
**UMA VISÃO GLOBAL
DOS 33 GRAUS DO R.'E.'A.'A.'**

Walter Pacheco Jr.

Dedico a presente obra aos Mestres:
Francisco de Assis Carvalho,
baluarte da Imprensa Maçônica;

José Castellani,
artífice das Letras Maçônicas; e

Manoel Gomes,
o bruxo que jamais sonegou conhecimento.

Índice

O Autor.....	7
Introdução.....	8
Os Ritos.....	9
O Rito Escocês Antigo e Aceito.....	11
Os Graus do Rito Escocês Antigo e Aceito.....	12
Relacionamento com o Rito Moderno.....	13
Rito de York.....	14
Os Graus do Rito de York.....	14
Rito Adonhiramita.....	15
Os Graus do Rito Adonhiramita.....	15
O Rito Moderno.....	16
Graus do Rito Moderno.....	16
Semelhanças com o Rito Escocês Antigo e Aceito.....	16
Rito de Schroeder.....	17
Rito Brasileiro.....	18

OS GRAUS SIMBÓLICOS

O Simbolismo.....	19
Grau 1 — Aprendiz Maçom.....	19
1 — A Iniciação ao Grau de Aprendiz Maçom.....	20
2 — Mistérios do Grau Aprendiz Maçom.....	20
3 — Insígnia do Aprendiz Maçom.....	21
Grau 2 — Companheiro Maçom.....	21
1 — Mistérios do Grau de Companheiro Maçom.....	21
2 — Decoração do Templo.....	22
3 — Insígnia do Companheiro Maçom.....	22
Grau 3 — Mestre Maçom.....	22
1 — Decoração da Loja de Mestre Maçom.....	23
2 — Mistérios do Grau de Mestre Maçom.....	23
3 — Pontos Perfeitos do Mestrado.....	24
4 — Insígnias do Mestre Maçom.....	25

OS GRAUS SUPERIORES DO R. E. A. A.

Os Graus Superiores do Rito Escocês Antigo e Aceito.....	26
Graus Inefáveis ou de Perfeição.....	26
Grau 4 — Mestre Secreto.....	27
1 — Ornamentação da Loja.....	27
2 — Mistérios do Grau.....	27
3 — Insígnias do Mestre Secreto.....	28
Grau 5 — Mestre Perfeito.....	28
1 — Ornamentação da Loja.....	28
2 — Mistérios do Grau.....	28
3 — Insígnias do Mestre Perfeito.....	29
Grau 6 — Secretário íntimo.....	29
1 — Ornamentação da Loja.....	30
2 — Mistérios do Grau.....	30
3 — Insígnias do Secretário íntimo.....	30
Grau 7 — Preboste e Juiz.....	30
1 — Ornamentação da Loja.....	30
2 — Mistérios do Grau.....	30
3 — Insígnias do Preboste e Juiz.....	31

Grau 8 — Intendente dos Edifícios.....	31
1 — Ornamentação da Loja.....	31
2 — Mistérios do Grau.....	31
3 — Insígnias do Intendente dos Edifícios.....	32
Grau 9 — Mestre Eleito dos Nove.....	32
1 — Ornamentação da Loja.....	32
2 — Mistérios do Grau.....	33
3 — Insígnias do Mestre Eleito dos Nove.....	33
4 — Desenvolvimento do Grau.....	33
Grau 10 — Mestre Eleito dos Quinze.....	34
1 — Ornamentação da Loja.....	34
2 — Mistérios do Grau.....	34
3 — Insígnias do Mestre Eleito dos Quinze.....	35
4 — Moral do Grau.....	35
Grau 11 — Cavaleiro Eleito dos Doze.....	35
1 — Ornamentação da Loja.....	35
2 — Mistérios do Grau.....	36
3 — Insígnias do Grau.....	36
Grau 12 — Grão-Mestre Arquiteto.....	36
1 — Ornamentação da Loja.....	36
2 — Mistérios do Grau.....	37
3 — Insígnias do Grau.....	37
Grau 13 — Real Arco.....	37
1 — Ornamentação da Loja.....	38
2 — Mistérios do Grau.....	38
3 — Insígnias do Cavaleiro Real Arco.....	38
Grau 14 — Perfeito e Sublime Maçom.....	39
1 — Ornamentação da Loja.....	40
2 — Mistérios do Grau.....	40
3 — Insígnias do Sublime e Perfeito Maçom.....	40

LOJA CAPITULAR — OS GRAUS CAPITULARES

Os Graus Capitulares.....	41
Grau 15 — Cavaleiro do Oriente.....	41
1 — Ornamentação da Loja.....	42
2 — Mistérios do Grau.....	42
3 — Insígnias do Cavaleiro do Oriente.....	42
Grau 16 — Príncipe de Jerusalém.....	43
1 — Ornamentação da Loja.....	43
2 — Mistérios do Grau.....	43
3 — Insígnias do Grau.....	43
Grau 17 — Cavaleiro do Oriente e do Ocidente.....	44
1 — Ornamentação da Loja.....	44
2 — Mistérios do Grau.....	44
3 — Insígnias do Grau.....	45
Grau 18 — Cavaleiro Rosa-Cruz.....	45
1 — Mistérios do Grau.....	46
2 — Insígnias do Cavaleiro Rosa-Cruz.....	46

OFICINA DE KADOSH — OS GRAUS FILOSÓFICOS

Os Graus Filosóficos.....	47
Grau 19 — Grande Pontífice..... "	47
1 — Ornamentação da Loja.....	48
2 — Mistérios do Grau.....	48
3 — Insígnias do Grau de Grande Pontífice.....	48

Grau 20 — Soberano Príncipe da Maçonaria.....	49
1 — Ornamentação da Loja.....	49
2 — Mistérios do Grau.....	49
3 — Insígnias do Soberano Príncipe da Maçonaria.....	50
Grau 21 — Noaquita ou Cavaleiro Prussiano.....	50
1 — Ornamentação da Loja.....	50
2 — Mistérios do Grau.....	50
3 — Insígnias do Noaquita.....	51
Grau 22 — Cavaleiro do Real Machado.....	51
1 — Ornamentação da Loja.....	52
2 — Mistérios do Grau.....	52
3 — Insígnias do Grau do Príncipe do Líbano.....	52
Grau 23 — Chefe do Tabernáculo.....	53
1 — Ornamentação da Loja.....	53
2 — Mistérios do Grau de Chefe do Tabernáculo.....	54
3 — Insígnias do Grau de Chefe do Tabernáculo.....	54
Grau 24 — Príncipe do Tabernáculo.....	54
1 — Ornamentação da Loja.....	55
2 — Mistérios do Grau.....	55
3 — Insígnias do Grau do Príncipe do Tabernáculo.....	55
Grau 25 — Cavaleiro da Serpente de Bronze.....	56
1 — Ornamentação da Loja do Cavaleiro da Serpente de Bronze.....	57
2 — Mistérios do Grau do Cavaleiro da Serpente de Bronze.....	57
3 — Insígnias do Grau do Cavaleiro da Serpente de Bronze.....	57
Grau 26 — Escocês Trinitário.....	58
1 — Mistérios do Grau da Escocês Trinitário.....	58
2 — Insígnias do Escocês Trinitário.....	59
Grau 27 — Grande Comendador do Templo.....	59
1 — Ornamentação do Templo do Grande Comendador do Templo.....	60
2 — Mistérios do Grau do Grande Comendador do Templo.....	60
3 — Insígnias do Grande Comendador do Templo.....	60
Grau 28 — Príncipe Adepto.....	61
1 — Ornamentação do Templo do Príncipe Adepto.....	62
2 — Mistérios do Grau de Príncipe Adepto.....	62
3 — Insígnias do Grau de Príncipe Adepto.....	63
Grau 29 — Grande Escocês de Santo André da Escócia.....	63
1 — Decoração da Loja.....	64
2 — Mistérios do Grau.....	64
3 — Insígnias do Grau.....	66
Grau 30 — Cavaleiro Kadosh.....	65
1 — Ornamentação da Loja.....	65
2 — Mistérios do Grau.....	66
3 — Insígnias do Cavaleiro Kadosh.....	66
 CONSISTÓRIO DOS PRÍNCIPES DO REAL SEGREDO	
Grau 31 — Grande Juiz Comendador.....	67
1 — A Santa Veheme.....	68
2 — Decoração do Templo do Grande Juiz Comendador.....	68
3 — Insígnias do Grau do Juiz Comendador.....	68

Grau 32 — Sublime Cavaleiro do Real Segredo, Soberano Príncipe da Maçonaria.....	69
1 — O Painei do Grau.....	69
2 — Decoração do Templo para o Grau 32.....	69
3 — Visão Panorâmica da Iniciação.....	70
4 — Insígnias Utilizadas pelo Grau 32.....	70

SUPREMO CONSELHO

Grau 33 — Soberano Grande Inspetor Geral.....	71
1 — Decoração do Templo do Supremo Conselho.....	71
2 — Visão Panorâmica da Iniciação ao Grau 33.....	72
3 — Insígnias do Soberano Grande Inspetor Geral.....	72

Conclusões	73
-------------------------	----

Bibliografia	74
---------------------------	----



O Autor

Walter Pacheco Júnior, natural de Florianópolis, SC, nasceu aos 27 de outubro de 1948, filho de Walter Pacheco e de Flávia Linhares Pacheco. Casado com Aimie Pacheco, tendo deste casamento duas filhas: Flávia e Fernanda. Fez seus estudos em Florianópolis, em escolas públicas, obtendo graduação no Curso de Odontologia da UFSC em 1975, clinicando durante certo tempo. Como complementação à sua área de formação estagiou nos Serviços de Cirurgia bucomaxilofacial do Hospital Cmdt. Lara Ribas em Florianópolis e na Santa Casa de Misericórdia em São Paulo.

No Sistema Financeiro Estadual exerceu diversos cargos: Escriturário, Chefe de Seção, Assistente, Chefe de Departamento, Gerente Administrativo, Gerente de Produção e Expansão, Instrutor de Treinamento, Assessor e Inspetor.

Coordenou a Comissão Mista que elaborou a cisão da Caixa Econômica do Estado de Santa Catarina S/A, originando a Besc S/A Crédito Imobiliário.

Coordenou a implantação da Carteira de Crédito Imobiliário e Poupança no Banco do Estado de Santa Catarina S/A.

Nas artes plásticas destaca-se na pintura a óleo sobre tela, sendo um característico representante da Escola Impressionista.

Iniciado nos Augustos Mistérios da Maçonaria em 1976, exerceu os cargos de Mestre de Cerimônias, Cobridor Externo, Porta Espada, Orador, Secretário, Vigilante e Venerável Mestre, todos na Loja Alferes Tiradentes.

Na Muito Respeitável Grande Loja de Santa Catarina exerceu as funções de Representante Legislativo e Grande Secretário da Assembléia Legislativa.

Conta com os seguintes títulos maçônicos: Grande Representante junto à Grande Loja de Santa Catarina de *Grand Lodge Free And Accepted Masons of the State of New York — USA*; Garante de Paz e Amizade da Loja Pitágoras, Membro Correspondente e Pesquisador Maçônico da Loja de Pesquisas Brasil, Membro Fundador do Clube Epistolar do Real Arco do Templo, ex-integrante do Conselho Editorial da revista *O Prumo*, do Grande Oriente de Santa Catarina, membro colaborador do Conselho Editorial da revista *O Maço* e ex-representante para o estado de Santa Catarina da revista *A Trolha*.

Publicou os seguintes livros maçônicos:

Entre o Esquadro e o Compasso com três edições esgotadas; **Guia da Administração Maçônica** com duas edições esgotadas. Encontra-se no prelo a obra de caráter científico relativa às suas pesquisas na sua área de concentração acadêmica, intitulada **Manual de Perfeita Nutrição**. No campo da cultura generalista encontram-se com a obra **Crônicas do Amarelinho**, um retrato literário da cultura e das tradições da Ilha de Santa Catarina.

Coordenou a 1ª edição do **Anuário Maçônico** da Grande Loja de Santa Catarina.

No campo da filosofia e das religiões comparadas ultima detalhes na obra **Que Deus é este?** onde enfatiza os seus estudos e incursões pelas áreas esotéricas, filosóficas e das religiões comparadas, na qual expõe de maneira muito clara, objetiva e sem qualquer sectarismo, além da forma curiosa como que coloca as idéias, ordenando conceitos que às vezes confundem o leigo, deturpando a verdade. Trata-se de um livro efetivamente muito polêmico.

Agora vem apresentar a seus leitores a obra **Os Trinta e Três Graus do Rito Escocês Antigo e Aceito — Uma Visão Global**, que objetiva dar ao maçónologo, ao maçom e ao estudioso do Rito uma visão sistêmica e resumida de cada grau, obra que faltava na estante destes, já que trabalhos semelhantes existem, porém dispersos em mais de um volume e sem a precisa capacidade de síntese exposta pelo Autor.

Lornarte Sperling Veloso

Introdução

De uma maneira geral, os Graus do Rito Escocês Antigo e Aceito são muito complexos e até por serem em grande número, os estudiosos de Maçonaria têm dificuldade em estudá-los e dissecá-los, sem que para isso haja, pelo menos, como ponto de partida, uma sinopse para nortear os estudos.

O presente trabalho pretende dar ao estudante do Rito uma visão sistêmica de cada Grau, de maneira bastante resumida e objetiva.

É, pois, um trabalho eminentemente generalista. Não se detém nas interpretações de caráter filosófico e na moral de cada Grau. Este conhecimento o estudante deve procurar nas obras especializadas e que esmiuçam cada um dos Graus e que certamente complementarão os conhecimentos aqui expostos.

Em resumo, o que pretendemos é dar aos Irmãos, que se interessarem por estudar o Rito, uma visão geral do mesmo, apresentando as ferramentas básicas e o mínimo necessário de conhecimento que o habilitem a buscas mais profundas.

Não se pode pretender aprender a ler sem saber pelo menos o alfabeto! É isto o que propomos com o nosso trabalho, e acreditamos que ele será de grande valia para aqueles que se interessarem pelo estudo do Rito, ainda que no seu mínimo indispensável.

Também queremos deixar claro aos Irmãos que o ineditismo da nossa obra está em reunir todas as informações contidas num único volume, o que facilita a consulta, uma vez que essas informações, de uma forma ou de outra, já foram por outros autores trabalhadas e publicadas, ainda que isoladamente numa obra ou outra.

O Autor

Os Ritos

Rito, do latim *ritu*, é o conjunto das fórmulas, regras, normas e prescrições a serem observadas na prática de um trabalho religioso, no desenvolvimento de um culto, ou de uma seita, que estão consolidadas ou consignadas num documento a que chamamos de Ritual.

Cada Rito tem o seu conjunto de regras próprias, as características que o personalizam e a sua própria história, constituindo assim um Sistema Maçônico. Praticamente, Rito é o conjunto das regras que limitam um determinado sistema.

Como regra geral, o importante é o Maçom conhecer bem a parte inerente ao Grau ou Graus que possua, do Rito que pratica. Após essa compreensão e conhecimento é que se deve partir para o estudo dos demais Ritos, fazendo análises comparativas.

Devemos também registrar nossa impressão de que, além da proliferação das Lojas e das Obediências, a proliferação dos Ritos também é causa da falta de integração entre os Maçons. A perfeita unidade maçônica será mais fácil de atingir se houver a fusão de Lojas e Potências e no momento em que os Maçons praticarem o mesmo Rito.

Ao contrário do que muitos Irmãos erradamente pensam, não existe nenhum organismo internacional ou nacional para reconhecer um Rito, bem como não existe nenhum órgão, instituto, federação ou organização de qualquer espécie que forneça licença para criação ou reconhecimento ou ainda regularização de um determinado Rito.

Falecem às autoridades as Potências ou Obediências Maçônicas para julgar Ritos como regulares ou irregulares. O máximo que uma Potência pode fazer é determinar à sua Jurisdição a prática de um determinado Rito.

Devemos lembrar que os Ritos são subordinados apenas às Oficinas-chefes de Rito, que são os seus respectivos Supremos Conselhos, cabendo, por outorga destes, às Grandes Lojas ou Grandes Orientes a administração dos três Graus Simbólicos. Portanto, nenhuma Grande Loja ou Grande Oriente é dono de qualquer Rito, constituindo, inclusive, falta gravíssima a introdução de alterações, acréscimos ou supressões.

Acreditamos que todos os Ritos, tal como hoje se encontram, devem ter a sua origem, em face da grande semelhança que guardam entre si, num mesmo Rito a que os Maçonólogos e autores chamam de Rito Básico dos Maçons Operativos.

Elias Ashmole, antiquado e alquimista rosacruziano, foi quem "criou" o Rito Básico. A sua criação partiu da observação e do estudo das Antigas Instituições Iniciáticas e adequando-as à sistemática da Maçonaria Operativa.

Na Maçonaria nota-se o aproveitamento de três fases distintas sem a precisão de um limite entre elas. A primeira foi a dos Antigos Mistérios: Mistérios Egípcios, Mistérios Gregos, Essênios, Elêusis, Rosacruzianos e Judaísmo. A segunda fase, mais recente e intermediária, foi a chamada Maçonaria Operativa, que vai desde as Guildas e as Corporações de Construtores até a aceitação dos não Operativos, iniciando desta forma a terceira fase, a da Maçonaria Especulativa.

Deve-se ter em mente que na formação da história real da Maçonaria as diversas fases imbricam-se e os conhecimentos somam-se. Foi no início da terceira fase, que dura até hoje, que se criaram as concepções modernas dos Rituais, com a consolidação dos três Graus do Rito Básico.

Isto não quer dizer que a Maçonaria tenha a idade da humanidade, como muita gente pensa. A influência nos Rituais é que é antiga. A instituição, não!

A Maçonaria Especulativa teve a sua origem na Europa e dividiu-se em três ramos com filosofias mais ou menos definidas.

A inglesa adotou um comportamento mais tradicionalista. A francesa, que teve origem na inglesa, em face das turbulências da época, adotou um comportamento mais político, fato que inclusive veio a influenciar a Maçonaria latino-americana. E, finalmente, a alemã que, talvez influenciada pelos mesmos ventos filosóficos que determinaram a Reforma da Igreja, se dedicou aos aspectos mais metafísicos e filosóficos, com nítida influência rosacruziana, criando-se lá,

inclusive, os Ritos de Schroeder e o da Estrita Observância.

Todavia, devemos observar que essas diferenças não se fazem presentes nos gestos e sinais de reconhecimento, que são universais. Elas se fazem sentir no modo de atuação, isto é, no lado esotérico da Instituição.

Este posicionamento reforça e dá sustentação as teses defendidas por Jaimes Lopez Dalmau no seu trabalho *A História Mística da Maçonaria*.

Os três Graus do Rito Básico foram compostos entre 1646 e 1649.

Existem, entre praticados e conhecidos, mais de 80 Ritos Maçônicos, Iniciáticos ou conexos, estando a maioria extintos.

Atualmente, a população maçônica pratica basicamente os seguintes Ritos no Brasil:

Rito Escocês Antigo e Aceito

Rito de York

Rito de Schroeder

Rito Adonhiramita

Rito Brasileiro de Maçons, Antigos, Livres e Aceitos

Rito Moderno

Isto posto, vamos tecer um resumido comentário a respeito de cada um destes Ritos.

O Rito Escocês Antigo e Aceito

É o Rito mais popular entre a população maçônica brasileira. A maioria dos autores é coincidente na afirmação de que este Rito teria surgido na França pela criação do Rito de Perfeição ou Heredom. Os Jacobistas exilados na França muito contribuíram para a formação e a propagação deste Rito.

Este Rito compreende 33 Graus, distribuídos da seguinte forma:

Graus Simbólicos ou Oficinas Simbólicas	
ou Lojas Azuis	- 1 a 3
Graus Inefáveis ou Oficinas de Perfeição	- 4 ao 14
Graus Capitulares ou Oficinas Vermelhas	- 15 ao 18
Graus Filosóficos ou Oficina de Kadosh	- 19 ao 30
Graus Administrativos ou Consistórios	- 31 e 32
Supremo Conselho	- 33

O Rito Escocês é um Rito especial, inclusive no que diz respeito às suas origens. Todos os Ritos conhecidos têm a sua história e origem bem definidas. A história e a origem do Rito Escocês dão margem a muitas indagações, a começar pelo fato de que é Escocês e nasceu na França.

O sistema escocês teve origem na França pelos partidários dos Stuarts, que se encontravam lá exilados. O Rei Carlos I, da família dos Stuarts, da Inglaterra e da Escócia, havia sido deposto pelo ditador Oliver Cromwell. Foi a primeira manifestação maçônica ocorrida na França, por volta de 1650. O Sistema Escocês não tinha uma linha obediencial, eis que não se submeteu à Grande Loja da Inglaterra, quando, em 1717, ela foi fundada. Era um sistema livre praticado por Lojas Livres e por Maçons Livres. A partir de segunda metade do século XVIII é que foram criados os 25 Graus do chamado Rito de Heredom, que mais tarde receberiam a adição de mais oito Graus com a fundação do Supremo Conselho de Charleston, a partir de 1800. Esse Supremo Conselho foi o primeiro do mundo, sendo assim, o Supremo Conselho Mater-Mundi.

As causas da criação dos Altos Graus são obscuras. Alguns autores acham que foram políticas, sendo uma maneira de controlar as Lojas Maçônicas; outros acham que foram doutrinárias com extensão da Maçonaria Simbólica, agregando novos estudos no desenvolvimento dos Maçons; outros acham, ainda, que as vaidades pessoais e a busca de títulos deram causa à criação dos Altos Graus. O Rito Escocês foi o primeiro Rito Maçônico a possuir Altos Graus. Na origem dos Altos Graus há certa uniformidade entre os autores, apesar dos que defendem a participação efetiva de Frederico II da Prússia, o que não é realidade, mas concordam que o Discurso do Cavaleiro de Ramsay, o Capítulo de Clermont e o Conselho dos Imperadores do Oriente e do Ocidente, Grande e Soberana Loja Escocesa de São João de Jerusalém, constituem os pontos fundamentais na origem dos Altos Graus.

O documento produzido pelo Cavaleiro de Ramsay induziu a uma reforma maçônica com a adoção dos Altos Graus. Este documento passou à história como o Discurso de Ramsay.

O Capítulo de Clermont foi criado em Paris e teve pouca duração. Pregava basicamente duas coisas: não se submeter à Grande Loja da Inglaterra e praticar, propagar e divulgar os Altos Graus.

O Conselho dos Imperadores do Oriente e do Ocidente, também fundado a partir do Capítulo de Clermont, era a Grande e Soberana Loja Escocesa de São João de Jerusalém e foi uma importante Potência escocesa. Foi essa Potência que criou um sistema escalonado de 25 Graus, que eram chamados Graus de Perfeição, os que iam do Grau 4 ao 25. Esta escala de 25 Graus recebeu a denominação de Rito de Perfeição ou Rito de Heredom.

Posteriormente, Morin recebeu do Conselho dos Imperadores do Oriente e Ocidente uma carta-patente que o credenciava a criar Lojas dos Altos Graus nas Américas, muito embora

ele tenha constatado que aqui na América já havia Lojas de Altos Graus em pleno e perfeito funcionamento.

Essa tal carta-patente, cuja autenticidade foi questionada, mais tarde foi autenticada pelo Conde Auguste de Grasse-Tilly, primeiro Soberano Grande Comendador do Supremo Conselho da França.

Ao sistema de 25 Graus do Rito de Heredom, os norte-americanos adicionaram mais oito Graus, criando assim a escalada hierárquica que temos atualmente no Rito Escocês Antigo e Aceito.

