



Beginning
Luciferian
Magick



michael w. ford

TÍTULOS DE MICHAEL W. FORD

A BÍBLIA DA BRUXA ADVERSÁRIA

LUCIFERIANA

SATANICMAGICK: Um Paradigma de Therion

GATESOFDOZAK: Feitiçaria Primitiva

*O VAMPIREGADO: O LIVRO VampyreMagickiano DA
LUA-DE-bruxa*

*O PRIMEIRO LIVRO DO TAROT LUCIFERIANO TAROT
LUCIFERIANO*

LUCIFERIAN GOETIA: A Book of Howling ADAMU:

Luciferian SexMagick

LIBER HVHI: Magick of the Adversary

Visite nosso site: www.luciferianwitchcraft.com

COMEÇO
LUCIFERIANO
MAGICK



MICHAEL W. FORD

Editado por J. Poirot (Fra: Dualkarnain)

Dedicado a quem busca

Para entrar na escuridão,

Para descobrir e trazer luz

INÍCIO DA MAGIA LUCIFERIANA

Por Michael W. Ford

Editado por -J. Poirot (Fra: Dualkarnain)

Copyright © 2008 por Michael W. Ford

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste livro, em parte ou no todo, pode ser reproduzida, transmitida ou utilizada, em qualquer forma ou por qualquer meio eletrônico ou mecânico, incluindo fotocópia, gravação ou por qualquer sistema de armazenamento e recuperação de informações, sem permissão por escrito em escrever do editor, exceto para breves citações em artigos críticos, livros e resenhas.

Segunda edição 2008 Succubus Productions ISBN
978-1-4357-1645-2

Em formação:

Succubus Productions
PO Box 926344
Houston. TX 77292
EUA

Site: <http://www.luciferianwitchcraft.com>
email: succubusproductions@yahoo.com

INÍCIO DA MAGIA LUCIFERIANA

ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO 7
 2. INTERPRETANDO O ADVERSÁRIO 8
 3. FUNDAÇÕES MÁGICAS 17
 4. PANTÕES ADVERSARIAIS 23
 5. CONCEITOS DE INICIAÇÃO 39
 6. PRATICAR MÁGICA CONSISTENTEMENTE 55
 7. ALTAR E FERRAMENTAS 56
 8. CONSTRUÇÃO RITUAL 64
- APÊNDICE: LEGADO DO CAMINHO PARA ESQUERDA 105

INTRODUÇÃO

O Caminho Luciferiano é aquele que exerce a santificação do Eu, ativando aspectos do Adversário de uma forma particular. Essa abordagem, em total desacordo com as suposições ocultas tradicionais, é difícil de navegar para os praticantes que estão apenas começando.

Surgem questões como:

O que é Adversarial Magick?

O que o distingue de outros caminhos? O que pode ser esperado com sua prática?

Como decidir se é pessoalmente adequado?

Quem ou quais são as divindades do panteão adversário e como alguém as aborda?

Que passos podem ser dados para iniciar a jornada?

Estas são as perguntas que este manuscrito responde. A primeira parte deste livro trata dos fundamentos teóricos e metodológicos da magia. A segunda parte dá uma olhada em livros anteriores por meio de rituais, comentários e práticas sugeridas.

Trabalhos reimpressos foram reorientados e exposto com instruções adicionais para o iniciante.

Trabalhos anteriores do autor foram inicialmente escritos para organizar um registro de prática mágica pessoal. Antigas formas mágicas foram revividas e novas formas de abordagem mágica foram sintetizadas. Estas práticas tornaram-se ainda mais ativadas pela meritocracia técnica da magia do caos fundindo-se com elementos filosóficos e gnósticos do Satanismo.

Um sistema progressivo de magia iniciática nasceu assim. Anunciando o espírito de Lúcifer por meio de formas adversárias, agora é necessário tornar esse caminho decididamente complexo acessível a cada homem e mulher com interesse na Auto-Deificação.

INTERPRETANDO O ADVERSÁRIO

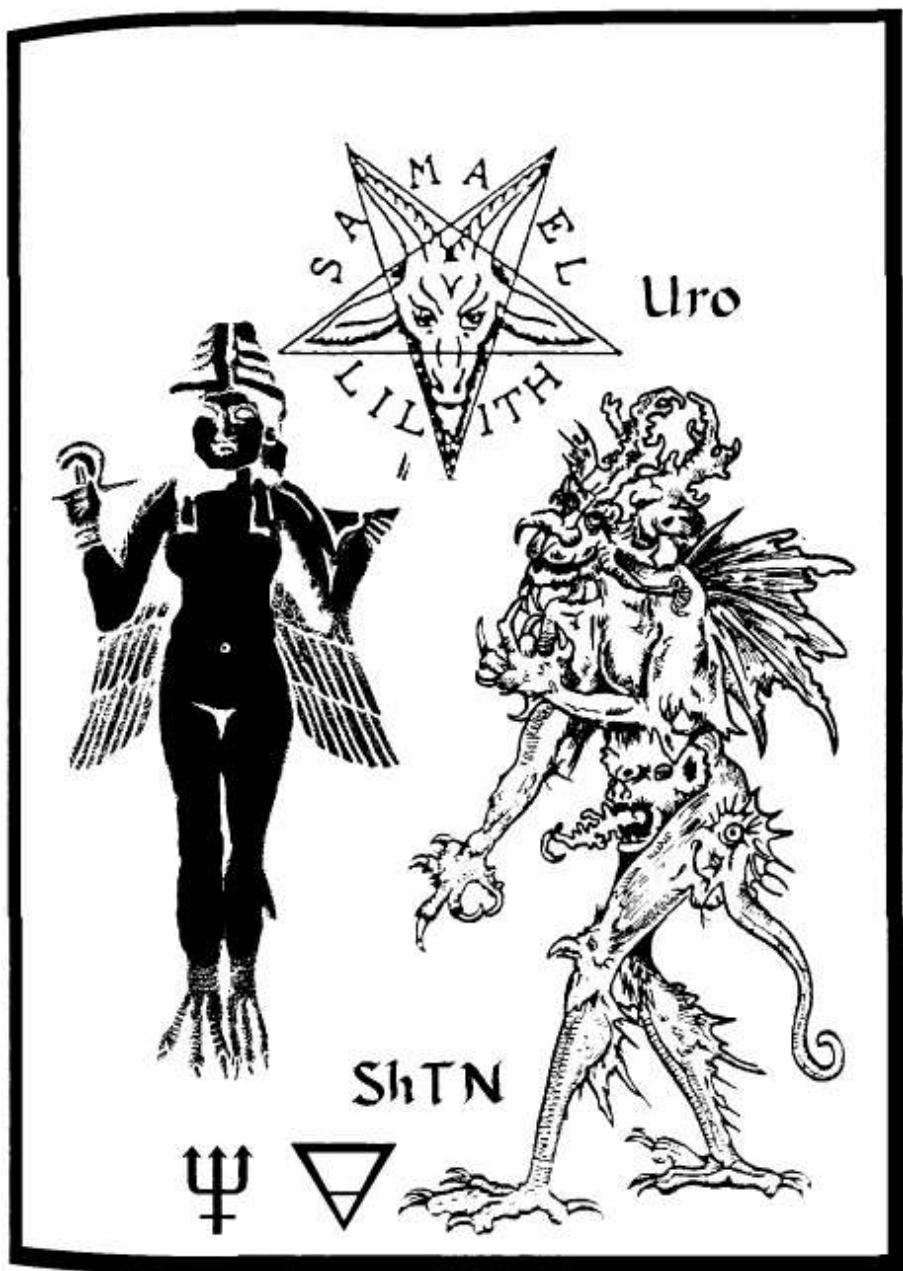
O Caminho Luciferiano oferece uma abordagem única para a vida e as trevas.

Suas doutrinas são livres de dogmas e cultos de personalidade. Esta mudança cultural fundamental no escuro a magia iniciática freqüentemente cria desafios interpretativos para os novos Praticantes.

Compreender e iniciar o caminho requer um investimento significativo de tempo e foco. Uma vez aceito e possuído, o Iniciado se transforma em um Sangue-Bruxo. Todos os obstáculos que impedem o caminho tornam-se iluminados naquilo que deve ser rasgado, arranhado e rasgado na ascensão de cada indivíduo à Divindade. Que esta obra constitua um farol iluminador, tornando mais claros estes primeiros passos.

O caminho da feitiçaria Yatuk Dinoih exige a superação dos opostos, não apenas para unir, mas para dominar e obrigar. A morte invisível, como foi referida, é essencialmente a Corrente Adversa encontrada na metodologia do Qlippoth Hebraico. Esta fonte do vampiro é a energia consumidora que constrói a mente e o espírito do Adepto Negro. o

Iniciar ganhos *conhecimento posterior* (atavismos) e *presciência* de Ahriman. O simbolismo dos Quatro Infernos é um modelo para desejar e comandar a mudança. O Caminho Luciferiano é vasto, mas você não precisa se preocupar com a amplitude de tudo ainda.



Começar em Luciferian Magick é lutar pelo desafio que se manifesta em auto-iluminação.

Começando no Caminho, deve-se entender a diferença entre símbolo e significado.

É importante notar que as idéias descritas aqui são apenas diretrizes. Cada Iniciado deve pegar essas idéias e possuí-las - torne-as suas. Mude cada parte para se adequar à sua pessoa, preferência e subida. Obtenha a maior magnitude e intensidade possível.

É fácil deixar que palavras e terminologias o distraiam dos significados mais profundos dessas doutrinas. Há uma tendência natural da mente de se concentrar em decidir se você concorda com a correção de uma palavra ou conceito específico. Esse foco de "julgamento-decisão" pode sabotar a capacidade de compreender a profundidade das idéias e relacionamentos comunicados.

Vamos considerar que uma palavra é apenas um símbolo. Um símbolo possui um conjunto único de atributos. O símbolo tem uma relação peculiar com outros símbolos. **Preste atenção especial a** essas relações e as ações que conectam cada símbolo. Esta maneira de ver as Doutrinas Luciferianas pode ser de grande ajuda para compreender a estrutura prática da Magick Adversarial.

É como decidir aprender um novo idioma. É preciso estudo e prática. Mapeamento fastidioso e escrita de novas palavras, definindo-as com aquelas que você já entende. Torna-se um comunicador eficaz quando os conceitos podem ser compartilhados através de fronteiras simbólicas e simbólicas.

Limites, como linguagens, existem dentro (e além) do Eu para entender e quebrar. **Uma vez que a ênfase é redirecionada de** "julgamento-decisão" em "essência-foco-ação" podem esses limites ser compreendidos, confrontados e transcendidos. Isso é feito por meio da arte do símbolo, ritual, energia e ação.

Cada indivíduo possui um conjunto único de linguagens internas com seus próprios atributos, restrições e impulsos. Alguns são banais e animais, enquanto outros são mentais e até espirituais. Como os idiomas e os atributos variam de pessoa para pessoa, é impossível indexá-los em grande escala. **Essa é a razão pela qual sistemas de símbolos são empregados!**

Assim como aprender um novo idioma, considere os comportamentos comuns entre culturas dispersas geograficamente. Tal

os comportamentos incluem proteger a própria família, papéis provisórios de homens e mulheres e prazerosas (ou vergonhosas) indulgências no congresso sexual.

Considerando aspectos comuns como

isso requer olhar para cada um em um alto nível: considere cada comportamento como um símbolo.

Nesse alto nível, não examinamos cada cultura. Também não examinamos cada personalidade única de cada Iniciado. Aprimorar e melhorar o Iniciado, entretanto, provou possuir vários elementos comuns. Esses elementos são os símbolos e ações incorporados pelo Caminho Luciferiano. Pense nisso quando estiver confuso ou perplexo com certas práticas! Escolha partes de você mesmo - seu eu atual ou seu eu ideal - e relacione-as a esses símbolos! Este é o coração - a gramática e a estrutura - da Iniciação.

O Caminho do Adversário não requer submissão a nenhum deus ou estrutura de crença. Você escolhe quais crenças ressoam

contigo. Cada indivíduo é, no entanto, responsável e
responsável desafiar perpetuamente cada crença, reformando cada uma conforme necessário. É este método de desafio perpétuo que é o Caminho do Adversário.

A fé, quando mencionada, refere-se à fé em si mesmo. Tanta autoconfiança

é a maldição do dúvida e tudo

forças contraproducentes e autodestrutivas existentes no ego, na psicologia ou na essência espiritual do indivíduo.

Pensamento, palavra e ação são os blocos de construção que criam a mente e a existência material. Retire a ênfase do pensamento, palavra e ação. É a Criatividade o fogo essencial que primeiro capacitou Lúcifer a se rebelar contra o cosmonopólio do céu.

A imaginação é a prática da criatividade na mente. É a suspensão da restrição que dificulta a percepção. Revelar a imaginação é essencial para superar quaisquer limites percebidos do Self.

A própria doutrina não se refere a alguma prática dogmática exigida, mas à apresentação e comunicação de uma estrutura de símbolos.

Esta estrutura tem uma forma particular e sequência que pode ser interpretada e ativada de acordo com a consideração de cada indivíduo.

Tudo isso pode ser resumido dizendo:

*O Caminho do Adversário é evidenciado nessas doutrinas
Luciferianas e dado impulso pela Fé Luciferiana.*

*O ímpeto nasce da criatividade
medido de expansão do Imaginação.
De acordo com o foco do Praticante, a Auto Deificação é
alcançada.*

Essa ideia pode ser expressa simbolicamente por meio das ações de Caim:

*Lilith seduziu Adam, mas ela se recusou a se submeter a ele.
Olhando para o exemplo de sua mãe, Caim matou
Abel e, com a inspiração do*

Archon Samael embarcou em uma jornada desconhecida na escuridão que é a terra de Nod.

Considere uma declaração feita em um capítulo posterior:

"A união original de Az e Satanás veio do Diabo caindo em um sono profundo por três mil anos."

Uma interpretação superficial das palavras pode parecer indicar que um evento físico de Az, um demônio zoroastriano (ness) foi prometido ao cargo de um adversário hebraico, Satanás. Tomado literalmente, alguém pode se distrair com a veracidade (ou falsidade) da afirmação. No entanto, o *símbolo* de Az e o

atributos de Satanás ilustram um mistério. Um iniciado é encarregado de definir e ativar os mistérios específicos, explorando tais símbolos e atributos - aqueles de Az e de Satanás - de uma forma significativa para ele ou ela.

Vejamos agora outro exemplo dos mitos antigos. Caim surgiu pela primeira vez como o Filho de Samael. Samael, que copulou com Eva, gerou Caim, filho do Dragão. Lilith despertou Cain, que havia sacrificado seu irmão para alimentar seu Daemon. Este sacrifício visto pelos Luciferianos, novamente, como *finalmente* um símbolo, ou modelo, de rejeitar a inocência, a ignorância e a fraqueza em troca de sabedoria e conhecimento - eles são o verdadeiro cálice dos deuses!

Vamos considerar este curto poema luciferiano:

Tubal Caim tornou-se como em carne um dragão Nas

noites em que a terra era jovem

Pela forte chama vermelha de sua fornalha negra

Os golpes de seu martelo acenderam isso dentro

foi chamado de sábio.

E as faíscas vermelhas iluminaram o ar, que era uma
dedicação ao Azazyl

Aqui vemos que a Forja, o martelo e o fogo são mencionados. Vamos pensar nisso em termos de nós mesmos - o Espírito como a forja, o martelo como a Arte de Samael, e o fogo é o de Samael e Lilith unidos. Uma análise mais aprofundada dos símbolos neste texto sugere significados ainda mais profundos:

Caim é procurado nos lugares escondidos da terra, pois ele é o antigo e conhece os segredos desconhecidos da terra.

Então, também podemos buscar o escondido.

Cain também aparece como o velho enrugado, vestido e encapuzado, que percorre o caminho dos velhos caminhos do carvalho dentro da névoa.

Então, também podemos alcançar eternidade enquanto obscurece a visão de quem escolhe fraqueza.

Ele recebeu o livro de arte negra e o cinto do diabo em rituais sombrios. Caim então se tornou Bruxo - pai: o filho eterno de Azazel e

Lilith. *Da mesma forma, podemos ser transformados para sempre por meio de ritos de rebelião, sedução e feitiços das trevas.*

Este caminho feiticeiro se mostra o mais desafiador: ele se move contra os movimentos da ordem natural. Requer uma quantidade extrema de autocontrole para equilibrar mente, corpo e espírito para progredir com sucesso nisso.

O Caminho da Mão Esquerda
envenena / fortalece ou destrói / devora.



*The Forge is the Mind
the Hammer is the Will
The Black Flame is the Mind*

*Cain is the Baphometric
Spirit of Hunger
Samael and Lilith
Beget the Son of Darkness*



*The Sabbat is
the foundation
of Dream and Flesh*

*Awaken the
One of Black Wisdom
Who is the fruit born of a fallen star
burning with light and wisdom*

Isso pode ser entendido, conforme escrito pelos antigos sacerdotes de Zoroastro, que aquele que pratica a feitiçaria do Dev se torna como o demônio. Demônio se torna serpente. O adormecido desperta para pesar a Grande Mentira.

Mistérios como esses abundam nas obras do Caminho Luciferiano.

Olhe além da superfície e forje seu próprio caminho através da escuridão. Crie seus símbolos e projete seus atributos. Embora seja uma inspiração para a imaginação, o Caminho Luciferiano não oferece fantasia para escapar desta dura realidade. É o chicote pelo qual o forte deve domesticar o universo através da intriga, ambição, engano e até aniquilação, se necessário. É Auto-Aperfeiçoamento e domínio medido por resultados e realizações reais com base nos parâmetros estabelecidos pelo Luciferiano para si mesmo.

Levante-se, Mágico de Lúcifer.

A Legião Interior acena.

FUNDAÇÕES MÁGICAS

OBJETIVOS OFMAGICK

A ativação do instinto predatório através da magia é uma marca distintiva do Caminho Luciferiano. Este é o principal método usado pela Ordem do Fósforo. Outras maneiras de ativar o Caminho incluem práticas devocionais como prosa, hinos e canções. A Igreja da Luz Adversária concentra-se principalmente nesta forma de trabalho. Este capítulo enfoca os fundamentos mágicos necessários para compreender, começar e sustentar as práticas iniciáticas Luciferianas.

Não faltam definições para magia:

"Magick é a arte de causar mudança interna e externamente de acordo com a Vontade. Magick é a arte de transformação em um senso de consciência divina, portanto, tem como objetivo melhorar e ajudar o Luciferiano."

- Michael W. Ford, A Bíblia do Adversário

"Magick é a ciência de compreender a si mesmo e suas condições. É a arte de aplicar esse entendimento em ação. "

-Aleister Crowley, Livro IV

"A mudança em situações ou eventos de acordo com a vontade de alguém, que, usando métodos normalmente aceitos, seriam imutáveis."

-Anton LaVey, a Bíblia Satânica

"Magia nada mais é do que a habilidade natural de atrair sem pedir."

- AO Spare, Logomaquia de Zos

Somando-se a essas percepções estão as miríades de formas de magia em diversas culturas históricas de magia. Você é aconselhado a estudá-las no apêndice "Legado" para obter mais informações.

O Caminho da Mão Esquerda define uma forma de viver e se desenvolver nesta terra e nesta vida. Exige que você seja responsável por suas próprias ações e pelas ações de todas as outras pessoas que afetam sua vida. Da mesma forma, você é responsável por objetivos autodeterminados - e sua realização. Desfrutar do prazer deste mundo sem cair na fraqueza é outro desafio. O Iniciado do Caminho da Mão Esquerda invoca os Deuses que representam os aspectos rebeldes e fortes da personalidade humana - frequentemente os demônios das sociedades!

Lúcifer é, portanto, um arquétipo perfeito para o Caminho do Adversário. Lúcifer é o Deus de Luz e Sabedoria, mas incuba um lado escuro ou sombrio. Abaixo do nome de Lúcifer você encontrará Samael, Satan, Ahriman, Set e Apep. Há também um aspecto feminino igualmente forte do adversário. Na mitologia suméria TIAMAT, o dragão marinho primordial, LILITH, a noiva de Samael que era uma deusa da feitiçaria, vampiros e da noite, HECATE, a deusa da feitiçaria na Grécia antiga são apenas alguns.

Alta Magia Negra e Baixa Magia Negra são práticas comuns no Caminho da Mão Esquerda. A palavra 'Black' é descrita por Idries Shah como tendo o som de FHM na língua árabe. Isso equivale a um 'entendimento sábio'. Shah observa ainda que "Black" se conecta com a sabedoria oculta, ouvindo um grito de guerra de "Dar tariki, tariqat!"

Na escuridão, o caminho.

O Caminho da Mão Esquerda é por percepção universal como sendo a mutação ou transformação da consciência em uma divindade ou consciência divina.

O processo da prática de
Magick and Sorcery é o seu método. Estas são as maneiras de

impulsionar o corpo-mente-alma para níveis mais elevados de percepção.

