a produzirem os hormônios sexuais e bem como entrarem em atividade devidamente (especificamente a área superior da Glândula Pituitária).

Em resumo, Ingwaz diretamente está atuando no Vanir Hvel, que descreve a antiguidade da fonte das Sephiroth Binah e Chockimah dentro do Cabalismo. Assim estamos falando dentro da Tradição Hindu do Chakra Ajna.

Agora dentro do gnosticismo Gnose quer dizer Conhecimento; dentro da Cabala Daath quer dizer Conhecimento (Daath vincula-se a Gwennwed do Druidismo, o centro geométrico onde se situam os Sdhee ou Tuatha de Dana), e Ajna também quer dizer Conhecimento.

Haveria um choque de termos se não fossem conhecidos os locais e designações CORRETAS DE TODOS OS PONTOS INTERCONECTADOS, de Geometria, da Cabala, do Druidismo, da Gnose, e da Tradição Suméria, do Enoquiano e especificamente de YGGDRASIL.

Pela Geometria seguindo um padrão Octagramático, o centro equivale diretamente a Daath, e os 8 pontos em volta tanto a 8 das matizes e 8 dos sons, quanto aos planetas do Sol a Urano, com as devidas Sephiroth, e isto também vincula-se diretamente aos 8 gomos de Abred da Cruz Druidica.

A distância entre o centro e os 8 gomos, mais próxima do centro é a que corresponde a luminosidade do Ultravioleta, e o centro deve portanto ser branco.

Ocorre que o termo Branco, refere-se também aos Espectros Brancos, ou de LUZ, e este é o termo traduzido para HOSSALF, que são os Tuatha de Dana, ou Sdhee.

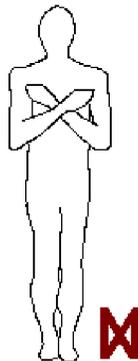
Contudo há um círculo de emanções em volta de tudo isto que no Druidismo corresponde a Keugant, e no Cabalismo a Ain (3º Nível de Aesgar), Ain Soph (Segundo Nível), e Ain Soph Aour (1º Nível de Aesgard) que gera e toca aquilo que se descreve como sendo Kether dentro do Cabalismo, e no sistema solar a órbita extremada e dual de Plutão, que o torno tanto mais próximo de Sírius/Gwennwed/ Hossalfheim, quanto de Polaris/Keugant/Aesgard.

Justamente Netuno (Njord) rege toda a área que compete aos termos Chockmah e por inter-relacionamento com os termos descritos na cabala, veremos inscrito o que Nerthus é quando pensamos a cerca de Binah, já que estes Deuses são a fonte para as Sephiroth citadas.

Concluindo, O LOCAL EXATO DO AJNA CHACRA NO TANTRISMO é justamente o ponto correspondente ao encontro do Hemisfério Ativo do Cérebro com o Passivo, no cabalismo : Binah e Chockimah.

Ingwas age então no enlace sexual do cérebro, e assim o vínculo do Self com o ponto do conhecimento se faz por inteiro.

Em poucas palavras é preciso "Ver para conhecer", assim O Hvel da Visão e do Olho se combinam e se explicam.



DAGAZ:

Galdhr:

Dagaz dagaz dagaz
dhdhdhdhdhdhdh
daaaaagaaaazzzz
du da di de do
dh dh dh dh dh
odh edh idh adh udh
od ed id ad ud
daaaaagaaaazzzz

Dagaz ou Daeg, é a Runa que define a dupla natureza de Odin.

Seu diagrama define-se por uma duplicidade de Thurissaz, isto implica na ação do poder de Thor que protege e destrói, mas que cria logo em seguida agindo não apenas em um único sentido de uma vez, mas agindo em duplo sentido ao mesmo tempo.

Sabemos que Dagaz está vinculado a palavra Dia, como se efetivamente determinasse um específico e importante fato que pode produzir toda a diferença.

Assim significa o Dia da Morte, o Dia da Definição, formaram inflexões assim que produziram em época de guerras frases como : O Dia “D”! DOOM! DOMGEORN!!!

Seu som é o “D”, produz uma leve pressão da língua contra os dentes e a seguir gera uma pressão forte , durante o escape do Ar, em direção alto céu da boca, e que culmina em vibração craniana para alto da cabeça.

Dagaz, como vimos em outras Runas, trabalha com o cérebro especificamente com as áreas direita e esquerda do cérebro, lado passivo e emotivo e lado ativo e racional.

Assim como Odin que para beber da Fonte de Mimir, Hvel Mimir, ofereceu um de seus olhos.

E isto pode ser uma conexão direta com a dualidade do cérebro, que em última instância remete a Vida e Morte. Temas que aqui foram usados para indicar a dualidade de tudo o que cerca Lord Odin.

Dos revezamentos de sinapses cerebrais (como por exemplo foi abordado em Thurissaz), ocorre a troca entre existência ativa e passiva e isto precisamente excita a área reptiliana do cérebro, que ao receber este duplo estímulo leva o encéfalo a trabalhar como um única força ativa.

O enigma de Morte e Vida ligado a Odin, sua dualidade em oferecer Vitória ou Derrota, estão todos conectados ao Ragnarok, pois Lord Wotan deverá perecer em batalha. Os ciclos devem se manter para que a Vida evolua.

Assim diferentemente de Thurissaz que leva a manutenção e produção contínua de vida, pois leva ao retorno da morte nos ciclos. Dagaz é o ímpeto definitivo, que gerará a mudança final.

Da vida surge então o desenvolvimento que suplantará a existência atual em direção a uma mais desenvolvida.

Outro adendo é o efetivo fato que foi em Dagaz, ou DAEG, que os druidas se basearam em seu culto para DAGDA. Daeg-Daeg, Dagda, raiz do próprio nome deste que é o deus celta da Sabedoria, da Inspiração, da Vida e da Morte, que é muito conhecido por seu Caldeirão do Conhecimento e por sua Arpa.

Vemos reunidos os elementos da Fonte de Mimir, e as bases sobre Vida e Morte que sempre cercam Odin.

Mas há mais, pois o termo correto para definir Dagda sempre faz remissão a trindade suprema de deuses dos druidas (e sabemos que a estatificação do Druidismo aconteceu em tempos antigos, quando tomaram contato com a migração dos Godos, sendo que também entre estes povos Aesires ocorreu o culto Vanir também oriundo deste contato. Sito também que a culminação dos trabalhos no Asatru é muito diferente do Druidismo, o correto é afirmar que o contato físico foi um reflexo do que ocorreu nos mundos além de Midgard, dentro de Yggdrasil).

Pois a Trindade Principal de Deuses no Druidismo se compõe de: “Taranis, Teutatis e AESUS“.

AESUS que é o termo druídico mais correto para definir Dagda, explicitamente este termo originou-se da palavra AESIR, que define os Deuses do Céu.

Vida e Morte são as chaves desta Runa, e ao morrer o guerreiro sagrado adentra em Aesgard, ao ser levado por uma Valquíria (Ver a Runa Ehwos).

Dagaz implica então no produto final desta pequena abordagem, no desenvolvimento final dos poderes e virtudes do ser, para que sua Valquíria possa ser gerada e efetivamente o praticante possa viver em Aesgard. Assim esta Runa deverá produzir o final dos trabalhos em plena existência atual, do que o ser será ao adentrar os Palácios em Aesgard.

Está é a Runa que define a totalização dos esforços e trabalhos, ou seja, O CÉREBRO TRABALHANDO A 100 % DE SUAS CAPACIDADES, com todas os poderes e potenciais que daí nascem totalmente ativos. Pois também o diagrama de Dagaz, e sua atividade a nível orgânico nos leva as 2 AMÍGDALAS QUE SE ENCONTRAM UMA EM CADA UM DOS HEMISFÉRIOS DO CÉREBRO.

Estas amígdalas controlam toda a atividade inconsciente ligada tanto aos aspectos racionais, quanto aos aspectos emocionais do cérebro.

Diretamente falando são num certo sentido os próprios hemisférios vistos de forma diminuta, e interagem com toda a atividade que não passa pelo esforço da

vontade dentro do corpo humano, bem como são a sede daquilo que se denomina como Inteligência Emocional.

Estas amídalas produzem os efeitos que virão a fazer dueto com a área reptiliana do cérebro.

Temos aqui mais um ponto diretamente vinculado com a tradição Aesir, pois Dagaz, ou Daeg, está vinculada com os mistérios paradoxais de Odin (Vida/Morte).

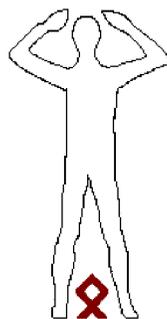
E sabemos que os Bersekers eram guerreiros consagrados a Tiw e Odin, e sabemos ainda que Tiwaz age diretamente sobre a área reptiliana do cérebro, sede dos impulsos mais primários do ser.

Assim Dagaz age na contra - parte desta mesma área, que resume toda a atividade impulsiva inconsciente do ser.

Contudo, pelas práticas estas vem a se tornar ativas dentro da esfera de consciência do praticante, o que equivale dizer o mesmo que foi exposto acima, que o praticante no desenlace final de seus trabalhos deverá estar como que agindo com 100% de suas capacidades cerebrais.

Assim o Hvel onde Dagaz efetua sua ação com certeza será também o mesmo Hvel Aesgard que no Tantrismo se correlaciona com o Sahashara Chakra.

Há um último adendo. Pois sabendo-se que o 3º Nível de Aesgard emana para o ser sua atividade via pituitária, e amígdalas cerebrais, devemos ressaltar que em DAGAZ está a duplicidade de atividade Musphel e Nephel, que gera aos AOUDS ou o OD, e é nisto que reside a Dualidade de ODIN, ou seja seu Paradoxo. E isto porque Odin em si é o paradoxo da vida que nasce da morte pelo excesso de atividade ou pelo excesso de inércia, é o ponto que a cabala aborda sob o nome AIN, o imanifesto, ou o OLHO.



OTHALA:

Galdhr:

Othala othala othala

oooooooo

ooooo

Othul othal othil othel otho

othol othel othil othal othul
ooooo

Othala é a herança, seu som é o “O” e está diretamente vinculada a tudo que diz respeito a Hereditariedade.

Podemos estar falando de heranças familiares propriamente ditas, ou de doenças hereditárias como definidas pela ciência.

Mas há um parênteses que deve ser aberto para a devida compreensão desta Runa, pois aqui também reside a tradição herdada no sangue da família, ou seja o que está incluso no DNA.

Se em Berkana, temos o ato de transmitir aos filhos o que recebemos de nossos ancestrais, em Othala teremos exatamente aquilo que já está impresso em nosso ser no momento exato em que nossos corpos são concebidos.

Assim estamos também falando daquilo que é gerado no feto através pelas informações que vem com os corpos sutis que viram a constituir aquela nova pessoa. E daquilo que os pais tem oculto em seu sangue.

Fazendo mais uma vez uma pequena lembrança sobre a passagem dos Godos milênios atrás em solo Sumério. Após todo o processo de perseguição ao que restou da tradição Aesir em solo Sumério, acabou sendo engendrado pelos sacerdotes de marduk o Al Asif, que é o livro usado religiosamente para falar mal dos sacerdotes dos Antigos, e de como persegui-los.

Neste Al Asif é citado que os descendentes dos antigos andam entre os humanos, mas que são diferentes e que seu sangue é o dos antigos.

Justamente Othala faz direta referência a esta presença do DNA do sangue dos Godos, ou Guts, entre os Sumérios e que é chamado de o Sangue dos Antigos. Em que a tradição dos Antigos nada mais é do que o que sobrou das referências sobre os Costumes das Tribos dos Godos. E ATENÇÃO: “Falamos aqui de Genes Inativos, Latentes, e por serem despertados pela Prática, E QUE ESTÃO PRESENTES EM TODAS AS RAÇAS – Negra, Vermelha, Amarela, Semítica, Branca, etc – É INADIMISSÍVEL QUE SE UTILIZE DESTA OU QUALQUER AFIRMAÇÃO NESTE TRABALHO, com finalidades de perseguição de qualquer tipo, pois a própria perseguição é estúpida em si mesma. E INCITA A IRA DOS VANIRES E AESIRES.

Assim Othala também faz referência a posse justa da terra, e pode ser usada para ativar suas lembranças e bem como para ativar a lembrança genética dos praticantes em relação ao culto Aesir e Vanir.

A Herança por Direito ao que Aesgard efetivamente é, e o “mapeamento” herdado diretamente para chegar até a Cidadela Dourada.

E devemos lembrar que há um pequeno detalhe, um pequeno segredo em relação a Othala, que sua fonética remete também ao termo Odr (nome do Esposo de Lady Freija), ou o OD, a fúria, no sentido mais sutil, Othala pode

ligar-se diretamente a Hereditariedade garantida ao praticante verdadeiro, para invocar e estar em plenitude do OD, como um verdadeiro Ulfheadnar ou Berseker.

abcdefghijklmnopqstuvwxyz

Mistérios Anglo-Saxônicos.

Os processos de aprendizagem através do caminho nórdico passam por vezes por uma integração específica, entre o praticante e o próprio sistema, o que acaba levando ao inevitável processo de contato com os deuses em um nível mais direto, em um nível mais puro.

Das muitas formas de fazê-lo as Runas continuam a ser o método, e o processo, que encerra o conteúdo de todo o conhecimento, mesmo que estejam sendo tão vulgarizadas nestes tempos modernos.

Existem, como o leitor pode perceber, um sem número de meios e modos de uso para procedimentos mágicos com as Runas, que vão do contato com outros mundos, passando pela cura, pelo ataque, pelo auto-conhecimento, e implicando em fim no processo que vulgarmente é chamado de divinatório.

Devemos ter em mente quais são os quesitos necessários para o contato e uso das Runas:

- . Integração;*
- . Respeito;*
- . Transe ou capacitação;*
- . Ser o caminho em si mesmo.*

Sobre Integração e respeito, é quase desnecessário que declamemos outras coisas.

No entanto sobre o Transe, que é capacitação, devemos expor o fato de que Runas não são acessíveis da mesma forma que o Tarot.

No Tarot, por mais que os seus criadores modernos, os Bohemios fossem conhecedores do caminho do norte, e o tenham usado para dar corpo a uma série de coisas no seu sistema Tetragramático, como é o caso do uso de Ases para os números 1 do Tarot. Sempre se faz necessário o uso de suas lâminas divinatórias, que podem realmente refletir os mundos de Atziluth a Assiah, mas não é necessário que se exponha ao Spaed ou a uma forma de Seidhr, para VER o que está ocorrendo imediatamente via a Runa ou as Runas que lhe dão uma resposta.

No Tarot simplesmente, usar de um pequeno contato que pode lhe fornecer uma determinada visão, via os códigos numéricos do Tetragrammaton, que lhe são conhecidos por estudos dentro da Ortz Chaim Hermética.

Na Runa, é necessário que pelo contato com o conceito de HVEL (similar a chakra, mas neste caso é um vórtice, centro de poder que procede de forma a ser como uma janela de força para um deus ou um reino, ou um conjunto de forças que possam ser expressos pela pré-forma que a Runa é) , o Vikti possa obter as respostas via o que a “janela-vórtice”, lhe traz, ou ir para dentro dela, caçar o conhecimento que quer.

Sobre ser o caminho, implica na relação de intimidade e integração, em que o Vikti e a Seidhkhona passam a ser os canais diretos de forças, que podem ser descritas como não antropomórficas, mas que expressamos de forma antropomórfica, para que nossas mentes, até um certo ponto do caminho, possam lidar sem a insanidade, diante do desenlace de poder.

Vale o lembrete de que RUNA é um PODER puro, não descrito, que está simbolizado por uma configuração, mas que guarda atrás de seu Galdhr, o som impronunciável do HVEL, ou vórtice, que ela É. E que se há Runas de Deusas e Deuses, os Deuses e Deusas procedem da mesma forma.

Agora, vamos abordar a Divinização dentro do sistema Anglo-Saxação.

Primeiro, devemos considerar que as 4 Runas “Notumbrianas”, estão diretamente ligadas ao conceito de quaternário, e foram idealizadas para dar vazão a potências sentidas, não expressadas, que não se encontravam dentro dos “ângulos” do Elder Futhark, mas nos espaços abertos entre as Runas do Mesmo.

Isto significa que Cweorth, Flamas do Fogo; Culk, Copa doada; Stan, Pedra e obstáculo; e por fim Gar, a Gungnir que encerra todas as outras 32 Runas anglo-saxônicas, estão diretamente ligadas aos processos que posteriormente vieram a dar vazão aos Bohemios, e outros processos.

Vale que nos lembremos também que o intercâmbio, mostrou aos antigos Viktis caminhos para expressar os poderes dos Sigilos Rúnicos, pois podiam ver a extensão de seus usos, e que esta forma de pensar se enquadra diretamente no poder de atividade dentro destas 4 Runas “Notumbrianas”.

Em Segundo lugar, o Futhark Anglo-saxão foi constituído do Elder Futhark somando-se mais 5 runas.

FUTHARK

Observando estas Runas, destilamos diretamente que AC (poder potencial) e OS (descrita ali como os Aesires, e especificamente O Aesir, Odin), estão diretamente relacionadas com o poder de ANSUS (fluência e encantamento,

poder de uso das palavras), e tem a construção e poder similar ao todo ligado a Runa que define aos Aesires.

Lembremos que Ac deriva a fonética “A”, Os a fonética “O”, e ANSUS a fonética “Ae”, dentro do sistema Anglo-saxão.

Yr, nos dá o capacidade de encontrar objetos ocultos, e fatos ocultos (podemos até mesmo estender seu uso a capacidade de forçar por uso do Galdhr, a alguém revelar o que está nos ocultando). Yr combina Habilidade e Conhecimento em uma única forma, está então especialmente ligada a vidência e a Deusas de Vidência (no entanto podemos ter uma breve coligação com a cegueira de Hodur, e o uso de Yr, apesar das mãos de Locki, para localizar o local para onde a flecha que matou Baldher deveria ir).

Yor, representa Jormungand, e sua construção remete diretamente a forma como a Runa Hagal dos Gothicos, é construída. Ali são descritos os perigos que não são previstos, dentro de um ato ou fato futuro (bem as pessoas sempre ignoram a possibilidade de que Jormungand, erga-se das profundezas quando estão atravessando o que julgam ser plácidas águas).

Ear é a morte em si mesma.

Assim, se usássemos do prensar direto de Ac, Os e Ansus, dentro de um mesmo paralelo, teríamos um conjunto de 27 Forças, 3 para cada Reino de Yggdrasil, sem considerar as Runas “Notumbrianas”.

No entanto estas Runas trazem uma virtude em si mesmas, elas podem simplesmente designar as 4 DIREÇÕES Austri, Vestri, Nofdri e Sudri, de maneira a compor o poder de cada um dos Reinos que ali estão, em uma representação que nos faz literalmente sair de todo e qualquer paralelo, com o sistema quaternário do Tarot e dos Herméticos.

Isto traz liberdade, e reforça a busca de nossas tradições.

Podemos comprová-lo, pelo fato de que tanto Aesgard, quanto Nephelheim, estarem a Norte. E que o Hvel de Mimir, é quase fronteiro com Nephelheim, o que dá quase que totalmente TODAS AS RAÍZES DE YGGDRASIL, voltadas diretamente para o Norte (Há expressões na Internet de Yggdrasil´s que assim são representadas).

Assim, para norte colocaremos a Runa GAR.

Temos então aos Vanires, que tem o Barco como uma forte representação ligada a si. Isto nos leva diretamente a Calc, que produz a purificação ao fim de um estágio, e transformação espiritual.

Teremos obviamente a Cweorth, as Flamas do Fogo, o Fogo purificador voltado diretamente para o Sul.

E Stan, que pode entrar ao Vikti ou pode ser usada para entrar e obstruir ao que atrapalha ao Vikti, para Leste.

Assim, se considerarmos as alusões sobre a combinação de Ac, Os e Ansus, dentro de uma tríplice expressão de um poder, teríamos aproximadamente 3 Hvels para cada Reino, sob certo ponto de vista.

Agora outro tópico importante.

O uso de uma Runa em processo reverso, ou seja ao contrário, o que indicaria o efeito negativo do Hvel que ela é.

Isto em caso de um curioso usando das Runas, para impressionar amigos, ou seduzir pessoas menos inteligentes, pode até fazer sentido.

Mas se estamos conscientes de que devemos entrar no Vórtice de Poder, ver o que há para se ver a respeito do problema por ali, ou viajar para obter uma resposta. Torna-se fútil qualquer coisa a cerca da possibilidade de Retirar uma Runa invertida.

abcdefghijklmnopqstuvwxyz

Sugestão para processo de uso de Runas

- 1) Primeiro deixe pré-disposto a sua frente o propósito que deseja saber ou efetuar;*
- 2) Invoque os poderes de Yggdrasil que são necessários. Isto lhe deixa claramente a necessidade de Invocar a Yggr, as Nornes, Freija. Ou invocar aos 3 Hvels de conhecimento, Hvels Galdhr, Urd e Mimir;*
- 3) Opte por usar de Uma Única Runa, ou o aparato representativo para investigar e se preparar para a projeção;*
- 4) No caso de Uma Runa, proceda com o Spaed ou o a Viagem, Seidhr, para descobrir o que é necessário, diretamente ao Hvel designado;*
- 5) No caso de sentir a necessidade de saber mais. Designe aos 4 cantos, como na parte acima sobre as Notumbrian Runes, e em seguida observe as Runas que saíram para cada um dos 4 cantos. Você saberá que os 4 reinos diretamente fronteiriços a Midgard, centro da questão (a pessoa que está pesquisando aqui está investida de Midgard), lhe revelarão o que rege o contato da pessoa, ou fato pesquisado, com aquelas 4 direções em relação ao problema (assim se o natural for Gar para Nodri, e se ali estiver Lagus, o contato com aquele ponto somente procede pelo inconsciente, e mutabilidade de Locki, o que já diz muito a respeito do problema e pessoa em si). Se para o Leste, onde estaria Stan, sair Ur, teremos ao invés de Obstrução, a capacidade de uso do poder dos Jotuns, o que significa que eles obstruem tudo menos o fato ou pessoa, e que sua força verte para Midgard, sem que exista impacto ou destruição, sob este prisma. Se ISA, sair para Sudri, não há contato da pessoa ou fato com Musphelheim, não há estímulo para construção ou mesmo para ação, o que pode revelar problemas intensos ali (talvez a resposta ali esteja explícita).*
- 6) Em seguida, deve ser efetuada a questão a respeito do núcleo do problema, ou da pessoa, em outras palavras, deve-se fazer a pergunta mais uma vez e de forma direta e franca;*

- 7) *Devemos então, usar do Spaed ou do Seidhr, para ver o que há por traz da resposta, indo até o Hvel ou sendo o Caminho pelo qual o Poder deste Vórtice flui, como resposta imediata;*
- 8) *Por fim, após ter observado o que deveria ser visto, e sabendo que “...Um presente exige outro...”, e levando-se em conta que estamos falando de Shamanismo Nórdico, e não de divinização comum, uma gota de sangue, ou em ultima instancia Brinde com Hidromel ou Cerveja, quando o sangue não puder na hora ser usado (devendo ser utilizado em seguida, na melhor oportunidade). Pois as Forças vivem em nosso Sangue, e ele sela o processo de forma exímia. Devemos, estar atentos para avisos durante o processo de transe, pois o sangue pode não ser o necessário para concretizar o final, ou mesmo devemos talvez ter de efetuar atos específicos, como Blots mais tarde, após um certo tempo. Lembrando de novo que nosso sangue é um só com os Vórtices, como é ensinado por Heimdallr ao engendrar as 3 castas, dos 3 biotipos que existem neste planeta, nossos costumes simplesmente abrem um leque maior de meios para que os Vórtices possam atuar.*

Observações Importantes sobre Hvels e Runas:

Durante os tópicos dos 9 Meses de treinamento, para desenvolver as faculdades e características, do nascer dentro da Tradição e magia nórdica, serão abordadas formas e métodos de uso e desenvolvimento, de alguns estilos de práticas modernas e tradicionais, dentro do sistema nórdico, e entre as modernas temos o Hvelgaldar – ou Hvelgaldhr, em referência exata a um trocadilho com o Vórtice ressonante de Nephelheim, que tem em seu nome o germe do transe e canto da magia nórdica, e bem como do encatamento dos vórtices, ou chacras do Hinduísmo, que no Old Norse são chamados de HVELS.

Como se poderá notar abaixo pelas descrições feitas a cerca do estímulo dos Hvels, todos os posicionamentos de Hvels estão vinculados a um sistema que não utiliza-se de escala direta para cima, a partir dos órgãos sexuais, indo para o umbigo, plexo solar etc.

Ocorre aqui o uso de um sistema espiral, que respeitará inclusive a ordem em que os Mundos de Yggdrasil ocorrem, e que visará concentrar primeiramente no centro de equilíbrio do corpo, o plexo solar, a energia e desenvolver até este ponto todos os centros de energia anteriores ao Vanirhvel.

A partir deste ponto, efetua-se uma descarga a mais de KENAZ a partir dos Órgãos Sexuais, em direção ao exato da Glândula Pineal no Crânio, Explicitamente o VANIR HVEL.

O motivo disto é a necessidade de preparar os Hvels e pontos da Coluna Vertical e Cervical, e intercalações com Glândulas, Órgãos e partes anexas a Hvels no Corpo, para que suportem a plena Ascensão de KENAZ, através da coluna em direção aos Centros Metabólicos e Psíquicos que expressam a Ação dos Deuses no Corpo Humano.

Eu Recomendo que se faça um acompanhamento do texto abaixo para que se possa inteirar-se primariamente sobre os tópicos citados:

“Foram gerados pelos Aesires, através da pré matéria que em verdade era AOURGERMIR, os mundos de Yggdrasil. A saber: Midgard, o ponto de percepção exata referente ao âmbito humano socialmente aceito. Abaixo de Midgard está o Svartalfheim, lar dos Elfos Escuros, as forças que engendram o necessário para o arranjo e rearranjo dos seres que nascem e morrem, e bem como a base para a existência em sua fase mais prática, necessidades, fome, aquisição, em uma palavra manutenção. Abaixo de Svrtalfheim, está o mundo das consciências latentes, não desenvolvidas, na verdade que nunca se desenvolverão além do ponto em que já estão, mas que podem decair facilmente, este é o HELL o local para onde os seres que não se desenvolvem vão. A frente, a Norte de Midgard, teremos o já citado Nephelheim. A Sul, teremos o já citado Musphelheim. A direita, teremos Jotunheim, já comentada, o local para onde os Jotuns que sobreviveram se dirigiram (em outras palavras, o local para onde se dirigiriam naturalmente as forças vinculadas, a manutenção da vida próxima a fase mais entrópica da equação da própria vida, em seus primórdios). A oeste, teremos as forças que naturalmente mantém a vida e os processos vitais de abundância, desenvolvimento da vida ao ponto da civilização, relacionamentos e comércio. Em suma, a vida humana como é mas em um nível de existência que seria considerado utópico pelos padrões atuais. Está será VANAHEIM, o lar dos deuses da Terra. Acima de Midgard, teremos aqueles que funcionando como uma ponte entre as equações que mantém a vida, participam diretamente da mesma, apesar de passarem despercebidos. Estes são os HossalFs, e sua região é o Hossalfheim, que corresponde diretamente aquilo que a cabala chama de DAATH. E logo acima de Hossalfheim, teremos o AESGARD, lar dos Deuses primordiais, em que ali também residem as forças que conectam diretamente a abundância terrena com o Desenvolvimento espiritual pleno, a Saber LADY FREIJA E LORD NJORD. Em que o ponto vínculo mais alto entre os HossalFs e os AESIRES e VANIRES, é o Deus Freir, que reside em Hossalfheim (e será necessário estudar sobre os Tuatha de Dana, Sdhee para que se entenda corretamente os entrelaçamentos que rondam Hossalfheim, que no druidismo é chamado de GWENNWED.)”

Muito bem, baseando-nos exatamente nas informações contidas tanto nos entrelaçamentos do Octagrama, bem como no sistema de giro de chakra, de várias tradições, especificamente o Hvelgaldr, o giro de chakra Nórdico. E sabendo de antemão que cada zona eletromagnética vinculada a um conjunto específico de células com uma operacionalidade específica, Em que os mais conhecidos destes plexos, são os vinculados a glândulas, ou seja os Chacras Magnos. E cada mundo da Yggdrasil, está vinculado com um HVEL específico, ou com uma Nadi específica, como é o caso de Ida e Pingala, para Musphell e Nephell.

Também, o nível de consciência de um ser estará vinculado a um mundo da Yggdrasil, que for mais operante de acordo com a natureza do ser em questão ou sua constituição.

Farei também um pequeno enxerto aqui. Você notará que o desenvolvimento de poderes, bem como o estímulo dos centros sutis, é bem diferente em certas circunstâncias do que os métodos mais conhecidos (embora seja feito abaixo uma outra alusão a isto). Mas deve lembrar-se da técnica do Pilar do Cabalismo, tanto o Hermético quanto o Judaico, que fazem com que a energia se acumule

naquilo que o sistema indiano chama de Sahashara Chakra (3° Nível do Hvel Aesgard), através de 6 esferas, em que o Muladhara é a esfera que se refere a Yesod, e a Malkuth, vincula-se aos pés (ou seja, a energia invocada no alto da cabeça, desce até os pés e acumula-se nos pontos reflexológicos. Se entrefunde com a vitalidade da terra, e vai para os meridianos como descritos nos textos Chineses, via os pontos de reflexologia nos pés. Abarca então a aura, e condensa-se no DNA, procurando então desencadear no corpo físico o desenvolvimento invocado no alto da cabeça, bem como fixar a energia nos planos mais densos. Contudo sabemos que o uso mais comum, é aquele em que o mestre durante o ritual ou as práticas, usa o Pilar para massificar todos que praticarem por seu sistema, controlando-os inserindo em seus metabolismos o sub-servialismo por meio de alguma afirmação ou método sutil ou grosseiro). Assim o Pilar serve para ativar a energia de um certo tipo com uma finalidade específica. E o Giro de Chakra, busca pegar o ponto exato em que a pessoa se encontra e expandir até o máximo das possibilidades da Vontade de Cada Um. O Estímulo de Hvel leva em conta exatamente a descrição e comportamento Geométrico do Ser Passível de Evolução, seus corpos sutís, e a forma como estes corpos podem ser ativados e acessar outros níveis de existência e de energia, por pontos de contato que se estendem como espirais infinitas, a maneira de tentáculos Swásticos.

Assim, voltando ao texto em si, teremos aqueles que por estarem com sua Kundalini apenas latente, apenas como uma mantenedora do estado de vida em seu começo, sem nenhuma outra atribuição que não seja a de fazer com que o corpo se mantenha vivo.

A regra é a de que qualquer golpe, ou estímulo muito forte, pode fazer com que a serpente de fogo desperte, assim Kenaz pode ser despertada até este nível. Logo os chamados maníacos sexuais, mesmo os que efetuam algum tipo de pedofilia, sadomasoquismo, estupradores, etc., são pessoas que tiveram suas energias vitais estimuladas, por algum acontecimento - possivelmente a perversão de algum tutor ou dos próprios pais, ou de alguém próximo, ou como também é comum, algo que trouxe de vidas passadas. Contudo, esta mesma energia somente acorda por uma atividade sexual superior a dos seres inertes, mas desequilibrada e violenta. Este é o comportamento sexual dos chamados trolls, e tudo em suas vidas reflete este mesmo comportamento.

Nestas pessoas, nunca os Aouds – física digital – a força de KENAZ, se elevam para os locais devidos. A energia fica sempre aprisionada no geral no Muladhara chakra, cujo termo apropriado é HVEL JOTUN. Existem 7 hvels fortes menores (7 para-chacras) a volta do HVEL JOTUN. O OD estimula estes centros vitais a ponto de que cresçam em força, e o ser que jogou a si mesmo nestas condições passa a viver para atender apenas a satisfação de suas necessidades sexuais, bem como toda e qualquer forma de prazer desenfreado. Aqui se desenvolvem os exageros além do que o corpo pode suportar, em poucas palavras, a pessoa para de viver e sentir prazer, e passa a viver para apenas e tão somente sentir prazer. A dor aqui passa então a mostrar-se como uma forma de satisfação do prazer, a mortificação. Vemos então o porquê das religiões baseadas em Thurses bloquearem tanto a atividade sexual de seus participantes, ou daqueles próximos, se puderem ameaçá-los. Estas religiões buscam gerar estes desvios, para que pelo estímulo e pesar imediato do ato que não pode ser evitado, a

pessoa se coloque como um pecador eterno, e assim busque a eterna redenção de sua sexualidade, bem como dos atos que são estimulados por ela diretamente e indiretamente. E assim ocorre o drenar da energia dos fiéis destas religiões, que se sentem assim mais calmos, pois sua imensa energia represada foi aliviada, e mesmo que sexualidade e vida sejam uma e única coisa, aqui ela foi adulterada. Como adendo sigo que os líderes religiosos destas religiões em questão, desenvolvem todos os mesmos desequilíbrios de seus fiéis, contudo na maioria das vezes em nível muito superior, como prova somente temos que lembrar dos inúmeros casos de pedofilia, sadismo, e abuso sexual cometidos por padres, pastores, mulas mulçumanos, Líderes Harekrishnas, Rabinos não Cabalistas, ou Rabinos Cabalistas que tenham efetuado a já conhecida opção dos chamados irmãos negros, como todo adepto exaltado desequilibrado, e preferiram a canalhice a verdade.

Se você prestar atenção, tudo que se fala dos gigantes, dos Jotuns, e mesmo dos que estavam no pré-universo, tem uma vinculação direta com tudo que foi representado acima. Jotun representa, como está acima, toda a energia da vida em seu início, não lapidada e nem moldada, que é vida, mas tão PRÓXIMA DOS EXAGEROS ENTROPICOS DE INÉRCIA OU ATIVIDADE, que pode vir a por um fim a própria existência, e como se diz em tantrismo, aqui se perde o medo da morte, Kali rege este HVEL no sistema Indiano.

Pela rotação em direção ao centro, baseado na swastica, e na espiral, teremos o Mundo dos sussurros. O mundo dos mortos. Aqueles que de forma alguma conseguiram qualquer das 9 virtudes, e que podem até Ter conseguido alguma em algum nível, porém por apatia ou atividade excessiva erraram feio durante suas vidas. Pois todos os que desencarnam, Nórdicos ou não vem para cá quando não podem evoluir. Aqui há 9 sub-níveis, para cada grande erro vinculado as 9 virtudes, ou para um grupo delas ou para todas elas. Como sabemos, por meio do hvel da garganta os mortos falam com os vivos. E pelo estudo da dupla Swastica Céltica, Cruz Druídica, saberemos que o ar está vinculado ao que os indianos chamam de Vishudha Chakra. E sempre há o vínculo dos espíritos com o ar. E sabemos que se alguém tenta passar por DAATH, que na cabala está vinculado a garganta, será julgado, e estando ou não preparado haverá uma atitude específica em relação há ele mesmo. Hela a Deusa de Hell, tem uma Olho de Fogo que julga a todos que adentram o Hell. Assim, saberemos de antemão que todos os pontos da tradição se reforçam aqui, sem contradições. Contudo, como está especificado tanto acima como abaixo, o que se chama na tradição Indiana de Vishudha Chakra, HVEL HELL, NÃO É AQUILO QUE SE NOMEIA DAATH PELO SISTEMA DA CABALA. E sim é o próprio domínio dos espíritos não encarnados, assim chamado de domínio do ar. Mas a ele compete o termo usado pelos cabalistas para exprimir o estado de afundamento no abismo (aliás termo igual usado no Druidismo, para sitar os que se afundam em Annoiuin, o abismo céltico). Este termo é DUMATH, que quer dizer SANGUE. Seu número em gematria é 444 (curiosamente o estado vinculado a negar-se a elevar-se é a falha dos Adeptos Exaltados, cujo número é 4. E 444 implica dentro do cabalismo na natureza astral de Chesed, Yetzirah de Chesed.). Pois aqui o ser vem a se afundar em 9 sub-níveis vinculados a falhas específicas relacionadas as 9 virtudes.

E se no Hvel anterior, temos a sede insaciável de satisfação sexual e dos prazeres a qualquer custo. Aqui temos a apatia de atitude, e mesmo que estejamos além do desejo desenfreado aqui, isto somente não é o suficiente. Pois contemplamos os erros, por nossa incapacidade de nos melhorarmos, mas nada além disto. Este hvel é teoria pura, sem atitude prática alguma. As pessoas aqui vivem se queixando e repetindo, mas e se eu não tivesse feito assim, ou, se eu tivesse agido de outra forma. Ou tecem planos mirabolantes, de como burlar as regras, quando delas sabem, ou de como o destino sempre os controlou, e elas sempre foram vítimas.

A energia ao seguir o fluxo em espiral, encontrará em seguida um meio de expressão específico. Pois este será o HVEL que domina a manutenção do corpo, que domina o fluxo vital de líquidos que percorre pelo corpo, que mantém os elementos necessários para os minerais poderem ser utilizados adequadamente. Aqui há atividade em direção a algo, mas motivada quase sempre por mesquinhez. Ele também está vinculado as emoções de posse, ganância, poder econômico, maquinações, aquisição de conhecimento sim, mas com o intuito de utiliza-lo apenas para ganho e enriquecimento pessoal.

Este será o HVEL SWARTALF, ligado ao mundo dos Elfos Escuros, que se formaram do corpo em decomposição de AOURGERMIR. Na tradição do Norte, eles foram os fabulosos ferreiros que forjaram Mjounir, Gungnir, etc. O que significa que SWARTALF HVEL, provém o elemento necessário para que os meios para a evolução e proteção possam vir a existir. A matéria básica para que tanto o poder criativo e evolutivo, quanto o inútil acúmulo destes elementos por ganância, aqui ocorrem ao mesmo tempo. Contudo, sem um estímulo externo não gerará em hipótese alguma, os poderes construtivos. Da mesma forma que HVEL JOTUN existe para se auto satisfazer sexualmente ou prazerosamente, mesmo a custas da própria dor ou de outros. HVEL SWARTALF existe para satisfazer sua ganância, mesmo à custa de dor alheia ou da própria, contudo aqui a dor própria ocorre em menor quantidade do que no HVEL anterior.

