



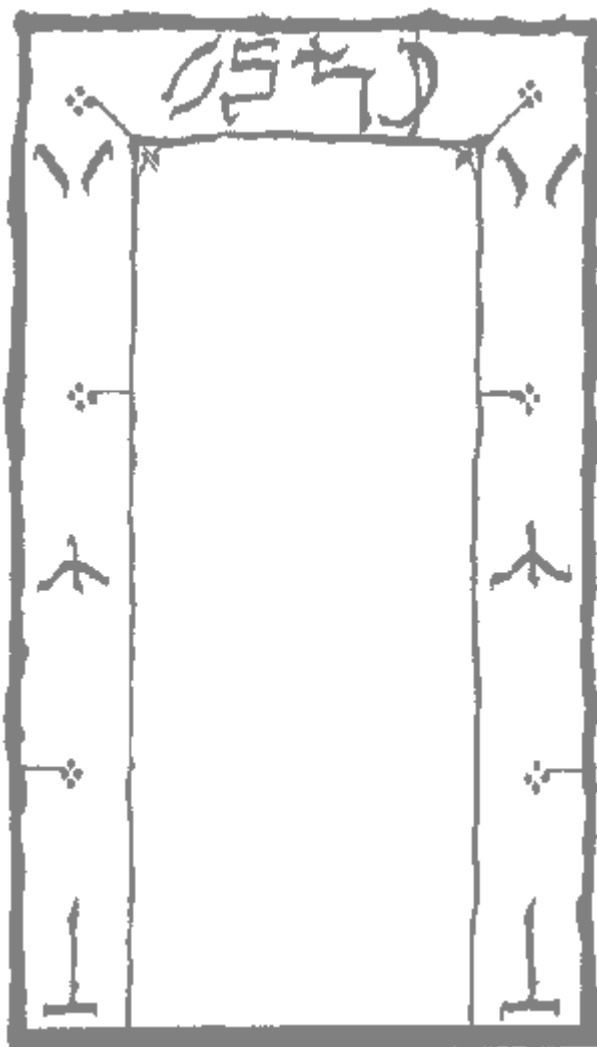
Reinos de Chamas

Não se conhece a origem real desse grimório, de seu simbolismo e do idioma de seus encantamentos. E.A. Koetting (que no livro utiliza o pseudônimo Archaelus Baron) recebeu de 3 homens desconhecidos, em Outubro de 2000, o estranho texto repleto de simbolismo e contexto oculto. Usou seu conhecimento mágico para decifrar e produzir o manuscrito, transformando-o em um grimório para ser usado pelo membros da Ordo Ascensum Aeternalis. Após a eficácia do grimório ter sido aprovada dentro da O.A.A., decidiram coletivamente lançar o grimório publicamente, o que aconteceu em 2005 pela editora finlandesa Ixaxaar.

Kingdoms of Flames (Reinos de Chamas) trata-se basicamente de um sistema de evocação, parecido com os sistemas clássicos em alguns aspectos, extremamente diferente em outros. São 56 entidades (anjos, demônios e espíritos [inteligências neutras]) que pertencem a 10 reinos. Usa-se os tradicionais círculo mágico e triângulo da Arte, porém com diferente simbolismo. Usa-se ainda um portal mágico, que simboliza uma porta ao astral e tende a colocar o Operador sob o estado de vibração conveniente. Apesar de o autor não especificar, o altar é de grande utilidade aqui.

É importante lembrar que essa não é uma tradução fiel do grimório, o texto está reduzido, mas todos os pontos importantes para a prática estão presentes.

O Portal



O Portal aqui é uma espécie de transportador à esfera espiritual adequada, uma forma de modificar as vibrações de forma a auxiliar no trabalho, ele é desenhado no chão exatamente como no desenho, sob as estrelas e o luar (logicamente do lado externo do templo), seu tamanho deve ser grande o suficiente para se deitar dentro dele.

Esse procedimento deve ser executado momentos antes do ritual de evocação, deita-se no portal, relaxa-se o corpo e a mente; e recita-se o seguinte encantamento:

RANIKÁ MAA TAZU METANTU SASPARTU
ITZ TERTAL KELT AMTA FALTU
ERETISAL KALTAMU TELKA RETZRATU
ELKAZU FELTAMA PARTATU

Clamo aos limites da existência, à última das estrelas; e comando: Este portal deve se abrir.
Os Demônios me deixarão passar e destruirão com fogo qualquer coisa que possa me danar.
Os Anjos me mostrarão o caminho e não me deixarão perdidos nessa terra desconhecida.
Os Espíritos virão para me guiar e jamais me enganarão ou deixarão me enganar.
Os céus se moverão ao meu favor e abrirão seus portões para mim.
As Chamas Divinas me devoram e esse Portal agora obedecerá a mim, o Mestre.

ATZ FALTU PAN TALU
SAAKS ALU TEM PALTA
FELT CASU FEM KELA
KELT AMTU PEZ TASU

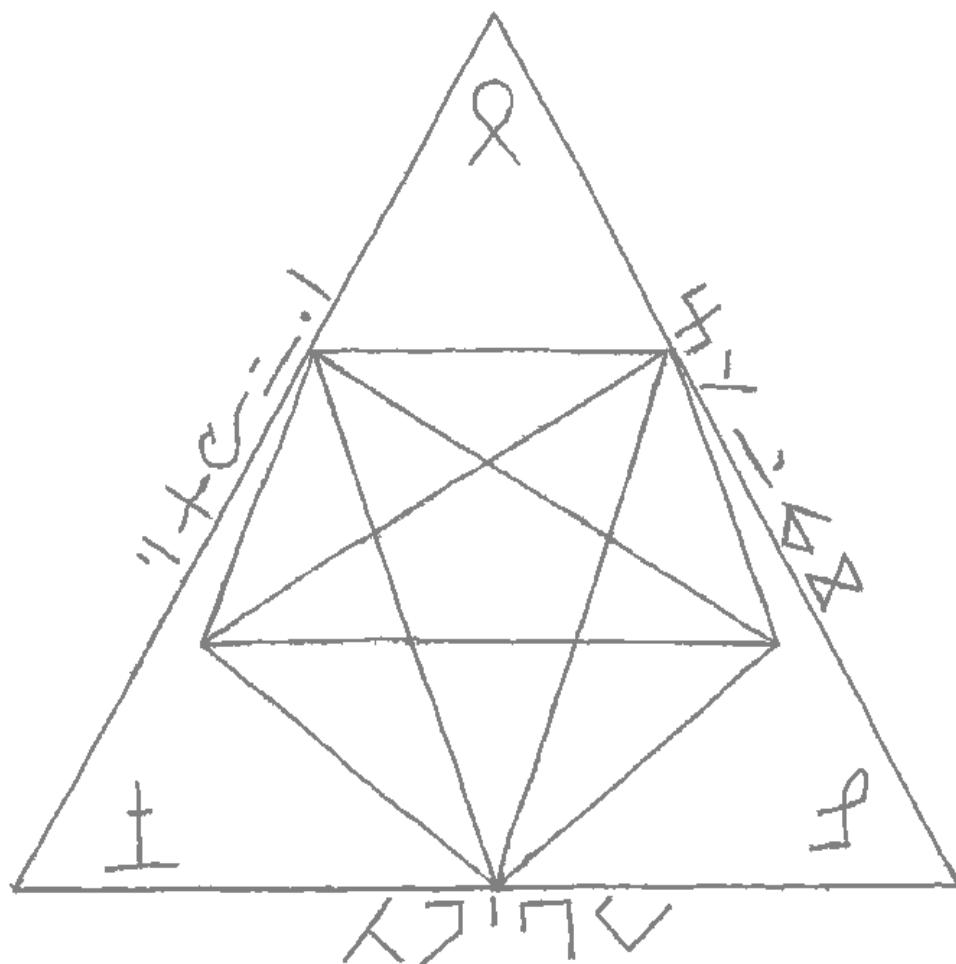
OS QUADRADOS MÁGICKOS

Os quadrados mágickos são compostos por números que equivalem letras hebraicas ou representações astrológicas balanceadas, com intuito de trazer a influência da esfera desejada. Porém os quadrados do texto entregue a Koetting mostrarão-se extremamente caóticos, sendo possível identificar diversas energias planetárias em uma só linha ou coluna.

No grimório, o autor menciona que o quadrado deve ser ativado através de um exercício de clarividência (skrying), porém essa forma de ativação trata-se de uma forma de consagração de símbolos mágickos e portanto conclui-se que outras formas de consagração também podem ser utilizadas na ativação do quadrado.

Aqui, o quadrado representa o reino da entidade a ser evocada, consagrado e colocado sobre o altar durante a evocação (como se faz com a Table of Union) e o objetivo é impregnar o ambiente com a atmosfera adequada a entidade a ser evocada.