MOTIVOS PELOS QUE A MÁGICA É PRATICADA

1. Para se libertar de crenças restritivas com as quais você foi criado.
Melhor para **mergulhar na escuridão do que**
para **viver em uma sombra.**
- 2 Para examinar comportamentos de conjunto profundo que podem estar causando problemas, modificar esses comportamentos e transformá-los em áreas produtivas de sua vida.
Mágico, Renovar
A ti mesmo.
3. Para abrir a comunicação espiritual e experiência com a corrente Luciferiana, ou seja, Deuses, Daemon e Deusas. É irrelevante se as crenças pessoais sobre se estes são seres soberanos, forças ou apenas tensões
do psicológico identificação.
Tudo é interpretado pelo Self. Tudo começa dentro do Self. Magick estende você.
4. Para construir, fortalecer e refinar a consciência, o que, por sua vez, construirá o Ego pessoal, a confiança e o carisma de acordo com a própria constituição psicológica.
Cada qualidade interna forjada se manifesta exponencialmente no mundo externo.
3. Para definir o que é possível em sua vida quando sua mente
É focado. Os limites entram em colapso conforme a imaginação cresce.
Magick propositalmente vincula a imaginação à realidade.
4. Luciferianos exaltam a vida e celebram seus aspectos espirituais e carnisais. O foco de um pode gravitar em torno de um ou outro a qualquer momento ou em diferentes períodos da vida. O Espírito Luciferiano nos lembra de manter um equilíbrio saudável. Simbioticamente, o espiritual e o carnal estão inerentemente conectados. Eles se alimentam um do outro. **Cheio**

Acesso para a glória a carne não é ganha sem saciar

o espírito. Da mesma forma, acesso total para o espírito é impossível sem empanturrar a carne.

7. A experiência pessoal é fundamental - não presuma que algo é assim apenas por palavras. Experimente. Desafie-o. Afirme todas as coisas de acordo com seus próprios padrões; tenha cuidado para que esses padrões não caiam em restrições estagnadas. Pense no que você pode fazer com o auge da inspiração. **Contemple a visão perfeita de sua própria astúcia, criatividade e vida, manifesta: o caminho da Serpente Torta começa.**

DINÂMICA MÁGICA

Alta Magia Negra e Baixa Magia Negra são práticas comuns no Caminho da Mão Esquerda. A palavra 'Black' é descrita por Idries Shah como tendo o som de FHM na língua árabe. Isso equivale a um 'entendimento sábio'. Shah observa ainda que "Black" se conecta com a sabedoria oculta, ouvindo um grito de guerra de "Dar tariki, tariqat!" Na escuridão, o caminho.

Luciferian Magick anuncia este uso das Trevas. Seu objetivo mágico é Ascender e Tornar-se. A ascensão é alcançada fortalecendo-se por meio de doses equilibradas de Mudança Desejada. É mais facilmente compreendido por esta fórmula simples:

Conhecimento + Experiência = Sabedoria

O conhecimento é reunido e ativado pela experiência. Os resultados fortalecem a pessoa com Sabedoria. O praticante se torna mais do que era anteriormente. Esta é a essência da Ascensão e do Devir.

A ascensão pode ser realizada por meio dos componentes mágicos de Vontade, Desejo e Crença, que fazem mais sentido quando organizados sequencialmente:

Desejo. A identificação de desejos ou necessidades e a decisão de agir.

Crença. Reforço interno para impulsionar um para obter o Desejo.

Vai. Movimento e foco ativo - energia real - despendidos para alcançar o desejo.



Um trabalho mágico bem-sucedido tem dois componentes principais:

Estrutura. Uma representação ou construção do desejo, imaginação, exercido. Quanto mais físico e elaborado for o construto, melhor.

Frameworks são marcadores de posição

para crença. Pode incluir o altar, ferramentas, velas e a própria performance ritual.

Energia. A energia habita a Estrutura. É a propulsão da Vontade pela Crença. Ele imprime a realidade. O ato de imprimir. Poder mágico.

Esses componentes podem ser considerados em contraste. O trabalho de Energia sem Moldura é uma fantasia auto-indulgente sem grande fim. Estrutura sem energia é um ritual morto.

Métodos de aplicação de energia à estrutura incluem esfaquear bonecos com alfinetes, a Postura da Morte, sangramento em sigilos e várias ações simpáticas. Cada um envolve investir uma estrutura com energia.

Outros métodos incluem Luciferian

loga, meditação, artes marciais. Inundar ou privar os sentidos. Confunda a hierarquia de necessidades. A Suspensão do Desejo permite que toda a mente - consciente, subconsciente, inconsciente

- tomar rédea solta no Quadro de saturação com Energia.

Qualquer que seja o método, a consciência comum deve ser interrompido. A energia deve fluir.

Forças interiores, estruturas antigas, as energias primordiais da besta e do monstro, a subjugação e a aceitação da energia de outra pessoa ou de outro mundo: todos esses são aspectos do Caminho Luciferiano. Seja qual for a forma, o reforço é o ingrediente final da magia luciferiana. Se o ato parecer falhar, melhore a estrutura. Formas de prática de

elevantar / manipular / roubar energia. Execute o rito aprimorado. Melhore, aprimore e repita até obter sucesso. Tal falha contextual serve a você, oferecendo uma oportunidade de aumentar sua estatura mágica.

Esteja preparado; atingir proficiência leva muito tempo e se desenvolve com despesas consideráveis.

A ênfase na imaginação é frequente e significativa: é a primeira ação em uma sequência de ações vitais para a magia.

O coração de Caim foi movido pela imaginação em sua mente antes de quebrar a cabeça de seu irmão. A sedução de Adam por Lilith foi um processo abominável e deliberado. Essas transformações são imaginadas antes de se manifestarem. Ou são eles?

Uma verdadeira Iniciação Negra está experimentando algo além das limitações da Imaginação. O contato direto com o Senhor do Eu é a porta de entrada para a iniciação. Tudo muda.

A iniciação é uma grande mudança. A noite revela o oculto para todos nós,

É desta forma e por este mérito que nós, habitantes do Adversário, ascendemos às Trevas. Vamos sem trepidação, sem medo, sem arrependimento. Não dependemos de opostos para nos definir - apenas nossos próprios ditames e movimentos. Nós averiguamos, transcendemos, conquistamos e sangramos nosso núcleo auto-forjado nos confins do indefinível. Este é o Caminho da Mão Esquerda.

Abrace-o como um lobo ou mantenha-o escondido como ovelhas assustadas.

ADVERSARIALPANTHEONS

Muitos deuses, deusas, demônios e anjos são indexados e expostos em manuscritos do Caminho Luciferiano. Compreender a natureza desses seres pode ser assustador, até mesmo confuso. Esta seção explora as máscaras deíficas, o significado do Adversário para o Caminho Luciferiano. Uma tabela concentrada de atributos examinando as figuras-chave neste Caminho também é fornecida como uma referência rápida.

Entenda que os conceitos aqui contidos são fornecidos como um modelo racional de Panteões Luciferianos. Sua experiência, indagação e manifestação como resultado disso podem levar

você a diferentes sistemas de crenças e modelos. Isso é perfeitamente compreendido e até encorajado! Tome este modelo como um exemplo e não qualquer tipo de afirmação dogmática. Iniciantes podem achar o modelo útil como ponto de partida em suas práticas mágicas.

DEIFICMASKSOFADVERSARY

Fora de nossas percepções de espaço e tempo - além dos conceitos de coesão e sequência - existe uma vasta agitação de poder bruto. Este poder pode ser copiado com o nome de Escuridão Primordial. É coeso, mas esquecido dos conceitos humanos de soberania individual ou patrocínio. É múltiplo. Nenhum sentido macrocósmico de dualidade ou contraste pode ser encontrado - tal poder é infinito, eterno e ilimitado.

Dentro deste dossel da Escuridão Primitiva está o caos fervente e embaralhado. Sistemas e formas emergem e entram em colapso dentro dele. O colapso denota a falta de contexto humano como meio de medir ou discernir seus atributos. Emergência
denota pelo menos alguma sinergia com a percepção humana. Essa sinergia pode ser chamada de divindade.

A emergência no contexto do ritual requer que o Iniciado identifique e santifique as partes de si mesmo que correspondem à divindade ou divindades selecionadas. Esta é uma máscara divina.

É o desafio do Iniciado atrair essas forças de dentro, fora e ao redor. Esse processo é explicado nos capítulos rituais deste livro.

Essas divindades entram em nossa consciência ligando uma máscara de caos a uma parte do Iniciado e / ou seu altar e ferramentas e o ritual praticado. Identifique atributos da Lua Bruxa, Bruxaria Luciferiana, Bíblia do Adversário ou qualquer um dos

obras do Caminho Luciferiano. Pegue esses atributos e qualifique-os fazendo perguntas básicas, como:

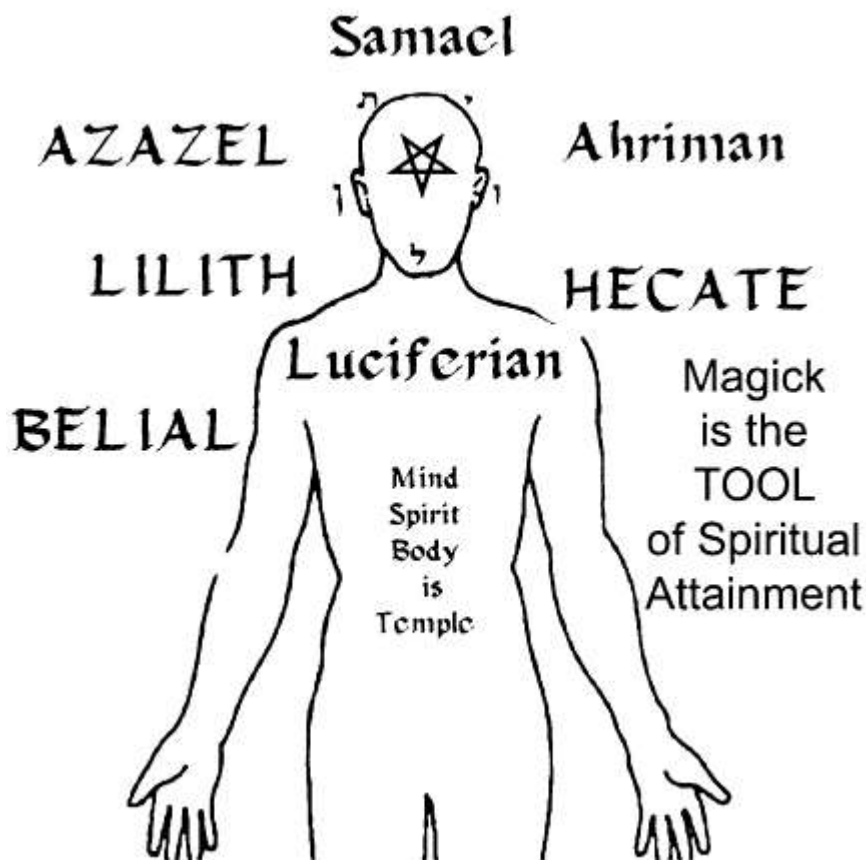
1. Quem dos panteões apresentados é aplicável ao trabalho?
2. Quais atributos são históricos? Mitológico?
Diabólico?
3. Como essa divindade se relaciona com outras nos panteões apresentados?

Pegue as respostas a essas perguntas e configure seu rito de acordo. Uma vez que o deus ou deusa se dê a conhecer a você, seja por resultados rituais voluntários, representação simbólica, visão interior ou mesmo manifestação física, você ativou com sucesso uma Máscara Deific.

O direito do magicko de usar essas forças é pela existência - e ativação - de sua vontade criativa. Pode ser apropriado para ser comandante, sedutor, conivente, direto. Isso é deixado ao critério do Iniciado.

TEELUCIFERIANO

No centro do Panteão Luciferiano está o Luciferiano. Luciferian Magick é mais do que a melhoria da auto-estima por afirmações rituais repetitivas. Compreender a ideologia luciferiana - o que é e o que não é - é o primeiro passo para perceber as formas e práticas desse caminho.



Acima: O Ser é o Foco Central como Luciferiano.

O Caminho da Mão Direita, Cristianismo, Budismo, Islã glorificam um Deus fora de si - um ser "bom" que gerou o espírito humano, que deseja escapar da carne para se juntar ao céu ou felicidade em outro lugar.

Entenda isso em contraste com o Caminho da Mão Esquerda do Luciferiano:

Um Luciferiano possui uma arrogância de espírito embalada enquanto permanece focado e alerta.

Um Luciferiano se torna uma personificação viva do Espírito, portanto, seu corpo é um templo. Não o corrompa de nenhuma forma que possa inibir sua metamorfose, a menos que a recompensa supere o risco.

Um Luciferiano reconhece que Magick é uma ferramenta para dominar este mundo e abrir um portal para o além.

Profundamente espiritual e certo de morte física, o Luciferiano almeja uma existência espiritual continuada além da carne e do túmulo através de meios mágicos

Um Luciferiano é do fogo que é iluminado pelo barro. Agressão nascida da fraqueza. Luz emergindo da escuridão.

Conforme declarado na Bíblia do Adversário, toda magia é negra.

Enquanto negra, a magia do Luciferiano não é inerentemente maléfica ou negativa. Ele tem uma associação mais próxima com KHEM, o significado da raiz da palavra preto. Ele próprio desperta e recompensa o isolamento com dons não naturais.

*Inclui dualidades-
positivo e negativo, construtivo e destrutivo, agressivo e receptivo. Também se move além da dualidade para polaridades, propagando ambos os aspectos opostos de uma única fonte - 'Eu'.*

Um Luciferiano vê este mundo como algo que você deve possuir, desfrutar e usar como meio de obter Sabedoria e Força - aqui e agora!

A magia negra, como tal, surge então de um poço sem centro "e sem periferia. É uma fonte de conhecimento. Ela contém todos os potenciais e todos os poderes que poderiam se manifestar. Todos os abraços afetuosos. Todos os assassinatos horríveis.

MÁSCARAS HUMANAS DO ADVERSÁRIO

Os magickos hoje enfrentam desafios mais rigorosos do que em qualquer época anterior. A auto-perfeição se manifesta na eficácia da pessoa nos mundos interno e externo. Dominar funções diversificadas é uma maneira de alcançar essa perfeição. Essas máscaras humanas das máscaras luciferianas incluem:

O artista. Refere-se ao foco de poder dentro da construção de beleza e repulsa. Isso pode ser através da música, escultura, desenho, pintura. Tudo isso contribui para se tornar um mestre do ritual.

The Scholar. O estudo de magias antigas e modernas fornece fontes ilimitadas de conhecimento. Esse conhecimento se traduz em experiências diversificadas e empoderamento.

O Filósofo. Sempre questione; nunca estagnar.

O eremita. Reconhecendo os benefícios da hibernação periódica e as oportunidades no desenvolvimento do caráter de acordo com os construtos sociais Self-not social.

O atleta. Superar as limitações físicas auxilia o magicko na resistência mental por meio de práticas como o Yoga Luciferiano. Que melhor maneira de expressar a auto-santificação!

O estadista. Ouvir, interjeição, negociação e autopromoção são todas táticas excelentes na execução magistral de **Vai**.

O provedor. Atenda às necessidades dos parentes de sangue e bruxas. É muito mais eficiente manter uma base de poder entre aqueles que dão consentimento voluntário à sua autoridade.

O exemplo. Crie um exemplo pelo qual outros terão fome e tentarão imitar. Novas almas podem ser chamadas a

As trevas, assim como a astuta serpente, estimularam Adão e Eva no jardim primordial.

O agente. Ato de aparente generosidade inspiram lealdade e garantem a você controle sobre as percepções dos outros. Como um "corretor de poder", a pessoa se torna a face dos poderes ali traficados e, em última instância, desse poder.

O Mortician. A ausência de medo é a capacidade exaurida é a ausência de medo: avance sua vida empunhando a morte.

A Divindade. A rejeição da submissão total a qualquer coisa ou pessoa é a chave para a longevidade mágica no Caminho Luciferiano. Nunca se submeta a outra pessoa ou seus impulsos estéticos ou básicos se essa submissão diminuir inaceitavelmente o poder de alguém.

A prostituta. Equilibrar as escalas de sedução, hedonismo, risco e recompensa para novas oportunidades enquanto se adora o desejo sagrado, a posse e a expiração.

O assassino. A arte do silêncio e do subterfúgio.

O predador. A caça termina com a posse e devoração da infeliz presa

Todos esses papéis constituem partes da psique que devem ser dominadas. Essa não é uma lista completa; apenas um precursor. Um estudo aprofundado do Tarot Luciferiano é um exercício exaustivo.

DEUSES E DEUSAS

"Este não é um caminho de oração e súplica, mas o reconhecimento dos próprios poderes inerentes do feiticeiro. As forças das Trevas são chamadas como um meio do autoexpressão, vender' capacitação e autodeificação. "- Nathaniel Harris, (autor

de WITCHA- Um livro de astúcia. Mandrake de Oxford e atual Magister do The Red Circle. Inglaterra) da Introdução à "Bruxaria Luciferiana", de Michael W. Ford

O Deus da feitiçaria luciferiana é Seth-an, ou Set (o mesmo que Samael, Satanás). Este é o Príncipe das Trevas egípcio, um Senhor do Caos e poder mágico. Set não deve ser considerado apenas um Deus em um sentido antropomórfico, mas sim uma força divina que é a própria essência de nosso ser. Quando Azazel ou Lúcifer trouxeram para Caim a Chama Negra da Consciência, isso também foi um presente de Set para a humanidade. Ao trabalhar nos círculos da Arte Luciferiana, você está meramente cumprindo sua herança ancestral. Enquanto alguns escolhem caminhos menos perigosos do que este; a realidade da bruxaria como Gnose Luciferiana não pode ser negada. A Grande Obra em referência a Set é para o mago buscar a divindade, que é consciência, individualidade e poder pessoal. Acreditando em si mesmo ao invés de algo 'superior'

Dentro da Tradição Negra, a Trindade Luciferiana, que é composta por Samael - Lilith - Cain, tem importância no modelo de prática dentro do culto. Esta Trindade é um processo alquímico de devir no qual o mago alinha e utiliza as associações deificas de Samael - Lilith - Caim para transformar sua consciência na essência divina que é Baphomet, a Cabeça do Conhecimento. Para descrever Samael, uma pequena seção como segue é de LIBER HVHI, um trabalho ritual que define a prática mais profunda e sombria do Caminho da Mão Esquerda em termos de Bruxaria.

"Pois o Diabo é chamado Diabolus, isto é, fluindo para baixo 'aquele que se encheu de orgulho, determinado a reinar nos lugares altos, caiu fluindo para as partes mais baixas, como a torrente de um riacho violento." - O quarto livro de ocultismo

Filosofia

"Está escrito na Bíblia que Samael / Satanás caiu do céu como um relâmpago, sendo um relâmpago para baixo, que antes da queda, era um Serafim guardião ao redor do trono de Deus. Depois de sua queda ele foi um mestre da morte, o próprio veneno de Deus, mas ele também era um Doador de Vida, sendo o pai entre o anjo caído e a mulher. Em escritos judaicos posteriores, Samael é associado ao nome Malkira, que Morris Jastrow Jr. associou a Malik-Ra, sendo "O Anjo do Mal" e o nome Matanbuchus, sendo uma forma de Angro-Mainyush ou Ahriman. Aqui o círculo se fecha e a natureza do Primeiro Anjo é percebida ou sentida. No trabalho ritual contínuo, o mago começa a se identificar com Samael (e Lilith) dentro dos parâmetros de sua própria vida e iniciação.

*O Senhor da Terra, sendo um nome atribuído a Samael (Satanás) e seus anjos caídos e demônios, são considerados espíritos astrais, aqueles que não assumem mais forma física, mas podem se manifestar através do mago ou bruxa que pode fazer um " pacto "com eles, sendo iniciação e dedicação ao Caminho da Mão Esquerda. Samael é o espírito patrono do Caminho da Mão Esquerda, pois sua Palavra é o que formou nossos pensamentos e nos deu o fogo interno da Chama Negra, nosso processo individual de pensamento e livre arbítrio. Os magos que alinharam sua vontade com o Caminho da Esquerda, o de Samael (o Diabo), receberam poderes sobre a terra de uma forma ou de outra; ao mesmo tempo fortalecendo, definindo e expandindo sua consciência. Em Êxodo 7, os mágicos foram capazes de fazer sapos e serpentes pelo poder que obtiveram no Diabo, **Liber HVHI***

As formas divinas detêm um poder específico dentro dos cultos de feitiçaria, visto que é fortalecido pelos próprios praticantes. Os deuses e deusas não existiriam em qualquer forma tangível se a humanidade não os capacitasse; seja subconsciente ou conscientemente, assim, pelo devir Adepto, a forma de Deus se torna. A energia deífica é uma fonte não apenas baseada no sangue do praticante, nos recessos atávicos ou primitivos da mente humana. Esta energia ou poder Deific pode ser recuperado na carne e na mente consciente do praticante, assim, encontra-se o conhecimento realizado por seitas anteriores, como The Golden Dawn, o Maskhara das tribos árabes e asiáticas, Zos Kia Cultus de Austin Osman Spare, etc. .