Agora um pequeno adendo. Segundo o sistema de HVEL, os mundos da Yggdrasil se distribuem por um sistema de espiral (eu recomendo mais uma vez uma pesquisa dentro da Unidade da Tradição, distribuição de Chacras na parte de Correlação de tradições, bem como o texto O Hexagrama Unicursal e a Cruz Druídica, tópicos soma, atma e sahashara chacra), isto foi descrito acima, mas é necessário uma rápida descrição, pois este sistema se diferencia dos costumeiros sistema de chacras, e mesmo dos sistemas de Pilar do Meio da cabala hermética. O ponto culminante é que, o centro geométrico do corpo é o centro geométrico da relação do Ponto e do Círculo, e este ponto é o próprio HVEL que se justa posiciona no local descrito exatamente como o MANIPURA CHACRA do sistema Indiano. Algumas mentes torpes descrevem este centro vital como o ponto de violência e tirania dos corpos sutis do ser passível de evolução. Fica claro, pela própria matemática, que está é mais uma das muitas propagandas do Adepto Exaltado em seus exageros azuis, buscando o domínio das massas.

Este ponto em questão, diferenciando-se de qualquer outra forma de descrição sobre centros vitais, e desenvolvimento pessoal, corresponde as descrições daquilo que os Cabalistas chamam de DAATH. Este é HVEL HOSSALF,

vinculado aos Sdhee, ou Elfos Luminosos, que como se poderia compreender por um estudo sobre lingüística e tradição Bretã e Nórdica, nos mostrará que sdhee, os elfos de luz, são a base para as palavras SILF, SILFIDE E PRINCIPALMENTE SELF (sdhee alf). Isto significa que este é o ponto exato em que o ser chega ao núcleo de sua consciência, e pela 9 virtudes nasce para uma existência verdadeira, escapando da ilusão dos sentidos, desenvolvendo o si mesmo, que é chamado de SELF em inglês. Ou seja o que a psicologia Jungiana chama de INDIVIDUAÇÃO (mas este é o princípio, HÁ ESTÁGIOS SUPERIORES ALÉM DESTES).

Os Druidas chamam este ponto de GWENNWED, o mundo branco que centraliza suas vidas.

Em termos de descrição física, com base nos estudos feitos acima sobre os Modurans Aoud e Aoud-Humla. Segunda a física digital o universo é justamente formulado a partir das partículas de Aoud (Modurans Aoud), que vem a formar o Nowire, que em essência é o aquilo que os Cabalistas e Hermetistas chamam de Plano Astral. Os elementos químicos mais leves são os primeiros a serem formados pelas reações em cadeia geradas a partir dos Aouds, e as estrelas são compostas de enormes quantidades das mais simples formas de matéria, ou seja: Átomos de Hidrogênio tornando-se Hélio, fusão nuclear. Justamente o centro do círculo (relação ponto e círculo já extensamente abordada), deve ser constituído de enorme área de concentração de Modurans Aouds, ou simplesmente Aouds (como em Aoud-Humla). Neste caso estaremos justamente falando de HOSSALFHEIM, Reino dos Elfos de luz, que é o Gwen Ap Nwed, GWENNED, Mundo Branco. E ressaltando, finalmente que Nowire é LUZ ou Espírito. Significa, em termos de desenvolvimento psicológico, que você ao adentrar aqui, poderá estender sua consciência a existência em um nível puro e pré-material, além da Ilusão dos Sentidos, no centro exato da emanção (baseando-nos no ponto de vista da relação Terra-Sírius-Poláris) de Aouds, onde os mesmos estão mais concentrados.

Você deverá estar agora se perguntando: Se é um sistema espiralado, e se muladhara é JOTUN, logo VISHUDHA É HELL, e a seguir Svadhithana é Swartalfheim. Assim Midgard é o que se chama de Anahata, para que então HOSSALFHEIM seja MANIPURA. Também não poderíamos efetuar o estímulo dos centros vitais, como ocorre em outros sistemas, em linha reta de baixo para cima?

De certa forma sim. Podem ser estimulados em linha reta, até que se acostume ao sistema em espiral, é difícil ir diretamente para a centralização da vontade no começo (porém pode ser feito). Pois também estes mundos de Yggdrasil se encaixam nesta posição em nossos centros vitais, de maneira que a cada grupo de 3 hvels, o último represente um final para o ciclo completo do grupo em si. Assim, baseando-nos em uma abordagem de ascensão de Kundalini em linha reta, teremos uma primeira sublimação em Hvel Hossalf, uma Segunda em Hvel Vanir (Ajna Chakra), e uma terceira no Hvel chamado de Sahashara chacra, estimulado pelo terceiro Aeth rúnico. Em que o que se chama de Soma Chakra, estará estimulado pelo primeiro Aeth Rúnico, e o que se chama de Atma chacra, estará estimulado pelo segundo Aeth Rúnico. O conjunto de Soma, Atma de Sahashara chacras, correspondem em conjunto ao HVEL AESGARD.

Assim seu Ser e sua Vontade participam implicitamente do centro exato do círculo, mas desenvolvem-se completamente em seguida na borda do mesmo (Estude o modelo de física enoquiano, e compreenderá melhor este fator).

Em seguida, teremos o Hvel que funciona como o ponto intermediário entre todos os Hvel. Desnecessário dizer que estamos falando do que se chama no Hinduismo de Anahata chacra, e na Cabala de Tiphareth. Aqui contudo sua abordagem mais correta ocorre como MIDGARD, pois há uma afirmação mesmo dentro do cabalismo que a humanidade estava em nível de existência proporcional a Tiphareth, e então decaiu, exatamente esta foi uma alusão a tradição do Norte, em que o meio exato de Yggdrasil é Midgard. Foi desta situação que surgiram também afirmação sobre a identidade da terra e do sol dentro do cabalismo hermético. Analisemos a seguinte afirmação dentro da tradição do Norte: O coração de um homem sem os Deuses, é um deserto gelado!

[Midgard é o que se chama de Terra Intermediária, Tolkien aproveitou-se disto para sua Terra Média no Senhor dos Anéis.](#)

Aqueles que vivem em função deste Hvel, tem suas vidas um tanto mais equilibradas. Podem contudo ser influenciadas a qualquer hora por qualquer situação ou ser. Pois aqui são servisais, servos das emoções. Sua vitória aqui é dominá-las, e passar adiante, assim o que se encontrará em seus corações será as 9 virtudes, que são superiores as emoções banais que dominam e controlam os seres inertes e Trolls.

Assim, ao desenvolver completamente as 9 virtudes, o ser pode adentrar e viver entre os Hossalfs, chamados no Celtismo de Tuatha de Danann, exatamente como descrito acima.

Agora, como o desenvolvimento não para, como já nos centralizamos em nossos respectivos <selfs>, devemos em seguida ampliar nosso desenvolvimento, e expandirmos aquilo que somos, que se desenvolveu EMITINDO AS NOTAS MUSICAIS DE SUA PRÓPRIA SINFONIA, que em essência são a forma como capta e se utiliza das 9 virtudes. Estes acordes devem ampliar-se e evoluir para uma sinfonia que jamais poderá ser imitado por outro, ou terá a mesma beleza quando tocada por outro. Assim, o desenvolvimento passará necessariamente pelo ponto exato em que a perfeição do desenvolvimento humano, chega ao ponto do divino, através das artes terrestres. Isto em si mesmo reflete o próprio HVEL em questão que estamos começando a abordar.

Este HVEL será o HVEL VANIR. Vincula-se ao Vanaheim, lar dos Deuses Vanires, os Deuses da Terra. Que cuidam da prosperidade, abundância e relacionamentos bem como do TRANSE E CONTATO DIRETO COM HOSSALFS E SVARTALFS, para desenvolvimento e evolução pessoal ou para manutenção da TRIBO (virtudes da fidelidade, hospitalidade e honra). Contudo este não extrapola para fora dos âmbitos supra humanos, justamente o âmbito divino. Pois os Vanires são igualmente poderosos aos Aesires, e alguns deles (como foi citado no começo deste texto) freqüentemente participam de AESGARD, mas seus cuidados em relação aos humanos ligam-se as necessidades diárias que podem vir a se desenvolver em formas do conhecimento ligadas a terra, e ao conhecimento que dela provém, bem como ao

telurismo, mas há a possibilidade de ir além por prática constante do SEIDHR (Transe, arte vinculada a Lady Freija). Aliás, este é o método Vanir para que os que são passíveis de evolução, possam se erguer para cada vez mais longe.

Este HVEL VANIR, está vinculado a glândula pineal, e aos hemisférios direito (feminino) e esquerdo (masculino), do cérebro. E como as pessoas mais atentas devem ter notado, este é o ponto que no sistema Indiano é chamado de Ajna Chakra (O Olho de Shiva). Aqui temos a aquisição de conhecimento (pontos vínculos: Conhecimento em Grego quer dizer Gnose, Conhecimento em Hebraico quer dizer DAATH. Como o texto cita acima, pelo Seidhr adquirimos a essência plena do Hossalfheim, extrapolamos em direção as causas últimas da existência dos próprios Hossalfs, os Tuatha de Danann).

Os Vanires são descritos como extremamente vinculados a sexualidade, e a eles atribui-se a sexualidade mágicka, conhecida no oriente como Tantrismo.

A matriz para o que os Cabalistas chamaram de BINAH, está em Lady Nerthus, e a matriz para o que os Cabalistas chamaram de CHOCKIMAH, está em Lord Nyjord. Somente será necessário que se faça um pequeno estudo sobre as Eddas, assim obteremos inclusive as fontes para a escrita e fonética de várias palavras de várias tradições.

Este Hvel do conhecimento, como já podemos supor nos levará para uma experiência de absorção espiritual completa. Em Hvel Vanir, vemos as causas da materialidade e da ilusão dos sentidos como um meio próprio para a evolução do ser. O provar de todas as coisas, pois nada é impuro, tudo é um veículo. Aqui o praticante, já cômico de seu Si Mesmo, seu Self, eleva a si mesmo ao ponto da interação das causas de todas as coisas, e torna-se ele mesmo um senhor destas causas. Tudo é entendido, por saber imediato, num abraço sexual que anula as aparentes contradições. Seus acordes agora são uma melodia, que vai até as notas mestras da vida, e há unicidade nas mesmas.

Então o praticante vai além.

Em 3 estágios consecutivos, ele descobre o si mesmo como um êxtase infindável (chamado de soma chacra no sistema indiano, 3 dedos acima do ajna chacra).. Ocorre uma experiência específica, em que o cérebro parece estar preenchido por líquido morno, que produz um prazer indizível muito maior do que qualquer orgasmo comum. Algo como a sensação de que cada batida cardíaca, gera um orgasmo intracerebral. Isto é chamado de Samadhi, no Sistema Indiano

Em seguida, ele experimenta a si mesmo como o Todo em Um, o Um em Tudo (uma conhecida experiência vinculada ao chamado Atma chacra, que está de 3 a 4 dedos acima do Soma chacra. Esta experiência é chamada dentro do Sistema Indiano de Samiana).

Por fim, naquele que o Sistema Indiano chama de Sahashara Chakra. Acima do crânio, com um prolongamento etéreo para o ponto exato que corresponde a um palmo da mão, colocando o dedo menor no Hvel Vanir, assim a mão esticada, demonstra o local onde o polegar estiver. Aqui corresponde a experiência de SER O INFINITO, E AO MESMO TEMPO SER EXATAMENTE AQUILO QUE

SE VERDADEIRAMENTE É. Sua essência entrou no estágio final dos acordes, sua música já é uma harmonia inigualável, e agora ela própria reflete mesmo aquilo que existia, antes de toda e qualquer forma de expressão poder sequer ser formada. Traços desta experiência são chamadas no Sistema Indiano, de Shivadarsana.

E devemos então perceber que o Hvelgaldr, e as Runas que se inter-posicionam em cada centro psíquico nos falam de um praticante que busca seu pleno desenvolvimento.

Ele não fala daquelas pessoas que ficam inertes eternamente em suas vidas.

Assim, por exemplo, a correta forma de abordar o Hellhvel estimulado pelas Runas Lagus e Raidho, é a do praticante que recebendo a insuflação de Ansus e os Segredos de Berkana, apreendeu os mistérios Tanáticos e transcendeu o Hell e as falhas em exercer as 9 Virtudes.

Logo este Hvel em um praticante, tem seu poder ativo e pode gerar os objetivos das práticas, nunca estando a mercê do Mundo em questão, buscando realizar a Virtude Específica ligada ao mesmo.

AS SUBDIVISÕES DO SER

Em muitos tipos e formas de religiões, e bem como processos de prática e desenvolvimento, são comentadas sempre as muitas formas de referências as diversas partes do que se chama espírito, os possíveis locais para onde o mesmo pode acabar indo após a morte física, e os métodos para direcioná-lo segundo seu esforço e condição de prestação de contas, Orlog.

Dentro do Troth isto também ocorre, e em verdade é uma das mais antigas formas de desenvolvimento de que se tem notícia, pois o Troth veio diretamente do Shamanismo, e como tal aborda suas múltiplas formas de praticar dentro do desenlace direto do Praticante com o Ser Amado, a Lady ou o Lord com o qual é mais afim.

Agora, vamos começar por nos referir ao termo Alma e ao termo Corpo.

Dentro do Troth, o termo alma recebe o nome de Hame, e o que se chama de corpo etéreo ou que vem a geral o cordão de prata durante a projeção astral, vem a se chamar de Athem.

A vida em si mesma é chamada de Fjor, e o seu tempo de duração bem como a qualidade da mesma em quanto o corpo vive, é chamada de Asdr (o Asdr pode ser encurtado pelas Idisir segundo a falta de Honra da pessoa).

Durante o período da morte o Athem deve se dissolver, se isto não vem a ocorrer ocorre um fenômeno curioso que é muito conhecido em várias partes do mundo, e que vem a ser conhecido na África como o fenômeno do Zumbi. E bem como o mesmo efeito dos cadáveres muito bem conservados, ou mesmo com mínima ou nenhuma forma de decomposição que são encontrados em todos os países, inclusive no Brasil.

Nas sagas e nos relatos dos povos do norte, este "morto vivo" é chamado de DRAUKAR, e muitas vezes é subtendido como o conceito do vampiro, pois era deixado sempre comida para o morto em seu túmulo, para evitar que o Draukar esfomeado ataca-se alguém que viesse a passar por sua frente, ou por vezes os próprios familiares. Isto explica o esmero em cremar os cadáveres.

A Hame é o corpo de Luz, ou corpo Astral que pode se projetar durante o sono, ou nas técnicas de Shineluk, projeção astral ou visão a distância efetuada pelo corpo de luz.

Aquilo que se define como a psique inteira, e que subsiste dentro do Hame, é chamada de FERTH.

Dentro do Ferth, encontramos uma divisão peculiar de corpos, especializados em suas múltiplas funções.

Temos A Memória, o Intelecto e as Emoções.

A Memória divide-se em Gemynd (que apresenta o total de aprendizado e memórias da própria pessoa, em meio a esta vida), e o Orthanc (que vincula-se ao Orlog - causa e efeito - dos antepassados, das outras vidas da pessoa, e a sua natureza ancestral e divina, servindo de meio de acesso para o desenvolvimento do praticante).

O Intelecto divide-se em Angit (que são os 5 sentidos, e tudo que é coletado por eles), o Sefa (que compara automaticamente tudo que o Angit coleciona, e gera termos de questionamento sobre os mesmos), e Inteligência propriamente dita que trabalha com tudo que é absorvido e comparado por Angit e Sefa, dando uso para ambos.

As Emoções, os impulsos, estão sob o controle de MOD, ou, MODR (Força), como a própria raiz da palavra emoção expressa, são os motivadores de ação dentro da psique. Contudo sempre que o MODR, através da prática vem a se vincular as virtudes, ele passa a ser uma Forças propriamente dita, na legítima concepção da palavra. Pois gera a expressão plena de tudo que pode ser feito, criado e destruído pelo praticante. Isto pode ser entendido se pensarmos que Mod que rege as emoções, como o núcleo de tudo que elas são, converte-se em poder através das nove virtudes, uma vez que cada uma delas tem uma tônica de vibrações específicas, que ao se fixarem no núcleo emocional que é o Mod, fazem com que o mesmo torne-se um emissor desta mesma tônica de vibrações. E de acordo com o estilo do praticante, e bem como do Deus ou Deusa, adorados, ocorre uma diferenciação na "gama" vibracional, em outras palavras a Força, ou, Forma modificam-se.

Mod torna-se um agente de poder do praticante.

Acima de Mod, temos a ação direta de cargas de poder e vitalidade. Aqui o que se chama de Hidromel dos Sábios, o Mead dos Sábios tem sua atuação.

Se Mod, atua sobre a transformação de emoções em poder, a fonte da inspiração que atua diretamente no Inconsciente Superior do Ser é o OD.

O OD é a fonte do Êxtase de Batalha do Berseker, e bem como a fonte da Loucura Criativa do Cientista e do Poéta.

OD é um dos 3 presentes que os Aesires primordiais deram a humanidade. É dito que :

"Vi, Vile e ODIN encontraram 2 Árvores com feições Humanas, e decidiram dar as mesmas vida. Chamaram aquela que possuía feições de um Homem de Ask, e aquela com feições de Mulher de Embla. Vi deu-lhes os Sentidos, Vile deu-lhes a Mente e Odin deu-lhes o Espírito, A Vida, ODR".

Em outras fontes, Odin deu aos seres humanos o Ond, a respiração da vida, Vile deu-lhes o Odr e Vi deu-lhes os Sentidos.

Também a outra forma de entender-mos o que o OD é, do ponto de vista da ciência:

".... Os MODURANS AOUD que são partículas se condensam para formar as múltiplas divisões da matéria e da energia. Cada Moduran Aoud, é formado de uma partícula de dupla emanção interna ou externa, que essencialmente se compõe de absoluta vibração e atividade combinada a absoluta inatividade, em outras palavras exatamente aquilo que os Nórdicos chamam de Musphel e Nephel. E como se exporá mais a frente, em Troth e Seidhir, de Musphelheim e Nephelheim são gerados Aour Germir, Bury e o Pré-Universo a Pré Via Láctea AOUD-Humla. Esta Aoud-Humla, vaca sem chifres literalmente, mantém a si mesma alimentando-se de Nephelheim, e gerando um veio nutritivo que vem a alimentar Aour Germir o Primeiro Gigante, e ela mesma durante sua alimentação vem a soltar Buri do Gelo de Nephelheim. Da mesma forma que os Modurans Aoud, Aoud-Humla é a base para a manifestação física das forças, no caso os Modurans Aoud são (como dito acima) o balanço equilibrado de partículas de Nephel e Musphel, contudo extremamente diminutas, no ponto mínimo para existência da chamada "Farinha do Ar", o Nowire. E como está expresso nas tríadas, uma coisa somente pode existir pelo concurso de outras 2 coisas. E foi Comprovado pela área da física que recebe o nome de FÍSICA DIGITAL, bem como pelo pesquisador que lançou a teoria dos buracos negros (Archibald Wheeler). Que no nível sub-atômico mais diminuto, menor que os quarks, múons, e outras partículas menores, tudo se compõe de uma relação de partículas que se compõem de sim e não, absoluta atividade e absoluta passividade, Musphel e Nephel. O pesquisador que efetuou os cálculos e pilares desta teoria dentro da Física Digital, foi o físico Stephen Wolfram. Assim saberemos de antemão, que o que se determina de Plano Astral retrata o uso de um campo sutil feito de partículas sub-atômicas, extremamente fluídico e moldado pelas consciências que conseguem existir de forma plenamente desperta no astral. Estes modurans aouds, são exatamente o que se determina por Vitalidade Pura, e exatamente aquilo que vem a ser chamado de ODR.

Ainda dentro da tradição se analisarmos o encontro de Muspell com Nephell, veremos que ocorreu um enorme impacto, o mesmo estilhaçou os fogos de Muspell gerando as Estrelas do Espaço, e uma grande porção deste fogo entrou no Havergermir, que existia em Nephell, uma fonte ressonante impregnada de essência inerte (ou seja, os Aouds que vieram a se tornar a

base para a reação que produz a luz estelar, e sua matéria, tendem ao ponto máximo de Musphel que pode existir em um Aoud, para que a unidade Fogo/Gelo que existe neste Aoud não venha a se desintegrar. Com alguns planetas ocorreu o contrário, e no caso dos que tem vida, o efeito total do que é Yggdrasil entra em jogo).

Isto gerou a Via Láctea, chamada de Aud-Humla, literalmente a vaca sem chifres, e o Gigante de Gelo original AUR-GERMIR – fonte de tesouros. Este Aur-Germir alimentava-se dos influxos em número de 4 que provinham de Aud-Humla, e em si mesmo era o chamado Todo em Um, que em seu constante crescimento, começou a gerar cópias de si mesmo, estas cópias no máximo conseguiram dividir-se em masculinas e femininas, mas a verdade é que não havia diversidade ou evolução realmente, era uma existência inerte auto-mantida, que somente foi assim porque uma grande quantidade de MUSPELL manteve-se aprisionada dentro de NEPHELL após o impacto, e este era BURY o primeiro Deus.

A Via Láctea em seu estado pré formativo, para se manter e se desenvolver utilizava-se – e utiliza-se até agora – da essência inerte de Nephell, e da energia em constante ampliação de Muspell, e com isto acabou por libertar BURY do “Gelo” de Nephell. Este por sua vez somente poderia existir sozinho e com toda sua carga arrebatadora de energia se continuasse preso em Nephell, quase que imediatamente a sua liberdade, de BURY proveio BOR.

BURY e BOR, são mais Muspell do que Nephell, contrapeso aos Gigantes do Gelo, a raça dos JOTUNS.

Bor veio então a desposar uma filha de BOLPHORN, um Gigante filho de Aurgermir, seu nome era BESTLA.

De Bor e Bestla nasceram os 3 primeiros AESIR, VI, VILI E ODIN.

Estes 3 Aesires expressando o equilíbrio em si mesmo, tendem ao centro do jogo de forças. Eles não são nem exageradamente ígneos como Muspell, e nem apáticos como Nephell, os mesmos constituem uma TEMPESTADE, o encontro das forças.

Assim eles começam a alterar a realidade, eliminando o Todo em Um Original, Aurgermir e a partir do mesmo Criam a existência e os mundos da YGGIDRASIL – ÁRVORE DA VIDA. E neste processo todos os seres são gerados, incluindo os outros AESIRES E OS VANIRES.

Aqui vemos claramente a natureza da Runa Dagaz, e bem como o que se descreve por meio desta Runa como a duplicidade do Deus Odin.”

Agora retornando ao efeito produzido pelo Odr no ser, teremos que abordar um dos efeitos dentro do Troth, que se refere diretamente aos êxtases de batalha dos Bersekers.

Para fazer isto temos que abordar outro fator que reside dentro da Hame, a Fylgja.

A Fylgja é uma contra parte do ser como uma "sombra que o segue". Ela pode Ter a forma de um ser humano do sexo oposto ao da pessoa, ou como é mais comum Ter a forma de um animal. Todas as experiências que citam o animal de poder dentro do Shamanismo, referem-se a Fylgja.

Ela é vinculada ao ser por meio do Orthanc, através do Orlog pessoal. E em resumo ela é a Parte ancestral da Pessoa, inalterada que sobrevive com seu conteúdo inalterado pela mente racional, ou pelos impulsos do ser humano, e é através dela que o ser humano pode adentrar em Aesgard, na morada divina que é afim com o praticante de acordo com sua essência, ou que o leva para o Hel (no caso dele ser uma pessoa não praticante, desta ou de alguma outra religião) para uma das 9 casas de placidez do Hell. Ou no caso de assassinos, estupradores, criminosos, e etc, diretamente para Nastrond, onde o Veneno de Nephel os dissolve continuamente.

Quando o Praticante invoca o Odr, suas cargas de vitalidade fundem a Fylgja, ou se preferir a Ygja com a Hame, e geram a HAMIGJA. Que é descrita como a força destinada, em resumo é a forma astral do praticante com sua potência totalmente ativa, e que pode vir a diminuir segundo os atos de idiotice, bem como o distanciar-se das 9 virtudes. A Hamigja pode ser usada para influenciar outras pessoas, ou todo um clã, e pode ser "emprestada" (ou seja a pessoa vem a ser possuída pela Hamigja de outra).

É a Fygja que leva a pessoa para Aesgard na verdade, ocorre que este processo foi popularmente atribuído as Valquírias (O papel das Ídisir, é o mesmo que o das Nornes, elas cuidam do destino de um Clã, vinculando-se ao chefe do mesmo, por exemplo, ou realizam funções específicas, ou vem a determinar a sorte, e a vida, o triunfo ou fracasso em batalha de um guerreiro. Encurtar ou Ampliar a vida de alguém, de acordo com sua honra ou a falta dela).

O Berseker, quando entra no estado de Bersekegar, ao Invocar o Odr, funde-se a seu animal de poder, sua Ygja. Assim ele assume sua MODR, sua forma de expressão de força, que neste caso tem um nome e atribuição específicas, que é o Bersekegar já citado.

O processo é similar com outros praticantes de outras divindades, apenas que este virão a receber um termo vinculado a natureza de seu Deus ou Deusa específico. Por Exemplo: " Quando Thorr foi para a batalha do Ragnarock, é citado que ele assumiu sua forma e força divina, seu Asmodr (de As= Aesir; Modr=Força)".

O Praticante que tem por animal de poder um felino maior, ou um gato, pode muito bem estar vinculado a Freija. Sua Hamigja terá a Modr adequada a está fusão.

Usando os textos das Eddas, aprendemos que os Heróis que estão em Aesgard alimentam-se de Mead dos Sábios, que como vimos é um efeito gerado pelo Od (o Odr absorvido gera no ponto de junção entre os hemisférios cerebrais, mais precisamente na área vinculada a Líquido próximo a Pituitária, um efeito de transbordamento, citado nos textos Hindus como o SOMA. Ele é o responsável

por todo o êxtase que vem a ser chamado de Samadhi entre os Hindus. Seu efeito organicamente é uma baixa de pressão no corpo, sobretudo no encéfalo, produzido pela expansão das veias, artérias e capilares, e que gera uma sensação incrivelmente adocicada no palato, e que vem acompanhada de " insights" e repostas sobre a maioria dos Mistérios, RUNAS, e segredos dentro da Magia, e bem como produz as respostas mais diretas a todas as dúvidas do Praticante, em qualquer campo que o seja. Complementarmente falando, no sistema Hindu este efeito vincula-se ao Soma chacra - cerca de 3 dedos acima do Ajna Chacra - sendo que mais 3 dedos acima, teremos o Atma Chacra, e acima da Cabeça o Sahashara Chacra. 'E necessário conferir bem o "Texto Rúnico", para se começar a Ter uma idéia mais direto sobre o Assunto) . E estes Heróis e Heroínas somente podem estar ali, por meio de suas Fygjas, e são suas Fygjas que capacitam-nos a se alimentarem das cargas maciças de Vitalidade.

Agora devemos começar a retratar uma assunto que é muito inquietante, no Troth.

Como se pode observar por estudos anteriores, o que se chama de Hossalfheim está diretamente acima do mundo da Humanidade, Midgard.

Hossalfheim, que é o mundo dos Elfos, corresponde diretamente ao Gwennwed do Druidismo, que é o Lar dos Sdhee (termo técnico para os Tuatha de Danann).

Ocorre que estes dois termos tem parâmetro direto ao que a Cabala chama de Daath. Já que de Sdhee Alf, provém o termo inglês Self - si mesmo, e que foi utilizado o nome dos Elfos, ALF para que se pudesse dirigir a primeira lâmina maior do Tarot, onde temos a letra hebraica ALPH, e que tem por número o 11, que é Daath. A natureza íntima a partir da qual o ser deve começar a enxergar realmente o mundo a sua volta.

Pelo Cabalismo, somente é possível cruzar Daath se a pessoa houver praticado a ponto de Receber o Conhecimento que Provém de Seu Santo Anjo Guardião, que o Levará até o Estágio imediatamente abaixo de Daath, Chesed.

Assim, por este estilo de prática, a pessoa vem a abandonar o S. A. Guardiã para poder cruzar o abismo. Ele deve abandonar tudo que não se refere ao seu si mesmo, pois o anjo porta a mensagem de quem a pessoa é, mas não é quem a pessoa é. Assim poderíamos dizer que o "Sdhee Alf Pessoal" leva a pessoa ao ponto em que ela mesma vem a se parecer com um Sdhee Alf, ponto em que ela deverá crescer por si mesma.

Assim o processo citado para o desenvolvimento em direção a divindade em nosso Troth, vai além do trabalho com a Quinta Essência como diriam os alquimistas. Este trabalho se baseia em tomar plena ciência das 9 virtudes, ponto em que o ser estaria plenamente consciente de Daath, ao cruzar por Hossalfheim. E em seguida ir na direção da plenitude verídica de seu próprio Eu.

Em geometria, isto significaria que o ser chegou ao centro de uma esfera - Hossalfheim - e que a partir daqui pode se expandir em direção das extremidades da Esfera, onde ocorrerá o fator específico de que sua consciência não apenas centralizou-se, mas ela abarcou todas as facetas da psique, inclusive do corpo físico, expandindo-se de tal forma que o núcleo passou a estar em toda parte, isto é Onisciência e Divindade.

As pessoas naturalmente perguntariam que: "Se todos vão desenvolver-se de maneira a expandir-se globalmente, por assim dizer, o resultado final não seria o mesmo?"

A resposta para isto será realmente simples: "se cada Deusa e Deus, são diferentes e possuem métodos diferentes. Por mais que os processo seja parecido, o que se gera no final é um Clã de praticantes, que possuem um mesmo nível de desenvolvimento com características muito similares, e pertencentes a uma determinada forma de expansão e desenvolvimento, que caracteriza uma das 12 regiões de Aesgard.

Ocorre que todo aquele que está realmente praticando, por este ou por aquele sistema, acaba por entrar no núcleo de Hossalfheim. Que tem por um de seus maiores objetivos, centralizar as pessoas que estão praticando e direcioná-las de acordo com seus respectivos Selfs (de Sdhee Alf).

Aquele que é afim com esta região, e que opcionalmente se dedica ao Deus Freir. Ou aquele que mantém-se vinculado a suas antigas formas de praticar, prendendo-se a uma das muitas formas de ilusão - não tendo concluído o processo de cruzar este abismo.

Ou aqueles que jamais tentaram cruzá-lo e que estão procurando manter-se ou gerar uma forma de adoração, que os vincule as muitas formas de drenagem psíquica que se revestem das múltiplas tradições, salvaguardando-se da pressão do núcleo do si mesmo, exercida por Hossalfheim/Gwennwed/Daath/ZAX (pois os adoradores e praticantes que acreditam acentuatadamente nisto abraçam o Orlog do criador destas formas de pratica, dividindo com o criador destas práticas este Orlog Negativo, sendo golpeados pelo Orlog em lugar do criador da forma de praticar, enquanto este drena seus discípulos, adoradores, e praticantes).

Todos eles acabam sempre se referindo a Alfheim, por meio de outros termos. Os Elfos se mantêm perto, por também ser uma de suas responsabilidades proteger aos praticantes bem intencionados mas ainda ignorantes dos fatores acima, e gerar uma muralha de engodo até certo ponto, e a partir do mesmo expor a ilusão dando a possibilidade de escolha.

No caso da Hamigja ocorre uma fator um pouco diferente.

Pelo texto acima, torna-se então fato conhecido que a pessoa ao atingir seu Self verídico, vem a nascer dentro das 9 virtudes somente em Hossalfheim. Ou seja, ele somente adquire consciência plena de si mesmo, no momento em que vem a observar os fatores precisos, e ali seu desenvolvimento torna-se límpido.

A partir deste ponto, os que tem a matriz de seu ser totalmente direcionada para a fonte de emanção dos AOUDS - o OD. E como foi dito de acordo com suas aptidões recentemente percebidas em sua amplitude, crescerá de uma forma específica que o fará pertencer a certa classe de poder, um dos 12 palácios de Aesgard.

Assim, abordando o tema de uma forma sintética, a máximo a que se pode chegar dentro da Hema (O Corpo Astral), é o desenvolvimento como um Sdhee Alf. Somente pela matriz Aesgardiana que reside dentro da Hame, a Fygja (ou Ygja), é que o processo de Divinização veridicamente ocorre. Fazendo a Hame tornar-se Hamigja.



abcdefghijklmnopqstuvwxyz

Shamanismo Nórdico

Em todo este planeta, temos varias referencias a respeito de sistemas diversos sobre os princípios, métodos da pratica, e estilos variados de pratica de Shamanismo.

E fato comum, que muitos destes sistemas tenham sido destruídos em parte, ou completamente, pela ofensiva monoteísta que infestou o mundo.

No entanto, muito sobreviveu, em muitas passagens, e em alguns lugares onde a fraqueza natural dos monoteístas, não pode levá-los, permaneceu como um testemunho, que por conta da proximidade de tudo que lida com o assunto, desde imemoriais épocas (e alguns dão-nos aproximadamente o período de 80.000 a 40.000 anos para a existência destas técnicas), acabam por fornecer-nos o material necessário para montar um quebra cabeças, que no mínimo pode nos falar de origens, e de poder.

Assim, se pegarmos por base alguns traços citados ao redor do mundo, teremos muito de que falar a cerca do assunto em si.

Peguemos por exemplo a forma de abordagem ligada ao Shamanismo Siberiano.

Ali existe a abordagem a respeito de 5 tipos diferentes de alma, que cada ser humano possui, sendo que cada uma delas refere-se a um proceder peculiar, da totalidade do que a Alma Multifacetada pode ser.

Teremos então uma alma que lida com o passado, demonstrando os motivos para o sofrimento do ser (desnecessário dizer que no Caminho Nórdico temos o Orphanc, que perfaz exatamente o mesmo).

Teremos uma que lida com o futuro, e mostra bênçãos e boas coisas reservadas para a pessoa (o desencadear de bom orlog, que se liga a pessoa pelo Orphanc também, e uma ponta direta de contato com esta abordagem).

Teremos uma alma que observa a tudo isto ocorrendo ao mesmo tempo (sabemos que nossa Hame, ou Hamr, procede assim).

Temos uma alma que lida com as coisas puramente presentes (o que nos leva ao jogo de Angit – 5 sentidos – Sefa – que lida com o que Angit apreende a sua volta - e o Intelecto que combina a ambos para lidar com o contexto atual e presente).

E por fim, teremos no Shamanismo Siberiano, uma outra alma com a qual viajamos pelos muitos mundos, que não necessariamente a vista, circundam-nos interna e externamente (o que nos leva ao conceito de Fylgja e de sua fusão com a Hame, engendrando a Hamygja).

Em outras formas de Shamanismo, estarão presentes os elementos de sutileza e viagem para muitos mundos, como podemos observar nos sistemas: Nagual, Sioux, e mesmo nas tradições que existem na América do Sul, como a do Brasil, há o elemento da viagem do Shaman para obter conhecimento, ou desenvolver a cura de alguém, ou passar por seu nascimento como um Shaman.

Observando os primórdios do Sistema Hindu, podemos ver claramente o desenvolvimento de uma autentica forma de Shamanismo, que veio a configurar o sistema dravidiano e influenciar indiscriminadamente o sistema védico, em tempos posteriores.

Podemos ver que as citações a respeito da Mortificação de Odin dependurado em Yggdrasil, e o fato de que disto proveio a visão e o conhecimento das Runas, e a situação envolvida muito similar aos processos de domínio dos desejos, assim como do desenrolar natural do corpo, mente e emoções humanas, muito parecidas com as descrições do processo de desenvolvimento dentro da RAJA YOGA.

Similarmente aos Rajas Yogues, Odin coloca-se alheio a necessidade de comer, de dormir, de beber, dependurado por sua Lança, e então passa a ver os 9 Mundos. O seu dependurar passa a ser por si mesmo, o dependurar nos 9 Mundos de Yggdrasil. Então da mesma forma que os Yogues Raja, passa a ver a essência intrínseca que molda os véus ilusórios a nossa volta, e assim vê as RUNAS.

Não e apenas este tópico que tem haver com o Shamanismo Nórdico.

Se observarmos a antiqüíssima figura de Shiva, como é tradicionalmente relatada e descrita, poderemos vê-lo sentado sobre um Tapete de Tigre, e tendo ao corpo enrolado em diversos pontos por serpentes.

Podemos observar a clara presença dos elementos já descritos acima, onde há a transcendência do que está a volta, para observar a natureza interna e externa reais das coisas.

Mas claramente há a presença de outra apreciação.

Shiva tem nos mostrado claramente neste tópico o mesmíssimo uso de uma Fylgja, da mesma forma que abordada dentro do Shamanismo.

Diz-se que somente pela Fylgja podemos chegar até o destino mais ansiado, e que a Fylgja desencadeia pelo Od, uma força e um êxtase que são sobre-humanos.

Podemos observar que a Fylgja, vincula-se diretamente ao comportamento e desenrolar de atividade da área Reptiliana do cérebro, e bem como aos centros que nesta área são descritos como detentores das qualidades Superiores, e dos Siddhis de um praticante.

A Fúria descrita pelo despertar e ascender de Kundalini coluna acima, e o devido despertar dos centros no desenrolar de sua subida.

O fato de que somente pela sua subida, o ser pode tocar os centros superiores, e ver as realidades superiores.

A clara presença de animais representativos, para qualquer Divindade dentro do Sistema Hindu, do mesmo calibre dos animais representativos para Deusas e Deuses dentro do Troth.

E não é apenas a respeito de Shiva, que podemos observar esta mesma relação chave.

Deusas e Deuses como Durga (que é levada para onde quer por um Enorme Tigre), nos demonstram que os pontos vínculos dos primórdios da Tradição Hindu, estão intimamente relacionados com o Sistema de Shamanismo Nórdico, quer seja o Berseker ou o Seidhr.

Agora, claramente, devemos ter em mente que os elementos que elaboram e bem como, que estão presentes dentro das práticas de Shamanismo, são no geral, disciplinadores, e a prática dentro tanto do treinamento como o “ofício” de Shaman, sempre é difícil e exige uma enorme responsabilidade, deixando sempre a marca do látego nas vísceras do praticante.

No Sistema Nórdico, temos alguns detalhes interessantes, que estão presentes dentro da Edda, que podem nos servir de excelente guia.

Se nos ativermos à cerimônia em que Odin é dependurado na Yggdrasil, durante 9 dias e 9 noites, e no momento exato de sua morte, ele vê as Runas,

apreendendo sua natureza e força, sendo que ele estava trespassado por sua própria lança, para isso. Estaremos diante do claro uso de métodos Shamânicos, para apreensão de conhecimento, podemos para um termo de comparação observar os costumes de tribos norte americanas, onde o praticante em treinamento, dependura-se pela pele, até que tenha uma Visão de Poder, que pode tanto ser a Visão de Seu Animal de Poder (Fylgja), como a experiência que direcionara sua vida, a partir de então.