A denominação "Antigo e Aceito" surgiu na França por cópia de uma situação criada com a fundação da Grande Loja de Londres. Ocorre que, já bem anteriormente, a Ordem Maçônica recebia os "Aceitos" que eram Maçons que, apesar de aceitos na Ordem, não exerciam as profissões dos Operativos. Com a criação da Grande Loja de Londres, muitas Lojas fizeram-lhe oposição, não se submetendo à nova Obediência. Os Maçons das Lojas subordinadas à Grande Loja foram considerados "Modernos" (o que não tem nada a ver com o Rito Moderno, que surgiria mais tarde na França). Já os Maçons residentes foram considerados "Antigos".

Algo semelhante aconteceu na França, mais tarde. O Grande Oriente da França resolveu fazer uma revisão nos Altos Graus e apresentou um Rito que tinha apenas quatro Altos Graus. Nascia aí o Rito Francês, ou Francês Moderno ou, simplesmente, Moderno.

Passaram, então, os adeptos do Rito Escocês, que vinha expandindo-se, a criticar o novo Rito, chamando-o de "Moderno", enquanto denominavam a si mesmos de "Antigos e Aceitos", ao mesmo tempo que deram oficialmente nome ao Rito de Rito Escocês Antigo e Aceito.

Como dissemos, o primeiro Supremo Conselho criado no mundo foi o Norte-americano de Charleston; o segundo foi o Supremo Conselho da França e a partir daí estendeu-se para o mundo pelas mãos do Conde de Grasse-Tilly.

Pelo que a história registra, o Rei Frederico II da Prússia pouco ou nada teve a ver com a criação e expansão dos Altos Graus, que foram criados por norte-americanos de origem judaica.

Os Graus do Rito Escocês Antigo e Aceito

LOJAS SIMBÓLICAS

- Aprendiz Maçom
- Companheiro Maçom
- Mestre Maçom

LOJAS DE PERFEIÇÃO

- Mestre Secreto
- Mestre Perfeito
- Secretário íntimo
- Preboste e Juiz
- Intendente dos Edifícios
- Mestre Eleito dos Nove
- Mestre Eleito dos Quinze
- Mestre Eleito dos Doze
- Grão-Mestre Arquiteto
- Real Arco
- Perfeito e Sublime Maçom

CAPÍTULOS

- Cavaleiro do Oriente ou da Espada
 - Príncipe de Jerusalém
 - Cavaleiro do Oriente e do Ocidente
 - Cavaleiro Rosa-Cruz
-

CONSELHOS KADOSH

- Grande Pontífice
- Mestre *Ad Vitam*
- Noaquita ou Cavaleiro Prussiano
- Cavaleiro do Real Machado
- Chefe do Tabernáculo
- Príncipe do Tabernáculo
- Cavaleiro da Serpente de Bronze
- Escocês Trinitário
- Grande Comendador do Templo
- Cavaleiro do Sol
- Grande Escocês de Santo André da Escócia
- Cavaleiro Kadosh

CONSISTÓRIOS

- Grande Inspetor
- Sublime Príncipe do Real Segredo

SUPREMO CONSELHO

- Soberano Grande Inspetor Geral

Relacionamento Com o Rito Moderno

Os Graus 9, 14, 15 e 18 do Rito Escocês são idênticos aos Graus 5, 6, 7 e 8 do Rito Moderno.

Rito de York

Este, também conhecido como Rito Inglês, teve origem na fusão dos adeptos do Rito dos Antigos Maçons da Inglaterra, conhecidos também por Pedreiros Livres, com os Maçons Modernos. Este Rito foi levado a Londres em 1777 com a criação do Grande Capítulo do Real Arco. Nos Estados Unidos é praticado com algumas alterações, transformando-se no Rito Americano.

No Brasil, é pouco praticado.

A Ritualística Yorquina exige dos seus praticantes que os Rituais sejam decorados pelas Luzes e Oficiais, não admitindo a leitura em Loja.

Os Graus do Rito de York

Aprendiz Introduzido

Companheiro do Grêmio

Mestre Maçom

Sagrado Real Arco

A Maçonaria Yorquina não considera, na teoria, que o Rito tenha quatro Graus, mas ressalta que o Sagrado Real Arco (Holly Royal Arch) é um complemento do Terceiro Grau.

É o Rito mais praticado em toda a Terra, sendo conhecido também como Rito de Emulação.

Rito Adonhiramita

Este Rito muito influenciou o Rito Escocês Antigo e Aceito no Brasil. Dele foram enxertadas as Cerimônias do Acendimento de Velas e o uso do Bastão, além do costume do Nome Simbólico.

Originalmente o Rito possuía 13 Graus, mas, no Brasil, foram-lhe introduzidos 20 Graus do Rito Escocês, descaracterizando-o totalmente.

Segundo inúmeros historiadores maçônicos este Rito teria sido criado pelo Barão Tschoudy, mas os Irmãos Assis Carvalho e José Castellani, em pesquisas recentes, afirmam ter o Rito sido criado por Luiz Guilherme de São Victor, em 1781, quando o Barão Tschoudy já havia falecido.

É um Rito em extinção, apesar de ter sido o primeiro Rito Maçônico praticado no Brasil.

Os Graus do Rito Adonhiramita

LOJAS SIMBÓLICAS

- Aprendiz
- Companheiro
- Mestre Maçom

GRAUS FILOSÓFICOS

- Mestre Perfeito
 - Eleito dos Nove
 - Eleito de Perignan
 - Eleito dos Quinze
 - Aprendiz Escocês
 - Companheiro Escocês
 - Mestre Escocês
 - Cavaleiro da Espada
 - Soberano Príncipe Rosa-Cruz
 - Cavaleiro Noaquita
-

O Rito Moderno

Também conhecido por Francês ou Francês Moderno, é um dos Ritos mais hostilizados desde a sua implantação, em 1761.

Primeiramente sofreu a pressão e a crítica contundente dos Maçons investidos nos Altos Graus pelo fato de eles terem sido reduzidos. Posteriormente, a investida dos Maçons adeptos da Maçonaria de três Graus, que acharam um absurdo a dotação ao Rito de mais quatro Graus. Por último foi considerado um Rito ateu pelos tradicionalistas em virtude de este Rito deixar a critério de cada Irmão as concepções a respeito de problemas dogmáticos.

Na verdade, certa chama de antipatia é mantida, pelo fato de, num trecho do seu Ritual de Iniciação, o Rito Francês recomendar aos seus iniciandos com relação "aos Ritos que se utilizam de fórmulas e provas penosas e pavorosas", fazendo clara alusão às práticas Iniciáticas utilizadas pelos Ritos Escocês Antigo e Aceito e Adonhiramita, e atualmente também ao Brasileiro. Muito embora estes Ritos não sejam nominalmente citados, sente-se o constrangimento dos seus adeptos.

É o Rito Oficial do Grande Oriente do Brasil, apesar de o Rito mais praticado naquela Potência ser o Rito Escocês Antigo e Aceito.

É falsa a imputação que querem dar ao Rito de que seja um Rito ateu. Na realidade, matéria dogmática ou de fé, o Rito moderno nem afirma e nem nega, deixa estas concepções a critério de seus Iniciandos.

Graus do Rito Moderno

SIMBOLISMO

- Aprendiz
- Companheiro
- Mestre Maçom

GRAUS SUPERIORES

- Eleito Secreto
- Eleito Escocês
- Cavaleiro do Oriente
- Cavaleiro Rosa-Cruz

Semelhanças com o Rito Escocês Antigo e Aceito

Embora não haja equivalências, pois não há equivalências de Graus entre Ritos diferentes, é importante salientar as semelhanças existentes entre os Graus Superiores do Rito Moderno com alguns dos Graus do Rito Escocês. Assim, temos:

Eleito Secreto, Grau 4 do R. M. é igual ao Grau 9 do Rito Escocês, Eleito dos Nove;

Eleito Escocês, Grau 5 do R. M. é igual ao Grau 14 do Rito Escocês, Sublime e Eleito Maçom;

Cavaleiro do Oriente, Grau 6 do R. M. é igual ao Grau 15 do Rito Escocês, Cavaleiro do Oriente ou da Espada e o Grau 7 do Rito Moderno, Cavaleiro Rosa-Cruz é utilizado por todas as Oficinas Capitulares do Brasil em substituição ao verdadeiro Grau 18 do Rito Escocês Antigo e Aceito, uma vez que, para realização deste, há muitas exigências, tornando a sua Ritualística praticamente impossível de realizar.

Rito de Schroeder

Também chamado de Rito Alemão, é mais adotado com o nome do seu organizador, Friedrich Ludwig Schroeder, o grande reformador do teatro alemão e Grão-Mestre da Grande Loja de Hamburgo e Baixa Saxônia.

Este Rito pretendeu modernizar o Sistema Maçônico, sem, todavia, fugir às tradições e características que a regularidade exigiria. O juramento foi substituído pela confiança da "Palavra de Honra".

Na versão para a língua portuguesa, os primeiros Rituais foram utilizados pela Loja "Mozart", da Grande Loja de Santa Catarina, que hoje não mais pratica o Rito. Em alemão, foi utilizado pela Loja "Amizade ao Cruzeiro do Sul" de Santa Catarina, e que também já utiliza o Rito Escocês Antigo e Aceito.

Um grande divulgador do Rito é o Irmão Kurt Max Hausen, da Grande Loja do Rio Grande do Sul, na qual o mesmo é utilizado por algumas das suas afiliadas, traduzido que foi pelo Irmão Hausen da Loja "Absalão As Três Urtigas" da Alemanha.

O Rito Alemão não possui Graus Superiores, restringindo-se apenas aos três Graus Simbólicos, de Aprendiz, Companheiro e Mestre Maçom.

Rito Brasileiro

Este Rito, também conhecido pelo nome de Rito Brasileiro de Maçons Antigos, Livres e Aceitos, acredita-se que tenha surgido em 1878, no Recife, Pernambuco, não tendo conseguido se desenvolver até o ano de 1914, quando então o Grande Oriente do Brasil procurou estimular a sua propagação e desenvolvimento. Durante este período passou por diversas transformações, tendo tido diversas constituições até que se constituiu o Supremo Conclave. Entre estas transformações que o Rito sofreu houve a adoção de 30 Graus, além dos três simbólicos, ao invés dos cinco originais.

O Rito Brasileiro adicionou à filosofia do Rito Escocês tons verde e amarelo de brasilidade, apregoando muito o sentido de Patriotismo.

Este Rito é muito semelhante ao Rito Escocês Antigo e Aceito, chegando-se a dizer que deste copiou até as enxertias vindas doutros Ritos, especialmente o Adonhiramita.

Possui 33 Graus, que são os seguintes:

Aprendiz Companheiro Mestre

Mestre da Disciplina

Mestre da Lealdade

Mestre da Franqueza

Mestre da Verdade

Mestre da Coragem

Mestre da Justiça

Mestre da Tolerância

Mestre da Prudência

Mestre da Temperança

Mestre da Probidade

Mestre da Perseverança

Mestre da Liberdade

Mestre da Igualdade

Cavaleiro da Fraternidade

Cavaleiro Rosa-Cruz

Missionário da Agricultura

Missionário da Indústria e do Comércio

Missionário do Trabalho

Missionário da Economia

Missionário da Educação

Missionário da Organização Social

Missionário da Justiça Social

Missionário da Paz

Missionário da Arte

Missionário da Ciência

Missionário da Religião

Missionário da Filosofia

Guardião do Bem Público

Guardião do Civismo

Servidor da Ordem e da Pátria

OS GRAUS SIMBÓLICOS

O Simbolismo

Compreende o Simbolismo os três primeiros Graus da escalada hierárquica de todos os Ritos Maçônicos, quais sejam: Aprendiz, Companheiro e Mestre Maçom.

Os Graus Simbólicos precedem os Graus Filosóficos ou os Altos Graus e são administrados pelas Potências ou Obediências Simbólicas, tanto Grandes Orientes quanto Grandes Lojas.

No Simbolismo não há concessão de Graus por comunicação. Todos os três Graus Simbólicos são transmitidos por Iniciação, a saber:

Grau de Aprendiz Maçom — Iniciação, Grau de Companheiro Maçom — Elevação e Grau de Mestre Maçom — Exaltação.

O Simbolismo é uma das fortes características da Maçonaria.

A Maçonaria sempre buscou mostrar e ensinar as suas verdades através de Símbolos que são representações gráficas de idéias ou de verdades que se queiram veladas ao leigo.

No Simbolismo a Maçonaria nos ensina a sua filosofia e nos mostra a sua moral de vida, utilizando os Símbolos de arte de construir. Assim, aparece a Régua, o Esquadro, o Compasso, a Alavanca, o Nível, o Prumo, a Trolha, o Cordel, o Lápis, a Prancha de Traçado, etc.

Nos três Graus Simbólicos, buscam o Aprendiz, o Companheiro e o Mestre Maçom construir um Templo, uma réplica do primeiro Templo de Jerusalém, que passou à História como Templo de Salomão, sinônimo de Perfeição. É a forma alegórica que tem a Maçonaria de nos dizer que o Templo a que devemos edificar é o nosso Templo Interior. E a nossa moral, o nosso caráter e a nossa personalidade. E a prática do poder da virtude e da vontade. Nós somos a Pedra Bruta que compete ao Aprendiz desbastar, ao Companheiro ajustar e ao Mestre Maçom aplicar à obra.

Grau 1 Aprendiz Maçom

O Grau de Aprendiz Maçom é o primeiro Grau da escalada hierárquica de todos os Ritos Maçônicos e o 1º Grau do Simbolismo. É através da Iniciação na Maçonaria que o indivíduo passa da condição de profano a Iniciado no Grau de Aprendiz Maçom ou comumente Maçom, apesar de que Maçom, no sentido *stricto sensu*, é todo aquele que foi Iniciado, Elevado e Exaltado ao sublime Grau de Mestre Maçom.

A Iniciação do Grau de Aprendiz Maçom ou a Iniciação na Maçonaria é uma Cerimônia esotérica e iniciática, ministrada através do desenrolar de um psicodrama no qual o profano é o protagonista.

Antes da Iniciação são tomadas todas as formalidades administrativas, quais sejam: a indicação, a sindicância e o escrutínio secreto, todos com as formalidades previstas na legislação e na tradição maçônica.

No Rito Escocês Antigo e Aceito a Iniciação dá-se em duas Câmaras distintas. A primeira é a Câmara das Reflexões, na qual o candidato faz suas últimas disposições, preenche formulários, responde a alguns quesitos e principalmente medita por derradeiro e mais profundamente a respeito do ato que vai realizar. A segunda é o Templo, no qual reúne-se a Loja de Aprendiz Maçom. Representa o Universo. Tem o piso quadriculado e o teto abobadado

e cravejado de estrelas. Divide-se em três terços. O primeiro é o Oriente, os dois outros, o Ocidente. Na divisão entre Oriente e Ocidente há uma cerca chamada Grade do Oriente. Junto à Porta existem duas Colunas ocas de bronze de estilo egípcio, onde se inscrevem as letras B e J. A Loja de Aprendiz Maçom é iluminada por três lâmpadas: uma no Oriente sobre a mesa do Venerável Mestre e uma em cada uma das mesas dos Vigilantes. De acordo com o Rito praticado pela Loja, pode ser decorada na cor vermelha ou azul. Originalmente, no Rito Escocês Antigo e Aceito, era vermelha, e no Rito Moderno, azul.

Não é intenção desta obra enveredar pelo caminho do estudo do Templo; nosso objetivo é antes dar uma idéia de cada Grau do Rito Escocês Antigo e Aceito, naquilo que ele tem de mais genérico. Lembramos que, para estudos detalhados e especializados, existem outras obras.

O Grau de Aprendiz Maçom entreabre ao recém Iniciado os mistérios a serem oferecidos pela Maçonaria no decorrer da sua hierarquia. Ensina, através da simbologia, da Filosofia, das alegorias, a moral e a universalidade da Ordem. De acordo com J. M. Ragon, "indica a passagem da barbárie para a civilização: é a primeira parte histórica da Iniciação; ele leva o Neófito à admiração e ao reconhecimento para com o Grande Arquiteto do Universo, ao estudo de si mesmo e de seus deveres para com seus semelhantes; dá a conhecer os princípios fundamentais da Maçonaria, suas leis, seus costumes, e dispõe o Neófito à filantropia, à virtude e ao estudo".

1 - A Iniciação ao Grau de Aprendiz Maçom

O psicodrama da Iniciação dá-se através de uma passagem na Câmara das Reflexões, seguida por três viagens, dois Juramentos e duas Purificações. A passagem pela Câmara das Reflexões e mais as três viagens lembram os sete elementos alquímicos, quais sejam: a terra, o ar, a água, o fogo, o mercúrio, o sal e o enxofre. As purificações são uma ablução e uma purificação pelo fogo. Os Juramentos são realizados um com a Taça Sagrada, que é o Símbolo da vida humana, e outro sobre o Livro da Lei.

Toda Sessão de Iniciação é uma Sessão Magna e a Loja deve se apresentar impecavelmente preenchida e os Irmãos, perfeitamente enquadrados e conscientes de suas obrigações litúrgicas. Nenhum detalhe pode ser esquecido, relegado a segundo plano ou improvisado. A Ritualística da Iniciação é explicada e é delineada em todos os detalhes e passos, dentro dos Rituais do Grau de Aprendiz de todos os Ritos. Portanto, não nos cabe aqui analisar os aspectos do Ritual, mas sim os aspectos gerais do Grau.

2 - Mistérios do Grau de Aprendiz Maçom

PALAVRAS

-SAGRADA -B. (força)

- PASSE - O Aprendiz não tem Palavra de Passe

SINAL - Sinal ou Sinal de Ordem - De pé, pp. unidos pelos calcanhares e afastados em 90 Graus pelas pontas, b. esq. caído naturalmente ao longo do corpo m. d. aberta sobre a g. com os quatro dedos unidos e o polegar afastado em forma de esquadria. O p. d. está apontado para o eixo de marcha. Nesta posição o corpo está ligeiramente voltado para a direita e o Aprendiz Maçom está à Ordem. Também é conhecido por Grande Sinal.

SAUDAÇÃO - Estando à Ordem, como no item anterior, levar a m. d. à extremidade do o. d. e deixá-la cair naturalmente na perpendicular, sem afetação. A Saudação é também conhecida por Sinal Gutural e é um ato dinâmico com tempos e duração definidos. DOIS TEMPOS E DOIS MOVIMENTOS.

TOQUE - Tomam-se reciprocamente as mãos direitas e aplicam-se sobre a f. próx. do ind. do interlocutor com o p. t. p. imperceptíveis a outrem.

BATERIA - Por t. panc. espaçadas (! ! !).

MARCHA - Colocar-se à Ordem. Levar à frente o p. d. para em seguida juntar-lhe novamente o p. esq. Repetir este movimento por três vezes, dando, conseqüentemente, três passos.

TEMPO DE TRABALHO - Do meio-dia à meia-noite.

3 - Insígnia do Aprendiz Maçom

A insígnia do Aprendiz Maçom é um Avental totalmente branco, composto de duas partes que são: a Abeta e o Corpo. A Abeta é usada, no Grau de Aprendiz Maçom, sempre levantada.

A indumentária é preta, podendo, por comodidade, ser usado o Balandrau, que todavia deve ser talar, isto é, ir até os tornozelos.

As Luzes e os Oficiais usam Avental de Mestre Maçom e no pescoço uma fita contendo a Jóia do cargo respectivo. O Venerável Mestre usa um chapéu desabado de feltro negro. As Luzes usam, ainda, punhos que contêm bordadas as insígnias dos seus cargos.

Grau 2 Companheiro Maçom

É o Grau intermediário do Simbolismo. Este Grau insiste no aprendizado através da simbologia, dando ênfase aos sentimentos de Solidariedade e Igualdade, para que se atinja a Fraternidade.

O Companheiro Maçom já deve pôr em prática os conhecimentos e conceitos adquiridos como Aprendiz. Este Grau é um Grau científico e é dedicado ao intelecto.

Atinge-se o Grau de Companheiro Maçom através de uma Iniciação, cujo nome especial é Elevação.

Durante a Cerimônia de Elevação o Recipiendário executa cinco viagens e faz um Juramento. As quatro primeiras viagens são executadas de posse de Instrumentos de Trabalho do Aprendiz e do Companheiro Maçom.

Na prática, as Lojas dão pouca ou nenhuma importância ao Grau de Companheiro Maçom, transformando-o num mero interstício entre os Graus de Aprendiz e Mestre Maçom, o que é uma pena.

1 - Mistérios do Grau de Companheiro Maçom

PALAVRAS

- SAGRADA - J. (estabilidade, firmeza)

- PASSE - SCH. (abundância, fartura)

SINAL - ORDEM - PP. em esquadria, unidos pelos calc., p. d. apontado para o eixo de marcha. Colocar a m. dir. em gar. sobre o cor., como se quisesse arrancá-lo. Erguer o br. esq. em esq., com a m. voltada para cima, formando também esquadria entre o d. pol. e os demais.

SAUDAÇÃO - Ou Sinal Cordial, executa-se partindo da posição de Ordem, levando a

mão direita na horizontal e deixando em seguida cair ambas as mãos em perpendicular, naturalmente.

TOQUE - Dando as mãos da mesma forma que no Grau de Aprendiz Maçom, dar tr. t. sobre o ind. e d. no d. m.

MARCHA - Ficar à Ordem como Aprendiz Maçom e executar os três passos do Grau de Aprendiz Maçom. Ao término, desfazer o Sinal de Aprendiz Maçom executando em seguida o Sinal de Companheiro Maçom. Dar um passo, com o p. d. para o l. d., obliquamente, e juntar o p. esq. Com o p. esq. dar mais um passo obliquamente para a esquerda e juntar o p. dir., voltando assim ao eixo de marcha. A Marcha do Aprendiz Maçom é uma reta; a do Companheiro Maçom comporta um passo lateral; é, portanto, superficial.

BATERIA - Tr. g. espaçados, mais dois (!!!!).

IDADE - - o -

TEMPO DE TRABALHO - Do meio-dia à meia-noite.

2 - Decoração do Templo

O Templo para o Grau de Companheiro Maçom é igual ao de Aprendiz. Como diferenças, anotam-se a iluminação por cinco velas — duas no Oriente e uma em cada Vigilante, e os instrumentos de trabalho aos pés da mesa do 2º Vigilante.

3 - Insígnia do Companheiro Maçom

Igual à do Aprendiz. A única diferença é o Avental com a abeta abaixada.

Grau 3 Mestre Maçom

Trata-se do terceiro e último Grau do Simbolismo. Para muitos Irmãos, principalmente para os adeptos dos três Graus, é o coroamento final do aprendizado maçônico. Nas Potências ou Obediências Simbólicas é o Grau em que é concedido ao Iniciado a plenitude dos direitos maçônicos e obviamente a contrapartida dos deveres maçônicos.

O Grau é muito esotérico e é dedicado inteiramente ao espírito.

Neste Grau aparece pela primeira vez a pregação de uma doutrina através de uma lenda. Trata-se da Lenda de Hiram. Ei-la:

Prosseguiram os trabalhos de construção do Templo de Jerusalém, que eram dirigidos e coordenados por um triângulo composto dos seguintes personagens: Salomão, Rei de Israel; Hiram, Rei de Tiro; e Hiram Abi, artífice e especialista na arte de fundição em bronze, filho de uma viúva da tribo de Neftali.

Segundo suas aptidões e conhecimentos os trabalhadores eram divididos em três categorias — Aprendizes, Companheiros e Mestres, recebendo salários equivalentes aos postos.

Quando a construção encontrava-se adiantada e prestes a acabar, alguns Companheiros, desejosos de retornar às suas pátrias, portadores da dignidade que lhes conferiria o título de Mestre, mas não tendo capacidade para adquiri-lo por seus próprios méritos, arquitetaram um plano de conseguir as Palavras de Passe, que lhes dariam a possibilidade de freqüentar a reunião dos Mestres, a Hiram Abi.