O SELO DO FEITICEIRO



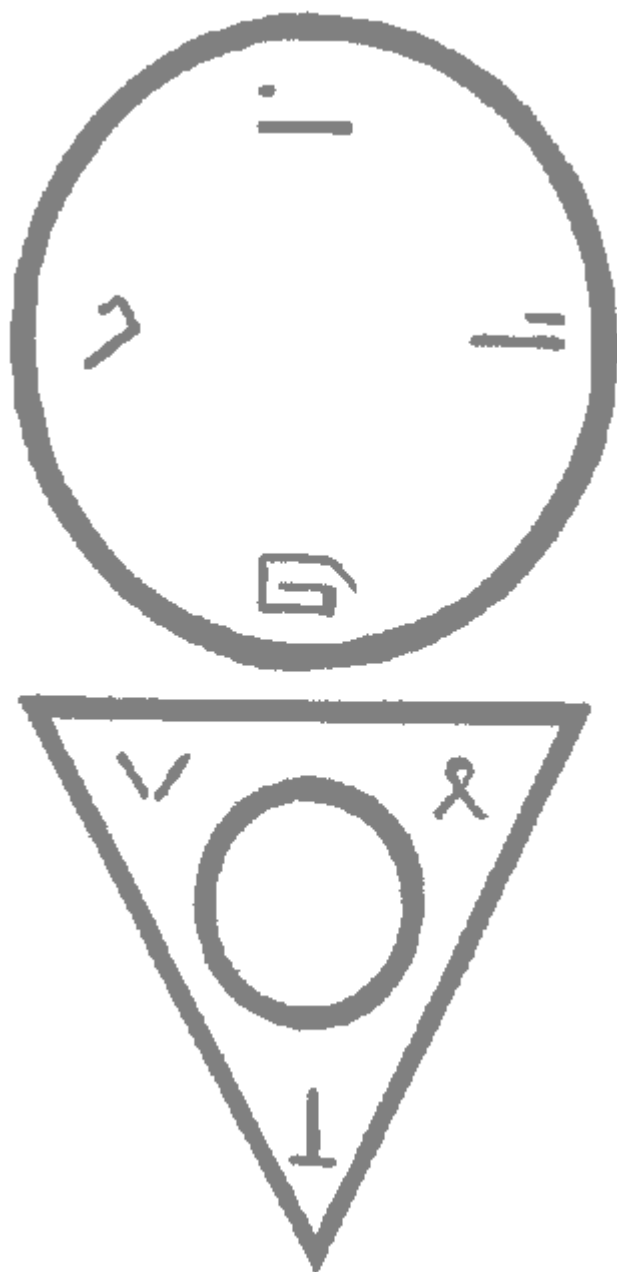
Acima está o selo do Feiticeiro, retirado do manuscrito entregue à Koetting, esse selo é utilizado com um talismã que, protege e fortalece ao mesmo tempo, chamando todos os Demonios, Anjos e Espíritos; e combinando os poderes dos quadrados.

Pode ser gravado em metal ou madeira, bordado no robe, desenhado no corpo com hena ou mesmo tatuado, enfim, isso fica sob a criatividade do usuário. O importante é que deve estar com o feiticeiro durante o ritual. O autor não menciona que o selo deve ser consagrado, porém sendo esse um talismã, não há nada de errado em fazê-lo.

Quanto ao simbolismo da figura: o triângulo representa manifestação e também é usado para aprisionar seres e poderes sob a vontade do magista. O pentagrama invertido significa Baphomet que é um ícone do incontrolável e incompreensível, de forças que não são compreendidas pelo senso humano, logo o pentagrama invertido dentro do triângulo respresenta que tais forças estão sob controle, aprisionadas e se revelarão de forma compreensiva.

O símbolo presente na ponta esquerda da base representa os Espíritos (inteligências neutras), na ponta direita há um símbolo que representa os Demônios e na ponta superior o símbolo que representa os Anjos. Quanto aos caracteres escritos na bordas do triângulo, nem mesmo o autor encontrou o real significado, o que se supõe é que são caracteres originais do idioma alienígena presente nos encantamentos.

O CÍRCULO E O TRIÂNGULO



O Triângulo da Manifestação é equilátero e o círculo interno do mesmo deve fazer com que as três pontas do triângulo fiquem de tamanho idêntico. Assim como no selo do feiticeiro, coloca-se o símbolo dos Espíritos na ponta esquerda da base, símbolo dos Demônios na ponta direita e na ponta superior o símbolo dos Anjos. Assim como nos sistemas tradicionais de evocação, o selo é posto no círculo interior do Triângulo.

Os símbolos das entidades devem ser desenhado suas partes superiores apontando para suas respectivas pontas do triângulo. Assim, quando se evocar um anjo, a ponta com o símbolo dos anjos deve estar apontando ao Sul, direção da qual todas as entidades desse grimório são evocadas, já que o Sul é o ponto cardeal do elemento fogo e os Reinos de Chamas não podem estar em outras direções.

Círculos Mágickos são escudos ritualísticos decorados de acordo com paradigmas do sistema de crenças do magista. Aqui o Círculo Mágicko é um círculo comum, com estranhos símbolos colocados nas quatro direções cardeais, simbolizando, claro, os elementos.

Seguindo como exemplo a figura do círculo acima, o símbolo no alto simboliza Água, o que se encontra a direita Ar, a esquerda Terra e o símbolo inferior do círculo, Fogo.

BANIMENTO

A única forma de banimento nesse sistema é um encantamento em idioma alienígena. O recitar dessas palavras funcionam como um exorcismo no ambiente, varrendo qualquer energia inconveniente ao ritual e silenciando qualquer ventania astral.

ASHTU MALKU TA DAT ARHATA
SASTUS SECKZ ALTAMU PARTU
IRETEMPAL KREZ TA FELTA
VASKALLA REGENT MET SENTARUS
TA SASTRUS ESTOS MELTA
KELTA KELTA KELTA HINE

PRIMEIRO REINO DE CHAMAS

M	S	R	T	A
E	H	M	A	K
U	A	E	B	L
S	A	A	K	S
S	T	E	M	L

"Sobre mim, no ar, estava o Quadrado do Primeiro Reino de Chamas. Cada linha e letra queimava em manifestação. Me voltei para dentro de minha alma na procura de alguma porção de medo, alguma coisa que me mantenha ligado a este mundo. Encontrei o quadrado aberto, formando um portal ao terrível e desconhecido Regnum Spiritus.

Meus olhos ainda se focam do quadrado sobre mim, entrei em um novo estado de ser, limpando minha mente e minhas emoções. Me preenchi com a Luz até que essa pulsasse dentro de mim. Conforme eu havia treinado, transferei minha consciência à esse corpo astral de luz e me levantei.

As letras dos quadrados se distorceram e se dissolveram contra meu corpo etéreo pressionando o material invisível do quadrado para dentro dos reinos do Além. Muitas vozes, todas de homens, sussurravam ao meu redor como se a invencível barreira tivesse se rompido. Com tanta tensão, era impossível expressar palavras, nem mesmo sentir alguma emoção por traz do ruído criado pelas de vozes. Lá onde dezenas desses fogos iluminam, todos em diferentes direções e distâncias de onde estava quando o portal foi aberto.

Como uma mariposa ou um besouro, eu criava uma dessas chamas e me vi instantaneamente voando em direção disso. Figuras dançavam em círculos em volta dessa substância combustive, estava claro que não eram humanos. Encarando espectros negros que imediatamente perceberam minha presença. Muitos falaram a mim com palavras que não pude entender. Outros permaneceram em silêncio ... gesto esse ainda mais assustador.

Uma da silhuetas entrou no inferno gigante, unido com o líquido mercúrio será quando separado. Os outros fizeram o mesmo, um por um, fazendo com que o fogo aumentasse, até que me encontrei sozinho na base da montanha de fogo. Me concentrei nas chamas contemplando a antureza daquele seres negros, essas incorporações do frio, flamas negras. Quanto mais encarava as chamas, mais possesso ficava. As vozes que ouvi ao entrar no reino novamente ecoavam, dessa vez de dentro do vulcão, como se o próprio fogo falasse comigo. A força que antes me puxava a este pilar de fogo o fazia novamente.

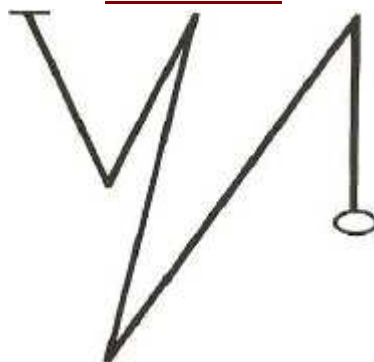
Próximo do calor do fogo, não pude resistir ao arrastão que me jogou para dentro. Eu não queria resistir. Estava inteiramente possesso pela essência da chama e cai na chama que imediatamente me devorou. Eu queimava.

Encontrei o ecstasy do Primeiro Reino de Chamas e retornei ao mesmo várias vezes antes de evocar qualquer um de seus habitantes. Algumas das piras estavam tão longes quanto as tochas cerimoniais dos espectros negros; outras onde cidades feitas de pérola e ouro queimam ferozes uma luz dentro de uma infindável escuridão.

Quando abri os quadrados do grimório, mundos inteiros descobri, onde os mistérios e verdades dos homens jamais chegaram.

Aqui apenas um vislumbre, o resto deve ser descoberto individualmente, descobrir e Ascender."

MARTAL

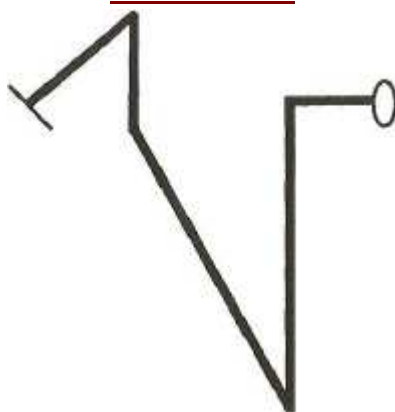


MARTAL - Grande Demônio do Primeiro Reino de Chamas.

Sua aparência é a de um ancião com longos cabelos cinzas e barbas brancas; e ao contrário de seu rosto envelhecido, seu corpo é musculoso e jovial. Seus olhos são profundos e olha para o Magista como um patriarca olha para uma criança.

Martal concede os segredos da Iniciação, causa furacões no universo para que esse conspire a favor da ascensão do Mago, remove todas as pedras do caminho da Iniciação.

ESHMAK



ESHMAK - Demônio do Controle.

Aparece na forma de névoa negra, podendo tomar forma humana se o Operador assim desejar. Sua voz é suave e sua conversa calma, ouve-se assovios entre suas palavras.