Em outro ponto da Edda, vemos o Havamal e nele o Runatal, onde esta descrito que: "...Bolphorne primeiro as traçou..." .

O detalhe exposto acima, fala da tradição do Kindred (clã), de onde veio o método Shamânico, onde se descreve o Dependurar de Odin na Arvore da Vida, Yggdrasil (Arvore Terrível – sendo que Yggr, o terrível, e um termo para Odin).

E considerando que o Shaman efetua a ponte entre os mundos, e principalmente que um dos principio mais importantes dentro do Shamanismo, refere-se ao contato com os espíritos dos ancestrais, fonte para o conhecimento do Shaman, que ele deve Honrar acima de tudo. E que o Shaman desenvolve uma serie de fatores, chamados por alguns de poderes (Siddhis, termo Hindu aparentado com o Seidhr – Shamanismo Vanir – e com o termo Sdhee, os Deuses dentro do Sistema Céltico e Druidico), como por exemplo e o caso do Transe Berseker, BERSEKERGER.

E observando o fato histórico, de que nos tempos antigos, muitos Deuses foram adorados entre os humanos, e ensinaram aos humanos, sendo que a Casta Shamanica (Jahrl que pode ser um Rigr, segundo o Rigrsmall, bem diferente do Conde "Jahrl" do ponto onde ocorreu, historicamente, a decadência de países nórdicos), e a detentora dos meios que os Deuses e Deusas, que viveram entre humanos, emitiram para os humanos serem Deuses.

Podemos perguntar, simplesmente:

“Eram estes Shamans, os Deuses e Deusas dos homens no passado. Tendo crescido tanto em força e sabedoria, que o Kindred formado em torno deles, herdou suas características, e marcas, sendo a partir daí que sua Tradição se Banha de Força e poder???”

Para dar uma alusão e também para clarear os dados acima, uma passagem dentro da Edda talvez torne a situação mais compreensível para nossas mentes:

“(Grimminismall)...Ouça-me! Pois a tão saborosa carne de Saherimnir, cozida por Sessurminir, e a Carne dos Jarhls, trazidos para Wallhall pelas Idisires...”

“(Edda)...Geri e Freki são os Lobos e companheiros de Alfadhur, que devoram a carne das oferendas feitas a Odin...”

Assim sendo, abre-se um leque interessante dentro deste contexto.

Continuando a abordagem, e levando também em conta as informações acima, observemos agora um pouco sobre os transe com a Fylgja, seguindo o Caminho Nórdico.

Diz-se que a Seidkhona, entrando em transe procura por sua Fylgja, para que esta a leve aos mundos que precisa visitar, por exemplo as mansões dos mortos do Hell, ou outros mundos onde respostas a perguntas feitas sobre o futuro, e bem como, sobre problemas e soluções presentes, a aguardam.

Também é dito que enfeitiçamentos, podem ser vistos mediante a visão que é própria da Hame, a respeito de seres e forças mágicas, e bem como pela presença de nossa Fylgja, que vive dentro do Ferth (o conjunto total de nossos corpos sutis), sendo que o Animal de Poder pode guiar-nos fielmente até a fonte dos feitiços ou do desencadear dos problemas, e bem como até o nosso local de repouso após a morte, ou a Reinos que Precisamos ir.

Deve-se ter em conta, que a abordagem Rúnica, ligada a técnica do Galdhr, foi apreendida por meios Shamânicos, de uma tradição rastreada dentro das Eddas, desde Bolphorne (Avo de Odin), passando por violento meio ritualístico para produzir como resultado a apreensão dos Mistérios (Runas), ao final dos mesmos.

E por fim, temos esta amalgama presente como uma necessidade particular, da elite de guerreiros da tradição dos povos adoradores dos Aesires (historicamente pode-se traçar um vínculo muito antigo com os povos Gutianos). E sua contraparte presente dentro dos meios e modos Vanires das Seidkhonas.

Mas como exatamente podemos abordar o uso dos métodos dos Ulfheadnars?

Começamos por suas necessidades específicas, para concluir seu treinamento.

Era sumamente necessário que comprovassem seu valor, e sua aptidão para batalha, dentro do código de Honra Presente no Havamal. E o detalhe é que da mesma forma que o sistema Bardico dos Druidas, o Sistema Nórdico era inteiramente oral, sendo necessário decorar os muitos poemas, e as formas de transmissão vinculadas aos mesmos, fato em que a figura do Skhald, o Poeta Rúnico, era sumamente importante, pois em suas rimas o conhecimento ficou gravado, rimas estas que depois serviram para o traçado e escrita da Edda, por Snorri Sturluson.

Somente após isto, seguindo as próprias indicações presentes dentro do conhecimento do Caminho Nórdico, lhe era passado o conhecimento da Escrita e Leitura, pois esta escrito: "...Saber Gravar, Saber Interpretar...Melhor não usá-las do que usá-las muito, pois um presente exige outro..." (Havamal).

Considerando que para poder entrar no Aesgard, cita-se que faz necessário que uma Walkurja leve o Jharl para o Walhall. O que pode ser uma representação recente, vinculada a figura do Jahrl – Conde ou Nobre – no sentido de casta social decadente, e não de Casta de Praticantes, como demonstra-se claramente no texto que aborda a Viagem de Rigr (Haimdallr), pelo Midgard engendrando as 3 castas (Jahrl, Nobres, Cahrls, Comerciantes, Tralls, Servos e podendo estar

entrefundida com o termo Troll, inimigos das pessoas que viviam nas montanhas, em locais escuros e em Swartalfheim).

E considerando-se que em outros pontos do Conhecimento Nórdico, diz-se que somente por meio da Fylgja pode alguém ser levado ao seu local final de repouso, após a morte. E pelos méritos e meios de seu Orlog (Destino, relativamente como o termo Karma, usado no Budismo e Hinduismo), sendo que o mesmo pode ser ruim ou bom, segundo suas atitudes em vida. E sendo que o mesmo vale para adentrar a uma das 12 Regioes de Aesgard, sendo que ao regente de uma delas, normalmente em vida, o praticante demonstrou fidelidade estreita em suas praticas.

E há os que falam a respeito de que as Idisires são as ancestrais, antigas feiticeiras, muitas vezes matriarcas, de um clã. E que os ancestrais seriam os Alfur, no geral uma pessoa de importância e bem como um patriarca, de um clã.

Mas consideremos todos os termos em um único termo.

Ainda sobre isso, há divergências que falam da Fylgja como sendo uma Idisir, assim a pessoa chamaria para si uma ancestral para guiá-lo, ou lhe seria comum por seu Orlog, através de seu Orphanc, que lhe chegasse uma ancestral que lhe guiaria pelos caminhos dos mundos em Yggdrasil, e que poderia guiá-lo ate o local de repouso de seu clã (Kindred no pos morte). Nisto haveria termo de vinculo com o conceito de Walkurja, levando o Jahrl para Wallhall, já que Walkurja e um termo que define a Idisir, dentro de muitas designações dentro do Caminho Nórdico.

Posicionando as chaves, e deslocando os termos que possivelmente foram redefinidos, com o decorrer da deturpação por motivos políticos e estratégicos, para ganhos pessoais, no decorrer do tempo.

Temos aos praticantes que podem desenvolver os estágios mais avançados das técnicas de Shamanismo, dentro do Troth (ou Odinismo, Yrminchafter, Asatru, ou Seihrtroth, como preferir), a possibilidade real de poderem estar e ir onde quiserem, pela aplicação do que aprenderam a contento.

Temos como plano de fundo, a possibilidade de um Ancestral Iniciatico, dentro do Shamanismo, ser o Deus adorado dentro do Caminho Nórdico, por seus feitos serem incomensuráveis pelo povo, tanto no passado, como para a maioria no presente. Tendo assim a mansão que e regida por este ancestral, como sendo uma área de aplicação de suas viagens, ou um método de transmissão de meios e modos de ser, como um guia ou ponto focal, que sustenta a tradição que e transmitida a quem possa usar-se dela, e passá-la adiante.

Temos partes de observações que existem, dentro da Edda por exemplo, como uma advertência para que os praticantes, saibam o que deve ser feito para seu desenvolvimento poder seguir adiante e ir além.

Pois segundo a própria Edda, todo aquele que vai a Aesgard por meio de uma Walkurja, torna-se fonte de carne, ou seja torna-se o próprio Saehrminir. O que pode nos dizer que elas induzem as batalhas, como o próprio Odin, para

saciarem-se do sangue dos homens em batalha, o que indica aos Lobos Geri e Freki devorando as oferendas feitas para Odin (sendo que já houveram sacrifícios em tempos antigos). Os Ulfheadnrs, casta de Bersekers que usam a pele de Lobo ao invés da Camisa de Urso (Beork Sekr), e bem como os próprios Bersekers, são representados diretamente por este ato, uma vez que encantavam suas laminas para que todos os golpes desfechados pelas mesmas, fossem letais, e todos aqueles que fossem mortos por suas laminas, e outros apetrechos de batalha quando os usassem, fossem enviados a Wotan como um sacrifício (alguns citam como sendo para engrossar as fileiras dos exércitos de Walhall, para o Ragnarock, mas os detalhes apontam para outros caminhos).

Ainda sobre os Bersekers, e dito que em seu transe de batalha, não sentiam dor, e possuíam uma força sobre humana, podendo matar a muitos facilmente, sendo resistentes a queimaduras graves, flechas, e golpes de espadas, mesmo que letais. Este fato é produzido pela fusão da Fylgja com a Hame do praticante, engendrando a Hamygja.

Este meio, que de certa forma também está presente dentro de outras formas de Shamanismo, e a fonte real para todas as histórias e lendas sobre Lobsomens, que tradicionalmente temos notícia nas mais variadas partes do mundo.

Ocorre que, uma pessoa em enorme estresse pode vir a enxergar por meio de sua Hame, que vai lhe mostrar exatamente o que está se passando nos mundos sutis a sua volta. O gatilho com certeza eram os Urros de Batalha, soltados pelos Ulfheadnars e Bersekars, e sua força e violência quando em batalha. E o que viam suas vítimas, eram as formas Híbridas provenientes da Fusão de Sua Hame com sua Fylgja.

Agora, investindo na possibilidade do processo ser a chave para o nascimento da Divindade pessoal de cada praticante. Temos que observar a que se refere a conclusão do treinamento, no pós-morte.

A Hamygja viaja até o reino que é o foco de prática do praticante.

Pode-se concluir seu treinamento durante a vida, e se o aplicou bem, ele simplesmente existirá em local que está diretamente ligado ao que em vida, pode construir para si, e que necessariamente será o local onde outros Shamans no passado foram habitar, pois suas práticas os direcionaram para tanto.

E abordando a possibilidade apresentada de que o Ragnarock como aparece no Voluspa, ser um texto que foi adulterado pela presença e influência de cristãos naquela época. E combinado isso com a possibilidade da transmissão de um Shaman para outro, hereditariamente ou não, com base nos termos acima expostos.

Não seria o Ragnarock a descrição da morte do Ancestral Antigo, tendo as outras descrições fundidas no decorrer do tempo, cada uma delas ligada a um grande Líder e Shaman, vivo em seu reino após a vida até o presente momento???

E isto não seria uma indicação dos caminhos para atingir o perfeito desenvolvimento, dentro do Caminho Nórdico???

Assim não seriam os Kindreds ao redor do mundo, clãs familiares propriamente ditos, na melhor concepção da palavra, que devem vir a desenvolver sua força dentro do Bersekerger ou do Seidhr, conforme seu direcionamento.

O que nos leva, em última análise a observar as características dos que fazem parte da casta que Pode Efetivamente, praticar o Shamanismo.

Temos o fato, de acordo com a abordagem acima, da atração de um indivíduo para o grupo ao qual pertence, entrando então na “família” de praticantes por assim dizer, a partir daí.

E sendo assim, podemos observar o nascimento de cada novo Ulfheadnar ou Berseker, e seu desenvolvimento, e as marcas que cada Clã (Kindred), a linhagem propriamente dita, causa em cada um.

abcdefghijklmnopqstuvwxyz

Kindred

Perguntamo-nos agora, como alguém e diretamente atraído para esta ou aquela forma de prática, ou para este ou aquele Kindred?

Consideremos simplesmente a vida de uma criança que seja passível de praticar.

Em sua tenra idade, normalmente podemos ver que é muito vivaz, além de ser inteligente.

A criança apresenta por vezes rompantes de raiva, quase vendo tudo em vermelho, quando ocorrem atritos violentos com outras crianças ou adultos.

Normalmente possui sonhos ligados ao Wyrð, o que indica seu destino que virá a ser.

Ao crescer, aparecem problemas normais para um adolescente, acrescidos de um sentimento de falta de algo, que lhe é impossível de dizer o que. Mas ela tem a certeza de que deveria estar fazendo algo, ou procurando por algo.

Também os normais rompantes de raiva, passam a aumentar muito, chegando a picos de violência extrema quando a situação torna-se insustentável.

Normalmente é uma pessoa isolada, e há uma tendência dos outros provocarem atritos com o adolescente e mesmo com o adulto, pois é um indivíduo, um predador, e não um membro de um rebanho. Portanto normalmente discordando da opinião vigente.

No decorrer do tempo, pode ou não passar por tradições diversas, de muitos estilos de prática de magia. E normalmente, consegue enxergar o que há e o que não há de correto nestas tradições, por sua facilidade natural para ver aos mundos sutis.

Mas normalmente acaba ocorrendo embate com algo nestas tradições.

Podemos citar um exemplo o fato de que o conceito de Nirvana, que também subsiste descrito de outras maneiras em outras tradições, poder ser dito como inexistente para nos, por causa de nossas Fylgjas. Isto por que podem aplicar a conceituação de que somos Asuras (forças poderosas elementais e enfurecidas) encarnados. De fato um monge poderia dizer, tendo o mesmo a capacidade de ver, que somos como Lobos que andam.

No entanto a dissolução não e para nenhum de nos, pois buscamos nos manter sendo de nossas natureza, a batalha e o desenvolvimento.

Observando de perto saberemos que o Kindred, funciona como uma Alcatéia muito bem organizada, muito embora este termo não seja o mais correto, por que a Fylgja de cada um esta em função do vinculo com uma das 12 regiões de Aesgard, e cada uma pode ter uma forma diferente. No entanto o comportamento de alcatéia e o mais descritivo.

Em determinado momento, toma contato com algum Kindred, e começa a juntar informações, sendo que por vezes ate mesmo rejeita o que lhe e ensinado, e em certo momento acaba voltando.

Fogo e Força, Frio e Vastidão, podem ser vistos em seus olhos.

Quando toma contato com um Kindred, parece ter encontrado um pouco do que procura. No entanto deve procurar realmente saber se esta em local ao qual se adequa. Pois deve reconhecer se pertence ao Kindred, e se sua estrutura – que pode variar de Seidhrtroth, Asatru, Odinismo, Yrminchafter, e outros – e aquela a que tanto anseia.

No entanto, há algumas considerações que devemos observar sobre um Kindred Shamânico de Bersekers, Viktis, Ulfheadnars ou de Seidhkhonas.

As leis básicas de um local assim, prescindem de observar as 9 Virtudes a risca.

Sim ali devera realmente haver: Coragem, Verdade, Honra, Disciplina, Força, Vontade, Auto Confiança, Lealdade e Hospitalidade.

Devem os participantes se organizar e estarem sempre cômnicos de que são um grupo que lida com algo perigoso e poderoso. Devem assim, ter em mente que suas Fylgjas devem ser dominadas, e que a harmonia do grupo somente pode ser atingida assim.

Os Blots devem ser realizados pelo membro mais velho, que literalmente e o Pai do Clã ou a Mãe do Clã. Inclusive que se responsabilizam por treinar, instruir, e cuidar dos membros do Kindred.

A Matriarca ou o Patriarca do Kindred, devem ter consciência de cada particularidade dentro do conhecimento do Caminho Nórdico. Devem inclusive e particularmente, saber que existe a forte possibilidade de que estão honrando a Odin como o primeiro patriarca do Galdhr, e a Freija como a Primeira

Matriarca do Seidhr. E devem se lembrar de que o mesmo pode se referir aos outros Deuses e Deusas dentro do Troth.

abcdefghijklmnopqstuvwxyz

Técnicas Bersekers

Para chegar ao transe Berseker, primeiramente o praticante devera procurar por sua Fylgja, o que somente pode ser alcançado após um determinado período de treinamento onde ele devera conhecer a si mesmo.

Nesse treinamento ele devera primeiramente (uma vez já apresentado a um Kindred, e assumindo sua vontade de participar deste), interiorizar-se procurando conhecer os seus corpos sutis – que foram apresentado acima no inicio do texto – e somente então poderá voltar sua atenção para a procura da sombra que o segue, sua Fylgja.

Os detalhes nem sempre são claros a respeito da sombra, e muitas vezes ocorrem discursos conflitantes, de acordo com o estilo de shamanismo nórdico que o praticante procura. As descrições Seidhrs sobre a procura da Fylgja dizem sempre que se deve procurá-la em Vanaheim, o lar dos Vanires. As descrições dos que vêem a Fylgja como uma Idisir ou um Alfur, dizem para procurá-la entre os que estão no Walhall, embora seja um fato claro que a líder das Idisires seja Lady Freija (este fato esta vinculado a pratica de Shamanismo Feminino, o Seidhr, pois Freija e a Senhora de Folkhagar e do Seidhr). Há outras vertentes que abordam a busca pela Fylgja, como a que vive dentro do Ferth (a soma de todos os nossos corpos sutis), e que esta devera levar-nos diretamente para o contato com a Zona que e matriz de nossas buscas.

Juntando todas as opiniões, após um breve estudo sobre o assunto. Seria conveniente que se procura pela Fylgja através de Orphanc dentro do Ferth, de maneira que este que e uma memória ligada ao Orlog pessoal, possa desencadear o contato com a Fylgja, através do meio tradicional que a pessoa e mais afeito. Aqui a procura por um grupo Shamânico que seja adequado à forma de ser do praticante, e fundamental pois justamente neste ou naquele grupo, encontraremos a essência que mais e afeita a cada um de nos.

Uma vez que o método e técnica sejam escolhidos, e em outras palavras que o Kindred seja adequado ao praticante. Após um determinado período dar-se-a o contato com a Fylgja.

Advirto que e normal que a Fylgja inicialmente se torne agressiva, ate que o praticante venha a ter o mínimo de intimidade com ela.

Devemos ter em mente que, de acordo com a forma preferida que ela venha a assumir (pois segundo algumas vertentes dentro do Caminho Nórdico, pode assumir formas variadas), ela poderá indicar o Deus ou Deusa, ou se preferir a Linhagem Patriarcal ou Matriarcal de Shamanismo, você estará vinculado dentro do Troth.

Normalmente gatos indicam a presença de Freija, javalis de Freir, carneiros de Thor, ursos de Tir ou Odin, o mesmo se dando com os Lobos. Assim e recomendável que se efetue uma pesquisa para saber dos símbolos indicativos da imanência de um Ancestral ou Deus.

Deve também tomar cuidado com seus sonhos, pois podem ser o forte indicio de uma mensagem, muitas vezes no decorrer da vida de um praticante sua Fylgja ou um Alfur, ou o Ancestral que engendrou seu estilo dentro do Troth, podem lhe contatar por meio de seus sonhos.

Ao estar tomando contato com a Fylgja, deve ser alertado de que a ira e a vontade de destruir, ou de usar indiscriminadamente os enormes recursos que a Fylgja proporciona, sem um motivo bom o bastante, podem ser muito grandes, e que isto lhe acompanhara durante toda a sua vida, e no por vir.

Lembre-se, esta se tornando um Lobo ou um Urso (por assim dizer), melhor dizendo podemos referir uns aos outros como Werewolfs, pois e o que um vidente ou uma pessoa em estresse poderia ver ao nos olhar. Poder e a facilidade para desenvolver habilidades psíquicas (chamados de Siddhis na Índia), e muito maior e em alguns casos de acordo com o chamado “siddhi” pode ser desmedida.

O Kindred e como uma Alcatéia, isto por si so deve nos dar uma idéia dos riscos envolvidos, pois os Bersekergr pode nublar a capacidade de resistir, de alguém fraco em seu treinamento.

Ao efetuar uma viagem a um reino, tendo sua Fylgja consigo, vera a tudo pelos olhos de sua Fylgja. E correrá se mesma for um Lince, um Tigre, ou algo assim, e voará se for um pássaro. E deve tomar um enorme cuidado para não se deixar enredar em alguns dos prazeres de qualquer um dos reinos visitados, pois pode não querer ou não poder voltar depois.

Lembre-se de que os reinos possuem pontos de contato com sua constituição sutil, podendo então lhe influenciar a ficar por ali, ou captar algo de sua essência ficando algum tempo a lhe incomodar, ou mesmo prendendo esta contraparte para que você volte.

Ao efetuar uma visão, devera lembrar-se de que também pode vir a ser arrastado para dentro do reino que vê, ou que pode ser agredido por algo referido em meio a visão (o mesmo acontecendo em sonhos). Há muitas descrições de pessoas que sendo agredidas em sonhos, apresentaram marcas físicas nos locais que sonharam que houve o contato agressivo.

Assim não se descuide de sua alimentação, mesmo por que no Shamanismo que praticamos não há prescrições de qualquer tipo sobre jejuns, a menos que sejam casos dentro do Seidhr, ou em cerimônias como a descrição do apreender das Runas, quando Odin estava dependurado em Yggdrasil.

Todos os nossos corpos são sagrados. Assim e praticamente obrigatório o cuidado com o corpo físico, em outras circunstancias o Bersekergr poderia fender, vários locais de nosso próprio organismo. Pois o Bersekergr necessita de somas enormes de energia para ocorrer. Isto implica na ampliação, expansão,

e comunicação por todo o corpo, em cada músculo, e cada nervo, e por cada sutileza dos corpos sutis, do tipo de força que os Hindus chamam de Kundalini, em um nível alucinante, e precisamente isto é o que dá o efeito de resistência inacreditável, de força, de capacidade de batalha, de desencadear magia, ou seja do uso do termo Hindu, aparentado com o termo celta que define o nome dos Duses dos Celtas, Sdhee, e que define parentesco com a técnica do Seidhr, ou seja o uso dos Siddhis.

Por fim, é necessário que se diga que somos uma Elite.

No passado histórico Odin e suas artes, assim como as Seidhkthonas, não eram bem vistos pelo povo. Normalmente Freija era vista em sua face amável, mas as pessoas até procuravam esquecer-se dos atos de uma Feiticeira, que lhe caem bem e que são marca de suas descendentes, as praticantes de Seidhr.

Assim muitos deuses foram preferidos, houve inclusive uma ascensão em muitas regiões do culto a Thor.

Isto ocorreu por que Odin e Tir, são deuses que exigem disciplina e rigor. E somente procuram o melhor e a elite dentre toda uma população.

Eles procuram somente aos Jahrs que podem ser Rigrs.

O mesmo se dá com as Seidhkthonas, elas jamais foram e jamais serão bem vistas (da mesma forma que os Ulfheadnars e Bersekers, e de certa forma com os Viktis, pois muitos destes eram dedicados exclusivamente a Odin), pois são feiticeiras.

Isto implica no medo que a presa tem, quando sente que um predador está próximo. E claramente somos assim.

Não somos do povo, e nem das festas vazias deste.

Os blots são para nos portas nas quais conversamos com os que já foram, que por acaso tem o que nos dizer. Ou portas para que, na fragilidade durante a qual os mundos estão tão próximos, possamos desencadear mudanças.

É verdade que brindamos a nossos ancestrais nestes Blots, e aos engendradores de nossos Caminhos. Mas o fazemos por que são fortes e por que brindamos unicamente aos fortes.

abcdefghijklmnopqstuvwxyz

OS NOVE MESES DE TEINAMENTO PARA O DESPERTAR

Observação Preliminar:

Não será dada aqui nenhuma forma de proteção específica, apenas e tão somente para que a atenção se volte para as bases que estão sendo traçadas abaixo.

No entanto, por uma questão de precaução efetue a visualização abaixo, para manter-se íntegro durante suas práticas:

- a) Veja que a partir do seu plexo solar, cresce uma emanção na coloração Índigo;
- b) Veja-a crescer, e expandir-se, até que fique com o que você venha a julgar ser uma esfera de 3 metros de diâmetro que lhe envolva completamente;
- c) Durante o crescimento da esfera, sinta-se expulsar quaisquer dúvidas e interferências de suas mentes, e emoções;
- d) Visualize um T invertido, enorme que toque com suas 3 - TRÊS - extremidades, toda a esfera (este é um ícone de Mjoulinnir);
- e) Profira: "HEIL INNUN ROUDATHOR! MIKLAS FIANDA HIVIT KRISTHURSES " .
- f) FAÇA SUAS PRÁTICAS DENTRO DESTE ENVOLTÓRIO

Obs.: Este procedimento pode ser realizado sempre que sentir-se acuado por seus pensamentos e suas emoções, pois gera estabilização.

RESPIRAÇÃO RÍTMICA:

Sente-se com a coluna reta, plantas dos pés no chão, mãos sobre as coxas.

Inalando e exalando apenas pelo nariz.

Inale profunda e calmamente, enchendo tanto a parte superior do pulmão, quanto a parte inferior de maneira ao diafragma deslocar-se levemente para frente.

Mantenha atenção no seu batimento cardíaco o tempo todo, a chave para a respiração está nele.

Se necessário, leve sua mão até o peito, para sentir a frequência, que deve ser regular e ligeiramente mais calma (no começo é normal que se eleve um pouco), e tonificante.

A exatamente cada 4 - DOIS - batimentos você inala o AR.

A exatamente cada 8 - OITO - batimentos você exala o AR.

Em seguida, em mais exatos 4 - QUATRO - batimentos você deve exalar o AR.

E deve em mais exatos 8 - OITO - batimentos, manter o seu pulmão vazio.

Recomece o ciclo.

Você deve efetuar este CICLO de respirações rítmicas por 9 VEZES.

Este exercício é PRELIMINAR a todo e qualquer exercício futuro, todo e qualquer ritual, toda e qualquer invocação e aos passos mais difíceis dentro de transe e outros que virão.

Você deve praticá-lo diariamente, por um período de 1 - UM - Mês, pois em seguida virão outros exercícios mais complexos, e mais diretos.

CONCENTRAÇÃO:

Mantendo-se em uma postura confortável, com a coluna ereta, plantas dos pés no chão, mãos sobre as coxas.

Você deve ou observar um ponto qualquer exatamente em frente aos seus olhos, ou deve pegar uma folha de papel em branco, e colocar um ponto escuro em seu centro.

Este exercícios são melhor praticados contra um fundo branco.

Você deve manter seus olhos totalmente concentrados e não deve desvia-los, por um período de 5 - CINCO - minutos.

Um alerta sobre este exercício deve ser feito.

No momento exato em que começar a surtir efeito, você verificará que se tornará quase impossível não desviar os olhos. Isto ocorrerá por que uma massa específica começará a se formar a frente do seu campo visual.

Primeiro o que você estará vendo, serão os efeitos das células de que são feitos o seus olhos, sua circulação sangüínea.

Mas depois, se sua visão não se desviar, aparecerá perfeitamente a sua frente uma específica massa luminescente.

Durante 1 - UM - Mês você deve realizar este exercício após a Respiração Rítmica.

Não será descrito aqui o que realmente você verá, pois o objetivo é chegar a este ponto.

Mas ao recebermos notícias sobre o desenvolvimento destes exercícios, nós passaremos para os passos seguintes, que são mais difíceis e mais densos.

INTUIÇÃO:

Todos nós quando estamos próximos do Sono, ou em algum momento que tenhamos estado em algum lugar muito silencioso. Chegamos a ouvir um zumbido estranho, misturado a um chiado estridente profundo.

Este som, não é como o estridente barulho que é produzido no ouvido pela diferença de pressão, que ocasionalmente pode já Ter ocorrido.

Este som, é captado diretamente na área central do cérebro, onde estão suas áreas ligadas a captação e entendimento do som.

Este fato, que é cientificamente comprovado, refere-se a um ultra som, que mesmo os surdos ouvem. De novo, isto não é produzido pela sua circulação sangüínea - reforçamos o fato para que não venha a se alarmar.

Quanto mais você prestar atenção, mais o barulho aumentará, e chegará ao ponto de parecer uma gigantesca massa sonora, que vai além de qualquer coisa que já tenha ouvido.

Seu trabalho neste exercício, é procurar ouvir o SOM acima citado, não apenas quando você vier a dormir, mas de forma consciente.

PRIMEIRAMENTE APÓS OS EXERCÍCIOS QUE FORAM PASSADOS ACIMA. Assim você efetuará isto, nas PRIMEIRAS 2 - DUAS - SEMANAS.

DEPOIS VOCÊ DEVERÁ NATURALMENTE SER CAPAZ DE REALIZAR ISTO, ENQUANTO PRATICA O EXERCÍCIO DE CONCENTRAÇÃO.

Mais uma vez que seja lembrado que este também é um exercício básico para todas as práticas futuras.

Exercícios do segundo mês:

Agora faremos alguns acréscimos aos exercícios que já vem sendo praticados.

Lembramos que você deve continuar praticando os que já vem fazendo até aqui.

Também fazemos um adendo sobre a prática de concentração.

A esta altura você já deve Ter notado que tem visto não apenas uma massa violeta ou branca, mas que vem a se intensificar e atinge uma intensidade que é uma mescla das 7 cores, com mais ou menos a predominância de algumas delas. E deve, se teve a oportunidade, ter notado que esta nuvem pode ser vista mesmo ao se praticar no mais intenso escuro, de tal forma que perdemos a noção de espaço e tempo.

Por conta disto faremos uma inclusão que deve ser comentada aqui, para que se tenha alguma base para pesquisa e entendimento:

“É necessário determinar particularidades referentes ao que se denomina NWIRE, dentro do Druidismo,(OD) que justamente é a massa colorida vista pelos praticantes, que já devem ter notado sua incrível similaridade com o que se chama de AURORA BOREAL”.

Segundo a antiga tradição Druídica, o Nwire ou Nowire, é formado de partículas subatômicas chamadas de MODURANS Aoud. Estas mesmas partículas se condensam para formar as múltiplas divisões da matéria e da energia. Cada Moduran Aoud, é formado de uma partícula de dupla emanção interna ou externa, que essencialmente se compõe de absoluta vibração e atividade combinada a absoluta inatividade, em outras palavras exatamente aquilo que nosso TROTH denomina como Musphel e Nephel.

De Musphelheim e Nephelheim são gerados Aour Germir, Bury e o Pré-Universo a Pré Via Láctea Aoud-Humla. Esta Aoud-Humla, vaca sem chifres literalmente, que é o pré-universo, mantém a si mesma alimentando-se de Nephelheim, e gerando um veio nutritivo que vem a alimentar Aour Germir o Primeiro Gigante, existência em Caos auto antagônico, de características mais tendendo a existência inerte e caótica até este momento, ou seja mais Nephel que Musphel.

E ela mesma durante sua alimentação vem a soltar Buri do Gelo de Nephelheim (que sendo mais Musphel que Nephel, teve que desprender Bor, para existir Longwe de Nephelheim, ou seja liberando uma regra mais ativa que passiva). Da combinação de Bor com Bestla, nasceu a tríplice regra equilibrada (tanto Nepehl quanto Musphel) que constitui em característica Universal o que o TROTH denomina de AESIR. Da mesma forma que os Modurans Aoud, Aoud-Humla é a base para a manifestação física das forças, no caso os Modurans Aoud são (como dito acima) o balanço equilibrado de partículas de Nephel e Musphel, contudo extremamente diminutas, no ponto mínimo para existência da chamada “Farinha do Ar”, o Nowire. Uma coisa somente pode existir pelo concurso de outras 2 coisas. E foi Comprovado pela área da física que recebe o nome de FÍSICA DIGITAL, bem como pelo pesquisador que lançou a teoria dos buracos negros (Archibald Wheeler). Que no nível subatômico mais diminuto, menor que os Quarks, Múons, e outras partículas menores, tudo se compõe de uma relação de partículas que compõem-se de sim e não, absoluta atividade e absoluta passividade, Musphel e Nephel. O pesquisador que efetuou os cálculos e pilares desta teoria dentro da Física Digital, foi o físico Stephen Wolfram. Assim saberemos de antemão, que o que se determina de Plano Astral retrata o uso de um campo sutil feito de partículas subatômicas, extremamente fluídico e moldado pelas consciências que conseguem existir de forma plenamente desperta no astral. ”

Lembre-se de que este texto tem características informativas, assim deve ser entendido como um estímulo para estudo e pesquisa.

O Ultra Som olvido durante a prática, é a marca característica da atividade do cérebro se ampliando para perceber gamas maiores da realidade de Yggdrasil, que está a sua volta e dentro de si mesmo.

Também outro efeito de praticar a concentração, é que pode determinar completamente todos os pensamentos, e o tipo de pensamentos que aparecem em sua mente, e bem como as emoções que lhe atrapalham antes e durante as práticas, e muito provavelmente depois.

Recomendamos que venha a analisar o conteúdo do que lhe sobrevém durante estas práticas, e que determine a origem do mesmo, e bem como que venha a entender como eles atrapalham suas escolhas, e suas necessidades reais. Assim, você já começa a perceber as sombras de seu inconsciente que vem a gerar distúrbios para sua personalidade.

Assim fazemos uma recomendação de leitura que inclui ler um resumo dos materiais de Jung sobre o inconsciente, baixe algo que possa assim lhe satisfazer via internet, ou procure alguns livros baratos que o informem sobre psicologia.

Mantenha sua atenção voltada sempre que possível durante o dia, para suas necessidades, e se o que você quer, e diz, realmente é condizente com o que você planejava fazer desde o início.

Isto pode parecer alguma forma de tolice. Mas na verdade é um princípio dos métodos de preparação para contatar níveis mais perigosos mais à frente, como por exemplo a aparentemente pacífica e inofensiva HOSSALFHEIM.

Digo isto porque, contatá-los sem o devido preparo (ou mesmo quaisquer outras forças, mesmo os Landvaetrs - espíritos da natureza) pode levar a um fracionamento da psique, de forma acelerada.

Apenas como um termo de entendimento, para que se entenda e se tenha uma forma de pesar as coisas. O Mundo dos Elfos Luminosos, tem exatamente o mesmo Peso astral do que os cabalistas chamam de DAATH, e se você quiser saber qual o motivo da preocupação, pesquise sobre CHORONZON, que por acaso mora em Daath/ZAX, e entenderá.

Recomendamos também que se informe sobre meditação ativa e passiva na internet, para que proximamente quando forem abordadas, torne-se simples entrar no assunto e nas práticas.

Assim, em resumo:

- a) Analise suas emoções e sentimentos, bem como o que vai fazer ou esta para pensar ou dizer;
- b) Leia sobre psicologia particularmente no que se refere as Sombras do Inconsciente, pois é necessário a formação de um corpo mental forte, para que não ocorra a quebra da personalidade, assim como devemos cuidar para que não haja divisão entre nossa vida cotidiana e como praticantes, pois uma deve servir como base para outra ;
- c) Pesquise sobre Daath / Annouin /Zax como um termo comparativo;
- d) Procure entender as bases para a apreciação da Massa Colorida que se apresenta durante suas práticas.

Agora, abordemos as práticas que serão adicionadas:

INALAÇÃO VITALIZANTE (Pranayama):

Continuando a ver a massa que agora já pode ser observada como uma imensa nuvem colorida.

Mantenha-se sentado na postura costumeira para praticar.

E prendendo a narina direita (se você for canhoto, deverá prender primeiro a esquerda), inale profundamente em 4 - QUATRO - batimentos cardíacos, pela

narina esquerda. Visualizando que esta massa colorida está entrando TANTO POR SEUS POROS, QUANTO PELA SUA NARINA JUNTO COM O AR, mas a energia colorida acumula-se em sua cabeça logo ATRÁS dos OLHOS.

Prendendo a respiração por 12 - DOZE - batimentos cardíacos. A cada 1 - UM - batimento você deve ver a massa colorida deslocar-se para baixo, descendo pela coluna, e atingindo pela base da coluna os seus órgãos sexuais.

Solte o AR em 8 - OITO - batimentos cardíacos. Durante o decorrer disto, você deverá ver um RUNA KENAZ subindo em linha reta por sua coluna, e indo até o alto da cabeça.

Prenda imediatamente a isto a outra narina, esquerda, PASSANDO ENTÃO A EFETUAR TODO O PROCESSO QUE FOI DESCRITO ACIMA ATRAVEZ da narina DIREITA.

Repita este ciclo por 9 - NOVE - vezes.

VISUALIZAÇÃO:

Utilizando o processo de purificação que foi sugerido para anteceder todas as práticas (e, lembrando-se que deve se manter em total concentração, sempre observando a massa luminosa). O "T" invertido em meio a esfera ÍNDIGO.

Visualizando uma por uma, no meio exato da esfera envolvendo a mesma em sua borda externa, todas as RUNAS do ELDHER FUTHARK.

Veja-as em um Vermelho Vivo e Incandescente.

E a cada Runa que visualizar, entoe o Galdr próprio de cada uma:

- a) FFFFFFFFFFfehhhhhu;
- b) UUUUUUUUUrrussssss;
- c) PPPUUURRRIIIIssaaaz;
- d) AAAAAAAAASSSSSSSS;
- e) RRRRRRRRRaaaiddhho;
- f) KKKSSSUUNNaaasssss;
- g) GGGEEEBBBBOOOO;
- h) WWWUUUNNNiiiiiooo;
- i) HHHHHHHHHagalazzzz;
- j) NNNNNNNNNooothizzzz;
- k) IIIIIIIIISSSSSaaaaaaa;
- l) JJJUUUEEEERRRaaaa;
- m) EIEIEIEIEIwwhaazzz;
- n) PPEEERRPPPPERROO;
- o) aaalIIIggiiiiZZZZZZZ;
- p) SSSOOOOWWWeeloo;
- q) TTTTIIIRRRwwhaazzz;
- r) BBEEORRKKaaaaanna;
- s) EEEEEEEEEwhoossssss;
- t) MMMMMMMMannnazzzzz;
- u) LLLLLLLLLLaaaguuusss;
- v) IINNNGGGwwhazzzz;
- w) DDDDDDDDaagggaaazzz;
- x) ÔÔÔÔÔÔÔôpaaaallaaa.