No meio da intentona, a maioria deles desistiu, restando três maus Companheiros que

estavam firmemente decididos a levar adiante o traiçoeiro plano. Eram eles: Jubelas, Jebelus e Jubelum

Penetraram no Templo à noite e foram ocupar, respectivamente, as portas do Sul, do Ocidente e do Oriente, onde aguardaram Hiram terminar suas Orações. Hiram sai pela porta do Sul. Jubelas intercepta-o, exigindo a Palavra de Passe. Hiram nega, alegando que dois motivos o impedem de transmiti-la. Primeiro porque haviam jurado que só em presença dos reis de Israel e de Tiro, além de Hiram, é que a Palavra poderia ser transmitida. Segundo, porque o Companheiro solicitante não tinha qualidades para recebê-la. Raivoso, Jubelas dá-lhe uma pancada com a Régua, cortando-lhe a garganta.

Hiram corre para a porta do Ocidente para fugir à agressão, mas ali encontra Jubelas, que lhe faz a mesma intimação. Recebendo a mesma resposta, aplica em Hiram um golpe com a ponta do Esquadro sobre o peito.

Ferido, Hiram corre para a porta do Oriente, onde Jubelum dá-lhe implacável pancada com o Maço sobre a cabeça, prostrando-o morto.

Os três maus Companheiros escondem o corpo do Mestre e fogem.

Sentidas as ausências nos trabalhos, Salomão desconfia da ocorrência e expede diligências para esclarecer as dúvidas. Os três maus Companheiros são descobertos e a conversa deles sobre o crime é ouvida, sendo os três presos e levados a Salomão, que os condena à morte, segundo sentença que eles mesmos haviam pronunciado. O Corpo do Mestre Hiram é descoberto, pois o sepulcro estava assinalado por um ramo de Acácia.

Com Hiram Abi morto e preservando o Juramento que haviam feito, ficaram perdidas as Palavras e os Sinais de Mestre. Para solucionar o problema, Salomão determinou que as primeiras palavras a serem pronunciadas ao descobrir-se o corpo de Hiram Abi e os primeiros Sinais realizados passassem a ser os novos Sinais e Palavras de Mestre.

1 - Decoração da Loja de Mestre Maçom

O Templo para os Trabalhos do Grau de Mestre Maçom ou Câmara do Meio é basicamente o mesmo destinado aos Trabalhos de Aprendiz e Companheiro Maçom, executando-se as seguintes alterações: as paredes, as mesas e os altares são forrados de negro. Nas paredes há grupos entremeados de caveiras com tibias cruzadas e conjuntos de três, cinco e sete lágrimas prateadas.

O Templo é iluminado por nove velas de cera amarela, sendo três na mesa do Respetabilíssimo Mestre e três em cada uma das mesas dos Venerabilíssimos Vigilantes.

Pendente no teto, uma lâmpada com uma luz votiva sobre o centro do Templo.

No centro do Templo, um esquiife coberto com um pano preto, e, sobre este, um Ramo de Acácia.

Os instrumentos de trabalho de Aprendiz, Companheiro e Mestre Maçom estão espalhados pelo chão.

Tudo deve lembrar luto, morte e consternação. Os Malhetes trarão um laço de crepe negro.

2 - Mistérios do Grau de Mestre Maçom

PALAVRAS

SAGRADA - M. (derivação de Moabita)

PASSE - TUB. (trabalhador de pedra)

NOME DO MESTRE - GABAON (derivação de Gabaonita)

SINAIS

-DE ORDEM -PP. em esq. P. do p. dir. voltada para o eixo de marcha. Br. esq. caído naturalmente ao longo do corpo. Br. dir. dobrado em esquadria. M. dkv. aberta em esq. sobre o plexo solar.

- VENTRAL - Ou Saudação - Levar a mão direita horizontalmente para a direita e deixá-la cair naturalmente ao longo do corpo.

- DE HORROR-Levantar os dois br., m m., espalmadas, deixando-os em seguida cair sobre as coxas dizendo: OH! SENHOR MEU DEUS!

- SOCORRO -Juntar as m m. entre l., paí. para cima, sobre a cabeça, exclamando: A m. OO. FF. DA VIÚ. à aproximação do interlocutor, ou:

- Colocar a m. fech. sobre a t. e à aproximação do interlocutor abrir os dedos indicador, médio e anular, progressivamente, dizendo: S/,C. e J..

IDADE - o -

TEMPO DE TRABALHO - Do meio-dia à meia-noite.

MARCHA - Executa-se a Marcha de Aprendiz Maçom, mais a do Companheiro Maçom. Ao findá-la, desfaz-se o Sinal de Companheiro Maçom e com o p. dir. volt. um passo alongado para a dir. Juntando o esq. executa-se idêntico movimento, com o p /. esq. para a esq. Novamente com o p. dir. dá-se o último movimento para a dir.. São três passos elevados como se passasse sobre um objeto oblongo. A Marcha do Mestre é geométrica ou espacial.

BATERIA -Nove pancadas espaçadas três a três (!!! !!! !!!).

3 - Pontos Perfeitos do Mestrado

Os cinco Pontos Perfeitos do Mestrado são resultado do processo pelo qual o corpo de Hiram Abi foi levantado da sepultura. É somente através deles que se transmite a Palavra de Passe do Grau de Mestre Maçom. Ei-los:

MM . unidas em g . - significando a união indissolúvel existente entre todos os Mestres Maçons.

Pr/, unido a pp. - significando que os Mestres Maçons caminham juntos para um só ideal.

Joe. unido a joe. - significando que os Mestres Maçons rendem o mesmo culto ao Grande Arquiteto do Universo.

P . unido a p . - significando que os corações dos Mestres Maçons abrigam os mesmos sentimentos.

M. esq. sobre o o/, dir., significando a mútua proteção que devem guardar entre si os Mestres Maçons.

Nesta posição é que é transmitida a Palavra Sagrada, dada silabada no ouv. esq..

4 - Insígnias do Mestre Maçom

O Avental é de pele ou tecido branco, orlado de vermelho, de formato quadrangular e abeta triangular abaixada. Contém três rosetas da cor da orla, sendo duas no corpo e uma na abeta.

Todos os Mestres Maçons usarão uma fita cor azul-celeste, a tiracolo, da direita para a esquerda, tendo pendente uma Jóia, que é um Esquadro e um Compasso.

Trarão à cintura uma Espada.

As Luzes, Oficiais e Dignidades usarão ainda um colar com a Jóia do cargo pendente sobre o peito.

As Luzes usarão punhos bordados com as Jóias dos respectivos cargos.

Todos usarão chapéu de feltro mole e negro desabado sobre os olhos e estarão trajados de preto, preferencialmente de Balandrau. O Respeitabilíssimo Mestre usará um de veludo negro.

Os Graus Superiores do Rito Escocês Antigo e Aceito

A escalada hierárquica dos Graus do Rito Escocês Antigo e Aceito é dividida aprioristicamente em dois grupos de Graus: o Simbolismo, que contempla os Graus de Aprendiz, Companheiro e Mestre Maçom, Graus estes administrados pelas Potências Simbólicas (Grandes Lojas ou Grandes Orientes), e os Altos Graus ou Graus Superiores, que, divididos em quatro grupos, compreendem os Graus de Perfeição ou Inefáveis (4 ao 14), os Graus Capitulares (15 ao 18), os Graus Filosóficos (19 ao 30) e os Graus Administrativos (31 a 33), que são administrados pelos Supremos Conselhos do Rito.

Os Altos Graus são transmitidos pelas Oficinas ou Corpos Subordinados de duas maneiras: Iniciação e Comunicação.

São transmitidos por Iniciação nos Corpos Subordinados os Graus 4, 9, 14, 15, 18, 19, 22, 28, 30, 31 e 32. O Grau 33 é transmitido apenas pelos Supremos Conselhos. Os demais são transmitidos por comunicação nos Corpos Subordinados.

Apenas como reforço do que foi muitas vezes explicado anteriormente, esclarecemos que, ao nos referirmos aos Graus do 4 ao 33, devemos utilizar a expressão "Altos Graus", nunca "Filosofismo", pois esta é pejorativa.

Posto este prólogo, vamos estudar cada grupo de per si.

Graus Inefáveis ou de Perfeição

São os Graus compreendidos entre o 4 e o 14 e são concedidos pelas Lojas de Perfeição, por Iniciação, 4, 9 e 14 ou por Comunicação, os demais (5, 6, 7, 8, 10, 11, 12 e 13). São chamados de Graus Inefáveis por terem quase todos, nas suas Palavras Sagradas, de uma forma ou de outra, referência ou alusão ao nome Inefável, que é o nome de Deus.

Também fazem referência ao assassinato de Hiram, cuja lenda do Grau 3 é reaberta e ampliada nos Graus 4, 5, 6, 7, 8, 9 e 10, ora com a procura do corpo, ora com a substituição de Hiram, e até com o reexame da punição dos assassinos, consumada nos Graus 9 e 10.

Assim, nos Graus de Perfeição, encontramos Graus Lendários, Bíblicos, Judaicos e Cavaleirescos.

Os Graus de Perfeição são também conhecidos por Maçonaria Vermelha.

São os seguintes os Graus Inefáveis concedidos pelas Lojas de Perfeição:

- 4 - *Mestre Secreto**
- 5 - *Mestre Perfeito*
- 6 - *Secretário Intimo*
- 7 - *Preboste e Juiz*
- 8 - *Intendente dos Edifícios*
- 9 - *Mestre Eleito dos Nove**
- 10 - *Mestre Eleito dos Quinze*
- 11 - *Cavaleiro Eleito dos Doze*
- 12 - *Grão-Mestre Arquiteto*
- 13 - *Real Arco*
- 14 - *Perfeito e Sublime Maçom**

* Transmitidos por Iniciação.

Vamos agora fazer uma breve apreciação ou pequeno resumo de cada Grau de Perfeição em particular, com maior ênfase naqueles transmitidos por Iniciação, uma vez que as Lojas de Perfeição, na prática, poucas ou nenhuma Sessões realizam como Loja de Grau comunicado. Estes são vistos de maneira muito superficial e ligeira, o que é uma pena.

Inefável é aquilo que não se pode exprimir por palavras. É uma alusão à tradição judaica, na qual não se pronuncia o nome de Deus.

Pronunciar o Inefável é dizer a Palavra Perdida.

Grau 4 Mestre Secreto

O Grau 4, o de Mestre Secreto, é uma continuação do 3 (Mestre Maçom). O candidato (Mestre Maçom) é levado vendado à Loja de Perfeição, onde é Iniciado neste Grau.

O Grau é dedicado por excelência ao sigilo e ao segredo, e por todo o seu desenrolar chora-se a morte por assassinato do Mestre Hiram. Os culpados ainda não foram punidos, encontrando-se foragidos.

É um Grau Bíblico-Místico-Lendário. O Mestre Secreto é recebido debaixo do loureiro e da oliveira onde, em companhia dos Irmãos, derrama lágrimas ao deparar-se com o túmulo de Hiram.

1 - Ornamentação da Loja

A Loja é decorada em preto, com lágrimas brancas e representa o *Sanctum* e o *Sanctum-Sanctorum* do Templo de Jerusalém. No Oriente encontramos a Arca da Aliança, o Altar dos Perfumes, o Altar dos Pães da Proposição, o Candelabro de 7 velas (menorá), a Urna do Maná e o Bastão de Aarão. (Detalhes extraídos da Bíblia.)

O Venerável (Três vezes Poderoso Mestre) e há apenas um Vigilante, uma vez que Hiram está morto e ainda não foi substituído.

2 - Mistérios do Grau

PALAVRAS

- SAGRADA - Iod, Adonai e Ivah (as três palavras representam a divindade)
- PASSE - Ziza

SINAIS

- ORDEM - Colocar os dedos indicador e médio direitos sobre os lábios.
- SAUDAÇÃO - Estando assim à ordem, baixar a mão e voltar à mesma situação. Se o interlocutor quiser responder, fazer o mesmo sinal com a mão esquerda (este é o Sinal de Segredo).
- TOQUE - Entremear a face interna da perna direita com a face interna da perna esquerda do interlocutor. Fazer a Garra de Mestre, deslizando a mão até o cotovelo e apertar sete vezes.

BATERIA - Dar sete pancadas, por seis e por uma (!!!!! !).

IDADE - Três vezes 27 anos completos.

TRABALHO - Da madrugada à meia-noite.

3 - Insígnias do Mestre Secreto

Avental - Branco com o cordão e debrum negro, com ramos entrelaçados de oliveira e laurel com a letra Z no meio.

Na abeta azul tem um olho sobre fundo radiante, na cor dourada.

Fita - Fita azul, forrada de negro, colocada a tiracolo e tendo como Jóia uma chave de marfim com a letra Z.

A Jóia do Mestre Secreto está inteiramente de acordo com as prescrições do Grau. A chave é o principal Símbolo do silêncio e da discrição e o marfim é um Símbolo de poder, da pureza e da sabedoria.

A letra Z é a inicial da Palavra de Passe, que por sua vez também é uma espécie de chave que abre a Loja ao Mestre Secreto.

Indumentária - Todos os Irmãos estarão vestidos de preto.

Grau 5 Mestre Perfeito

Trata-se de um Grau considerado intermediário, uma vez que é transmitido por comunicação. A parte esotérica do Grau refere-se à tradição israelita e salomônica e os trabalhos desenvolvem-se num novo aprofundamento e detalhamento da Lenda de Hiram. Desta vez é a transladação dos restos mortais de Hiram para o túmulo definitivo, cuja construção consumiu sete anos.

Todos os trabalhadores do Templo de Jerusalém param os seus trabalhos para participar dos funerais do Mestre Hiram, que, com muita pompa, ganha tumba definitiva e é sepultado junto com um triângulo de ouro onde estava escrita a sua parte da Palavra Sagrada e agora perdida.

Enfim, o Grau 5, Mestre Perfeito, é uma extensão dos Graus 3 e 4.

1 - Ornamentação da Loja

A Loja é decorada com cor verde e apresenta quatro Colunas em cada canto, representando o mausoléu de Hiram.

2 - Mistérios do Grau

PALAVRAS

-SAGRADA - Jehovah

- PASSE - Acácia

SINAIS

- ADMIRAÇÃO - Levantar as mãos e olhar para cima; em seguida deixar cair os braços, cruzando-os sobre a testa, olhando para a terra.

TOQUE - Colocar reciprocamente as mãos esquerdas sobre os ombros direitos, apertar as mãos direitas com os ombros direitos e apertar as mãos direitas com os polegares afastados.

BATERIA - Início dos trabalhos: um ano; depois: sete anos.

TRABALHO - Da uma às sete horas.

3 - Insígnias do Mestre Perfeito

Avental - De cor branca com a abeta verde. No corpo há três círculos concêntricos com uma Pedra Cúbica no centro contendo as letras IOD.

Fita - Fita verde a tiracolo com a Jóia do Mestre Perfeito formada de um Compasso aberto sobre um segmento de círculo. O Compasso está aberto em 60 graus.

Na verdade, a Jóia do Mestre Perfeito tem muito pouco a ver com o Grau, sua história, desenrolar e filosofia, ao contrário do que ocorre com a Jóia do Grau de Mestre Secreto.

Indumentária - Todos os Irmãos estarão vestidos de preto.

Grau 6 Secretário Intimo

É também um Grau intermediário e igualmente transmitido por comunicação, tratando-se de um Grau Bíblico cujo tema foi eleito no primeiro livro de Reis.

Salomão havia prometido a Hiram, rei de Tiro (não confundir com Hiram Abi ou Hiram), que, após a conclusão do Templo de Jerusalém, seria recompensado com vinte cidades que ficavam na região de Cabul na Galiléia (Palestina).

Após as exéquias de Hiram, Hiram (Rei de Tiro) resolveu sigilosamente verificar as cidades oferecidas por Salomão. Não agradou aos seus olhos o que viu. As cidades eram deploráveis e o povo, ignorante.

Este havia fornecido materiais e mão-de-obra para o templo e, julgando-se enganado por Salomão, voltou a Jerusalém e, tomado pelo ímpeto, foi diretamente à Câmara Real para tirar satisfações.

Joabem, um dos funcionários preferidos de Salomão, vendo-o passar assim arrebatado, temeu pela vida de seu rei. Resolveu assim seguir a Hiram, onde, oculto, velaria pela segurança de Salomão.

O Rei de Tiro descobriu Joabem e exigiu de Salomão uma punição, pois considerou o ato como espionagem desrespeitosa.

Salomão acalmou-o dizendo que as cidades seriam reformadas antes da entrega e deu conta da dignidade e integridade de Joabem.

Hiram compreendeu e pediu a Salomão que Joabem fosse escolhido para secretariar o tratado que em breve iriam assinar.

1 - Ornamentação da Loja

O Templo decorado para este Grau representa a Câmara de Audiências do Rei Salomão. Deve ter cortinas vermelhas e no trono há duas cadeiras (para Salomão e Hiram, Rei de Tiro). Sobre o trono há duas espadas e um rolo de pergaminho (tratado).

2 -Mistérios do Grau

PALAVRAS

- SAGRADA - Ivah (palavra referente à divindade).
- PASSE - Joabem - Resposta: Zerbal (Joabem era o nome do capitão das guardas e Zerbal significa inimigo dos inimigos de Deus).

SINAIS - ORDEM - Levar a mão direita até o ombro esquerdo e depois atravessar o corpo levando-a ao quadril direito.

BATERIA - Dar 27 pancadas por 8 e 1 vezes 3.

O Secretário íntimo também é 10º Grau Mestre Eleito dos Quinze conhecido como Mestre por Curiosidade.

3 - Insígnias do Secretário Intimo

Avental - Branco, forrado e debruado de vermelho, contendo sobre a abeta um triângulo dourado.

Fita - Fita a tiracolo de cor vermelho-vivo com a Jóia do Grau que são três triângulos entrelaçados.

Grau 7 Preboste e Juiz

Para que a justiça continuasse cada vez com mais força e vigor a ser distribuída ao povo, Salomão criou um tribunal composto por Prebostes e Juizes. Os primeiros administrariam a justiça militar; os segundos, a justiça civil. Tal narrativa foi retirada da Bíblia, dos livros de Crônicas, Reis e Juizes. Tito era o presidente deste conselho por ser o príncipe dos Harodins, chefes que trabalhavam na construção do Templo de Jerusalém.

Até então, a lei baseava-se na Lei Mosaica, contida no Pentateuco. O conselho de Prebostes e Juizes tinha a capacidade legislativa, isto é, de criar leis.

A função do Grau de Preboste e Juiz é de intuir no âmago dos Iniciados a idéia fixa da justiça e da sabedoria. Neste Grau, tudo gira em torno da obrigação de se fazer justiça. Pena que o Grau é transmitido por comunicação e poucas Sessões dele são realizadas.

1 - Ornamentação da Loja

A decoração é vermelha e o Templo é iluminado por cinco luzes, sendo uma em cada canto e uma no centro do Templo.

O Presidente é Tito e representa o Príncipe dos Harodins.

2 -Mistérios do Grau

PALAVRAS

- SAGRADAS - Jakinal (Deus residente)
- PASSE - Tito (não é hebraico)

SINAIS - Colocar os dedos indicador e médio direitos na ponta do nariz.

TOQUE - Entrelaçar com o interlocutor os dedos das mãos direitas e com o polegar dar sete toques na palma da mão(!!! !!! !).

BATERIA - Cinco pancadas (!!!! !).

IDADE - 27 anos.

TRABALHO - Oito, duas e sete.

3 - Insígnias do Preboste e juiz

Avental - De cor branca e bordado de vermelho. No corpo tem um bolso e uma roseta vermelha. Na abeta tem uma chave.

Fita - Fita vermelho-vivo e tiracolo pendente à Jóia que é uma chave.

O bolso é para guardar a chave da urna de ébano, reservatório das atas. A Jóia é condizente com o Grau e seu simbolismo.

Indumentária - Todos os Irmãos estarão vestidos de preto.

Grau 8 Intendente dos Edifícios

As grandes construções relacionadas no Antigo Testamento, realizadas por Salomão, como por exemplo a Casa do Rei e o Templo de Jerusalém, haviam terminado. As obras estavam prontas. Ocorre que o povo judeu não possuía uma cultura ligada à arte da construção civil, uma vez que, em sua maioria, eram agropecuaristas. Salomão pensou então em criar uma Escola de Arquitetura para instruir os judeus no ofício desta arte, até porque Salomão tinha interesse em criar outras construções, dispensando o concurso de estrangeiros, que eram mais caros e mesclados com o povo judeu; alteravam-lhe os costumes sociais e religiosos.

É importante salientar que muitos dos estrangeiros que vieram para a construção da Casa do Rei e do Templo de Jerusalém haviam, durante os 27 anos que duraram as obras, constituído família e fixado residência em Jerusalém.

Dentre os Prebostes e Juizes foram selecionados os Intendentes dos Edifícios.

O Grau é transmitido por comunicação.

1 - Ornamentação da Loja

A Loja é decorada em vermelho e iluminada por três grupos de luzes mais cinco diante do segundo Vigilante; sete diante do primeiro Vigilante; quinze diante do Venerável.

O Presidente representa Salomão, o Primeiro Vigilante representa Tito e o Segundo Vigilante representa Adoniram.

2 - Mistérios do Grau

PALAVRA

- SAGRADA - Judá (nome da tribo de Judá)

- PASSE - Jakinal (Deus residente)

SINAL - SURPRESA - Com as mãos em esquadrias colocar os polegares nas frentes como a proteger a vista do sol; dar nessa posição dois passos para trás e dois para frente, levando as mãos por sobre os olhos e dizer: Bem Chorim.

TOQUE - Colocar reciprocamente as mãos direitas sobre o coração e depois, com a mão direita, segurar o meio do braço esquerdo e pôr a mão esquerda sobre o ombro direito do interlocutor, dizendo: Jakinal. Este responde: Judá.

BATERIA - Cinco pancadas iguais (!!!!!).

IDADE - Três vezes nove ou 27 anos.

TRABALHO - Começa ao romper do dia e termina às sete horas da noite.

3 - Insígnias do Intendente dos Edifícios

Avental - De cor branca, debruado de vermelho e bordado de verde. No corpo há uma balança e uma estrela de nove pontas. Na abeta há um triângulo com as letras B. A. J. (iniciais de Bem Chorim, Achan e Jakinal).

Fita - Fita vermelha pendente a Jóia do Grau que é um Triângulo onde numa face estão as palavras de Judá e Jah e na outra as palavras Bem Chorim, Achan e Jakinal.

O Intendente dos Edifícios é chamado também de Mestre em Israel. Neste Grau os Irmãos estarão trajados de preto.

Grau 9 Mestre Eleito dos Nove

O Grau de Mestre Secreto, 4, é o primeiro dos Graus Inefáveis transmitidos por Iniciação. Os seguintes — 5,6,7 e 8 — são distribuídos por Comunicação.

No escalonamento dos Graus Inefáveis, o 4, 5, 6, 9 e 10 envolvem de uma maneira ou de outra o estudo da Lenda de Hiram, seu detalhamento e principalmente os seus desdobramentos.

O Grau 9, do Mestre Eleito dos Nove ou Cavaleiro Eleito dos Nove, é ministrado por Iniciação. É um Grau complexo e envolve muitos aspectos místicos, religiosos, lendários e morais.

Este Grau lembra o Tribunal de Santa Veheme; à primeira vista pode parecer enaltecer os sentimentos de vingança.