Eshmark dá ao Feiticeiro domínio sobre os pensamentos de qualquer pessoa, dessa forma pode-se controlar a mente da pessoa, mudando qualquer idéia desse e conseqüentemente controlando seus atos e emoções.

TUEL

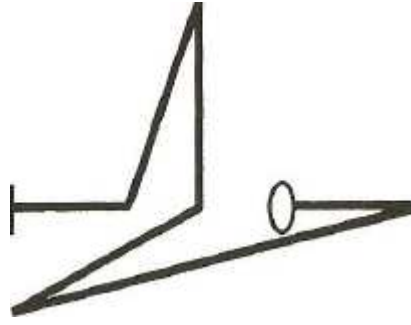


TUEL - Espírito que conhece a humanidade desde seu início.

Tuel aparece na forma de um homem alto e magro, suas vestimentas misturam azul e branco, seus cabelos são curtos e marrons; e seus olhos são chamas de fogo que lembram mais fogos de guerra do que chamas de amor.

Tuel conhece a história de todas as civilizações que já pisaram na Terra e sente prazer em compartilhar o que sabe com o Operador, informando como os impérios surgiram, ruíram e voltaram ao pó. Utilizando o conhecimento recebido de Tuel, o Feiticeiro saberá como erguer e manter um império ao seu redor.

SAMASSK



SAMASSK - Anjo de proteção e defesa.

Aparece como um jovem em seus 25 anos de idade, usando roupas em amarelo e branco, sua fisionomia é gentil. Só responderá se for questionado e fala pausadamente.

Para defesa e proteção não há anjo melhor que Sasmassk. Sasmassk protege e defende o Feiticeiro ou qualquer pessoa, objeto, local que esse deseje. Pode proteger durante viagens aéreas, enviando seus sentinelas para acompanhar o viajante. Lançará de volta qualquer ataque, de qualquer inimigo.

REINO DA NOITE

K	A	T	O	K	A	R
A	L	L	C	R	A	A
T	S	P	S	F	H	U
L	O	L	T	S	A	E
A	L	L	T	A	A	E
E	A	N	M	R	G	O
A	N	T	M	L	T	B

"O Quadrado do Reino da Noite se abriu com a forma de um grande quadrado feito em puro ouro. Ao contrário do que eu imaginava, tudo era de puro ouro e extremamente brilhante. O salão tinha quinze pés cúbicos e sem decorações.

Após meus olhos se adaptarem ao brilho de cada muro de ouro, pude ver detalhadamente. O salão dava a impressão de uma câmara egípcia. Imagens de pássaros, árvores, montanhas e lagos gravados no ouro das paredes.

Eu não podia compreender os estranhos caracteres, minha única impressão era que as impressões ali gravadas eram sobre o ato original de criação.

No muro a minha esquerda havia um portal, mas não havia uma porta e atravessando essa me deparei com um salão idêntico ao anterior, exceto pelas escrituras nas paredes. Nesse segundo salão, as imagens informavam uma violenta e grande guerra, armas e destruição em massa. E em minha mente veio a idéia de que essa guerra precedeu o ascender do Império Babilônico.

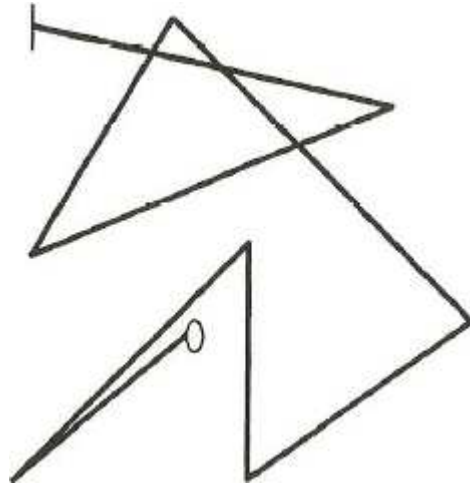
Agora haviam dois portais nessa sala, um que voltava ao primeiro salão e outro em sentido oposto. Ao entrar no terceiro salão as gravuras remetiam claramente as guerras modernas de destruição global. Percebi que nas paredes haviam alguns desenhos que eram os mesmos presentes nesse grímório.

Caminhei por todos os salões, os segredos do Tempo e essas e imagens cada vez mais devastadoras foram colocadas diante de mim em detalhes.

Chegando ao sétimo salão me encontrei com três seres dentro deste, esperando-me. Um era Althalln, os outros se pareciam garotos e eram familiares daquele espírito, não falaram nenhuma palavra, apenas ouviam seu mestre.

Com esse espírito entrei e mais quartos, ele me fazia compreender o que eu estava vendo: passado, presente e futuro. Ele me assegurou quando deixei o reino que ele permaneceria ali, pronto para ensinar o Viajante aquilo que me ensinou."

KALTEMTAL



KALTEMTAL - Grande Demônio do Reino da Noite

Kaltemtal virá completamente coberto com um manto negro, sendo possível ver apenas seus olhos e suas mãos, bastante parecido com os famosos saqueadores árabes do deserto. Suas mãos são fortes e seu olhar fixo, como de uma máscara. Fala em voz baixa e é discreto.

Kaltemtal reina sobre os poderes da Escuridão e conhece todas as forças sombrias. Ele conhece os segredos da Dominação e pode iniciar o Operador na arte da evocação e claro, fazendo com que essa arte seja dominada.

RASKUTOR

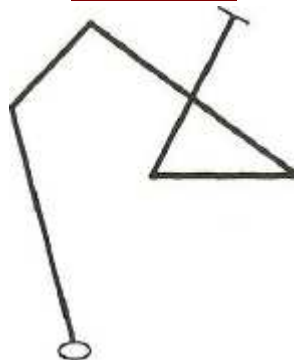


RASKUTOR - Príncipe Demônio que tem poder sobre a essência do homem.

Aparecerá como um homem forte, com uma postura de monarca. Seus trajes são finos, sendo um belíssimo robe vermelho e uma capa preta. Seus cabelos são curtos e ondulados; e possui um cavanhaque digno dos nobres. Sua imagem é hipnótica, sua energia caótica e sua presença violenta e perturbadora, não é recomendado concentrar-se nele por muito tempo.

Raskutor traz qualquer pessoa, para qualquer finalidade, aos pés do Operador.

OPFAAL



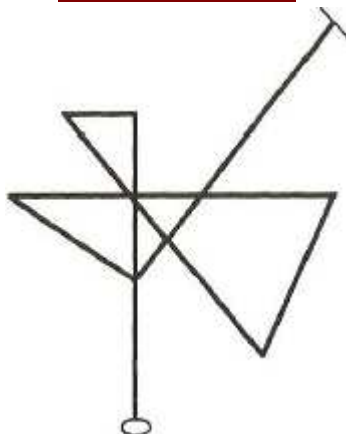
OPFAAL - Anjo da Libertação.

Virá sob a forma de um homem alto em vestimentas brancas. Seus olhos são azuis como o céu e sua

presença varre qualquer sinal de desconforto e desespero.

Opfaal liberta qualquer pessoa de qualquer tipo de maldição e escravidão espiritual. Liberta a mente dos medos e traumas. Suas habilidades são mais potentes durante o período de Lua Nova e Lua Cheia.

ALTHALLN



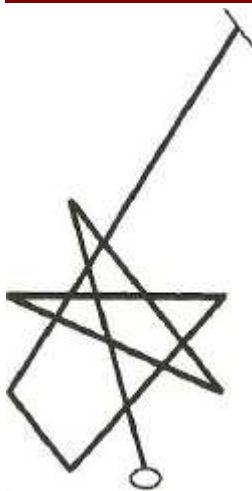
ALTHALLN - Um espírito ancião e sábio.

Sob a forma de um homem velho com cabelos brancos e pele enrugada, ele veste uma capa azul que parece estar coberta com um estranho pó.

Este espírito tem completa familiaridade com a Sombra e a Escuridão. Althalln guiará o Operador em direção à 'noite viva', da qual ele tenha de caminhar, sem que isso o consuma. Ele pode banir um exército astral com apenas uma palavra e trazê-los novamente com outra.

Althalln é respeitado por todos os espíritos e o evocador deve fazer o mesmo quando chamá-lo.

CENTAMOT

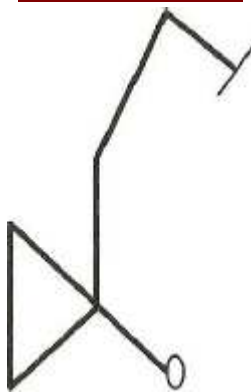


CENTAMOT - Demônio do Desespero.

Centamot não possui forma que se compara a forma humana. Ele se mostra como uma porção de petróleo fluante que pode tomar qualquer forma que o magista deseje. Algumas vezes se mostra apenas como uma sombra sobre o Triângulo.

Centamot é um demônio que direciona qualquer pessoa à escuridão, desespero, ao Mal. Sob sua influência, o mais puro dos homens cometerá os pecados mais abomináveis que se pode imaginar, abandonando sua própria alma. Centamot sente prazer em atuar sadisticamente.

SRAAGBEL



SRAAGBEL - Espírito da Alucinação.

Tem a forma de um jovem garoto, as vezes aparece como um homem, mas pode tomar qualquer forma.

Esse espírito visita os inimigos do Feiticeiro em visões ou sonhos, infectando-os com um medo infernal. Sraagbel conhece os pensamentos secretos do inimigo e usará isso contra ele. Ele pode brincar com a mente do inimigo de forma que esse passe a ver os amigos como conspiradores e conspiradores como amigos.

OS TRÊS HOMENS SÁBIOS

F	M	T	E
T	A	O	S
O	T	N	A
R	S	O	N

"Assim que cruzei o portal aberto com o quadrado, me encontrei dentro de um grande templo de forma cilíndrica e aparentemente vazio. O que mais se destacava eram muros brancos, o chão nú e três portas posicionadas ao redor da circunferência. As portas eram idênticas em tamanho e forma, exceto a cor e símbolo gravados nelas.