CONCENTRAÇÃO AVANÇADA

(TRATAKA)

Neste segundo mês, a prática consistirá em se fixar e desenvolver o contato com uma divindade.

No primeiro mês, vocês começaram a fixar o ponto e através dele tiveram acesso a visão do Nwire/"Bifrost".

Neste segundo mês de prática vocês se utilizarão de uma imagem a qual estejam afeiçoados. Por exemplo:

Quem for dedicado a Freyja, por exemplo, pode usar uma imagem da Deusa e a fixar.

Proceda com o Pranayama da forma habitual, porém veja que o seu contato com a divindade irá se estreitando (você pode usar uma forma vínculo, visualizada, como por exemplo um cordão que parte da imagem até você, ou ainda : uma nuvem de energia que vem em direção a você, etc.).

Este é um dos processos mágicos mais simples, porém dos mais dinâmicos, pois realmente irá ligá-lo a sua divindade particular.

Obs.: Lembre-se de que deve efetuar as práticas por um mês seguido para que venham a surtir os efeitos propostos. Também, qualquer dúvida ou alteração deve ser comunicada para acompanhamento. Evite alimentar-se com comidas muito picantes neste mês, para não estimular as Nadis além do que deve.

PRÁTICAS DO TERCEIRO MÊS

Neste Terceiro Mês de práticas, vamos começar a introduzir como prática diária o Ritual do Martelo Mjoulnir.

Recomendamos, por saber que muitas vezes não há tempo hábil para efetuar tudo o que queremos, que se não houver tempo durante a semana, que se efetue a prática de proteção que foi sugerida e um pouco ampliada desde o primeiro mês, guardando para os dias em que houver tempo a execução do Ritual do Martelo.

Para a perfeita execução do Ritual, o mesmo deve ser decorado para que o transe não seja quebrado, e a atenção não seja diluída pela leitura.

Aqui faremos uma sugestão de leitura:

- a) Pesquise sobre Prana, Pranayoga, Pranayama e Kundalini Yoga (abaixo se fará mais claro o motivo);
- b) Pesquise sobre a psique e os centros psíquicos do ser humano (obs.: use de bom senso, pois apesar de muito material de boa qualidade na internet, existe um número enorme de bobagens de Samael Aun Veor e Cia., na rede);

abcdefghijklmnopqstuvwxyz

Ritual do Martelo Mjoulnir

Condições para o uso:

VE: Espaço para os trabalhos (literalmente as pessoas se colocam em forma de V de frente para o Norte, dentro deste local de trabalho), rituais ou áreas. Este pode ser um quarto permanente ou um espaço temporário.

GALDER: Uma prece mágica ou mantra (as entonações Rúnicas que estão no Stadhagaldar, e que podem ser encontradas em português também no Texto Rúnico).

STADHA: Posturas em forma de Runas, assumidas durante o ritual, ou em quaisquer outras práticas dentro do Asatru

Nota: Componha uma invocação usando-se de Galdr, antes do ritual.

1. Elevando-se no meio do V, de frente para o Norte, no STADHA de Algiz

Entoe:

*Vem agora adiante
Fimbultyr “poderoso Deus” Aquele que provém
De casas divinas, todas as 12,
Sleipnir seja selado,
Para que rapidamente o possa montar:
Galdrsfadhir, “ O Pai de Encantamento ”, que pode conceder e receber.
Benções poderiam fluir
Da esperança de Hangatyr;
Em fluxos de força firme -
Por disposição robusta, através do Galdr!*

2. Vá para a extremidade Norte do V e trace com a Vara , um círculo Horário.

Durante este processo cante:

*Thurissaz! Algiz! Fehu! Acolham este local e o tornem sagrado, mantendo tudo
que não é desejado fora!*

3. Quando houver concluído estes passos, e retornado ao Norte, assuma de novo a posição de Algiz, por alguns momentos.

4. Enxerto: Opcionalmente você pode neste ponto ficar ereto, com os braços no prolongamento do corpo, e em seguida projetar em seu corpo exatamente os pontos que diretamente estão em vínculo com Yggdrasil, como está descrito no Hvelgaldr, para tanto proceda da seguinte forma:

- a) No alto da Cabeça, com os dedos de sua mão esquerda perfazendo a Runa de Algiz (o Indicador, Médio e anular eretos, e o mínimo e polegar retidos na palma da mão, mão para cima). Gire a mão sobre a cabeça e entoe AESGARD;
- b) Desça até o plexo solar (sempre com a mão em Algiz), e entoe HOSSALFHEIM (Rrössalfirreim);
- c) Gire a mão ante-horariamente, perfazendo uma espiral crescente até tocar o coração e entoe MIDGARD;
- d) Continue então a girar a espiral crescente, até que esta toque o umbigo, e entoe SFARTALFHEIM;
- e) Mantenha o ritmo da espiral crescente, até que esta toque a garganta, e entoe HELL;
- f) Continue com a espiral até que esta então toque os órgãos sexuais, entoe então JOTUNHEIM;
- g) Suba a partir daí sinuosamente, tocando o canto ESQUERDO dos O. Sexuais, Direito do Umbigo, o Esquerdo do Plexo Solar, o Direito do Coração, O Esquerdo da Garganta, Direito do Crânio indo até o ponto onde entonou Aesgard. Durante este trajeto entoe NEPHELHEIM;
- h) Desça sua mão (sempre em Algiz) perfazendo exatamente os locais inversos de cada centro psíquico, e o sentido sinuoso inverso. Entoando enquanto faz isto MUSPHELHEIM;
- i) Suba sua mão em linha reta, visualizando que o fluxo de força se ergue junto com a mesma através do centro de sua Coluna. Toque o ponto exatamente acima dos Olhos, e entoe VANAHEIM.

abcdefghijklmnopqstuvwxyz

O RITO DO MARTELO

Opcionalmente você poderá começar o ritual com a seguinte proteção(a qual deve ser efetuada de frente para o Norte).

Entoe o seguinte:

*HEIL INNUN RAUDATHORR!
MIKLAS FIANDA HVTKRISTS THURSE!
(Saúdo a Ti Thor, o Vermelho!)
(Poderoso Inimigo do Cristo Branco, o Invasor)*

- a) Passe a visualizar todas as Runas, começando com FEHU de frente para o norte. De posse da vara com as letras rúnicas gravadas (improvise-a enquanto não a confeccionou), envie as letras rúnicas do futhark em um anel ao redor de você ao nível do plexo solar em sentido horário, de maneira a fazer com que

fiquem internas ao primeiro círculo. O anel de letras rúnicas deveria formar uma faixa completa terminando com OTHALA próximo a FEHU no norte depois que o círculo foi completamente terminado ao seu redor. As letras rúnicas deveriam ser visualizadas como ardendo, em vermelho, em caracteres que flutuam aproximadamente no ar três ou quatro pés.

b) Visualize uma cruz eqüilateral horizontalmente sendo criada, por meio do cruzar de forças que vão até os pontos cardeais, tocando o anel de letras rúnicas e seu plexo solar, com aquele ponto como o centro deste cruzamento de energias. Imagine uma esfera circunvizinha de luz azul - com um detalhe importante, esta esfera gira no sentido ante-horário, fazendo um tufão oposto ao sentido das Runas em vermelho, e da esfera que foi traçada anteriormente que está mais para fora - sendo vislumbrada com a faixa de letra rúnica vermelha como seu equador (a esfera fica interna ao círculo Rúnico, mas ela o toca). Então visualize um eixo vertical que desce diretamente do alto, atravessando seu corpo e indo fincar-se profundamente dentro do solo.

c) Sinta e veja a força que flui em seu centro de todos as seis direções (norte, oriental, sul, ocidental, para cima e abaixo) como que constituindo uma esfera de poder vermelho ardente. A cor que se usa aqui depende da intenção do Ritual.

*Quando isto estiver completo, diga:
Os Seres inquietos, agora se dirigem às suas casas em Jotun.
Sagrado seja o corredor de Hroptatyr, " O Deus de Coisas Ocultas",
Com ajuda do matador de Hrungrnir! "Thorr".*

4. Agora execute o resto do rito de martelo.

d) Em frente ao norte, o vitki deve tocar a mais baixa parte da vara com o plexo solar, o centro de poder, e projetando a força que está Dentro Dele para um ponto específico, diretamente na face da esfera exterior. Localize ali, o Martelo de Thor (Uma Letra T invertida) com sua mão dominante, que está de posse da vara...

Durante este processo, entoe:

*Hamarr Mjournir I Nofdri Helga Veh tetah aouk haud Vordh!
Martelo Mjournir, no Norte, acolha e torne este local sagrado!
Então, virando 90 graus à esquerda, projete novamente o Mjournir, e entoe:
Hamarr Mjournir I Aoustri Helga Veh tetah aouk haud Vordh!
Martelo Mjournir, no Oeste, consagre e acolha, tornando este local sagrado!*

No Sul:

*Hamarr Mjournir I Sudri Helga Veh tetah aouk haud Vordh!
Martelo Mjournir, no Sul, acolha e torne este local sagrado!*

E no Leste:

*Hamarr Mjournir I Vestri Helga Veh tetah aouk haud Vordh!
Martelo Mjournir, no Leste, acolha e torne este local sagrado!*

*Voltando novamente para o Norte, olhe para cima, projete o Mjournir e entoe:
3 Hamarr Mjournir, I Upir Merr, helga Veh tetah aouk houd Vordh
Martelo Mjournir acima de Meu Ser, acolha e torne este local sagrado!*

E então projeta o sinal de Mjournir abaixo do “chão” da esfera (não o chão de seu quarto) diretamente ali você entonará:

*Hamarr Mjournir, I Upir Merr, helga Veh tetah aouk houd vordh!
Martelo Mjournir, abaixo do Meu Ser, acolha este local e o torne Sagrado!*

e) Agora volte a postura de Algiz, e entoe:

*Hamarr Mjournir Helga Veh tetah aouk houd vordh!
Martelo Mjournir, acolha este local e o torne sagrado!*

f) Finalmente, junte suas mãos, de tal forma a estar visualizando que segura o próprio martelo com a massa para baixo, na altura do plexo solar. E então entoe:

*Un Mik Og Asar, ouk Vanir, Ouk Nornes, ouk Idisir, Ouk Hossalf Ouk
Yggdrasil!
A minha volta e dentro do meu ser estão os Asar, os Vanir, as Idisir, as Nornes,
os Hossalfs e Yggdrasil!*

5. Este ritual não possui um fechamento como as pessoas estão acostumadas. No entanto para concluí-lo, após Ter sido efetuado o que se planejava fazer dentro do mesmo (uma prática com os centros psíquicos, Hvelgaldr, uma invocação de alguma Deusa ou de algum Deus, uma celebração, um encantamento, etc). Simplesmente inale o ar, ao mesmo tempo em que vê as esferas e seus símbolos entrando por todos os seus poros, e acumulando-se em seu plexo solar que é o centro de equilíbrio do seu ser.

Exercício de expansão da aura:

Este exercício pode ser praticado nos momentos em que houver possibilidade durante o dia, para que não sobrecarregue o tempo durante o Ritual do Martelo (podendo também ser praticado dentro da carga a ser efetuada, dentro do Ritual do Martelo).

a) Proceda a respiração Rítmica (4-8-4-8), por 9 ciclos, mantendo seus olhos preferencialmente fechados para este exercício (se não puder fecha-los dado o local onde esteja, procure então manter sua concentração no máximo);

b) Durante o processo de Inalação, visualize a força dos Aouds, do OD, entrando por seus poros e vias respiratórias, e estimulando sua Aura. Veja-a efetivamente energizando-se com a entrada do elemento colorido como o Bifrost, e ficando pouco a pouco mais intensa e quente (se tiver curiosidade e observar suas mãos, por exemplo, verá que há um brilho entre o violeta ou azul, e o branco, justamente por volta de 5 a 6 centímetros acima do corpo). Mantenha esta sensibilidade a aproximadamente 6 centímetros acima da pele;

c) Após os 9 ciclos, veja sua aura expandindo-se durante o tempo em que respira (continue a manter a respiração rítmica, durante toda esta prática). Procure aumentar a área de sensibilidade de sua aura até aproximadamente 60 centímetros. Sinta por meio dela, forme quadros mentais/emocionais/táteis através dela. Efetivamente Veja e Ouça por meio de sua Aura;

d) Por um mês mantenha este processo, sendo que após isto você deve procurar aumentar as dimensões que são alcançadas pela aura, para o local físico em que está praticando (lembre-se de que deve efetuar o processo de purificação e isolamento mental, como foi sugerido anteriormente, ou o Ritual do Martelo, dependendo da situação, antes de efetuar a prática com a aura);

e) Você perceberá, após um mês de prática, que está conseguindo ampliar sua temperatura, a ponto de poder ser afetado cada vez menos pelo clima (existe o processo inverso para poder tolerar temperaturas altas, como os Sufis fazem na Arábia por exemplo, dentro das tendas). Este processo o sistema Tibetano e Yóguico chama de Tumo, que é o controle da própria temperatura, através de índices cada vez maiores de vitalidade no corpo. E este é o motivo dos Monges Tibetanos suportarem o clima inóspito do Tibete e do Himalaia, sem alimentos contendo açúcar, sem o índice de alimentação a base de carbo - hidratos que consumimos aqui nesta parte do mundo, e apenas com um pequeno manto sobre o corpo, que é muito fino.

f) Você perceberá que sua sensibilização se ampliará muito, e isto é de importância capital para os próximos meses. Pois esta sensibilidade é básica para práticas que desenvolvem tanto o êxtase dentro das explorações Shamânicas, quanto efetivamente estar no local que se quer estar por meio destas explorações.

g) Para concluir esta prática, reabsorva a esfera de suas percepções, de tal forma que venha a sentir que a expansão retornou para os limites naturais do seu ser.

abcdefghijklmnopqstuvwxyz

Exercício para estímulo e vitalização de Hvels:

Este exercício é o desfecho do que foi começado no mês anterior, recomendamos que se pratique TODO DIA, para que se atinja a meta almejada, ou pelo menos que se faça uma média de 5 práticas por semana, e no mínimo sofrivelmente 4.

Ele é a base para praticar o Hvelgaldhr.

Lembre-se que o plano sutil mais próximo, conhecido pelo nome de astral nas tradições que se baseiam na cabala hermética, que forma a matéria a nossa volta, é facilmente moldado pela Vontade de um praticante verdadeiro. Quando Beber de uma Artéria de Gelo, você estará dando uma ordem para que seus terminais nervosos, seus meridianos, seu corpo vital e seu DNA, recebam uma enorme carga semi-pura de Nephel, através do OD, quase isolada do elemento estabilizador Musphel (apenas para o caso de nos referirmos à Nephel). Ao

energizar o Hvel Jotun com este frio alimentamos nossa energia vital pura, que aparece sob a forma de Kenaz, lembrando sempre que a vitalidade gerada pela combinação Musphel e Nephel gera sempre Kenaz, numa equação assim. Que virá a se descarregar ascendentemente (ou em espiral, conforme o estilo que se esteja usando), visando os Hvel's mais altos e a ampliação da Energia Vital em cada um deles. O equivalente ocorrerá no momento subsequente ao utilizarmos a energia de Musphel, através do OD. Assim em outras palavras, você estará recriando a Vida dentro de seus Hvel's.

Agora, prosseguindo com a técnica:

1) Beba das Artérias de Fogo: Inale por sua nadi ativa os Aouds, o OD, de forma a absorver o máximo possível de poder destruidor de Musphel, sem comprometer a saúde da própria Nadi. Concentre a essência do fogo destruidor logo atrás do ajna chacra, e faça-a descer pela nadi ativa (Lado direito da coluna atrás das cervicais; lado esquerdo atrás do coração; lado direito atrás do plexo solar; lado esquerdo atrás do umbigo; lado direito atrás da ponta do cóccix – visualize com perfeição, ou não haverá resultados, ou você pode ter uma desagradável liberação de poder em direção a local indevido, dentro de você ou a sua volta. Ao chegar ao Hvel Sexual, na base da coluna, Visualize a Runa Kenaz nascendo e brilhando em Vermelho Incandescente, que se erguerá de volta pela coluna, até a primeira vértebra cervical, onde está o Hvel Hell. Daí Kenas em duas espirais desce pelas nadis, sinuosamente cruzando-se pelos pontos da coluna, atrás do Cardíaco, Plexo Solar, e enfim aqui vitalizando o ponto logo atrás do Umbigo, ligado as supra-renais o Hvel Swartalf. Então veja a coluna de Fogo Vermelho de Kenaz, erguendo-se até o Cardíaco diretamente pelo centro da coluna, aqui está o Hvel Midgard, vitalizando-a. Então veja que de novo divide-se pelas nadis, e sinuosamente desce até o ponto do Plexo Solar, chegando a este pela coluna e centros nervosos, e estimula este ponto que é o Hvel Hossalf. Então a partir daí sob em linha reta pelo centro da coluna, e vai até o centro do crânio, estimulando o ponto que se liga a área entre os olhos, o Hvel Vanir. Subindo então até o tálamo dentro do encéfalo, que na frente equivale a 3 dedos acima do Hvel Vanir, este é o ponto em que há o vínculo com o Oddherir, 1º Nível do Hvel Aesgard - que por definição encontra paralelos com os termos vinculados ao Soma, Amrita ou o Néctar divino. Daí o Fogo de Kenaz vai estimular a área que circunda o centro do encéfalo, a Pituitária, e o encontro do hemisfério direito e esquerdo, que externamente na cabeça, está exatamente 4 dedos acima do 1º Nível de Hvel Aesgard, este é o 2º Nível do Hvel Aesgard, é aqui que as 9 Virtudes se imbuem do toque com o Deus ou Deusa, adorados, e que é efetuado o contato mais íntimo com possibilidade antropomórfica com todas as forças vitalizantes - chamado de Atma Chacra Pelos Hindus. E finalmente, Kenaz atíça-se acima do crânio, 3 dedos acima da Cabeça, chegando por uma linha reta direta até o ponto descrito, que sai da Pituitária. Este é o 3º Nível de Hvel Aesgard, e aqui o Jogo de Forças de Musphel e Nephel, é diretamente tocado, pois aqui a Dualidade de ODIN é tocada e entendida, aqui busca-se o OD pleno.

2) Beba das Artérias de Gelo: Inale por sua nadi passiva o máximo possível de NEPELL, sem prejudicar a Nadi, INALANDO DESTE MODO o OD - os Aouds - procurando sorver sua essência vinculada a Nephelheim. Concentre o frio da morte “anti-vida”, sugando pelos poros e vias aéreas, concentrando o OD atrás

de Vanir Hvel. Proceda como no caso da nadi ativa em relação a Musphell, e da mesma forma que em relação a RUNA KENAZ.

3) Efetue este processo por 11 respirações, para cada nadi – lembre-se das técnicas de prana e kundalini yoga, quando a nadi ativa estiver em uso a passiva estará tampada pelos dedos, e vice versa. Lembre-se de Demorar-se por 1 - HUM - batimento cardíaco em cada ponto nervoso ligado a cada HVEL;

QUARTO MÊS DE PRÁTICAS

Neste 4º mês vamos abordar por meio de toda a carga visualizativa que tem sido utilizada, o exercício completo de estímulo de Hvels (Hvel Galdhr), e um método para poder usar a concentração e transe de forma a buscar um contato direto com Aesgard, ou seus princípios.

Note que este exercício é uma forma sugerida, e tem por objetivo tanto forçar conscientemente disciplinar as capacidades para que possam acessar os objetivos propostos, como também é um método inicial para começar a abordar vias e modos do transe, para enfim podermos nos dirigir ao seidhr e usa-lo com segurança.

Sugerimos que seja baixado nos arquivos do grimm, este mesmo texto contudo acrescido de 3 figuras, que podem vir a ajudar no desenlace das práticas.

Como sempre, sugerimos para obter os resultados, que sejam efetuados no mínimo 5 práticas semanais para que os efeitos se manifestem.

Sugestão de leitura:

- Auto Defesa Psíquica, de Murray Hope;
- Auto Defesa Psíquica, de Dion fortune;
- Auto defesa Psíquica, de Choa Chok Chui;

abcdefghijklmnopqstuvwxyz

HVELGALDHR

(Canto do Vórtice, e também, Fonte Reverberante)

Este exercício deve ser praticado exatamente após a Inalação Vitalizante, ao Beber-se das Artérias de Fogo e Gelo, da forma em que foi demonstrada anteriormente.

O Nome dos Hvels, local onde se encontram no corpo, Runas que os Regem, espectro cromático vinculado ao Hvel em questão, e o fato do Duplo Giro do Turbilhão serão abordados da seguinte forma:

Hvel / Local no Corpo / Giro (+) / Giro (-).

- 1) Jotunhvel Órgão Sexual Vermelho Infravermelho
- 2) *Hellhvel Garganta Azul Verde*
- 3) *Sfartalfhvel Umbigo Índigo Violeta*
- 4) *Midgardhevl Cardíaco Amarelo Laranja*
- 5) *Hossalfhvel Plexo Solar Branco Branco*
- 6) *Vanirhevl Entre os Olhos Ultra Violeta Ultra Violeta Pineal*
- 7) *Aesgardhvel 3 Dedos acima Amarelo Escuro*
- 1º Nível do Vanirhvel swástica vermelha ao centro
- 8) *Aesgardhvel 4 dedos acima do 8 Pétalas Negras, com um*
- 2º Nível 1º nível; *Pituitária triângulo bronze ao centro*
- 9) *Asgardhvel Acima da Cabeça Horário Gira Anti Horário*
- 3º Nível *Espiritual em Dourado Gira em Prata.*

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

RUNAS E HVELS

A) *JotunHvel: Jera, Gebo e Othala*

- ✓ Perceba que Temos aqui Jera o Sêmen no caso do Homem ou o Óvulo no caso da Mulher, e bem como os fluidos sexuais que acabam por sofrer as devidas alterações mediante os estímulos devidos.
- Teremos também Gebo a Arte Mágica Sexual, chamada de Tantra em território Indu, e bem como em solo Asiático, e citando como adendo a Magia Sexual de Sigilização.
- E por fim Othala, a transmissão genética das virtudes e poderes adquiridos ou acionados pela prática. E a determinação do poder Vital como força evolutiva segundo os padrões dos Deuses.

B) *Hellhvel: Berkana e Ehwos*

- ✓ Berkana está vinculada a transmissão verbal da tradição, e as instruções iniciáticas com esta mesma carga de importância.
- ✓ As Walquírias resgatam o ser para Aesgard. Ou dito de forma melhor o corpo astral combinado com as áreas ativas do cérebro fazem com que o ser na morte, vá para Aesgard;

- ∨ A combinação de Ambas não retrata o Hvel Hell como seria o de uma pessoa não praticante, fala daquele que pratica e para o qual a Morte significa algo que em hipótese nenhuma, é a mesma coisa para os outros.

C) Sfartalfhvel: Lagus e Raidho

- ∨ Lagus é o Poder do inconsciente e os meios e acessos diretos para ver e tocar seu material tal e qual ele atualmente está. Rege completamente todo os Líquidos do Corpo e bem como os Hormônios.
- ü Raidho é a Viagem ao inconsciente, Lagus, por meio do qual a projeção simultânea para os mundos Sutis ocorre.

D) MidgardHvel: Thurissaz, Sowelo e Uruz

Thurissaz fala-nos do Poder de Thor, regente dos poderes do Céu e tempestades.

* Uruz é o poder da Terra, Mãe Jord. Que pelos pontos de reflexologia nos pés transmite para este Hvel sua influência;

* Sowelo é o Sol, é o Fogo Solar que é tão citado em muitos textos. Lembrando sempre que aquilo que implica na "Identidade da Terra e do Sol", como Crowley muito citou realça e reforça todas as conexões.

Assim temos o poder de Céu e Terra unidos no centro psíquico que vincula-se a Terra. Pois Midgard é o Reino intermediário a todos os Reinos que vincula Céu Aesir a Terra Vanir.

E) Hossalfhvel: Fehu e Wunjo

Fehu é a essência do Seidhr, e se liga inteiramente aos Hossalfs.

- Wunjo é a Unidade, e está vinculada diretamente no cancelamento do desgaste acarretado pelo embate. O centro de uma esfera justamente é o local onde a unidade é encontrada. Hossalfheim, é o ponto central a Gwennwed dos Druidas, o Aethyr ZAX dentro do Enoquiano, a Daath dos Cabalistas. Este é o ponto dos Sdhee Alf, ou seja do SELF, a mônada essencial que implica na Quinta essência, o elemento espírito, onde se nasce após a experiência do abismo, ao se adquirir as 9 virtudes. Lembrando sempre que este centro deve a partir deste ponto, expandir-se até ocupar todo o espaço da esfera, implicando então no adentrar em Aesgard.

F) Vanirhvel: Mannaz Ingwaz e Eiwhaz

Mannaz age nos Dois Hemisférios do Cérebro de forma conjunta como uma dupla ação de Wunjo.

- Eiwhaz age especificamente no montante total da área reptiliana do cérebro, e no controle da visão e parte motora dos olhos.
- Ingwaz coincide com a fusão dos hemisférios e produção dos hormônios que estimulam a produção de hormônios sexuais e fluidos sexuais, e a fonética contínua da Runa "IIINNNNG", age diretamente na área frontal do cérebro. Além das próprias interações do Texto Rúnico, sobre Ingwaz.

G) Aesgardhvel 1º Nível: Ansus e Pearth

Ansus, o alento divino, o Mead e a carga de Aouds. O Hidromel dos Sábios. O Êxtase, Amrita, ou como se descreve na tradição Hindu "Samadhi";

- Pearth, rege a área que controla o equilíbrio do corpo humano, e a célula do prazer, zonas e nervos receptivos;

H) Aesgardhvel 2º Nível: Algiz, Tiwhaz e Hagalaz

Elhaz (Algiz) rege o Tálamo e Hipotálamo, interagindo com a Pituitária, buscando a interação destes e através dos nervos receptivos citados em Perth induzem as atividades que são provenientes de Emissores Superiores no Cérebro, e através deste em Todo o Corpo;

Hagalaz, como foi citado no texto acima o OIUNE;

Tiwhaz age no núcleo da área reptiliana.

I) Aesgardhvel 3º Nível: Isa, Nouthiz e Dagaz

- Dagaz atua diretamente no Núcleo dos Hemisférios Direito e Esquerdo, as Amígdalas Cerebrais. A própria essência dos Aouds, OD, a unidade da vida que é gerada pela morte, sendo a mesma ou a anti-matéria de Nephel ou a expansão infinita de Musphel.
- Isa implica na plena essência de Nephel que somente pode ser capitada sem prejuízos para o ser humano, na área de maior ação de Aesgard.
- Nouthiz o fogo de Musphelheim que da mesma forma que Isa somente pode ser absorvido aqui, ou produziria a destruição do que tocasse por estímulo absoluto gerando atividade absoluta.
- Todas efetuam sua atividade através da emissão logo acima do crânio, emitindo sua altamente sutil força para as áreas receptoras do ser.
- Este é o ponto mais espiritual Aesgard em si mesma, o ponto exato de equilíbrio produto final do choque de Fogo e gelo, cujo núcleo é ODIN, e note que DAGAZ, ISA e NOUTHIZ somadas a OPHALA - Herança - formam o NOME DE ODIN.

abcdefghijklmnopqstuvwxyz

Adendo:

Energia Vital Motora: Kenaz.

Estas Runas atuam diretamente no sistema nervoso, em seu entrelaçar pela coluna (indiretamente Isa e Nouthiz), por meio do OD.

Kenaz atua da base da coluna para cima, não apenas como a Força da Vida, mas também como as descargas de sinapses e bem como espasmos gerados nos músculos e gânglios por esta mesma força, e que estimulam e ampliam o poder atuando nos centros e glândulas, Hvel a Hvel.

Como se pode notar pelas descrições feitas acima, todos os posicionamentos de Hvels estão vinculados a um sistema que não se utiliza de escala direta para cima, a partir dos órgãos sexuais, indo para o umbigo, plexo solar etc.

Ocorre aqui o uso de um sistema espiral, que respeitará inclusive a ordem em que os Mundos de Yggdrasil ocorrem, e que visará concentrar primeiramente no centro de equilíbrio do corpo, o plexo solar, a energia e desenvolver até este ponto todos os centros de energia anteriores ao Vanirhvel.

A partir deste ponto, efetua-se uma descarga a mais de KENAZ a partir dos Órgãos Sexuais, em direção ao exato ponto da Glândula Pineal no Crânio, Explicitamente o VANIR HVEL. E a partir do Vanirhvel, lentamente estimular a atividade das sutilezas que envolvem os 3 níveis de Aesgard.

O motivo disto é a necessidade de preparar os Hvels e pontos da Coluna Vertical e Cervical, e intercalações com Glândulas, Órgãos e partes anexas a Hvels no Corpo, para que suportem a plena Ascensão de KENAZ, através da coluna em direção aos Centros Metabólicos e Psíquicos que expressam a Ação dos Deuses no Corpo Humano.

IRMINSUL

(IRMINSUL)

Sabemos que em muitos textos, de vários estilos e técnicas para adoração e desenvolvimento de virtudes, e principalmente visando acessar uma série de estados alterados de consciência, para enfim chegar a perfeição – tanto que se aplique em todos os sentidos no mundo prático e físico, quanto nos planos mais sutis e suas múltiplas subdivisões.

Sabemos que em momento algum foi citado de forma clara, nos textos nórdicos descritos na atualidade, um ponto específico de adoração que conecte várias idéias e pontos de contato de maneira a prover-nos com o ponto focal terrestre que sirva de conexão direta com o mundo dos deuses. E os textos que isto contém são colocados de tal forma, que torna-se difícil Ter acesso para concluir uma prática, identificar os textos ou mesmo, saber a que realmente ou sutilmente se referem.

Veja que entre os Celtas, para os praticantes de Celtismo e Druidismo, temos a Dupla Swástica Celtica, chamada também de Cruz Druidica. E encontramos os métodos para trilhá-la, a saber onde estão seus elementos e a descrição de mundos dentro da mesma.

Entre os Cabalistas, há a comum prática de viajar pelas lâminas do Tarot, caminhos de Ortz Chaim, ou pelos mundos de Ortz Chaim, a árvore da vida cabalística.

Entre os praticantes de Enoquiano, existem as placas enoquianas, com as sub descrições dos Aethyrs, e designações elementais, bem como escalas de regência e método de ascensão.

Entre os praticantes de Necromaticom, existe a Fórmula Dho-Na, para entrar na verdadeira essência do Abismo (Daath), E CONHECER A VERDADE SOBRE OS ANTIGOS.

Sabemos que há uma precisa descrição sobre Yggdrasil, seus mundos a ordem dos mesmos, e alguns pontos citados esparsamente a respeito de Polaris, ou alguns pontos de contato sobre a tradição de Xamanismo Siberiano.

Assim, o que se busca neste texto pequeno é o ambiente perfeito, com métodos, descrições e símbolos que realmente possam se preencher da essência e força dos Aesires e Vanires, e bem como de toda a Yggdrasil.

Abaixo, está contido a descrição de uso de um dos marcos físicos de adoração entre a Tradição Nórdica, e bem como o uso coligado das informações sobre a mesma que pelo estado de consciência adequado levaram ao objetivo que se almeja.

Lembremos que o Irminsul foi derrubado pelos kristãos, os adoradores de thurse, mas que em 772 os Cherusci Alemães, na época a tribo principal em solo alemão, sob a liderança de Arminius, eliminou 1 décimo do exército de Roma, ou seja 20.000 soldados romanos, fazendo com que Roma mudasse seus objetivos expansionistas em relação a Alemanha naquela época, e que estes Cherusci viviam como muitas outras tribos, na floresta de Thurigian (Teutoberge) onde se encontra até hoje o Extersteine (uma formação natural de pedras a cerca de 30 metros de altura, com 7 subdivisões em que a central era plana, e justamente ali foi erigido um templo na base de uma haste elevada, em que o topo da mesma abria-se como 2 chifres de carneiro, se bem que o conjunto lembra o órgão sexual feminino).

A Haste no alto da formação central do Extersteine era e é chamada de IRMINSUL.

Foi necessário uma invasão dos adoradores de Thurses para que o Irminsul fosse derrubado, e na época da mesma não haviam mais os Cherusci na floresta de Teutoberge.

No entanto, há mais de 4.000 anos antes do ano zero da era vulgar, o Extersteine já era utilizado como um observatório astronômico e local de adoração. Sendo que naquele lugar há um fluxo telúrico gigantesco, pois aquele é um fortíssimo ponto geodésico.

Admitindo as informações da passagem de Godos pelo solo sumério, o que causou a estratificação de sua religião e a base para sua sociedade, e sabendo

que entre os sumérios os templos eram chamados de Zigurates (Torres cônicas enormes, em cujo topo situava-se o local para as Adorações e bem como as Observações sobre os Planetas e Estrelas). E sabendo que haviam outros pontos em que foram erguidos locais para adoração e observação astronômica em solo alemão, um deles dedicado a festa de Ostara e a Austri – oeste.

Teremos então mais pontos em comum do que o que querem admitir os pesquisadores dúbios, e que em verdade vem a demonstrar de forma verídica a fonte da tradição e do desenvolvimento para o ser humano.

Assim por mais que tenham visado destruir um símbolo, o local e o Eixo mantido com Poláris, bem como o fato de que o Irminsul representa a Yggdrasil, demonstram que o ponto de coligação e contato sempre se manterá lá, e que aparências não revelam a verdade.

Longe de afirmar qualquer verdade que o seja vinculada aos delírios de pessoas sobre uma raça superior, branca e cristã na visão de certos desequilibrados. Insisto que nos lembremos que o que determina o ponto de evolução da Espécie, são tanto os genes ativos quanto os Inativos, e bem como os pseudo-genes que organização e regem a “saúde” bem como a maneira como se apresentam os genes, e os direcionamentos evolutivos, seguindo um roteiro específico.

Assim, devemos levar em conta se há predomínio genético das outras espécies que foram absorvidas dentro do Homo-sapiens no decorrer do tempo, espécies estas quase animais, que primam por inexistência de desenvolvimento dentro do processo evolutivo.

Em termos simplistas, buscamos o desenvolvimento do Homo-Sapiens-Superior, a plena utilização das capacidades físicas, mentais, emocionais expressas em todos os mundos, o que vale dizer que devem estar expressas até a mais ínfima partícula do ser, o próprio encadeamento de Genes e Pseudo-Genes.

Lembremos que o Choque de Fogo e Gelo, gerou como resultante final os Aouds, os flocos que formam todas as menores partículas subatômicas, e que vem a seguir os Átomos, Moléculas, Seres unicelulares, animais e vegetais inferiores, animais e vegetais superiores, e por fim os seres passíveis de evolução (Sendo os Aouds, o Sopro de Odin, que retirou a humanidade de estado vegetativo, dando-lhe a capacidade de se erguer. Uma vez que Ví proveio a humanidade de corpo, e Vile de Mente “alma”, sabemos assim que Odin deu a humanidade o Elemento de Divinização ou Evolução).

O Sopro de Odin, ou OD – Aouds – molda o Genoma Humano que de outra forma estaria estagnado, vegetando. Pois os Aouds, que são duplamente Fogo/Gelo são inteligentes e tem o ímpeto de crescer ilimitadamente como é o caso de Musphel, mas tem o tempo de parada necessário para desenvolver-se pela sua parte constritiva, Nephel/Gelo.

Assim é VIDA em si mesma.

A adoração e meditação proposta aqui quer resgatar e utilizar tudo isto.

abcdefghijklmnopqstuvwxyz

PROJEÇÃO PARA AESGARD:

Método para prática em Grupo

Em primeiro lugar deve Ter à sua frente e voltado para o NORTE MAGNÉTICO, um altar.

Este deve conter uma chama (archote ou vela), um Valknotr, ou um Mijounir ou uma representação do Irminsul.

Você pode utilizar-se de incenso, pois mesmo que não seja chamado de prática tradicional dentro da tradição nórdica, auxilia suavizar o ambiente e também pode ser consagrado para o objetivo que se quer acessar para a prática.

Você também deve Ter um chifre para beber suas libações em honra aos Aesires e Vanires.

E também uma trompa de chifre (berrante), para anunciar o começo e o final de suas práticas (1, 3 ou 9 toques longos).

Guarde uma roupa leve e confortável, em coloração Azul, Preto, ou alguma outra cor que se vincule a Deusa ou Deus de seu culto pessoal.

Na falta dos objetos acima, represente-os graficamente, por fotos ou desenhos, faça-os se possível você mesmo.

Você deve praticar pelo menos 5 dias por semana para que exista êxito, e mesmo este êxito dependerá de você se aprimorar, se esforçar, estudar mais, estar cada vez mais vinculado as 9 nobres virtudes, e bem como aos Aesires e Vanires .

Por fim, lembre-se de que isto envolverá muita meditação e que ao contrário do que ouviu falar, ou possa erroneamente supor, os princípios que regem a purificação tão citada dentro de disciplinas como Yoga ou Budismo (lembremos ainda que a Swastica é um símbolo compartilhado tanto pela Tradição Nórdica quanto pela Tradição Hindu ou pela Tradição Budista).

Assim, Thor, grande inimigo dos gigantes que ameaçam a humanidade, é um destruidor de tudo que impede o ser de evoluir e meditar, e seu martelo (que gera também o duplo giro da Swastica, criação e destruição) despedaça as influências nefastas destas forças que regem a busca insensata pela violência e destruição e pelo prazer pelo prazer, sem qualquer outro objetivo, acorrentando o ser a um ciclo repetitivo de causa e efeito, gerando inércia que em si vem a ser o ambiente dos Jotuns (Gigantes do Gelo), constringindo o ser a ser um animal ou mesmo um vegetal, invertendo os objetivos evolutivos que são o presente de Odin a Humanidade.

Thor despedaça também as influências do inconsciente que buscam manter a humanidade, presa em ciclos animais e destrutivos, como os Trolls por

exemplo. E que não podem existir a Luz do Intelecto que é Lady Sowelo, o Sol (que em si é a própria Swastica). Mas que sem estas forças não haveria base para manipular os corpos que viriam a encarnar, e nem a base para manifestação física de várias forças e bem como das regras que usamos para viver e aprender. E isto é o que Sfarmheim é o inconsciente, manter-se na inconsciência, mas também o sustentáculo da vida material, que contudo não nos deve acorrentar mas deve ser um instrumento eficiente.

