



Também conhecidos por Espíritos da Natureza, os Elementais podem ser compreendidos, sob uma definição laica, como seres (criaturas físicas ou espirituais) que habitam os quatro reinos da natureza (água, fogo, terra e ar) e podem exercer influência sobre os seres vivos.

- Spectrum Gotich

Neste artigo traremos alguns conceitos básicos a respeito dos elementais da natureza (NÃO CONFUNDIR COM “ELEMENTARS”: SERES ARTIFICIAIS), levando em consideração os Estudos deixados por Paracelso; Botânico e Alquimista, traduzidos por Franz Hartman, fundador da Sociedade Teosófica na Alemanha, e também os estudos de Franz Bardon, sendo o livro “A prática da Evocação mágica” a base do artigo a seguir e por último alguns artigos da internet que serão informados ao final do texto.

Neste Post de modo algum exploraremos os meios de contato ou evocações dos seres da natureza, por motivos morais e pessoal desaconselho esta prática, em suma, Mas a ODV esta repleta (e com imenso orgulho admito) de magistas e caçadores que mantem contato ou tem grande experiência com magia evocatória em especial dos Elementais da natureza.

“Vivem como os homens, mas são poderosos como os anjos.” São Ancestrais ao próprio ser humano, porém vivem entre nós como habitantes fantasmas. Sua natureza é semelhante ao próprio ambiente/elemento do qual ele vem, sobre isso pode-se dizer que, assim como a vida que conhecemos é baseada em carbono, os elementais e a vida como eles conhecem é baseada em seu próprio elemento.

Veja que uma salamandra (Elemental do fogo) esta no fogo como o homem esta em sua própria atmosfera e isto é natural a ela, sua composição básica é o próprio fogo.

“O Elemento está para o Elemental como a atmosfera está para o Homem e a água para os peixes, e nenhum deles sobrevive em elemento pertencente à outra classe. Para o Ser Elemental o Elemento no qual vive é transparente, invisível e respirável, como a atmosfera para nós mesmos.”

Philosophia Occulta - Franz Hartman

Tais elementais não vivem inteiramente em nosso plano físico, mas sim numa sub divisão de nosso plano, numa escala entre nossa existência e os habitantes do astral, em uma esfera entre estes dois planos distintos.

Nosso plano físico para um elemental, é como um “campo Neutro”, onde ele também pode se locomover, pois em nosso plano material podemos obter naturalmente o fogo, a água, o ar e a terra e assim fica possível ao elemental utilizar aspectos destes elementos manifestados em nosso plano para agir também aqui. Reza a lenda que os elementais utilizam este campo neutro em nosso plano para travar terríveis batalhas entre si.

“Os antigos acreditavam que, por exemplo, quando um raio atingia uma montanha, era um sinal de que elementais do ar atacavam elementais da terra. Ainda, uma mulher que gere uma criança sem que tenha ocorrido a copulação, terá este fato atribuído à ação dos elementais.

- Occultura

Ainda segundo Paracelso; os elementais são constituídos, além de seu elemento primordial, de um elemento em especial chamado Éter, esta é uma teoria particular seguida por Paracelso e seus seguidores, e aceita pela grande maioria dos ocultistas.

Acredita-se também que os elementais não são seres imortais e é uma teoria bem lógica, seu tempo de vida tende a variar entre 300 á 1.000 anos, sendo os Elementais da Terra os que detém de uma vida menor, enquanto os Elementais do ar são os que detém de uma vida mais longínqua.

Todos os elementais são semelhantes ao homem em sua civilização e “Modus Operandi” tem seus reis, suas hierarquias, suas comunidades, civilizações e regras. Porem em seu desenvolvimento, anos de vida, conhecimento, sabedoria e velocidade de locomoção, se assemelham aos espíritos ou ate mesmo á anjos.