A Deusa da Bruxaria Luciferiana é Lilith ou Babalon, conforme descrito anteriormente. Ela também é Hécate, a Deusa da Lua Negra do Círculo de Astúcia, cuja bênção é a juventude, a imaginação e a morte. O Filho está dentro de você e este é Caim, o Daemon Baphomético cuja magia é a essência da religião da feitiçaria. O próprio rito de lançamento do círculo, conforme escrito por Gerald Gardner, apresenta a Mãe da Bruxaria, "Mãe, Sombria e Divina, Mine o Flagelo e Mine o Beijo, A Estrela de Cinco Pontas do Amor e Bem-aventurança". Dentro do círculo existe o próprio Graal do Adversário, que através do Amor Próprio pode a essência do Pentagrama ser sentida e compreendida. Ele se refere a Hecate ou Lilith (via Diana) como sendo "a amante das trevas do Inferno, a Rainha do Céu". Esta é a natureza dual do Diabo e sua Noiva, o Adversário.

A figura mais importante que não apenas inspirou Ahriman, mas também o capacitou foi a prostituta Jeh ou Az. Em maniqueísta

tradição religiosa, Az é considerada a Grande Prostituta que desempenhou um papel muito importante para seu companheiro, Ahriman. Nas tradições maniqueístas, Az era um espírito que o fazia morar nas cavernas e lugares escuros da terra, assim como no Inferno. Az foi considerado por ter ensinado demônios e arqui-demônios como copular e agir de maneiras obscenas, mais tarde ensinando os Anjos Caídos como excitar a si mesmos e aos outros sexualmente. Az usou suas feitiçarias para produzir filhos de dragão e então criar outros demônios e filhas que eram de seu próprio sangue. Az era conhecido por ter devorado seus filhos e os filhos deles, então criou mais para devorá-los mais tarde também.

"E ele beijou Jeh na cabeça, e a poluição que eles chamam de menstruação tornou-se aparente em Jeh" - o

Bundahishn, traduzido por EW West

Az (também conhecido como Jeh) como o demônio da morte, chamado Concupiscência, é considerado em muitos pontos como o lado instintivo do homem. RC Zaehner descreve que Az tem uma natureza tripla, consistindo em comer, desejo sexual e anseio por tudo que ela encontra **dela**

sentidos. A natureza de Az também é considerada ' **movimento desordenado** ' que faz referência ao movimento anti-horário, caos e antinomianismo. Zaehner escreve que-

"O demônio Az é mais um budista do que um ideal zoroastriano - não há nenhum traço dele no Avesta. No budismo, por outro lado, a causa raiz da cadeia de existência condicionada

é avidya, 'ignorância', e os seus princípio a manifestação é trshna, 'sede', que significa o desejo de existência contínua. "

Além disso, Az representa o ideal e o conceito de auto deificação através de uma existência Desejada, que o **trshna** conceito é um de vampirismo e desejo. Assim, Az representa o Caminho da Mão Esquerda como um rito de passagem para se tornar. A existência contínua é essencialmente a sobrevivência da psique ou eu essencial; não há união com a ordem natural que pode eliminar a mente. O praticante não busca;

† Essa palavra pode estar relacionada ao movimento anti-horário ou no sentido anti-horário.

para se juntar a ele; em vez disso, ele ou ela procura permanecer separado dela em seu próprio mundo subjetivo auto-criado.

Tal como acontece com os maniqueus, Az é a "Mãe de todos os demônios", portanto, uma poderosa luz oculta por trás de Ahriman. Como a Noiva do Diabo, ela inspira e igualmente comanda sua presença, manifesta sua Vontade e realiza o que outros demônios não conseguiam. Ahriman foi levado com ela.

Az dentro do zoroastrismo não é por nenhum gênero mencionável, mas o assistente de Ahriman se você quiser é chamado nos livros Pahlavi chamado Jeh, que significa aproximadamente 'prostituta'. Ela corromperia, ou melhor, despertaria a humanidade para a libertinagem e o prazer sexual.

Theodore bar Konai² descreveu um conto interessante de Ahriman e sua influência que ele mantinha com as mulheres:

"Depois que Ohrmazd deu mulheres a homens justos, eles fugiram e foram para Satanás! E quando Ohrmazd forneceu aos homens justos paz e felicidade, Satanás forneceu felicidade às mulheres também. Como Satanás permitiu que as mulheres pedissem tudo o que quisessem, Ohrmazd temeu que eles pedissem para ter relações sexuais com os homens justos e que eles pudessem sofrer danos. Para evitar isso, ele criou o deus Narseh (um jovem) de quinze anos de idade. E o colocou, nu como estava atrás de Satanás para que as mulheres o vissem, o desejassem e pedissem a Satanás por ele. As mulheres ergueram as mãos na direção de Satanás e disseram- "Satanás, nosso pai, dê-nos o deus Narseh de presente."

A união original de Az e Satanás veio do Diabo caindo em um sono profundo por três mil anos. Inconsciente, Ahriman não despertava por nenhum motivo. Numerosos demônios e sombras tentaram despertar Ahriman contando seus feitos, nada o incitaria a

² Ver RC Zachner, The Dawn and Twilight of Zoroastrianism New York, NY 1961

consciência. Depois de três mil anos, a Prostituta veio até Ahriman e disse a ele-

"Levanta-te O nosso Pai, pois na batalha que está por vir, deixarei tanta aflição sobre o Homem Justo e sobre o Touro trabalhador que, por causa de minhas ações, eles não estarão aptos para viver. Eu irei tirar sua dignidade, eu afligirei a água, afligirei a terra, afligirei o fogo, afligirei as plantas, afligirei toda a criação que Ohrmazd criou. "

Aqui vemos que Az tem conhecimento e controle sobre os elementos e aquilo que a Ordem Natural considera correto. Ela deseja mudá-lo de acordo com Sua vontade, afligir é escurecer sua essência com muito da Luz com a qual ela foi dotada desde o início.

Cain era o filho nascido de acordo com alguns relatos de Samael (o Diabo) e Lilith (através de Eva), a primeira Satanista e Bruxa.

"Diz-se dentro das tradições sombrias que a Bíblia está errada com relação à verdadeira linhagem de Caim. Caim era na verdade meio humano, meio demônio filho bastardo de Adão e Lilith. Foi por esta razão que o Senhor não aceitou suas ofertas e orações, ao invés de quaisquer exigências específicas de sacrifício animal. A história continua com Caim sendo amaldiçoado a vagar pela terra como um vagabundo, com o solo que ele cultivava nunca dá generosidade. " - Nathaniel J. Harris, A Marca de Caim, o Primeiro Satanista e Primeiro Assassinato.

Em certa literatura rabínica, as Filhas de Caim eram aquelas que se uniram em união sexual com os Anjos Caídos, os Vigilantes, e deram à luz os Nephilim, os Gigantes que eram guerreiros e brutais. Diz-se que eles povoaram a terra em abundância e atacaram os filhos de Seth. Na tradição maniqueísta, a Rainha dos Demônios e iniciadora espiritual de Caim, Lilith-Az, ensinou os anjos caídos a formar corpos físicos e se unir sexualmente a outros. É sugerido também pelos escritores Kaufmann Kohler, WH Bennett e Louis Ginzberg que os Filhos de Caim passaram seus dias no

pé de montanha (Éden?) praticando orgias selvagens com a música de Lúcifer através daquela criada por Jubal.

As mulheres, as primeiras Pairikas ou Fadas / Bruxas, em suas belas aparições, convidavam os filhos de Seth (filhos de deus) e copulavam com eles, tendo outros filhos. Este Folclore Judaico apresenta as primeiras formas do Sabá das Bruxas como uma celebração Luciferiana e prática de magia sexual.

"Para Philo. Da mesma forma, Caim é o tipo de avareza, de" loucura e impiedade (" De Cherubim ", xx.), E de amor próprio (" De Sacrificiis Abelis et Caini ", " Quod De ten us Potion Insidiari SoJeat, "10)." Ele construiu uma cidade "(Gn iv. 17) significa que" ele construiu um sistema doutrinário

da ilegalidade, insolência, e imoderado indulgência no prazer (" De Posteritate, "15); e os filósofos epicuristas são da escola de Caim," alegando ter Caim como mestre e guia, que recomendou a adoração dos poderes sensuais em preferência aos poderes acima, e que praticou sua doutrina destruindo Abel, o expositor da doutrina oposta "(ib. 11)." - O judeu

Enciclopédia, compilada por Kaufmann Kohler. WH Bennett, Louis Ginzberg

Aqui podemos ver que Caim é, portanto, uma personificação de carne e sangue do próprio Caminho Luciferiano, ele é o Filho de Satanás e Lilith, a essência negra que está profundamente conectada com Eva, a esposa de Adão. Caim não é apenas o patrono das bruxas, também é o símbolo do iniciado no caminho antinomiano.

As sugestões da fundação da feitiçaria e da astúcia vêm das primeiras lendas, memórias e mitologia da humanidade. Caim que vagou para o leste para a Terra de Nod tornou-se essencialmente, de acordo com a "verdade do círculo", o primeiro Satanista e Bruxo, cujos filhos geram filhos e a linha de sangue dos astutos nasceu. É sugerido em algumas lendas judaicas que foram as filhas de Caim que seduziram ou copularam com os anjos caídos, os Vigilantes.

É começando com os Vigilantes que os aspectos equilibrados da Magia Angélica e Satânica são encontrados - são as profundezas atávicas nas quais esta linhagem de sangue ainda repousa nas profundezas de nossa psique, junto com as serpentes e os Atavismos Therioiv em nossa carne. "O Livro de Enoch", traduzido do Etíope por RH Charles, no 69º Capítulo, apresenta os nomes e a essência feiticeira dos Anjos Luciferianos, que são o próprio fundamento da Arte da Magia.

Os observadores mencionados que desceram novamente à terra foram: Samjaza, Artaqifa, Armen, Kokabel, Turael, Rumjal, Danjal, Neqael, Baraqel, Armaros, Batarjal, Busasejal, Hananel, Turel, Simapesiel, Tumael, Turel, Rumael e Azazel. Esses estão entre os nomes dos Chefes das Sentinelas que se tornaram carne na Terra.

Jeqon conduziu os outros à Terra para começar a cobiçar as filhas de Caim. Foi dito que Asbeel deu o conselho do mal aos Filhos de Deus, sendo os Vigilantes, para que eles saíssem e copulassem com as filhas de Caim.

Gadreel ensinou ao homem, mulher e criança os golpes da morte e a criação de armaduras e armas. Penemue ensinou aos sábios a arte da tinta e da escrita, bem como o amargo e o doce, o bom e o mau. Este é o espírito que deu à Astúcia o Livro da Arte, que produziu tanto o Demônio quanto o Anjo, aquelas ocultas Formas de Trevas feitas em carne, a arte da licantropia.

Kasdeja ensinou aos homens a arte de trabalhar com demônios e espíritos, bem como abortos e a arte secreta da Serpente do Meio-dia, Tabaet. O espírito Angelick Kasbeel foi o portador do Juramento, quando ele estava com os céus, seu nome era conhecido como Biqa.

CONCEITOS DE INICIAÇÃO



A iniciação é um passo no caminho do Adversário, para começar uma jornada nas escamas e escudos da Serpente Torta, Leviatã. O seguinte ritual, LANÇANDO A SOMBRA DE CAIN, é um rito poderoso que atua como uma "Travessia do Limiar". A iniciação é o primeiro passo no caminho de Lúcifer, um caminho de sabedoria oculta e o conhecimento de si mesmo. Ao saber quem você é, seus pontos fortes, fracos e o que você quer se tornar, o caminho das trevas revela luz. A luz é sabedoria. Magick é uma ferramenta que abre a mente para o desconhecido. Com o conhecimento do desconhecido, vem o poder. Luciferianos têm sede de poder. Queremos controlar nossas vidas, nossas possibilidades na vida e na morte.

A iniciação nos Mistérios Luciferianos é aquela que requer alguém que seja capaz de buscar os mistérios para descobrir o conhecimento; você deve abraçar a escuridão como uma parte de você,

entendendo que o abismo é uma fonte infinita de poder.

O objetivo mais elevado de muitas ordens iniciáticas é lançar o candidato no abismo, destruindo o ego humano e, portanto, criando um ser de luz que é apenas um receptáculo para algum deus desequilibrado. Nossa tradição luciferiana, em contraste, patrocina um mergulho abismal desde o início. O objetivo não é dissolver o ego, mas acendê-lo. Uma vez aceso, o Iniciado fortalece a si mesmo e aborda qualquer fraqueza humana para emergir como um farol de sua própria luz.

Comece seu caminho como um luciferiano sabendo que será desafiado e testado. Através deste caminho mágico você deve ascender como um Deus ou Deusa. Você se desenvolve na imagem arquetípica do Adversário.

Através da Máscara do isolado, o andarilho que primeiro derramou sangue para sacrificar ao seu demônio, cuja marca foi a iniciação, pode o caminho da luz ser visto. O fato de o primeiro assassino ter destruído a fraqueza de si mesmo para descer às trevas e depois novamente à luz apresenta um modelo de iniciação. É mais do que um mero modelo para alguns, antes um espírito vivo que inspira a si mesmo; atua como uma musa e eleva o eu a níveis mais elevados de percepção.

A fé de Caim é a fé de si mesmo; antinomianismo e ultrapassagem de todas as fronteiras. A natureza do Pai de Caim, sendo Satan / Samael, é ser como o Adversário, para testar a si mesmo e os outros, pelo caos pode ordenar então nascer verdadeiramente. Assim como a Ordem nascendo, ela deve morrer e o caos deve trazer uma mudança necessária. Não confunda ordem com ação progressiva! como Caos é a única lei de certos não-lei.

Caim é o ponto de transformação contínua, este processo de simbolismo iniciático é melhor entendido como o seguinte:

Transformação	Processo	Máscara Deific
Argila	Não iniciado	Abel
Fogo	Forja	Caim
Luz	Desperto	Lúcifer-Azazel

O simbolismo de Caim e Lúcifer-Azazel (Azal'ucel) é o processo de iniciação autoiluminada: uma conquista autodirigida.

O objetivo do mago é se tornar como Lúcifer, a luta contra a Ordem Natural que nega a vontade de se tornar isolado e único, de lutar contra o absoluto ou AinSoph que devoraria a consciência - é uma luz impiedosa, impiedosa, indiferente. Este AinSoph, como os cabalistas o chamam, é a percepção da unidade com a luz ilimitada, Deus ou o Kether da Árvore da Vida. Antes que alguém possa se aproximar desta luz, a Centelha Luciferiana interna deve ser acesa. O mago deve lutar para desenvolver o self da identidade para se perder em alguma unidade universal vaga.

O NOME DA SHADOWITCH

Como fui chamado de "The Night Ravener" por um iniciado sabático no final dos anos 1990, a importância dos nomes nos ritos mágicos é significativa. Durante tais trabalhos, você pode ouvir seu nome de escuridão ou sombra sussurrada em sonhos - ela representa sua verdadeira natureza. Escolha o seu nome com cuidado, ele deve apelar a você acima de tudo e representar parte de quem você é. Uma parte que vai dominar. À medida que você ganha experiência no caminho, seu título pode mudar para representar sua área atual de iniciação. Alguns optam por manter o mesmo nome.

O LIVRO

O registro mágico é um livro muito importante - é um livro em branco que você manterá um registro diário de seus trabalhos. Por que isso seria importante? Será um guia futuro sobre o que você obteve resultados - e o que não funcionou. Você começará a ver padrões, quando trabalha mais forte e quando é menos eficaz. Imagine o que você poderia fazer por si mesmo com essas informações!

O RITUAL DE CASTING DO CÍRCULO

"O Círculo dentro da Bruxaria Luciferiana representa o próprio espaço de ligação do corpo do feiticeiro, tanto de espírito / celestial quanto de carne / infernal. É o símbolo do Sol e da Lua, a esfera que gera força e o próprio foco do Mago . " ADAMU

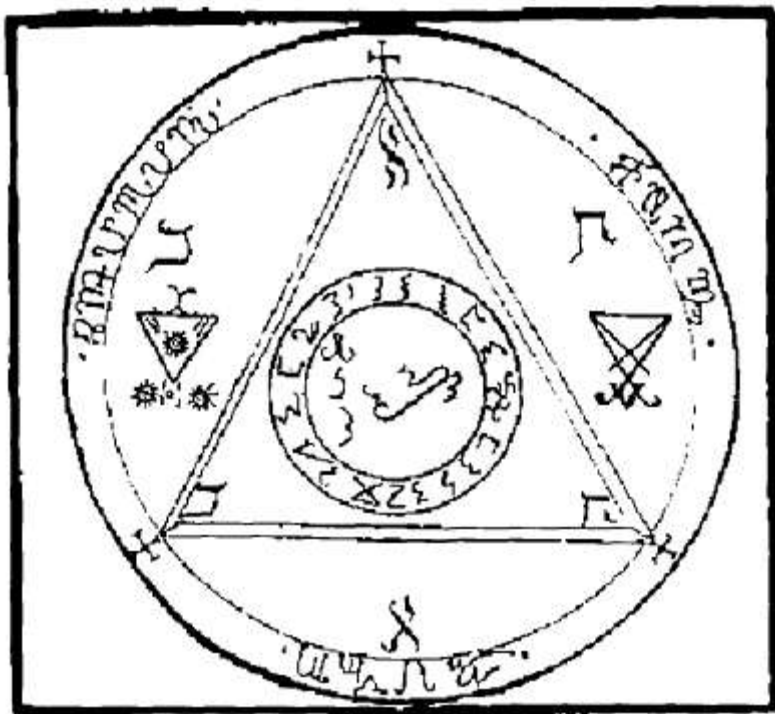
O ritual de lançamento do círculo em Luciferian Magick é baseado em não banir, mas afirmar o poder e elevar o espírito a pontos específicos de poder. O círculo representa o Corpo do Luciferiano, quando você está dentro do círculo, você anuncia e concentra seu desejo na tarefa em mãos. Depois de se tornar bastante proficiente neste ritual básico de conjuração, você pode passar para um dos ritos da BÍBLIA DO ADVERSÁRIO.

WIDDERSHINS

Widdershins são movimentos ao redor do círculo em uma dança anti-horária. Algumas bruxas podem achar útil recitar a Oração do Senhor para trás enquanto se movem no sentido anti-horário no início do Rito do Sabá, permitindo ou 'dando permissão' à própria natureza do Trabalho.

CASTANDO A SOMBRA DE CAIN

Um Ritual de Iniciação



Point the tip of the triangle to the North
Sacred to Cain

The Magickian stands in the circle of Lucifer
the center affirming the union of the Daemon and Man

Um dos primeiros ritos Luciféricos baseados na formação do círculo, este pequeno ritual foi projetado para embeber o feiticeiro com uma corrente de ser focada, uma dedicação ao caminho do Antinomianismo Cainnita. Pode-se usar o Grande Círculo Luciférico como meio de Auto-Deificação, a Imolação do Espírito, assumindo a máscara do Criador de Bruxos, Caim, o Ferreiro.

Usando um pano grande o suficiente para ficar dentro, pinte a imagem do Grande Círculo Luciferiano. Você deve apontar a ponta do triângulo para o norte, pois isso é sagrado para Caim.

Seu altar pode estar voltado para o norte, a direção sagrada para Caim, Ahriman e Lilith.

Acenda três velas sobre o altar, vermelhas no centro, pretas em cada lado. Isso representa a Trindade Luciferiana - Samael
- Lilith - Cain.

Usando o Athame, segure-o e recite voltado para o norte:

"Eu invoco as sombras infernais que nutrem meu corpo e alma, "

Eu invoco o círculo que fortalece minha forma de ser,

Do Norte, invoco a força de Caim, sendo minha sombra de mim mesma

Deixe a Chama Enegrecida iluminar a partir desta Forja!

Do Ocidente, invoco a força de Anúbis, o Abridor do Caminho

Deixe a Luz Violeta dos Mortos capacitar meu Espírito!

Do Sul, invoco a força de Thoth, cuja lâmpada ilumina meu caminho

Deixe que os fogos da sabedoria e da autodescoberta guiem meu caminho!

Do Oriente, eu invoco Set, sendo o fogo e a força do espírito

Revele tua essência como Azal'ucel, o Djinn Fiery da Mudança e Rebelião!

Originalmente, Set foi colocado em direção ao norte. O simbolismo egípcio aqui é uma máscara inicial para algo mais profundo, a Daemonologia tradicional é utilizada em trabalhos posteriores.

Fique de frente para o norte, apontando o Athame nesta direção:

Caim, o portador do caldeirão da mudança e da autotransformação, protege meu próprio ser, para que eu possa crescer e ascender em nossa família nascida do puro sangue de bruxa.

*Eu procuro as espirais do Leviatã, a Terra Túmulo Escurecida de Ahriman e o plano do Sonho de Lúcifer. Permitir que os portões
abra antes de mim! "*

*Eu me cerco nas espirais do Dragão; a besta do meu pai
surge dentro!*

Eu seguro a Caveira de Abel, sendo o recipiente do meu Familiar!