A informação acima está implícita dentro do Alvismal, e o fato de que Alvis tornou-se pedra ao final do mesmo, apenas implica na situação de que uma força do inconsciente, pode Ter acesso a todo o conhecimento que vai até o Inconsciente Superior, mas não pode manifestar-se na personalidade racional diretamente, pois se nulifica por contato direto com Sowelo a Swastica, os ciclos de renovação ou seja a evolução, o que rege a vida humana. É portanto um ponto fixo que serve de base para o Giro do Conhecimento

Deve ver também a Freija com os mesmos olhos de um fervoroso praticante, que diante de Kwan-yin busca a bondade e o amor ilimitado quando entra tanto em transe quanto em meditação, e isto também da mesma maneira que um devoto a Kali o faz. Sabendo portanto que Freija entra em ato amoroso com tudo e todos, expandindo sua benção para tudo e todos, bondade e amor, sem contudo perder atitude pois também existe em seu seio a batalha contra a bondade e o amor, contra os Gigantes e Thurses, em uma palavra Tantricamente.

Saiba que o Amrita o líquido de êxtase, também chamado Soma, ou mesmo Néctar dos Deuses, é um presente que Odin faz verter a todos que atingem a plenitude do desenvolvimento, com o desabrochar do que vem a se chamar de Soma Chacra, Atma Chacra e Sahashara Chacra. E em plena espiritualidade fundida a atitude física correta, podem adentrar em Aesgard. Assim este Elixir do Êxtase é o chamado Hidromel dos Sábios, feito no ODDHOERIR que Odin conseguiu após relacionar-se com Gunlog, esposa de Sutung, ambos Gigantes que conheciam a natureza primordial anterior até a Existência dos Aesires. E lembremos que este êxtase provém da combinação da fonte da Sabedoria de MIMIR, com A Plenitude da Prática e Conhecimentos Rúnicos e o já citado ODDHOERIR.

E como nota adicional lembremos que isto somente ocorre se o fluxo vital eleva-se da base da coluna para o alto da cabeça, ou seja se o ser efetivamente evolui.

E advirto que Os Aesires e Os Vanires, não são apenas descrições teóricas ou psicológicas, que poderiam ser chamadas por outros nomes, sem alterar o produto final. Pois como foi citado acima, estamos falando da Fonte Organizada saída do mesmo ramo do Antigo Tradicionalismo Xamanico Siberiano, e que por tanto envolve um alto grau de respeito e responsabilidade ao lidarmos com o mesmo. Pois Os Aesires e Vanires vivem de fato, situação esta que pode ser verificada facilmente por meio dos BLOTS e da prática e estudo.

Assim, segue-se o procedimento ritualístico:

1) Em frente a seu altar toque o chifre por 1, 3 ou 9 vezes, e a seguir efetue o Hamarrsening (Ritual do Martelo), para afastar influências nocivas para o praticante;

2) Efetue de 3 a 9 inalações buscando centralizar-se;

3) Visualize a si mesmo leve vagando ou flutuando fora do corpo. Para isto veja lentamente e calmamente cada parcela de seu corpo astral, pouco a pouco se expandindo como um lençol em volta do corpo físico. Então veja-se flutuando acima de seu corpo físico, busque não sentir seu corpo físico (mas lembre-se somente os que morrem tem total falta de vínculo com o corpo físico, é normal que sobre traços de tato, ou que ainda ouça sons ou veja coisas de seu cotidiano, no entanto deixe que passem por você sem que lhe alterem);

4) Veja e sinta que você começa a flutuar em direção ao céu. Daí em diante você percebe que se desloca em tão grande velocidade em direção ao outro extremo do oceano, indo para a Europa. E subitamente você está diante de uma colina com uma estranha formação;

5) A colina é uma Sétupla formação, alta, cercada de vegetação e árvores estreitas, e em meio a formação central, você torna a se elevar sobre o solo;

6) No topo você verá não os escombros, mas aquilo que subsiste até ao tempo, o ponto vínculo entre céu e terra que continua firme nas linhas de força telúrica da terra, somadas aos influxos iônicos da Ionosfera, que nas terras do norte vem a formar a Aurora Boreal;

7) Um templo com abertura no teto para se ver o Céu noturno. Com uma abertura na parede leste, que em todo Midsummer projeta a luz de Sowelo na parede oposta, formando primeiro a imagem de uma adaga, depois de uma espada, e a seguir de uma lança.

8) Após o templo encostado ao mesmo está o IRMINSUL, uma Haste vertical alta adornada no alto com representações de chifres de Carneiro, também lembrando os órgãos sexuais femininos. O Irminsul representa a Yggdrasil;

9) Então você percebe que É NOITE. E você que agora está observando no centro do templo este céu noturno, vê uma brilhante estrela acompanhada de outras que se realça no céu vista pela brecha no topo do templo. Esta Estrela é Poláris, a Alfa de Ursa Maior, e ao lado dela está Ursa Menor, dita como sua guardiã. Ursa Menor, chamada de ARETHOS, o pequeno urso, cuja alfa é Arcturus, que lembra-nos Artur, ou sua fonte, HER_THOR. Assim sabemos que o local no céu onde vemos a Thor está vinculado ao Pequeno Urso, que Guarda a morada celeste dos Deuses, Poláris e as 7 estrelas de Ursa Maior;

10) Ocorre então neste exato momento o Alinhamento entre o Extersteine e sua Sétupla Colina, os veios telúricos, a Ionosféra e a Aurora Boreal e Poláris e a Ursa Maior;

11) Você vê que desce uma coluna de LUZ A partir da Grande Ursa, e de sua Alfa. A fusão Vanir/pontos telúricos, e Aesir/Ursa Maior, tinge-se pelas luzes do

norte a Aurora Boreal, gerando então um caleidoscópio formado pelas 7 cores visíveis, ladeada por uma tonalidade de Vermelho Rosáceo Opaco, quase como olhar o negativo de uma foto, isto a seus olhos sendo o Infravermelho, e uma Intensa coloração Violeta mesclada ao Negro, que ofusca ao se observar e isto é o Ultra Violeta;

12) Você se eleva a uma inacreditável velocidade. E então se torna consciente de que está próximo da fonte da luz, contudo não sente que tenha ido a distância muito longa, é como fender algo e passar diretamente pela fenda, cortando caminho.

13) Você vê um palácio quase como uma montanha, com Um Aesir muito alto e vestido de Branco em frente ao mesmo. Assim você tem a certeza de que está na 8ª Terra das 12 de Aesgard. Esta é Himimbjorn, onde Haimdall, o que leva a trompa de Chifre que anunciará o Ragnarock, é o Senhor.

14) Haimdall olha-o com secura nos olhos, medindo sua alma/mente, suas emoções e motivações, e seu espírito. Permitindo OU não que você prossiga, este é um momento delicado manifeste sua pureza e determinação em relação as 9 Nobre Virtudes;

15) Então Ihe é concedido passagem. A seguir você pode ver a distância outras 11 Terras Gigantescas, com seus Enormes Palácios, mas por mais que você ande não consegue chegar a se aproximar das mesmas. Conclui então que estão muito separados, sendo que somente são visíveis por que são enormes;

16) Assim vem cavalcando em um corcel branco, Vergando sua Armadura de Combate e suas Armas. Bela e Séria, uma Walquíria, que julgará sua decisão de ir adiante. Mais uma vez você reforça seus objetivos em relação as 9 Virtudes;

17) A Walquíria o leva então ao Hagar, ao Palácio que Ihe é Destinado, pelo Wyrð de seu Atos e Busca, pelo Deus ou Deusa em seu coração;

18) Medite deixando sua mente branca a partir deste momento, procure tornar-se totalmente receptivo ao que Ihe puder ser informado, procure deixar que se torne aberto ao seu consciente as imagens e mensagens e o contato com o Lord e Lady que regem este palácio;

19) Após o tempo correto de instrução, a Walquíria levar-te-á de volta até o ponto de interseção, onde avistou as Terras;

20) Retorne e faça uma saudação e agradecimento a Haimdall por tê-lo deixado passar;

21) Desça pela Torre de Luz até o Templo e o IRMINSUL;

22) Saúde este local Sagrado em nome dos Aesires e Vanires;

23) Note que neste momento já é dia, e você retorna pelo céu tal e qual veio. Até que torna a estar pairando sobre seu corpo físico;

24) Assim lentamente vai descendo, e a seguir lentamente vai se encaixando no corpo. Vai efetuando respirações profundas, e mexendo lentamente as partes dos corpo, então você finalmente abrirá os olhos;

25) Saúde aos Aesires e Vanires, bem como as Nornes, Hossalfs e a Yggdrasil;

26) Determine o final desta prática, e então sobre a Trompa de Chifre 1, 3 ou 9 vezes. Concluindo assim está pratica.

OBS.: Você pode adaptar estes passos para Blots e procedimentos diversos deste que respeite os textos da Tradição Nórdica.

abcdefghijklmnopqstuvwxyz

Método Individual

Ausência de formas pré-concebidas:

Outra maneira de buscar o desenvolvimento espiritual, e bem como o pleno contato com o Aesgard, utiliza-se de concentração meditação e transe.

Este modo de prática desenrola-se de tal forma que pode inclusive se assemelhar com certas práticas que visam conceitos como o termo budista Nyrvana, o Shivadharsana dentro da Tradição Tântrica, e em suma todas as formas de experiência que se desenrolam descritivamente como a inexistência de aparências.

Existe também aqui, o paralelo com algumas formas de práticas dentro do druidismo.

1) Após efetuar a purificação local com o Hamarrsetning, coloque-se de frente para o Norte magnético;

2) Você pode Ter a sua frente o altar de prática dentro do Asatru, com objetos sagrados como o Valknotr, O Mjoulnir, Chifres, etc;

3) Mantenha seus olhos semi serrados, contudo olhando fixamente para frente (de maneira a praticar trataka, a concentração dentro da Yoga);

4) Mantenha sua atenção plena, de tal forma que poderá observar inicialmente o efeito produzido pela aptidão dos olhos para observar objetos e coisas, voltando-se para seu próprio organismo. Você será capaz aqui de observar os efeitos da circulação em alguns pequenos vasos do corpo próximo aos olhos;

5) Se continuar a se concentrar, verá que uma massa inicialmente sem cor se formará. A mesma atingirá uma tonalidade violeta ou azul leve após alguns instantes;

6) Continuando a se concentrar, você verá que está massa torna-se exatamente um caleidoscópio multicolorido(que é chamado no Druidismo de Nwire, e que

corresponde aos Aouds primordiais que geram tudo, inclusive as menores partículas subatômicas dos átomos, correspondendo inclusive de certa forma ao termo OD dentro do Old Norse);

7) Enquanto mantém os olhos fixos, busque ater-se agora ao centro de seu encéfalo. Você notará que um som similar a um zumbido contínuo (comumente percebido próximo da hora de dormir, ou em locais extremamente silenciosos). Comprovadamente pôr métodos científicos, foi descoberto que este som inicialmente identificado apenas com o barulho produzido pelo metabolismo, no corpo dentro do crânio, e pelo fluxo de sangue. Na verdade é um ULTRA SOM, que pode ser inclusive percebido pelos que sofrem de surdez.

8) Quanto mais manter sua concentração, maior será a intensidade das Matizes Coloridas e Intensidade do Som. Isto crescerá até que as matizes se sobreponham ao campo visual, ao mesmo tempo em que o som se sobreporá a seus pensamentos;

9) Inicie um profundo processo de respiração rítmica, de forma a visualizar a massa colorida adentrando pelos poros, vias respiratórias, centros vitais (chamados de Hvels na Tradição Nórdica, e Chacras na Tradição Hindu). Ou seja, inale o que no druidismo chama-se de Nwire, a massa de Aouds, o OD. Faça isto de tal forma que venha a perceber seu corpo astral vivo, individualizado, você automaticamente sentir-se-á extremamente leve;

10) Neste exato momento, sem que exista a menor necessidade de esforço os 3 níveis de Aesgard (respectivamente Soma, Atma e Sahashara Chacras), abrir-se-ão e tanto o ODDHOERIR, que banha o Primeiro Nível, quanto a máxima carga de som e cor que atingem o 2º Nível, e a existência além de palavras, imagens, conceitos, que implica diretamente na geração dos Aouds, e na Existência de ODIN, banham completamente o 3º nível de Hvel Aesgard.

11) Mantendo-se concentrado, se neste ponto for necessário algum esforço, não sendo esta a regra. Você experimentará o Aesgard em si mesmo além de qualquer descrição. Sorva receptivamente, a primeira instância, e aja ativamente em segundo momento, de acordo com o que se desenvolver a partir deste contato.

12) Lembre-se de que, se você está vinculado a adoração especificamente de uma Deusa ou Deus, da mesma forma o contato e desenrolar sutis e densos vinculados a este Lord ou Lady, procederão conforme justamente esta mesma adoração específica a esta Deusa ou a este Deus.

13) Ao retornar a consciência para o corpo físico. Espere alguns momentos, faça algumas respirações, faça movimentos leves com as extremidades do corpo;

14) Por fim, anote tudo que se desenrolou durante suas práticas e meditações.

QUINTO MÊS DE PRÁTICAS

VOZ MÁGICA:

Neste Quinto Passo, dentro das Práticas como Foram idealizadas para as formas de desenvolvimento, usadas para o despertar dentro da Tradição Nórdica – como tenho me feito entender até aqui - vamos abordar como Primeiro Exercício, uma técnica básica para o desenvolvimento daquilo que se determina por Voz Mágica, dentro da maioria dos sistemas de Ocultismo e de Desenvolvimento.

Trata-se simplesmente da entonação que sua Voz adquire, e que refletindo perfeitamente o padrão de vibração do praticante, é a mais perfeita forma para emitir verbalmente os objetivos que se quer atingir. Quer sejam os mesmos o lançamento dos chamados feitiços, o Galdhr de uma Runa, o Galdhr de Um Nome em Especial, os Processos de Cura ativados através da Voz, ou mesmo emitir a natureza do praticante através de sua Voz.

Dentro das Tradições Hindus, é comum utilizar-se do mantra RAM, que possui vínculos como Plexo Solar, e com RAMA, e que possui a entonação adequada para tanto.

O Sistema de Cabalismo Hermético, usando das Vogais Gregas, precinde do som da Vogal AM, também do Plexo Solar, com o mesmo fim.

Neste contesto, vamos nos usar da Runa OTHAL, apesar de não estar vinculada ao Plexo Solar, por sua entonação fechada, que pode ser usada por qualquer tipo de Tendência ou Timbre Verbal (além de ter os efeitos de invocar a herança do inata que está em nosso Orphanc, o que vasculhará nosso inconsciente fazendo com que alcancemos mais facilmente nossa nota exata).

O método é bem simples.

Usando o Galdhr de OTHAL, o som de "Ô", emita-o demoradamente (tendo inalado ar o suficiente para que os pulmões estejam cheios), desde a Nota Musical Sí até a Nota Musical Dó (ou seja por 7 vezes Você emitirá o Som, uma vez para cada nota musical).

Na entonação exata em que você houver percebido que há um reflexo em todos os seus corpos, do mais denso ao mais sutil, você saberá exatamente em que tom deverá manter sua Voz para que suas práticas sejam Perfeitas.

Você perceberá que ao chegar nesta nota, ativando assim a voz mágica, seu corpo parecerá Vibrar por Inteiro quando a utilizar.

Você deverá praticar este exercício por pelo menos 1 mês, até que tenha a certeza de que conseguiu adquirir a plena entonação da Voz Mágica.

CORPO VAZIO:

Dando continuidade dentro do cronograma, e levando em conta o exercício anteriormente demonstrado sobre sensibilidade da aura, e o exercício de leveza que existe dentro das Práticas de Adorações do Yrminsul.

Vamos agora abordar o Chamado Corpo Vazio, que permitirá tanto o princípio de entendimento do que é a chamada projeção, quanto de que é realmente constituída a Natureza Íntima do Ser, em que a soma de todas as Partes Sutis do Ser, contidas na Hame (Alma), são chamadas de FERTH.

Primeiramente você deve sentar-se de forma confortável (preferencialmente em uma cadeira, com as plantas dos pés sobre o solo devidamente, mãos sobre as coxas, e principalmente coluna ereta).

Depois você deve inalar o ar, e o Od que existe na Bruma a sua Volta.

Faça os 8 Ciclos da Respiração Rítmica. E a cada inalação veja que sua aura diretamente sobre a pele, torna-se mais presente. Durante as exalações seu corpo é visualizado como sendo cada vez mais leve, até que torne-se como um pequeno lençol, durante os 8 ciclos da Respiração Rítmica, em comparação com a presença de sua Aura.

Neste momento, direcione seus pensamentos, e sua atenção, para o seguinte exercício:

. Pense em seu corpo, seus sentidos e a função de cada um deles, que juntos compõe o que o Troth denomina como ANGIT . Os Sons que agora a audição lhe proporciona, as imagens que os olhos lhe demonstraram, a sensibilidade que o tato lhe dá, a degustação que o paladar lhe proporciona, os odores que o nariz transmite ao seu cérebro;

. Veja em sua tela mental tudo que isto lhe transmite, e as comparações geradas pela recepção de cada um destes sentidos (que o Troth denomina como SEFA) e em seguida pergunte-se: Eu Sou Estes Sentidos, ou estes Sentidos me Pertencem???

. A resposta que virá a você naturalmente, é que você não é o que os seus sentidos são, ou percebem;

. Então Você deve ir além;

. Volte-se para suas Emoções, assentadas dentro da do Ferth, na subdivisão denominada MOD (que beneficemente, pode vir a unificar-se com uma emoção, mas precisamente uma das 9 virtudes, e gerar uma força de intensidade que é a natureza do ser expressada através dessa Virtude ou Emoção. Por exemplo, quanto Thor saiu para o combate com Jourmungandhr, Ele assumiu seu Asmodhr, ou forma expressão de sua forma como Aesir. Em ocultismo isto é denominado Assunção de Arquétipo nos estágios que chegam a Moldar a Aura e a própria Hame, através do vínculo emocional com a Força, Emoção, ou Virtude em questão) das mais agradáveis até as mais dolorosas (todos nós temos cicatrizes, fazem parte do processo de crescimento). Procure vivifica-las a ponto de sentir tudo que o Ódio, o Amor, A felicidade, a Infelicidade, A Dor, o Alívio, o Desprendimento, a Usura, enfim, projete primeiro um sentimento e depois a contraparte deste sentimento. Projete as coisas de sua Hame que guardam emoções densas, e contraponha-as com seus opositores (mesmo que tenha que criar a situação Reversa neste momento);

. Por fim pergunte-se: Estas Emoções São o que Eu Sou? Ou Eu Não Sou Minhas Emoções?????

. Percebendo a verdade de que sua natureza está dissociada de suas emoções, mas sabendo que se usa delas, para poder se desenvolver, vá um estágio além;

. Leve sua atenção agora para sua Mente. Analise totalmente seus atuais pensamentos, os problemas que lhe consomem grande parte do dia, as neuroses que não querem ceder espaço, precisamente as sombras do inconsciente que lutam por domar sua consciência. E Note que após um pensamento, imediatamente passa-se por sua mente uma seqüência sem conta de inúmeros outros pensamentos, em seqüência infinita, até que você se dá conta que mesmo tentando manter sua mente concentrada, ocorrem enormes vazamentos de concentração. Como Infinitas Vozes que Lutam por Dominar sua Mente, e cujo pranto consonântico formam muitas vezes uma idéia Psicótica de Eu;

. Pergunte-se então: Esta Mente que flui o tempo todo para todas as direções, dispersando-se São o que Eu Sou, ou estes Pensamentos são Meus?????

. Então se deixe levar pelo Som Absoluto que ouve. A Vibração Ultra Sônica que compreende a Runa Hagalaz, a Runa Algiz e a Runa Tiwhaz;

. Deixe que a Bruma, para todos os fins aqui o Bifrost, fique tão intenso que abarque sua percepções mesmo com seus olhos fechados;

. Então se Pergunte: Quem Sou????

. Você deve manter-se no mais completo silêncio interno para que a resposta possa chegar a sua consciência.

. Para voltar de novo sua atenção a seu corpo físico, você deverá fazê-lo retrocedendo rapidamente o processo, e ao chegar ao corpo físico deverá começar a fazer movimentos leves com dedos das mãos e pés, e após com os braços, seguindo-se então o tronco, depois cabeça e pescoço. Somente a partir daí é que se deve abrir os olhos.

CORPOS SUTIS (1):

Dando prosseguimento aos estudos, levando-se em conta a sugestão feita no Segundo mês de prática, para buscar refletir sobre os próprios pensamentos, que foi potencializada pelo exercício acima.

Vamos procurar nos achegar a um local dentro de nossa Ferth (totalidade de partes do ser, contido dentro da Hame), que está diretamente associada ao nosso Orlog, tanto o Wyrð pessoal, quanto o nosso vínculo coletivo com o Clã, e o Troth, sendo o Pensamento Inato por vezes que destaca em cada um de nós o que por vezes é denominado Inconsciente Coletivo e Memória Ancestral, o denominado ORPHANC.

É através do Orphanc que nos vinculamos a NOSSA FYLGJA, isto retrata diretamente o contato com um dos Grandes Palácios de Nossas Deusas ou Deuses, dentro de Nosso Troth.

Assim, usando-se do exercício acima (OBS.: Somente DEPOIS que houver praticado o Exercício por pelo Menos 2 SEMANAS).

Ao chegar ao Ponto em que Pergunta: "Quem Sou???"

Faça um esforço e Visualize a Runa PERTH, brilhando em um BRANCO INCANDESCENTE.

Veja-a Crescer e Expandir-se até que abarque todo o seu quadro visualizativo.

Fazendo um esforço ainda maior, VOCÊ PROFERIRÁ UMA ÚNICA PALAVRA, enquanto busca com toda a sua vontade suas raízes antigas. E usando de Sua Voz Mágica, profira então: "WYRD".

Procure ficar totalmente receptivo, deixe que mesmo os pensamentos que puderem lhe atrapalhar, passem por você como se fossem nuvens.

Force enquanto for possível, sem preocupar-se com os resultados (ou em caso contrário a preocupação lhe irá atrapalhar).

Pode ser que apareça, como resultado de seus esforços, tanto apenas um pequeno lembrete, ou algo difuso. Ou pode ser que veja algo muito nítido. No entanto, ressaltamos que no geral o ser humano guarda com mais intensidade apenas as lembranças ruins e dolorosas, é por isto que a maioria das pessoas que efetua exercícios de regressão de memória, quando não tecem um teatro auto induzido e mentiroso, lembram-se de mortes horríveis, ou de situações humilhantes.

Contudo isto levará ao auto conhecimento, e lhe possibilitará conhecer a fundo seu próprio Orlog.

(OBS.: É necessário que se faça um Diário de suas práticas, mantido a salvo dos olhos de curiosos, a partir de agora, para que possa tanto comparar, como poder ter onde vasculhar informações importantes que lhe "sejam sussurradas" durante suas práticas, ou em decorrência das mesmas.)

SEXTO MÊS DE PRÁTICAS

CORPOS SUTIS (3):

Neste Sexto Mês de Práticas, vamos começar a abordar os contatos mais íntimos da Ferth (o Eu dentro do Seidtroth).

Antes de começar a abordar o exercício em si, devemos fazer uma pequena análise do ponto ao qual estamos por nos dirigir.

Como foi pedido, nos meses anteriores aos praticantes, um pequeno estudo e observação comparativa dos termos ZAX, ANNOUIN, GWENNED, DAATH/DUMATH e LJOSALFAHEIM/HOSSALFHEIM. Podemos afirmar com certeza que o estudante atento, terá tecido dúvidas tanto sobre os motivos para este estudo quanto, se forçou sua atenção, sobre a experiência crítica de que tanto se fala sobre a travessia do abismo de outras tradições, estar direcionada e vinculada ao Reino dos Elfos Luminosos (que são subtendidos como Espéctros de Luz, ao pé da letra).

Também deve ter em conta que somente se pode cruzar o abismo, pela afirmações de tantas tradições aqueles que houverem se preparado anteriormente, da forma devida, ou então poderão vir a sofrer as dissoluções da personalidade como um dos mais doces e sutis processos de seu ato não planejado. E devemos ressaltar que é impossível a quem avança na magia, evitar o abismo, a menos que entre em uma religião dita oficial, no geral Monoteísta, e teça uma farça para que outros sejam golpeados em seu nome.

Bem o estudo, e a comparação que foram pedidos, sendo os mesmos bem realizados, levaram a constatação exata de que o PESO MÁGICO DE HOSSALFHEIM é tão Violento quanto o da temida DUMATH/DAATH DOS HERMETISTAS (e ressaltamos que a tradução exata para Daath é Conhecimento, que também é a tradução para as palavras GNOSE, e AJNA (o chamado Olho de Shiva)- eis aqui 1 entre muitos motivos para INGWHAZ estar associada ao ponto entre as Sobrancelhas. Por adição o termo para Dumath é Sangue, e seu número é 444, que é o mesmo número de quadrados das 5 torres de vigília Enoquianas, e que também está vinculado ao que todo cabalista conhece como a Yetzirah de Chesed, ou seja, o dito Coro angélico de Chasmalin, os ditos Brilhantes).

Adicionalmente, deve-se ressaltar que os Alfs são exatamente os chamados Sdhee, ou Sidi (termos que se vinculam a palavra Hindu Siddhi, que são os poderes plenamente desenvolvidos dentro do Tantrismo e do Vedanta), e com a palavra que determina a máxima técnica de transe dentro do sistema de desenvolvimento Vanir, o SEIDR/SEID. Adicionalmente, lembremo-nos que o Senhor do Mundo conhecido como Gwennwed, e também conhecido como senhor dos Elfos e Duendes, o Senhor de todos os Sdhee dentro do braço do desenvolvimento Druídico da tradição Céltica Chama-se Gwenn Ap Nuadd, que foi de onde o nome Gwennwed se Originou (Gwennwed este que é o mundo almejado por todos os Druídas como o foco de suas atenções, e o local por onde anceião como seu destino final, uma vez concluído seu desenvolvimento. Além de que o BRANCO FILHO DO ALTÍSSIMO SENHOR DOS CÉUS, GWENN AP NUAD, é aquele que Vem vestido de Branco, um caçador, Armado com uma lança e uma espada, que escolhe pelo mundo os melhores e mais honrados guerreiros, para virem habitar seu mundo além do Annouin - o mundo dos mortos dentro do Celtismo).

O que realmente torna o que os cabalistas chamam de Daath, e nós de Ljosalfaheim; de perigoso é simplesmente o fato de que Somente Aquele ou Aquela que é em todos os sentidos, na totalidade de todos os seus corpos (Do físico/angit e Sefa - que fazem um triângulo com o Intelecto - e Athem, fio de prata/corpo eletromagnético, passando pelas Emoções/MOD, enfim o Ferth por

inteiro), UMA PLENA EXPRESSÃO DE SEU SI MESMO, que se traduz pela palavra inglesa SELF, podem por ali passar. E isto porque os Alfs são a Quinta Essência de Tudo, assim somente poderá suportar a pressão que a Verdade Íntima de Todas as Coisas pode Exercer, aquilo que por acaso é em si mesmo Verdadeiro em TODOS OS SENTIDOS, e aqui não estamos falando de apenas buscar falar a verdade, estamos falando da plena consagração de cada faceta de seu ser, na busca daquilo que se verdadeiramente é, e na devida conquista deste fato.

A palavra Self, originou-se da mesma fonte das Palavras Silfide, Sylf e Silfo, tendo na verdade o mesmo significado íntimo que todas estas palavras. Como podemos verificar pelo que se tem hoje em dia a nossa disposição dentro do Seidtroth, que sempre foi afirmado que os animais e plantas possuísem uma quinta essência guardião, quinta essência esta que os Chamados Alquimistas sempre buscaram. Sendo que a grande verdade é que todos apenas fracassaram por descartarem o fator que originou de suas pesquisas (a fonte da tradição do Seidr e dos Sdhee) procurando manter-se na busca sempre insípida pelo dito logos, kristo, que supunham ser a quinta essência viva nas coisas.

Assim saberemos que a palavra Self e suas palavras primas, originaram-se dos temos Sdhee (pronuncia She) e Alf conjugados juntos.

Assim sendo, tendo feito alguma abordagem sobre os termo que vamos trabalhar, e tendo em conta o desenvolvimento dos EXERCÍCIOS QUE FORAM SUGERIDOS, e bem como, das PESQUIZAS QUE FORAM, e serão, SOLICITADAS. Abaixo começaremos abordar as práticas que lidam com o assunto, continuando dentro da Pauta de Desenvolvimento da Ljosalfaheim.

Contudo antes disto, coloco abaixo uma lista de materiais que podem vir a complementar os estudos, seus objetivos como sempre são comparativos e visam o desenvolvimento dos elementos essenciais para a conclusão das práticas.

. La Magia Celtica, de Murray Hope;

. Mabinogion;

. Grimmismal;

. Materiais disponíveis sobre o Seidr, para pesquisa sobre o assunto, na Internet (para separar o que é útil do que não é, verifiquem os materiais disponíveis na lista, e consultem a Gullveig sobre tudo que forem fazer neste sentido).

EXERCÍCIO:

Aplicando a técnica do Corpo Vazio, levando-a até o ponto em que estão por visualizar a Runa Perth.

Substituam-na pela RUNA FEHU, e procedam da mesma forma e com a mesma intensidade, você a visualizará em Verde Intenso, até que abarque todo o seu campo de percepção mental

Então você ENTOARÁ USANDO SUA VOZ MÁGICA, a seguinte frase: HAIL SDHEE ALF, MIKLAS AOUR I MER!! HAIL HOSSALFHEIM MIKLAS FREIR HAGAR!!! HAIL SDHEE ALF, UM MIK OG!!!

Você deverá proceder assim por 9 VEZES, de maneira que a primeira Entoação seja apenas mental, a segunda seja o mais gutural, e baixo, possível em tom próximo da nota musical DÓ, a segunda próxima da nota musical RÉ e um pouco mais alto, e assim sucessivamente até que chegue a nota musical SÍ, sendo que a Última deve ser também apenas e tão somente Mental em sua entonação.

Você deve ficar em estado passivo por muito tempo, com a mente límpida e aberta para a apreensão de alguma coisa. Pois tanto pode ser que especificamente lhe seja aberto algo de sua natureza, como algo difuso, ou mesmo estranho ao seu cotidiano mental e emocional venham a suceder.

Em seguida você deverá REVERTER TODO O CAMINHO FEITO ATÉ O PONTO ALÉM DA MENTE, e entoar por TRÊS VEZES Sdhee Alf , e buscar engendrar a sua MENTE E SEU INTELÉCTO com base "nos acordes musicais propostos pelo Self em questão".

Em seguida deve Entoar mais Três Vezes a Saudação , e efetuar isto em Suas emoções.

Deve a seguir Realizar o mesmo procedimento, entoando a saudação Sdhee Alf , e engendrar os Seus Sentidos/ANGIT, o ponto que tece a análise sobre o que se coleta sobre os sentidos/SEFA.

Então deverá Engendrar com base na entoação de Sdhee Alf , seu corpo eletromagnético, chamado de cordão de prata pelas vertentes que tratam de projecilogia, seu ATHEM. Durante o momento exato em que vai tomando contato com seu corpo físico, antes de abrir os seus olhos.

Por fim, durante o dia deverá procurar expor todas as situações de sua vida cotidiana, aos sentidos que está procurando despertar em escalas mais altas, em suas práticas, através do Self.

Procure necessariamente atingir o estado de diferenciamento produzido pelo contato com HOSSALFHEIM, e exatamente aquilo que em você mesmo está nítido alí, e leve este contato para sua vida, em todos os seus aspéctos.

Este exercício Deve Ser Praticado por 30 DIAS SEM EXCESSÃO, ou não produzirá os efeitos que são ambicionados. E ele preferencialmente só poderá ser praticado em um mesmo horário (eu sugeriria as 4 horas da manhã, pela baixa atividade humana deste período, pela carga natural de vitalidade do ar, por ser o primeiro ato do dia, consagrando-o portanto, e por que é um horário estabelecido tradicionalmente para praticar o - digamos - primo deste exercício, conhecido pelo nome de Não Nascido. Mas deixarei a encargo dos praticantes a escolha do horário, por uma questão de indisponibilidade de tempo, ou mesmo de oposição a prática por parte de pessoas ou situações do período).

Como sempre, recomendamos especificamente aqui que seja efetuado um relatório para suas próprias e futuras conferências, pois pode ser que sussurros ao vento façam sentido em outras ocasiões.

SÉTIMO MÊS DE PRÁTICAS

Corpos Sutis(4):

Fylgja

Prosseguindo com o desenvolvimento das práticas, vamos dar vazão a um ponto tanto crítico como capital dentro do Seidtroth, Odinismo, Yrminchafter ou Asatru.

Como deve ter ficado claro ao estudante atento, o método que foi desenvolvido até aqui abordou de forma segura, o contato com sua individualidade, seu SI MESMO, que as vezes é apontado como Ego, Self, e que no Troth recebe o nome de FERTH, que é o Espírito (que possui múltiplas carapaças e subdivisões, os corpos emocional, mental e etéreo, como são conhecidos dentro de algumas tradições, como o hermetismo, o hinduismo, e mesmo no druidismo).

Somente através desta individualidade é que se torna possível ao praticante, tocar de maneira segura nos modos de deslocamento e prática, como são concebidos dentro da estruturação do shamanismo, e bem como das formas mais antigas de magia dentro deste mundo. Isto se torna evidente, quando levamos em conta que sem o contato com nossa individualidade, sem o nosso Eu, dentro de Hossalfheim seríamos apenas um amontoado de sombras e pensamentos esparsos e desconexos, em que cada parte viveria uma mentira na qual ela própria seria a majoritária ou a verdadeira. Além de que é impossível, e inviável, que se torne útil o contato com nossa via de contato com nosso LAR, além da comunicação racional limitada que usamos, sendo que esta via nos veria como uma obstrução, uma restrição, com tantas vozes falando ao mesmo tempo, ou com o condicionamento de ser vinculado a personalidade limitada a visão “unidirecionada niwtoniana” do mundo, uma estacionária e eterna mesmice de não saber, ou supor o que deve ser, sem que realmente o seja.

Antes de o exercício ser efetuado, frisamos aos estudantes que procurem considerar seus passos a partir deste ponto, principalmente sua consagração ao Troth.

O motivo disto não é o de meramente causar um tom dramático a termos vazios, como é comum que aconteça aos escritos dos filhos de Kristian Rosencrautz. Muito além disto, temos pôr força de responsabilidade expor, que este passo pode vir a polarizar em definitivo sua vida com o Troth (não que isto já não tenha ficado evidente para o observador atento, uma vez que estes são os comentários que normalmente são feitos para todo aquele que está pesquisando ou praticando junto a DAATH/DUMATH, pois o cruzar do abismo é marcado por seu Voto: “...Que Todo o Meu Ser se consagre a vivência Mágica, e ao pleno contato e desenvolvimento de Minha Divindade Interna, com cada aspecto de minha Vida. E que Tudo que impede este diálogo venha a ser eliminado de

minha Vida...”. Este foi um dos motivos para a intensa insistência de se ler sobre o Abismo/Zax/Dumath/Daath, etc.).

Assim sendo, mais uma vez pedimos aos praticantes que observem textos acerca de Daath (já que há muito material sobre o assunto na Internet), e em especial pedimos que dêem atenção a experiência de Cruzar o Abismo, e ao chamado Voto do Abismo, como uma leitura complementar útil.

Esta Prática deverá ser TOTALMENTE DECORADA para que venha a surtir efeito, você somente poderá começar a praticá-la, se estiver em fases da lua diferentes da lua minguante, preferencialmente na LUA NOVA.

Você deverá realizar esta prática por 30 dias consecutivos, para que possa obter êxito em suas práticas.

Assim sendo, segue-se o trabalho a ser realizado.

EXERCÍCIO:

No momento exato em que houver acabado de entoar a saudação “Sdhee Alf”, após os instantes em que está em estado receptivo, você deverá fazer um esforço visualizativo.

Usando-se da leveza de seu ser, Visualize uma Runa, a Runa LAGUS a sua frente brilhando em Índigo Oscuro.

Veja-a crescer, até o ponto em que abarca completamente seu campo perceptivo.

Pôr 3 vezes entoe o Galdhr de LAGUS, usando sua voz mágica em tonalidade mediana.

Então Visualize que Lagus abre-se paulatinamente, ao mesmo tempo em que você solta-se ainda mais (de forma alguma dobre o corpo, ou deixe a boca abrir, ou mesmo caia para o lado, isto pode ser feito sem estes efeitos indesejáveis), e passa a não manter mais a sensação de seus lábios, chegando mesmo a ampliar a sensação de leveza, a ponto de sentir-se flutuando.

Então você deve ver-se, sentir-se, e para todos os efeitos e sentidos, perceber-se entrando pôr LAGUS, e ao cruzar pela luminosidade Obscura e Índigo de LAGUS, você verá uma estranha floresta de árvores velhas, algumas com folhas, outras somente com os galhos, contudo todas elas com troncos grossos e antigos, exalando uma Antigüidade enorme.

O local é totalmente sombrio, e emite uma atmosfera de medo, e você percebe que há sombras a sua volta, que lhe observam de todos os lados, e mais, que há uma grande atividade de um enorme grupo organizado em algum local, e que este grupo que é atarefado em seus afazeres, começou a se aperceber de sua presença, o que é ruim, pois você não é deste lugar, apesar de uma porção sua ser afetada por ele, para garantir a estabilidade de Yggdrasil em seu ser.

Somente o que garante que as sombras mantenham-se longe é a presença do Sdhee Alf, que você com tanto afinco buscou trazer para perto de si. Mas este também não é o local do Sdhee Alf que você procurou, ele o ajudará mas seus meios neste local são limitados. Aqui você somente conta com as 9 Virtudes dentro de seu ser.

Seu FERTH deve estar preparado pelo martelo e bigorna dos últimos meses para o que veio fazer, pois está é a Perigosa Floresta de Swartalfheim.

Então em meio ao escuro, em que no céu a Lua as vezes consegue emitir alguma luz, passando por nuvens eternas e densas, que são feitas das próprias sombras deste local. Você identifica uma trilha feita no solo, e começa a segui-la.

Enquanto anda, as sombras se aglomeram a sua volta, feias e assustadoras, ficando sempre afastadas ao máximo que sua individualidade pode as manter, mas o frio é enorme, e a escuridão aumenta cada vez mais.

As sombras dos galhos das árvores parecem-se com garras que tencionam agarrá-lo, e de fato algumas até mesmo tentam fazer isto.

Então você chega até o ponto mais escuro desta floresta, e notará que a trilha segue-se ainda mais a frente até que você verá uma grande árvore, que está com o topo partido, e que não possui galhos mas possui um tronco inacreditavelmente largo, 10 pessoas seriam necessárias para abraçá-la.