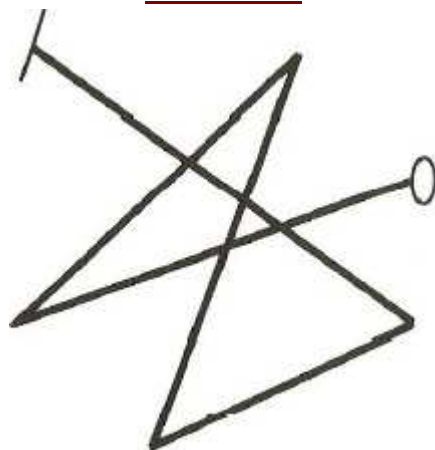
Sobre a porta azul havia o sigilo de Atron, sobre a vermelha o sigilo de Fastos e sobre a branca o sigilo de Meton.

Entrei primeiramente na porta vermelha e sai numa sala de paredes altas e não havia nada além de uma enorme estante de livros que cobria as paredes e ia do chão ao teto, que era bem alto.

Escolhi um dos livros e ao abrir me deparei com páginas e letras de ouro, a escrita era em idioma desconhecido. Mesmo assim, me vi compreendendo as palavras e o contexto. O livro que escolhi servia como um guia para a descida ao submundo e tinha provavelmente mais de mil páginas.

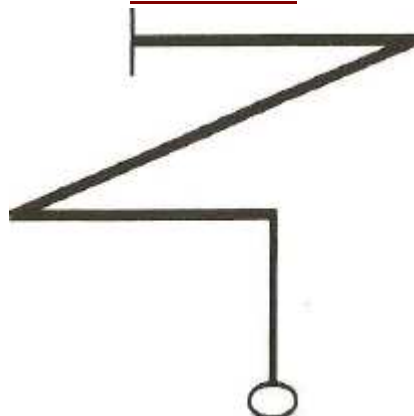
Olhei diversos outros livros, em cada uma das salas e encontrei o mesmo resultado: volumes com informações específicas, escritos com ouro, em ouro, em idioma desconhecido que estranhamente eu podia entender."

FASTOS



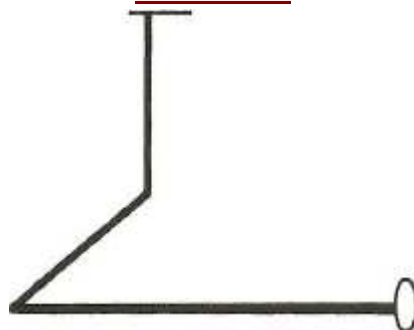
FASTOS - Espírito que sabe o verdadeiro idioma dos demônios...
...e segredos da comunhão com eles. Tendo associação com os Demônios, Fastos conhece seus atributos, poderes e fraquezas secretos. Fastos aparece como uma figura espectral, semitransparente.

METON



METON - Espírito que sabe o idioma puro dos anjos...
...e segredos da comunhão angélica. Ele responde tudo sobre as origens dos anjos, seus objetivos, poderes e obstáculos. Meton aparece sob a forma de um homem velho de olhar triste. Só responde se for questionado.

ATRON



ATRON - Espírito que conhece os caminhos dos espíritos e da morte.

Ensina a maneira de conjurá-los prontamente e graciosamente. Por isso, Atron é odiado pelos espíritos. Aparece como um homem muito velho, que beira a morte, sem cabelos e sem dentes. Ao redor de seu corpo há uma aurea azulada e com sua presença a atmosfera do ambiente torna-se pesada. E por isso, deve-se evitar diálogos longos com ele, caso contrário, sua presença pode causar asfixia e fraqueza.

SEGUNDO REINO DE CHAMAS

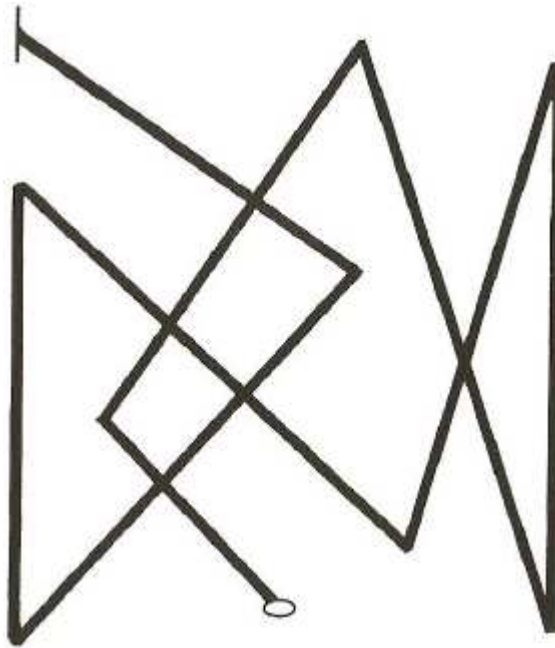
P	N	A	I	H	I	C	T	A
L	O	O	L	H	K	N	A	P
D	A	R	O	T	D	A	I	R
R	E	I	O	E	E	O	O	L
S	E	A	D	N	L	A	E	B
A	O	M	A	K	A	R	A	O
U	D	A	S	K	L	I	T	I
L	D	R	G	A	G	R	L	T
N	R	O	I	N	O	A	D	L

"Atrás das bordas do Quadrado do Segundo Reino eu me encontrei numa cidadela.

A coisa mais notável um montruoso portão de ferro em um castelo. Pessoas bonitas e nobres andavam em roupas finas conversando numa linguagem que me confundia.

Me aproximei do portão e os que falavam se silenciaram. Ao me aproximar o portão se abriu, revelando uma grande sala de teto alto e chão azulejado. A sala estava vazia, exceto pelo trono, grande demais para qualquer mortal. Ali estava sentado o grande Pendralion."

PENDRALION



PENDRALION - Grande Espírito que reina sobre o Segundo Reino de Chamas.

Quando evocado, Pendralion aparece sentado sobre um grandioso trono. Ele possui uma aparência jovial e traz consigo um ar de nobreza.

Pendralion tem completo conhecimento e influência sobre as correntes de poder material, riqueza e majestade. Suas instruções, se seguidas, pode alterar o curso dos impérios e erguer um homem à Rei.

IADON

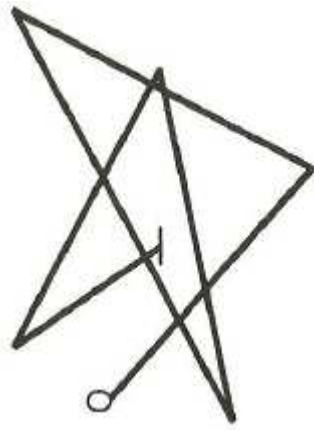


IADON - Demônio com poder sobre todas as formas de riqueza e abundância.

Iadon atende rapidamente ao chamado do Feiticeiro. Sua face é encoberta por uma névoa escura, sendo possível ver claramente apenas seus olhos.

Iadon parece gracioso e faz com que Feiticeiro fique rico rapidamente. Cautela, pois ele dá muito mais do que foi pedido e tira muito mais do que deu. Aconselha-se portanto usá-lo apenas pelo tempo necessário.

LADILOK

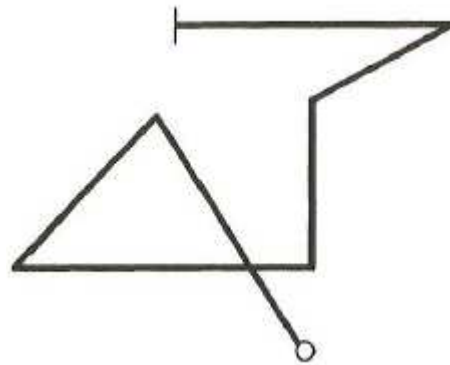


LADILOK - Demônia da Escravidão.

O magista homem deve vigiar-se de si mesmo quando evocar Ladilok, pois ela aparece sedutora e sua fala é hipnótica. Aparece usando vestimentas nas cores vermelha e preta, seus lábios são atraentes e possuem cor vermelho-sangue.

Ladilok vê as mulheres mortais como escravas e brinquedos dos espíritos. Será prazeroso para ela escravizar qualquer mulher sob a vontade e os comandos do Feiticeiro. Ela é capaz de controlar a mente das mulheres através de pensamentos e sentimentos, com extrema facilidade.

ACHERON

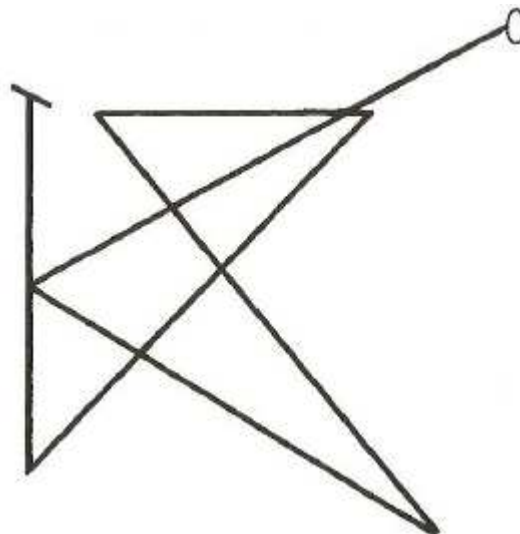


ACHERON - Anjo da Influência.

Archeron é o único anjo com asas nesse grimório e suas asas são tão grandes que não se vê os limites delas.

Archeron tem a habilidade de conduzir o homem à Magia Benéfica. Sua presença afasta qualquer energia nociva, ódio ou medo do templo. Mesmo quando ele se vai, uma porção de sua 'paz' continua com o magista.