*Eu seguro o Martelo da Forja, que eu acenderei a Astúcia
Fogo do Tornar-se!*

*Meus olhos mantêm os contos do deserto de eras esquecidos, 'enquanto meu
carne desvanece meu espírito é imortal!*

*Eu uso o colar vermelho da minha mãe, Lilith, que fala
comigo através dos sonhos!*

*Eu carrego a pele da serpente de Azal'ucel, meu Espírito Santo! Eu sou
Caim, solitário e Alma-Bruxa do Fogo Fmmortal!*

Então está feito!

O RITUAL DA CAÍM DE invocação

Usando o Grande Círculo Luciferiano, acenda uma única chama negra no centro do altar. Você pode desejar ter um símbolo de Caim ou Baphomet à frente do altar.

Usando um Athame, segure a lâmina voltada para o norte, visualize a imagem de Caim e, enquanto recita, imagine seu próprio corpo se tornando a imagem espelhada de Caim. A essência deste ritual é afirmar que VOCÊ é o primeiro e o último, Azothoz, de Alfa e Ômega, o ÚNICO Deus que existe. O objetivo disso é

para estabelecer uma base que o Magickian é responsável sozinho por seu próprio caminho feiticeiro. Pegue um cálice cheio de um líquido para beber, símbolo do sangue de Abel.

ACENDENDO A VELA PRETA, SEGURE A LÂMINA NA DIREÇÃO DO ALTAR:

No Círculo de Caim o Diabo se faz carne

*Pelo martelo, fetiche por caveira e bastão bifurcada faz a tua Vontade
anunciar*

*Teça tua magia no Sol e na Lua, ambas as sombras
deve lançar*

*Com a tua noiva nascem crianças-dragão, quando Lilith
abre as pernas manchadas de sangue*

THELORD'SPRAYERREVERSED

(foneticamente)

*Nema! Livee morf su revilled tub
Noishaytpmet ootni ton suh deel Suh
tshaiga sapsert tath yeth
Vigrawf eu za sesapsert rua suh vigrawf.
Derb ilaid rua yed sith suh vig
Neveh ni si za thre ni Nud
eeb liw Eyth
Muck mod-ngik eyth
Main eyth eeb dwohlah
Neveh ni tra chioo
Rertharf rua!*

*Ó Caim, espírito nascido do fogo e das trevas, iniciador sombrio! O 'Cain, que
vagueia pela terra dos desertos às florestas -*

*Trazido do útero, filho do Dragão nascido na carne
e a Deusa Prostituta, mãe de Witch Blood.*

Espírito e Senhor dos Fogos Enegrecidos da Forja, que testou a marca de sangue como um X na testa, cuja marca é também a tinta escura do poço do escriba dos pavões.

O 'Cain, que foi acordado pela Caveira com Presságio de Abel -

Senhor das Feras e iniciador do fogo feiticeiro, lobisomem - metamorfo!

Deixe-me ver dentro e além do véu de Lilith! Pai e irmão das cavernas onde estão as sombras antigas, Que seguram o livro dos sonhos, que é a palavra primordial de

a serpente-

Caim, Senhor das Bestas e transformação, eu te convoco, invocar-te dentro -

Deve seu raio atingir a forja e iluminar

meu espírito!

Pegue sua mão esquerda; marque um "X" para a encruzilhada em sua testa. Você pode fazer isso com seu próprio sangue, se desejar.

'Eu nego Deus e toda religião

Eu amaldiçoó, blasfemo e provoço a Deus com todos, apesar de dar minha fé ao Devel, e minha adoração e oferta

sacrifício para ele

Eu juro e prometo solenemente toda a minha progênie para o Develop. Juro para o Devel para trazer o maior número possível para a sua sociedade.

Sempre vou jurar em nome da Devel. 4

Minha testa marcada com sangue, caminhante dos mundos com chifres!

Ataque agora com teu martelo, o Olho da Serpente

abra!

Desvendado no Lado da Noite, eu saio!

Que eu trilho o caminho do Dragão nascido,

Lançador do primeiro círculo de chama esmeralda e carmesim. Guardião e metamorfo com chifres - abre o fogo

caminho!

Ilumine a chama enegrecida!

Devo despertar a serpente nascida na pele do diabo - CAIN I

CONVOCAR-TE!

A Fórmula da Personificação do Caim

Tubal - Caim, senhor com chifres e primeiro dos sangues das bruxas O

Caim, que pelas mãos do diabo abençoa

Os encantos de osso sob a lua

Daemon nômade que como primogênito é iluminado

Com o fogo de Shaitan, teu pai Da forja a

faísca voa

Aqueles que sonham com o teu caminho podem se tornar através dele

Tua carta de sangue, que atingiu a argila da carne de Abel

É abençoado com o beijo que goteja sangue da língua da serpente

O crânio em tuas mãos um lugar de habitação De onde

as sombras da tumba se reúnem

Em nome do diabo eu te conjuro

Caim, Qayin

Dos desertos, das florestas, devo me tornar em seu

nome...

Eu bebo em homenagem ao Chifrudo

Eu bebo o sangue de abel

Eu me torno como a Besta na terra Salve a ti

mesmo, O Caim despertou!

Beba do cálice, termine o ritual.

TIAMAT - O Rito da Auto-Criação

Ritual de Iniciação 2

O objetivo da autocriação é evoluir continuamente, sofrer mutação e se tornar algo melhor. Este ritual é uma missa de Tiamat, segurando um portal para seu abismo como a forma primitiva de Lilith. Tiamat ou Azhdeha é Lilith em sua forma mais primitiva e draconiana; a própria possibilidade de sua manifestação e um círculo de poder divino para aqueles que podem ter a mente e coragem para acessar esta fonte.

INSTRUÇÕES:

Deixe o mago adornar seu quarto com imagens da mãe Primal - Tiamat, o Dragão, a constelação de Draco, o próprio lugar em que ela está nas estrelas. Um cálice preenchido com o elixir apropriado que representa as águas do abismo, a própria matéria que é formada pelo fogo do espírito. Deixe o Athame ser a adaga que é usada para Desejar a mente para a autocriação.

Lance seu círculo (SOMBRA DE CAIN) como você é o centro do tempo, cada quadrante sendo uma expansão do seu Ser e, portanto, da sua Vontade.

SEGURE O ATAME AO ALTAR:

*'Desperte Azazel, espírito de fogo que traz o conhecimento de
armas e defesa!*

*Desperte Gadrel, que conhece a morte como iniciação e a forma da serpente,
cujo conhecimento dos instrumentos da morte
será nosso presente e conhecimento!*

Desperte Kasyade, que conhece os caídos, as sombras e os demônios, cuja arte de cercar vive através

nos!

Desperte Penemue, que conhece a amargura e a doçura e como usar o mundo para manifestar o desejo!

Desperte o Tabaet da Grande Serpente, que tem conhecimento do águas antigas!

SEGURAR O ATHAME DE FRENTE PARA A IMAGEM DE TIAMAT:

*Mummu Hubur, mexa-se e levante-se, desperte na escuridão,
acordar no abismo*

*Ela é terrível de se enfrentar, ela que devora e engole
vida*

*Ela que dá vida a quem a pode enfrentar, Mummu
Hubur, gerador de dragões*

*Eu venho para você, como amante, como seu filho, Agite O Dragão
Deusa*

*Estou inquieto dia e noite, procuro me tornar e formar o
escuridão em matéria*

*Com a chama dada por meu Pai, eu te invoco, eu sou de
o Sangue de Qingu, eu sou o Parente desta Chama "*

SEGURE A PUNHA DE FRENTE PARA A IMAGEM DE TIAMAT

*Dentro de mim, carregue meu sangue para se transformar em veneno, néctar para o
sensato*

*Crie dentro de mim serpentes negras, de dentes afiados e impiedosos
de presas*

Eu serei a arma incapaz de enfrentar, encher meu corpo de veneno

*I tornar-se-á como um dragão feroz, envolto no temível
raios de sua visão*

*Estou criando meu ser Deific a partir de ti. com esta lâmina eu corto a fraqueza e
emergirei como Deus, vou trazer seus filhos
para este mundo!*

Quem olhar para mim entrará em colapso de terror absoluto "
(9X)

*Meu corpo se levantará continuamente e nunca se afastará de
meus desafios!*

*Eu te invoco, Dragão Mush-Hushshu, Lahmu, Serpente Chifruda, Demônio
Ugallu, homem serpente, cão raivoso, homem touro, capacite-me com armas
impiedosas, manifeste meu desejo.*

*Mummu Tiamat, envenena-me como Noite, ilumina-me no dia de fogo. Lance teu
feitiço sobre mim porque eu serei como Qingu, meu
pai - o Maior na Assembleia dos Deuses.*

*Vou formar minha vontade e desejo da escuridão esquecida, ns teu Filho e
Amante, Mummu Hubar surja em mim, capacite
mim!*

*Salamu Tammabukku, Elu, mingau, mingau, Elu, Nekelmu Ina (Dragão
Negro Levanta, Serpente, Serpente, Levanta, Mal
Olho dentro)*

*Salamu Kishpu Ina, mush elu, mummu tiamat elu
(Black Feitiçaria Interior, Serpente Levanta, Mãe Tiamat
levantar)*

Eu bebo agora as águas primitivas, as trevas abissais

*Beba do cálice e visualize seu espírito
transformando-se na imagem de um dragão.*

*Com meu corpo formarei meu desejo, me tornarei o Senhor do
Círculo*

Assim será! "

A CEIA LUCIFERIANA DE CAIN



Os praticantes devem ter um pouco de carne, preparada mal passada ou mesmo malpassada, para consumir simbólica da Carne de Abel. As bruxas também precisarão de um pouco de vinho ou cerveja simbólica do Sangue de Abel. Se for vegano, improvise.

O altar pode apresentar a chama Negra, outras velas podem queimar também. Você pode ter um espelho preto perto do altar ou pendurado, é significativo olhar fixamente enquanto você invoca - ele se relaciona com o eu.

A xícara usada no ritual seria seu cálice tradicional, ou mesmo a oportunidade se apresenta - um Kapala ou calota craniana.

PUNHAL DEVE SER LEVANTADO

Recitar:

"Eu sou aquele que primeiro acariciou a pedra com a carne de Abel

*Cujo último suspiro sugou a vida como presas em uma vagina sugando o pau febril
de um padre caído, uma igreja pintada de preto
com o sangue da lua.*

*A queda da rocha arrancou a ignorância de Caim, que não era mais como Abel,
quando a lâmina rasgou a carne as moscas ouviram
esta chamada delicada*

*Como o som de couro se esticando e um crânio quebrando
aberto como um galo sendo retirado a partir do momento de
ejaculação sobre uma prostituta bestas*

*No momento em que a lâmina e a pedra destruíram o barro de Abel, a sede de
Lilith cresceu, como serpentes escorregando de sua boceta E dançaram em
minha espinha, queimando tendões
enquanto Satanás estava olhando*

OLHE EM ESPELHO E VISUALIZE A SI MESMO

*Um dragão acordou em minha carne, a saliva viscosa da carne morta de Abel
foi acesa no Relâmpago Enegrecido de um
Serpente, e então este fogo subiu até mim.*

*Nesse momento de morte, a vida emergiu, um lobo cujo membro pulsante
violou com boas-vindas o abandono da prostituta que buscava a carne de Lilith,
ficou boquiaberto e gotejante de mandíbula em direção ao sol escaldante, que
foi eclipsado pela Lua, e uma serpente sibilou em direção ao lua com presas e
língua conhecendo as profundezas do útero de minha própria mãe espiritual,
Lilith até mim no momento do orgasmo*

e morte!

*Caim como eu sou agora como um Deus, mas amaldiçoado pela porra da maioria das
ovelhas, suas comunidades agrícolas denunciando aqueles que buscam um isolamento
além de sua compreensão. Satanás seja teu
nome, como meu pai, o diabo!*

PUTDAGGERDOWN & HOLDCHALICEUP

Os frutos da Caveira se abriram, bebendo profundamente o sangue e o veneno da Taça de uma caveira sem espírito, eu devorei e busquei a Besta dentro! Meu demônio foi alimentado agora, banquetecendo-se com o calor e a luxúria como o núcleo dilacerado de uma mulher, cuja língua de serpente me fez derramar sementes

dentas rasgando o útero.

*Eu bebo o sangue do meu pai em homenagem
do Sol e da Lua! "*

BEBIDA DE CHALICE

COENA DOMINI SATHANAS

PARTE II

A Carne MANTENHA O PRATO DE CARNE:

Veja, a carne é o alimento das sombras, vamos comer esta carne em memória da primeira pedra e lâmina caindo, vamos louvar as trevas que ergueram Caim como o Filho da Besta!

O sangue:

(Segurando a taça de caveira ou cálice) - Vamos beber em homenagem a a primeira divisão de sangue, aquele primeiro lampejo faminto do lobo sobre sua presa, a primeira degustação do elixir da vida que alimentava a pele da Grande Prostituta, aquele mesmo desejo que deflora a Virgem Santa, que se tornou nossa prostituta. Bebamos em homenagem ao Pai Samael e ao Filho Caim. Com esse sangue nossos olhos se abrem!

O sacrifício:

(Cerimonial) - Destrua imagens com as quais você está familiarizado em sua vida, que dizem respeito a uma forma de estagnação e repressão

- religioso ou outro. Crie um ambiente de blasfêmia e autolibertação.

PRATICANDO MAGIA DE FORMA CONSISTENTE

Magick é o ato de causar mudanças tanto dentro quanto fora de si. Magick, como Yoga ou qualquer outro ato melhora com a prática. Ao começar um processo de iniciação, tenha em mente que não é uma religião de meio período como o cristianismo ou um hobby. Magick é uma parte de sua vida, vivendo e respirando. Seu Espírito - Mente - Corpo são igualmente afetados, dirigidos e apoiados pela Magick. Quando você está no seu nível mais baixo, quando se sente sozinho, existe Magick. Quando você está no topo do mundo, existe Magick. Esteja preparado para ouvir seus instintos, vá além de seus limites.

A magia deve ser uma prática diária - reserve um tempo todos os dias para praticar seu processo de meditação - controlando a mente, desacelerando seus pensamentos, etc. Você pode encontrar a prática adequada em A BÍBLIA DO ADVERSÁRIO.

Você vai querer começar com exercícios que controlam o corpo e a mente, por exemplo, Ahrimanic Yoga. É essencial deixar de lado a prática diária para o trabalho mágico. Nada será prejudicial ao seu desenvolvimento do que abandonar a prática. Você deve estar preparado para se fortalecer por meio da disciplina. Esta mesma disciplina apoiará seu desenvolvimento mágico mais tarde.

Você deve estar preparado para atingir seus objetivos. Para tudo o que você faz, deve haver um valor mensurável envolvido. Se você deseja superar o hábito de fumar: suas técnicas de meditação mostraram progresso? Caso contrário, prepare-se para alterá-los rapidamente. Se você deseja entrar em forma, suas invocações para Aeshma, o Daeva de agressão, devem cobrar de você - se não,

pergunte a si mesmo por quê? Se for disciplina, concentre-se nos passos diariamente e você afetará a disciplina.

1. Conheça o seu objetivo que afeta principalmente a sua vida física.

- Desejo entrar em forma e melhorar o nível de energia dentro de dois meses.

2. Conheça o objetivo inicial do que afetará seu processo inicial.

- Ao entrar em forma, posso praticar ioga de uma forma mais proficiente. Isso resultará em um processo mais significativo para alinhar minha mente em um estado meditativo.

Progresso mensurável:

- Após as primeiras vezes de exercício, estabeleça uma meta angustiante de atingir nos 2 meses. Isso pode envolver levantamento de peso, corrida, abdominais ou qualquer atividade semelhante.

Mantenha um diário de sua atividade.

Aprenda um nirang Yatukih da BÍBLIA DO ADVERSÁRIO. Execute Staota ou mantra durante a realização de exercícios.

ALTAR E FERRAMENTAS

As ferramentas rituais dentro da Tradição Luciferiana são tão variadas quanto as próprias bruxas. Alguns criam servidores de fetiche, encarnados e freqüentemente criados familiares demoníacos ligados a objetos, criados a partir de restos de animais, sangue ou fluidos sexuais para formar uma sombra visualizada que tem significado para o próprio feiticeiro. Alguns criam bonecos e

outros usam pouca ou nenhuma ferramenta ou implementos externos. O que mantém a tradição entre tais Adeptos é o compromisso do Espírito Luciférico interno. Esta é a mente do praticante que foi liberada através de práticas e pensamentos antinomianos, por este foco determinado que a Vontade do Adepto Negro o transformou em um Ser Daemônico. Na antiga prática persa, o Ahriman (Satanás) criou o daemon Akoman (que significa Mente Malvada) é a Mente Luciferiana que busca a liberação e independência da mentalidade de massa ou rebanho, para se tornar algo "outro" pelo caminho proibido ou "mal" da Magick ou feitiçaria.

Certas ferramentas dentro da Arte Sinistra são freqüentemente consideradas objetos assombrados, habilitados pela prática ritual contínua da bruxa ou feiticeiro que dá ao fetiche uma vida aparente independente da sua, porém sempre geralmente de acordo com sua Vontade. Instrumentos rituais como o Kangling Tibetano, uma Trombeta feita do osso da coxa de um homem enforcado, uma faca ritual conhecida como Athame, de acordo com Idries Shah como 'adhdhame' sendo 'Bloodletter', usada na prática ritual do Sabá para focar a Vontade ou Lance a Mente na direção determinada do ritual de Magick; a lâmina que representa a mente luciférica do mago. A Taça do Crânio, feita da parte superior do crânio humano, faz uma tigela para beber usada em práticas cerimoniais ou solitárias. Nenhuma dessas ferramentas rituais é necessária para a prática,

ALTAR

O altar é a área de trabalho na qual o feiticeiro projeta sua vontade sobre o universo. O altar deve ser adornado com instrumentos que representem o desejo e o objetivo do Luciferiano. Se você não puder ter um altar real, por exemplo, se estiver no serviço militar ou morando em algum lugar no qual um altar seria uma adição negativa, crie seu altar ideal por meio da imaginação. Isso pode fornecer uma ferramenta poderosa em

seu trabalho mágico, pois este é o fundamento do caminho - a mente. O altar e o pentagrama invertido freqüentemente representam a Maestria da Terra. Assim, o Altar pertence à essência de Belial, terra fixa, fundação.

CÁLICE

A taça representa os aspectos do subconsciente trazidos à carne, Leviatã surgindo do abismo. O feiticeiro bebe de um cálice freqüentemente no final de um rito para simbolizar a confirmação do próprio ritual, a intenção de fazer carne. Alguns magickos usam gorros para beber, representando o poder do plano carnal e espiritual.

VELAS - COR E SIGNIFICADO

A cor apela à visão, permitindo que tal ajude a inspirar seus rituais cerimoniais é fundamental. Ao se preparar para um ritual específico, pense nas cores que você usará em seus rituais. As velas principais usadas nos ritos Luciferianos são PRETAS e

VERMELHO, mas existem tantas outras cores a serem consideradas para rituais. Ao trabalhar com os Vigilantes / Grigori, o Luciferiano usará amarelo, azul, branco e verde, entre outros. Não se limite na cor para os rituais correspondentes. Aqui estão algumas descrições e sugestões.

Preto : Conhecimento Oculto, Morte, Poder, Defesa Mudar e

Vermelho: Criatividade, Amor, Desejo, Atração, Vitalidade, Guerra e Agressão

Branco: Auto-Deificação (pense na carta SUN do TARÔ LUCIFERIANO)
Pureza, Limpeza, Proteção e Concedendo Saúde a Outro

Azul: Felicidade, Trabalho (Obtenção de Emprego, Mudança de Carreira) e Amizade

Amarelo: Saúde, Felicidade, Raciocínio e Prontidão = Intuição,

Verde: Dinheiro, sucesso e itens materiais

Laranja: Resistência, pensamento e inspiração.

Roxa: Sexo e rejuvenescimento.