Sua forma é a de uma exata Runa LAGUS, e a trilha pela qual você segue, parece contorná-la.

Mas ao dar a volta, você enxerga que existe outra árvore gêmea desta, exatamente da mesma largura, e igualmente com o topo quebrado, mas a parte quebrada está voltada para o lado contrário da primeira.

Ambas as partes quebradas destas imensas árvores, tocam-se nas pontas e juntas, formam uma Runa EHWHOS.

Você observa que a trilha segue um pouco mais além deste local, a 10 passos, e então se afunda na terra por uma entrada, que lhe parece com uma gruta mas lembra-lhe um túmulo.

Ali naquele local você percebe as vozes daqueles que já se foram, ali os mortos entoam seu canto em seu local de repouso.

Então, da Runa Ehwhos a sua frente, onde as sombras são tão densas que podem ser tocadas, você vê que algo despertou e lhe está observando e neste momento você somente consegue ver turvamente os olhos, que furiosos estão cravados em você.

As sombras que lhe assustavam afugentaram-se.

Garm, nas moradas que estão mais além, uivou em fúria sendo acompanhado por Fenrir, que remexeu suas amarras, pois ambos ressentiram-se daquilo que está na Sombria Ehwhos a sua frente.

Neste momento um fraco luar, passando pelas sombrias nuvens acima, ilumina fracamente aquilo que está dentro de Ehwhos.

Agora você mentalmente entoará a palavra F Y L G J A (filgia) por 9 VEZES.

Você finalmente o vê, como ele é!

(Este é o momento capital para esta prática, você não deve deixar que sua mente force a visão de nada. Você não deve influenciar o que está ali, a aparecer com uma forma pré-idealizada, você não deve deixar-se distrair-se e POR MAIS ASSUSTADOR QUE PAREÇA SER, NÃO DEVE RETROCEDER SUA PRÁTICA, isto causaria uma reação que poderia ser traduzida para o que conhecemos como fúria, por parte do que quer que seja que ali esteja.)

Encarando-a de frente, sem se deixar levar pela sensação de êxtase gerado pelo vislumbrar de sua Fylgja. Você então caminha na direção do Ehwhos a sua frente, e começa a visualizar que durante o processo de sua respiração física (fracamente sentida, a distância, mas usada como base para estes termos) você vai aos poucos se integrando com Ela, até que seus olhos Sempre Severos não lhe causem mais ameaça alguma.

Então você deve dar o passo definitivo adentrando pela Ehwhos a sua frente, e ao mesmo tempo em que faz isto, une-se a sua Fylgja.

Fique em estado contemplativo pelo tempo que precisar, procure sentir através de sua Fylgja, ver por seus olhos e perceber por seus sentidos. Imbuja-se do saber pré-verbal que é proveniente dela.

Então, retroceda o caminho que fez até aqui unido a sua Fylgja, trazendo-a consigo em fusão com a sua Hame (corpo de luz, alma), através de sua Ferth.

Ao passar pela LAGUS original que viu antes de começar este caminho perigoso, você retorna com sua Fylgja para seu corpo.

E passa a reconstruir cada faceta de seu ser, através do contato combinado de sua FYLGJA E SEU SDHEE ALF COM SUA FERTH.

Reconstrua em seu lento despertar para seu corpo físico, sua mente de acordo com os “acordes da fusão de Sua Fylgja com sua Hame”.

Reconstrua suas emoções através do contato de sua HAMYGJA com seu MOD.

Reconstrua seu Angit e seu Sefa, pela interação com sua HAMYGJA.

Então faça os movimentos lentos de mãos, pés, braços e pernas, de pescoço e cabeça.

E finalmente abra os seus Olhos.

Traga o contato com sua Fylgja para sua vida, de forma paulatina e calma, e como foi recomendado anteriormente, procure ver os fatos e situações de sua vida pela ótica de sua Hamygja.

abcdefghijklmnopqstuvwxyz

Notas importantes:

Lembre-se de que você estará em contato direto agora com o que o shamanismo denomina por animal de poder. E portanto deverá saber que deve controlar sua impulsividade, e domar sua raiva em todas as situações.

O motivo para isto é que, a Fylgja atua diretamente em sua atividade física, na área Reptiliana e nas Amígdalas cerebrais, que controlam tanto a inteligência emocional, quanto o impulso de auto preservação, sexualidade e a linguagem anterior a disputa do lado direito e emotivo, e do lado esquerdo e racional, do cérebro.

De seu contato advém o conhecimento inato e intocado pelas corrupções da vida social que levamos, mas que deve ser requintado por nosso desenvolvimento e por nosso toque pessoal, que se diferencia dia a dia em nossa vida. Ou seja, devemos trazer o máximo de desenvolvimento e de força que sejam possíveis, para a totalidade de nossas vidas, em todos os seus aspectos sejam os mesmos os quais forem.

É nisto que implica o adágio, usado em exagero, sobre desenvolver o uso de 100% da capacidade total do Cérebro (ou seja ocorrem o entrelaçar de tentáculos de atividade entre as muitas áreas do cérebro durante o seu desenvolvimento).

É aqui que ganha sentido a implicação de que Ter o máximo de energia, no mesmo local e ao mesmo tempo, com o máximo de material construtivo como resultado final dos objetivos da inteligência em fase semi desperta dos ditos Bits físicos que geram as menores partículas dentro da Física Digital, e que são a base para a inteligência dos ligamentos subatômicos, moleculares, químicos, e celulares, até que se chegue no ser que pode em pouco tempo manifestar o máximo de energia com o máximo de material que podendo constringi-la, permite que a vida exista, ou seja, o ser passível de evoluir.

Você deverá, como lhe foi sugerido anteriormente, manter um diário de práticas para comparar resultados e saber a respeito dos entrelaçamentos dos resultados de suas práticas.

OITAVO MÊS DE PRATICAS

Corpos Sutis (5):

Neste ponto exato de suas práticas, já deve Ter sido percebido que uma sucessão de fatos distintos aconteceram, em relação ao Sdhee Alf invocado.

Em alguns casos, houve somente a sensação específica de algum detalhe, que sempre está presente quando o Sdhee Alf é convocado, ou mesmo quando o Sdhee Alf apresenta-se naturalmente.

Em outros casos ficou demarcado uma sequência de sonhos, ou mesmo apenas um grande e importante sonho, que caracteriza o relacionamento da praticante ou do praticante, com o Sdhee Alf, ou com o mundo de Hossalfheim.

Há os casos em que um NOME específico é comunicado ao praticante. E há os casos em que uma rima, música, ou obra de arte, algo neste sentido, acaba por revestir o contato com o Sdhee Alf.

Recomendamos que em nenhuma hipótese deve qualquer dos fatos acima, ser comunicado a quem quer que o seja, o máximo que se deve fazer é assuntar a respeito, sem mencionar o fato em si. Isto é uma recomendação importante, pois a dita chave de acesso ao Hossalfheim/Ljsalfaheim, e a sua natureza íntima verdadeira estão vinculados diretamente ao que lhe for transmitido, e sendo de sua única e exclusiva natureza, somente a (o) praticante, pode desenvolver este contato, saber das sutilezas que este contato possui, e aprender sobre seu Si Mesmo, qualquer outra pessoa mal intencionada pode efetuar estragos no processo, se o (a) praticante inadvertidamente informá-lo sobre os fatos que cercam seu Si Mesmo.

Para desenvolver este contato, e saber mais sobre o Mesmo, ou mesmo conhecer a fundo Hossalfheim. Recomendamos que a (o) praticante, efetue o processo do corpo vazio, com a Saudação Sdhee Alf, em torno de 4 Vezes por mês (algo como uma vez por semana), até que apreenda tudo que se refere a sua Ferth em relação ao Sdhee Alf em questão, através de meditação e contato com Hossalfheim.

Como adendo final sobre este fato, citamos que o que se chama evento do santo anjo guardião não possui a capacidade de fazer um praticante atravessar pelo abismo, sendo que possui sim a capacidade de equipa-lo de sua verdade pessoal, e leva-lo as portas do conhecimento, de forma que a (o) praticante venha a descobrir sua própria divindade, fato que ao qual somente se pode acordar, em face do conhecimento desencadeado pelo efeito daath/ dumath/ zax/ gwennwed/ hossalfheim. Pois somente se entra no Reino dos Elfos, aquele que como um Elfo pode ser.

Corpos Sutis (6):

Usando do procedimento que foi abordado no Quarto Mês de Práticas, no exercício “Yrminsul Adorações”. Efetue o processo de Respirações Rítmicas até que, pelo processo de inalação e exalação, seu corpo torne-se leve, e você passe a sentir a intensidade de sua aura.

Com sua plena sensibilidade voltada para seu Corpo de Luz, sua Hame (alma). Comece a visualizar que uma Ehwhos se forma em sua mente, e vai aos poucos se manifestando fora de você em frente a você.

Ela manifesta uma coloração de Azul Royal mesclado a Verde Intenso.

Você deve fazer com que ela cresça durante o ciclo de 8 respirações rítmicas, e a Ehwhos deve alcançar o tamanho médio do que a sua mente parece ser 3 vezes a sua altura, formando assim um portal.

O espaço interno desta Ehwhos, o portal gerado por sua forma, é sombrio e sem luminosidade.

Aqui você de novo deve entoar por sua voz mágica F Y L G J A , por 9VEZES.

Deixe que automaticamente sua Fylgja apareça, sinta-a chegando e manifestando a primeira vista apenas na penumbra interna de Ehwhos, sua forma, que hoje lhe é bem familiar. E quando ela estiver plenamente perceptível por sua mente, comece a fazer mais um ciclo de RESPIRAÇÕES RÍTMICAS, mas desta vez sem um período determinado, inalando o OD a plenos pulmões, poros da pele e aura.

Você vai aos poucos, lentamente atrair para si mesmo esta fylgja fora das condições do inconsciente, o que equivale a dizer que você está tornando o contato com ela cada vez mais consciente.

Procure, mais uma vez sentir a intensidade gerada por ela, e cada vez mais sente e vê que tentáculos partindo da Fylgja fluem até você, e por meio deles a Fylgja vai fundindo-se cada vez mais com sua Hame, com seu corpo de luz (chamado de corpo astral em outras tradições).

Procure entregar-se ao processo, sem forçar mentalmente, emocionalmente ou fisicamente, até que seu Corpo de Luz, sua Hame, unida a sua Fylgja venha a tornar-se a HAMYGJA.

Sinta o fluxo de força gigantesco gerado através do contato consciente e direto, pois a Fylgja alimenta-se diretamente de OD, gerando no ser o efeito extasiante do ODDHOERIR, o Hidromel dos Sábios (intensamente sentido no primeiro nível do Hvel Aesgard).

Após um período razoável de tempo, que promoveu a integração completa, efetue mais 3 Respirações Rítmicas, em que a Fylgja vai adentrando em seu ser, e sua Hamygja, vai retornando forma costumeira da Hame, que você já conhece tão bem.

Agora alguns detalhes devem ser ressaltados, para segurança do praticante.

Você deve (como já foi retratado anteriormente), manter um controle enorme de si a partir deste ponto, com o objetivo de impedir que as ondas do OD, que agora estão adentrando o seu ser com tão grande ímpeto, não venham a libertar o Particular Modo de Resolver Problemas, que é pertinente a Fylgja,

principalmente no quesito contendas. Em outras palavras, domine o seu Ódio, ou você será devorado por Ele.

Como já foi abordado, a Fylgja atua diretamente na área do cérebro marcada pelo núcleo da área reptiliana, e nas amídalas cerebrais, justamente onde não há choque do hemisfério direito e emotivo, e esquerdo e racional, do cérebro.

O contato com a Fylgja em um nível tão intenso pode levar a desenvolver funções que somente estão latentes no ser humano. MAS APENAS se a força da HAMYGJA for dominada, a Fylgja pode levar a ondas de destruição por que produz transbordamento de energia.

Citando os Ramos do Troth que levam em conta as Walquirias, temos a situação de que os Jhars somente são nutridos em Aesgard por participação direta das Idisires/Walquirias.

Indo além deste conceito Islândico, somente através da Fylgja atuando beneficemente em consonância com a Hame, como uma só, é que A (O) Praticante, podem deslocar-se pelos muitos mundos de Yggdrasil, e solucionar problemas que vierem a acontecer durante este deslocamento, como em um caso extremado de contatar um Jotun durante uma tramitação, ou de ter que atravessar uma região hostil. Estes exemplos podem ser múltiplos, mas todos eles vão levá-lo a mesma situação, de que sem o uso devido da Hamygja, o praticante pode sucumbir a força enorme de qualquer dos pontos de Yggdrasil.

Além de que, é a Fylgja que leva o praticante a existir na morada divina ao qual mantém contato e vínculo, após sua morte, tal é o Wyrð que une a Ferth a Fylgja, e que está contido no Orphanc do praticante.

O Praticante e a Praticante, devem ser capazes de convocar de dentro da Hame, especificamente de dentro do Wyrð de seu Orphanc, a Fylgja. Canalizá-la para suas Hames, e usar sua imensa capacidade criativa, para uso em finalidades diversas (práticas: como criação artística, desenvolvimento de capacidades matemáticas, desenvolvimento de memória, ampliação de Vigor e Força, ampliação de Resistência, ou intensificação de regeneração e cicatrização; ou sutis como a aquisição de conhecimentos a respeito de seu Si Mesmo, da natureza dos Aesires e Vanies, dos HossalFs, Idisires, Nornes, etc, e desenvolvimentos diversos).

E isto deve poder ser feito de forma consciente, controlada e perfeita, a qualquer momento e em quaisquer que sejam as circunstâncias do momento.

Somente o treino e o afinco poderão determinar este fato.

Este exercício deve inicialmente ser realizado por 2 semanas sem interrupção alguma, e deve a partir de então ocupar o máximo de tempo que for possível no tempo disponível para prática na vida de Uma Praticante, ou de Um Praticante, para que o resultado final seja satisfatório. Ele não possui um termo final, e vai depender do contato com a Fylgja para determinar se já se faz necessário pausá-lo ou não (podendo esporadicamente ser necessário voltar a ele de tempos em tempos, com forme a necessidade, ou conforme detalhes a serem acertados).

Corpos Sutis (7):

Após as 2 semanas de práticas iniciais com a geração da Hamygja, o praticante deverá começar a fazer uso do contato com a mesma.

Deve procurar canalizar o contato com a Fylgja, para inalar o OD, e emití-lo para aferir se pode ou não interferir em processos dolorosos seus, ou de outros (existe neste caso a necessidade de cooperação da outra pessoa, e bem como de discrição durante o processo).

E deve procurar testar o uso do Galdhr, com a interferência da Fylgja canalizada, e do OD inalado.

Assim recomendamos o seguinte exercício para ser efetuado durante este período:

A) Em processos Dolorosos Use o Galdhr e a Visualização da RUNA WUNJO;

B) Em Processos de dito Isolamento Mental e Emocional, utilizar a RUNA ALGIZ;

C) Deve efetuar uma pesquisa sobre os materiais que estão a disposição dentro dos arquivos da Ljosalfaheim, e começar um intenso processo de experimentação dos usos e possibilidade de cada Runa, através da veiculação da Fylgja na Hame, de forma a começar a conhecê-las intimamente, e assim desencadear o maior objetivo deste exercício: TER UMA VISÃO PESSOAL, E PRINCIPALMENTE UMA VIVÊNCIA PESSOAL REAL DE CADA RUNA, E APROVEITAR O POTENCIAL TOTAL DE CADA UMA DELAS, ATRAVÉS DE SUA HAMYGJA.

Como adendo, mais uma vez ressaltamos que deve ser efetuado um diário de suas práticas (mais uma vez), para que possa aferir os resultados de seu desenvolvimento, e que o mesmo deve ser mantido discretamente escondido de outros.

Deve, na decorrência de qualquer fato fora de controle, ou qualquer incidência indesejada, ou qualquer fator que seja marcante demais para que “passe em branco”, informar ao grupo de ritualística, a pessoa a que mais lhe é afim (resguardando as partes que não devem ser conhecidas). Para que assim, problemas possam ser solucionados satisfatoriamente, antes de se desenvolverem.

NONO MÊS DE PRÁTICAS

Corpos Sutis (8):

Hamigja

Prosseguindo com os trabalhos que estamos realizando, vamos abordar alguns detalhes práticos antes de lidar com a prática em si.

Primeiramente já estamos em pleno contato com nossa verdade íntima, o que nos proporciona saber distinguir as sutilezas do que nos é apresentado.

Depois aprendemos a descobrir, através desta verdade íntima, o nosso foco de força, e a expressão das mansões divinas, bem como nosso contato com as mesmas, unificadas em nossa Fylgja.

Em seguida por nosso único e exclusivo esforço, começamos a desenvolver de forma consciente o contato com esta Fylgja, a ponto de realizar a fusão da mesma em nossa Hame, o que nos confere a Hamigja, e por meio desta podemos existir na específica mansão a que nos ligamos, em palavras simples, nossa morada por excelência, nossa casa verídica.

Mas como não é difícil de imaginar, Somos Nós que Abrimos a Força a passagem para esta casa, por nosso Valor, pelo desenvolvimento exato das 9 Virtudes em Nós mesmos.

No entanto, não é apenas como objetivo de “ir para uma colônia de Férias, pós morte, que estamos realizando estas baterias de práticas e estudos, que inclusive são muito rigorosas em relação ao que se deve fazer, ao tempo e determinação para atingir o objetivo, e que lidam com a proposta simples de ou conseguir e ver por si mesmo, ou falhar e continuar a contar com a visão dos outros.

Como já deve ter sido observado pelo praticante, existem inúmeras formas de chegar a executar o que se determina por projeção astral, dentro de inúmeras formas de praticar, algumas delas boas e concretas, outras delas vazias e enganosas.

Os métodos são variados, e partem sempre da premissa de constatar a consciência fora do corpo, o que elimina o medo da morte, e faz com que o praticante possa aferir o que existe ou não fora de seu cotidiano.

Muitos dos métodos, as vezes passam apenas pela experiência de provocar uma distorção perceptiva no praticante, ele experimenta construções muito perfeitas geradas por seu inconsciente, em função de seus vínculos mais densos com fatos lógicos ou emoções fortes, ligadas ao Wyrð pessoal, ou coletivo, ou a fatos desta vida presente.

Este modo de praticar, pode ser usado, e foi usado diversas vezes por aqui, como deve o praticante lembrar-se de onde buscou sua Fylgja, e de que os vínculos da perigosa floresta de Swartalfheim com o Inconsciente não trabalhado, mantido exatamente como está, da (o) Praticante são ressaltados para que então possa ocorrer o vínculo que extrapola e leva adiante, o desenvolvimento do (a) praticante em si, servindo então o inconsciente como ponte entre os mundos.

Mas no Seidtroth, nós vamos além de chegar as divisórias do chamado plano astral, que estão mais próximas da vida dos humanos, com um ou outro efeito mais interessante (poltergeists e outras coisas, geradas pelo sangramento astral de adolescentes, ou locais adulterados por atos humanos, ou cuja vibração natural não é amistosa a humanos, e seres como Trolls verídicos, e não apenas a espécie que está identificada com os mesmos entre os humanos, Swartafls mais

agressivos e não professores, entre outros passam com facilidade a interferir na vida dos humanos tamanha é facilidade de a eles se vincular que a mente do ser humano possui, normalmente vão a Swartalfheim e se aproximam dos locais onde há o escavar por motivos como ganância, vícios e terrores que os dominam, normalmente jamais para saber o que há soterrado em seu inconsciente para seu próprio crescimento).

E para ir a locais mais longínquos, é necessário que existam algumas premissas básicas:

a) Como manter-se consciente e nutrido durante a viagem (pois longe demais do corpo físico, o Athem – chamado de cordão de prata, ou corpo etéreo - distende-se demais, e pode alterar as funções tanto do corpo de luz, Hame, quanto do corpo físico. E isto com o objetivo de manter-se vivo, lembremos que de um erro em situação assim, o Athem gerará um DROUGAR – aquilo que nas Eddas é chamado de Morto Ambulante - no corpo físico, sem a presença da Hame);

b) Como proteger-se durante a viagem (pois a maioria esmagadora dos seres encontrados nos locais mais distantes, possui aversão a humanos, as vezes os próprios locais podem vir a prejudicar em sua própria natureza de ser, o praticante ou a praticante);

c) Qual o método mais correto para efetuar a viagem.

Além disto, também somente através do processo de geração da Hamigja, e de seu correto e consciente uso, é que praticante poderá usar-se de todas as qualidades e potencialmente desenvolver todas as virtudes e meios, que são tão citados dentro das Eddas nas Sagas, e em outros textos do Troth.

Pois o processo que leva a conhecer a si mesmo, leva até Hossalfheim, e ao pleno entendimento da Ferth, e bem como da plena experimentação da mesma, e isto por si leva a praticante ou o praticante, ao que se denomina de êxtase ou Samadhi, nas tradições Hindus.

Mas a Divindade Pessoal somente pode ocorrer, da expansão disto em direção ao infinito.

O método de expansão e contato com o infinito, estão contidos na Fylgja, a fusão com a Fylgja leva a começar a entender sua natureza, e o que ela pode fazer por você.

Mas a verdade é que sua natureza íntima, funciona como o ponto focal para que devidamente possa-se acessar a Fylgja, e a natureza de todo ser passível de evoluir é crescer indefinidamente.

Comparativamente, o Self (o núcleo da Ferth) está no centro de uma esfera, em que o total do que você é a esfera inteira. Longe do diâmetro mediano interno da esfera, digamos com 3 vezes o diâmetro do Self, está sua consciência humana em Midgard. A Divindade estará exatamente no processo de ir até o núcleo, e expandi-lo as bordas externas, e para isto a Fylgja entra no jogo.

Há um jogo de poder muito grande em todos os estágios, que inclusive é gerado por efeito direto das Runas. Somente pela Hamigja pode-se conhecer e usar adequadamente este jogo de forças, ou corre-se o risco de ser usado pelo mesmo, ou de ser fracionado, ou eliminado pelo mesmo, insanidade em seus últimos estágios podem ocorrer, e isto é pior do que a morte, porque neste caso significará que a Ferth está sendo dispersa, e cada parte pensará ser a verídica, e em todos os casos, cada parte unida por sua natureza a um dos mundos, terá sua essência devorada por aquele mundo, ou algo que esteja naquele mundo se banquetecendo da estultice ocorrida.

Assim procurem conhecer cada vez mais as Runas, aplicando-as em diversas situações. E busque arrancar de seu contato com a Fylgja o máximo, pois disto virá cada método pessoal de prática, e cada aplicação pessoal para seu próprio desenvolvimento.

Uma outra definição que pode ser realizada agora, uma vez que já está sendo efetuado o Hvelgaldhr a mais de 5 meses.

Para a maioria das pessoas a prática é algo penoso, custoso, e sem aplicação real, além de mostrar um diploma, com o qual além de vangloriar-se perante amantes, ou clientes que adquirem péssimos livros, ou objetos de Quinta Categoria, servindo assim apenas para induzir o público pagante, em seus anseios pelo teatro que constantemente os engana.

Para um grupo mediano de pessoas, a prática é passageira, e levará a produzir estágios iniciais, que podem ser abandonados tão logo sejam adquiridos (por que afinal de contas este estágio já passou). Assim mantém suas consciências tranquilas, ao final dos processos, e depois de alguns anos ouve-se a famosa frase: “Estou muito velho para isto, embora reconheça que algo ocorre...”.

No geral estas pessoas produzem magia, mas perguntam-se para isto serve, se não podem pagar as contas de seus cartões de crédito com ela, abandonando-a em seguida.

O que posso dizer, e o que alguns podem dizer, é que o que se consegue através da prática, e o que vem dela, realmente não tem o menor valor para trolls (como inclusive está devidamente explicitado na última estrofe do Havamal).

O risco é grande, a disciplina é desgastante, e a pressão social contrária imensa.

Mas o prazer de Ver por si mesmo.

De experimenta os mundos, e bem como desencadear formas de conhecimento e de habilidade, acima dos medidos normalmente, por si só seriam compensadores.

Dar sentido real a sua vida, e saber para que ela existe, por si só já seria compensador.

Mas provar o Oddhoerir, sentir o fluxo de Kenaz em função total, experimentar a totalidade de Aesgard, em um fluxo que é como dois Tufões girando em

sentidos diferentes produzindo o efeito devastador de vivenciar o fogo de Musphel a o frio de Nephel, no mesmo local e na mesma hora, gerando o efeito do OD, que em sua plenitude é o que demarca Aesgard. E mais, ir além disto, tendo por limite apenas até onde suas pernas (ou melhor dizendo as de sua hamigja), podem leva-lo. Isto não tem preço.

Assim sendo, segue abaixo a prática.

Exercício:

Pelo método que sugerido, para convocar sua Fylgja e adentra-la convenientemente na Hame.

Molde sua Hamigja, e mantenha-se por algumas respirações Rítmicas em estado passivo.

Sinta-a pulsando com a força que provém naturalmente da inalação de enorme carga de OD, de que sua Fylgja naturalmente utiliza-se.

Então mantenha-se atento ao que se apelida de “Bifrost” (Bruma Colorida) nestas práticas.

Quanto entrar em pleno estado de percepção dele, procure ver a si mesmo flutuando, deixe a encargo de seu Athem concentrar-se em manter o corpo físico em boas condições, procure esquecer-se dele cada vez mais (lembre-se de que o fluxo de OD ampliado servirá também para manter em bons níveis o Kenaz de seu corpo físico).

Usando-se primeiro do método descrito no Quarto Mês de Práticas, Yrminsul Adorações. Veja a si mesmo deslocando-se até o ponto sugerido, e em seguida construa a cena necessária para que possa deslocar-se até Aesgard.

Você deve realizar este exercício desta forma, pelos primeiros 10 dias.

A seguir, você deverá fazer pesquisas sobre os locais para onde deseja ir, e sabendo que já te uma gama de informações razoáveis sobre as Runas (como foi solicitado que fosse feito em práticas anteriores), procurar a Runa adequada , com o Galdhr adequado deslocar-se até o mundo em questão.

Construa a cena inicial em sua mente, e use o Galdhr de forma que possa efetivamente deslocar-se começando pelo que está em seu inconsciente.

Um aviso, o modo como as coisas se apresentam no mundo prático onde a consciência humana está normalmente direcionada (Midgard), não pode ser tomado como base. As regras mudam constantemente, e principalmente lembre-se de que seus membros e sentidos lhe capacitaram saber como é deslocar-se ou Ter as noções básicas para o seu crescer. Mas em outros mundos, notará que como você vê diverge do modo que está acostumado, e que muitas vezes é mais como uma percepção tátil do que ver realmente, pois você estará usando material da Hame para todos os seus objetivos.

Ou seja, um só órgão (Corpo de Luz, Hame) para todos os “sentidos” durante a viagem.

Como auxílio, comece sua prática Usando o Galdhr e detalhes sobre RAIDHO, pois a essência do uso do Inconsciente como método para viagem, e a própria natureza de deslocar-se assim, está intimamente ligada a RAIDHO.

De certa forma, a essência de parte desta prática está em tomar devida intimidade com a Hamigja, e de certa forma mapear por seus esforços os locais por onde passar, conhecendo assim a intimidade de Yggdrasil.

Lembre-se de que somente poderá realizar isto dentro do Ritual do Martelo, por uma questão de segurança.

abcdefghijklmnopqstuvwxyz



(VALKNOTR)

Calendário Ritualístico :

Swásticas, Solar e Lunar, em Harmonia

O maior problema para se estabelecer um calendário para o ano, refere-se dentro do Troth justamente ao fato de que, são celebradas 8 festas que seguem a Rota do Sol, e que os Kindreds, os Clãs, marcaram o passar do ano efetivamente, por uma contagem de tempo Lunar adjunta com o transcorrer do ano solar, que está circunscrito na Runa Jera.

Assim temos um calendário islandês por exemplo, que leva em conta 6 meses de Inverno e 7 de Verão, com as datas de festividades seguindo uma marcação Solar, sem contudo poder ser aplicado em qualquer região do planeta, pois depende do exclusivo clima e proximidade com o Pólo Norte que existem ali no Norte Europeu.

Há o uso aberto por outras vertentes, que comemoram 12 meses, somados a datas específicas para cada Deus e Deusa no decorrer de um Ano, e mais outras festividades, de maneira que se pode realmente aplicar uma boa parte sem sequer pestanejar, mas que no restante fica difícil uma utilização, dado o choque causado tanto pela diferença de relevo e clima, com base em norte e sul, como também no fato de (como muitos pesquisadores acadêmicos afirmaram), de que cada região aplicava uma dose de comemoração, baseada em uma ou outra saga que fosse mais proeminente por ali, ou mesmo em uma maior ou menor proximidade, ou influencia, produzida por outro povo próximo e coligado (como

é o caso dos Finlandeses, por exemplo), e mesmo da maior ou menor influência Celta em uma dada região.

Baseando-nos nisto, engendramos um calendário que busque solucionar os conflitos citados, e que além disto também estabeleça a aplicação tanto religiosa como mágica, das estações e momentos, utilizando-se inclusive das visíveis, ou não, oposições de forças em Yggdrasil. E de tal forma que o transcorrer do ano (no decorrer da aplicação do calendário) reforce o mesmo, através das estações e lunações inclusive, e produza uma diferença real e cronológica favorável ao praticante, e aos que estão diretamente envolvidos, da mesma forma como o eixo magnético da Terra que se direciona para o Norte, e para Polaris na Ursa Maior. Levando-se inclusive a produzir a interferência – desde que praticado com continuidade – nos nascimentos de crianças e trabalhos executados pelos praticantes, quer sejam de ordem prática, profissional, amorosa, pessoal, ou mágica. E isto exatamente da mesma maneira como podemos observar, em todas as tradições que existem neste planeta, que são tão antigas e fortes como a nossa o é.

abcdefghijklmnopqstuvwxyz

CALENDÁRIO LUNAR PARA FESTAS E PRÁTICAS

- . Toda Lunação em que o JOL ocorrer, será consagrada a ODIN;
- . A Primeira Lunação após o JOL que não coincidir com a Lunação de THOR será consagrada a TIW;
- . Toda Lunação em que o DISABLOT for ocorrer será consagrada a THOR – e será realizado nela o THORRABLOT;
- . A Primeira Lunação após o DISABLOT, que não coincidir com a Lunação de FREIJA, deve ser consagrada a FRIGG;
- . Toda Lunação em que o OSTARA for ocorrer, será consagrada a FREIJA;
- . A Primeira Lunação após os OSTARA,, que não coincidir com a Lunação de ULLER, deve ser consagrada a HAIMDALLR;
- . Toda Lunação em que o WALPURGISNAT for ocorrer, será consagrada a ULLER;
- . A Primeira Lunação após o WALPURGISNAT, que não coincidir com a Lunação de BALDHUR, será consagrada a FORSET;
- . Toda Lunação em que o MIDSUMMER for ocorrer, será consagrada a BALDHUR;
- . A primeira Lunação após o MIDSUMMER, que não coincidir com a Lunação de FREIR, deverá ser consagrada a IDUNNA;

- . Toda Luação em que o FREIRFAX for ocorrer, será consagrada a FREIR;
- . A primeira Luação após o FREIRFAX, que não coincidir com a Luação de LOKI, será consagrada a SIF;
- . Toda Luação em que o HAUSTBLOT for ocorrer, será consagrada a LOKI;
- . A primeira Luação após o HAUSTBLOT, que não coincidir com a Luação de HAID, será consagrada a SKHAD;
- . Toda Luação em que o WINTERNIGHTS for ocorrer, deverá ser consagrada a HAID;
- . A primeira Luação após o WINTERNIGHTS, que não coincidir com a Luação de ODIN, deverá ser consagrada a HELLA.

abcdefghijklmnopqstuvwxyz



(MJOULNIR)

AS OITO FESTAS SAGRADAS

1. DISABLOT E THORRABLOT

Dentro da tradição Nórdica temos uma festa que vem sendo celebrada, já há algum tempo, a Raudathor que contudo ocorre no período de 19 a 25 de Janeiro, conforme é mencionado dentro dos esquemas de adoração tradicional.

O motivo para que esta festa seja celebrada neste período, esta vinculada a duas determinantes em que a primeira refere-se a uma festa a Thor especificamente no dia 25 de Janeiro, muito celebrada nos grupos da América do Norte. A Segunda refere-se especificamente a oposição direta de Asathor contra os Jotuns, sendo então uma celebração que está vinculada a força e triunfo contra os rigores do inverno, que tanto é o inverno físico, quanto o inverno letárgico da Hame.

Se nos posicionarmos de forma a estarmos no hemisfério norte da terra, veremos que a festa de Thor de fato se une a uma das 8 festas sagradas dentro das tradições do mundo, e que justamente está vinculada tanto a primeira festa após a entrada do ano, quanto ao sol que nasceu no JOL, estar começando a adquirir tamanho e força.

Se observarmos também o Disablot, que ocorre no Norte da Terra, na data de aproximadamente 02 de Fevereiro, teremos uma aproximação de duas forças, que a princípio poderiam ser entendidas como afastadas, mas que por suas próprias e distintas características, acabam se unificando no final.

Uma vez que as Idis acordam a Jord após o Inverno, e tornam os campos despertados após as Geadas (curiosamente estamos de frente das mesmas Idis que carregam os Jhars para Aesgard, segundo a Islândia, e que estão unidas as Nornes e tem por Líder Freija. Há um entendimento simples de que tanto a carne dos Jhars, que dá vida aos banquetes como Sahemmir, quanto o sacrifício com o qual o sangue abençoa os campos para que exista vida nos mesmos, mantém relacionamentos pelo princípio de funcionamento ser similar. E há um estudo em que o Cego Lodhur, que mata a Baldhr, remete a morte do Guerreiro que frutifica os campos, sendo que o Jahr escolhido que vem a morrer, também está vinculado a morte ritualística do Rei após 7 anos, dentro dos territórios meridionais da Europa, e outros povos. As Walquírias, Idisires, escolhem o guerreiro e Baldhur tem por tradução está palavra. Sendo que os guerreiros escolhidos por este método vão para o Wallhal).

A data a ser comemorada no Hemisfério Sul para Thor, por sua oposição aos Jotuns que são Antagônicos a Vida e sua evolução, assim sendo vinculados aos rigores excessivos do inverno que se pronuncia no Jol, continua a se aproximar da data que corresponde em nosso calendário a antecedência do Ostara.

Contudo, se as Idisires despertam a Terra de seu sono (e também devemos fazer uma vistoria em outras tradições, se pensarmos que há citações em que : “Aye, As Três, que transmitem o poder do Destino sobre a terra, estimulam as batalhas pois a Terra tem sede do sangue dos homens, e Aye bebe deste sangue...” que se refere a cultos que aparecem na África). Thor ao protegê-la, também desperta o desejo de triunfo frente ao inverno por parte dos humanos, e desta batalha ocorre o desenvolvimento e a própria vida.

Esta data refere-se a expressão plena do Triunfo de nossos esforços, que ao conseguir sobrepujar os opositores ao desenvolvimento, produz não só o renascimento da vida, mas sim a expansão da mesma para patamares mais elevados.

Nós chamamos Thor para que clareie nossos pensamentos, para que as Armas que Já estão em Nossas Mãos, sejam eficientemente usadas e a oposição a nossos objetivos seja destruída.

Nós clamamos as Idisires, para que o terreno onde plantamos venha a florescer, para que o solo onde travamos nossa batalha seja saciado com o sangue de nossos inimigos, e não o nosso sangue, e em suma para que as Idisires tornem exímios nossos esforços para que triunfemos sobre tudo que nos ameaça.

Mas claro está para todos nós que sem as 9 Virtudes, ao efetuar isto, estaremos sendo o alvo tanto do Mjournir quanto da fúria das Idisires, que buscarão a nós mesmos para fertilizar a terra, para que outros mais capazes do que nós venham a usá-la adequadamente e respeitosamente. E não é este o caso do Guerreiro Sagrado que se sacrifica, pois isto está vinculado a morrer pelo Clã, ou melhor dizendo, isto está vinculado a Seu Rita, seu Wyrd devidamente cumprido e com tanto esmero que vai a ponto de tornar sagrado o solo, ou um ato, com seu sangue, ou esforço vital. E isto por que seus atos são a expressão do Poder de Aesires, Vanires Nornes, Idisires e Hossalfs de forma natural.

Este mês, nesta lua, sacralizaremos nossos atos pelo Thorrablót e Disablót.

BLOT

Materiais:

- . Vela ou fogueira (vela na cor Vermelha);
- . No altar opcionalmente, uma toalha Vermelha;
- . No altar opcionalmente Incenso de Carvalho ou Sândalo Vermelho (De 3 a 9 varetas);
- . O traje que tenha reservado para suas práticas;
- . Uma oferenda de Carne de Porco para Thor;
- . Uma oferenda de Carne Vermelha para as Idisires;
- . Cerveja e (ou) Hidromel;
- . Chifre ou Taça;
- . Dois pequenos pratos.

Procedimentos preliminares:

- 1) Consagre em nome de Thor e das Idisires, a mesma quantidade para cada um, de incenso, cantando o Galdhr de cada Runa que perfaz o nome de Thor e o nome Idisir, visualizando claramente as Runas enquanto o faz;
- 2) Proceda similarmente com as respectivas oferendas de carne, e consagre da mesma forma a cerveja e (ou) hidromel para Thor e as Idisires;
- 3) Grave as Runas que perfazem os Nomes Thor e Idisir, em lados opostos da base da Vela, consagrando como acima esta vela da mesma forma. Se for usada fogueira, proceda de maneira a gravar em alguns gravetos o nome de Thor, e Nome Idisir, faça a sacralização em seguida;
- 4) Situe-se em seu Rito, como medida preliminar anterior ao Blót.