Em suma, não apreciam muito o contato com o homem, por experiência, posso dizer que os Elementais da terra e os Elementais da Agua estão mais próximos de conviver com o homem, porem são extremamente arditos e perigosos, elementais do fogo não são impossíveis de se contactar, mas são conhecidos por serem mais afetuosos e leais, quanto aos espirito do ar, ao que me foi relatado só se permitem ser contactados por humanos de grande sabedoria e pureza.

A seguir disponho de um RESUMO das descrições dos Elementais da natureza contatados por Franz Bardon. Mesmo sendo um resumo será de grande apreço para os que desejam operar neste campo da magia.

Seres do Elemento Fogo

Pyrhum - No reino dos elementos é um poderoso espírito do fogo no nível de um Rei ou Soberano. Um grande número de espíritos do fogo estão sujeitos ao seu poder e estão constantemente à sua disposição. Ele irá revelar métodos especiais ao mago que o governe; methods pelo qual o mago pode ter sucessos estrondosos com o auxílio do elemento fogo.

Aphtiph - É também um espírito do fogo tendo o mesmo nível de Pyrhum. Ele consequentemente está apto a trazer a tona os mesmos efeitos de Pyrhum. A única diferença entre os dois está no fato de que Aphtiph não é tão ativo como Pyrhum e consequentemente mais fácil de controlar.

Orudu - É um espírito muito aterrorizante de alta hierarquia no reino do fogo. Empregando seus subordinados ele causa erupções de vulcões tanto direta como

indiretamente, e ele fomenta todos assuntos relacionados com intensos ardores e grandes queimadas. A ultima pode não ser causada por ele, mas pode também ser controlada e acalmada por ele.

Itumo - É também um ser masculino do fogo, que gosta de estar e de mover-se próximo a superfície de nossa terra e que tem uma capacidade especial de causar pesadas tempestades de raios, preferivelmente com enxurradas, por meio de seus subordinados. Controlado pelo magista, ele os instrui como causar vários tipos de tempestades com seus servidores e como para-las. Tudo que possa acontecer em uma tempestade de trovões é afetada por Itumo. Pelo seu auxílio e com a ajuda de seus servidores eu tenho frequentemente influenciado tempestades com trovões.

Coroman - Tem o nível de um chefe em potencial com legiões de seres cumprindo várias tarefas no elemento fogo. Coroman controla o elemento fogo nos três reinos; os reinos do Homem, animais e plantas, e pode obter efeitos através deles. Ele pode oferecer subordinados confiáveis que estão aptos a auxiliar o mago pela força do elemento fogo de qualquer modo, não interessando se ele opera ritualmente com os espíritos subordinados ou se tem seu trabalho influenciado pela magia da simpatia.

Tapheth - É, como o ser mencionado acima, também um amigo do homem. Ele é capaz de auxiliar o mago em um número de operações alquímicas e protege-lo com seu elemento, o elemento do fogo. Ele, também, faz o mago suceder nas várias operações mágicas com o elemento fogo e ensina-o a reconhecer os vários estados nas operações alquímicas para conhecer e controlar os procedimentos individuais. Tapheth, também, coloca a disposição do magista bons seres subordinados que possam auxilia-lo em muitos modos para trabalhar com sucesso com o elemento fogo.

Oriman - É um poderoso espírito do fogo que, também, pode auxiliar o magista com muitas praticas mágicas para as quais a utilização do elemento fogo é essencial. Suas qualidades fundamentais de pirotecnia habilitam-no a fazer o mago familiarizado com a arte da pirotecnia que pode mais tarde ser praticada, ritualmente pelo mago somente ou pelos seres subordinados que Oriman coloca agora a sua disposição. Oriman e seus subordinados gostam de controlar o trabalho feito nas ravinas e assemelhados aonde o trabalho manual ou mecânico é feito com auxílio do fogo.

Amtophul – É de modo algum inferior em hierarquia e poder que os seres do elemento fogo já mencionados. Este espírito do fogo mostra ao mago como ele pode ser efetivo no reino do elemento fogo. Ele instrui ele como afirmar suas habilidades mágicas lá para que tenha completo controle sobre qualquer ser do elemento fogo. Amtophul conseqüentemente é um excelente iniciador na assim chamada magia do fogo. O mago é ensinado por ele como como defender-se contra o elemento do fogo de modo a tornar-se inatacável pelo fogo, ou seja, invulnerável até certo ponto.