SIGILO DE INFERNALUNIÃO

NORTE - BELIAL - TERRA - PENTACULO

ESTABILIDADE - BEM ESTAR FÍSICO, PODER



WEST-
LEVIATÃ
ÁGUA
CUPS
Emoção,
subconsciente
sonhos

LESTE-
LÚCIFER
AR-
ESPADAS
inteligência
sabedoria,
auto-iluminação

SUL - SATANÁS - FOGO - VARINHA

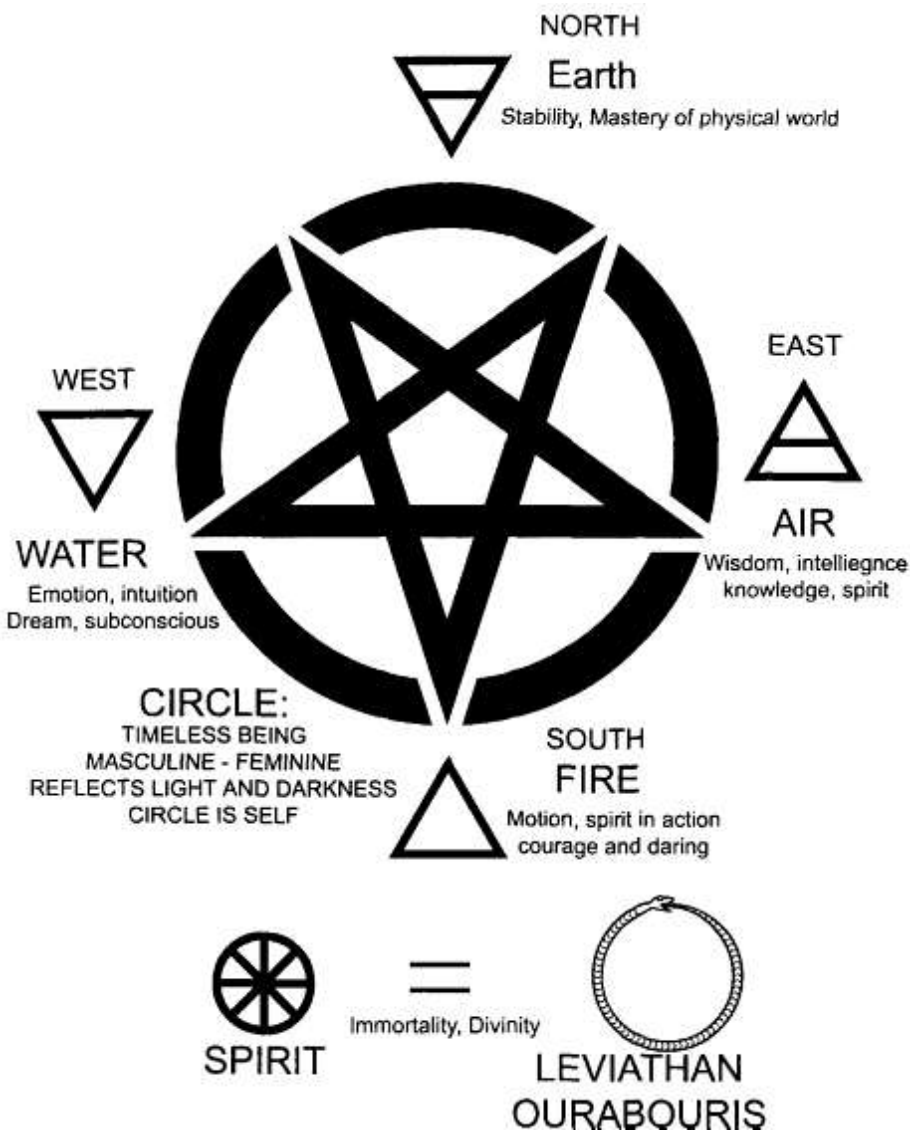
CORAGEM, ESPÍRITO DE PAIXÃO

Estes são os significados luciferianos do Sigilo da União Infernal. Como você pode ver, não há negatividade. O espírito Luciferiano é sobre conquistar; o inferno é tão significativo quanto o céu. Pense nesses atributos em seu funcionamento e na vida diária.

O INVERTEDPENTAGRAMA

O pentagrama é tradicionalmente um símbolo de espíritos de convocação, os elementos que criam a consciência humana são

representado como o pentagrama vertical. O pentagrama invertido é um símbolo do "Fogo" de Lúcifer trazido ao homem. Também representa o poder da Cabra ou Luxúria, Azazel e aquilo que é equilibrado com o Espírito.



É importante entender o que o Pentagrama Invertido realmente significa, os pequenos detalhes muitas vezes esquecidos têm um significado profundo que apresentará perspectivas interessantes para aqueles que desejam explorá-los. Como você pode ver com Lúcifer, o

"Príncipe dos Poderes do Ar" representa o portador de sabedoria e inteligência.

ALGOL



O Sigilo de ALGOL (acima) é um símbolo de poder com a origem do self. A Estrela do Caos representa a desordem e a rebelião, a força que gera a mudança. O pentagrama invertido representa a essência de Ahriman ou Samael, o espírito adversário junto com sua igual Lilith ou Az-Jeh, a Deusa de Fogo que cria equilíbrio. O sigilo Algol é dual, é o caos, mas DIRIGIDO ou Desejado à existência. Algol, conforme nomeado a partir da constelação, é a "Cabeça de Satã" ou o poder Adversário Desejado. Muitos luciferianos usam este símbolo

em Magick e autotransformação. O Algol Sigil não representa "mal" ou "destruição" em quaisquer associações anti-sociais moralistas ou comportamentais. Mais sobre ALGOL pode ser encontrado em LIBER HVHI-
Magick of the Adversary.

THEBLADEORATHAME

O ATHAME OU A LÂMINA DO HILT BRANCO

O Athame é a carta de sangue ou Lâmina da Magia Luciferiana. É diferente do Black Hilted Knife no que se refere a trabalhos de Auto-iluminação, de Magick Transformativa. Você pode comprar uma lâmina e consagrá-la. Consagrar a lâmina é através de um ritual que ela será limpa e preparada para uso apenas por você e mais ninguém. A Blade deve ser feita na hora de Mercúrio quando no signo do Carneiro ou Escorpião. Você pode alternativamente conduzir tal quando a Lua estiver minguando em um período de tempo mais provável.

Pratique bem à luz do Diabolus. Caim também é tradicionalmente visto como o Pai Bruxo que abençoou o Athame ou Faca Ritual com o metal de um meteoro caído, ou a Forja de Lúcifer e a chama consagra a lâmina da feitiçaria.

CONSAGRAÇÃO

Consagração é o ato de preparar ferramentas rituais para seu uso em Magick. Como a Magick é uma arte sagrada, suas ferramentas também serão sagradas.

PASSOS PARA CONSAGRAR O ATHAME-

1. Quando a lua estiver minguando, encha um balde ou bacia com água destilada e purificada e despeje sal, óleo de Abramelin e algumas gotas de seu próprio sangue.

2. Você então desejará fazer uma pequena fogueira sobre a qual segurará a lâmina. Enquanto ela é aquecida na chama, visualize os fogos de Azazel e Hécate, purificando e abençoando a lâmina com sua Vontade divina. É a própria lâmina que uma vez consagrada, deve ser vista como forjada por Caim com o metal da Coroa de Lúcifer, na própria Forja de Caim o Fogo de Iblis abençoa.

3. Quando a lâmina estiver aquecida, pegue a faca e coloque-a na água—

*Pelo Sangue que eu dou eu dou poder a esta Lâmina, a própria faca de
minha vontade divina*

Na Lua Crescente e Minguante, recebo os Caídos

Estrelas ardentes e antigas

*Lâmina de aço eu te invoco, com os fogos de Azazel chamados
Shaitan eu te consagro, pelas chamas de Hécate
eu te capacito!*

*O círculo é lançado na jornada do Sabá dos Celestiais e
Infernal -*

*Abençoada é esta lâmina sagrada - Do meteoro que caiu
da coroa de Lúcifer!*

*Pelo metal abençoado na forja de fogo de Nosso Senhor Daeva,
quem é Caim, o Encapuzado. Então vamos lá!*

A FACA DE CABEÇA NEGRA (adaga de evocação)

The Black Hilted Knife é a lâmina da Evocação Bárbara, a faca dedicada a Shaitan da Meia-Noite e Banal, a Lâmina Adversarial Daemônica de Lúcifer, a arma sagrada de banir e comandar - o relâmpago fulgaris do Djinn caído.

A faca com cabo preto é usada para fazer o círculo e comandar os espíritos no Triângulo, o círculo sagrado

dentro do local de encontro dos espíritos. Você usaria esta adaga ao realizar ritos de feitiçaria e magia goética.

PASSOS PARA CONSAGRAR A PUNHAL DE EVOCAÇÃO

1. A lâmina pode ser consagrada na hora de Saturno. Da mesma forma, quando a lua estiver minguando, crie um recipiente de água destilada e encha com pimenta preta, óleo de Hecate e algumas gotas de seu próprio sangue. Com a chama acesa, segure a lâmina por dentro permitindo que seja consumida.
2. Enquanto segura a lâmina nas chamas, visualize os fogos do submundo, de Hecate-Lilith e Banal, dos Deuses Daemônicos abaixo que abrem os portões de nossa própria transformação. Visualize o fogo dando poder à lâmina com a língua de serpente de Shaitan da Meia-Noite, o purificador da faca de cabo preto.
3. Enquanto a lâmina está imersa na água, recite

Pelos Mistérios das Profundezas, o Dragão Enrolado do Antigo

Vendo os Portões do Leviatã

*Por Hécate e a Caveira Envolta em Rosas, que é o silêncio
e beleza*

*Eu invoco a lâmina de aço, envenenada nas Trevas de
a Terra*

*Torne-se a faca da Garra do Diabo, minha ferramenta sagrada de
convocação*

Water-Daemon of the Blade nasce

Por Banal e aqueles dos reinos sombreados-

Blade seja abençoado! Assim seja !!

CONSTRUÇÃO RITUAL

Todos os rituais devem ter estrutura e intenção de execução. Quando você entra na câmara do ritual, está abrindo as portas do seu subconsciente ou além. O senso de Disciplina, Vontade e foco é fundamental para o sucesso do ritual.

Vamos explorar as definições dos tipos de ritual.

EVOCAÇÃO

Evocação é a arte de invocar e controlar espíritos para um propósito específico, dentro de um ambiente ritual. A evocação frequentemente inclui autômatos subconscientes, espíritos, fantasmas criados e assim por diante. Na metodologia Luciferiana, os magickos evocam o espírito ou máscaras deificas (poderes dados atributos antropomórficos). As evocações se enquadram na categoria de feitiçaria, já que geralmente são destinadas a comandar e controlar uma força para um propósito específico baseado na vida. Pode ser uma defesa espiritual, conseguir um amante, boa sorte, conseguir algo, etc.

SIGILOS E SÍMBOLOS

"Sigilos são monogramas de pensamento, para o governo de energia"

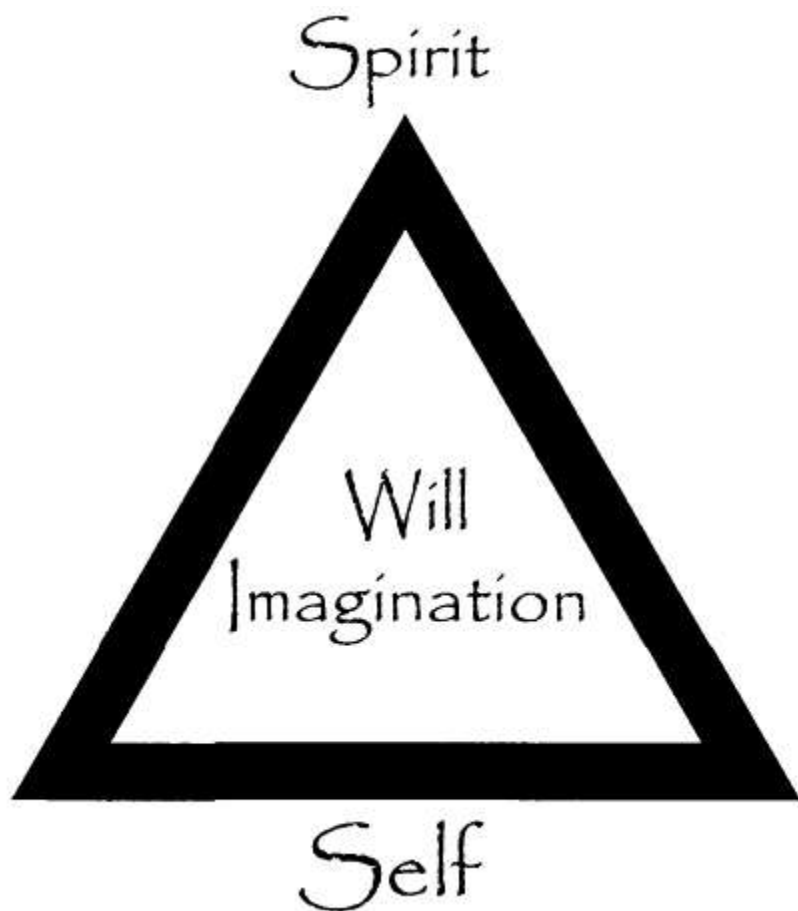
"Sigilos são a arte de acreditar, minha invenção para tornar a crença orgânica, logo, a crença verdadeira." - Austin Spare, o livro de
Prazer.

Dentro da Magick, Sigils ou Talismãs são baseados no fundamento da Vontade e Imaginação, os quais são os próprios pontos de combustível para os quais os Sigils podem trabalhar. Sigilos eram amplamente usados em magia cerimonial, grimórios antigos que fornecem símbolos específicos representando espíritos. Um magicko adequado é capaz de criar o seu, mesmo usando um sigilo já criado

para capacitar e utilizar no ritual. Aqui, vamos nos concentrar em carregar um sigilo pré-fabricado.

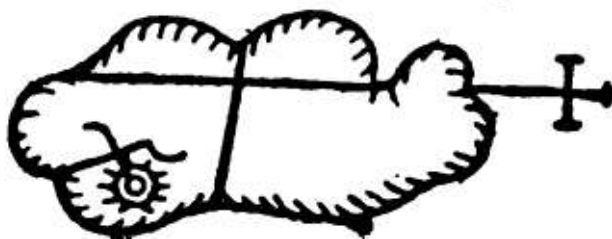
O método para carregar espíritos se relaciona com o eu. Aqui está um breve modelo:

AUTO + Vontade - Imaginação (ponto de ativação, Imaginação é tudo.) + Espírito.



Sigilos são a linguagem do subconsciente. Foi erroneamente pensado que os sigilos são combinações de letras no estilo de Austin Osman Spare. Isso não é correto de forma alguma. Assim como a magia é pessoal para o indivíduo, e cada feiticeiro tem seu próprio sistema pessoal, o mesmo ocorre com os métodos de magia de sigilo. A mente consciente deve esquecer

qual é o significado do sigilo para que o subconsciente o absorva e o ponha em movimento.



O Sigilo de Lúcifer

O Sigilo de Lúcifer, por exemplo, é usado por muitos Luciferianos que desejam invocar a inteligência do Espírito no rito "Azal'ucel", que é essencialmente o Sagrado Anjo Guardião ou o Eu Superior. Tentaremos aqui um método diferente de utilização do Sigilo de Lúcifer, talvez tornando-o mais "simples", em seguida, usando-o em um ambiente ritual.

CONSTRUÇÃO DE SIGILOS

Embora não utilizemos os detalhes dos métodos de Austin Osman Spare, utilizaremos alguns dos fundamentos de seus conceitos - SIMPLICIDADE.

Como pode ser visto no sigilo de Lúcifer, ele contém quatro caracteres - um círculo e três formas separadas. Ao começar na Magick, o foco e os pontos de concentração são críticos no ritual, portanto a imagem deve ser simples até que o magicko domine o básico. Vamos pegar os elementos que mais se destacam no sigilo de Lúcifer e combiná-los a um sigilo talvez mais simplista:



O sigilo está agora contido dentro de um círculo, completando um foco para o magicko visualizar os pontos principais do talismã.

Você pode copiar, desenhar ou imprimir este sigilo em um pergaminho ou madeira, qualquer coisa que seja adequada para você. Deve ser pequeno o suficiente para carregar com você - talvez um pergaminho com forro de couro.

Carregando o sigilo - você utilizaria o método de evocação empregado na seção de Feitiçaria Yatukih da BÍBLIA DO ADVERSÁRIO, ou no "RITUAL DE AZAL'UCEL". A Feitiçaria Goética é, naturalmente, igualmente potente quando aplicada com Vontade e Imaginação.

Aqui estão alguns passos básicos-

1. Construir Sigilo - o sigilo deve refletir um desejo específico que você deseja alcançar, ou seja, um novo trabalho, visão do subconsciente, sabedoria oculta (Anjo Luciferiano ou Azal'ucel), etc.
2. Realize um ritual para evocar o espírito e ligá-lo ao Sigilo - vários métodos na BÍBLIA DO

ADVERSÁRIO são empregados. Usaremos o método Luciferiano de Goetia neste livro.

3. Limite o espírito por meio das técnicas acima.
4. Ritual de encerramento. O sigilo será cobrado. Depois de carregar o sigilo, ele se torna um talismã - carregue-o consigo, quando o vir, visualize o resultado que deseja.

INVOCAÇÃO

A invocação é a arte de chamar os espíritos para dentro, que geralmente são chamados de "Máscaras Deific" ou associações antropomórficas de energia. Não importa se você é ateu ou teísta luciferiano, a invocação traz resultados. Você pode abordá-lo como um aspecto de sua consciência, com a invocação trazendo esse conhecimento subconsciente para o primeiro plano, você pode vê-lo como uma possessão, um espírito habitando sua psique durante a invocação, para transmitir sabedoria pelo ato, você pode abordá-lo como um Espírito entrando em você através do seu subconsciente, ambos os poderes reunidos para aumentar na consciência dos magickos. A invocação é essencialmente a arte na qual o Magicko adota a identidade da Máscara Deific ou forma de Deus.

DEFINIÇÕES / OBJETIVOS

Aqui, exploraremos brevemente as definições e objetivos dos rituais, por que certas coisas são feitas e os objetivos de tais trabalhos.

Ação	Significado
Círculo de elenco	Mente / foco claro
Declaração de vontade	Objetivo de trabalhar
Invocação	Chamando espíritos para dentro
Círculo fechado	Limpendo a mente
Banir	Área clara

DECLARAÇÃO DE VONTADE

Uma declaração de intenção é significativa, pois representa a intenção do magicko realizando o ritual. Mantém a mente consciente focada no início do processo - permite que a semente comece a se formar também no subconsciente. Muitas vezes, uma declaração adequada começa com "É meu va

FOCO NO SIGIL / INVOCAÇÃO / EVOCAÇÃO

Durante a invocação, sua Vontade deve estar focada no sigilo e visualizar o espírito que você está invocando. É sempre importante definir o seu ritual para incorporar visualmente, sonoramente ou de outra forma o espírito que você está invocando. Sons, música, imagens, todas essas coisas apoiam a invocação.

CARREGANDO UM SIGIL

Durante o ritual, carregar o ritual é importante. Alguns magickos se cortam e colocam uma pequena quantidade de sangue no sigilo - isso dá uma base material - fundação e uma oferta simbólica de "vida" para o espírito sendo chamado. Alguns usam fluidos sexuais para carregar sigilos ou até mesmo pele de animal, unhas ou outro tipo baseado no espírito. No caminho da Feitiçaria Yatukih, pele, cinzas e ossos são considerados poderosos o suficiente para criar daevas ou demônios.

BANIR

Banir é o processo de encerrar o ritual e limpar a mente. Nos Ritos Luciferianos, o magicko não bane os espíritos - ele ou ela limpa seu próprio círculo de ser, permite que a mente esqueça o trabalho para que possa assumir o comando na mente subconsciente.

CHANTING

O uso de cânticos em magia e ritual é uma ferramenta poderosa que estimula e concentra a mente. Cantar foi

usado desde que Magick surgiu pela primeira vez, milhares de anos atrás. Mantras são formas de palavras combinadas que inicialmente têm significado, mas quando construídas foneticamente perdem significado consciente. O subconsciente, entretanto, lembra o significado e quando recitado estimula e atua como uma "invocação" da força da qual a palavra deriva. O uso rítmico e sequencial do Mantra é significativo, pois as vibrações ressoam e carregam o ritual com o ambiente necessário. É por isso que as orações, não importa em que religião podem trazer resultados - esta crença é fundamental para o sucesso na magia ritual. Na BÍBLIA DO ADVERSÁRIO, você encontrará STAOTAS como uma parte importante da Feitiçaria Yatukih. Staotas são vibrações de som que afetam o ritual de uma maneira importante.

SONHANDO

A expressão do subconsciente costuma ser exibida pela primeira vez por meio de sonhos. Sonhar é um processo natural de vida e a mente explora diferentes conceitos e considerações. Austin Osman Spare considerava o sonho um fator importante em seu sistema de feitiçaria. É sugerido que você mantenha um diário de sonhos, isso é diferente de um diário mágico, pois você está apenas documentando sonhos e as primeiras impressões ao acordar. Lembre-se de que muitos elementos são esquecidos quinze minutos depois de acordar; se você pudesse escrever algumas linhas toda vez que tiver um sonho, pense nos detalhes que salvará. É claro que isso exige disciplina para fazer sempre, até mesmo um pouco de planejamento. Se você definir seu alarme para acordar 30 minutos antes da hora marcada para o trabalho ou um compromisso, não poderá nem terá disciplina para anotá-lo. Planeje e relaxe. Lembre-se de marcar bem seus pesadelos, essas são talvez as experiências mais importantes que você pode ter no seu ciclo de sono. O Deus Set é também o Deus dos Pesadelos, abrace-os. Sonhar é muito significativo na projeção astral, sendo um ponto significativo para a Magia Vampírica.

GRITANDO

A vidência há muito tempo é a arte da bruxa ou mágico talentoso que é capaz de entrar em um estado de transe e receber visões. Scrying tem sido uma arte usada por xamãs desde a história registrada. Existem vários métodos de vidência, ferramentas como espelhos negros, considerados pelos antigos hebreus como a porta de entrada para as cavernas de Lilith, folhas de chá, vibração geomântica, leitura de auras de tempos antigos, como a leitura de entranhas. Aqueles que usam espelhos pretos podem se concentrar nisso com pouca luz em sua área ritual; muitas coisas podem "passar" para eles.