RITO

- a) Acenda o Incenso e a Vela em nome dos Aesires, Vanires, Nornes e Idisires;
- b) Efetue o Ritual do Martelo;
- c) Comece a proceder com o transe, convocando sua Fylgja e fundindo-a a sua Hame, por meio da visualização, usando da concentração na Bruma e no Som, e efetuando as respirações rítmicas. Peça para que os participantes que ali estejam façam os giros horários e anti-horários (a cada três giros mudar de direção), no caso de não estar usando fogueira mas estar em grupo, peça as pessoas para que façam o transe da mesma forma que o (a) celebrante, mas estejam dispostos de tal forma que com a (o) celebrante ao centro, forme-se uma letra V aberta para o norte magnético;
- d) O Celebrante, ergue os braços na forma de ALGIZ, de pé ou sentado sobre os joelhos. Em seguida a (o) celebrante deve visualizar o Mjoulnir, sobre o altar

mas muito maior do que o próprio celebrante. Então procede o Galdhir da Runa Thurissaz, por 9 vezes. E em seguida, profere a saudação abaixo:

*Hail Innun Raudathor, Miklas Fianda Hvti krist Thurse!
A Ti Inimigo dos Invasores, nós Saudamos;
A Ti Senhor do Mijounir, nós Saudamos;
Da mesma forma que os Jotuns foram eliminados por Vós,
Quando te apossastes do Caldeirão de Ymir.
Nós clamamos a Tua Severidade, e a Teu Martelo Sagrado,
Para que tudo que nos impede de prosseguir e triunfar,
Sobre o Inverno, seja eliminado. Pois tudo isto provém daquela
Mesma fonte, que ultraja o Troth e que profana Vossa mãe Jord .
É nosso desejo ir além do que já atingimos, e domarmos nossas Vidas.
Se há algo em nós que te desagrade, pois agride ao Troth, que
Seja retirado de nosso ser, pelo poder de Mjounir, e que todos
Nós estejamos plenamente conscientes de tudo o que se passa em
Nosso íntimo, durante todo o tempo em que o Martelo Agir.
A Vós Asathor consagramos este Blot!
A Vós Raudathor nós consagramos este mês,
Até a próxima Plenitude de Manni!
Hail Asathor! Hail Raudathor! Hail Lord Thor.*

e) Após uma pausa média, a (o) celebrante visualiza as Runas Perth, Ehwhos e Fehu, entonando a cada uma 9 Galdhrs. Sendo que após sustenta a visualização conjunta de todas elas, que devem estar dispostas de maneira a formar as pontas de um triângulo, e em seu centro visualiza o nome IDISIR, em Runas, efetuando o Galdhr conjunto da palavra Idisir por 9 vezes.

f) Após um tempo mediano de pausa, é feita a seguinte saudação:

*Hail Idisires! Hail Freija! Heil Nornes!
A Vós senhoras da batalha, nós saudamos neste Blot!
Fertilizem a terra com o vigor, vitalidade e sangue,
Tanto dos nossos opositores, quanto dos fatos se opõe a nós;
Nós sacralizamos a face de Jord onde estamos,
Consagrando a Vós este Blot!
Nós sacralizamos os locais onde nossas batalhas são
Travadas diariamente, consagrando a Vós este blot!
Nós sacralizamos os locais onde plantamos nossos objetivos,
Nossos sonhos mais secretos, nossos anseios mais profundos,
Consagrando A Vós este Blot!
Hail Idisires! Hail Idisires! Hail Idisires!*

g) Durante uma pausa longa, todos procuram entrar em plena unicidade com os Deuses presentes, sentindo-os em sua plenitude através de suas Hamigjas (quando da plena utilização da mesma), e através de seus sentidos. E devem buscar destilar deste contato, detalhes que são peculiares somente a cada um dos presentes;

h) Em seguida, se houver Hidromel ele deve ser consagrado como anteriormente primeiramente a Odin, e ao objetivo do Blot, como acima;

- i) É feita a oferenda de uma parcela PEQUENA de cada oferenda de carne para Thor e as Idisires, que ao final do Blot deve ser levada para um local previamente escolhido (onde outras oferendas tenham sido levadas anteriormente), sendo que em seguida o restante da carne deve ser consumido pelos participantes;
- j) É efetuado o Symbel;
- k) O Blot é concluído com uma saudação conjunta ao Troth;
- l) A fogueira deve ser devidamente apagada, ou deve se consumir até o fim. A vela deve queimar até o fim;
- m) Os resíduos devem ser retirados do local, quando da saída dos participantes.

2. OSTARA

A entrada da primavera dentro do Troth, é conhecida como a festa de Ostara.

Esta festa no hemisfério norte da Terra, ocorre em meados do dia 21 de março, sendo que no hemisfério sul a celebração do equinócio se dá em 21 a 22 de setembro.

Há uma enorme lista de discussões a respeito desta celebração, uma vez que a Deusa que especificamente recebe o nome desta celebração, Auster, tem seu nome também vinculado ao Sfaralf Austri.

Nesta data também é comum a associação com a fertilidade - como é de se esperar - tendo como animal principalmente coligado o coelho.

Os costumes que depois foram absorvidos pelos kristãos, em sua sanha por usar as verdades de outros povos para suprir a conhecida falta de essência de seu culto Thurse, sobre o preparar dos ovos e a combinação da data da páscoa com o coelho, vem justamente da data em questão na verdade ocorrer baseada na festa de Ostara .

Mas o que realmente ocasionaria uma variedade tão grande de atribuições dentro de uma mesma tradição, a uma celebração deste calibre?

A isto podemos levantar o fato de que ocorreram muitas fusões e alterações dentro do próprio Troth no decorrer do tempo, quando do contato dos povos adoradores dos Vanes com os povos adoradores dos Ases. Isto deve Ter produzido no decorrer do tempo, estilos diferentes de adorações de acordo com a região onde a adoração em questão ocorreu.

No entanto, há outros fatores que devemos levantar quando nos referimos a Oster.

Ocorre que muitos pesquisadores apontam a possibilidade de que o Culto a Freija tenha substituído em parte ao culto de Nerthus, e sabendo-se que ambos

os cultos citados envolvem grandes porções de sua natureza para a fertilidade. Não seria de admirar que se ocorra em dado momento uma absorção de algo muito antigo por algo mais recente, de forma que Auster, ou Oster, viesse a ser absorvida em meio a Nerthus (ou de outra forma ser um termo específico para esta, quando levamos em conta alguns pesquisadores que se baseiam em algumas linhas de pensamento, que seguem um determinado método de trabalho, nem sempre exato), e na seqüência houvesse ocorrido um adentrar para o culto de Freija, que veio a ser mantido mesmo após o contato dos povos.

Mas não é tão simples assim, pois se apenas nos direcionássemos desta forma, estaríamos deixando de lado os elementos que nos dão as chaves para destrancar as respostas.

Notemos primeiramente, que o termo Austri refere-se a um Swartalf gerado do corpo de Aourgermir, o todo em um primordial, e que sustenta a natureza do céu separada da natureza da terra, em sua extensão em direção ao quadrante do Oeste, e que recebe o nome do Sfartalf.

Além disto, levando-se em conta os posicionamentos da Yggdrasil gerada do corpo de Aourgermir, veremos que justamente o mundo dos Vanires, ou Vanes, existe a Oeste. E, complementando, justamente Nerthus foi gerada da vitalidade remanescente do corpo de Aourgermir, e seu irmão e esposo Njord foi gerado do sangue de Aourgermir (da mesma forma que Agear, deus das profundezas dentro da tradição nórdica, fonte para o Poseidon dos gregos), e Nerthus e Njord são respectivamente a Mãe e o Pai de Freija e Freir.

Agora, se levarmos em conta o próprio culto a Freija e sua natureza, veremos outros elementos interligados a esta Vanir.

Freija é chamada de Vanadis, a Vanir líder das Idisires.

Estas Idisires que são as mesmas Walquirias, existem dentro de todas as tradições do norte da Europa mas em sua natureza, aparecem com consideráveis alterações de acordo com a região.

Se, por exemplo, nos basearmos nas modalidades diversas das afirmações, ou trechos que tomam por base estas Walquirias, os mesmos as citam muitas vezes como forças de vínculo com as Deusas e Deuses, de maneira que exista uma Walquíria, ou mais, para cada Deus ou Deusa – como é o caso de Thordis, Wotandis, etc.

Em outros casos, teremos locais em que as mesmas são identificadas diretamente com as Nornes, sendo assim elas são apenas 3. Assim a Idisir que está vinculada ao líder do kindred, e bem como a Idisir que determina o destino da pessoa no momento em que ela nasce, vem a ser uma e única força por esta ótica. Em outras palavras, o que se daria seria simplesmente, seria a presença de Urd que declararia o passado da pessoa, seu Wyrd pessoal mantido no Orphanc que está dentro da Hame. Verdank declararia o desenrolar atual de sua existência, e Skuld deflagraria os eventos futuros, inclusive a morte, de acordo com os atos presentes da pessoa, fato que torna o Wyrd futuro alterável.

Outro fator que aproxima os dois conceitos, Walquíria e Norne, são o Symbel e o Húsel. Pois é necessário que uma mulher atue como a deflagradora do Destino, durante as rodadas e promessas, cujo objetivo é o de determinar a honra, e capacidade de manter-se dentro das 9 Virtudes.

Esta Walquíria presente no Húsel ou no Blot, é aquela que sustenta a distribuição da bebida durante as celebrações, em que o objetivo é o transe ritual para que exista a presença do Hidromel dos Sábios, em meio aos que estejam presentes.

Uma vez que Freija aparece como a líder das Idisires, e como em todos os textos estas tem uma das Nornes como companheira, justamente aquela que deflagra o destino futuro, e que tanto Freija como esta Norne cavalgam junto com as Idisires.

Assim, levando-se em conta que o despertar das fertilidade dos campos começa na festa anterior (Disablot), que é a festa das Idisires, teremos por consequência a festa de sua Líder como decorrência direta que vem a ocorrer exatamente no Equinócio, ou seja o pleno despertar do Cio da Terra, portanto a própria força plena da festa de Auster. E devemos nos lembrar de que os sacrifícios para consagração do campo. Através da morte de um rei ou pessoa determinada para isto, tendo seu destino marcado pelo desígnio de uma Idisir, ou que o desfecho de seu destino foi declarado pelos Nornes, e assim a força de sua Líder se mostra em Gratidão no Florescer dos Campos no Ostara (aqui cabe a possibilidade da pessoa que foi sacrificada, ser recolhida ao Aesgard como um Herói realmente, contudo neste caso vindo a habitar o Folkvangar de Lady Freija. Sendo portanto levada para lá através de uma Idisir/Walquíria/Norne, ou seja que por seus desígnios o determinou para a morte).

Se Nerthus é a natureza da matéria, e Jord é a própria mãe Terra. Freija é a Senhora do fluxo que faz o florescer da terra, e a fertilidade dos animais explodirem.

Podemos observar isto levando em conta a lenda do Brosingamen e seus efeitos. Metade do ano a terra esta em processo de resfriamento, quando o Brosingamen está sob posse de Loki, e na outra metade ocorre o despertar do calor e da vida, e bem como o aquecimento, quando o poder do Brosingamen passa para as mãos de Freija.

Notamos assim, que não é apenas a situação de um ponto específico para Freija, temos o conjunto dos efeitos de calor e frio que se destacam grandemente perto dos pólos, levando a extremos de existência de uma estação quente que corresponde ao dia, e uma estação fria que corresponde a noite, justamente a determinante mais evidente para o que o Brosingamen é.

Em Ostara temos a demarcação de algo que vai além de apenas, especificamente, os Solstícios. Aqui temos a data de determinação do poder do Cio da terra, e justamente aquela que é mais amada por todos os Elfos, e cuja Runa é justamente Fehu, em que o poder do Seidhr se mostra evidente, tem sua marca nesta data.

Devemos levar em conta para isto, que o Seidhir é um transe Shamânico para tomar o contato com os mundos dentro de Yggdrasil (e há algumas pesquisadoras e pesquisadores que levaram ao público a possibilidade de uso de um conjunto de 9 quadrados, construídos sobre uma plataforma, simbolizando justamente estes mundos, em que o quadrado central esta deliberadamente ligado a Midgard, para que a Seidkhona possa entrar em transe). E sabendo-se que a própria palavra Seidhr está vinculada a outras palavras com as quais é aparentada, em que teremos o termo Sdhee, que é o termo para Alf entre os Celtas. Fica mais claro qual é o poder que se desencadeia na festa de Ostara (Além de que, assim como os anões entregaram a Freija o Brosingamen, após ela passar uma noite com cada um, e sendo o Brosingamen um colar de Âmbar. Também ao druida, por sua própria tradição, é dado um colar de âmbar quando o mesmo é empossado, por assim dizer, como druida. E devemos ressaltar que, a própria tradição do Druidismo afirma: “ O Druidismo veio do OESTE, o que incide justamente no raio do Triban – símbolo supremo dentro do druidismo, que define-se como 3 astes, uma central, uma a direita e outra a esquerda, ligando-se a 3 Deuses diretamente, e que foi inspirado na configuração da Runa Tiwhaz – que está a esquerda. Ali onde o Deus Protetor “Teuto-atis”, Teutatis rege).

Está é a festa do Oeste, dos Vanires, e principalmente de Lady Freija, e demarca a influência de Freija devolvendo a Vida em sua Plenitude, para a face de Jord.

BLOT

1) Materiais necessários:

- a) Uma flor da estação (ou se você preferir, um buquê de flores);
- b) Hidromel ou Cerveja (abrimos a possibilidade para vinho doce e tinto);
- c) Frutas;
- d) Chifre ou Taça;
- e) Berrante (opcional);
- f) Se possível uma pequena pedra de Âmbar, melhor ainda seria que houvesse um colar de âmbar;
- g) Música para a ocasião;
- h) Vela Branca, com o nome Auster e Freija gravado e consagrado de forma apropriada com o Galdhr. Ou uma fogueira em que 3 gravetos estarão com estes nomes gravados;
- i) Opcionalmente incenso de Âmbar e ,ou, flores (9 varetas);
- j) Uma Mulher presente para officiar o Blot (preferencialmente, o que não impede que um homem officie o Blot, na ausência da Celebrante).

2) Toque o Berrante por 9 vezes;

3) Efetue o Ritual do Martelo como preparação;

4) Se os participantes forem realizar a roda, estes devem manter-se de pé inicialmente, mantendo-se o silêncio necessário, se optarem por fazer este Blot todos sentados, devem imediatamente ficar em linha formando um “V”, com a (o) celebrante ao centro. Neste momento os participantes devem buscar focalizar suas Fylgjas, e assim acionarem suas Hamygjas (portanto devem

realizar as respirações rítmicas, a concentração no “bifrost”, e de pé ou sentados – com a coluna ereta – realizar movimentos leves de pêndulo com o corpo, e os passos necessários vinculados a Fylgja se já os tem);

5) Em seguida, mantendo a consciência concisa efetuam todos os presentes de 3 a 9 respirações rítmicas, de forma que sempre que o ar é exalado é visualizado com o máximo de perfeição a Runa FEHU sendo emitida do Hvel ao qual está vinculada, de maneira a ser vista brilhando mais e mais sobre o altar, onde estão todas as oferendas e materiais para o Blot. Durante a emissão de cada FEHU todos os participantes devem entoar um Galdhr deste Runa. Enquanto este procedimento é efetuado, a (o) celebrante entra em transe Seidhr buscando as forças que começaram o despertar da fertilidade desde o Disablot, sintonizando-se com Freija para isto, e atraindo aos Sdhee Alf em decorrência;

6) Ao final da última emissão do Galdhr da Runa FEHU, esta Runa deve ser vista crescendo, até abarcar todo o recinto onde está sendo celebrado o Blot. Então o circunvagor horário e anti horário, 3 para cada direção, ou o movimento intermitente de pêndulo – quando houve a opção por manterem-se sentados, deve ser realizada e durante este procedimento, a (o) celebrante - procurando enfocar sua consciência agora para Midgard - incita ao Ostara:

*Hail Auster! Hail Nerthus! Hail Jord!
Hail Lady Freija! Hail Vanadis!
Hail Ostara, época da Fertilidade
Hail Fertilidade, calor do Brosingamen
Hail Brosingamen Alsvdr, feito de âmbar
Moldado a partir das lágrimas de Freija
Que floresçam nossos sonhos, todos eles,
na intensidade, na voluptuosa efervescência
Da plenitude do Ostara, os Ardores de Freija
Que pulse ativa em nós, a força que gera a fertilidade
Que Ela dê Vida a nossa Honra, e que está avive nossos Atos
Que nossos atos floresçam como Auster é,
Mas que tudo que ofende ao Troth, seja privado de Auster
E Todos que agem contra a Face de Jord, não possam
dela desfrutar, e não passem um só minuto em paz
Que as Idisir encerrem no mais nefasto Wyrð,
Todos aqueles que ofendem a Beleza do que Auster é.
Hail Vanadis! Hail Lady Freija! Hail Auster! Hail Ostara.*

7) Todos os participantes mantêm-se então em silêncio, buscando harmonizarem-se com o Rito;

8) A seguir o (a) Celebrante passa a emitir as Runas que perfazem o nome de Auster e de Freija, sobre as oferendas de frutas, e sobre as flores. Devendo emiti-las a partir dos Havelos aos quais cada uma destas Runas, estiverem ligadas, de forma a entoar o Galdhr de cada uma ;

9) Sobre o âmbar, se houver possibilidade de tê-lo, deve ser efetuado o mesmo procedimento, contudo além dos nomes de Auster e de Freija, devem ser realizadas 9 entonações do Galdhr de FEHU por este mesmo procedimento.

Este colar ou pedra de âmbar será dado a oficiante do Ritual, ou ficará como específico amuleto de Freija e, ou, deste Ostara. Uma expressão do Brosingamen, para ser usado pela (o) celebrante em todas as ocasiões onde as artes de Freija fizerem-se presentes;

10) Então o Hidromel, ou a cerveja, será consagrado para Odin, de maneira a produzir-se nele o efeito do Mead dos Sábios, de forma que se emitam as Runas e o Galdhr de cada Runa, a partir dos Hvels que estiverem vinculados a estas Runas no corpo. Se a bebida que aqui houver for vinho (ou se por acaso houver a necessidade de se utilizar por algum motivo, suco de uva, a consagração deve ser realizada também e da mesma forma para Freija e para a festa de Auster);

11) As frutas são oferecidas, e são separadas uma pequena parte que será reservada para Auster e Freija;

12) Os participantes então comem as Frutas, e a seguir procedem com o Symbol;

13) Após um instante de silêncio solicitado aos presentes, a (o) celebrante entrega ou separa o âmbar, com reverência, e encerra o Blot com os seguintes dizeres:

*E assim como a Natureza floresce a nossa volta,
Que nossos Atos em Honra Floresçam.
O Ostara começou!
Hail Auster! Hail Freija! Hail Brosingamen*

14) As Flores podem permanecer no ambiente no caso de ser um Hof próprio, mas se por acaso for a local público, ou apresentar as costumeiras interferências de familiares ou outros, devem imediatamente após o término do Blot, serem levadas para a árvore ou local que tem reservado para deixar as oferendas após os Blots. Ali também será deixada a parte das Frutas que foi reservada;

15) Todos então se retiram do ambiente, e todos os vestígios do Blot devem ser levados dali (quando o Blot tiver sido realizado em local aberto).

3. WALPURGISNAT

A noite da Glória, ou, o Walpurgisnat é uma festa em que especialmente é celebrada a força de retorno de Odin, assim como uma larga faixa de poder que transita neste período.

Esta festa é posterior ao Ostara, e ocorre no período central da estação quente no Norte do Planeta (os meses de calor).

Além do próprio Odin que é celebrado nesta data, por seu próprio nome há uma série de correlações com o Filho adotivo de Thor, e filho de Sif, Wulpur.

O Deus dos esportes perigosos do inverno e da morte, sendo o esposo de Skad e Amante de Hella.

O Nome de Wulpur significa Glória, emanção de Luz e claridade, ou seja, Aurora. Estando assim intimamente associado com a Aurora Boreal.

Em dadas passagens (Saxo Gramaticus), é dito que Wulpur senhor de Idalir, sucedeu a Odin enquanto o mesmo viajava, e segundo alguns estaria apenas tomando conta de seu trono até seu retorno mas segundo outros, teria assumido para si o trono.

No entanto, todas estas passagens remetem as viagens de Odin, e o conseqüente retorno, em que sempre está acrescido de mais sabedoria e força. Isto especificamente vincula-se a esta festa, uma vez que nesta festa é celebrado os Nove dias e Nove Noites, em que Odin dependurou-se na Yggdrasil, empalado pela Gungnir.

Durante este período, a Yggdrasil vai escurecendo até um período máximo de obscuridade, e então a Escuridão a tudo abarca no momento exato em que Odin despenca morto da Yggdrasil. No entanto este é o exato momento em que ele toca e apreende a essência das Runas, e retorna da morte então produzindo uma luminosidade ainda maior para a Yggdrasil, que resplandecente emite seu Fulgor em todos os seus 9 mundos.

Assim, nesta data o Retorno ascendente de Odin é celebrado.

Os Symbols efetuados nesta data, devem falar do poder desencadeado e crescente do Clã, podem mesmo citar situações em que houveram problemas ou ameaças, mas realçando sua superação através dos atos de honra do Clã, que por estes mesmos modos transformaram o Orlog negativo e Wyrð construtivo.

No entanto, devemos lembrar também exatamente do que implica este sacrifício, celebrado neste momento, para os participantes do Troth.

A dura aquisição de uma conquista máxima que somente pode ser assim realizada, porque houve força verídica.

Se observarmos atentamente, esta data é crítica por sua própria natureza, pois literalmente ela coloca em cheque cada pessoa, e não pressiona somente o ser pelo que fez ou não corriqueiramente.

Aqui é cobrada a atitude que faz com que o ser se diferencie da massa a sua volta.

Somente aqui realmente podemos encontrar o motivo para tantos textos citarem as Walkurjas como o meio para adentrar em Aesgard. Pois, de certa forma, a fonte para a existência de Jhars dentro da sociedade nórdica, reside no termo não ser realmente traduzido como conde, mas como *nobre* em um sentido de destaque.

Assim veremos que além do próprio nobre que era escolhido pelas Idisires, durante a época adequada para fertilizar a terra com sua morte, e portanto recebia o prêmio de adentrar no Wolholl ou no Folkhagar de Freija. Também houve uma pressuposição de que os melhores e escolhidos, mantinham em seu sangue justamente a herança de Haimdallr mais pura.

Em seguida, o termo tornou-se óbvia maneira de gerar diferenciação entre as pessoas, e provavelmente ocorreu a produção dos termos sobre as Walquirias levarem os Guerreiros escolhidos para o Wolholl (mas levando-se em conta o Grimmismal, parece que o objetivo para esta conduta, seria o de gerar o Saehrmnir).

Assim, esta festa exprime tanto a celebração das conquistas realizadas durante o ano, como é em si mesma a declaração da pureza da força que existe no interior de cada um, indo além de meros termos como aparência ou nome, indo ao ponto de cobrar o ato e o desenvolvimento conquistado durante o ano.

Se o Winternights nos mostra o contato com as forças que se sobressaem no outro mundo, preparando-nos para o fender dos mundos na entrada do Ano no Yule/Jol. Wulpurgsnat nos prepara para o poder do pleno verão, onde as conquistas se farão vistas por todos, sob a Luz de Sowelló em todos os mundos, e servirão como um emblema próprio de aviso aos Thurses e suas maneiras para que se vão, pois diante de cada deles estão as cicatrizes de conquistas sólidas, experimentadas, que os expulsaram em seu próprio campo de batalha.

BLOT

1) Materiais:

- . Vela Azul, ou fogueira a ser preparada (lembre-se de consagrar como foi instruído em outros Blots, pois em caso contrário não será apropriado);
- . Incenso de Carvalho ou Sândalo Vermelho (opcional), 9 varetas – uma para cada mundo;
- . Hidromel ou Cerveja Escura (para abstinéios Hidromel suave ou Cerveja sem alcool);
- . Chifre ou Taça;
- . Berrante (opcional de acordo com o local ou disposição);
- . Oferenda de Carne de Porco (preferencialmente Javali);
- . Uma Vara Rúnica, ou seja, uma Lança com a gravação das Runas no Corpo (Não necessariamente com uma ponta afiada – na verdade para evitar problemas, evite o uso de pontas de lança - você pode até mesmo usar uma ponta de Cristal Azulado, adaptada em uma haste de madeira – teixo seria excepcional nesta ocasião, se fosse possível – Nela você gravará com um pirógrafo, entalhado com faca, ou Desenhado com Tinta, as 24 Runas do Elder Futhark, e na base os Nomes de Odin e Tiw também em Runas. Opcionalmente nós indicamos um fundo em Azul profundo, e as letras em Vermelho ou Negro). Está Lança deverá Ter o comprimento ideal que vá do meio exato da palma da mão até a junta do cotovelo, ou até o ombro dependendo da necessidade ou possibilidade, e será consagrada nesta festa como arma sagrada para os Blots e outras necessidades e práticas ligadas as Artes de Odin e Tiw, como o traçar do Ritual do Martelo, Invocação de proteção, efetivos “exorcismos” caso se faça necessário, projeção de OD para Outros que precisem de vitalidade por algum motivo, projeção de galdhr potencializada, etc., etc. ;

2) Consagre previamente a carne, o incenso, o hidromel ou a cerveja, da exata forma que foi instruído anteriormente;

3) Realize o Ritual do Martelo Mjoulnir;

4) A (o) celebrante deve tocar o Berrante por 9 Vezes (adicionalmente para cada toque você deverá concentrar-se em uma virtude e em um dos nove mundos). Durante este ato todos os participantes estão em V , voltados para o Norte Magnético, o (a) celebrante ao centro;

5) Que os participantes, todos, fiquem em silêncio por alguns instantes, enquanto se harmonizam com o Wyrð de Cada Um, buscando sempre lembrarem-se de seus atos e conquistas durante este período;

6) Todos então buscam um contato com suas Fylgjas, de maneira a gerar a Hamigja como foi citado anteriormente. Se estiverem em pé, farão a roda de maneira a girar horariamente ou em direção anti-horário, a cada 3 voltas, em torno do local do

7) Blot, saltando sobre a fogueira enquanto assim procedem. Enquanto isto o celebrante busca contatar sua Fylgja e gerar a Hamigja (e através do Galdhr de Algis, Ansus, invocar a Wotan da exata forma como foi mencionado anteriormente);

8) Então os participantes, todos, começam a realizar a respiração rítmica sendo que, durante a saída do ar, um Valknotr enorme (aproximadamente do tamanho de um ser humano), em profundo azul escuro é visualizado sobre o altar, e durante as 9 – nove – respirações em que isto durar, ele deverá ser visto e sentindo crescendo até que torne-se tão grande quanto o local onde está sendo realizado o Blot.

9) Após a Nona respiração rítmica, a (o) celebrante entoia uma saudação ao Walpurgisnat, conjuntamente a uma invocação a Wotan:

*Hail Walpurgisnat! Hail Wotan! Hail Yggdrasil Fadhur!
Nesta data em que a força de Wotan mostra-se plena.
Onde celebramos a conquista da Essência das Runas.
Onde o Retorno de Odin, traz Wulpur a Yggdrasil.
Nós declaramos os nossos Atos.
Nós falamos de nossa Honra.
E triunfantes, após passada a Batalha, nos apresentamos
Diante de Vós Lord Odin, Galdhr Fadhur,
Diante do Thing, e de todos os Aesires e Vanires.
Diante de Urd, Verdank e Skuld, que nos medem pelo Wyrð
Saudamos ao Walpurgisnat! Data da Glória do Triunfo Pleno
Pleno seja em nosso peito, o Teu Fulgor.
Fulgure em cada um de nós o emblema do Valor.
Valor este que seja digno, ante os olhos do Pai de Yggdrasil.
Hail Wal Fadhur! Hail Allfader! Hail Lord Aesir!
O Walpurgisnat se inicia.*

10) Então alguns minutos são reservados para o silêncio. Após isto, a (o) celebrante ergue a Vara ou Lança Ritualística, e projeta as Runas uma por uma sobre a Vara, visualizando sua emissão, a partir do Hvel ao qual cada uma está

vinculada no corpo humano, entoando o Galdhr de cada Runa com exatidão. E seguindo-se a isto projeta o Nome de Odin e Tiw sobre as Lança Ritualística, seguindo o mesmo procedimento, primeiramente entoando os Nomes por Inteiro e em seguida as Runas separadas de Cada Nome. O Celebrante deve efetuar este procedimento em perfeito transe, e deve lembrar-se das passagens do Walpurgisnat e das Eddas que se referem aos feitos de Odin e Tiw, durante o procedimento em que realiza estes atos sagrados;

11) É feito um momento de pausa, no qual a (o) celebrante se recompõe, todos devem manter-se em silêncio durante este momento;

12) Em seguida o Hidromel é consagrado;

13) É realizada a separação de uma pequena porção da oferenda de carne para Odin (que ao final será levado para o local que já foi designado em outra situação). E é efetuada a consumação da carne;

14) Efetua-se o Symbel, de maneira a citar-se as passagens do ano, como as mesmas foram referidas acima;

15) Ao final a (o) celebrante encerra o Symbel com as seguintes palavras:

“O Walpurgisnat iniciou-se, e com ele a marca de nossos atos passados, que se mostram como sólida força presente, devem a todos ser a perfeita demonstração da nobreza concreta, adquirida pela prática, pelos atos, e pela sutileza dos pensamentos.”

16) Todos os resíduos do Blot devem ser retirados do local, e como sempre para a árvore designada devem ser levados as porções separadas da carne;

17) Todos se retiram então.

4. MIDSUMMER

O Midsummer é a festa onde toda a alegria da plenitude da luz é celebrada.

Se no Yule o ano começa, e a vida e o despertar das Deusas no Ostara, nos lembram da força acendente desta mesma vida, e justamente neste período do ano na região do norte da Europa, temos plenitude de luz e nenhuma noite, aqui ocorre o chamado Sol da Meia Noite.

Em dias de inverno, vemos a manifestação direta da Auroraboreal, e nestes dias de verão celebra-se a luz intensa, e os tempos de sono dos mundos inferiores.

Esta festa celebra a Sunna/Sowello, e a Baldhur também no sentido da lembrança da vitória e retorno renascer e retorno, do calor da vida.

O Kindred (Clã), deve se lembrar das dores do Inverno que se foram, e das conquistas que se fizeram presentes neste período, de maneira a celebrar o bom Orlog desencadeado por seus próprios atos.

Segundo a Edda, duas crianças excepcionalmente belas foram encontradas por Odin, em uma de suas viagens, elas viviam com seu pai.

Odin ao vê-las decidiu abençoá-las, e deu a cada um, uma incumbência.

O Menino, de nome Manni, tornou-se guardião e protetor da Lua.

A Menina, de nome Sowell, tornou-se guardiã e protetora do Sol.

Cada um deles recebeu um escudo especial, que os protegia do brilho excepcional de cada um de seus protegidos.

Em relação a Baldhur, aquele que tem todas as Runas gravadas em sua língua, temos o eterno retorno da tradição e seu reavivamento, que presenteia a todos com o saber das Runas, transmitidas pelas palavras de Baldhur, que sobrevive mesmo ao Ragnarock, com outros Deuses e Deusas (7 no total).

O símbolo Knesol, se conecta diretamente com o sentido do Sol, e o desenrolar dos 365 dias do ano. Knesol é uma expressão direta da Swástica demonstrando o decorrer das estações, e os fluxos e refluxos que pelas escolhas humanas, levam a evolução e desenvolvimento.

MATERIAIS

- 1) Oferenda de Carne Vermelha ou de Porco;
- 2) Hidromel;
- 3) Chifre;
- 4) Berrante;
- 5) Incenso de Mel ou Baunilha (opcionalmente);
- 6) Martelo;
- 7) Vara Rúnica;
- 8) Sigilo Rúnico Especialmente Preparado para a Ocasão;
- 9) Vela ou fogueira.

BLOT

a) Tendo os materiais preparados e voltados para o Norte, em um altar, e tendo o Sigilo previamente preparado, com a fogueira ou a vela (de acordo com a possibilidade do local). Posicione a todos os participantes formando um “V” (Veoh implica no sagrado, uma forma para santificar o blot), tendo a celebrante ou o celebrante no centro exato. Lembre-se de incensar a todos previamente em nome de Baldhur e Sowell, e de espargir água sobre todos, antes de se posicionarem em “V”. O Sigilo Rúnico deve representar a celebração, e algum objetivo prático para o qual se quer canalizar o Midsummer. Na vela, ou em 3 gravetos centrais da fogueira deve-se gravar em Runas os nomes de Baldhur, Sowell e Midsummer, devendo-se cantar o Galdhr de cada runa de Cada Nome sobre os mesmos, para consagrá-los;

b) Proceda com Ritual do Martelo, ou chame por Sowell e Baldhur tendo a Knesol tendo sido feita anteriormente, e mantida sobre o altar como símbolo do

Blot, e usada para invocar a presença de Sowelló e de Baldhur, para tornar sagrado o ato;

c) Em seguida o celebrante deve pedir aos participantes, para começarem a efetuar uma roda, andando em volta do altar, fogueira e do celebrante (lembrando que a cada 3 voltas, devem fazer mais 3 voltas no sentido oposto ao qual começaram, e dependendo da possibilidade devem pular por sobre a fogueira);

d) O Celebrante pede a todos, que procurem canalizar suas Fylgjas e fundi-las a suas Hames, para engendrar a Hamigja. Sendo que procede da mesma forma, mantendo-se com as mãos erguidas e o corpo ereto, formando com seu corpo o Stadhagaldhr da Runa Algiz;

e) Tão logo tenha sucesso na formação da Hamigja, o celebrante deve ver uma Swástica girando horariamente sobre o centro do altar, geometricamente sobre as ferendas e sobre a fogueira que está mais além, o mais intensamente que puder;

f) Em seguida, procurando atenção de Sowelló, deve ele chama-la, convida-la, procurando que o transe de sua Hamigja o leve até ela, sendo que no momento exato em que conseguir obter êxito, ele deve proferir as seguintes palavras:

*Hail Sowelló! Hail Sunna! Hail Baldhur! Hail Midsummer!
Oh, Deuses e Deusas, preencham esta plenitude do Verão com suas essências.
Que luz de Sowelló nos mostre que a Beleza suplanta a dor do passado,
Lembrando a todos nós das vitórias, decorrentes das lutas para o bom Orlog.
Baldhur, Deus da Beleza e da transcendência, que o conhecimento de que És
Portador, leve-nos além de todos os limites que nos foram impostos.
Que a firmeza e honra do Kindred, brilhe tão ou mais fortemente que o Sol.
Hail Sowelló! Hail Sunna! Hail Baldhur! Hail Midsummer!*

g) Após isto os celebrantes aguardam em silêncio, enquanto a (o) celebrante entoia o Galdhr de cada runa que compõe o nome de Sowelló e de Baldhur, projetando a essência destas Runas sobre as oferendas de carne e sobre o Hidromel;

h) A Carne então é servida a todos, seguida do Hidromel quando então o Symbel é realizado, bem como a celebração com a alegria da festa em si;

i) Ao final, deve-se realizar alguns minutos de silêncio, e todos devem se retirar do local, que deve ser deixado limpo e sem vestígios (quando o blot for realizado em meio a natureza).

5. FREIRFAX

Esta festa dentro do Troth muitas vezes é chamada de “uma festa menor”, isto ocorre normalmente onde há o predomínio de adoração dos Aesires sobre os Vanires, de maneira que as pessoas acabam pôr optar intencionalmente a efetuar suas adorações de uma forma, digamos, partida.

Analisando a fundo a própria figura de Freir, fica muito estranho que não se observe a força de ação deste poderoso Vanir.

Podemos seguramente afirmar isto, usando até mesmo outros elementos pertencentes a outros Deuses dentro do próprio Troth.

Se pegarmos por exemplo a lenda de Arthur Pendragon, teremos ali sua espada encaixada em uma pedra de tal forma que somente ele – por ser filho de Uther, e partilhar do Wyrð da família, digamos o Gipta – poderia retirá-la.

Vemos claramente nesta lenda sua fonte na Edda, quando observamos a Sigmund, e posteriormente a Siegfried. Pois Odin colocou sua espada encantada encaixada de tal forma, que somente Ele ou seus Sucessores poderiam retirá-la.

A contra parte da lenda, no que se refere a Excalibur ser perigosa em seu poder para separar a intimidade de todas as coisas, vem da Espada de Freir, que uma vez sacada continuava a desfechar golpes no ar, mesmo que a mão que a empunhava, não mais o fizesse.

Suplementarmente, veremos que Freir deu sua espada para proteger a um enviado seu, que foi cortejar Gerd – a Jotun da Geada – em seu nome. E veremos que no Ragnarock, sua própria espada aparece nas mãos de Surtur, e Freir se vê enfrentando aos exércitos de Musphel, munido apenas de um Chifre de Viado. Sendo que somente perde, por não possuir uma arma de mesma grandeza daquela espada.

Vemos muitos outros elementos, quando analisamos a Freir em sua essência.

Ele que é o Senhor dos Hossalfs, em Ljosalfaheim, e que está intimamente associado ao Herne Céltico (representado com grandes chifres de Cervo e falo perpetuamente ereto), esposo original de Kerridowen, a feiticeira. E quando observamos a Herne e Korridowen, veremos os elementos originais anteriores a presença de cultos estelares na europa, e que eles se aliam a idéia de Terra, Prosperidade e Fertilidade, que estão presentes nas idéias vinculadas ao Termo Vanir, e que na divisão de trabalhos dentro do Druidismo, por exemplo, aparecem como a escala dos Ovates, que cuidam da terra, fitoterapia, telurismo e radiestesia, transe, que se torna a vertente confrontante dos Bardos, que cuidam de poesia, astronomia, astrologia, cálculos. Assim aqui vemos também um reflexo daquilo que aparece no Troth como diferença entre Aesir e Vanir.

Como termos adicionais, veremos que da mesma forma que o Brosingamen de Freija foi forjado por Anões, o Druida e a Druidesa devem usar um Colar de Âmbar, que expressam a coroação de seu desenvolvimento.

Também, e de forma bem mais significativa, veremos que o símbolo sagrado de Freir, o Javali, é o mesmo animal que define ao Druida e a Druidesa, tanto que os discípulos dentro do Druidismo, são chamados de Marcasin cuja tradução significa Filhote de Javali.

Se sobrepusermos uma coisa a outra, veremos então aos Elfos obedecendo em enorme adoração amorosa a Freija, da mesma forma que os Sdhee obedecem com a mesma fervorosa afeição a Kerridowen. E saberemos também que Sdhee é um termo Céltico que implica na expressão dentro da Língua dos Irlandeses originais, que descreve exatamente a palavra Alf, e que ambos querem dizer Elfos. Em que, como adendo, somente quando se alcança ao Gwennwed Druídico, lar dos Sdhee, é que se pode alçar vôo para Keugant, lar de Danna, mãe dos Sdhee, e da mesma forma dentro do Troth, somente após passar a região pertencente aos Elfos, o Hossalfheim, podemos chegar as portas de Aesgard.