1 - Ornamentação da Loja

A Loja representa a câmara secreta de Salomão. É ornamentada de preto com lágrimas prateadas e com manchas avermelhadas, caveiras, ossos cruzados e chamas. As Colunas estão pintadas com faixas brancas e vermelhas. No Altar dos Juramentos, encoberto de preto, ficam o Pentateuco, os Estatutos do Supremo Conselho, ^as Constituições do Rito Escocês, duas Espadas cruzadas e um Punhal.

A câmara é iluminada por nove luzes — oito se dispõem em ^oc taedro em volta do Altar dos Juramentos e uma no caminho entre ^este e o Oriente.

2 - Mistérios do Grau

PALAVRAS

- SAGRADAS - Nekan (vingança) Resposta: Nekah (ferido).
- PASSE - Begoal-Kol (está revelado).

BATERIA - Nove pancadas por oito e um (!!!!!!! !).

IDADE - Oito anos e mais um completos.

TOQUE - Apresentar ao interlocutor a mão fechada com o polegar levantado; este pega da mesma forma o polegar do Irmão.

SINAL

- ORDEM - Imitar a hipótese de ameaçar com punhal.
- SAUDAÇÃO- Se dá em três tempos: Ferir o interlocutor com o punhal no rosto; este leva a mão ao rosto para ver se está ferido; Levantar o braço e ferir no coração, dizendo: Nekah!

3 - Insígnias do Mestre Eleito dos Nove

Avental - É de pele branca, forrado de vermelho e bordado de preto. Possui no corpo uma mão que segura uma cabeça ensangüentada e lágrimas de sangue. Na abeta tem uma mão que segura um punhal.

Fita - É de cor negra com nove rosetas vermelhas. Pendente à Jóia do Grau que é um punhal.

4 - Desenvolvimento do Grau

O Muito Poderoso Mestre, que representa Salomão, dá com o cabo da Espada um golpe iniciando os trabalhos. A cadeira está vazia e coberta de negro (Hiram foi assassinado). Os presentes são reconhecidos pelo Segundo Vigilante (Stolkin) com Cavaleiros Eleitos dos Nove. O questionário de abertura dos Trabalhos, envolvendo o Muito Poderoso Mestre e o Segundo Vigilante, mostra a lenda envolvendo o matador de Hiram e a morte do primeiro assassino.

Apresenta-se a Salomão um desconhecido que diz saber da presença dos três assassinos de Hiram. Informa o desconhecido que, próximo a Jopa, existe uma caverna cercada de espinheiros, onde passa uma fonte de água, na qual foi o seu cão saciar-se. Seguindo o cão, viu a caverna iluminada por tênue luz onde estavam os assassinos.

Salomão, por sorte, escolhe nove Mestres para, juntamente com o desconhecido, irem à caverna trazer os criminosos.

Durante a viagem a Jopa, Joabem, um dos escolhidos, adianta-se na caminhada e chega antes à caverna, onde um dos assassinos dormia, tendo aos seus pés um punhal. Joabem apunhala o assassino no coração e arranca a sua cabeça para levar a Salomão. Após isso lava as suas mãos na fonte de água e bebe alguns goles.

Exposto o ato a Salomão, este a princípio o condena, pois repudia a vingança e queria julgamento justo. Joabem é censurado, mas o grupo intercede em seu favor. Salomão o perdoa e dá a todo o grupo o título de Mestres Eleitos dos Nove.

Para iniciar-se no Grau de Cavaleiro Eleito dos Nove, o Intendente dos Edifícios, Grau 8, bate às portas do Templo, candidatando-se à Eleição. Durante o desenvolvimento do Ritual de Iniciação ao Grau 9, Cavaleiro Eleito dos Nove, desenrola-se o psicodrama da parte da Lenda

de Hiram acima resumida.

O Grau revela a ignomínia da vingança pura e simples e revela ao Iniciado a importância da razão no comando dos sentidos.

O desconhecido representa a razão; a Loja dos Eleitos dos Nove, os sentidos; e a caverna, o inconsciente.

Para o desenvolvimento do Ritual, todos os Irmãos estarão trajados de preto.

Este Grau é igual ao Grau 4 do Rito Moderno.

Grau 10 Mestre Eleito dos Quinze

Nos Graus 3, 4, 5 e 9, tratou-se da Lenda de Hiram e seus desdobramentos, sendo estes Graus praticamente uma sequência. O Grau 10, Mestre ou Cavaleiro Eleito dos Quinze, é uma flagrante continuação destes e especialmente do Grau 9.

No 9º Grau houve a punição de um dos assassinos (Abiram) e o 10º Grau esclarece a punição dos dois assassinos restantes.

Salomão, no aguardo da captura destes dois assassinos, determinou o embalsamento da cabeça de Abiram, que foi guardada no conselho juntamente com o seu esqueleto conservado. Foram distribuídos editais por todo o reino e regiões vizinhas, com as características dos assassinos procurados.

Chegou-se à conclusão de que os assassinos procurados estavam exercendo as suas profissões de construtores em Bendecar, onde reinava o filisteu Maacha. Os filisteus eram inimigos tradicionais dos judeus, mas durante a construção do Templo, mediante a diplomacia, Salomão manteve tratado de paz com este povo para que as obras não fossem perturbadas.

Salomão enviou a Bendecar 15 Mestres de sua confiança, com características de diplomatas, entre os quais achavam-se os nove que anteriormente haviam ido a Jopa. Então, os Cavaleiros Eleitos dos Quinze encontraram os criminosos e, de volta a Jerusalém, Zerbal e Joabem fizeram a apresentação deles a Salomão.

Foram julgados e condenados à morte: atados a um poste, tiveram o ventre aberto do peito até o púbis, permanecendo assim até que tiveram as cabeças decepadas.

Suas cabeças, juntamente com a cabeça de Abiram, foram espetadas em estacas em cada uma das três portas de Jerusalém.

Seus corpos foram atirados das muralhas da cidade para servir de repasto aos abutres e feras.

Importante notar que neste ponto a lenda contradiz o que já informava no Grau 3 (Mestre Maçom), pois neste Grau cada assassino tivera a morte por ele mesmo propugnada (garganta cortada, coração arrancado e corpo cortado ao meio).

Atualmente este Grau é transmitido por comunicação, mas alguns Rituais prevêem que deva ser concedido por Iniciação.

1 - Ornamentação da Loja

A Loja é decorada de preto com lágrimas brancas e é iluminada por 15 luzes, agrupadas em grupos de cinco diante do Presidente e de cada um dos Vigilantes.

2 - Mistérios do Grau

PALAVRAS

- SAGRADA - Zerbal (inimigo de Baal) Resposta: Benaiah (filho de Deus).

- PASSE - Elehan (Deus do Povo).

SINAIS - Fazer menção de levantar um punhal à altura do queixo e depois descer na perpendicular, como se estivesse abrindo o ventre.

- RESPOSTA - Fazer o Sinal de Aprendiz tendo o punho cerrado e o polegar levantado.

TOQUE - Entrelaçar reciprocamente os dedos da mão direita mantendo os polegares levantados e separados; aproximar-se e com o interlocutor apoiarem-se nos polegares como se quisessem enfiá-los cada um no ventre do outro.

BATERIA - Cinco pancadas iguais e espaçadas (!!!!!).

TRABALHO - Começa às cinco da manhã e termina às seis da tarde.

3 - Insígnias do Mestre Eleito dos Quinze

Avental - Branco, forrado e debruado de negro, com a abeta negra.

No corpo está representada uma cidade com muralhas quadradas (Jerusalém) com três portões e em cada um uma cabeça enfiada numa estaca.

Fita - A fita é de cor negra com três cabeças bordadas e a Jóia é um punhal.

O Grau de Mestre Eleito dos Quinze também é conhecido como Cavaleiro Eleito dos Quinze.

Os Irmãos estarão trajados de preto.

4 -Moral do Grau

O desenvolvimento do Grau de Mestre Eleito dos Quinze e as atitudes tomadas por Salomão enfatizam positivamente o necessário relacionamento internacional, condenando a prática da intolerância.

Grau 11 Cavaleiro Eleito dos Doze

Também conhecido por Sublime Cavaleiro Eleito e Sublime Cavaleiro dos Doze.

Após o julgamento e a vingança dos assassinos de Hiram, a paz havia voltado a reinar na corte do Rei Salomão. Este quis premiar os Mestres Eleitos dos Quinze e colocou seus nomes dentro de uma urna e dentre eles sorteou doze para receber o título de Cavaleiros Eleitos dos Doze para cada um deles chefiar uma das doze tribos de Israel.

A eles Salomão ensinou as artes que conhecia, referentes ao Tabernáculo e ao conhecimento de toda a legislação maçônica.

Todos os inimigos do Rei Salomão são destruídos, bem como os inimigos de Deus.

O Grau é transmitido por comunicação.

1 - Ornamentação da Loja

A Loja é decorada de preto com corações flamejantes e é iluminada por 15 luzes, agrupadas em grupos de cinco diante do Presidente e de cada um dos Vigilantes.

2 - Mistérios do Grau

PALAVRAS

- SAGRADA - Adonai (senhor) - Resposta: Amar-lah (palavra de Deus).
- PASSE - Stolkin (base firme).

SINAL - Cruzar os braços sobre o peito com os punhos cerrados e os polegares levantados.

TOQUE - Apresentar ao interlocutor (como no Grau 9) o punho cerrado com o polegar levantado. Este pega no polegar do outro e fazem o punho voltar três vezes, dizendo alternadamente as palavras: Berith, Neder e Xelemot.

- Pegar a mão direita do interlocutor e dar-lhe três toques com o polegar sobre a falange do dedo médio.

BATERIA - Doze pancadas espaçadas (!!!!!!!!!!!!!).

IDADE - Nove vezes três ou 27 anos.

TRABALHO - Das doze horas ao romper do dia.

3 - Insígnias do Grau

Avental - Avental branco forrado e debruado de preto com abeta preta. No corpo um bolso com uma cruz bordada em vermelho.

Fita - Fita em cor negra com três corações chamejantes bordados. A Jóia é um punhal.

Indumentária - Todos os Irmãos estarão trajados de preto.

Grau 12 Grão-Mestre Arquiteto

Durante a construção do Templo de Jerusalém o povo passou por dificuldades financeiras, eis que a construção encontrava-se parada no segundo pavimento e havia consumido grande soma de dinheiro arrecadado por meio de tributos.

Então, cada uma das doze tribos nomeia um arquiteto para representá-la num esforço de apresentação de um projeto que acabe a construção sem exigir que o povo contraia dívidas para tanto.

O 12º Grau é um Grau complicado que exige dos adeptos a explanação de 19 ciências. É ministrado por comunicação.

1 - Ornamentação da Loja

A Loja é armada de branco e com chamas vermelhas. Sobre a mesa dos três primeiros oficiais há um estojo de matemática. A Loja representa uma reunião de arquitetos.

2 - Mistérios do Grau

PALAVRAS

- SAGRADA - Adonai (senhor)
- PASSE - Rabbanaim (grande construtor)

SINAIS - Colocar a mão direita na palma da esquerda; fechar os dedos da mão direita e com o polegar simular os movimentos de traçar planos na palma da mão, olhando diversas vezes para o Grão-Mestre, para receber dele inspiração.

TOQUE - Entrelaçar os dedos da mão direita com os da esquerda do interlocutor. Em seguida, os dois levam as mãos livres por sobre o quadril.

BATERIA - Dez pancadas da seguinte forma: (! !! !!! !!! !).

IDADE - Idade da plenitude: 45 anos. Cinco vezes o quadrado de três.

TRABALHO - Desde que surge a Estrela da manhã até o pôr-do-sol.

3-Insígnias do Grau

Avental - Avental branco, forrado e debruado de azul, tendo no corpo um bolso para guardar os planos.

Fita - Fita de cor azul, pendente a Jóia do Grau que é uma placa onde estão gravadas de um lado sete semicírculos com sete estrelas e um triângulo com a letra A no centro; no outro lado estão gravadas cinco Colunas, cada uma de uma ordem de arquitetura, um Nível, uma Cruz, um Esquadro e um Compasso com as letras RN. Debaxo de cada Coluna tem a inicial de seu nome: CDTIC.

Indumentária - Todos os Irmãos estarão trajados de preto.

Grau 13 Real Arco

Também chamado de Cavaleiro do Real Arco, é um Grau dedicado à procura do Delta Sagrado. Enoque, filho de Jared e descendente de Adão, pela sua postura e retidão, foi recompensado por Deus com um sonho em que estava numa montanha, cujo cume elevava-se aos céus. Ali, Enoque viu uma placa triangular de ouro com a escrita do Nome Inefável. É importante salientar que o judeu não pronuncia o nome de Deus, até por não conhecê-Lo. Depois, foi Enoque arrebatado por um corte de precipício no qual apareciam nove arcos superpostos e embaixo do último aparecia a mesma placa triangular. Inspirado pela visão deste sonho, Enoque quis construir um Templo embaixo da terra, sustentado pelo empilhamento de nove arcos e dedicado a Deus.

Matusalém, seu filho, construiu o Templo e Enoque fez uma placa de ouro, conforme o sonho, e a pôs debaixo do nono arco, guardada num cubo de ágata e pedras preciosas.

Sabia Enoque que o dilúvio viria e, temendo que o conhecimento das artes e das ciências desaparecesse, construiu duas colunas. Uma de mármore para resistir ao fogo e outra de bronze para resistir ao dilúvio, as quais colocou no cume da montanha onde abaixo estavam os nove arcos.

Na coluna de mármore gravou a indicação dos arcos e do precioso tesouro que encerravam. Na coluna, de bronze gravou os princípios das artes liberais.

Matusalém, filho de Enoque, foi pai de Lamec, que foi pai de Noé e quem construiu a Arca, conforme Gênesis.

Com a intensidade do dilúvio a Coluna de mármore foi destruída, mas a de bronze foi conservada, salvando-se a ciência, apesar de se ter perdido a localização do tesouro de Enoque.

Salomão, após a morte de Hiram, determinou a construção de um edifício-sede para a justiça, no lugar onde Enoque havia construído o seu Templo. Para tal foram retirados os escombros da coluna de mármore e a coluna de bronze e Adoniram, Joabert e Stolkin foram medir a terra. Descobriram as tampas de pedras e, sucessivamente, os nove arcos, até o último, onde estava o Nome Inefável no Delta Sagrado de ouro. Levaram o achado a Salomão e as Palavras e os Sinais que proferiram e fizeram durante o achado passaram a ser as Palavras e os Sinais do Cavaleiro do Real Arco.

1 - Ornamentação da Loja

A Loja representa o Templo de Enoque. Um subterrâneo abobadado e nove arcos sustentam a abóbada e sobre cada arco está um dos nove nomes de Deus.

2 - Mistérios do Grau

PALAVRAS SINAIS

- SAGRADA - Jeová.

- PASSE - Não tem.

SINAIS

- ADMIRAÇÃO - Levantar as mãos para o céu inclinando a cabeça para o lado esquerdo ao mesmo tempo que coloca o joelho direito no chão.

-ADORAÇÃO -Ficar ajoelhado sobre os dois joelhos.

TOQUE - Colocar as mãos nas axilas do interlocutor como se fosse para ajudá-lo a levantar-se, dizendo: Taub-Banal, Hamelech Ghiblem.

Resposta: o interlocutor faz o mesmo toque, dizendo: Jabulum.

BATERIA - Cinco pancadas por dois e três (!! !!!).

IDADE - 63 anos completos ou sete vezes o quadrado de três.

TRABALHO - Do anoitecer ao alvorecer.

3 - Insígnias do Cavaleiro do Real Arco

Avental - Há divergência entre os autores. Alguns informam que neste Grau, a exemplo de outros, não há Avental. Outros informam que o Cavaleiro do Real Arco utiliza um Avental de cetim branco forrado e debruado de vermelho. Na prática, como é um Grau concedido por comunicação, os Obreiros não adquirem este Avental, utilizando o Avental do Grau 9, como, aliás, não adquirem os Aventais dos Graus concedidos por comunicação de uma maneira geral.

Fita - Fita em cor púrpura, da qual pende a Jóia que é um triângulo dourado.

Indumentária - O Três Vezes Poderoso Grão-Mestre utiliza uma túnica amarela tendo

por cima um manto azul.

Os Irmãos terão as cabeças cobertas por chapéu e usarão roupas pretas.

Grau 14 Perfeito e Sublime Maçom

Também conhecido pelos nomes de Grande Eleito ou Grande Escocês da Abóbada Sagrada de Jaime VI, ou Grande Escocês da Perfeição ou Grande Eleito Antigo, este Grau encerra a série dos Graus Inefáveis e concedidos pelas Lojas de Perfeição, que vão do 4 ao 14 e buscam encontrar a "Palavra Perdida" que é o nome de Deus. Para ir adiante o Maçom deve procurar iniciar-se num capítulo, onde galgará do Grau 15 ao 18.

E um Grau Bíblico que tem parte baseada na história da sarça ardente e parte baseada na lenda de que Salomão fez construir embaixo do *Sanctum Sanctorum* um local para reunião dos Perfeitos e Sublimes Maçons.

No monte Horebe viu Moisés uma sarça que ardia e não se consumia (Exo. 3-1 a 22) e aproximando-se da sarça esta lhe disse:

"Moisés, Moisés!" E a voz de Deus continuou: "Não te chegues para cá, retira as suas sandálias porque o lugar onde está é Terra Santa!" E disse mais: "Eu sou o Deus do teu pai, o Deus de Abraão, o Deus de Isaac e o Deus de Jacó". Moisés escondeu o rosto porque temeu olhar para Deus. Moisés, ao se aproximar da Sarça Ardente, protegeu do calor o seu rosto com a mão direita sobre a face esquerda e com a palma para fora. Ficou sendo este o Sinal do Fogo.

Nesta aparição prometeu Deus a Moisés a libertação do seu povo do jugo egípcio e a viagem para a terra prometida, Canaã. Deus revelou a Moisés o seu próprio nome.

A Iniciação do Grau 14 é demorada e o candidato é inquirido em todos os Graus adquiridos anteriormente. O candidato vai imolar as suas paixões no centro do Templo, onde há uma mesa com um machado e uma faca grandes. Depois da imolação, o candidato passa por novas purificações, pela água e pelo fogo e é purificado também por uma mistura de azeite, farinha de trigo e vinho, que é passada com uma trolha na sua testa, nos seus lábios e sobre o coração. Após a Iniciação o Orador faz a leitura da Lenda do Grau, cujo resumo é o seguinte:

Jubulum, Joabert e Stolkim haviam descoberto o Templo de Enoque e o Santo Nome gravado sob o novo arco sendo levado a Salomão.

Este criou então o Grau de Perfeito e Sublime Maçom para recompensá-los.

Após o término da construção do Templo de Jerusalém, vários Perfeitos e Sublimes Maçons dispersaram-se pelo mundo. Os maçons de Graus inferiores multiplicaram-se e perderam a unidade e os segredos dos Graus, tais como Toques, Palavras e Sinais, passaram inclusive a ser do conhecimento dos profanos. Os Maçons só queriam frivolidades e festas e as Iniciações eram feitas às pressas e sem os cuidados necessários, havendo a Maçonaria se degenerado. Só os Perfeitos e Sublimes Maçons se mantiveram livres destes problemas, conservando incólume a Palavra Sagrada, que foi guardada sob a abóbada debaixo do *Sanctum Sanctorum*. Salomão deu aos Sublimes e Perfeitos Maçons um anel para simbolizar a sua virtude e os compromissos assumidos.

Quando Jerusalém foi invadida por Nabucodonosor, os Perfeitos e Sublimes Maçons se retiraram e, por zelo quanto ao seu segredo, destruíram a Palavra Sagrada, que a partir de então somente foi transmitida por tradição oral.

O Grau bem alertava já naquela época para a eventual desvirtuação da Maçonaria, com a sua degeneração a partir da falta de seriedade nos primeiros Graus, coisa que acontece nos dias atuais.

1 - Ornamentação da Loja

A Loja representa uma abóbada subterrânea de cor vermelha e ornamentada com chamas. É iluminada por 24 luzes. No Oriente encontram-se o Altar dos Perfumes, o Altar com os 12 Pães da Proposição, uma taça de ouro e uma trolha de pedreiro, além do Altar dos Sacrifícios aludido na Iniciação. No Ocidente um mar de bronze. No Altar um Delta com o Tetragrama Sagrado.

2 - Mistérios do Grau

PALAVRAS

- SAGRADA -Jeová.
- Grande Palavra de Passe - Bea-Macheh Bameha-rah (Louvado seja Deus).
- 1ª Palavra Coberta - Jabulum (produzido pela divindade).
- 1ª Palavra de Passe - Schibolet (fartura e abundância).
- 2ª Palavra Coberta - Machobim (está morto).
- 2ª Palavra de Passe - El Hhanan (misericordioso).
- 3ª Palavra Coberta - Adonai (Senhor).

SINAIS

- Juramento - Levar a mão direita ao lado esquerdo e retirá-la como se fosse abrir o ventre.
- De fogo e de Ordem - Levar a mão direita aberta à face esquerda, palma para fora, e segurar o cotovelo direito com a mão esquerda.
- De Admiração e de Silêncio - Levantar as duas mãos abertas para o céu inclinando a cabeça e os olhos para cima. Levar aos lábios os dedos indicador e médio da mão direita.

TOQUES

- 1º Pegar a mão direita reciprocamente e voltá-la três vezes, alternadamente para a direita e esquerda, dizendo também, alternadamente, cada um, Berith! O outro: Neder! E o primeiro Xelemoch!
- 2º. Tomar-se reciprocamente a mão direita com a Garra de Mestre, dizendo: ides vós mais longe? Resposta: avançar a mão direita ao longo do cotovelo esquerdo do interlocutor e colocar a mão esquerda sobre o seu ombro direito. Balançar três vezes, tendo a perna direita entre as pernas do interlocutor.

BATERIA - 24 pancadas, por 3, 5, 7, 9.

IDADE - O quadrado de 9 ou 81 anos.

TRABALHO - Do meio-dia à meia-noite.

3 - Insígnias do Sublime e Perfeito Maçom

Avental - Branco, forrado e debruado de vermelho vivo, com a tira azul. No corpo, o desenho de uma pedra quadrada com uma argola chumbada nela.

Fita - De cor vermelho-vivo, tendo suspensa a Jóia do Grau que é um Compasso dourado e coroadado, com uma medalha no centro, tendo de um lado o Sol, de outro uma estrela com a letra G no centro. Os Irmãos estarão trajados de preto.

O Grau 14 é igual ao Grau 5 do Rito Moderno.

LOJA CAPITULAR — OS GRAUS CAPITULARES

Os Graus Capitulares

São todos aqueles compreendidos entre os Graus 15 e 18 e concedidos por um Capítulo. Destes Graus o mais importante é o 18 - Cavaleiro Rosa-Cruz, considerado até o século XVIII como o coroamento final do Sistema Escocês, e no qual todos os Ritos conhecidos e que possuíam Altos Graus terminavam.

São os seguintes os Graus que compreendem o conjunto dos Graus Capitulares:

15 - Cavaleiro do Oriente ou da Espada

16 - Príncipe de Jerusalém

17 - Cavaleiro do Oriente e do Ocidente, e

18 - Cavaleiro Rosa-Cruz

Destes quatro Graus Capitulares, o 15 - Cavaleiro do Oriente ou da Espada e o 18 - Cavaleiro Rosa-Cruz são transmitidos por Iniciação e os dois intermediários, 16 - Príncipe de Jerusalém e 17 - Cavaleiro do Oriente e do Ocidente, por Comunicação.

Dos Graus Capitulares, dois deles são idênticos a Graus do Rito Moderno, quais sejam, o Grau 15 do Rito Escocês é idêntico ao Grau 6 do Rito Moderno e o Grau 18, idêntico ao Grau 7.

Vamos agora estudar cada um destes quatro Graus Capitulares.