LUKORST

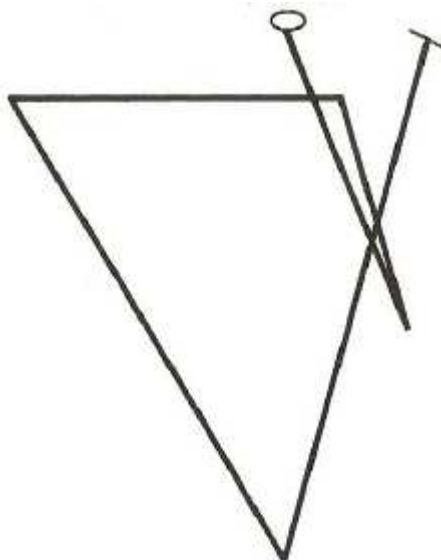


LUKORST - Beneficial Angel capaz de trazer prosperidade, ouro, prata e pérolas.

Lukorst aparece como um homem velho envolto numa luminosidade dourada. Essa luminosidade é o que atrai todas as riquezas.

Lukorst responderá ao magista rapidamente e o entregará toda riqueza que esse necessita. Peça apenas o necessário, esse anjo detesta ganância.

PARION



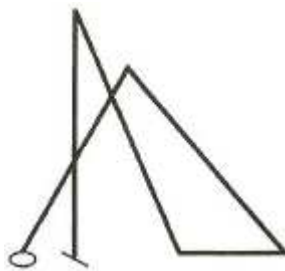
PARION - Nobre Demônio das Honrarias.

Sua imagem é a de um homem jovem com roupas nas cores violeta e ouro, em seus olhos há chamas que lembram o sentimento de Paixão.

Parion distribui honrarias, dignidades, títulos e reconhecimento. Ele pode facilmente transformar um mendigo em rei. Ele pode mostrar ao Evocador como jogar as regras certas para se tornar qualquer coisa desejada.

Ganância e exaltação material são os princípios fundamentais com os quais Parion trabalha.

DEGGAL

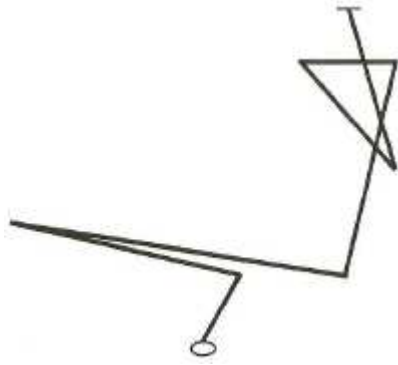


DEGGAL - Anjo Glorioso de Luz.

Aparece tão encoberto de Luz Divina que é difícil visualizar sua forma. Sua voz não sai de sua boca mas de sua auréola iluminada.

Ele pode envolver o Magista em uma luz similar a sua, fazendo com que sua espiritualidade se manifeste. Todos verão o Magista com graça e sua presença será sempre lembrada.

ABARTALA

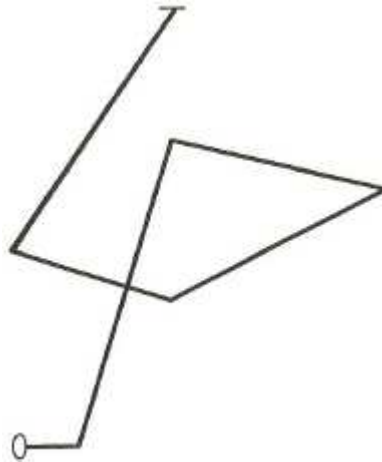


ABARTALA - Espírito Guia.

Abartala se mostra como um homem alto e negro, de aproximadamente 30 anos, vestido na cor marrom.

Abartala é um grande espírito e pode guiar o Magista em qualquer caminho espiritual. Suas mensagens são claras, confortantes e sua sabedoria não tem preço. Não há trecho dos caminhos ocultos que Abartala não conheça.

HEKALTOR

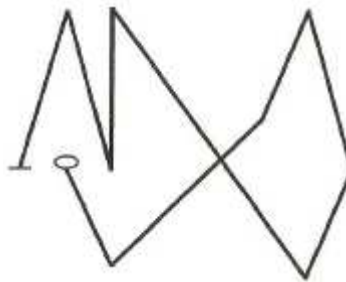


HEKALTOR - Um Demônio Arreiro.

Hekaltor não possui forma, aparece como uma mancha escura.

Causa disputas e tumulto entre pessoas, nações, religiões ou mesmo entre esferas ou planos de existência. Pode levar o caos para qualquer situação ou pessoa.

DISODIORIA

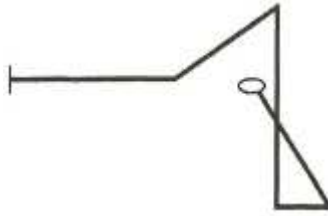


DISODIORIA - Demônia da Loucura.

A forma de Disodioria é algo entre a virgem inocente e uma anciã a beira da morte. Sua fala é completamente desordenada e irracional, não devendo ser levada a sério pelo Magista.

Disodioria sussurra loucura nos ouvidos dos homens, levando-os à insanidade. Uma maluca tola, mas uma grande aliada.

MAELTA



MAELTA - Um Espírito que revela os segredos e chaves do comando, autoridade e nobreza.

Aparece como um falcão ou como um pássaro tropical, mas logo toma forma de um homem alto com roupas simples, longos cabelos marrons e olhos azuis.

Maelta revela os segredos e chaves para o comando, a autoridade e a nobreza. Dita exercícios e práticas ao Magista que o darão grande controle sobre a percepção dos outros. Seus conselhos são simples, mas de grande utilidade.

REINO DA CHAMA AZUL

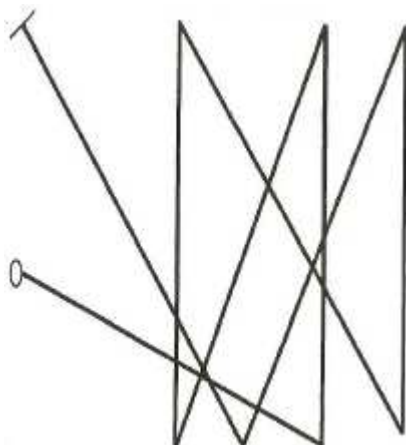
S	O	G	P	A	T
S	R	A	A	F	O
O	L	A	A	I	L
L	T	R	T	H	R
S	A	T	T	N	A
S	T	R	A	A	A

"Atravessando esse quadrado, me encontrei numa região escura, num espaço sem estrelas ou planetas, mas vasto, como um universo sem galáxias. A única anomalia era uma nebulosa gigante, girando em si mesma. Não parecia ser feita de gases, mas de luz.

Retomando meu senso de autoridade mágicka notei que a nébula se chocava em mim, se juntando com meu corpo de luz.

Faces emergiam da luz azul, lugares estranhos apareciam e se dissolviam. Nessa loucura eu soube que aquela nébula era o Reino da Chama Azul."

SATAGRAAL

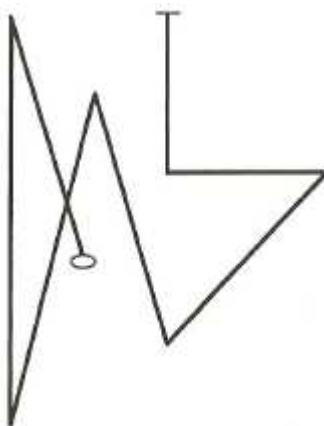


SATAGRAAL - Grande Demônio que reina sobre as correntes da vidência, auto-projeção e profecia.

Se mostra como um musculoso homem sentado num trono de Obsius. Seus cabelos são longos e pretos, seus olhos verdes. Fala em poucas palavras.

Não seja apressado ou irresponsável ao evocar esse poderoso Grande Demônio, a força de sua evocação rasga os véus entre os planos.

PALTATOR

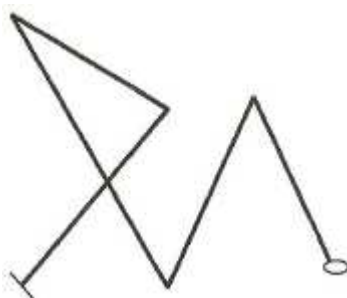


PALTATOR - Anjo do 'Presente da Visão'.

Aparece como uma figura andrógena, feminino e masculino, vestindo robe de cor violeta e falando calmamente.

Paltator concede o 'Presente da Visão' e ensina o Magista a acessar e utilizar esse presente.

SASTAN

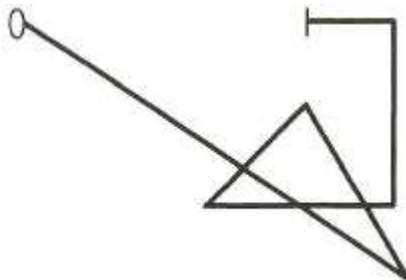


SASTAN - Espírito que guia o Magista no desenvolvimento de suas faculdade ocultas.

A princípio se mostra como uma grande salamandra, mas pode tomar forma humana ao comando do Feiticeiro. Feito isso, ele aparecerá como um homem de pele escura e cabelos brancos.

Sastan guia o Magista no desenvolvimento perfeito da clarividência, clariaudiência e várias outras formas de vidência (faculdades ocultas). Ele afirma saber os segredos da 'visão remota' (capacidade de se projetar em qualquer lugar, plano, tempo, etc) e ensinará quando o Magista estiver pronto.

FORTIAR

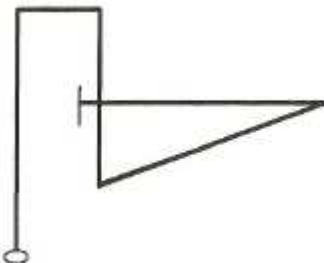


FORTIAR - Demônio da Amarração.