Assim, veremos que está festa vai bem além do que algumas vertentes gostam de afirma-la.

BLOT

A) Materiais para o Blot:

- 1) Pão caseiro e natural (ou se puder conseguir pão sueco);*
- 2) Cerveja ou Hidromel;*
- 3) Chifre ou Taça;*
- 4) Uma Espada;*
- 5) Vara Rúnica;*
- 6) Martelo;*
- 7) Sigilo Rúnico para esta ocasião;*
- 8) Incenso de Carvalho, Sândalo Vermelho ou Girassol (Opcional);*
- 9) Vela ou Fogueira;*

B) Requisitos preliminares:

- 1) Usando do canto de Galdhr adequado, e de visualização consagre a Vela ou a Fogueira (lembre-se de gravar o nome de Freir e do Freir Fax, na base da vela, ou no caso da fogueira em 3 gravetos), o Pão, o Incenso e a Bebida, para Freir (lembre-se de que no caso da Bebida deve efetuar este procedimento conjuntamente para Odin);*
- 2) Prepare um Sigilo Rúnico especialmente para Saudar e Trazer Freir para o Blot, utilize-se de todas as prescrições do Galdrabok e da Placa Rúnica para efetuar Sigilos, que foram disponibilizadas nos arquivos;*
- 3) Você vai consagrar uma Espada para este Blot, bem como para todos os atos mágicos e necessários que envolverem as artes de Freir. Prepare-a de forma prévia ao Blot, e na bainha ou no cabo você gravará o nome da espada, em Runas, sendo que deverá cobri-las com fluido especial rubro, sendo que a lâmina será somente uma única vez tocada por você mesmo, e não será pela sua pele, será pelo fluido especial rubro;*
- 4) O Ritual do Martelo deve ser efetuado com a Vara Rúnica, ou de preferência com o Martelo, mas DEVE estar presente e desembainhada a espada em Nome de Freir, com o forte objetivo de causar segurança e proteção aos presentes durante o Blot.*

C) Efetue o Ritual do Martelo para purificar a região em que está realizando o Blot;

D) Todos os presentes deverão realizar os giros em torno do local, com os saltos sobre a fogueira. Ou no caso de estarem todos sentados (sempre em “V” para o Norte Magnético), devem realizar o pêndulo com o corpo, enquanto buscam suas natureza íntimas (Hamigjas). Durante este processo, a (o) celebrante começam a realizar o Transe, cantando o Galdhr de cada Runa de que se compõe o Sigilo (ao termo da última Runa deve iniciar de novo), enquanto o fixa com plena concentração, realizando um leve pêndulo com o corpo, com o forte desejo de ir até Freir, ou de convida-lo para o Blot. Deve efetuar isto até que o êxtase o tome por inteiro, o que equivale a dizer que por meio de sua Fylgja em consonância com sua Hame, ele deslocou-se até o palácio de Freir;

E) Após o êxito nisto, retornando sua atenção ao Blot, durante o tempo em que espera recobrar seus sentidos o suficiente para prosseguir, deve aguardar em silêncio;

F) Então, a (o) celebrante saúda a Freir:

*Hail Ingvi! Hail Freir! Hail Freirfax!
Nós vos saudamos, Vem e Te junta a nós neste Blot.
Sede Uno conosco, Lord Freir!
Hail Lord Ingvi! Filho de Njord!
Que a Plenitude de Tua Prosperidade,
Habite em cada um dos que aqui estão!
Hail Filho de Nerthus!
Que o Poder de tua perigosa espada,
Tua Lâmina furiosa e intempestiva,
Golpeie a tudo e todos que se opõe a Nós,
Haio Lord Freir! Hail Irmão de Freija!
Senhor dos Hossalfs, excita a nossa natureza íntima.
Eleva-a nesta festa esplendorosa!
Noivo de Gerd, nós Te saudamos!
Hail Freir! Hail Ingvi! Hail Freirfax!*

G) Um momento de silêncio é efetuado, e seguindo-se ao mesmo, a (o) celebrante eleva a Espada, entoando sobre a mesma o Galdhr de Cada Runa que compõe o nome Freir e o nome Ingvi. Em seguida deve ser queimado o Sigilo sobre a espada, e durante o processo a (o) celebrante deve visualizar o Sigilo Rúnico, adentrando a Espada (as cinzas devem ser separadas, e levadas após o Blot para o local já designado);

H) Em seguida, o celebrante ergue mais uma vez o Pão abençoando-o em nome de Freir, e separando uma parte pequena do mesmo designada para Freir (que será levada para o mesmo local das cinzas);

L) Depois a Bebida, será abençoada em nome de Odin e Freir;

M) Distribua o Pão a Todos;

N) *Procede-se o Symbel;*

O) *O Blot é encerrado pela (o) celebrante com os seguintes dizeres:*

*“O Feirfax está em nossas vidas. Que sua prosperidade aumente em nós a capacidade de colher bons frutos de todos os nossos atos.
Hail Lord Freir! Hail Ingvi! Hail Freirfax!”*

P) *Todos procedem a retirada dos resíduos, para o caso do Blot Ter sido efetuado em local aberto. As cinzas e o pão devem ser levados ao local já designado.*

6. HAUSTBLOT

Haustblot é a festa dentro do Troth que define o fim da colheita, e em si mesma é a festa do Outono.

Esta festa é aquela que está oposta diretamente ao Ostara (a festa de Auster), e implica diretamente no ponto exato em que o Brosingamen é delegado a Loki.

Note que, ainda que viéssemos a analisar a designação islandesa de 13 meses lunares, veríamos a 5 meses que se fossem matematicamente sobrepostos ao ano solar de 365 dias, nos dariam automaticamente 5 meses para a escuridão, e 7 para a luminosidade de Sowelo, o que daria diretamente uma implicação com Loki para o Grande Inverno, em relação ao Brosingamen.

No entanto, no decorrer do tempo haveria uma brecha nestes Meses Lunares, pois o ano lunar é de 13 meses X 28 dias, ou seja, 364 dias, e assim eventualmente de tempos em tempos meses que antes seriam de calor, viriam a ser de intenso frio, e vice-versa.

Assim, temos que levar em conta o despertar das Deusas no Disablot, que preparam a entrada do Ostara, e a volta do Brosingamen para Freija.

Da mesma forma ocorre o inversamente oposto no Haust Blot, e Loki no Outono vem a reclamar o Brosingamen, que lhe é plenamente entregue no Winternights (as Noites de Inverno).

Se analisarmos o decorrer do ano, veremos então que esta data está preenchida com a essência da colheita de tudo que foi laboriosamente efetuado durante o ano.

Isto implica, mais uma vez, na resposta de nossos atos em relação ao Orlog desencadeado pela prática dos mesmos.

Assim podemos ver que, em todo o Troth a Essência mais perfeita para encarnar o ato de confrontar o próprio espelho, sem nenhuma dúvida é Loki.

Podemos confrontar isto, se nos mantermos em plena atenção aos alertas das Eddas, que estão contidas em todas as passagens sobre este inteligentíssimo Jotun.

Sempre que a apatia está manifestada, ou sempre que altos e o Orlog nefasto parecem estar ocultos, Loki aparece e faz o que melhor ele próprio faz.

Se procurarmos nos lembrar, pôr meio de Loki a Gungnir, o Draupnir, os Cabelos Dourados de Sif, o Mjoulnir, o retorno de Idunna, entre outros, vem a ocorrer.

Se procurarmos nos lembrar mais ainda, na maioria das vezes, foi o próprio Loki que veio a produzir os problemas que ele mesmo é obrigado a solucionar.

No entanto, sempre ocorre uma melhoria ou desenvolvimento após toda a confusão ocorrer.

Usando do pensamento claro e direto sobre as festas, sua natureza, e o requisito evolução social. Notaremos que o objetivo essencial de cada uma e todas as 8 festas, continua intocado, sendo apenas necessário que se faça uma observação calma e fria sobre o assunto.

O mesmo ocorre com esta festa.

Não é em toda parte que ocorre uma colheita propriamente dita, e embora seja assim, delas dependemos para a subsistência de toda a sociedade.

E indo além, a colheita implica – como foi dito no início deste texto – em especificamente colher os resultados dos atos que praticamos durante este ano.

Do resultado deste ato, saberemos do que mais precisamos para suplantar ao Inverno e ao Novo ano que se aproxima, pois as nossas falhas tendo sido averiguadas produzirão ao observador atento, a correção necessária para suplantar a Trolls, Jotuns e Thurses, que nos chegam através do vínculo com o Grande Inverno dentro de nossa intimidade.

Devemos também notar que a plenitude do Inverno que nos traz o Jol, é exatamente onde a força de Odin e Hella são máximas, e a estes os muitos países do Norte da Europa constituíram seus Blots, de acordo com suas peculiaridades próprias no decorrer do tempo.

Através de Loki ocorre o fim de um tempo para que se inicie outro, demonstrando que da mesma forma que as vitórias passadas devem ser motivo de celebrações, as conquistas futuras devem se assomar no topo de nossas motivações, de maneira a nos auxiliar em nosso desenvolvimento, de maneira que nos ciclos contínuos, ele seja cada vez maior.

BLOT

1) Material necessário:

- a) Vela ou Fogueira;
- b) Hidromel ou Cerveja;
- c) Chifre ou Cálice;
- d) Berrante;
- e) Pedra de âmbar ou um Brosingamen propriamente dito (opcional);
- f) Vara Rúnica ou Mjoulnir;
- g) Sigilo Rúnico;
- h) Frutas desta época;
- i) Incenso de Maçã, Pitanga, Âmbar ou Romã (opcional).

2) Considerações prévias:

a) Grave na Vela ou em 3 gravetos da Fogueira, as Runas do termo Haustblot, e de Loki;

b) Consagre o Incenso, a Bebida (lembre-se de que neste caso, Odin deve ser mencionado, por conta do Oddhoerir mágico), as Velas ou Gravetos, e as Frutas previamente através do canto do Galdhr das Runas de Haustblot e de Loki;

c) Prepare o Sigilo Rúnico de forma a frase escolhida, tanto invocar a força do Haustblot quanto canalizá-la para um objetivo, que esteja ligado a esta festa;

d) A Pedra de Âmbar, ou o Colar, devem estar em contato com o corpo da (o) celebrante durante o Blot. Se não houver o Âmbar, deve-se usar a Vara Rúnica para a Benção das Frutas.

3) Efetue o Ritual do Martelo usando o Mjoulnir ou a Vara Rúnica para isto;

4) Os participantes devem começar a efetuar o Giro contínuo, ou o pêndulo, de acordo com a opção de efetuar o Blot em “V” unicamente em local fechado, ou com fogueira em local aberto;

5) Durante isto, a (o) celebrante deve procurar o transe, através de sua Fulgja e Hame, indo até a Essência do Haustblot, e ali procurar por Loki, e convidá-lo para o Blot. Deve procurar fazer isto, entoando o Galdhr do Sigilo, até que o transe por meio do canto (seidhr) leve-a (o) a Loki, por meio de sua Hamigja;

6) Após o sucesso nesta empreitada, é efetuada uma pequena pausa para que a (o) celebrante se recupere. E então é efetuada a saudação ao Haustblot:

*“Hail Haustblot! Hail Loki! Hail Orlog!
Saúdo a esta festa!
Saúdo ao Fim das colheitas!
Saúdo a recompensa final de meus atos.
Saúdo a colheita de meu Wyrð!
Hail Loki!
Que tua inteligência me fortaleça,
Para que eu suplante os tempos futuros,
Hail Loki!
Que tua sagacidade me inspire,*

*Para que as lições do passado sejam,
Poderosas armas em minhas mãos.
Hail Urd! Hail Sverdanki! Hail Skuld!
O passado me leva a vitória no presente,
Em que planto no futuro, com a Inteligência
De Loki, mais Frutos de Triunfo.
Hail Loki! Hail Haustblot! Hail Fallfest!*

7) O Sigilo deve ser queimado ao final desta entonação, suas cinzas devem ser separadas;

8) Em seguida, mais uma vez as Frutas serão abençoadas para o Haustblot pôr meio do Âmbar, ou da Vara Rúnica, e uma delas deve ser separada;

9) *Deve-se a seguir abençoar em nome de Odin e Loki a Bebida, mais uma vez;*

10) *Com exceção da que foi separada, as Frutas então devem ser consumidas;*

11) *O Symbel é então efetuado;*

12) *O Blot é encerrado com as seguintes palavras:*

“Em todos nós vive a consciência de nossos atos. Estes que geraram o Orlog que nos fez chegar até aqui. Que com a colheita deste Orlog, o Haustblot viverá pleno em nós. Hail Haustblot! Hail Loki! Hail Laufeison!”

13) Após os resíduos serem retirados do local onde o Blot foi realizado, e devidamente levados para o local designado. Todos os participantes se retiram em silêncio.

7. WINTERNIGHTS

A Festa das Noites de Inverno, tem certa singularidade dentro do Troth.

Ela já foi confundida com o Disablots, uma vez que ambas as festas lidam com as forças desencadeadas pela assim chamada Feitiçaria, a mesma que é imputada aos Vanires dentro das Eddas.

Esta festa é Vanir em seu caráter, e sua contra parte entre a tradição céltica é o Samhain. Assim esta festa trata justamente da essência e ensinamentos trazidos pelo saber dos mais antigos e ilustres, entre os que vieram a compor a sociedade.

Veremos dentro desta festa também a situação em que existe a preparação para o adentrar da estação fria, dentro do Norte da Europa, o que equivale dizer que os meses em que a noite suplanta o dia, dentro da Islândia começa efetivamente a partir desta festa.

Em essência, o Broosingamen passa para as mãos de Loki efetivamente a partir desta data, uma vez que a mesma é a última grande festa do ano, e antecede o JOL, o dia mãe.

Nesta data, as forças que estão vinculadas a Trolls, Jotuns, e seres que normalmente invadem Midgard, começam a crescer em sua força.

O pôr-do-sol, o outono, a muito passou e neste momento aproxima-se a penumbra em sua maior intensidade. Se tivermos aprendido com Loki, a colher nossos atos e a usar da inteligência para transcender os limites que nos são impostos, estas mesmas forças ditas “sombrias” serão os instrumentos de aprendizado, que os Ilustres Antigos usarão para nos ensinar.

Abordando a visão céltica desta data, podemos usar do círculo de abred que foi engendrado pelo pensamento que gerou o Druidismo, e nele veremos que o último dos 8 gomos que formam a sobreposição sobre as 8 festas, justamente indica esta festa.

Uma das abordagens sobre a mesma, nos fala de Afang-dhu, que coloca sua cabeça em determinadas datas, para fora do grande lago onde está aprisionado (que curiosamente é o Lockness). Esta data, especificamente entre os celtas marca a entrada do ano, e em si mesma ao norte do eixo do equador, teremos esta festividade ocorrendo justamente no dia 31 de Outubro, vulgarmente conhecido como Halloween.

Assim, já temos uma pequena idéia do que se evoca durante esta festividade.

No entanto aqui no hemisfério sul teremos esta festa ocorrendo no dia 01 de Maio.

Outra forma de entendê-la, é analisando o fato de que é diametralmente oposta ao Walpurgisnat. Isto simplesmente indica que a Luz desencadeada durante a festa da Glória, que esparge sua Luz pela Yggdrasil, agora se recolhe para então ocorrer uma pausa, ou se preferir uma pseudo vitória das forças que se opõe aos princípios de desenvolvimento, como foi citado acima.

E, se em Walpurgisnat, saudamos a conquista das Runas por parte de Odin dependurado em Yggdrasil, aqui temos o desencadear das forças da feitiçaria e das artes dos Vanes, ou seja o Seidhr.

Assim temos o transe, o contato com os mortos, a viagem pelas regiões ditas como sendo obscuras, e os métodos que se utilizam do subconsciente para que a saída ocorra, fato este chamado de “técnica licantrópica” em outras tradições, por que implica na fusão com a Filgja para que a viagem possa ocorrer.

Isto também marca o motivo para que Loki receba o Broosingamen de fato, nesta festa. Uma vez que a Runa que efetivamente demarca a Loki, é a mesma da mutabilidade do inconsciente, e bem como das águas. A festa em que o poder em voga é o de Laguz, define a própria natureza de ir até os mundos que são naturalmente proibidos a todos, mas para os quais Loki tem o livre

acesso, como podemos observar nas Eddas, sobre o Broosingamen, sobre a geração das armas como o Mjoulnir, Draupnir e Gungnir, e mesmo no Lokasenna, no local onde Loki é aprisionado, e que a partir de seus gritos de dor os abalos sísmicos são sentidos (os abalos do inconsciente, que por fim produzirão uma brecha e levaram a saída da grande maré até o consciente, e se este estiver munido da harmonia entre seus aspectos masculino e feminino, esta maré os aprimorará, como a sobrevivência após o Ragnarock leva ao universo a tornar-se mais forte).

Também temos um último alerta sobre as artes do Seidhr.

Devemos estar conscientes do fato de que antes da entrada na Europa, e bem como das extensões até a Índia, dos cultos que correspondem a descrição de cultos Estelares, tipificados pelos Aesires, as artes do Xamanismo dentro da Europa/Índia eram mais ou menos de um mesmo tipo, assim a Grande Mãe dos deuses, e sua representante na pessoa da Sacerdotisa, invocavam a seus “filhos” através do Transe. Assim temos a fonte comum dos termos Seidhr-Siddhi-Sdhee, a primeira a arte Xamânica Ligada a Deusa, a Segunda as Virtudes/Poderes desencadeados pela prática do Tântra dentro das Artes de Kali e Shankara (que se igualam em todos os termos ao culto de Freija e Freir, onde o olho aberto de Shankara é tão destrutivo quanto a espada de Freir); e a Terceira o termo Celta para os Alfs nórdicos, ou seja para os Elfos, e sabemos que o Senhor dos Elfos é Freir, e que a Freija nenhum Elfo pode negar seus favores. E que, complementando, normalmente o mundo onde habitam estes seres é fronteiro com o mundo dos Mortos, como podemos constatar no fato de Kali ainda é adorada até hoje em cemitérios e locais de cremação de cadáveres, ou no fato de que o mundo onde habitam os Sdhee, fica no Gwennwed, que situa-se posteriormente ao Annouin que é o mundos dos mortos entre os celtas, e que as Idisires levam os mortos escolhidos (Jhars propriamente ditos) para o Folkvangar de Freija.

Esta Festa, o Winternights, passa pela proximidade com as Sombras Frias da Morte, e mesmo com o contato com os Sábios que já Morreram.

BLOT

1) Materiais:

- A) Vela ou Fogueira;*
- B) Cerveja ou Hidromel;*
- C) Âmbar ou Broosingamen propriamente dito (opcional);*
- D) Chifre ou Taça;*
- E) Oferenda de Carne Vermelha;*
- F) Incenso de Âmbar ou de Romã;*
- G) Sigilo Rúnico;*
- H) Berrante.*

2) Considerações Preliminares:

- A) O Âmbar, se for usado, deverá estar em contato com o corpo o tempo todo;*

B) A Vela ou Fogueira deverá ter gravado em seu corpo, dos nomes em Runas: Idisires, Winternight, Loki, Freija e Seidhr (no caso da fogueira em 3 gravetos centrais deverá ser efetuada a gravação destas Runas);

C) O Sigilo Rúnico Deve conter a Idéia de contatar pelo Seidhr o Saber dos Mortos Ilustres, e as chaves que este saber pode conter para ajudar no desenvolvimento de cada um;

D) O Incenso e a Vela, bem como a oferenda de carne, devem ser consagrados para as Idisires, para Heid, para Loki, para Hella.

3) Comece o Blot pelo Ritual do Martelo;

4) Em seguida os participantes devem, sem a costumeira opção dos giros horários e ante horários, sentarem-se em “V” de frente para o Norte Magnético, ou mesmo para Poláris/Ursa Maior. E todos sem exceção devem começar a efetuar um leve pêndulo com seus corpos, colunas eretas, e a procurar suas Fylgjas para que a seguir venham a se fundir com usas Hames;

5) A (o) Celebrante efetuará o mesmo procedimento, e indo além após concretiza-lo, voltará sua atenção para o Sigilo, e procurará o Transe por meio do cantar do Galdhr que representa ao Selo, enquanto o fixa, de maneira a se projetar ao reino onde Heid está, convidando-a para participar deste Blot, e a auxiliar a desencadear o saber do passado entre os participantes;

6) Após uma pausa, que deverá somente suceder o sucesso no ponto 5, a saudação é realizada:

*“Hail Heid!! Hail Winternights!
Eu Te Saúdo Heid, que suplantastes até ao Fogo.
Que Tua presença neste Blot cause a plenitude da sabedoria,
De todo o conhecimento que habitou entre os Sábios e
As Sábias que já se foram.
Hail Loki! Heil Winternights!
Que tua inteligência e força, que causaram a evolução
Em cada um e todos os pontos de Yggdrasil.
Que gerou as mais poderosas armas.
Amplie o meu saber, e dê-me maestria mesmo em Sombrios Mundos.
Hail Hella! Hail Winternights!
Tu que possuis o Olho de Fogo, que discerne entre verdade e inverdade.
Que cuidas de 9 Regiões em teus Reinos.
Tu que sois Sombrio e Luminosa. Eu Te Saúdo.
Zela por minha integridade nesta hora,
Que o saber que procuro seja meu de fato.
Hail Idisires! Hail Winternights!
Deusas e poderes que seguem a Freija.
Abram as portas da Força e Saber dos Antigos a meu Ser.*

7) O Sigilo Rúnico deve ser queimado em seguida, e suas cinzas devem ser separadas;

8) *Em seguida, a Bebida deve ser consagrada a Odin e a Heid;*

9) *A oferenda de carne vermelha, deve Ter uma parte pequena separada para Loki, Heid, Hella e para as Idisires. E a Todas estas Essências deve a Oferenda ser consagrada, pelo canto do Galdhar Runa a Runa sobre a mesma;*

10) *A Carne então é consumida por todos;*

11) *Em seguida o Symbel é realizado;*

12) *Por fim o Blot é encerrado com as seguintes palavras:*

“Em nós deve sempre estar vivo, tanto o respeito ao passado e todo o seu saber. Quanto o aproveitamento e desenvolvimento deste Saber para o Futuro. Que esta Noite de Inverno, que nos abriu para responsabilidade, e para tantas possibilidades, viva em nós de forma eterna. Hail Heid! Hail Loki! Heil Hella! Hail Idisires! Heil Winternights! Hail Winternights! Hail Winternights!”

13) *Os resíduos e partes que foram separadas, são levadas para o local costumeiro;*

14) *Os participantes se retiram do local em silêncio.*

8. JOL, O DIA MÃE

O Yule, ou JOL, é a festa que demarca o início do Ano Solar para o Troth.

Um dos efeitos que mais demarcam o Jol é o acontecimento da Caçada Selvagem, a presença de Idisires, Trolls, e o que se designa como Lobisomens nos textos do Lore, e na tradição que pôde chegar até nós.

Como os autores que discorrem sobre estes eventos costumam ressaltar, os Lobisomens (como se poderia esperar) nada mais são do que as Mulheres e Homens, que abandonando seus cotidianos adentram completamente no êxtase deste período, e encampam suas Fylgjas em suas Hames, e como sabemos as Fylgjas são necessárias para se ocorrer o transporte de um ponto a outro, principalmente no que diz respeito a Aesgard..

O período é fértil para o contato com mundos diversos, e os limites entre estes mesmos mundos não estão exatamente estabelecidos.

A tradição ressalta histórias características de Trolls, que invadem as casas de humanos na ausência de seus donos, para celebrar esta época de seu próprio ponto de vista.

O mesmo se dando com os Swartalfs, já que Sowelo está extremamente imersa, e os dias são tão curtos.

O que nos leva, pela influência de Lagus diretamente neste contexto a interiorização de cada um, ou seja, num estado que tende ao reflexivo, onde o

Eu interno se sobreponha as Máscaras sociais, que são mais utilizadas no dia a dia. E pela própria influência de Lagus, que efetua o contato e vínculo com os mundos de Yggdrasil, que estão tão próximos de nós, através da inspiração e pelo inconsciente, e estaremos também em contato com os que habitam o Hell, no sentido dos que sendo nossos ancestrais benévolos, e não estando muito ativos, são relembrados neste período.

Cita-se que em alguns pontos da Alemanha, e outros locais do Norte da Europa, Hulda (Hella) cavalgava em meio aos ventos do Inverno, cercada pelas legiões dos mortos, para quem as pessoas nas Casas sempre reservavam uma oferenda de comida, e deixavam locais prontos para o devido descanso. Assim, o JOL também deve ter uma parte específica reservada para Hella, solicitando suas atenções para com os que já se foram, e que estão no Hell. E bem como levar problemas e barreiras que atravanquem nosso caminho, deixando-as no Hell sob os cuidados de Garm.

Em relação ao posicionamento da Hamigja, sobre a assim chamada Horda da Caçada Selvagem (preferimos nos dirigir a ela como as Legiões em Êxtase), é composta não apenas dos ventos, que realmente são horripilantes em algumas situações, e também não apenas pelos espíritos e seres que ao cruzar os mundos são visíveis a nossas Hames. Mas ela principalmente é composta de uma grande quantidade de Mulheres e Homens que pelo Êxtase são movidos, como podemos observar em muitas citações Shamanicas, totalmente integrados ao meio em que estão (e em casos mais intensos, realmente movendo-se a moda de suas Fylgjas, e como as mesmas se comportando, no entanto neste caso, estaríamos falando daqueles que necessariamente não possuem o domínio sobre este contato, sendo portanto controlados pelo mesmo. Aqui então há uma descrição de por que é chamada de Caçada Selvagem).

Logo é um momento especial em que TODA A YGGDRASIL se agita e derrama sua influência sobre Midgard, pois é nesta data limítrofe que (levando-se em conta os Rigores do Inverno, mesmo que em um país tropical como este, pois o Inverno aqui pode ser rigoroso do mesmo jeito, e o estado psicológico é necessariamente o mesmo); através do teste o ser humano se prova.

Pelo fato de que literalmente e representativamente, todos os Espíritos, Idisires, Alfs Escuros e Claros, Trolls, Jotuns, Vanes e Ases, atuam neste período. Está necessariamente é a data em que, mais que em qualquer outra parte do ano, os Blots e Symbols, e todo o poder desencadeado magicamente neste período torna-se pleno.

Além disto, temos que citar o processo de comprometimento em todos os setores da vida, com as 9 Virtudes e com o Troth. E sobretudo comprometimento consigo mesmo, buscando por meio deste período acertar as diferenças íntegras de sua vida interior, aparar arestas que faltam ser corrigidas, e procurar acertar os problemas que ainda pulsam e lhe atrapalham seguir adiante. Pois se qualquer ponto destes for relegado para segundo plano, com certeza virá a atrapalhar todos os fatores e divisões do ser, já que da mesma forma que os 9 Mundos se complementam de forma a se equilibrar, o próprio praticante também deve assim agir, equilibrando e complementando cada parte do seu ser gerando mais do que apenas a soma de suas partes.

Simbolicamente pode-se fazer um voto, neste período, com o objetivo efetivo de resolver alguns dos problemas que objetiva solucionar.

Ou pode-se também adotar esta importante data, para DAR INÍCIO a projetos, ou começar a sua consagração a algum trabalho específico.

Outra sugestão é a de aproveitar esta data para adotar o Nome Religioso (que é chamado de MOTE em outras tradições).

Os Anglo-Saxões colocam este período como as 13 noites que antecedem o Ano Novo. Onde da mesma forma vêem estes 13 dias como os momentos em que os mundos tocam-se uns aos outros, e sendo a noite de 25 a mais intensa (isto vem dos alinhamentos astronômicos e astrológicos que datam a plena entrada das estações 3 dias após o Solstício), mas compreensivelmente o ponto ideal com certeza será dia 22 de JUNHO (para o hemisfério sul).

Pode-se fazer Summbels durante este período, com a certeza de uma maior intensidade na força dos mesmos.

Há um alerta que se refere ao uso de Rodas e Rocas.

Como a presença de Idisires é necessária para invocar o desencadear de Orlog Benéfico, na manhã do 1º - Primeiro - dia dos 13 a Serem comemorados, é feita uma limpeza real, e também uma limpeza ritualística na casa, e local onde as celebrações ocorreram.

Como estaremos falando de Idisires, e como o JOL é chamado de DIA MÃE, então estaremos falando de Celebrações Regidas preferencialmente por Mulheres.

A Celebrante Invoca as Idisires declarando que durante os 13 Dias de Celebrações, nenhuma Roda será Girada, e nenhuma ROCA trabalhará, e isto sob a Runa PERTH.

Tradicionalmente nenhum Summbel será mais poderoso, do que aquele que for realizado durante a Meia Noite do 13º - Décimo Terceiro - Dia, Primeiro de Julho. Sendo assim o Segundo dia de Julho é o Primeiro dia do Outro Ano, e é um termo de Orlog, nas condições acima, o período de transição exata entre um Ano e Outro.

Desta forma, ele é propício para Suavizar o Orlog, ou realmente altera-lo.

Celebrando o JOL:

Material necessário:

- a) Vela Negra ou Índigo, quando em espaço suficiente e com pessoas suficientes, de forma devidamente SEGURA: uma pequena fogueira;
- b) Hidromel ou Cerveja;
- c) Chifre ou Cálice;
- d) Berrante (opcional);

- e) Oferendas em carne (na falta de comida típica, e respeitando as condições do praticante no Brasil.);
- f) Incenso de Mel, ou outro que preferir, de 3 a 9 Varetas (opcional);
- g) Use Roupas Escuras para esta ocasião (ou uma que você tenha selecionado especificamente para a prática);

BLOT:

1) Consagre A Vela, ou uma dos Gravetos da fogueira da seguinte forma:

a) Grave em Runas os Nomes JOL, ODIN ou WOTAN, HELLA. Na base da Vela, ou em 3 dos gravetos da Fogueira;

b) Usando a CONCENTRAÇÃO SUGERIDA, visualize os mesmas Runas que formam os nomes no AR sobre a Vela ou Gravetos. E enquanto o faz, cante o Galdhr de cada Runa;

c) De forma similar consagre as Oferendas de Carne (durante este processo, deve lembrar-se de Consagrá-los também para os Aesires, Vanires, Idisires, Alfs, Ancestrais, E Poderes de YGGDRASIL);

d) De forma similar ao ponto "C" consagre o Hidromel ou a Cerveja, e lembrando-se especialmente de consagrá-la para Odin, fixando-se na idéia do Oddhoerir dos Sábios;

e) Cante o Galdhr enquanto traça as Runas dos Nomes acima, sobre o incenso para consagrá-lo;

2) Trace e execute o Ritual do Martelo, ou efetue o método de isolar-se como foi sugerido este mês para as práticas;

3) Sempre de frente para o Norte, toque por 9 - nove - Vezes o Berrante, ou por 9 - nove - Vezes Bata Palmas (deixe um intervalo relativamente grande entre cada batida);

4) Acenda a Vela, ou a Fogueira, proferindo:

*HAIL ASAR! HAIL VANIR! HAIL IDISIR! HAIL ALFS! HAIL YGGDRASIL!
HAIL JOL! HAIL JOL ! HAIL JOL!*

5) Proceda com seu processo de concentração, de tal forma que quando começar a ver a bruma colorida, e ouvir o SOM como foi sugerido fazer, proceda os seguintes passos:

a) Estando em local propício e com mais pessoas , preferencialmente mais de 4 pessoas (embora aqui o objetivo são as multidões, pois estes passos são claramente para grupos. Pode-se fazer uso solitário da fogueira, havendo o espaço. Mas optando-se pela Vela, mantenha-se o tempo TODO CONCENTRADO, DE MANEIRA A FAZER TODAS AS RECITAÇÕES, preferivelmente, SOMENTE SE AS TIVER DECORADO). Peça a todos que comecem a fazer uma roda, de mãos dadas se possível, e comecem a girar em

torno do Celebrante do JOL, e bem como das oferendas, de forma que durante a circunvagãõ, venham sempre a saltar por sobre a fogueira, e a cada 3 círculos comecem a circunvagãr na direçãõ contrária que estavam efetuando. ISTO DEVE SER FEITO DE FORMA SEGURA, CONTUDO, EM GRANDE VELOCIDADE (o objetivo disto é causar alteraçãõ das percepções através do giro, como por exemplo os Dervishes do deserto fazem);

b) Enquanto isto o Celebrante, ou a Celebrante, devem concentrar-se cada vez mais, até que o êxtase tome seus sentidos. E devem manter-se sentados sobre os joelhos, com a coluna ereta. Os braços sempre estendidos para o alto, durante toda e qualquer recitaçãõ - Perfazendo a Stadha de ALGIZ - (Quem Estiver Celebrando deve estar sempre de frente para o Norte Magnético, ou se souber onde está Poláris no Céu, Ursa Maior, deve para ela se Voltar).

c) Este é um Momento especialmente apropriado para canalizar a Fylgja na Hame, formando a Hamigja tornando a (o) Celebrante uma ponte Viva, de certa forma canalizando o próprio efeito do Bifrost;

d) Se os participantes estiverem DEVIDAMENTE preparados, este é Iguamente o Momento Exato, para da mesma forma, assumirem suas Hamigjas. Fazendo assim com que Aesgard esteja em Midgard.

6) Então neste exato momento a Celebrante ou o Celebrante entoaram os seguintes dizeres:

*"Hail ODIN ! Hail HELLA! Hail FREIJA! Hail IDISIRES! Hail JOL!!!
Eu, e Todos que celebramos este Dia Mãe, o começo do Ano.
Aqui estamos na presença das Idisires, de Lady Freija.
De Lord Odin, Lady Hella e todos os Severos Seres de Yggdrasil.
Elevamos nossas vozes a todos Vós, com força e dignidade.
Fazemos deste momento tão aguardado, a ocasião de nos comprometermos
com o Troth e Rasgar Todos os Véus, Vendo por Nós Mesmos.
Invocamos o Wyrð, toda a Força do Orlog, sob a Runa de Perth.
Invocamos a Hella, toda Ela Sensibilidade, e o Fender dos Mundos abaixo de
Midgard, Sob a Runa de Lagus.
Invocamos a Inspiração, Os Ventos que açoitam e a Força do Próprio Odin,
sob a Runa de OS.
Invocamos a Lady Freija, Os Alfs, as Companheiras de Freija, IDISIRES, e as
Artes do Transe e do Seidhr, sob a Runa de Fehu.
Invocamos o Rigor, A Severidade, Os Tesouros, e a própria presença de
YGGDRASIL INTEIRA, SOB ESTE CÂNTICO:
Venham os Deuses! Soprem os Ventos! Apareçam os Seres! Meçam-nos e se
Regozizarão, Tais São as NOVE VIRTUDES em Nós.
Que nosso Orlog Negativo se reverta e que nossas mais almejadas metas se
concretizem!!
Oferecemos a vós todos este Blot! Que o JOL seja Pleno!*

7) A partir deste momento (e em se tratando de um Blot em Grupo: MANTENDO O GIRO O TEMPO TODO), a (o) Celebrante pede a Todos que ali estão para mentalizar suas vidas, fazendo uma reflexão revendo seus objetivos, e então definir tanto suas metas, quanto comprometerem-se a melhorar em

algum ponto. Ou a consagrarem-se a algo (pode-se assumir um nome religioso oficialmente neste momento, ou dedicar-se diretamente a algum serviço mágico que se queira, ou que se precise). E especificamente solicitando ao TROTH que seus objetivos se concretizem, por interferência direta das Deusas e Deuses, com todo o peso da responsabilidade que isto envolve. O (a) Celebrante procede da mesma forma enquanto está no meio da roda.

8) A (o) Celebrante, relata a todos que este é o momento de manter o CLÃ Unido, para enfrentar o Inverno que os Tornará mais fortes (e aqui as palavras inspiradas do momento serão as melhores). E em seguida efetua os seguintes dizeres:

"Dá mesma forma que o Inverno começa neste momento, e nosso Ano inicia-se, neste Amado JOL. Também a semente de tudo o que até este momento fizemos, está devidamente plantada em nossos corações, e germinará tanto baseada naquilo de que é composta, quanto pelo nosso devido cuidado, por nossos atos e palavras.

Lembre-mos dos que estão nas Mansões de Placidez do Hell, sejam nossos parentes ou não. A Eles devemos uma Deferência, e estima.

Mas A Nós cabe lembrar o que ambicionamos, o que queremos, e para Onde desejamos nos Dirigir.

Com a promessa do retorno e florescer contínuo, e da sobrevivência do Conhecimento, e seu Aumento, entalhado na Língua de Baldhur.

Que sob a autoridade dos Aesires, Vanires e Nornes, os quais Invoco, esta semente cresça esplendorosa, frutificando a partir do Wyrd de que é composta!

Somos Um! A Extensão de nossas Deusas e Deuses! Um CLÃ é o que Somos! O Ano começou!!!"

9) O (a) Celebrante Saúda Aesires , Vanires e Idisires, Ancestrais, e espíritos que estejam no Hell, erguendo o Chifre ou Cálice, e a Eles deixa que uma pequena porção toque o Solo;

10) A (o) Celebrante Saúda Aesires, Vanires e Idisires, Ancestrais e espíritos que estejam no Hell, erguendo a oferenda de Carne, mantendo a Eles uma pequena quantidade que não será tocada pelos participantes do Blot;

11) A (o) Celebrante pede a Todos que mantenham-se como em um "V", de Frente para o Norte, sentados. E então efetua-se o Symbel, com várias rodadas Celebrando o Jol, Todo o TROTH, os símbolos e histórias desta data , e os Objetivos Tanto os Pessoais Quanto os do CLÃ;

12) Em Seguida O (a) Celebrante passa para a consumação das oferendas de Carne, lembrando-se de separar algumas delas para os Aesires, Vanires, Idisires, Ancestrais, Seres e Espíritos que foram mencionados no Blot (no caso de muitas pessoas, recomenda-se que efetue-se um Banquete comemorativo a partir daqui.

Algo que cada um tenha trazido para a Celebração, que tenha haver com a mesma);

13) Ao fim do Blot, no caso de ter-se usado Vela, ela deve queimar até o Fim. E a fogueira deve ser devidamente apagada, antes que as pessoas se retirem. Não pode ser deixado nenhum vestígio de desrespeito por Nerthus ou Jord no local, ele deve ser devidamente arrumado.

Autor © : Grimmwotan Idavoll
Email: grimmwotan@yahoo.com.br

E-book editado e revisado por: Ana Death Duarte
August 31, 2006.



Mephisto Agency ©