Grau 15 Cavaleiro do Oriente

Jerusalém havia sido invadida pelos soldados de Nabucodonosor e o Templo de Jerusalém, construído por Salomão, foi profanado, saqueado e destruído. Os israelitas foram levados como escravos e dentre eles o rei Joconias.

Passaram-se 70 anos e Ciro substituiu a Nabucodonosor no trono da Pérsia e Zorobabel, filho de Joconias, obteve de Ciro a libertação e autorização para os judeus reerguerem o Templo de Jerusalém.

Note-se aí que seria o segundo Templo, posto que o primeiro, construído por Salomão, havia sido destruído. Este Templo entrou para a história como Templo de Zorobabel.

O Grau é bíblico e histórico.

Diz a lenda que durante a invasão de Nabucodonosor alguns judeus fugiram para o Egito, onde refugiaram-se. Depois voltaram a Jerusalém onde, nas ruínas do Templo, reuniram-se em conselho.

Eis que se aproxima um estranho que se faz reconhecer dando a Palavra Sagrada e identificando-se como Zorobabel. O Chefe do Conselho narrou a ele as aflições do povo e a vontade de reconstruir o Templo.

Zorobabel fez então viagem a Babilônia e conseguiu de Ciro a libertação dos judeus e a autorização para reconstruir o Templo.

Inicialmente, Ciro tentou de todas as formas barganhar com Zorobabel sua autorização, com a troca por segredos, firmemente resistido por este. Ciro convenceu-se e, comovido com a firmeza de Zorobabel, deu a autorização, libertou os judeus cativos, devolveu os Vasos Sagrados do Templo que haviam sido presas de guerra e, finalmente, fez de Zorobabel Príncipe da Pérsia e governador de Judá.

Zorobabel iniciou a reconstrução do Templo com sete mil operários, fato que enciumou

aos samaritanos (habitantes da Samaria) que haviam construído o seu próprio Templo.

Em face deste ciúme os judeus tinham de trabalhar com a Trolha numa mão e a Espada na outra.

O Grau enfatiza a resistência da razão.

1 - Ornamentação da Loja

A Loja funciona em duas câmaras, sendo uma forrada de vermelho e a outra de verde, e cada uma é iluminada por 72 luzes.

O Presidente do Capítulo tem o título de Atersata e representa Ciro, Rei da Pérsia.

2 - Mistérios do Grau

PALAVRAS

- SAGRADA - Raphodon (Senhor consolador).

- PASSE - Jaaborom Hammain (passagem difícil das águas). A Palavra de Passe é seguida das letras L. D. P., que significam "Liberdade de Passar".

SINAIS

- DE ORDEM - Levar a mão direita ao ombro esquerdo.

- SAUDAÇÃO - Levar a mão direita do ombro esquerdo até a coxa direita, imitando o movimento de serpentear; depois, desembainhar a Espada levando-a para posição de combate.

BATERIA - Sete pancadas por uma (! !!!!!).

IDADE - 70 anos.

ACLAMAÇÃO - "Glória a Deus e ao Soberano!"

3 - Insígnias do Cavaleiro do Oriente

Avental - Branco, forrado e debruado de verde, tendo sobre a abeta uma cabeça atravessada por duas espadas cruzadas. No corpo estão três triângulo concêntricos, formados por inúmeros triângulos pequeninos.

Fita - Os autores divergem sobre a fita; uns propugnam o uso da fita, outros, do colar. A fita é verde, tendo sobre ela pintados ossos, espadas inteiras e quebradas, membros tendo o desenho de uma ponte com as letras L. D. P. A Jóia é uma Espada em formato de alfanje.

Para o colar, propugnam uma Jóia que são três triângulos concêntricos, tendo como centro duas Espadas cruzadas.

O Grau de Cavaleiro do Oriente ou Cavaleiro da Espada é transmitido por Iniciação e inicia a série dos Graus Capitulares, que culminará com o Grau 18 - Cavaleiro Rosa-Cruz.

Grau 16 Príncipe de Jerusalém

De certa forma este Grau é uma continuação do anterior, o que nem sempre acontece com os Graus Superiores. Zorobabel estava reedificando o segundo Templo e, como sabemos, as nações vizinhas e principalmente os samaritanos perturbavam a construção, fazendo com que os Obreiros tivessem de trabalhar com a Trolha numa mão e a Espada na outra.

Os inimigos procuravam também fazer chegar a Dario, rei da Pérsia e sucessor de Ciro, cerrada oposição, de modo a procurar colocá-lo contra os judeus e fazer parar a construção.

Um grupo de embaixadores, composto por quatro Cavaleiros do Oriente ou da Espada, procurou, por meios diplomáticos, contatar Dario, para interceptar a campanha oposicionista, neutralizando-a para pedir a sua proteção aos judeus.

A princípio Dario os fez receber acorrentados, mas, ouvindo a apresentação de Zorobabel, foram soltos. Dario, ouvindo os argumentos, expediu um decreto condenando à crucificação todo aquele que interferisse com a construção.

Os samaritanos submeteram-se a Israel e passaram a pagar tributos a este Estado.

Para ministrar a justiça, Zorobabel nomeou cinco juizes, concedendo-lhes o título de Príncipes de Jerusalém.

1 - Ornamentação da Loja

A Loja divide-se em duas câmaras que se intercomunicam. A primeira representa a corte de Zorobabel; a segunda representa a corte de Dario. A passagem por onde é conduzido o candidato ao Grau representa o caminho da Babilônia (corte de Dario) a Jerusalém (corte de Zorobabel). A primeira sala é rosa e a segunda é vermelha.

2 - Mistérios do Grau

PALAVRAS - SAGRADA - Adar (nome do 12^o mês). - Resposta: Esrim Schlasch (23^o dia).

- PASSE - Tebeth (10^o mês) Resposta: Esrim.

SINAIS - 1^o fazer esquadria unindo o calcanhar direito à ponta do pé esquerdo; 2^o mão direita cerrada, dedo indicador levantado como se estivesse empunhando uma Espada para o ataque; 3^o estende-se o braço direito e coloca-se a mão esquerda espalmada sobre o quadril esquerdo.

TOQUE - Tomar mutuamente a mão direita e dar com o polegar, alternadamente, cinco pancadas (por uma e duas vezes por duas) na articulação do dedo mínimo. Em seguida juntar os pés direitos pelas pontas e tocarem-se os joelhos; pôr mutuamente as mãos esquerdas abertas sobre os ombros direitos, dizendo o primeiro: 20! E o segundo: 23!

BATERIA - 25 pancadas por quatro e por uma, quatro vezes.

IDADE- 25 anos completos.

TRABALHO - Começa-se ao nascer do Sol e termina-se ao meio-dia.

3 - Insígnias do Grau

Avental - De cor carmesim (vermelho vivo) debruado de branco, tendo bordado no corpo o Templo de Salomão, com um Delta à direita e um Esquadro à esquerda. Acima do

Delta uma Espada e acima do Esquadro um escudo. Na abeta, uma mão segurando uma balança (Símbolo da Justiça).

Fita - De cor amarronzada com uma balança da justiça.

A Jóia é uma medalha, tendo gravada num lado a balança da justiça e no outro o Templo de Salomão.

Luvras - Os Príncipes de Jerusalém utilizam luvas vermelhas.

Grau 17 Cavaleiro do Oriente e do Ocidente

Este Grau ensina que, após a tomada de Jerusalém pelos romanos, os israelitas deixaram a Judéia, indo para os desertos, onde passaram a constituir a Ordem dos Essênios.

O Grau é apocalíptico e na sua transmissão faz alusão ao Apocalipse de São João ou ao Livro da Revelação, sendo o primeiro dos Graus que remontam ao Novo Testamento. O Grau também é conhecido como Cavaleiro do Oriente ou do Apocalipse.

Os trechos do Apocalipse referidos no Ritual são a passagem dos quatro cavaleiros (a conquista, a guerra, a morte e a fome).

O número sete é uma constante no Ritual. Fala do Livro dos Sete Selos, das Sete Trombetas, das Sete Estrelas, dos Sete Candelabros, e sete letras têm as Palavras Sagradas e de Passe do Grau.

A ordem dos Essênios, com a especialidade na arte de curar, também faz parte da história do Grau que, enfim, descreve a história dos Cavaleiros das Cruzadas, que, ao regressarem da Terra Santa, fundam e organizam a Ordem dos Templários. Os Cavaleiros do Oriente eram aqueles que permaneciam no Oriente.

1 - Ornamentação da Loja

O Templo é da cor vermelha com estrelas de ouro. Neste Templo, reúne-se o Grande Conselho, que é a Loja do Grau.

2 - Mistérios do Grau

PALAVRAS

- SAGRADA - Abaddon (destruição).

- PASSE - Zabulon (Céu).

SINAIS - SINAL DE ORDEM - Coloca-se a mão direita sobre a fronte e olha-se para o ombro direito dizendo: Abaddon! Resposta: Zabulon!

TOQUE - Coloca-se a mão esquerda na direita do interlocutor, mantendo os dedos estendidos. Este coloca a sua mão direita sobre a esquerda do Irmão, olhando ambos para o ombro direito. Depois toca-se com a mão esquerda o ombro esquerdo do interlocutor e este acaricia com a mão direita o ombro direito do Irmão.

BATERIA - Sete pancadas por três, por três, por uma (!!! !!! !).

TRABALHO - Do pôr ao nascer do Sol.

3 - *Insígnias do Grau*

Avental - De cor amarela forrado e debruado de vermelho.

Fitas - São duas: a primeira é branca, a segunda é preta da qual pende a Jóia do Grau.

Jóia - Trata-se de um heptágono dourado e prateado, tendo num lado no centro o Cordeiro deitado sobre o Livro dos Sete Selos. Em cada um dos Selos tem uma das letras B, D, S, P, H, G, F. Essas letras também aparecem nos ângulos do heptágono neste mesmo lado. No outro lado há duas Espadas cruzadas e uma balança.

Grau 18 Cavaleiro Rosa-Cruz

Também chamado de Cavaleiro da Águia Branca ou Cavaleiro do Pelicano, é um Grau especial, primeiramente pelas coisas de que trata, depois porque foi o último dos Graus nos Ritos que contam com Altos Graus.

O Rito Escocês adotou por inteiro o Cerimonial do 1- e último Grau do Rito Moderno, uma vez que o Grau no Escocismo original, Cavaleiro Rosa-Cruz de Kilwinning e Heredon, exigia muita complicação para o Cerimonial de Iniciação, inclusive uma sala com sete câmaras.

O Grau pertence à categoria dos Graus Gnósticos e Superiores, sendo consagrado à vitória da luz sobre as trevas, ao Culto Evangélico e ao advento de Cristo, à encarnação do Verbo.

A Loja funciona em três salas que representam os três planos pelos quais transitam os candidatos, quais sejam a morte, o plano astral e a ressurreição.

É um Grau extremamente místico e esotérico e, via de regra, só é transmitido às Quintas-feiras Santas, embora todo o Cerimonial seja inteiramente judaico.

Ao final dos Trabalhos é realizada a Ceia dos Cavaleiros Rosa-Cruz, erroneamente chamada de Santa Ceia, pois é um Kidush igual ao que Cristo teve na sua Última Ceia, que passou à história como Santa Ceia. A Ceia da Iniciação é a Ceia dos Cavaleiros Rosa-Cruz.

O Kidush é uma refeição mística elaborada pelos judeus na véspera de uma festa religiosa ou na véspera do sábado.

O Templo Rosa-Cruz é forrado de vermelho, tendo abaixo do Dossel o Pannel do Grau e o Estandarte do Capítulo. O Altar dos Juramentos fica no Santuário, à entrada. Nele está o Livro Sagrado e a Menorá (Candelabro de Sete Velas).

101 Para as Iniciações, o Templo é dividido em três Câmaras, a saber:

1ª Câmara

- Forrada de preto com lágrimas brancas. Sobre o Pavimento Mosaico encontram-se Colunas e utensílios de trabalho quebrados.

No Santuário, a três degraus, fica o Altar do Atersata, no primeiro degrau fica o Pramanta, instrumento feito para produzir fogo.

No Altar há uma Cruz ladeada por dois castiçais de velas amarelas, e acima do Dossel fica a Estrela Flamejante. O Altar é separado do corpo da câmara por uma cortina preta e aberta no meio. Em seguida uma mesa triangular coberta de pano preto sobre a qual estão um Compasso, um Esquadro, um Tríplex Triângulo, uma Cruz de Ébano com a Rosa Mística e as letras INRI, um Avental preto com a Rosa-Cruz no centro e uma fita preta. À direita fica a Menorá, com sete velas. Há também três Colunas com resplandecentes com as palavras FÉ, ESPERANÇA e CARIDADE.

2ª Câmara - É forrada de preto e representa um lugar de martírios e suplicios.

3ª Câmara - Ornamentada de folhagens, é forrada de vermelho e aparece um resplendor

com a letra Iod. Há também transparentes, com as palavras *infinito, imortalidade, razão e natureza*.

No centro do Templo, sobre uma mesa triangular, fica o Pramanta.

Isto é o que preconizam os Rituais. No entanto, a maioria das Lojas, por comodidade e custos, reduz as Câmaras para duas, o que é uma pena.

1 - Mistérios do Grau

PALAVRAS

- SAGRADA - Dar alternadamente as letras INRI (Jesus Nazareno Rei dos Judeus ou o fogo renova a natureza toda).

- PASSE - EMANUEL

- Resposta: PA VOBIS.

SINAIS - Três são os Sinais do Cavaleiro Rosa-Cruz:

- DE ORDEM - É o Sinal do Bom Pastor. Com os olhos levantados para os céus, cruzar os braços sobre o peito com

- DE RECONHECIMENTO - Mostrar o céu com o indicador da mão direita.

Resposta - Mostrar a Terra com o mesmo dedo.

- DE SOCORRO - Ficar à Ordem (com o Sinal do Bom Pastor) e cruzar as pernas pondo a direita por trás da esquerda.

TOQUE - Colocar-se um Irmão e um Interlocutor à Ordem, um defronte do outro, se saudarem inclinando-se e depois pôr mutuamente as mãos sobre o peito, sem descruzar os braços, e dizer, um: EMANUEL, outro: PA VOBIS.

2 - Insígnias do Cavaleiro Rosa-Cruz

Avental - De cetim branco com orla vermelha e forrado de preto. No corpo tem a Jóia do Grau bordada de dourado. No forro tem uma cruz bordada em vermelho.

Fita - Não utiliza fita, mas sim um colar de cor vermelha, forrado de preto, com a Jóia bordada na frente e a cruz no interior.

Jóia - A Jóia compõe-se de um Compasso aberto em 60° sobre um arco de círculo. Entre as pernas do Compasso há um pelicano alimentando sete filhotes, cujo peito sangra. Por trás do pelicano, uma cruz em vermelho, com a Rosa Mística. Na cabeça do Compasso há uma Coroa Real. A Jóia é dourada e prateada e no outro lado há uma águia.

Indumentária - O traje de todos os Cavaleiros é o preto com luvas brancas e Espada à cinta.

Na primeira Câmara, todos os Cavaleiros podem usar dalmática branca com orla de seda preta e uma cruz vermelha à altura do coração.

Durante o início da Iniciação do Grau 18, os Aventais e as fitas serão cingidos pelo avesso.

Este Grau é idêntico ao Grau 7 (e último Grau) do Rito Moderno ou Francês.

OFICINA DE KADOSH — OS GRAUS FILOSÓFICOS

Os Graus Filosóficos

Os Graus Filosóficos são aqueles Graus Concedidos pelos Conselhos de Kadosh e que estão compreendidos entre os Graus 19 -Grande Pontífice e 30 - Cavaleiro Kadosh.

São transmitidos por Iniciação os Graus 19, 22, 25, 28 e 30; os demais são transmitidos por comunicação.

São os seguintes os Graus Filosóficos:

- 19 - Grande Pontífice ou Sublime Escocês*
- 20 - Soberano Príncipe da Maçonaria ou Mestre Ad Vitam*
- 21 - Noaquita ou Cavaleiro Prussiano*
- 22 - Cavaleiro do Real Machado*
- 23 - Chefe do Tabernáculo*
- 24 - Príncipe do Tabernáculo*
- 25 - Cavaleiro da Serpente de Bronze*
- 26 - Príncipe da Mercê ou Escocês Trinitário*
- 27 - Grande Comendador do Templo*
- 28 - Cavaleiro do Sol*
- 29 - Grande Cavaleiro de Santo André*
- 30 - Cavaleiro Kadosh*

Neste conjunto de Graus acontece uma coisa interessante, pois pela primeira vez na Maçonaria é dispensado o uso de Avental, uma vez que nos Graus 19, 29 e 30 não há a presença deles. Também os Irmãos do Grau 31, em Loja do Grau 31, não usarão Avental, bem como não existe Avental para o Grau 33.

Grau 19 Grande Pontífice

Também conhecido por Sublime Escocês, este Grau inicia a escalada hierárquica dos Graus Filosóficos que vão do 19 ao 30.

O Grau remonta ao Apocalipse de São João, exatamente no trecho em que é dada a visão da Nova Jerusalém ou Jerusalém Celeste (Apo. 21).

Arrebatado em espírito da ilha de Patmos, na Grécia, onde cumpria exílio, João teve as visões da Revelação e, no Capítulo 21, trata da Nova Jerusalém, que é descrita com detalhes, inclusive com a Árvore dos Doze Frutos. A cidade parece baixar do céu sobre uma nuvem para esmagar a serpente de três cabeças, espécie de hidra de Lema que dominaria o Velho Universo.

No Ritual, um quadro representando a Jerusalém Celeste parece baixar do céu. No centro do Templo é erguida uma montanha, à qual o candidato escala deparando-se com um precipício.

O termo pontífice é de origem latina e quer dizer construtor de pontes. Consta que Horácio Cocles, para interceptar o exército persa que estava para invadir Roma, na ponte que conduzia à cidade, resolveu contrapor-se ao inimigo numa cabeceira da ponte, ganhando tempo, enquanto seus soldados destruíam a outra. A ponte ruiu e todos os inimigos caíram no rio Tibre, tendo Horácio se sacrificado pelos seus companheiros e por Roma.

Para comemorar o seu feito, seus companheiros criaram um grupo de defesa e

conservação de pontes em Roma, denominados pontífices, cujo chefe era o Sumo Pontífice.

A partir da entrada no Templo o candidato à Iniciação recebe o cetro, escala a montanha e ajuda a medir a Cidade Santa. Depois de diversos diálogos, o Cavaleiro Rosa-Cruz é informado do significado das Doze Estrelas. Após as três viagens, o Três Vezes Poderoso Mestre retorna a falar e o candidato presta o Juramento do Grau, composto de vários compromissos e propósitos.

É uma cerimônia longa e complexa que traz inúmeros ensinamentos e lições.

1 - Ornamentação da Loja

O Templo representa a Jerusalém Celeste, que é o reino de Deus. É decorado em azul e com estrelas de ouro.

2 - Mistérios do Grau

PALAVRAS

- SAGRADA - Aleluia (louvado, glorificado).

- PASSE - Emanuel (Deus está conosco).

SINAIS - Estender para a frente e horizontalmente o braço e a mão direita e abaixar perpendicularmente os três dedos (mínimo, anular e médio).

TOQUE - Colocar com o interlocutor a palma da mão direita sobre a testa, dizendo o primeiro ALELUIA! - o segundo responde: LOUVAI O SENHOR! O primeiro diz: EMANUEL! E o segundo diz: DEUS NOS AJUDE! E ambos dizem: AMÉM!

BATERIA - Doze pancadas iguais por uma e uma, doze vezes.

IDADE - Prestes a não contar.

TRABALHO - No início: hora predita! No final: é a hora completa!

3 - Insígnias do Grau de Grande Pontífice

Avental - Segundo alguns autores, o Grau não possui Avental.

Outros, todavia, o informam como sendo carmesim forrado e debruado de branco, tendo no corpo as letras Alfa e Tau fenícios.

Fita - Usada a tiracolo, de cor carmesim com orla branca, tendo bordadas doze estrelas e as letras gregas alfa e ômega.

Jóia - Um retângulo dourado tendo gravado de um lado a letra alfa e de outro a letra ômega.

Faixa - Usada na cabeça por todos, de cor azul-celeste com doze estrelas douradas.

Alguns autores informam que as letras são o Alfa e o tau fenício. .

Indumentária - O Três Vezes Poderoso usa uma túnica comprida de cetim na cor branca. Os demais membros vestem, igualmente, uma túnica branca, porém, de linho.

Grau 20 Soberano Príncipe da Maçonaria

Também conhecido por Mestre *Ad Vitam* ou Grão-Mestre de Todas as Lojas, um dos pontos altos do Grau 20 é relembrar a construção do Templo de Jerusalém.

Lembramos que foram três os Templos de Jerusalém, construídos, profanados e destruídos; o primeiro foi o Templo de Salomão, que foi profanado e destruído pela invasão do persa Nabucodonosor. O segundo foi o Templo de Zorobabel, profanado e destruído por Pompeu, Imperador Romano. O terceiro foi o Templo de Herodes, construído pelo Governador de mesmo nome e mandado destruir pelo Imperador romano Tito, no ano 70 da nossa era.

Neste Grau referimo-nos à reconstrução do Templo de Jerusalém feita por Zorobabel; portanto, o segundo Templo, cuja história é referida no Grau 15 - Cavaleiro do Oriente ou da Espada, sob as ordens dos reis persas Ciro e Dario.

Este é um Grau Bíblico-templário e a sua lenda refere que os caldeus instituíram no deserto as escolas de tribunos-oradores, cuja incumbência era procurar a verdade e que destas tribunas tiveram origem as diversas doutrinas, como os filósofos, os cabalistas e os Maçons.

Segundo Nicola Aslan este Grau ocupa-se da redenção das massas pela pregação da verdade.

O Grau é concedido por comunicação.

1 - Ornamentação da Loja

O Templo é decorado nas cores azul e amarelo.

2 - Mistérios do Grau

PALAVRAS -

SAGRADA - Rasah Betsijah ou Jehovah (conforme o Ritual).

- PASSE - Jeksan

- Resposta: Stolkin.

SINAL - São quatro os Sinais do Soberano Príncipe da Maçonaria:

- PRIMEIRO SINAL - É o Sinal das Quatro Esquadrias. Pôr a mão direita sobre o coração com os dedos unidos e o polegar afastado (formam-se duas esquadrias; uma com os dedos e a outra com braço e antebraço). Pôr a mão esquerda sobre os lábios, dedos estendidos e polegar afastado (forma a terceira esquadria). Unir os calcanhares em esquadria. Forma-se aí a quarta esquadria.

- SEGUNDO SINAL - Colocar-se de joelhos, encostando os cotovelos no chão, prostrando a cabeça um pouco inclinada para a esquerda.

- TERCEIRO SINAL - Cruzar os braços sobre o peito (como no sinal do Bom Pastor), os dedos estendidos, os polegares em esquadrias (duas esquadrias) e os pés unidos pelos calcanhares em esquadria.

- SINAL DE INTRODUÇÃO- Erguer o braço direito diante da cabeça como para defender-se de um golpe (com Espada). Encontrando-se as Espadas, cruzam-se e formam a Abóbada de Aço.

TOQUE - Os Irmãos pegam-se mutuamente com a mão direita o cotovelo do braço direito, apertando-o por quatro vezes. Depois, correr a mão ao longo do antebraço e pressionar com o indicador na ligadura do punho direito.

BATERIA - Três pancadas por uma e duas (! !!).

3 - Insígnias do Soberano Príncipe da Maçonaria

Avental - De cor amarela e forrado de azul. Segundo alguns autores, não há Avental neste Grau.

Fita - Duas fitas cruzadas sobre o peito. Uma amarela e outra azul.

Jóia - Um Triângulo de ouro sobre o qual existe gravada a letra R.