Seres do elemento Ar

“No ponto em que os seres do elemento ar são correlatos, também oito nomes de chefes. Eles são:

Parahim, Apilki, Erkeya, Dalep, Capisi, Drisophi, Glisi, Cargoste.

Entretanto, eu desisto de dar qualquer informação mais próxima destas inteligências pelo simples motivo que os seres do ar são, desconsiderando que são muito tímidos, não muito à vontade com o Homem.

Leva muito esforço para fazê-los descer e somente um mago genuíno irá ter sucesso em tê-los totalmente sob seu controle. As coisas que os seres do ar me ensinara seriam mais tarde também comunicadas por qualquer chefe da zona ao redor da terra. Ao leitor será dada mais informação nesta zona e seus seres no segundo capítulo da hierarquia. Cada magista é apto a encontrar a evidência destas assertivas por sua própria experiência prática.”

Trecho da obra “Prática da evocação Mágica” – Franz Bardon

Seres do elemento Água

Amasol – É comissionado para causar tempestades no mar tanto por si própria ou por seus subordinados e acalma-las dependendo do que a Divina Providência ordenou lhe fazer. Amasol informa o mago como ter sob seu controle – do ponto de vista mágico bem como do cabalístico – o poder magnético da água. Ele coloca à disposição do magista

também excelentes seres subordinados que ajudarão a realizar seus desejos com o elemento água.

Ardiphne - É um bom iniciador e ensina o mago como ele deve, pela força do elemento água, trabalhar sua influência pela magia ritual no Homem e Animal da maneira correta. Se o objeto (nt: a ser) influenciado entrar em contato de algum modo com o elemento água, por exemplo pela chuva, lavar-se, beber drinks, etc. então Ardiphne ou seus servidores irão ajuda-lo a apressar a influência e, em consequência, realizar os desejos do mago.

Isaphil - É uma governante muito bela no reino do elemento água. Descrever sua beleza daria muita dificuldade mesmo para o poeta talentoso. Isaphil tem muitas servas conhecidas como fadas do mar ou ninfas. Isaphil conhece muitos segredos mágicos em relação com operações com o elemento da água e pode dar ao mago muita informação e revelar a ele muitas práticas.

Amue - Esta governante feminina possui um grande número de seres aquáticos subordinados a ela. Se o mago pretende manter uma conexão com Amue ele será instruído por ela como obter peixe ou outros animais aquáticos sobre seu poder. Assim, se o mago ocupa-se , neste mundo material, com pesca ou criação de peixes ou atividades assemelhadas ele irá obter de Amue conselhos úteis e instruções as quais permitirão a ele controlar completamente tudo que nada e rasteja na água.

Aposto - É novamente um ser masculino no reino do elemento água e governa sobre todos riachos e rios, pequenos e grandes. Ele informa ao mago sobre o que está abaixo dos riachos e rios e em qual lugar sob as águas ele pode encontrar joias e pedras semipreciosas. Aposto é completamente conhecedor da magia do princípio da água. Se o mago pedir por subordinados, aposto terá prazer em deixar que os tenha.

Ermot - Tem quase as mesmas qualidades que Aposto. Ermot introduz o mago na magia do elemento água e mais adiante ensina-o como manufaturar deste elemento mágico volts para certos propósitos. Ermot irá alegremente colocar seus servos à disposição do mago. Suas qualidades fundamentais são fazer os seres humanos amarem se mutuamente com auxílio do elemento água. Com mulheres Ermot é , a este respeito, especialmente influente.

Osipeh - É a mais bela do elemento água e não somente é uma completa governante sobre este elemento, mas também da magia da água. Ela gosta muito de introduzir o mago no ritmo do elemento água pela magia dos sons. Ela é uma excelente cantora e dançarina assim como suas entidades subordinadas também são experts nestas artes, e elas executam as mais agradáveis danças e as acompanham de sons amáveis.