Se mostra como um homem careca cujo os olhos são brancos, sem a presença de íris ou pupila; com vestimentas na cor marrom. Não o encare pois ele se ofende dessa forma e irá protestar contra esse ato.

Fortiar tem o poder de amarrar ou mesmo destruir os dons de outras pessoas (como se pode notar, amarrar aqui tem o sentido de reter, prender, aprisionar; não se trata da Amarração Amorosa, famosa no Brasil).

THALOS



THALOS - Espírito que ensina a arte da Projeção.

Thalos não possui uma manifestação sólida, se manifestará como uma culminação de vento ou como um silfo semi-transparente. Suas palavras se assemelham ao som do vento.

Thalos é um guia nos métodos de auto-proteção, ensinando seu estudante como aumentar seu corpo astral e entrar em reinos sutis sem sofrer nenhum dano. Domínio sobre o corpo astral de luz é o que se consegue trabalhando com Thalos. Uma vez que os princípios básicos da auto-proteção são dominados, Thalos ensinará chaves secretas para portais do Reino Astral.

REINO DAS SOMBRAS

T	A	G	T	A	A	S
A	P	T	E	R	A	M
R	R	A	Q	N	O	A
A	A	A	T	N	L	M
R	L	H	T	U	E	T
R	T	H	E	T	S	O
E	T	U	R	R	T	P

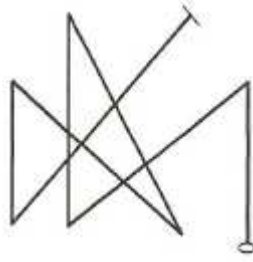
"A abertura do quadrado do Reino das Sombras me jogou num enorme pântano com centenas de árvores mortas enormes, boqueando quase toda luz. Ao me movimentar noite milhares de pares de olhos espíões. Ao me movimentar para o centro disso, vi o véu da noite cair, a densidade do ar era sufocante por todos os poros e lutei para encontrar meu caminho.

Logo me encontrei numa passagem subterrânea. A sensação era de escorregar . O final do túnel era claro, a medida que descia via tochas ou luzes.

A luz da câmara iluminava o centro da área, e a escuridão característica dessa região se continuava ao longo dos muros, dos quais atrás se encontravam milhares de seres em espera.

Na terra seca e racha estava o Quadrado do Reino das Sombras e em volta dele seis sigilos dos grandes espíritos deste reino. Ao me concentrar no quadrado, figuras se aproximaram de mim e maravilhado, eu não sabia se as evocava ou elas me evocavam."

TERRATUR

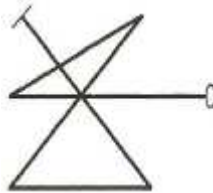


TERRATUR - Grande Demônio governante do Reino das Sombras da Morte.

Terratur é um senhor negro e terrível, tendo a altura de dois ou três homens e com corpo musculoso, é acompanhado por dez igualmente fortes guerreiros. Sua cabeça é raspada e repleta de veias que palpitam.

Terratur governa o Reino da Morte, é guarda das almas e diretor do 'inferno'. Sua voz é a voz da própria Morte.

TARGAL

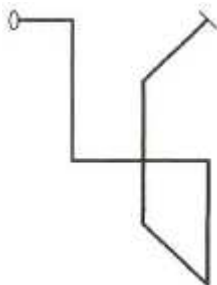


TARGAL - Príncipe Demônio da Morte.

Targal se manifesta como um homem jovem cheio de astúcia e malícia. Ele possui longos cabelos negros e sua vestimenta é de fogo, dos ombros aos pés. O magista notára um breve incomodo na fala e no sorriso que Targal sempre tem no rosto.

O Príncipe Demonio pode trazer qualquer alma desencarnada ao Triângulo diante do Feiticeiro. É capaz de submeter as Sombras da Morte sob obediência e honestidade.

SALTANAT

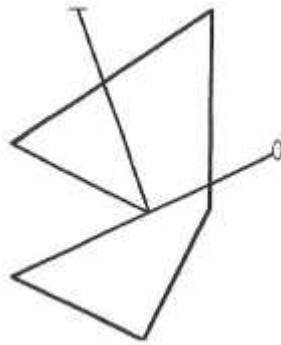


SALTANAT - Anjo dos Mortos Bons.

Aparece como um homem cansado e igualmente outros anjos do grimório, Saltanat é rodeado por uma aurea radiante.

Saltanat traz diante do Magista qualquer boa pessoa que tenha morrido, pode submeter tais almas sob obediência e honestidade.

PHALTORN

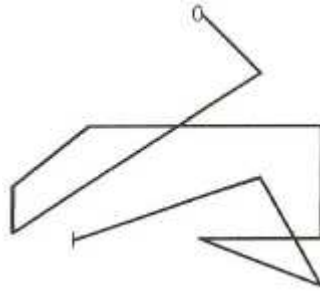


PHALTORN - Espírito que conhece os segredos da Morte.

Se mostra como um espectro semi transparente com um livro em sua mão direita. Sua voz parece vir de longe.

Phaltorn ensina os segredo de como fazer os mortos se mostrarem visíveis e conversarem. Ensina também como fazê-los obedecer e dar informações verdadeiras ao Magista.

HEPTOMALTOR

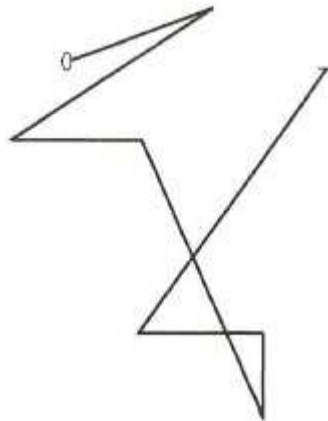


HEPTOMALTOR - Demônio da Tortura.

A aparência desse demônio é tão horrorosa que o magista terá dificuldade em olhar diretamente a ele durante a evocação, uma abominação bestial. Sua voz é rouca e desagradável; e parece detestar falar, talvez pelo fato de estar sendo obrigado a fazê-lo.

Pode torturar com fogo e escorpiões qualquer alma que desobedeça o Feiticeiro. Pode fazer o mesmo com os inimigos mortais, é bom ter uma boa causa para enviá-lo ao submundo.

MESTORAT



MESTORAT - Anjo Protetor.

Se manifesta como um homen musculoso de cabelos curtos e olhar feroz. Sua vestimenta é apenas da cintura para baixo.

Mestorat protege contras as Sombras da Morte. Protege contra as almas mortas caso essas estejam saindo de suas covas e atormentando os vivos. Caso o chame para essa finalidade, aparecerá com uma espada de ouro envolta numa aurea de luz, enviando as almas penadas de volta às suas cavernas infernais.

REINO DA CHAMA VERMELHA

A	S	U	O
K	L	R	I
E	S	T	P
T	U	L	R

"Viajando através do quadrado, fui para um lugar sob as nuvens. O Reino da Chama Vermelha descansa numa paisagem de nuvens brancas. Pelas nuvens eu pude ver uma congregação não muito longe e ao fixar meu olhar nesse ponto fui empurrado até ele.

Dessa congregação vieram vários seres angelicais de beleza e luminescência. Joviais, cabelos e pele de fada. Eles rodeavam uma figura central e ao me aproximar mais pude ouvir o coral cantando e louvando, preenchidos com o mais puro amor e expressando o mesmo.

O objeto de adoração deles se sentava num trono de pérola. Sua beleza era tonteante, me tornando obsessivo e fazendo esquecer-me da objetividade científica pela qual entrei nesse reino; me fazendo esquecer a disciplina que lutei toda minha vida para ter. Retornei ao meu corpo e para a segurança dos sentidos mundanos."

LOTIR

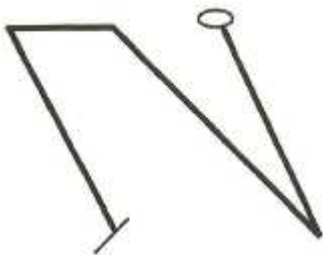


LOTIR - Grande Anjo que governa sobre o Reino da Chama Vermelha.

Lotir aparece sentada num enorme trono branco de pérola. Diversos outros anjos a acompanham entoando hinos à sua majestade e graça. Lotir, assim como seu trono, parece ser de pérola, seus cabelos formam ondas perfeitas e seus olhos expressam o mesmo olhar de uma jovem garota que acabou de receber o primeiro beijo de amor.

Ela governa sobre o amor e todas as matérias relacionadas ao coração. Porém, ela se interessa apenas pelo Verdadeiro Amor, nunca agindo tolamente para defender interesses lascivos e glutões. Se o amor for verdadeiro, Lotir reordenará as estrelas pela causa.

SASPU



SASPU - Anjo do amor e da amizade.

Materializa-se como um homem jovem e musculoso, porém nota-se certa feminilidade em seu temperamento, o que contrasta com sua aparência. Sua voz é gentil e parece saber da situação antes mesmo de ser relatada.

Saspu trará amor e amizades para a vida do magista ou para outra pessoa que o mesmo deseje. Ele educadamente se negará a controlar qualquer pessoa, mas pode ensinar métodos alternativos para se ter um resultado melhor.

KRET

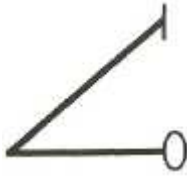


KRET - Demônio da Sedução.

Kret se manifesta como um homem com características de réptil. Possui pele escamosa e outras vezes lisa e pegajosa; seus olhos não possuem íris, apenas enormes pupilas. É bom que se evite olhá-lo diretamente nos olhos, pois isso fará com que o Evocador entre em um estranho estado de transe, dando ao demônio poder sobre a evocação.

Kret pode seduzir qualquer mulher e entregá-la ao Feiticeiro rapidamente. A duração desse encantamento no entanto é rápida. O demônio pode ser forçado a ensinar seus segredos ao Evocador que poderá usá-los quando quiser.