Grau 21 Noaquita ou Cavaleiro Prussiano

O termo Noaquita deriva dos descendentes de Noé. O Grau é Bíblico-templário e relaciona-se na parte bíblica à construção da Torre de Babel, com o trágico fim de seu arquiteto, com a salvação de Noé na Arca e com o descobrimento arqueológico na Alemanha, região da antiga Prússia, de uma peça que continha gravada a história da construção da Torre de Babel.

Ocorre que os descendentes de Noé, não confiando no novo concerto com o Senhor, resolveram construir uma torre bastante alta para se pôr ao abrigo do novo dilúvio.

O Senhor, apercebendo-se das intenções do projeto, pôs a confusão na língua dos trabalhadores. Babel quer dizer confusão.

Phaleg, o arquiteto da Torre de Babel, retirou-se para a região da Prússia, onde erigiu um Templo em forma de triângulo para pedir perdão a Deus.

O desenvolvimento do Grau 21 tem como escopo o combate ao orgulho, à vaidade e ao egoísmo.

Phaleg parece ser lendário, como também lendária é a parte do Grau, pois é abandonada a parte bíblica para referir-se aos Juizes do Tribunal de Santa Vehme, aliás, já aludido no Grau 9.

Um cavaleiro chegado das Cruzadas encontrou suas propriedades e herança roubadas por uma transação fraudulenta. Ele apelou ao tribunal da Santa Vehme (*Vehmgericht*) e um julgamento secreto foi realizado à meia-noite. As provas foram aplicadas ao reclamante e o veredicto mortal da Vehme foi proclamado contra o falsário, havendo a propriedade sido devolvida ao Cavaleiro Cruzado.

Os Noaquitas somente reúnem-se de 28 em 28 dias, isto é, nas noites em que a Lua é cheia.

1 - Ornamentação da Loja

A única orientação no que diz respeito à ornamentação da Loja é aquela em que determina que a mesma não receba outra iluminação que não seja a luz natural da Lua. Por isso os Cavaleiros Prussianos só se reúnem à Lua Cheia.

2 - Mistérios do Grau

PALAVRAS

- SAGRADA - Phaleg (arquiteto da Torre de Babel).

- PASSE - Sem, Cam e Jafet (filhos de Noé).

SINAIS

- DE ORDEM - Levantar os braços para o céu, tendo o rosto virado para o Oriente, lugar onde nasce a Lua.

- DE INSTRUÇÃO - Mostrar ao interlocutor os três dedos da mão direita levantados. Este pega-os com a mão direita e diz: Frederico II, e apresenta também os três dedos da sua mão direita, que são pegos pelo primeiro Irmão, que diz: Noé!

TOQUE - Tomar o indicador da mão direita do interlocutor, e apertá-lo com o polegar e o indicador, dizendo: Sem! O interlocutor dá o mesmo toque e diz: Cam! O primeiro Irmão repete o toque, dizendo: Jafet!

BATERIA -Três pancadas espaçadas (! ! !).

3 - Insígnias do Noaquita

Avental - O Avental é de cor e forrado de amarelo.

Fita - Fita de cor negra com as letras S.C.J. bordadas.

Jóia - Um triângulo dourado com uma flecha apontada para o vértice inferior. Usam também uma Luz prateada.

Grau 22 Cavaleiro do Real Machado

Também chamado de Príncipe do Líbano, o Grau 22 pertence à categoria dos Graus herméticos, onde o esoterismo e o misticismo são acentuados.

A lenda do Grau remonta ao Líbano e lembra a utilidade encontrada pela Maçonaria para os cedros do Líbano. Os sidônios eram os encarregados dos cortes dos cedros e foram eles que produziram as madeiras para a Arca de Noé, para a Arca da Aliança e para os Templos de Salomão e de Zorobabel. Os cortadores de cedros organizaram Colégios no Monte Líbano adorando a Deus.

O Grau desenrola-se numa oficina de carpintaria onde um Cavaleiro Prussiano ou Noaquita, 21, apresenta-se aspirando ao título de Príncipe do Líbano, baseado na sua nobreza de nascimento e seu posicionamento social. Seu pedido foi rejeitado, sendo-lhe informado que deveria renunciar à sua posição social e procurar merecer o prêmio a que aspirava através do trabalho com o serrote, a plaina e o machado.

A Iniciação no Grau divide-se em quatro partes, cujos nomes são os seguintes: A Porta do Éden, No Líbano, No Banco de Carpinteiro e Sob o Machado.

Após diálogos com o Venerável Chefe, o Neófito, um Cavaleiro Prussiano, Grau 21, é conduzido pelo Mestre-de-Cerimônias ao Jardim do Éden, onde é colocado entre as árvores da vida e da ciência, onde passa-se o drama do pecado original.

Apaga-se então a Luz do Éden e acende-se a do Templo. O Neófito sentado ouve do Venerável Chefe e do Orador a segunda parte — No Líbano. A tradição dos drusos relata que, expulso do Éden, Adão levou uma muda da Árvore da Vida que, plantada no Líbano, deu origem aos cedros. O Ritual fala da utilidade e da utilização dos cedros e do trabalho de lavrá-los com o machado.

E então o Cavaleiro Prussiano levado ao Banco de Carpinteiro, que é uma sala adequadamente preparada, onde se vêem os Obreiros talhando e cortando madeiras.

O Segundo Vigilante narra a lenda que, após o término do Dilúvio, Noé criou a Ordem do Machado, pois para a construção da Arca foram cortados e preparados os mais altos cedros do Líbano. Fala que o Machado, a Serra e a Plaina são os Instrumentos de Trabalho de um

Cavaleiro do Real Machado, Príncipe do Líbano, e discorre sobre a simbologia destes instrumentos.

Finda a explanação, o Neófito retira-se e os Obreiros fazem a votação, após o que o Neófito retorna ao Templo e ouve explanação do Venerável Chefe sobre o trabalho e presta o seu Juramento.

1 - Ornamentação da Loja

A Loja funciona em sala com dois ambientes. O primeiro representa a Oficina do Monte Líbano e é decorada em azul; o segundo, que é o Conselho da Mesa-Redonda, é decorado em vermelho. No primeiro, as ferramentas estão espalhadas pelo soalho, e no segundo, há uma mesa redonda sobre a qual estão colocados Compassos, Esquadros e um Plano dourado.

O Grau é transmitido por Iniciação.

2 - Mistérios do Grau

PALAVRAS

- SAGRADA - Noé, Beseleel, Sidônio.

SINAL - Imitar o movimento de levantar o machado com ambas as mãos e dar um golpe como para cortar uma árvore pelo pé.

- Resposta: Levantar as duas mãos à altura da testa, com os dedos estendidos e deixá-los cair.

TOQUE - Pegar mutuamente as mãos um do outro, cruzando os dedos.

BATERIA - Duas pancadas igualmente espaçadas (! !).

TRABALHO - Do alvorecer ao pôr-do-sol.

3 - Insígnias do Grau do Príncipe do Líbano

Avental - Tem duas apresentações: a primeira é a de um Avental branco, tendo, no corpo, bordada, uma mesa redonda sobre a qual estão alguns planos desenrolados e Instrumentos de Trabalho. Noutra versão o Avental tem no corpo o desenho de um olho.

Fita - Da cor do arco-íris, forrada de vermelho, tendo, pendurada, a Jóia do Grau.

Jóia - Um Machado dourado e coroado, tendo inscritas no cabo de um lado as letras L. S. A. A. C. D. X. Z. e A., e do outro lado as letras S. N. S. C. J. M. B. O.

As letras do primeiro lado são as iniciais de: Líbano, Salomão, Abda, Adonhiram, Ciro, Dario, Xerxes, Zorobabel e Ananias. As do outro lado significam: Sidônio, Noé, Sem, Cam, Jafet, Moisés, Beseleel e Ooliab.

São palavras que de uma forma ou de outra estão ligadas aos Graus e ao Velho Testamento.

O Príncipe do Líbano ou Cavaleiro do Real Machado, no primeiro momento da Iniciação, está armado de um Machado e, na segunda parte, armado com uma Espada.

Grau 23 Chefe do Tabernáculo

Este é um Grau bíblico, que diz respeito à Instituição do Sacerdócio através de Arão (irmão de Noé) e de seus filhos Itamar e Eleazar.

O palco do Grau é o deserto do Sinai, onde as Doze Tribos de Israel ficam acampadas ao redor do Tabernáculo. Moisés e Arão constituem um dos levitas como o primeiro da Hoste dos Guardadores do Templo.

A lenda do Grau refere-se ao candidato, filho de Hiram, que teve a incumbência de destruir o deus crocodilo dos egípcios, derrubando o sanguinolento altar onde holocaustos humanos eram oferecidos do deus Moloc.

Os Cavaleiros Chefes do Tabernáculo são os guardadores das Portas do Tabernáculo e o local onde desenrolam-se os Trabalhos do Grau 23 é a câmara que representa o Tabernáculo.

O Tabernáculo, cujo significado etimológico é tenda, foi o primeiro Templo erigido para culto a Deus. Era móvel, pois os judeus estavam em peregrinação de quarenta anos pelo deserto do Sinai, e montado com peles esticadas por meio de postes. Era dividido em três partes: na primeira ficava o povo; na segunda ficava o *Sanctum*; e, na terceira ficava o *Sanctum Sanctorum*, onde apenas tinha ingresso o Sumo Sacerdote. A construção do Tabernáculo encontra-se pormenorizadamente descrita em Exo. 40-17,33 e foi o Tabernáculo que serviu de modelo para a construção do Templo de Jerusalém e de inspiração para as igrejas e Lojas Maçônicas.

O Tabernáculo era a morada de IEVE na terra e no *Sanctum Sanctorum* foi colocada a Arca da Aliança, cuja construção é detalhadamente explicada no livro de Exo. 25-10, 16. No interior da Arca da Aliança, Moisés colocou as novas Tábuas da Lei com os Dez Mandamentos e o testemunho da Aliança de Deus com os homens. Quatro foram as Alianças e Quatro foram os Testemunhos, a saber: o primeiro Pacto foi a criação no homem, o segundo Pacto foi com Noé, e Deus o simbolizou com o Arco-íris, o terceiro Pacto foi com Abraão e foi simbolizado pela circuncisão, e o quarto Pacto foi a entrega dos Dez Mandamentos.

Para a Iniciação é preparada uma Câmara escura com uma mesa no centro, sobre a qual é colocada uma vela e três caveiras, com um esqueleto humano diante da mesa. Esta Câmara chama-se hierarquia.

A Iniciação começa com a preparação do filho de Hiram para o Sacrifício. Após o iniciando meditar diante dos crânios é efetuado pelo Grande Sacrificador um comprido interrogatório.

Findo o interrogatório, a Câmara é iluminada e o candidato recebe um machado, sendo conduzido ao Altar dos Holocaustos, derruba sobre o chão tudo o que se encontra sobre o Altar, à exceção do Candelabro. Incensa o Altar dos Perfumes e dirige-se ao Altar colocado diante do Trono, onde presta o seu Juramento.

Importante é que o Chefe do Tabernáculo passa a ser um fiel zelador do cumprimento da Lei, evitando ser ela desvirtuada.

1 - Ornamentação da Loja

A Loja pretende ser uma cópia do Tabernáculo. É decorada de branco com Colunas vermelhas e pretas. No Oriente fica o *Sanctum Sanctorum*, separado do restante do Templo por uma cortina vermelha. No Oriente ficam a Arca da Aliança, o Altar dos Sacrifícios, o Altar dos Perfumes e o Trono, suspenso por sete degraus. Um Delta resplandecente é colocado acima com o nome de Jeová.

2 - Mistérios do Grau de Chefe do Tabernáculo

PALAVRAS

- SAGRADA - JEOVÁ - Pronunciada por sílabas alternadas.
- PASSE - URIEL

Resposta: o Tabernáculo das Verdades Reveladas.

SINAL DO GRUPO - Avançar com o pé esquerdo e fazer menção de pegar com a mão direita um turíbulo imaginário que está na mão esquerda.

TOQUE - Segurar-se reciprocamente o cotovelo esquerdo com a mão direita, curvando o braço.

BATERIA - Sete pancadas por seis e uma. (!!!!! !).

TRABALHO

- Começa: à hora em que o filho deve vir sacrificar.
- Termina: à hora em que o sacrifício é consumado.

3 - Insígnias do Grau de Chefe do Tabernáculo

Avental - Os autores divergem quanto ao Avental deste Grau. Alguns afirmam que não há. Outros descrevem-no como um Avental de cetim branco forrado e debruado de vermelho.

Fita - De cor preta e franjas de prata.

Jóia - Uma roseta vermelha da qual pende um punhal.

Indumentária - O Grande Soberano Sacrificador (Presidente da Loja) usa uma espécie de balandrau vermelho por baixo, e por cima, uma veste amarela curta e sem mangas. Sobre a cabeça usa uma mitra dourada, tendo um Delta com as letras IEVE. Por cima da túnica amarela usa a faixa do Grau.

Idêntica indumentária usam os dois Vigilantes, apenas não portando o Delta sobre a mitra. Os Irmãos Levitas usam um balandrau branco, tendo um colar vermelho com franjas douradas, do qual pende uma Jóia que é um turíbulo preso à fita por uma roseta prateada.

Grau 24 Príncipe do Tabernáculo

Este Grau é uma espécie de continuação do Grau anterior, Grau 23, Chefe do Tabernáculo, já que o local e o cenário anterior são novamente mostrados neste.

Há uma Loja Maçônica chamada Corte que é dirigida por Moisés, num acampamento do deserto. Existe um candidato que se tornará Sacerdote entre as tribos de Judá e os mistérios estão para ser a ele confiados.

Há a purificação pelo fogo, terra, água e ar. O objetivo do Grau é o estudo da construção do Tabernáculo no seu aspecto místico e espiritual. A base do Grau é judaica e a fonte principal é a Bíblia, onde no livro do Êxodo, capítulos 25 e 26, encontra-se o preâmbulo do mesmo. Os referidos capítulos do livro do Êxodo detalham a construção da Arca da Aliança e a do Tabernáculo, minuciosamente, pelas informações e visões dadas a Moisés por Jeová.

O autor do Grau foi buscar nestas minúcias detalhes para armar o Templo do Grau 24 - Príncipe do Tabernáculo.

A Câmara do Grau é constituída de duas peças: a primeira é o Vestíbulo e é semelhante a uma Câmara de Mestres-Maçons; a segunda é de forma circular e é chamada de Hierarquia.

Há três Vigilantes, que são: Arão, Beseleel e Goliab. Os Trabalhos do Grau são abertos como em qualquer outro Grau e o candidato não bate à porta, pois a mesma encontra-se aberta. Mas, após a sua entrada, fecha-se.

A seguir o Presidente profere um discurso que relembra ao candidato toda a sua Vida Maçônica e os deveres e lições aprendidos em cada um dos Graus anteriores, e transmite ao candidato a perfeita noção do papel de um jurado, pois o levita tem a função de administrar a justiça dos homens inspirado na Justiça Divina e no direito que todos têm de ser julgados corretamente.

Após a locução sobre o papel do jurado, o Recipiendário vai aos três Vigilantes para receber a purificação. Lava e purifica as mãos no Vaso das Abluções, perfuma-se no Altar dos Perfumes e finalmente presta o seu Juramento cuja fórmula contém a defesa da Justiça e a soberania do Jurado.

1 - Ornamentação da Loja

A Loja compreende duas salas contíguas, sendo que a primeira, o Vestíbulo, está decorada como uma Loja de Mestres-Maçons e a segunda é de forma circular, tendo no centro o Candelabro de Sete Velas (Menorá), é iluminada por 49 luzes.

2 - Mistérios do Grau

PALAVRAS

- SAGRADA - Jehovah (Pronunciada por sílabas).

- PASSE - Uriel.

Resposta: o Tabernáculo das Verdades Reveladas.

SINAIS - De Reconhecimento ou Sinal do Cordão - Levar a mão direita aberta sobre os olhos para protegê-los da luz; colocar a mão esquerda sobre o peito. Depois levar a mão direita ao ombro esquerdo e retirá-la transversalmente ao lado direito.

GRANDE SINAL - Levar as duas mãos abertas sobre a cabeça unindo os polegares e os indicadores entre si, formando um triângulo.

TOQUE - É o mesmo toque do Grau 23 - Chefe do Tabernáculo.

BATERIA - Sete pancadas por seis e uma (!!!!! !).

TRABALHO - Na abertura: a primeira hora do dia dos sete destinados à construção da Hierarquia. No fechamento: a última hora do dia da vida e da suavidade.

3 - Insígnias do Grau do Príncipe do Tabernáculo

Avental - De cetim branco forrado e orlado de vermelho, tendo no corpo o desenho de uma tenda e na abeta o de uma árvore.

Fita - Fita de cor vermelha tendo dependurada a Jóia do Grau.

Jóia - A Jóia é um Triângulo com a palavra Jehovah.

Alguns Rituais informam que em vez da fita o Príncipe do Tabernáculo utiliza um Colar.

Indumentária - Todos os membros estarão trajando túnica de seda ou tafetá azul, tendo a gola guarnecida por raios dourados, dando a impressão de uma aura. Esta veste é semeada de estrelas douradas. Sobre a cabeça usam uma coroa fechada, cercada de estrelas, encimada por um Delta.

Grau 25 - Cavaleiro da Serpente de Bronze

É um Grau Bíblico-Templário transmitido por Iniciação. O Grau foi buscar a sua base em dois fatos históricos e religiosos: o primeiro evoca a história relatada em Números 21-6,19; o segundo evoca a primeira Cruzada. Vamos analisar resumidamente os dois fatos.

Em fins do século XI os turcos haviam tomado a Cidade Santa de Jerusalém, criando empecilhos para os romeiros que peregrinavam à Terra Santa. Um homem conhecido como Pedro, o Eremita, percorre a Europa incitando e pregando que os cristãos deveriam pegar as armas para libertar a Terra Santa. Convencido, o papa Urbano II reuniu uma multidão, formando um exército chefiado por Pedro, o Eremita, que, mais entusiasmado que preparado, foi derrotado.

Mas o exército de Pedro, o Eremita, passou a ser o núcleo central da idéia da criação das Cruzadas, que, com o mesmo fim, partiriam da França e da Itália. O nome Cruzada tem origem no fato de que os fiéis utilizavam nas suas vestes uma cruz. Os exércitos cruzados foram comandados pelo Legendário Godofredo de Bulhão, cuja lenda informa que ele alentava os companheiros desanimados e vencidos, orientando-os nos combates, dando-lhes ânimo e entusiasmo e transformando-os em vencedores.

Os Cavaleiros que continuaram a obra de Godofredo de Bulhão fundaram uma sociedade com o título distintivo de Cavaleiros da Serpente de Bronze, que se dedicava à defesa, recepção, assistência e proteção aos peregrinos que visitavam a Terra Santa.

A parte bíblica do Grau de Cavaleiro da Serpente de Bronze tem origem no relato exposto no Livro de Números, Capítulo 21.

Num determinado momento da saída do Egito com destino à Terra Prometida, o povo judeu, em face das dificuldades passadas nos 40 anos em que peregrinou pelo deserto, mais de uma vez revoltou-se contra Moisés e o próprio Deus. Numa dessas revoltas, Deus resolveu mandar um castigo em forma de serpentes cujas picadas eram mortais. Com este tormento o povo mais uma vez arrependeu-se e orou. Deus deu então a Moisés instruções para que colocasse numa cruz, em forma de tau, uma serpente de bronze, num local alto e visível e todos os picados pelas serpentes, se olhassem para a cruz, ficariam imediatamente curados.

A serpente é o símbolo da arte de curar. É o símbolo da ciência médica e de toda arte paramédica, como farmácia, odontologia, bioquímica, etc.

A Loja de Cavaleiro da Serpente de Bronze recebe o nome de Corte do Sinai e é decorada em vermelho. Sobre o Trono vê-se um transparente com uma Sarça Ardente e na parte de cima o nome Jeová. No centro da Loja ergue-se uma montanha, tendo em seu cume a cruz em forma de tau com a serpente enroscada.

A câmara recebe iluminação de uma lâmpada colocada por trás do transparente com a sarça. O Presidente, que representa Moisés, não usa Malhete, mas sim Espada, cuja pancada com o punho dá início aos Trabalhos.

Os candidatos ao Grau são repentinamente introduzidos acorrentados na Câmara dos Trabalhos. O Presidente interroga os candidatos nos Graus anteriores, sendo eles absolvidos. Depois são mandados subir no Monte, tarefa que não podem cumprir, pois as correntes atrapalham.

Então o Presidente ordena que esfreguem as correntes com ramos de eufórbio, pára que,

enferrujando, quebrem-se. O eufórbio é um vegetal que curava as picadas das serpentes. Após a libertação das correntes, o Presidente passa a interrogar os candidatos a respeito do aperfeiçoamento da justiça e do ato de julgar.

Na seqüência os Neófitos prestam juramento e os Trabalhos são encerrados.

1 - Ornamentação da Loja do Cavaleiro da Serpente de Bronze

O Templo é decorado de vermelho e representa a Corte do Sinai. No Ocidente ergue-se uma montanha com uma Cruz em forma de tau e com uma serpente enroscada. No Oriente há um transparente, iluminado por trás, tendo desenhado uma Sarça Ardente e sobre ela o nome Jeová. Apenas a luz deste transparente ilumina o Templo.

2 - Mistérios do Grau do Cavaleiro da Serpente de Bronze

PALAVRAS

-SAGRADA -Moisés.

-PASSE -I.N.R.I.

- COBERTA - Johanes Ralp (nome do fundador da Ordem).

SINAIS

- DE ORDEM - Inclinar a cabeça e com o indicador da mão direita apontar um objeto na terra.

- RECONHECIMENTO - Fazer com a mão direita o traçado do sinal-da-cruz sobre o peito.

TOQUE - Colocar-se à direita do interlocutor e tomar-lhe o punho esquerdo com a mão direita.

Em resposta, o interlocutor toma o punho direito do primeiro com a mão direita.

BATERIA - Nove pancadas, dadas por cinco lentas, três rápidas e uma isolada (!!!!!!!!).

TRABALHO - A corte abre à uma hora e fecha às quatro.

3 - Insígnias do Grau do Cavaleiro da Serpente de Bronze

Avental - Os autores divergem também com relação ao uso de Avental neste Grau. Uns informam que não há Avental. Outros informam que existe um Avental de cetim branco forrado e debruado de vermelho.

Fita - Alguns autores preconizam o uso de uma fita vermelha sobre a qual está bordada a divisa: Virtude e Valor. Outros autores dizem que não se usa fita, mas sim um colar com igual descrição. De um ou de outro pende a Jóia do Grau.

Jóia - Uma serpente enroscada sobre uma Cruz em forma de T.

Grau 26 Escocês Trinitário

Também conhecido por Príncipe da Mercê, o Grau pertence à categoria dos Graus Templários. Talvez o nome do Grau, Príncipe da Mercê, um tanto anacrônico, tenha origem numa ordem religiosa que se consagrava ao resgate de prisioneiros feitos pelos infiéis na época das Cruzadas.

Já o nome de Escocês Trinitário advém do fato de que os trabalhos do Grau evocam três das cinco Alianças que Jeová fez com seu povo.

Os Trabalhos do Grau desenvolvem-se em uma câmara e o Presidente empunha, no lugar de um Malhete, uma flecha de cores branca, vermelha e verde. A Câmara denomina-se de Terceiro Céu. É de cor verde com colunas brancas e vermelhas, tendo em cada uma um braço que sustenta um candelabro de nove luzes, perfazendo um total de 81 luzes na Câmara.