Istiphul - É mencionada aqui como o último exemplo de um ser aquático. Ela, também, tem uma aparência feminina. A parte de ser apta a fazer o mago melhor conhecedor da magia da água, ela pode, se ele quiser, fazê-lo ver retratos do passado, presente ou futuro na superfície das águas ou outros líquidos. Ela é dominadora na arte de trazer várias transformações as quais podem ser causadas pelo elemento da água. Entre outras coisas, ela ensina o mago, se ele desejar, como pode causar amor em amigos ou inimigos, tanto pela prática sozinho ou pela assistência de seus seres. Muitos magos já foram arruinados por Istiphul quando ela sucedeu em amarrá-los com sua grande arte no amor erótico e por sua beleza. Por entrar em contato com Istiphul magos geralmente perdem interesse em qualquer coisa além, das mais essenciais conexões; Conseqüentemente cada mago deve sempre lembrar-se que ele deve governar e nunca sucumbir a qualquer ser, não interessando qualquer que seja sua posição hierárquica ou quaisquer esfera que seja originário.

Os seres descritos acima não são, claro, os únicos do elemento água, e o magista pode, se quiser, entrar em contato com outros seres de mesmo nível.

Seres do elemento Terra

Mentifil - É um poderoso reidos gnomo no reino sob a terra. Ele é equipado com muitos poderes e qualidades. Este governante pode informar ao magista sobre todas ervas medicinais e fazê-lo ciente com a preparação e efeito de ervas e remédios contra todos tipos de doenças que homens ou animais possam sofrer. Aparte disto, Mentifil é um mestre no trabalho alquímico, e pode revelar ao mago como a matéria prima pode ser transformada na pedra filosofal, como o lapis philosophorum é ganho. Ele tem um grande número de gnomo como subordinados que lhe auxiliam com este trabalho e suas obras no reino da terra. O mago que tem controle sobre este espírito da terra também tem um bom amigo e pode aprender muito deste governante poderoso do elemento da terra, e enriquecer seu conhecimento com muitos segredos.

Ordaphe - É também um poderoso rei dos gnomos. Ele influencia grandemente todos metais que podem ser encontrados abaixo da superfície da terra. Se o mago assim quiser, Ordaphe irá leva-lo através de seu reino e mostra-lo todos tesouros que estão sob a terra na forma ouro bruto. Ele tem, também, um grande número de gnomos subordinados a ele que fazem o trabalho designado a eles sob a superfície da terra. Alguns deles guardam os ores, outros trabalham em seu refino e manutenção. Ordaphe gosta de colocar gnomos à disposição do mago, o qual irão a qualquer hora auxilia-lo com suas operações com o elemento terra. Entretanto, o magista deve ter cuidado de não pedir nada grosseiramente materialista dele e ele nunca deve usar estes espíritos servos para propósitos avarentos. Ele estaria, neste caso, sempre em perigo de ter imensas dificuldades em sair do alcance e poder deste Rei dos Gnomos.

Orova - É o próximo poderoso governante do reino dos gnomos. Aparte da amplitude usual dos poderes pertencentes a um espírito da terra Orova tem sido especialmente ordenado para guardar todas pedras e pedras preciosas a serem encontradas na terra. Ele tem a capacidade de transformar cristal de quartzo em pedras preciosas e pode ensinar o mago como dar carga em pedras com o elemento terra ou por outros métodos para propósitos especiais. O significado oculto de todas pedras preciosas é bem conhecido por Orova, o mago pode descobrir sobre isto especialmente para produzir talismãs, pedras da sorte, etc.

Idurah - É outro poderoso governante sobre os gnomos que está comissionado com a cristalização no princípio terreno. Seu grande alcance de poder jaz sob a terra aonde existem os derivados de cristais como sais, por exemplo. De Idurah o mago descobrirá aonde procurar cristais de sal ou outros componentes e será ensinado por este rei dos gnomos como sais em geral se desenvolvem, é informado sobre as analogias químicas e herméticas, e aprenderá, ao mesmo tempo, o uso oculto dos vários tipos de sais para propósitos mágicos através do elemento da terra.