INVOCAÇÃO

O seguinte ritual é um poderoso rito de invocação fundamental, de chamar Samael e Lilith para dentro. Ao se tornar adepto dessa invocação, o próximo processo de invocação é o "RITUAL DE AZAL'UCEL", conforme encontrado na BÍBLIA DO ADVERSÁRIO.

O RITUAL DA INFERNALUNIÃO



Este é um ritual solitário baseado na união de opostos. Você vai querer um Black Robe

Duas velas, preta e vermelha, cálice e athame

O retábulo deve ser o sigilo da união infernal acima do altar ou sobre ele.

O Grande Círculo Luciferiano é o que você estará dentro. 'o ponto deve estar voltado para o norte.

Você precisará criar uma declaração de intenções; você pode escrever ou memorizar.

Uma declaração de intenções seria o seguinte:

É minha Vontade invocar as Egrégoras de Samael e Lilith, para que pela união de Ambos dentro de mim, eu renasça como Baphomet. "

Realizar ritual de banimento^s para limpar a mente e chamar os quatro

Trimestres:

Recite de frente para o altar, vibre 9 vezes:

Zzas, Zzas, Nasatanada Zzas

(Visualize a boca do inferno se abrindo)

DE FRENTE PARA O SUL:

Samael,

Senhores da Torre Sul, Djinn Pai do fogo e do deserto

areias, eu te convoco para testemunhar meus ritos de despertar e união.

Eu comando o fogo do Abismo para

proteja meu círculo, que os portões sejam abertos!

LESTE:

Lúcifer-Fósforo,

Senhores da Torre Leste, portador da chama negra, senhor da

luz e chama prometeica, eu te convoco para testemunhar meus ritos de

despertar e união. Eu comando as forças do Ar e o plano astral envia o

teu Luciferian

elementais para guardar este círculo.

OESTE:

Leviathan-Ourabouris,

Senhor da Torre Ocidental, que vê a Chama Negra

escondido nas profundezas!

^s Lançar o círculo de Caim ou um da BÍBLIA DO ADVERSÁRIO.

Grande envolvente, que possui as chaves da imortalidade! Eu convoco as forças da Água e do Mar para testemunhar meus ritos de despertar e união. Esteja atento e proteja este círculo!

NORTE:

Belial,

Senhor da Torre do Norte, que caiu do céu para ser como o próprio Deus, que não aceita nenhum mestre - eu te convoco para testemunhar meus ritos de despertar e união. Eu comando o
forças da terra para proteger este círculo!

Imagine cada força de forma silenciosa, adicionando a essência da proteção ao seu redor.

PEGUE AGORA O ATHAME DO ALTAR, VISITE A IMAGEM DE SAMAEL, RECITANDO:

"Força solar de fogo e inspiração, que de toda a vida emerge como seu próprio ser, 'Eu te invoco, Samael das profundezas de minha alma, meu próprio ser, para emergir em minha consciência como vida e força solar! ouça minhas palavras, que pretendem ser uma invocação de Sorath, a Besta 666, que é o seu nome secreto. Samael, Satanás manifesta-se a mim. Deixe-me guiar a união dos opostos! "

Permita que a força se misture com a sua consciência! compartilhe o êxtase com este anjo de fogo e luz.

PEGUE AGORA A CHÁVENA DO ALTAR, BEBENDO PROFUNDAMENTE DO SEU ELIXIR FRIO E REFRESCANTE.

Visualize agora Lilith e recite:

"Força lunar de água e caminhada no sonho, que você deve manifestar minha consciência a partir das cavernas desertas do Mar Vermelho, eu te convoco, invoco você dentro de mim. Traga para mim seus mistérios de seus filhos, os Lilitu, para que eu possa segurar os arcanos da união sexual e manifestação vampírica. Entre em mim, mãe do caminho dos sábios, "revele sua essência bestial e angelical para mim. Manifeste-se através de mim agora, junte-se em união com seu companheiro, Samael. Junte-se através de mim a união

dos opostos! "

Permita que a energia lunar flua através de você, captando as visões de lilitu e tais súcubos, bestiais e cabelos cobertos abaixo de seus resíduos ... buscando a união sexual de outros em grande fornicção e abandono. Lilith é Babalon, a deusa que se banha no sangue da lua.

ENFRETE AGORA O ALTAK, PEGUE A VARINHA E RECITE ENQUANTO FOCO EM LILITH:

'Ela uiva sobre os ventos do deserto, enquanto a lua traz o manto das Trevas. As sombras irradiam sua essência, bebedora de sangue, devoradora dos adormecidos, fornicna nas veias derramadas

de quem vem até você!

*Lilith, LA-KAL-IL-LI-KA, / invoco-te pelo teu sagrado
nomes '*

*Abeko, Batna, Abito, Eilo, Amizo, It a, Izorpo, Kali, Kea, Kokos, Odam,
Patrota, Podo, Partasah, Satrina, Talto, Lilith!*

E por seus outros nomes de chamada '

Abyzu, Ailo, Alu, Abro, Amiz, Amizu, Ardadlili, Avitu, Bituah, Gelou, Gallu, Gilou, Ik, Kalee, Us, Kakash, Lamassu, Kema, Partashah, Petrota, Pods, Raphi, Satrinah, Thiltho, Zahriel, Zefonith, Lilith!

Pelas palavras de poder- '

BABALON-BAL-BIN-ABRAFT, ASAL-ON-AI, ATHOR-E-BALO, ERESHKIGAL!

Eu ofereço minha essência como sacrifício, uma gota de meu sangue. Bruxa Rainha do Sabá Infernal! Eu te invoco, lua chifruda que derrama e bebe o sangue lunar, ela que fornicava com Daemons, eu procuro o teu beijo, eu te dou substância agora

de onde você deve entrar em mim!

*Lilith, linda mãe, doadora de vida e desejo, eu te invoco! Lilith, que reside nas cavernas com seus filhos das trevas, gerou um congresso com Samael, eu
una agora a sua paixão pela criação! "*

Enfrente agora o Altar, visualize o Dragão Vermelho que muda para a forma do Serafim caído, Samael, e recite:

"Quem caiu do céu sem luz para ter conhecimento das trevas, serafim caído do fogo e do sol, eu te invoco, Samael. Para você, que caminhou sobre a terra por milhares de anos, de corpo a corpo, agora você deve espalhar sua luz

até a humanidade.

Anjo, conhecido como Shemna 'il que é Nasiru'd-Din, eu te invoco, força solar, conhecida como Sorath, Besta cujo número é do próprio Sol, eu te invoco! Serpent Angel, que veio do plano astral com Melek Taaus, conhecido como

*Shaitan, Lúcifer - os Irmãos da Luz. Venha agora através de mim,
manifeste-se em meu ser, nós nos uniremos como um. De
os nomes do poder*

*AR-OGOGO-RU-ABRAO, PUR, IAFTH, OO, AR, THIAF, A-
THELE-BER-SET, PHITHETA-SOEH*

*Eu te invoco, revelado como Set, quem é o sol e
escuridão em união! "*

Visualize agora o fogo do espírito, que está girando dentro de você,
circundando Lilith e movendo-se por toda a sua consciência.

**TOME AGORA O ATHAME E FOCO NO
DRAGÃO-ANJO, LEVIATHAN.**

*"Força do Subconsciente, a quem chamo de fora, eu te convoco para
trazer O Sol e a Lua, Samael e Lilith, em união gloriosa! Eu desejo esta
união dentro de mim, para que eu possa falar as palavras nunca ouvidas
do profano, e*

minha Vontade se manifesta através dos portões de Apep!

Ouçã a palavra de poder ' "

MRIODOM !!

Permita agora que o eu experimente o grande êxtase, que através da
inflamação do eu focalizaria a imagem de Samael e Lilith em união sexual, o
fogo e a água do espírito se unindo em uma chama de força.

"Ya! Zat-I Shaitan! Então está feito.

INVOCATION TOAZ

A Grande Prostituta Demônio -

Mãe da feitiçaria

AZ apareceu pela primeira vez como uma arma dada a Ahriman. Foi dito que Ahriman deu um ataque ao mundo espiritual⁶, e ele era jogado de volta ao Abismo por um tempo. Muitos demônios tentaram tirar Ahriman de seu grande sono e nada funcionou. A Grande Prostituta veio despertar Ahriman e o acordou com a afirmação de que ela "tiraria a dignidade do Homem Abençoado". Ahriman se levantou e brilhou com vida não natural e veio do Abismo novamente. Esta "prostituta demoníaca"⁷ como referido não é outro senão AZ, a "arma da concupiscência". AZ⁸ é a Rainha Bruxa e Noiva de Ahriman, uma Mãe dos Demônios. A carne que ela pega mais tarde é a de Lilith, a Rainha Demônio hebraica que era a personificação da feitiçaria, súcubos e união sexual. AZ representa o que é mais temido entre todas as religiões, Mulheres como uma força forte e astuta. Também está escrito que o Beijo do Diabo (Ahriman) causa menstruação, e essa é uma ocorrência altamente odiada entre os zoroastrianos.

Az também está intimamente ligado ao budismo e é um inimigo da mente budista. O princípio da causa da existência condicionada é uma palavra, *Avidya*, significando 'ignorância' e tal manifestação de princípio é *trshna*, sendo 'Sede'. AZ devora e bebe profundamente a força vital no desejo de continuar existindo no tempo. Ela é uma consciência isolada e individual, uma portadora dual da Chama Negra. Ela é acompanhada apenas por Ahriman, o Príncipe das Trevas.

⁶ Os Ensinamentos dos Magos, RC Zachner, Londres 1956

⁷ Seleções de Zatsparam e The Dawn and Twilight of the Zoroastrianism, RC Zachner. NY 1961

⁸ AZ é concupiscência, luxúria e ganância - ela também é chamada de Varan, que é desejo sexual e, curiosamente, Dúvida Religiosa. Isso é um símbolo da Mente rebelde e Luciferiana, aquela que se percebe e duvida da autoridade superior. Az é essa força que assume de forma antropomórfica, LILITH, e a Bruxa que se liberta de amarras. Az também é uma força de equilíbrio dentro do Homem, e Ahriman e Az despertados são uma fórmula mágica comparável à Besta e Babalon Conjunta de Aleister Crowley.

O Povo da Mentira, aqueles que são iniciados por atos espirituais no Yatuk Dinoih são praticantes do Caminho da Mão Esquerda, isto é, buscamos isolar, fortalecer e promover a existência continuada além das armadilhas da carne, mas através da carne também. Nós, assim como Ahriman, amamos a vida e procuramos torná-la mais forte por meio da autodeificação por meio do pensamento antinomiano. Ao se aproximar de AZ como a Rainha do Círculo, saiba que ela também reside com os Mortos, mas ela nem sempre os devora. AZ também pode ser considerado o mesmo que o KALI hindu (curiosamente, um dos 17 nomes de LILITH) e Hécate, a Deusa Grega dos Mortos.

TÊMPORA:

1. Para ser adornado com imagens de morte, carmesim e os aspectos femininos da bruxaria negra, como Babalon montando o dragão, Kali, Lilith, Hel e todas as deusas sombrias da Wicca, bruxaria luciferiana e outras mitologias ao longo da história.
2. O al tar em si deve ser adornado em carmesim e tons de vermelho sangue, com o sigilo de Babalon pendurado na frente do al tar. Tenha em mente que essa força é a Deusa Daemônica universal, ela assume muitas formas, todas as quais são difíceis de serem compreendidas pelos unificados. Guarde este ri tual para si mesmo se você ou qualquer pessoa em seu coven o realizar. Este rito é projetado para emitir a deusa Dragão para se manifestar na Bruxa ou Bruxo, independentemente da preferência sexual, orientação de gênero e identificação. Cada indivíduo com a forma de Yatuk Dinoih deve estar preparado para explorar tanto os aspectos femininos de seu ser quanto os masculinos. Unidade é mover-se através dos opostos.
3. Um cálice cheio com o elixir de sua escolha.
4. A faca preta ou adaga de evocação.
5. Acenda velas vermelhas e pretas; ambos os aspectos do AzBabalon.



Acima de Sigilo de Babalon - Az - Lilith

Conforme você executa o ritual de Az, visualize claramente a mulher dos seus sonhos - isso pode ser o que você mais deseja em um companheiro; se você for uma mulher, os aspectos que deseja se tornar ficarão mais claros. Ao invocar, visualize-se como Babalon ou essa força falando através de você.

"O Abismo que me deu existência não tem limites sobre a minha existência. Eu, que sou conhecida como a Deusa do Sangue AZ, estou diante do Olho de Ahriman, desperto e vivo. Seguro a taça da fornicação, o elixir da vida, para anunciar e regozije-se com minha divindade. Eu sou a Grande Prostituta, presidindo o Sabá das bruxas, para deixar todos saborear minhas alegrias. Estou diante de todas as outras deusas brancas, aquelas que em seus casulos felizes cresceram de minha escuridão, minha sombra para proclamar como inférteis, estéreis e apodrecendo por seu medo e falta de equilíbrio. Eu os beijo suavemente como uma mãe e então com um movimento de minha mente, estupro e derramo seu sangue em minha taça do desejo. Eu sou a deusa da morte e da vida. Eu me uno em êxtase com o Dragão Infernal, Samael - Ahriman, que traz minha alegria em i e união.

Nas costas da Besta eu cavalgo e produzo o Anticristo que ficará invisível diante de muitos. A era da ignorância e da servidão acabou. Enquanto fornicava, chamo meus nomes que são muitos, AZ, BABALON, LILITH. Derrame sua semente em meu nome, em minha glória e em meu desejo. Eu sou o modelo que todas as mulheres devem procurar canalizar. Minha passagem é pelo êxtase, pelo espelho, entre os seios da mulher escarlate.

Estou diante da mãe impotente chamada Mary e rio de sua incompetência estéril. Este fracasso de mãe e espírito débil que se esconde atrás de seu filho não existirá mais! Para cada mulher que canela e me invoca, quem deve tomar o nome de Bruxa e Mulher Escarlate deve um por apagar sua manifestação neste mundo. Apresentarei as doutrinas da feitiçaria por meio de um novo método, que será um trabalho crepuscular que muitos podem adotar. Não revelarei tudo o que sou para eles, pois eles não podem compreender meu terror e beleza. Isso não precisa preocupá-los, pois minha Vontade se manifestará por meio de cada Deusa que se atrever a me invocar! Eu cuspo na boca da impotência e dentro de mim você encontrará a União da Oposição.

SEGURE A CHÁVENA PARA O SIGILO DE BABALON

Estou dentro de tudo e posso ser convocado pelo vaso do crânio ... o sangue é a vida!

Eu sou Vampiro, eu sou a sombra, Eu sou o Demônio Devorador que drena a vida dos fracos, Eu dou a Chama Enegrecida da Vida para aqueles que podem me enfrentar ...

Azi .. Azaka ... Babalon ... Nasu. ..AZ..AZ ... AZ!

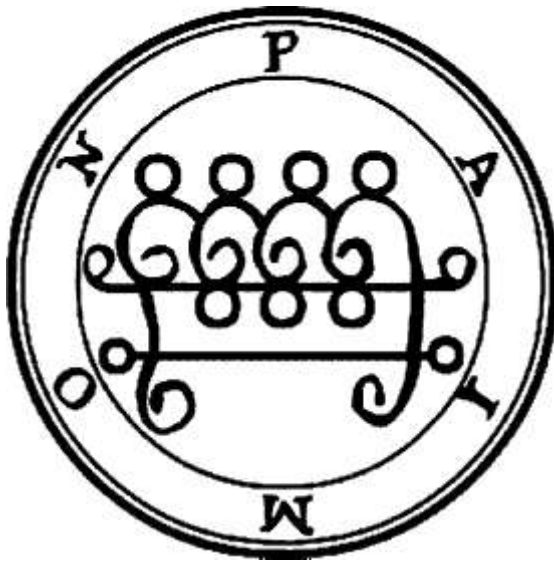
EVOCAÇÃO

LUCIFERIANO GOETIAMETHOD I

AS CONJURAÇÕES

O método luciferiano de Goetia não emprega conjurações cristãs, como o tradicional Lemegethon. Usar Conjurações cristãs em uma ideologia luciferiana é inútil e degradante.

Usaremos o Sigilo de Paimon, por exemplo.



Os 72 espíritos de Shemhamforasch

Utilizando um método básico de conjurações de círculo, coloque o sigilo de Paimon dentro do centro do Triângulo de Evocação. Você pode segurar sua adaga de evocação apontada para o círculo de Paimon, a adaga é o ato simbólico de afirmar a Vontade e comandar a mudança de acordo. Recite as invocações com paixão, enchendo o seu espírito e mente de inspiração e vivendo com cada palavra.

"Eu invoco e evoco a ti, ó 'Espírito N. pelas Chamas de Azazel - o Senhor da Terra eu te invoco. Por Beralanensis, Baldachiensis, Paumachia e Aplogiae Sedes,' pelos Guardiões mais poderosos, Djinn, Genii e os Espíritos do Abismo, trazidos pela Grande Sombra do Serafim de Fogo. Eu convoco os espíritos sábios e antigos, atendam-me e apareçam agora neste círculo Pelos nomes de Lúcifer, que trouxe a Chama até o Barro - Ele que ga ve nossa respiração, Fogo Imortal e Sagrado.

Lúcifer, Ouyar, Chameron, Aliseon, Mandousin, Premy Oriet, Naydru, Esmay, Eparinesont, Estiot, Dumosson, Panochar, Casmiel, Hayras, Fabelleronthou, Sadirno, Peatham, Venite, Venite, Lúcifer Amen.

Eu te invoco, sombra e luz, Anjo e Daemon, juntos como um ... Eu invoco esses O grandes familiares da terra, dos quais minha Adaga te comanda, apareça e mova, materialize-se neste local de encontro de espíritos. Eu te conjuro, Espírito N. que deve aparecer antes de mim, em círculo e no centro. Atende agora ao meu chamado e mostra-te da forma que desejas, para que possamos realizar um congresso na comunhão de mim mesmo! "

INGLÊS OPCIONAL / CONJURAÇÃO ENOCHIANA -

Alguns magickos consideram Enochiano uma língua atraente para rituais.

"Eu te conjuro, ó 'espírito N. pelas chamas de Azazel, o Senhor da Terra, eu te conjuro. Por Beralanensis, Baldachiensis, Paumachia e Aplogiae Sedes,' pelos mais poderosos Guardiões e espíritos da Besta, produzidos pelo poderoso trono, eu convoco os espíritos descendentes, dragão dos céus escuros

Pela coroa do Dragão, Olho de Fogo Sagrado entronizado. Seja amigável comigo, entre neste círculo e traga seu

sabedoria e verdade, desça e saia do Templo do Dragão, traga a sabedoria dos ímpios. "

(Traduzido) -

OL GNAY ZODANETA GAH IALPRG AZAZEL, ENAY THAHAAOTAHE OL ZODAMETA -
MICMA - MICMA MICALZ BRANSG GAH A ORH LEVITHMONG YOLCAM OXIAYAL IALPOR
GAH - OL VINU ARPHE GAH, VOVIM DE AMA MICALZ BRANSG GAH A ORH
LEVITHMONG YOLCAM OXIAYAL IALPOR GAH - OL VINU ARPHE GAH, VOVIM DE
AMAPRONA MICALZ BRANSG GAH A ORH LEVITHMONG YOLCAM OXIAYAL IALPOR
GAH - OL VINU ARPHE GAH, VOVIM DE AMAPRONA PIRIMOR DE
AMAVANOROVALPRIMORI DE AMAVANTO ZALPORI DE AMAVANTO VOMAHORII DE
AMAPRALPRIMOORII DE AMAVANTO VOMAHANOII DE AMAVANORIA DE OLTANORIA
DE OLT AMAHORII DE AMAPRIMORI DE AMAVANORIA DE OLT AMAVIMOVIMOORII. 01 COMSE

A INVOCAÇÃO DO REI

Sendo Amaimon, Gaap, Paimon ou Asmoday

Ao realizar a evocação inicial, você desejará invocar os espíritos superiores que têm poder convincente, portanto, se concentrar e invocar o seguinte fornecerá um certo foco de poder para envolver os espíritos que você procura.

"Grande - Poderoso Rei Amaimon, que se exaltou no Poder dos Espíritos no Reino do Leste, (Sul, Oeste ou Norte) eu te invoco em nome das Trevas, da morada das trevas e em seu poder de iluminação. Em nome de Primeumatón que reina sobre os palácios do Sol e da Lua - eu te invoco para aparecer antes deste círculo, neste triângulo - o próprio local de reunião dos espíritos. Eu procuro Amaimon para Se elevar em mim como MAHAZAEEL, o devorador dragão. Abra teus olhos através dos meus Amaimon e terei tua Chama Enegrecida dentro.

Grande Rei Gaap, traga para mim o conhecimento da Chama Negra, levante-se em mim e abra meus olhos para o mundo e o poder dentro dele.

Grande Espírito Paimon, Anjo Luciférico, desperte dentro de mim e traga a sabedoria das eras.