O Trono está sob um dossel coberto por panos branco, verde e vermelho. Próximo à entrada do Oriente há um pedestal com a Estátua da Verdade. Neste pedestal é guardado um livro cuja capa é das cores já aludidas e a estátua é coberta por véu das mesmas cores do livro. A estátua é o Palladium da Ordem. Palas é um dos nomes de Minerva.

Atinge-se a Estátua de Palas por uma Escada de Tríplice Degrau, das cores branca, vermelha e verde, que significam fé, caridade e esperança.

No Terceiro Céu encontram-se ainda 15 Símbolos, assim distribuídos: Cinco no Oriente — uma Lança, um Braço armado com um punhal, um Incensório, as Tábuas da Lei e um Triângulo Equilátero Dourado. Cinco ao Norte — uma Fogueira, uma Barra de Ouro, uma Coroa de Espinhos, uma Cruz e um Globo Terrestre. Cinco ao Meio-dia — uma Estátua de Mercúrio, um Braseiro, uma Tocha, um Anjo sobre uma Nuvem e a Arca da Aliança.

Pelo diálogo da abertura dos Trabalhos ocorrido entre o Presidente e o Primeiro Vigilante, deduz-se que o Grau é dedicado à Reabilitação das classes operárias.

O Cavaleiro da Serpente de Bronze, Recipiendário do Grau 26, adentra à Câmara por passos tortuosos e escala os três lances de escada que conduzem ao Terceiro Céu, em busca da Pedra Filosofal. Em cada degrau recebe informações e instruções a respeito do seu objetivo.

A Pedra Filosofal aí referida não é a dos Alquimistas que transmutava metais ordinários em ouro, mas, sim, aquela que transmutará a Humanidade.

Após a descida da escadaria o candidato submete-se a um interrogatório, o que é uma constante nos Graus Filosóficos, findo o qual o Presidente pergunta: "Por que o candidato aspira ascender ao Terceiro Céu?". O Experto dá a resposta de que ele deseja encontrar a Pedra Filosofal. Após, o Presidente determina que seja descerrada a Estátua de Palas e o Guardião do Palladium toma o livro que está dentro do pedestal e lê o seu conteúdo, cuja expressão é de ordem moral e ética.

A seguir, o Neófito é levado diante do Altar do Presidente, diante de quem presta o Juramento do Grau.

Via de regra o Grau é transmitido por comunicação, sendo dispensada a maioria das formalidades acima, o que é uma pena.

1 - Mistérios do Grau do Escocês Trinitário

PALAVRAS

- SAGRADA - Jehovah - Resposta - Jakin.
- PASSE - Gomei.
- VULGARES - Ghiblim e Gabaon.
- SUBLIME - Edul - Pen - Cagu.

SINAIS

- DE ENTRADA - Levar a mão direita aberta em triângulo por cima dos olhos, para protegê-los da luz.
 - DE CARÁTER - Pela junção dos polegares e indicadores das duas mãos pelas pontas,
-

formar um triângulo colocando as mãos diante do peito.

-DE SOCORRO - Cruzar os dois braços acima da cabeça, com as mãos espalmadas e viradas para a frente, e dizer: "A mim filhos da verdade".

- DE ORDEM - Apoiar a mão direita no quadril.

TOQUE - Colocar as duas mãos sobre os ombros do interlocutor, dar três apertos leves, dizendo: Gomei.

BATERIA - Quinze pancadas por três, cinco e sete: (!!! !!!!! !!!!!!!)

IDADE - 81 anos.

2 - Insígnias do Escocês Trinitário

Avental - Há divergência entre os autores. Uns citam Avental vermelho tendo no corpo bordado um triângulo equilátero branco e verde. Outros citam Avental da cor vermelha, forrado de verde e debruado de branco, tendo no corpo um triângulo equilátero com estas três cores.

Fita - Fita das cores branca, verde e amarela com a Jóia do Grau. Outros autores falam de Colar em vez de fita.

Jóia - Um triângulo equilátero dourado, tendo gravado um coração com a palavra Jehovah.

Presidente - Veste uma túnica verde, branca e vermelha, tendo sobre a cabeça uma coroa formada por nove pontas de flechas.

Grau 27 - Grande Comendador do Templo

Também conhecido por Soberano Comendador do Templo de Jerusalém. É um Grau notadamente Templário e de certa forma introduz o Grau 30 - Cavaleiro Kadosh, dando a impressão de que são continuados.

A Ordem do Templo era uma das instituições mais ricas, poderosas e famosas da sua época, pois, além dos despojos de guerra adquiridos nas batalhas contra os infiéis, recebia ainda as benesses dos poderosos.

A Ordem foi codificada e organizada por São Bernardo e no início da sua existência contou com a aliança e colaboração da Igreja e como consequência com o beneplácito de inúmeros monarcas.

O rei da França, Felipe, o Belo, acordado com o papa Clemente V, e ambicionando as riquezas acumuladas pelos Templários, determina o fim da Ordem, o confisco do seu patrimônio e a prisão de seus líderes.

Jacques de Molay, então Grão-Mestre dos Templários, foi torturado e condenado à fogueira da Inquisição. Na sua agonia, Jacques de Molay bradou emocionadamente: "Nekam Adonai, convoco o Rei e o Papa a comparecerem perante Deus no prazo de um ano!". No mesmo ano, ambos morreram!

A parte bíblica do Grau remonta à reconstrução do Templo de Jerusalém por Zorobabel, dizendo a lenda que foi constituída a Ordem dos Comendadores do Templo para transmissão de mistérios iniciáticos aos israelitas. Os Trabalhos do Grau 27 desenvolvem-se em uma câmara

chamada de corte.

A comunicação do Grau é feita através de um longo interrogatório de Leis, como se referisse aos poderes de uma nação constituída. Findo o interrogatório, o Recipiendário faz o seu Juramento e recebe os mistérios do Grau.

1 - Ornamentação do Templo do Grande Comendador do Templo

A Loja é decorada na cor vermelha com as Colunas pretas. Em cada Coluna há uma luz. No Oriente há um Dossel vermelho com lágrimas pretas. No Altar, que é recoberto por um pano vermelho, estão uma Espada, um Cetro e um Livro Sagrado. Ao centro do Templo é colocado um castiçal com 27 luzes. Os Irmãos ocupam lugares em volta de uma mesa redonda. O Grau não tem características hebraicas.

2 - Mistérios do Grau do Grande Comendador do Templo

PALAVRAS

-SAGRADA - I.N.R.I.

- PASSE - Salomão.

SINAIS

- DE RECONHECIMENTO - Efetuar sobre a testa uma cruz, traçada com o dedo polegar, tendo os demais fechados.

- RESPOSTA - O Interlocutor beija o local onde foi efetuado o Sinal. Ou põe sobre os lábios os dedos indicador e médio da mão direita, com os outros fechados, tendo a palma da mão voltada para fora. (Sinal do Grau 4 ao contrário.)

- DE ORDEM - Fazer uma esquadria com a mão direita pelo polegar e os demais dedos e levar ao plexo solar.

TOQUE - Dar com a mão direita três leves pancadas no ombro esquerdo do interlocutor. Este responde tomando a mão direita e sacudindo-a três vezes.

BATERIA - 27 pancadas com a Espada em Prancha, por doze, doze e três (!!!!!!!!!!!!! !!!!!!!!!!!!! !!!).

TRABALHO - Para abrir os Trabalhos: dez horas. Para fechar os Trabalhos: quatro horas.

IDADE - Não existe.

3 - Insígnias do Grande Comendador do Templo

Avental - O Avental é vermelho encarnado, forrado e debruado de preto. No corpo, tem uma chave rodeada por uma coroa de louros. Na abeta tem uma Cruz Teutônica.

Alguns autores informam que a cor do Avental é branca, forrado, debruado de preto, com os mesmos desenhos descritos acima.

Fita - Fita de cor vermelha, debruada de preto e pendente uma Cruz Teutônica.

Colar - Todos trazem um colar branco, debruado de vermelho, tendo em cada lado quatro Cruzes Teutônicas bordadas de vermelho. Do colar pende a Jóia do Grau.

Jóia - A Jóia do Grau é um triângulo equilátero dourado, tendo gravadas as letras I.N.R.I.

Luvas - Os Irmãos usam luvas brancas debruadas e forradas de preto.

O Presidente, Poderosíssimo Grande Comendador, usa uma veste branca e um manto vermelho. Usa também a fita, o Avental, o colar e a Jóia como os demais Irmãos.

Grau 28 - Príncipe Adepto

Também conhecido por Cavaleiro do Sol, é um Grau eminentemente hermético e cabalístico, complicado e sempre transmitido por Iniciação.

Nem sempre os Graus subsequentes do Rito Escocês Antigo e Aceito são uma continuação do anterior. Na maioria das vezes são Graus totalmente independentes, embora com algumas exceções. No caso presente parece haver uma continuidade complementar do Grau 22 - Cavaleiro do Real Machado e do Grau 26 - Escocês Trinitário.

O Grau pretende demonstrar que Deus não manifestado é a Razão Pura e que Deus manifestado é a própria Natureza e que o Grande Segredo é a passagem do invisível para o visível, no entender de Nicola Aslan.

A lenda do Grau remonta ao Jardim do Éden, que era o Paraíso Terrestre citado no livro de Gênesis. O Candidato ao Grau recorre à Verdade, aos Querubins e aos Silfos. A busca é o Grande Segredo que deverá fazer imperar a Razão sobre a Terra.

Nos Rituais mais completos o desenvolvimento do Grau dá-se em quatro câmaras, a saber: a primeira é uma caverna, a segunda é forrada de preto, a terceira é forrada de vermelho e a quarta, de azul.

O Presidente representava Adão, o único Vigilante é a Verdade, mais sete membros são os Querubins que formam o Conselho e mais cinco Irmãos são os Silfos. Os Querubins representam os Arcanjos Planetários e os Silfos são espíritos elementais do ar.

Os Querubins, os respectivos planetas governados e cores, são:

<i>Miguel</i>	- <i>Saturno</i>	- <i>Negro</i>
<i>Gabriel</i>	- <i>Júpiter</i>	- <i>Alaranjado</i>
<i>Uriel</i>	- <i>Marte</i>	- <i>Vermelho</i>
<i>Zaraiel</i>	- <i>Sol</i>	- <i>Dourado</i>
<i>Hamaliel</i>	- <i>Vênus</i>	- <i>Verde</i>
<i>Rafael</i>	- <i>Mercúrio</i>	- <i>Azul</i>
<i>Tsafiei</i>	- <i>Lua</i>	- <i>Prateado</i>

Os Querubins são os Arcanjos Planetários, também conhecidos por Malakins e são da tradição mística judaica. Os Malakins trazem uma espada na mão, pois são os Guardiões do Santuário. No Altar de cada um deles há uma lâmpada da respectiva cor planetária.

Cabe lembrar que eram estes os planetas conhecidos na Antigüidade e que para os efeitos astrológicos e cabalísticos o Sol e a Lua também são considerados planetas, embora na realidade sejam uma estrela e um satélite.

O nome Cavaleiros do Sol é uma alusão à profunda consideração que a Maçonaria tem para com a maior glória do Criador.

Parece que assim como o Sol propicia as quatro estações na natureza, também afeta psíquica e espiritualmente o homem, que passa a ter as suas estações espirituais. Cabe, todavia,

esclarecer que o Grau de Príncipe Adepto ou Cavaleiro do Sol não é um mero objeto de adoração irracional e idolatra ao Sol, mas sim uma forma de prestar culto à natureza, que é a Verdade Manifestada.

A Iniciação no Grau de Príncipe Adepto dá-se numa caverna, que é iluminada por um foco de luz colocado ao Oriente, simbolizando o Sol, que está coberto por um véu. O teto da caverna representa o céu estrelado.

No centro do Templo, o Santuário, são colocados sete altares menores representando os sete planetas, nos quais sentam os Arcanjos Governadores acima referidos. Na entrada do Templo, fica de um lado uma pomba e do outro, um corvo. Há também, a noroeste, um quadro de dupla face. Numa delas está a Estrela de Davi com um Sol em seu centro e com um dos nomes de Jeová; na outra há uma coroa de louros tendo na parte superior um laço de fita e no centro um coração alado. A sudeste há uma gravura representando um pórtico, onde o Bom Pastor sobe sete degraus com um cordeiro às costas.

O Orador senta-se perto do Trono e tem a Tábua das Esmeraldas em seu poder. A Tábua das Esmeraldas é a síntese das obras de

Hermes Trimegisto. Como vimos, o Presidente tem o título de Adão, Pai dos Pais, e traz na mão um cetro azul com um globo dourado. No pescoço tem uma fita azul da qual pende uma Jóia que é um Sol Dourado.

Há apenas um Vigilante, o Irmão Verdade, que traz ao pescoço uma fita da qual pende um triângulo com um olho no centro. Traz nas mãos um bastão branco em cuja extremidade há um olho dourado.

Para Iniciação ao Grau de Cavaleiro do Sol ou Príncipe Adepto, o Templo estará apenas iluminado pelas lâmpadas coloridas dos Malakins. Os candidatos, Irmãos do Grau 27 - Cavaleiros Comendadores do Templo, são considerados filhos das trevas e preparados no átrio pelo Mestre-de-Cerimônias, que lhes explica as declarações que terão de prestar.

Após a entrada, entre colunas, os candidatos ouvem a mensagem que o Presidente emite para eles a respeito do esoterismo do Sol.

Finda a mensagem, um dos candidatos é conduzido ao Trono onde se apresenta como um idealista para lutar ao lado do bem. Segue-se então a Cerimônia de apresentação do candidato aos sete Malakins. Há um diálogo com cada um deles e a aposição de um paramento da respectiva cor planetária, sendo que ao final da apresentação o candidato estará trajado de sete túnicas coloridas, tendo as mãos amarradas e a cabeça coberta por um véu negro.

Desta maneira ele é conduzido para entre a pomba e o corvo, onde ouve a explanação do Orador a respeito das Obras de Hermes Trimegisto.

Então, os Neófitos prestam os seus Juramentos e o Mestre-de-Harmonias executa o Hino do Sol ou música apropriada.

Após breve locução final do Presidente, os Neófitos são revestidos das suas insígnias e recebem os mistérios do Grau.

1 - Ornamentação do Templo do Príncipe Adepto

Nos Rituais mais antigos, parece que não havia especificação da decoração do Templo. Nos mais modernos, temos a decoração descrita acima, mas raras são as Lojas que decoram os seus Templos ritualisticamente para cada Grau. Geralmente, são feitas inúmeras adaptações e mesmo modificações.

2 - Mistérios do Grau de Príncipe Adepto

PALAVRAS

- SAGRADA - Adonai - Resposta - Abrac (meu pai).
 - PAS SE - *Stibium* (antimônio).
-

SINAIS - Colocar a mão direita sobre o coração com o polegar formando esquadria.

RESPOSTA - Levantar a mão direita e apontar o céu com o indicador.

TOQUE - Um aperto de mãos socialmente comum, sem afetação.

BATERIA - Seis pancadas iguais (!!!!!).

TRABALHO - Abertura: é noite sobre a Terra, porém o Sol está no meridiano da Loja.
- Fechamento: os homens seguem sempre o erro: poucos o combatem, poucos chegam ao lugar santo.

3 - Insígnias do Grau de Príncipe Adepto

O Presidente usa uma veste vermelha e cobre-se com um manto amarelo. Traz nas mãos um cetro encimado por um globo dourado.

O Irmão Verdade (Vigilante) traz um bastão branco com um olho numa das pontas. Alguns Rituais citam que usa um colar azul de onde pende uma Jóia que é um Triângulo com um olho gravado.

Os Querubins (sete membros do Conselho) usam uma fita branca, a tiracolo, em cuja ponta há um olho pintado ou bordado.

Os Querubins não usam originariamente Avental, embora alguns Rituais cite o uso de um Avental branco orlado de franjas prateadas.

Os Silfos usam uma túnica com um Avental escuro. Na cabeça, um barrete azul e uma fita amarela. Os demais membros usam somente um Sol suspenso ao pescoço por uma corrente dourada.

Há Rituais que dizem que todos os membros da Loja usam túnica, chapéu na cabeça e alfanje na mão.

A Jóia do Grau é um Triângulo dourado, tendo no centro um olho gravado.

Grau 29

Grande Escocês de Santo André da Escócia

Também conhecido por Patriarca das Cruzadas ou Cavaleiro do Sol ou Grão-Mestre da Luz, é um Grau transmitido por Iniciação, cujo conteúdo é de Ordem Templária e induz o candidato ao Grau de Cavaleiro Kadosh, Grau 30.

A origem do Grau remonta à fusão das Ordens Militares vindas das Cruzadas com a Maçonaria.

Santo André, um dos doze Apóstolos de Jesus, foi sacrificado por pregar o Cristianismo. Para o seu martírio foi utilizada uma cruz em formato de X (Cruz de Santo André).

O Cavaleiro do Sol ou Príncipe Adepto (Grau 28), com vistas à sua Iniciação ao Grau 29, é recebido e apresentado pelo introdutor dizendo que aspira entrar para a Jerusalém Celeste que resplandece na Câmara onde se realizam os Trabalhos do Grau 29.

É informado que na antiguidade o Grau era dedicado às Belas-Artes, tais como pintura, música, escultura, poesia, cortesania, simbolismo, ceticismo, gastronomia, ginástica, estética,

oratória e gramática.

Recebe ainda informações sobre o luxo e a forma luxuosa como foi concebida a Jerusalém Celeste e descreve a cidade conforme diz o Apocalipse.

O luxo aí referido é o luxo no sentido do aformoseamento estético e da higiene. O luxo que prolonga ao invés de destruir.

Fala sobre os sete Anjos e sobre os Anjos que encimavam os portais da cidade (doze Anjos). Lembramos que no Grau 19 - Grande Pontífice, a Jerusalém Celeste já havia sido descrita, mas aqui, mais uma vez é descrito cada um dos doze bairros da cidade e o seu centro.

151

Após, os candidatos fazem o seu Juramento e os Trabalhos são encerrados. Como dissemos, o Grau 29 - Grande Escocês de Santo André da Escócia - é uma preparação para o Grau 30 - Cavaleiro Kadosh.

1 - Decoração da Loja

É decorada na cor vermelha com colunas brancas. Em cada um dos cantos há uma Cruz de Santo André e diante de cada uma delas há quatro luzes. O Grau cuida da Nova Jerusalém ou Jerusalém Celeste.

2 - Mistérios do Grau

PALAVRAS

-SAGRADA -Nekamah.

- PASSE - 1º Furlac (anjo da terra), 2º Talliud (anjo da água), 3º Ardriel (anjo do fogo) e 4º Casmaram (anjo do ar).

SINAIS - São sete os Sinais do Grau 29:

1 - Sinal da Terra - Limpa-se a fronte com as costas da mão direita, mantendo a cabeça inclinada para a frente.

2 - Sinal da Água - Coloca-se a mão direita sobre o coração retirando-a como quem saúda no Grau de Companheiro.

3 - Sinal de Surpresa e Horror - Volta-se a cabeça para o lado esquerdo e olha-se a terra, levantando aos céus as mãos postas um pouco à direita.

4 - Sinal do Fogo - É diferente do Grau 14. Unem-se as mãos entrelaçando-se os dedos e cobrindo com elas os olhos com as palmas para fora. A resposta é o Sinal do Ar.

5 - Sinal do Ar - Estender para a frente o braço e a mão direita na altura do ombro (como quem aprova).

6- Sinal de Admiração - Levantar os olhos e as mãos para os céus, mantendo o braço esquerdo um pouco mais abaixo que o direito. .

7- Sinal do Sol - Colocar o polegar da mão direita em esquadria sobre o olho direito, olhar para o espaço e dizer: Eu compasso o Sol! 8- Sinal Geral - Formar sobre o peito pelos braços cruzados uma Cruz de Santo André (parece um Sinal do Pastor mais fechado).

TOQUES - São quatro os Toques do Grande Escocês de Santo André da Escócia:

1- Toque - Toma-se mútua e sucessivamente a primeira, a segunda e a terceira falange do indicador da mão direita, soletrando a Palavra de Aprendiz.

2 - Toque - Toma-se mutuamente a primeira, a segunda e a terceira falange de dedo médio, soletrando a palavra sagrada de Companheiro.

3 - Toque - Toma-se mutuamente a primeira falange do indicador e pronuncia-se alternadamente a Palavra Sagrada do Grau de Mestre Maçom. Resposta: faz-se o Sinal do Ar.

4 - Toque Geral - Toma-se a última falange do indicador da mão direita, dizendo NE, o outro (interlocutor) diz KA, depois toma-se a última falange do dedo mínimo e dizendo MAH, o

outro responde NEKAMAH

IDADE - 81 anos. O quadrado de nove.

BATERIA - Nove pancadas por duas, três, três e uma (!! !!! !!! !).

TRABALHO - Do meio-dia em ponto até a entrada da noite.

3 - Insígnias do Grau

Avental - Segundo alguns autores não há Avental neste Grau. Outros informam que é branco orlado e forrado de verde com franjas de ouro.

Cinto - De seda branca com franjas de ouro.

Fita - De cor vermelha, pendente à Jóia, que é um Compasso dentro de três triângulos encerrados por um triângulo.

No centro fica o Compasso e o Esquadro com um punhal. A Jóia é presa à fita por uma roseta verde.

Indumentária - Os Obreiros usam uma túnica vermelha, tendo por cima a fita e o cinto e, para os que usam, o Avental.

Grau 30 Cavaleiro Kadosh

O Grau 30 - Cavaleiro Kadosh ou Cavaleiro da Águia Branca e Negra ou Grande Inquisidor ou Grande Eleito, encerra a série dos Graus Filosóficos, isto é, os Graus concedidos pela Oficina do Conselho de Kadosh, que vão do Grau 19 (Grande Pontífice ou Sublime Escocês) ao Grau 30 (Cavaleiro Kadosh).

Dos Graus compreendidos entre o 19 ao 30, são concedidos por Iniciação os Graus 19,21,22,29 e 30; os demais são transmitidos por comunicação.

O Grau de Cavaleiro Kadosh (30) apresenta uma Iniciação Tríplice: 1º - a Iniciação no Grau de Cavaleiro do Templo; 2º - a Iniciação no Grau de Cavaleiro da Águia Branca e Negra e 3º - a Iniciação no Grau de Cavaleiro Kadosh.

À exemplo do Grau 9 (Cavaleiro Eleito dos 9), este Grau também é dedicado a uma vingança. Só que desta vez o motivo da vingança não é lendário, é histórico e verdadeiramente existiu. Trata-se do assassinato, na fogueira, do último Grão-Mestre da Ordem dos Templários - Jacques de Molay, por ordem do papa Clemente V e do rei da França, Felipe, o Belo. Daí, a presença da tiara papal e da coroa real em duas das caveiras do sepulcro.

O Grau de Cavaleiro Kadosh é um Grau nitidamente Templário.

1 - Ornamentação da Loja

A Loja do Cavaleiro Kadosh divide-se em quatro Câmaras, que são chamadas, respectivamente, de Sepulcro, Conselho, Areópago e Senado.

O Sepulcro é uma espécie de Câmara de Reflexão, ornada em negro e iluminada por fraca lâmpada pingente de teto. Contém um ataúde coberto com pano preto e sobre o pano, três caveiras. Da esquerda para a direita, as caveiras são respectivamente coroadas com a tiara papal, com uma coroa de louros e com uma coroa real ornada de flor-de-lis. Representam o papa

Clemente V, Jacques de Molay e o rei Felipe, o Belo.

Há ainda a seguinte frase: "Quem vencer os terrores da morte ascenderá além da esfera terrestre e será digno de ser Iniciado nos Grandes Mistérios".