Musar - É também um dos mais poderosos reis dos gnomos e um especialista na magia da terra. Ele informa ao mago sobre as correntes eletromagnéticas dentro da terra, como controla-las praticamente e como fazer uso delas. Adiante Musar iniciará o mago na magia da natureza, a qual ele é apto a praticar pelo plus e o minus da terra, i. e. pelos fluidos elétrico e magnéticos.

Necas – Também um dos reis dos gnomos que irá explicar ao mago o procedimento hermético da vegetação e seu significado oculto. De Necas o mago pode descobrir com árvores, vegetais e outras plantas são nutridas pelas correntes e poderes sob a terra. Ele será informado por ele como acelerar e controlar o crescimento da vegetação pela magia dos elementos.

Erami – É tido como um poderoso mago gnomo. Se pedido, ele irá ensinar ao mago que o controla tudo sobre a magia da simpatia e fará ele ciente com a preparação do espelho da terra e dos vários condensadores fluídicos. Além disto, ele o iniciará na aplicação prática do elemento terra. O mago irá também aprender de Erami como proteger a si mesmo dos vários perigos pelo auxílio do elemento terra. Erami pode revelar um grande número de segredos com respeito à magia do reino dos elementos, e terá prazer em deixar seus servos trabalharem para o mago.

Andimo – Como Erami, tem uma afeição por seres humanos. Ele é bem informado sobre tudo que tem lugar nas cavernas, grutas, águas subterrâneas, minas de carvão, etc. Sua função especial é dar abrigo e assistência a todas pessoas que estão sob a terra e tem que trabalhar lá. Ele é um grande amigo dos mineiros. Um mago que está sob seu favor sempre será protegido por Andimo, não interessa onde sob a terra ele possa estar. Desde que ele é bem ciente da alquimia ele pode também auxiliar, teoricamente e praticamente, o mago a este respeito.

“Ainda, deve ser mencionado que cada ser aparece de um modo diferente. Eu desisti de descrever a cor de cada ser, o peso, forma e modo de falar, pois seria de pequeno valor ao mago. Poderia inclusive ocorrer que devido à descrição completa que no momento da evocação ele fosse enganado por seu poder de imaginação, conseqüentemente criando um elementar ao invés de evocar o ser real.

Tal elementar iria então pegar a forma do ser. De modo a prevenir isto nenhum detalhe será dado aqui sobre a aparência externa de qualquer ser. O mago genuinamente preparado nunca será enganado por alucinações e não irá criar fantasmas ou qualquer coisa desta espécie. Se ele tiver feito as preparações mágicas necessárias bem, ele sempre obterá o verdadeiro ser sob seu controle e irá vê-lo, ouvi-lo e senti-lo.”

Trecho final do capítulo “Seres do quatro reinos” – Franz Bardon”

Referencias:

BARDON, Franz. Iniciação ao hermetismo. [S. l.: s. n.], 1957?.

Paracelso. As Plantas Mágicas: Botânica Oculta. 1. ed. rev. [S. l.]: Hemus, 2019. 236 p. ISBN 9788528905403.

HARTMANN, FRANZ. Magia Elemental. 5. ed. atual. [S. l.: s. n.], 1987.

BARDON, Franz. Prática da Magia Evocatória. 8. ed. atual. [S. l.: s. n.], 1956.

Elementais. Spectrumgothic.com.br. Disponível em: . Acesso em: 15 May 2021.

CONTRIBUIDORES DOS PROJETOS DA WIKIMEDIA. Franz Hartmann. Wikipedia.org. Disponível em: . Acesso em: 15 May 2021.

HTTPS://GNOSISBRASIL.COM. Magia Elemental – Aprenda a manejar as forças da Natureza! Gnosis Brasil. Disponível em: . Acesso em: 15 May 2021.