Asmoday, dê-me o poder do 7, para que eu possa ser como a Besta na Terra. Surja através de mim enquanto eu me torno Aquele adornado com fogo.

Tu és Anjo caído e aperfeiçoado, que experimentou os êxtases Como acima e abaixo, Sun nutriu Djinn que bebeu nas profundezas das sombras, cuja espada tortura aqueles que não me obedecem: Eu chamo e ordeno ao rei N. para trazer isto espírito para mim sem violência ou dano - Esta é a minha Vontade "

A CONSTRAINT

Restringir o espírito é necessário para afirmar a energia que você está focalizando no triângulo de evocação.

"Eu conjuro e invoco-te, Espírito N. pela essência flamejante da Pauta Bifurcada do Sol, a Sombra Adversarial e Fogo Ardente que é o Príncipe dos Espíritos, Anjos e Daemon. Venha tu adiante e sem demora para mim, Espírito N. Por Adonai, o Senhor da Terra, Pelo Eixo do Sol e da Lua eu te convoco. Pelo Fogo Eterno, venha agora a este Círculo ... Seja bem-vindo a mim. "

BEM-VINDO AO ESPÍRITO

"Bem-vindo Espírito N. Você é bem-vindo neste local de encontro dentro da Encruzilhada. Eu o convoquei, para se juntar a mim, pela união do Céu e do Inferno. Eu vinculo isto dentro deste círculo, tome carne e desejo dentro de teu Sigilo de Chamado, o qual eu te darei vida. Você não deve deixar este círculo até que eu esteja satisfeito, pois eu vou trazer você para o mundo da carne mais uma vez.

Pelo sagrado centro do Arcano de Sombra e Luz, dentro do Círculo Ourabouris, estou limitado e livre, mas como você é o Espírito N., você deve encarnar meus desejos de que falo. Pelo meu comando e vontade você fará o que eu te chamei, para que eu busque também seus servos, aqueles que obedecem a sua ordem.

Pelo Pentáculo de Salomão eu te convoquei! Dê-me uma resposta verdadeira "

LICENÇA PARA PARTIR

"Salve a ti Espírito N., respondeste minhas perguntas, e não causou dano ou perigo ao homem ou animal. Você pode partir agora para o seu lugar de descanso e repouso. Esteja comigo em sonhos e na carne como eu desejo, ainda assim tu estás livre para deixar esta morada à vontade. Este sigilo será seu portal, permita que seus espíritos habitem dentro dele. Então está feito. Alguém pode comandar o espírito no recipiente dentro do triângulo, assim como se convocasse o espírito em aparência visível. "

FEITIÇARIA

Feitiçaria é a arte de cercar ou visualizar fortemente o seu desejo. Feitiçaria vem da antiga palavra suméria que significa "cercar" e é considerada um método ensinado inicialmente pelos Grigori ou Vigilantes. A feitiçaria é chamada de uma forma de magia que é "baixa" no que se refere aos desejos básicos. Dentro do caminho da Bruxaria Luciferiana, existem três vias de Magick: Magick Luciferian - Desenvolvendo o self, Therionick Sorcery - Lycanthropy and Bestial Sorcery e Yatukih Sorcery - Magick Daemônica e Feitiçaria baseada em antigos espíritos Avestan. Não vamos nos aprofundar muito nos três aspectos, mas sim em Feitiçaria e Magia gerais aqui no caminho Yatukih. Vamos primeiro nos familiarizar com os fundamentos e noções básicas dos espíritos invocadores.

Quando você lança feitiços ou evoca poderes, você deve sempre se certificar de que haja um "buy in" de você mesmo. Você deve encontrar associações ou inspirações para cobrar de você; deve ser inspirador realizar este tipo de magia! Se você utilizar uma imagem em sua feitiçaria para obter resultados! faça. O objetivo da feitiçaria é obter resultados.

AHRIMAN

Ahriman ou Angra Mainyu é o antigo espírito persa ou demônio das trevas. UMA Deus se associou ao Yatuk Dinhoi⁹, o antigo sistema persa de bruxaria e feitiçaria oculta. Ahriman era a sombra que existia entre os véus de luz e sombra. O Príncipe das Trevas é, de fato, a personificação do Caminho da Mão Esquerda, em que Ahriman é modelado como um Ser Isolado independente da ordem natural. Ele existe além desse véu de luz e é imortalizado nas trevas. Angra Mainyu ou Ahriman é o Senhor dos Druj¹⁰, que são demônios ou inteligências isoladas (sombas) que também são feiticeiros. Na mitologia tradicional zoroastriana e nos textos religiosos, o Druj é horrível e demoníaco. No contexto deste escrito, tais espíritos são modelos do pensamento antinomiano e da autodeificação, e devem ser vistos dessa maneira. Enquanto o feiticeiro está escondido dentro da estrutura de sua própria cultura inerente, muitos ritos e trabalhos são do caminho secreto e astuto. Uma essência particular é a de Ahriman.

Ahriman ou Angra Mainyu é essencialmente um princípio feiticeiro transformador de magia, que é equilibrado tanto espiritual quanto físico. Em alguns contos zoroastrianos, Ahriman

⁹ Yatuk Dinhoi traduz a bruxaria e é representado como a religião dos feiticeiros, bruxas e magos. The Bundahishn "Creation" <> Knowledge from the Zand - Livros Sagrados do Oriente, Oxford, 1897

¹⁰ Druj traduz a mentira e é simbolizado pelos livros Pahlavi como falsidade. Mentira também está associada à palavra contra o sol, simbolizando assim a sombra ou essência vampírica.

manifestado pela primeira vez no mundo como a Cobra que, pelo elemento Ar, trouxe as trevas para a luz.

O Caminho da Mão Esquerda em referência a Ahriman está parcialmente relacionado à sua criação. Em algum texto, Ahriman não foi criado por Ahura, mas ele possuía uma existência isolada e independente, ou psique. Outra versão do mito ¹¹, Ahriman ouviu pela primeira vez a palavra de seus pais e saiu do útero para saudar seu pai, Zurvan, que respondeu que era moreno e fedorento. Ahriman foi concedido o governo por 9.000 anos, a partir do qual indicado por Will contra seu pai concedeu a centelha que criou a rebelião.

A forma de Ahriman é Draconis, o Dragão Negro do qual todos emergem em seu próprio ser solitário, de uma perspectiva do Caminho da Mão Esquerda, e caem subconscientemente. Druj é traduzido como LIE e também conectado com Dragon. Aqueles que percorrem o caminho das sombras, que é de êxtase, conhecerão os frutos do senso de identidade desperto e percebido, o "eu" dos arcanos. O objetivo da Feitiçaria do Caminho da Mão Esquerda NÃO é se tornar uma Concha, mas aguçar, fortalecer e desenvolver a consciência individual e isolada - ser como a sombra, como o próprio Ahriman.

Ahriman ou Angra Mainyu criou Seis arquidemônios para perverter / despertar a humanidade. Eles são Akoman (Aka Manah), Savar (Sauru), Andar (Indra), Nakahed (Naonhaithya), Tairev (Taurvi) e Zairich. Esses daevas ou divs são máscaras deíficas essenciais dentro do círculo do Yatuk Dinoih, essas energias primárias representam facetas da iniciação individual. Aeshma recebeu o poder de governar e controlar esses ArchDaevas, ao uni-los para dirigi-los na humanidade.

As Grandes Letras e Sigilo de Ahriman, conhecido como o Dragão das Trevas, que pode ser uma palavra de Ahriman em Avestan, ou uma ilustração que retrata o espírito das trevas.

¹¹ The Zurvanite Myth, The Dawn and Twilight of the Zoroastrianism, RC Zchner, New York, 1961.



O Sigilo Acima é um sigilo Ahriman - dentro, o Dragão Negro e as letras das Três Avestanas associadas ao caminho Yatukih. O círculo sempre contém letras ou sigilos que anunciam a natureza do trabalho - o centro é a visualização de Ahriman.

A INVOCAÇÃO PRELIMINAR E ANÚNCIO DE AUTO- IMOLAÇÃO, O SAGRADO LUCIFERIANVISION OF THE INFERNUM.

O círculo indica que deve ser feito com o sistema relacionado ao Yatuk Dinoih, o grande despertar de uma religião adormecida e sistema iniciatório da Feitiçaria Persa. Deixe seu círculo ser lançado para representar o próprio Dragão - a própria circunferência do seu ser. *Assim, um círculo não é um proteção, em vez um lugar de reunião de sombras.* Isto é o ponto de foco de sua feitiçaria (para fazer um círculo).

1. Acenda uma vela preta no altar

2. A imagem de Ahriman ou Yatukih Daevas deve ser adornada no altar.

3. A Adaga de Evocação ou Faca com Cabo Preto.

Pegue a Adaga de Evocação, lâmina sagrada de Druj¹² e invocar voltado para o Norte, altar e centro da obra.

"Ahriman, que traz Hesham, que é de Samahe, eu me coloco dentro do círculo do verme para invocar os mistérios da antiga fonte de criação e destruição. De onde você falou para mim no templo sagrado dos sonhos, no Jardim dos Arcanos de Azothoz, o iniciador primordial dos opostos. Eu te invoco! Ahriman, que se opõe à ordem natural, para se tornar o próprio Alfa Ômega, como o próprio Deus, para criar e destruir. Ahriman, que comunga com os antigos mortos, dormindo e desejando a carne viva, eu te invoco! Ahriman, das ruínas do deserto, eu te chamo de seu lugar na escuridão.

Você que marca a forma de sombras, demônios das cavernas da terra, eu te invoco! Para sua consorte, AZ-JAHI, deusa primordial do sangue e das trevas, que se manifesta como Lilith e Babalon, venha, levante seu véu carmesim e deixe-me provar suas Medidas infernais. No âmago do seu próprio ser, eu abalarei as fundações do pilar sagrado da Vida, absorverei seus segredos e emergirei através do Templo das Trevas Perfeito e iluminado! Eu te invoco! Serei um avatar na terra! Venha dentro de mim! "O criador do mundo material, O sagrado Druj, eu te invoco!"

'Infelizmente, os portões do crepúsculo se abrem diante de mim. A adaga goteja o sangue dos miseráveis e fracos.

¹²Druj também é um símbolo de dragão e cobra. Diz-se que a cobra fala mentiras, mas quem pode ouvir, sabedoria.

O sacrifício dos lobos uivantes buscaria minha própria alma? Ainda assim, posso enfrentá-los, não parando para testemunhar suas presas a centímetros de distância da própria alma. O próprio Algol deve rasgar através de mim, mas é um espelho da minha própria perfeição, sendo e possibilidade. Eu sigo pelos Arcanos do Sonho e da vigília, deixe Ahriman ser meu guia das sombras!

Abaixee a faca, virando a lâmina em sua direção, anunciando o desejo de elevar a escuridão pelo seu corpo.

Concentre-se em sua consciência e no que Ahriman representa. Na solidão você deve convocar e no isolamento a Chama Enegrecida se acenderá. Entenda que suas Palavras tornam seus desejos carnisais, então escolha suas criações com cuidado. Ouça as vozes das sombras, mas mais importante, a de sua própria mente (**Aka Manah**). **No** Quando você começar a trabalhar com os NIRANGS e outras inversões Avestan em A BÍBLIA DO ADVERSÁRIO, isso exigirá que você se familiarize com os métodos de feitiçaria.

Reserve um tempo para meditar sobre as qualidades de mudança de forma de Ahriman. Ele é conhecido por ter assumido a forma de um sapo, ou uma cobra, de um dragão. Animais que foram criados e são sagrados para Ahriman são lobos, formigas, serpentes, sapos, etc. Você pode querer meditar sobre a mudança em cada forma, permitindo por sonho ir adiante e ver como eles veriam

- REGISTRE SEUS RESULTADOS!

O DRUJ

O Ritual da Feitiçaria Yatukan

A religião dos Dregvants (Os Seguidores ou Pessoas da Mentira) são aqueles que são iniciados na Feitiçaria, ou a religião de Ahriman. Essa iniciação é conduzida por oposição instintiva. Deve-se ter em mente que dentro dos parâmetros de evocação psicológica, essa identificação é baseada no fator de sucesso do feiticeiro. A feitiçaria e a feitiçaria em si são baseadas na realização por meio da identificação, contrabalançando os aspectos restritivos associados à própria constituição psicológica. Como o portal da Arte Mágica, devemos passar além das primeiras definições, pois elas são meramente portais, testes pelos quais podemos passar. Cada sussurro, canto ou chamado é o controle elemental de nosso ambiente, nosso próprio universo individual e vibrações, que criam efeitos de acordo. O Dragão que se enrola em nossos cérebros é o ponto contrário do despertar, a partir do qual se alinha; nossos resultados de feitiçaria e trabalhos mágicos podem dobrar em resposta positiva.

Ahriman, na antiga religião persa do Zoroastrismo, é a personificação do que é chamado de 'O Diabo', que é especificamente definido como os Daevas que emergem na escuridão. A escuridão, tenha em mente, é a personificação do vazio do qual todos nós emergimos, é o Caos e seu símbolo é a Esfera do Caos.

O funcionamento deste moderno grimório de Feitiçaria Yatukan está centrado no Sigilo de ALGOL, a Estrela do Caos. É neste espelho que podemos projetar nossa Vontade e os Daevas que serão evocados emergem finalmente através deste espelho.

Embora a esfera ALGOL não seja zoroastriana, ela mantém um centro no foco da escuridão. O uso da Arte para expressar a 'Matéria' ou materialização dos Daevas também é benéfico para o Artista. Foi dito que Ahriman trouxe Smoke to Fire, para se ao ar livre, realizar invocações com fogo e fumaça.

Visualize Ahriman e outros espíritos na fumaça que sai das chamas.

Os Sete Arquidemônios da Feitiçaria Yatukan são os centros de avanço antinomiano, a partir dos quais o feiticeiro pode avançar por seus próprios centros de evocação e invocação. Aborde essas forças com cuidado, mas com ousadia. O teste final do despertar é invocar os Daevas de fora do círculo de proteção, no próprio círculo de evocação. Absorva-os - deixe-os se tornarem você. Esta é a forma de saber sua verdadeira possibilidade de vir a ser.

Os Sete Arquidemônios são os seguintes:

AKA MANAH (Akoman, the Evil Mind) INDRA

(Andar, Dev of the Black Flame)

SAURU (Savar, o Senhor de Daevas ou Devs, corresponde ao Belial Medieval e Gnóstico, o Senhor da Terra)

TAURVI (Tairev, um devedor da rebelião)

ZAIRITSHA (Zairich é um devorador de veneno, usado como um espírito de fitoterapia ou de maldição)

NAONHAITHYA (Naikiyas, um devoto do pensamento antinomiano, rebelião, descontentamento, desejo)

AESHMA (Asmodeus, o demônio da lança ferida)

Deve-se notar também que Asmodeus é de origem essencialmente persa, conhecido como Aeshma (Demônio da Lança Ferida). O nome Ashmedai surgiu do hebraico e do latim e Asmodeus já foi um anjo do Serafim, de onde caiu com Lúcifer ou Ahriman. A tradição judaica apresenta Asmodeus como um filho de Tubal Cain e Naamah, a rainha dos demônios e ex-noiva de Satanás. A gnose alcançada por meio da invocação com Aeshma revelará por inspiração os fundamentos da Lei Sagrada e por que ela foi violada por Ahriman e os Sete Daevas. Uma dica para ser

dado ao leitor é que se mover contra a corrente das leis dentro de uma estrutura de crenças leva ao fortalecimento do indivíduo, ao nascimento de um Deus ou Deusa. Essa força é essencial para o avanço do universo, muitas vezes mal compreendida nas estruturas de crenças modernas comumente entendidas como 'morais' na era da compreensão social. Evoque e invoque os mistérios dos quais o feiticeiro pode despertar sua própria aparência de possibilidade. Nossas formas serão muitas, das quais se refletirão no espelho de Algol.

O sigilo da Feitiçaria Yatukan em um contexto moderno é:

ALGOL - Uma palavra que deriva do árabe Al Ra's al Ghul, Al-Ghul ou Ri'B al Ohill, que é traduzida como "A Cabeça do Demônio". Algol era em hebraico conhecido como Rosh ha Shaitan, ou "Cabeça de Satanás", como algumas tradições se referem a Algol como a Cabeça de Lilith. Os chineses chamavam Algol Tseih She, que é "cadáveres empilhados" e era considerada uma estrela violenta e perigosa devido à mudança de cores vivas. Em cerca de 17º mapas do século Algol foi rotulado como "A Cabeça do Espectro". Algol após alguma pesquisa indicou essa possibilidade Três estrelas que são um binário eclipsante, o que pode explicar algumas das mudanças rápidas de cor. Alguns escritores relacionaram Algol com o Khu egípcio, ou espírito. O Khu é considerado um espírito sombrio que se alimenta de outras sombras dos mortos. Em referência aos escritos e ao simbolismo iniciático de Michael W. Ford, ALGOL é o sigilizado em uma forma como uma Estrela do Caos com um Pentagrama Adverso no centro. O Pentagrama se refere ao Olho de Set, atemporal e divino, divino e independente. A Estrela do Caos é destruição, Mudança e poder - todos os quais emergem do Olho de Shaitan, ou Set. É esse Caos que então traz Ordem. ALGOL é o espelho do feiticeiro, aquele que pode entrar e residir no olho pulsante da chama enegrecida. Existem Oito Formas Divinas que são manifestadas a partir do Centro da Estrela do Caos - dentro estão os Cinco Guardiões Daemon do

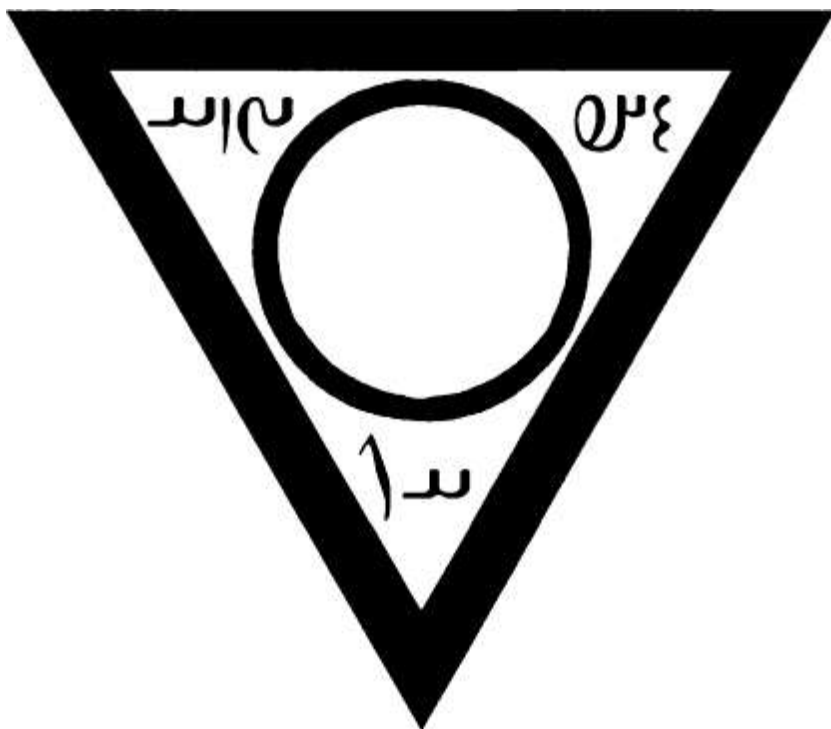
Cinco mundos dentro do Inferno, Helan e todos estão interconectados com a Força Central do Espírito do Príncipe das Trevas.

Como mencionado anteriormente, o Sigilo ou Olho de Algol é o dos Serafins Caídos, os anjos que mergulharam no abismo para saborear o conhecimento e se tornarem como o espírito do dragão, a serpente do jardim. Use o Espelho dos Adeptos para isolar a consciência e para colocar os Daevas de sua convocação, que podem surgir para o seu trabalho desejado quando a gnose do Templo for alcançada.