TUL



TUL - Espírito que domina as matérias do amor.

Tul aparece como um homem alto e velho, porém cheio de vida e amor. Tem sempre um sorriso em sua face e o brilho de seus olhos lembram o brilho das estrelas.

Pode revelar ao Magista segredos e conhecimentos sobre o amor e sobre as Almas Gêmeas. Ele sabe ouvir o coração e sabe o que precisa ser feito para ganhar o amor de outra pessoa ou para encontrar sua outra metade.

O TERCEIRO REINO DA NOITE

A	A	N	T	M
K	H	O	T	R
M	E	G	O	R
D	K	A	S	E
N	L	A	K	A

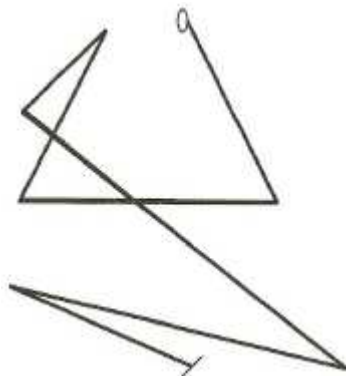
"Quando o Quadrado do Terceiro Reino da Noite foi aberto e o reino tomou forma ao meu redor, ouvi os sons de uma mulher sendo torturada e uma criança sendo abatida. Minhas mãos tentaram bloquear meus ouvidos e isolar os terríveis sons, mas foi em vão. O som estava no ar e puxou-me do meu corpo físico em direção ao lado negro do quadrado.

Eu me vi na Escuridão, na essência do Mal, o mais próximo que já cheguei do Abismo. A visível escuridão do lugar era mais que uma ausência de luz: era o Oposto. Uma escuridão comprimida fazia com que mover era impossível, ver era impossível e catalizava todos os sons e cheiros do lugar.

Ouvi vozes e me direcionei a elas e pouco depois desse mergulho na escuridão vi algumas pequenas luzes e ao me aproximar delas percebi que eram nove torres cilíndricas rodeando uma base circular de fogo. Em cada torre eu pude ver silhuetas diferentes.

Impressionado com isso, me veio a mente que se chamavam Torres da Noite e da Chama e no momento em que essas palavras entraram em minha mente, me encontrei em meu corpo físico, ainda sentindo o resíduo de frieza que encobre o Terceiro Reino da Noite."

ADAKAMON

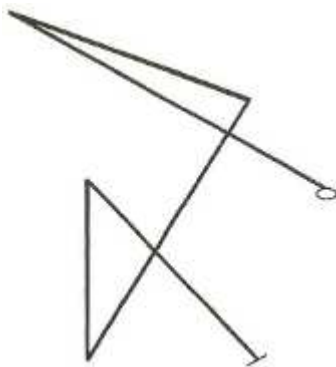


ADAKAMON - Grande Demônio do Terceiro Reino da Noite.

Se manifesta usando um traje de guerra feita em couro, com longos cabelos negros que permanecem presos por trás da cabeça. Quando Adakamon fala ouve-se um estrondo junto com sua voz, cada palavra é acompanhada pelos trovões de seu reino.

Adakamon é o Senhor de todo assassinato, guerra, estupro e derramamento de sangue. É o Grande Demônio da miséria e do sofrimento.

KELTAR

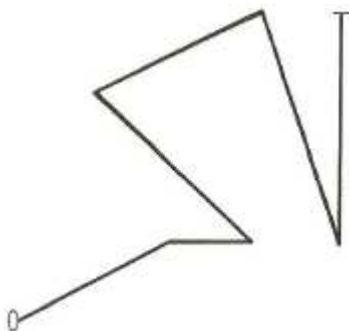


KELTAR - Demônio da Matança.

A forma de Keltar se modifica ao longo da evocação, a mais dramática das formas se manifesta quando as ordens são dadas. O demônio adquire sua forma de acordo com o objetivo que terá de cumprir. Por vezes, sua imagem é completamente inteligível a lógica e ao entendimento. Quando trabalhando com esse demônio, antecipe as ordens malignas para evitar se perder com suas mutações.

Keltar assassina pessoas de formas diversas e dolorosas, sua preferência, porém, é matar com fogo.

METHSAN

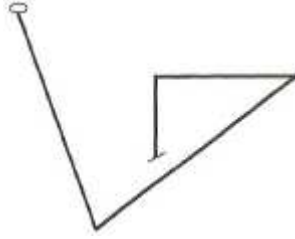


METHSAN - Demônio do Veneno.

A aparência de Methsan é a de um cadáver morto a semanas. Sua pele é rasgada e desgastada, com algumas partes arrancadas, seu estômago é perfurado por cavidades de onde suas tripas podem ser vistas. Sua presença infesta o templo com o terrível cheiro de decadência.

Methsan é o demônio que envenena o sangue e o ar do homem, causa decadências nos órgãos internos. É assegurado que as vítimas terão a mais lenta e dolorosa morte.

GORKA



GORKA - Demônio Senhor do Desespero e da Traição.

Gorka aparece com a mesma imagem das figuras vistas na Torre da Noite e da Chama. Ele usa um robe que impede o Magista de ver sua face. Sua voz é clara e soa autoritária..

Sob a influência de Gorka um homem pode se matar com suas próprias mão ou pelas mãos de outros. Ela fará amigos matar amigos, mães matar seus filhos, maridos matar suas esposas.

NONO REINO DE CHAMAS

R	A	A	F	N	S	A	I
O	A	A	D	O	Z	M	E
N	T	A	S		M	A	A
C	S	S	N	A	T	L	N
A	L	T	O	K	O	R	E
O	E	A	K	S	O	L	N
H	A	A	I	E	K	A	P
I	L	L	K	A	H	T	A

"Pedras cinzas no caminho do Nono Reino das Chamas, venta graciosamente até o centro do reino. Árvores frutíferas plantadas pelo caminho, decorando com mais beleza e aroma o lugar. Era dia nesse reino do plano astral, mas não pude ver o sol. O ar era silencioso, os ruídos de pássaros e insetos me lembravam o paraíso.

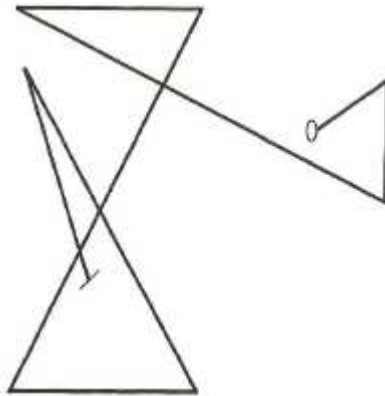
O caminho findava num enorme templo branco que parecia estar acima das nuvens, atingindo o trono de Deus. Logo cheguei aos portões de pérola do templo.

Dentro do salão de chão branco fiquei maravilhado com o lugar e um homem entrou no lugar. Não sei exatamente de onde ele veio, pois só havia a porta pela qual entrei. Quando ele falou, os muros brancos tornaram-se azuis. Aquele era o Primeiro Templo de Varai, onde os homens vão para serem treinados nos caminhos do Divino.

Ele disse que eu não podia ver as outras portas, mas no tempo certo eu teria as chaves e seria capaz de abrir todas as portas do local.

O homem, que mais tarde em minhas evocações reconheci que se tratava do anjo Haask, avisou-me para retornar ao meu corpo e retornar apenas depois de ter entendimento sobre o Templo de Varai."

ENKIDORAT

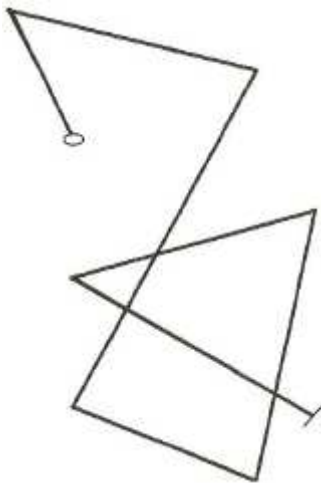


ENKIDORAT - Grande Anjo do Nono Reino de Chamas.

Quando Enkidorat se materializa diante do Magista, o som de um coro angelical de louvores que parece vir de todas as direções. Ele aparece como um glorioso anjo que usa roupas que parecem serem feitas do Divino. Seus longos cabelos loiros chegam aos ombros e seus olhos parecem refletir os segredos da Eternidade. Quando fala sua voz não parece vir de sua boca, pois assemelha-se a um trovão.

Enkidorat é o Grande Anjo da Ascensão. Ele é o balanceador do Karma e instrutor dos deuses. Ele tem todo o conhecimento sobre as ferramentas de Divindade, mas ensinará ao Magista apenas se achar que esse está preparado para receber tal conhecimento.

PONTIMAS

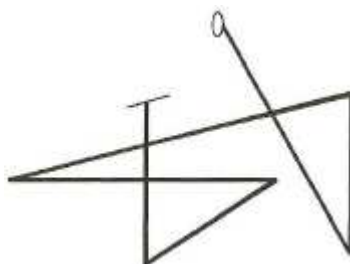


PONTIMAS - Espírito da Absolvição.

Pontimas aparece como um ancião, com fisionomia de sabedoria e compaixão. Por sua emanção de confiança, logo se tornará confidente do Magista.

Pontimas guiará o Evocador no processo de limpeza de karma e livramento de atos prejudiciais. Ele ensinará exercícios espirituais que são excelentes auxiliares no processo, levando o Evocador o mais perto de sua própria Divindade. Pontimas sabe que o lado negro da mente pode ser limpo e se a alma precisa de melhoras.