O Conselho é ornado de branco e contém três altares: um com a estátua de Minerva (Sabedoria), outro com uma Urna de Perfumes e sobre o outro vaso com álcool aceso, que ilumina a câmara. Pendente de teto, uma águia bicéfala, branca e preta com as asas abertas, (insígnia de Frederico II, da Prússia, idealizador do Grau).

O Areópago, decorado em azul com estrelas, contém uma mesa decorada por pano da mesma cor. Nesta mesa têm assento os Grandes Vigilantes e o Orador. O Grande Primeiro Vigilante segura uma mão de justiça dourada e o Orador segura um alfanje. Nos lados da Câmara tomam assento os cavaleiros.

Esta Câmara é iluminada por três velas.

O Senado é decorado em vermelho e contém o Dossel e o trono. No Dossel encontramos nova águia bicéfala com um punhal entre as garras. Há também uma barraca armada de preto e branco semeada de cruzes vermelhas. No Senado encontramos a Escada Mística.

Atualmente, pelas modificações e facilidades impostas ao Rito, as quatro Câmaras estão fundidas em uma só, a vermelha, que tem todos os Símbolos encontrados nas demais.

2 - Mistérios do Grau

PALAVRAS

- SAGRADA - Nekam-Adonai (vingança, Senhor).

Resposta - Pharash-Khol.

- PASSE - Nekam-Makah. - Para entrar no Conselho - Nekam.

Resposta - Menakhen. - Para sair do Conselho - Phagal-Khol.

SINAL DO KADOSH - Apoiar a mão direita espalmada sobre o coração; cair a mão sobre a coxa direita, dobrar o joelho e pegar o punhal, apontá-lo para o céu à altura do ombro e dizer: Nekam Adonai!

SINAL DE ORDEM - Passar o punhal para a mão esquerda, colocando novamente a mão direita sobre o coração.

TOQUE - Tocar-se reciprocamente as pontas dos pés e os joelhos, mostrar o polegar direito levantado (como no Grau 9), e o interlocutor segura, deixando escorregar. Voltar um passo atrás e levantar o braço como para ferir com o punhal e dizer: Nekamah Baalim! O outro responde: Pharash-Khol!

BATERIA - Sete pancadas por três vezes duas e uma (!! !! !! !).

TRABALHO - O Conselho abre ao anoitecer e fecha ao romper do dia.

3 - Insígnias do Cavaleiro Kadosh

Avental - Segundo alguns autores, não há Avental no Grau 30. Outros informam que o Avental do Cavaleiro Kadosh é preto, orlado de branco e no corpo uma cruz teutônica em vermelho com o número 30 no centro.

Fita - Preta, orlada de branco e guarnecida por franjas de prata, com duas cruzes teutônicas, a águia bicéfala e as letras C. K. H.. A Jóia é uma águia bicéfala sobre uma

cruz teutônica.

Indumentária - Utilizam uma túnica branca aberta nos lados. O Presidente traz na cinta um punhal com o cabo em marfim e ébano.

Traz, ainda, na cabeça, um chapéu, tendo a parte da frente da aba levantada e presa ao corpo do chapéu por uma presilha prateada em forma de Sol e com raios dourados. Nessa presilha estão as Letras N.e A. e, no centro, um olho.

CONSISTORIO DOS PRÍNCIPES DO REAL SEGREDO

Grau 31 Grande Juiz Comendador

O 31º Grau ou o primeiro do Consistório dos Príncipes do Real Segredo, também conhecido por Inspetor Inquisidor Comendador ou Inspetor Inquisidor, é um Grau nitidamente religioso, com reminiscências no Livro dos Mortos da cultura egípcia. Apesar de ser considerado um Grau Administrativo, não tem nada disso, sendo na realidade, como veremos, de conteúdo esotérico, conservando uma doutrina gnóstica.

Após a abertura ritualística dos Trabalhos, ouve-se lá fora o som de uma trompa, fazendo com que o Verdadeiro Conde (Presidente do Tribunal) determine ao Preboste que faça a verificação do que se passa.

Trata-se de Cavaleiros Kadosh (Grau 30) que pretendem ser recebidos no Tribunal da Santa Veheme para buscar justiça e para dele participarem.

Os Cavaleiros Kadosh queixam-se da situação da Ordem dos Templários e do assassinato de Jacques de Molay, sendo então admitidos no recinto do Tribunal da Santa Veheme. Segue-se um diálogo sobre o tema crimes judiciários, sendo mencionados inúmeros personagens no decorrer da conversação, dentre eles: Comendadores D'Aumont e Harris, Alberden, Walter de Clifton, Roberto Bruce, Larminius, Clemente V, Joana D'Are, João Huss, Savonarolla, Giordano Bruno, Vanine, Etienne Bolet, Calas, La Barre, Carlos Magno, Oton, Frederico II, Henrique IV, Gregório VII e outros.

Fala-se ainda nos Tribunais Malditos — a Santa Inquisição, o Tribunal de Sangue da Holanda, a Câmara Estrelada da Inglaterra e os Tribunais Revolucionários da França. É ressaltada a injustiça dos crimes judiciários, como os crimes contra a liberdade de consciência, de pensamento e crimes políticos, deixando-se claro que a história apenas registrou os casos mais retumbantes, mas que, sem dúvida, os casos anônimos foram inúmeros.

Há, no final do diálogo, consideração elogiosa à justiça praticada pelo Tribunal da Santa Veheme.

Convém lembrar que a Cena do Julgamento de Osiris não é o julgamento de Osiris, mas sim um julgamento feito por Osiris.

Osiris não é julgado. É juiz!

1 - A Santa Veheme

É conveniente dizer alguma coisa sobre a Santa Veheme, muito referida no Ritual do Grau 31 e por diversas vezes falada anteriormente.

Sob todos os pontos de vista, a Idade Média foi um período de trevas para a humanidade. Muitos crimes hediondos foram cometidos em nome de ideais políticos pelo despotismo e até em nome de Deus, como foi o caso da Inquisição. Condenava-se por crimes de idéias e de pensamento e o obscurantismo e os erros grassavam.

Para combater os verdadeiros crimes contra Deus, a Lei e a Honra, Carlos Magno ou Carlos I dos Francos criou o Tribunal da Santa Veheme, donde exaravam decisões rápidas e extremas.

Com o passar do tempo o Tribunal da Santa Veheme deturpou-se, caindo na ilegalidade, considerando alguns que continuou a atuar na clandestinidade.

2 - Decoração do Templo do Grande Juiz Comendador

O Templo representa um tribunal, que é branco e sustentado por oito Colunas douradas. Tem o título de Soberano Tribunal, dividindo-se em duas câmaras: a Corte dos Verdadeiros Juizes e o Templo da Justiça.

Na primeira Câmara encontra-se o trono e diante dele uma mesa, tendo em cima dela uma Espada, uma corda e uma balança.

Na segunda Câmara, ao fundo, está a estátua de Themis, mãe da Equidade, Lei e Paz, que é uma deusa da mitologia grega.

Há também um quadro representando o Julgamento de Osíris, coberto por um véu.

Resumidamente, o Julgamento de Osíris é o seguinte:

Após a sua morte, o espírito do morto é conduzido pela Barca Solar, apresentando-se na Sala da Justiça, à presença de Osíris, para fazer o seu relato confessional. Após este ato, seu coração é depositado num prato da Balança de Osíris e no outro é colocada uma pena de avestruz, Símbolo da Deusa Verdade. A pesagem é presidida por Osíris e verificada por Hórus e Anúbis. O peso é anotado por Thot e Osíris pronuncia a sentença, Ísis e Nefites assistem à cena por trás de Osíris.

Caso haja absolvição, a alma do morto é absorvida por Osíris; caso contrário, a alma será devorado pelo monstro que de frente assiste a toda a cena.

Participam do episódio descrito oito personagens e a lenda é muito detalhada no Livro dos Mortos.

O Tribunal é iluminado por 30 lâmpadas em três grupos de dez, ao Oriente, ao Ocidente e no centro, cada grupo arranjado num triângulo equilátero formado por filas de velas em quatro, três, duas e uma.

A Themis da mitologia grega é considerada a Deusa da Justiça e aparece em muitas representações com os olhos vendados, simbolizando a imparcialidade da Justiça. Traz nas mãos a espada e a balança.

3 - Insígnias do Grau de Grande Juiz Comendador

Em Sessão do Grau 31 os Irmãos não usam Avental algum. Em visitas a outras Lojas de Graus inferiores podem usar um Avental do Grau visitado ou um Avental branco, trazendo na abeta uma cruz teutônica.

Usam também um colar branco, tendo bordado um Triângulo radiante trazendo inscrito o número 31. Pendente, uma Jóia de prata, que é uma cruz teutônica.

Grau 32 - Sublime Cavaleiro do Real Segredo, Soberano Príncipe da Maçonaria

Este Grau, pertencente à série dos chamados Graus Administrativos, tem conotação militar; portanto, características Templárias.

A Lenda do Grau 32 remonta à formação de um exército para reconquistar Jerusalém e lá edificar o quarto Templo, já que os três anteriores haviam sido profanados e destruídos. As forças reunidas deveriam estar acantonadas em Nápoles, Malta, Rodes, Chipre e Jafa. Os combatentes seriam reunidos e postos em marcha mediante o ribombar de um tiro de canhão desfechado pelo comandante. Esta lenda tem origem no Rito de Heredon, mais precisamente no Grau 25.

O Grau 32 é uma espécie de condensação e recapitulação de todos os Graus precedentes, numa espécie de preparativo para o 33º e último Grau do Rito Escocês Antigo e Aceito.

Segundo Rizzardo da Camino, a finalidade do Grau 32 é formar homens mais iluminados, mais fortes, que aspirem a trabalho individual, dirigido ao bem comum.

1 - O Painel do Grau

Cabe um ligeiro comentário sobre o Painel do Grau do Sublime Cavaleiro do Real Segredo, Soberano Príncipe da Maçonaria, que enfeixa Símbolos representativos de todos os Graus do Rito Escocês Antigo e Aceito, representando o Acampamento, o qual é detalhado pelo Orador, durante o Cerimonial de Iniciação ao Grau.

Trata-se de um eneágono que circunscreve um heptágono, que por sua vez circunscreve um pentágono, no qual está inscrito um triângulo com um círculo no meio e uma Cruz de Santo André no centro deste. É um grupo de seis figuras geométricas concêntricas.

Em cada face das figuras geométricas apresentadas encontramos Símbolos representativos dos diversos Graus do Rito Escocês Antigo e Aceito, conforme abaixo:

Em cada face externa do eneágono há uma tenda com uma bandeirola e, nos ângulos do mesmo, uma bandeira maior. Cada tenda representa um acampamento completo e é ocupada pelos Maçons dos Graus 1 ao 18, ou sejam: as Lojas Simbólicas, as Lojas de Perfeição e os Capítulos.

Quanto ao heptágono, antigamente representava o acampamento dos Príncipes do Líbano. Nos Rituais atuais fica vazio.

Em cada ângulo do pentágono há uma bandeira que representa o acampamento do Conselho de Kadosh, Graus 19 e 30.

No círculo acampam os Grandes Inspectores Gerais e, no centro deste, na intersecção dos braços da cruz de Santo André, fica a tenda do Soberano Grande Comendador.

2 - Decoração do Templo para o Grau 32

O Templo do Consistório dos Sublimes Cavaleiros do Real Segredo, Soberanos Príncipes da Maçonaria, é forrado de cor púrpura. Sobre o Altar dos Juramentos, que também é forrado de púrpura, estão o Livro da Lei, o Livro das Constituições, um tríptico triângulo dourado. No centro do Templo está o Painel do Grau que representa o acampamento, acima sucintamente descrito. O Trono fica no Oriente sob um Dossel de cor púrpura e sobre sete degraus. Também no Oriente fica a Cripta, com as nove representações dos avatares da humanidade.

Segundo alguns autores, o Templo é forrado de negro, entremeado de lágrimas, esqueletos e ossos bordados de prata.

3 - Visão Panorâmica da Iniciação

Após a introdução dos Neófitos no Templo o Orador relata aos mesmos a Lenda do Grau e todas as disposições e o significado das tendas e seus componentes, bem como os significados cabalísticos dos Graus precedentes que são explicados em resumo, para em seguida introduzir os Neófitos na Cripta.

Atrás do Trono, ao fundo do Templo encontra-se a Cripta, isolada por um véu. Dentro dela há nove Colunas com cerca de um metro a um metro e meio de altura, encimadas pelos bustos das figuras que compõem a Cripta, a saber: Confúcio, Zaratrusta, Buda, Moisés, Hermes de Trimegisto, Platão, Jesus e Maomé. Na nona Coluna, que fica no centro, há uma estrela que simboliza o Amanhã, e que representa os avatares futuros de todas as crenças e esperanças da humanidade.

Cada um dos nove personagens faz uma breve preleção aos Neófitos, com profundo conteúdo filosófico e esotérico. São as vozes da sabedoria do passado e a intuição do futuro.

Após, há um breve diálogo invocando os Graus 30 e 31, terminando com pinceladas sobre a moderna psicologia, quando são referidos os pais da mesma, Emerson, Willian James e Maeterlinck.

Seguem-se o Juramento do Grau e o encerramento da Sessão.

4 - Insígnias Utilizadas pelo Grau 32

O Avental é de cor branca, forrado e orlado de vermelho e debruado de franjas douradas tipo galão. No corpo do Avental está bordado o quadro síntese do painel do Grau 32. Na abeta está bordada uma cruz teutônica em vermelho e orlada em ouro e ladeada por dois grupos de três bandeiras, azuis, vermelhas e douradas, duas de cada cor, lado a lado. Encimando este Símbolo há um olho sobre fundo radiante.

O colar é preto e orlado de prata. Tem bordada uma cruz teutônica com uma águia bicéfala no centro. O forro é vermelho e apresenta uma cruz teutônica de cada lado.

Do colar pende a Jóia que é uma cruz teutônica dourada com uma águia bicéfala em seu interior, com as garras segurando uma espada e com triângulo no peito, onde se inscreve o número 32.

O Presidente do Consistório usaria um uniforme real em seda vermelha. Porém, atualmente, os Rituais preconizam o traje maçônico comum completo, ou seja, terno preto e luvas brancas.

SUPREMO CONSELHO

Grau 33 - Soberano Grande Inspetor Geral

O Grau 33 é o último Grau da escalada hierárquica do Rito Escocês Antigo e Aceito. É um Grau Administrativo e em seu ensinamento não contempla nenhuma lenda, tratando-se mais de uma espécie de coroação final do caminho percorrido anteriormente. É uma forma de graduar-se no Rito.

Foi no dia 31 de maio de 1801 que Morim iniciou e investiu a sete Soberanos Grandes Inspetores Gerais, criando em seguida, na Carolina do Sul, em Charleston, o Supremo Conselho Mater do Mundo.

A rigor não se concede o Grau 33, conforme se faz nos demais Graus do Rito, mas, sim, investe-se o candidato no Grau 33, investidura esta que se processa em Sessão Solene do Supremo Conselho, presidida pelo Soberano Grande Comendador.

1 - Decoração do Templo do Supremo Conselho

E decorado em púrpura, com esqueletos e ossos pintados ou bordados em prata. A Loja chama-se Conselho Supremo e o Presidente representa Frederico II, da Prússia.

O Oriente fica a cinco degraus de altura, onde está o Trono do Soberano Grande Comendador, que está sob um Dossel também púrpura e engalonado de ouro. Sob o Dossel destaca-se uma estrela de nove pontas formada pelo arranjo de três triângulos durados entrelaçados, decalcada sobre um transparente. Nas pontas da estrela encontramos as letras que formam a palavra latina *Sapientia* e em seu centro está inscrito o tetragrama hebraico *Iod He Vau He*.

Em frente ao Dossel há uma águia bicéfala da cor dourada que segura em suas garras uma espada, na qual existe uma faixa onde se lê a expressão latina *Deus Meumque Jus*, cuja tradução é: "Deus e o meu direito".

Sobre as cabeças da águia há uma coroa dourada e um triângulo radiante com a letra hebraica *Iod* em seu centro.

Ladeando o Trono estão 32 (trinta e dois) estandartes representativos dos 32 Graus que precedem o Grau 33 do Rito Escocês Antigo e Aceito, nas cores de cada um deles.

À frente do Trono encontra-se um Altar Triangular forrado de carmim.

O Trono do Lugar-Tenente Comendador encontra-se no Ocidente sob um Dossel de púrpura bordado em ouro. Na frente há o desenho de uma fênix, renascendo do fogo, e sobre as chamas estão inscritas as letras INRI. Embaixo há uma faixa branca com a expressão latina *Ordo Ab Chao*, que significa: "A Ordem Saída do Caos".

Ainda defronte do Trono do Lugar-Tenente Comendador há também um Altar revestido de púrpura, que porta o Livro da Lei e sobre este uma Espada atravessada. O Livro da Lei encontra-se aberto no Evangelho de São João. O Lugar-Tenente Comendador representa Felipe de Orleans.

À direita do Altar há a figura representativa de um esqueleto que segura na mão direita o estandarte do Supremo Conselho e na mão esquerda um punhal em posição de ataque. Do lado oposto encontra-se o Altar dos Perfumes e ao seu lado um recipiente com mercúrio, onde os candidatos mergulharão as mãos durante a Iniciação.

O Templo é iluminado por 11 luzes. Cinco no Oriente, três no Ocidente, duas no Sul e uma no Norte.

2 - Visão Panorâmica da Iniciação ao Grau 33

A Investidura no Grau 33 dá-se em Sessão Formal e Solene do Supremo Conselho, presidida pelo Soberano Grande Comendador. O candidato entra no Templo descalço, e com uma tocha acesa na mão direita, conduzido pelo Grande Mestre-de-Cerimônias, mediante uma corda que lhe é amarrada ao pescoço.

Faz giros entre o Altar dos Perfumes e o Trono e mergulha as mãos no mercúrio. Sempre que passa frente ao Trono faz uma parada onde lhe são transmitidas mensagens pelo Soberano Grande Comendador.

Em seguida presta o seu Solene Juramento e beija três vezes o Livro da Lei e a Espada, sendo consagrado e revestido, ou melhor, investido do Grau 33, recebendo das mãos do Soberano Grande Comendador a Faixa, a Jóia e a Fé.

3 - Insígnias do Soberano Grande Inspetor Geral

O grau não possui Avental e todos os Grandes Inspetores Gerais usam uma faixa branca, orlada de ouro, tendo na sua extremidade uma roseta com franjas de ouro e um laço de fita branca.

A face anterior da faixa, que é usada a tiracolo, da direita para a esquerda, apresenta o desenho de uma cruz teutônica e dois punhais apontando para um centro no qual se encontra sobre um fundo radiante dourado um triângulo com o número 33 inscrito. Segundo alguns autores, a cor da roseta é verde e amarela; segundo outros, é branca, vermelha e verde.

A Jóia é uma águia negra, bicéfala e com as asas abertas, segurando nas garras uma Espada e tendo uma coroa entre as cabeças.

A comenda é uma cruz teutônica vermelha sobre outra dourada, com raios prateados e fundo branco. No centro há um círculo contendo cruzadas e é usada obrigatoriamente como se fosse uma condecoração.

Outra Jóia representativa do Grau 33 é a Fé. Trata-se de um anel de ouro, duplo, tendo a face de um triângulo com o número 33 gravado em seu centro. Na face interna encontramos gravados a expressão latina *Deus Meumque Jus*, o nome do investido no Grau 33 e a data da investidura.

Conclusões

Com a abordagem objetiva e resumida de cada Grau do Rito Escocês Antigo e Aceito, damos por encerrado o nosso trabalho.

Porém, devemos advertir aos Irmãos que não é com os conhecimentos aqui expostos que se encerra o estudo do Rito. Muito pelo contrário, este trabalho pretende ser o ponto de partida para o aprofundamento e a especialização que os Irmãos adquirirão pela leitura das obras mais detalhadas, pelos Rituais de cada Grau e pelas Instruções ministradas nas Lojas Simbólicas, de Perfeição, nos Capítulos, nos Conselhos Kadosh e nos Consistórios.

Por outro lado temos a lamentar que, de uma maneira geral, os Corpos Filosóficos não sigam à risca as prescrições dos Rituais de cada Grau, o que é uma pena! Se nas Lojas Simbólicas encontramos inúmeras improvisações e adaptações indevidas a lamentar, em muito maior número e muito mais grosseiras as encontramos no Altos Graus, o que é corroborado pelo número excessivo de Supremos Conselhos e de Corpos Subordinados existentes no Brasil.

A improvisação generalizada gera, ao longo do tempo, uma degeneração das Cerimônias Ritualísticas, perda da beleza de inspiração com que foram concebidas e a ignorância em torno das matérias as quais buscam ensinar.

Como pontos positivos devemos ressaltar a grande quantidade de conhecimento de matérias humanísticas que os Altos Graus agregam aos seus afiliados e a integração que estes provocam no seio da Maçonaria, uma vez que Irmãos de inúmeras Lojas Simbólicas freqüentam o mesmo Corpo Filosófico.

Bibliografia

- Adoum, Jorge, *Do Mestre Perfeito e seus Mistérios*. Editora Pensamento.
- Adoum, Jorge, *Grau do Mestre Eleito dos Nove*. Editora Pensamento.
- Adoum, Jorge, *Do Mestre Secreto e seus Mistérios*. Editora Pensamento.
- Adoum, Jorge, *Secretário íntimo, Preboste e Juiz*. Editora Pensamento.
- Aslan, Nicola, *Instruções para Capítulos*. Editora Maçônica — 1984.
- Aslan, Nicola, *Instruções para Lojas de Perfeição. O 4º Grau*. Editora Maçônica — 1979.
- Aslan, Nicola, *Instruções para Lojas de Perfeição II*. Editora Maçônica—1980.
- Aslan, Nicola, *Instruções para Oficinas de Conselho de Kadosh*. Editora Maçônica — 1984.
- Camino, Rizzardo da, *O Ápice da Pirâmide*. Editora Madras.
- Camino, Rizzardo da, *Cavaleiro do Oriente*. Editora Aurora.
- Camino, Rizzardo da, *Os Graus Inefáveis*. Editora Madras.
- Camino, Rizzardo da, *Kadosh*. Editora Madras.
- Camino, Rizzardo da, *Simbolismo do 1º Grau — Aprendiz*. Editora Madras.
- Camino, Rizzardo da, *Simbolismo do 2º Grau — Companheiro*. Editora Madras.
- Camino, Rizzardo da, *Simbolismo do 3º Grau — Mestre*. Editora Madras.
- Carvalho, Assis e Castellani, José, *O Mestre Secreto*. Editora A Trolha.
- Castellani, José, *O Rito Escocês Antigo e Aceito*. Editora A Trolha.
- Clausen, Henry C, *Comentários sobre Moral e Dogma*. Neyene SCH Imp. S/A.
- Diversos, *Bíblia Sagrada*.
- Naudon, Paul, *A Franco-Maçonaria*. Publicações Europa América.
- Pacheco Júnior, Walter, *Entre o Esquadro e o Compasso*. IOESC — 1985.
- Prober, Kurt, *História do Supremo Conselho do Grau 33 p/ Brasil*. Kosmos Editora— 1981.
- Rituais de outros Ritos:*
- *Rituais do Rito Escocês Antigo e Aceito* — Diversos. Todos os Rituais do Supremo Conselho do Grau 33 do Rito Escocês Antigo e Aceito da Maçonaria para a República Federativa do Brasil, aprovados e adotados em 1925.
 - *Rituais do Rito Escocês Antigo e Aceito adotados pelo Supremo Conselho do Rio Grande do Sul, do 33º e último Grau*.
 - *Ritual do Rito Adonhiramita*.
 - *Ritual do Rito Brasileiro*.
 - *Ritual Ao Rito de York*.
 - *Ritual do Rito Moderno*.
 - *Ritual do Rito de Schroeder*.
-