SAKATOS

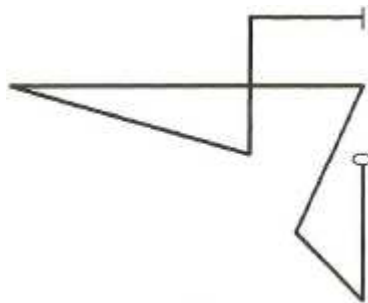


SAKATOS - Anjo da Purificação.

Sakatos se manifesta como um homem forte no interior de um furacão. Seus braços são fortes e seus dedos tocam as paredes do tunel de vento. Sua voz é forte e clara, mesmo ouvindo-se ruídos entre suas palavras.

Sakatos pode limpar qualquer obstáculo do caminho de Ascensão do Magista, expulsará o caos com os poderosos ventos que o rodeiam.

ISMAELTA



ISMAELTA - Demônio Guardião.

Ismaelita aparece como um mercenário, vestido de armadura de aço com vários punhais embainhados e possui também uma grande espada.

O demônio pode encontrar e destruir qualquer força, pessoa ou feticheiro que esteja atrapalhando o Evocador em seu trabalho. Uma vez evocado, Ismaelita sempre guardará o Evocador.

ALKALON

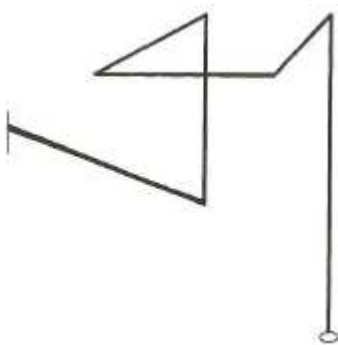


ALKALON - Espírito da Alquimia.

Aparece como um nobre homem envolto numa aurea dourada. O que mais se destaca em sua manifestação é que a mesm é muito mais notável e sólida do que qualquer outro espírito, podendo parecer um ser real mesmo aos olhos alheios.

Alkalon ensina como transformar cobre em ouro, energia em matéria, pedras em pães e o mais extraordinário, transformar o Ser em Divino.

TANAZAL



TANAZAL - Demônio da Ilusão.

Tanazal aparece bruscamente diante do Evocador e parece ter dificuldade em manter-se manifesto. Possui cabelos negros que vão até os ombros, seus olhos a princípio são verdes, mas mudam de cor durante a evocação.

Esse demônio coloca o homem no caminho mágicko errado, fazendo com que esse só encontre sombras, falsos poderes e jamais veja o Verdadeiro Caminho. É um demônio perigoso e pode criar um labirinto espiritual em torno de alguém.

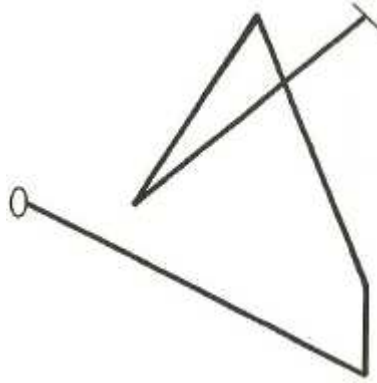
QUARTO REINO DE CHAMAS

A	X	K	D	Z
N	E	H	T	R
L	L	A	A	T
P	T		O	K
L	R	A	U	A

"O Quarto Reino era bem menor que os outros reinos que visitei antes. Entrei num imenso salão metálico, parecia ser construído com algum tipo de aço negro, cravado e parafusado nas paredes.

O salão em si formava um poliedro tridimensional a minha volta e tudo parecia ter a mesma dimensão: chão, paredes e teto. A grande diferença entre esse reino e os outros são as construções matematicamente perfeitas. Gravado no chão metálico estava o Quadrado do Quarto Reino e no teto havia uma cópia perfeita do mesmo quadrado, estando as letras em ordem reversa com cada linha. Nesse momento me veio a mente a idéia de que eu estava dentro de um continuo mágicko e matemático, um nexo entre os mundos da matérias, energia e pensamento."

ZADKAL



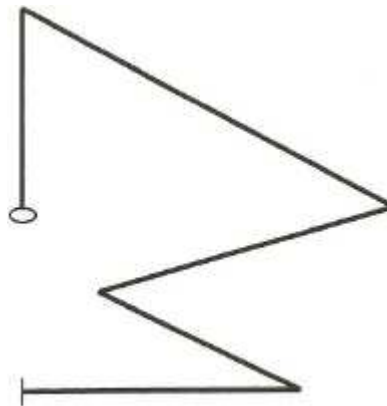
ZADKAL - Grande Espírito do Quarto Reino de Chamas.

Zadkal aparece como um homem juvenil, com um sorriso que por vezes lembra uma criança, assim como sua voz. Quando questionado diretamente, o Grande Espírito é ágil e de sabedoria irrefutável.

Zadkal é o espírito de todas as ciências e artes. É mestre nessas áreas e ensina com perfeição, precisão e grande paciência.

Apesar de todos as entidades deste grimório possuírem legiões que podem auxiliar o Magista, Zadakal é um dos pouco que oferece isso através de um acordo. Esse acordo é extremamente vantajoso.

LUTTAL

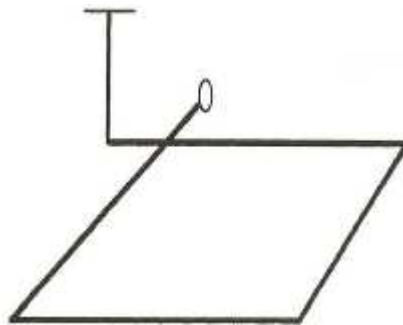


LUTTAL - Espírito das Estrelas.

Luttal aparece como um velho homem de longos e brancos cabelos e roupas desgrenhadas. Ele sempre possui uma expressão fanática, constantemente frenético sobre as descobertas que ele pode auxiliar na Evocação.

Luttal ensina o movimento das estrelas e alinhamento dos planetas. Ele tem a habilidade de projetar imagens sobre suas explicações, essas projeções podem ser no ar ou no espelho negro.

XEROPH



XEROPH - Espírito das Pedras.

Xeroph aparece com um homem forte de cabelos cinzas. Suas roupas se assemelham com a de um sutão.

Ensina os segredos das gemas e pedras; e como podem ser usadas para poder e riqueza. Seu foco é mostrar como todas as coisas têm energia e vida; e ensinar ao seu estudante como usar essa força em todo potencial.

Notas do tradutor.

APÊNDICE 1 - Consagração.

Como citado antes, a forma de consagração utilizada pelo autor é na verdade um exercício de vidência, o mesmo usado para se desenvolver a visão através do espelho negro. Concentra-se no símbolo a ser consagrado até que os efeitos astrais se manifestem, isso geralmente acontece quando as linhas começam a desaparecer e reaparecerem. Mantendo essa concentração logo se terá um sinal do astral que confirma a ligação do símbolo com o outro lado. Esse sinal pode se dar de diversas formas: visão de vultos ou luzes entre os olhos e o símbolo, a sensação de ser puxado em direção ao símbolo ou a audição de sons ou vozes.

O recitar dos versos de abertura do portal pode ajudar aqui, afinal, o quadrado é também um portal.

Se você já possui afinidade com alguma outra forma de consagração, por que não usar?

APÊNDICE 2 - Conjuração.

Esse sistema não oferece uma oração específica para se conjurar, porém em outro de seus livros Koetting explica a arte da devoção aos deuses e expõe uma fórmula de "preencher o ambiente com a presença do deus". Quando evoquei com sucesso uma entidade dos Reinos de Chamas eu utilizei essa sentença que inclusive se encontra no mesmo idioma cacofônico dos demais encantamentos do grimório. Você pode também adicionar uma conjuração própria em português entre os versos.

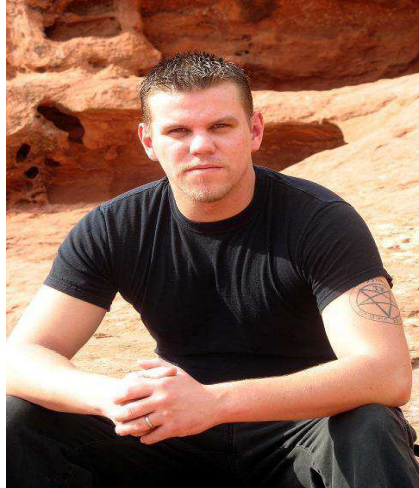
Exemplo:

ITZ RANTA TAZ KALLU TAZ TAFTA SAZ FALLU
SITZ FALTA IHR TALMA SITZ KALTU FEN TAZU
VASKALLA SEN KIRA SEN FALTA IT ALLU
INT ITZU IHR FALLU IHR KALLU RATZU

(nome do espírito), eu te chamo e lhe conjuro a estar neste templo e mostrar-se no Triângulo. Manifeste-se agora diante de mim de forma amigável e falando em voz compreensível.

TEAT ASTRU MALKU (nome do espírito)
SEINE ASTRU MAELLA TREINE (nome do espírito)
ALTU SENTU ESTRU (nome do espírito)
ECKS ENTRU ANTRA (nome do espírito)
(nome do espírito) ASTRU TEAT (nome do espírito)

Uma vez chamado o espírito iniciará sua manifestação, que pode levar algum tempo, repita a conjuração algumas vezes e entre as pausas concentre-se no sigilo e repita o nome da entidade mentalmente.



E.A. Koetting dedica-se há vários anos ao estudo e prática de diversos ramos do ocultismo. Participa de várias ordens dando instrução práticas e encabeça a Ordo Ascensum Aetyrnalis. É extremamente apaixonado por sua esposa e sua filha e reside em St. Louis.

Suas outras obras estão: Works of Darkness; Baneful Magick; Evoking Eternity; The Spider and the Green Butterfly - Voudon Crossroads of Power e Questing After Visions.

Em homenagem e gratidão, ofereço esse à minha mestra Mepsital que com sua sabedoria e eterna paciência, me ensina.