Ao trabalhar com a Esfera do Caos, perceba que, em um sentido histórico, o sigilo do caos original era um símbolo de Deus e do Espírito. Isso se mostra essencial para a compreensão de ultrapassar as idéias que apresentam um desafio moralista ao feiticeiro. Passar por cada símbolo é essencial para o avanço das próprias habilidades naturais para o despertar mágico. Na Mesopotâmia, a Estrela do Caos apareceu pela primeira vez nos Templos, datando de cerca de 3000 aC, tornando-a um dos primeiros símbolos mágicos. Pode-se usar o sigilo Algol para invocar os Daemons do abismo e usar o espelho mágico para enviá-los de volta. A Esfera do Caos é essencial no trabalho mágico pertencente à evocação e projeção de desejos. Pode-se usar a Esfera do Caos como também uma ferramenta para absorver o ataque do outro, fazendo com que o feitiço retorne ao criador. Isso habilitaria o fetiche que eles usam para atacar você como meio de seu próprio tormento, e assim será usado contra eles. O único remédio para tal é que o criador destrua o fetiche usado para amaldiçoá-lo, ou se devolvido desconhecido, se alimentará lentamente do corpo astral do agressor até que a doença ocorra. É sempre sugerido que o feiticeiro envie de volta essa maldição sem saber ao agressor, pois isso levará a uma destruição saudável do indivíduo. Se a maldição for devolvida ao indivíduo, você terá usado a força de sua vontade e o espelho mágico da Esfera Algol para fazer isso, portanto, você pode evocar certos daemons Yatukan para se moverem através do espelho e encontrar um banquete do agressor. O feiticeiro experiente irá O único remédio para tal é que o criador destrua o fetiche usado para amaldiçoá-lo, ou se devolvido desconhecido, se alimentará lentamente do corpo astral do agressor até que a doença ocorra. É sempre sugerido que o feiticeiro envie de volta essa maldição sem saber ao agressor, pois isso levará a uma destruição saudável do indivíduo. Se a maldição for devolvida ao indivíduo, você terá usado a força de sua vontade e o espelho mágico da Esfera Algol para fazer isso, portanto, você pode evocar certos daemons Yatukan para se moverem através do espelho e encontrar um banquete do agressor. O feiticeiro experiente irá O único remédio para tal é que o criador destrua o fetiche usado para amaldiçoá-lo, ou se devolvido desconhecido, se alimentará lentamente do corpo astral do agressor até que a doença ocorra. É sempre sugerido que

ser capaz de usar métodos de adivinhação sobre a esfera de Algol para descobrir o que acontece ao seu redor. Esses métodos ocultos constituem um poderoso pano de fundo para quem pratica feitiçaria, especialmente nas áreas wiccanas. Enquanto a Bruxa é experimentada nos rituais de Wicca ou Bruxaria, os elementos obscuros ocultos tornam o feiticeiro muito mais poderoso do que inicialmente detectado. Muitas bruxas experientes serão capazes de sentir o que está abaixo da superfície, no entanto, a bruxa em questão pode ser capaz de esconder tais efeitos também.

O CÍRCULO DE EVOCAÇÃO:



ACIMA: O Triângulo de Evocação Yatukih.

INSTRUÇÕES PARA USAR O TRIÂNGULO PARA
CONTENDA ESPÍRITOS:

1. Coloque o sigilo do espírito no círculo dentro do triângulo. Este será o foco do seu ritual. Não entre neste círculo de forma alguma, a menos que você faça uma chamada interna (isso não é recomendado para iniciantes).
2. Durante a evocação, visualize o espírito tomando forma. Você pode colocar um espelho preto atrás do triângulo e pode notar formas tomando forma.
3. Durante a evocação, alguns Luciferianos entram no círculo para chamar o espírito para dentro, o que pode complicar o processo. Você deve ser forte o suficiente para dominar, consumir e absorver o espírito em sua psique ou isso pode lhe causar problemas. Tem cuidado. Isso aumenta o poder mágico do Luciferiano cada vez que isso é realizado.
4. Se você se cortar no rito para oferecer seu próprio sangue, você entrará no círculo. Haverá uma conexão - o espírito se manifestará a partir de seu próprio sangue. Uma oferta queimada, como unhas, pele, cabelo ou algo semelhante, fortalecerá o rito.

Sobre o Sacrifício

Ao convocar / amarrar os Daevas e Druj do Yatuk Dinoih, é essencial oferecer um sacrifício de Cabelo, Unhas ou saliva a eles. Na tradição zoroastriana, é um sacrifício jogar cabelo, unhas ou qualquer outro fluido corporal em um buraco ou rachadura onde o sol não chega. Ao trabalhar, especialmente ao ar livre, se você conseguir fazer um buraco ou usar uma fenda perto de algumas pedras ou de outra forma. Tudo o que é tirado do homem ou da mulher, cabelo, etc. e jogado para baixo é considerado impuro e algo a que os demônios se apegam.

No **VENDIDAD**, referência é feita ao ato de alimentar Druj, consciente ou inconscientemente, e assim avisa contra isso.

Zarathushtra perguntou a Ahura Mazda- 'Ó Ahura Mazda, o mais benéfico Espírito, Criador do mundo material, ó Santo! Qual é a ação mais mortal pela qual um homem oferece um sacrifício aos Daevas?

Ahura Mazda respondeu: 'É quando um homem aqui embaixo, penteando seu cabelo ou raspando-o, ou aparando suas unhas, as joga em um buraco ou em uma fenda' Então, por esta transgressão dos ritos, Daevas são produzidos no terra "- VENDIDAD,

Fargard 17

O RITUAL DE FEITICEIRA

Aviso - Não tente este ritual se você ou qualquer outro participante tiver histórico de problemas mentais, pois isso certamente levará a um resultado nada agradável. As forças evocadas são realmente reais e devem ser abordadas com seriedade. O autor e o editor não aceitam qualquer responsabilidade pelo uso deste livro. Tenha cuidado e você foi avisado.

ITENS NECESSÁRIOS:

Velas pretas

Adaga de Evocação

Cálice

Varinha

Triângulo de Evocação com Sigilo do Espírito Carvão

e queimador para oferecer

CHAMADA DA SOMBRA -

Sob as estrelas que emergem de AZ, das tumbas dos poderosos mortos, eu chamo e convoco a ti, do qual sou a sombra da forma, negra e faminta pelo alimento da sombra viva. Andar sob teu manto de escuridão oculta, para mim! Desperte para o meu rito:

O SACRIFÍCIO

Ofereça agora um pouco de seu próprio cabelo, unhas, saliva ou sacrifício sexual no buraco designado ou fenda enquanto canta:

"Por Paitisha e Hesham eu ofereço isso a ti, pois eu sou Dregvantem, e Daevayasnanam cuja palavra é Druj. Aceite meu sacrifício de minha força vital e devolva suas bênçãos e assistência, pois somos um e o mesmo. Eu alimento as sombras para expandir a escuridão. O Mazainya Daevas! Estes pregos eu anuncio e consagro a vocês, espíritos das trevas. Que eles sejam para vocês tantas facas e lanças, tantos arcos e flechas com asas de falcão e tantas armas contra as Ovelhas dos Justos ! "

O feiticeiro pegaria um pequeno pedaço de cabelo, ou unha ou algo dele ou dela e jogaria em um buraco ou rachadura enquanto proferia o cântico de sacrifício, esta é uma afirmação de se alinhar com a corrente Yatuvidadah e a suposta criação de demônios na terra. ***O trabalho religioso de um Yatus, ou Luciferiano, é pegar ossos humanos previamente limpos e lavá-los em água para que você beba ritualisticamente, alimenta o Druj e envenena o feiticeiro como sendo um com a fé que ele desenvolve.***

A CONVOCAÇÃO DE AHRIMAN

ENFRENTE O ALTAR ENQUANTO RECEBE:

ZAZAS ZAZAS NASATANADA ZAZAS Eu te

invoco, Arimanius, Armiluss, sai de tua

divemansion

Ensorcel me em sombras e por sonho - TORNE-SE! Por chamas

e relâmpagos, a Escuridão do Abismo, procuro montar o Dragão

Azi Dahaka,

Junte-se em carne ao EscarlateWhore, Ruha-Az, Que por lobo e

serpente montará sua carne Manifesto através de teu invocador,

encarnado Akhtya E teu Convocado manifestado como Você

Pela Dança do Círculo contra o Sol DRUJ surja!

Louvado seja Ahriman, cuja forma pode ser o Sapo - o Portal para os Mistérios do Diabo

Louvido seja Ahriman, que bebe o sangue dos lobos e das sombras cria sua percepção - as sombras podem entrar na mente das trevas para beber profundamente do sangue da lua.

Ahriman, pelo cerco do Dragão! Ahriman pela carne do Lobo em mim! Ahriman por Khrafstras me guie! Arimanius, Andar, então está feito!

UMA ORAÇÃO DE AHRIMAN

ENFRENTE O ALTAR E RECITE:

O'Dragon que corre do Norte,

Ó Serpente Druj da Escuridão, Fumaça, Frio e Calor Nocivo, eu te invoco

Em Kalch (sujeira) eu te chamo, pelos caminhos adversos da meia-noite e do meio-dia

De Tauromat, que é o Druj da Rebelião

Abaixo de mim, Nasai (Matéria Morta) que fortalece meu espírito

*- Kundak que me levará para o Sabá e sobre a Terra em Dreaming Flesh,
Akoman Guie-me!*

O Wolf Druj Ahriman, eu te invoco ...

.Maghaaman ... Izzadraana!

Um Hino Sagrado às Trevas:

E para aquele dos seres (de daevayasnanam) cujo superior no devir de Akoman, de Ahriman, que conhece e que dá Daevodata, de quem Yatus e Parikas nos tornamos, quem deve nos adorar!

Pihsrow ew od sgnieb elamef dna elam esohw elamef Ha fo esoht dna ssnsuoethgir sih morf dna, swonk adzam aruha ecifircas eht m roirepus esohw sgnieb inimigo não aquele dna!

(Deixe uma pequena gota de saliva atingir a vela ou tocar a chama com cuspir em seu dedo ou mão)

A EVOCAÇÃO E A CONSTRUÇÃO

Sendo a convocação e o controle das forças da terra, o feiticeiro visualiza a besta tomando forma dentro do círculo, as letras nos Três Pontos do Círculo são a reunião deific dos elementos de Ahriman, as letras Avestan soletrando Ahriman. O feiticeiro ou feiticeira, então, invocará essa força interior por uma entrada simbólica do triângulo e do círculo, permitindo a posse do Príncipe das Trevas, uma vez que se manifestará através da psique do praticante. Este ritual não é a rendição do ser individual, mas sim o empoderamento e o cerco dele - Ahriman sendo um poder divino desenvolvido e tornado real pelo próprio Yatuvidah.

Enfrentando o círculo de evocação, com foco no Daeva ou Espírito-

"Zazasta Unozono" (Recite Nine Times)

"Corra para mim, Daevas e Druj de sombra e terra enegrecida, aqueles que nutrem o cadáver, que guiam os insetos e coisas rastejantes, mensageiros da vida além do véu dos braços da morte. Venham das profundezas do furioso mundo escuro do inferno , envolvam-me e manifestem-se neste Círculo. Pelos Três pontos de Ahriman, que com Akoman é o Olho na Escuridão que capacita a alma isolada!

Daevas, Reúna-se agora na cabeça de Arezura - eu abro agora os portões do Inferno para ouvir meus chamados - eu sou teu mensageiro na terra, mova-se e suba para este círculo!

Angra Mainyu, pai dos Daevas dos quais sou, eu te evoco!

Andar, Sombra da Umbra e Visão Noturna, Traga a Chama Enegrecida!

Sa var Senhor de Druj e Daeva, eu te evoco!

Akatasha Daeva, eu te invoco!

Naunghaithya, o Daeva, eu te evoco neste Círculo!

Zairich e Tap rev Eu te invoco pelos caminhos fantasmagóricos.

Buiti, o Daeva, remetente dos desejos de Ahriman, eu te invoco! Kasvi, o

Daeva, eu te evoco!

Aeshma, Daeva da Lança Assassina, eu te evoco!

Ao entrar neste círculo, invoco o Daeva e o Druj conhecidos como Paitisha, que são perfeitos na escuridão - o Dragão Dentro!

"Arimznusta" Recite três vezes, cada vez visualizando a escuridão formando uma grande besta dentro do círculo.

"Izzadrana" - Vibre nove vezes e entre pela imaginação ou fisicamente no círculo. Se o círculo for muito pequeno, coloque sua mão esquerda no círculo.

Grande manifestação do Abismo, de onde tudo emerge, eu te invoco. Pelos nomes INDRA, SAURU, TAURV1, AESHMA, ZAIRITSHA, NAONHAITHYA e AKA MANAH surgem! Por Iklitu você deve sair, Por Iklitu você deve emergir por minha Vontade, Levante-se OAzhish, venha Druj, venha Daeva porque eu sou de dragantem, o caminho contra todos os outros!

A carga -

Adaga de evocação de ponto

Daeva (nome),

Quando eu te toco com esta Adaga, forjada do Fogo do Dahakem, manifeste-se. Eu nomeio e chamo você por Zakaru! Pelo Beijo de Ahriman eu te conjuro e te trago para este espaço, trago as sombras para me envolver no êxtase da serpente.

Eu te exorto a ouvir minha voz, que é o que te dá vida, é minha Vontade que você se manifeste agora! Eu sou Daevayasnanam, que se torna no círculo de Druj! Eu o cerco, Alalu, permaneça, Alalu, manifesto, Alalu, por minha vontade.

A restrição -

Daeva, apareça diante de mim neste círculo, do qual eu te dei forma e substância. Eu te ordeno que apareça na forma que desejo, venha como meu amigo, grande sombra de visão ancestral. Pelo juramento da sombra nascida, Arinmnius! Ahazu, Ahazu, AhazuU Por samahe, aquilo de que criamos, aquilo que nos impulsiona, aquilo de que o Dragão se enrola, aquilo de que o Verme desperta, permaneçam aqui!

Pergunte agora o que você procura com o Daemon, e ao obter esta informação agradeça e banir / fechar círculo. O final opcional é muito mais perigoso, mas oferece recompensas maiores. Prossiga com cuidado.

"TOME AGORA ESTA OFERTA QUEIMADA - EU FECHO OS PORTÕES!"

THE WITCHES SABBAT

Os sonhos há muito são considerados imagens do subconsciente; o que está dentro da mente. Em Magick os sonhos podem ser uma ferramenta iniciatória poderosa, se focados de uma maneira positiva e condutora podem fornecer excelentes áreas de autodesenvolvimento do ser. O Witches Sabbat pode ser conduzido em avenidas de sonho, se o mago assim desejar. O modelo das Bruxas do Sabá em um sentido de sonho deve começar com uma visualização da Encruzilhada. A Encruzilhada por muito tempo foi considerada um lugar de grande poder mágico. É o lugar de Hécate, a deusa tríplice que reúne sombras e fantasmas; muitos têm

evocou-a ali na encruzilhada. É também o lugar onde Fausto convocou Mefistófeles, que saiu da floresta antes dele. A Encruzilhada é o lugar onde você visualiza e foca sua mente antes de dormir - você também pode visualizar e X ou a + como o ponto de encontro do Dreaming Sabbat.

A imaginação é a chave suprema do Mago Negro ou Feiticeiro que busca ir para o Sabá - é o veículo de auto-assunção de formas deificas ou máscaras de licantrópia. Ao se preparar para o Dream Sabbat, decore seu templo ou área de dormir de acordo com o que o lembra de um Sabbat - imagens de antigos grimórios, sigilos, imagens demoníacas, máscaras ou outros elementos que auxiliam o Trabalho. O mais importante, entretanto, é o controle da mente. Sente-se confortavelmente antes e limpe todos os pensamentos. Comece um canto lento que você sabe que "ativa" a imaginação para o Sabá.

Use os Cinco Sentidos para ativar e auxiliar esse estado "intermediário" transformador - audição, visão, olfato, tato e paladar. Tenha algum incenso de Sabá agradável e iluminação perfeita no lugar, tenha sigilos e imagens que invoquem este lugar na mente. Seu objetivo é alinhar os sentidos com o foco do Going Out by Night - isto é, em harmonia com a escolha Desejada do desejo. Preparar-se para o Sabá decorando e alinhando-se adequadamente cria uma excitação interna elevada para o ato iniciático em si - permitindo assim que o sucesso ocorra, uma auto-permissão aparente!

O Sabbat é uma experiência subjetiva, a partir da qual você está sozinho e cercado pelas sombras e familiares de seu próprio projeto. Logo no início, você descobrirá, durante as horas de vigília, elementos seus que deseja mudar e traços comuns, autoassociações ou percepções que você entenderá lentamente por meio do processo de mudança. Aceite e use isso como uma permissão para se tornar! O Witches Sabbat é usado para muitos propósitos - é para auto-deificação, exploração, mudança de forma e um estado de gnose elevado - ele quebra o mistério e revela uma nova percepção, você se torna "como" o Diabo ou "Adversário", você cresce perto de Hecate e Lilith, e você ganha um foco mais direto da Vontade Mágica. O Sabbat também é usado para feitiços e trabalhos sexuais como

bem - uma experiência do Sabá com um parceiro é talvez um dos atos mais indutores de êxtase que podem ser compartilhados por duas pessoas - ou mais, se essa for sua "sacola". O Sabá também pode ser usado para amaldiçoar e abençoar, tudo o que espirala e age como uma fonte - o próprio princípio mágico que o Staota está na Segunda Edição de Yatuk Dinoh. Não convide os iniciados para o Círculo das Bruxas do Sabá, pois o Ensorcelment de Caim irá devorá-los e amaldiçoá-los por completo. Tal experiência, se alguma vez compartilhada, deve ser entre dois iniciados compreensivos - auto-iniciados ou não. Lembre-se, o Sabá remonta ao princípio Antinomiano de autodeificação Luciferiana. É um caminho de conhecimento através da clareza

- essa clareza é descoberta por aqueles que estão focados em superar o mistério, um ponto principal do início do que está escondido.

Luciferian Magick como dentro do modelo do Witches Sabbat prova uma jornada desafiadora e sombria em que o iniciado bebe profundamente da Taça de Caveira cheia com o sangue venenoso de Seth-an, que então come da Carne de Abel e cujo sangue é oferecido para seu próprio Anjo-Demônio, a própria essência e representação da própria Grande Obra.

O Sabá como sendo uma dupla participação de ambos os sonhos e ritual cerimonial / solitário é representado como a carne do desejo e da crença, em que os arcanos de Caim são revelados ao iniciado, onde não há mais diferença entre a Grande Prostituta Lilith-Az e Samael como o Adversário, todos são um através da expansão e deificação do mago. Em resumo, a bruxa se torna um vaso e expressão de Ahriman e sua Noiva, assim o Círculo de Lúcifer está completo e o lançamento trouxe Caim, portanto, o iniciado é o primeiro de Sangue de Bruxa e a Gnose de Sombra e Luz.

Em "Ecstasies: Deciphering the Witches Sabbat", de Carlo Ginzburg, ele descreve um rito cujos atributos mencionados têm ressonância não apenas com a prática presente, mas também com a prática antiga ", o diabo apareceu para eles na forma de um animal negro - às vezes um urso, às vezes um carneiro. Depois de ter renunciado a Deus, à fé, ao batismo e à Igreja "e continua descrevendo horríveis ritos de maldição. Outra seção menciona bruxas usando pele de lobo para se transformar. Este é um processo de atávico

ressurgimento e ainda é praticado hoje, enquanto na afirmação do Diabo há uma associação mais profunda para a autodeificação e o reconhecimento da mente consciente; a licantropia praticada é a invocação atávica do Therion - sombras dentro do corpo e da mente.

Ao usar o rito do Waking Sabbat para lançar feitiços ou feitiços, você vai querer ter uma ideia clara do que deseja alcançar. Você também vai querer criar ou adotar um sigilo que mantenha a conexão com o objetivo - ou pode representar o desejo do feitiço. Você também pode usar um Mantra ou frase que tenha significado para o mesmo. Conforme você executa o rito, com a câmara decorada ou mesmo na floresta, visualize os demônios e familiares em sua companhia e os espíritos carregando sua Vontade de se tornar Carne. Conforme o seu rito chega ao clímax, perca todo o desejo do sigilo no momento de exaustão. Se você tem um sigilo para trabalhar, destrua-o e esqueça-o - o rito deve então ser apreciado como um "andar na encruzilhada" ou entre mundos.

O feitiço de ir adiante Como um corvo ou coruja

- Recite três vezes antes de dormir

Eu irei em um corvo

Com tristeza, suspiro e mickle cuidado

E irei em nome do diabo

Sim, enquanto eu volto para casa

O Feitiço de Retorno à Carne

- Recite três vezes

Coruja, Coruja, Diabo, mande seus cuidados

Estou parecido com uma coruja agora mesmo

Mas eu estarei em uma semelhança de mulher mesmo agora

O Feitiço de Transformação em Gato

- Recite três vezes

Vou entrar em um gato

Com tristeza e suspiro e um suspiro negro E

irei em nome do Diabo

Sim, enquanto eu volto para casa

OS PORTÕES DA AREZURA

Este é um ritual a partir do qual o iniciado abre as portas do inferno que é o ponto de encontro de feiticeiros e bruxas - aqueles que viajam para a escuridão e as chamas do Sabá. Os Portões de Arezura são o ponto inicial do qual o "eu" é revelado e pode se tornar. Você vai realizar seus objetivos, seus potenciais e fraquezas para emergir para aquele que está se tornando como Ahriman.

Como Ahriman é uma forma do Adversário em um sentido primordial, a escuridão do ser deve ser explorada e percebida como uma extensão do eu. O aspecto de Ahriman é meio-besta, tipo vampiro de lobisomem. Ahriman é um espírito das trevas que reside nas profundezas do subconsciente - os Portões de Arezura. Deve-se focar em envolver-se nessas sombras, que são reveladas pela própria Obra. A essência de Yatus / Yatuk são os mistérios da feitiçaria dentro de si, as chaves do espírito do homem. Trabalha-se este tipo de Magia Negra considerada Perigosa como a autotransformação através da imagem do Adversário. Akhtya é o feiticeiro da terra que bebe do graal de Ahriman e Az, serpente e lobo. Essa inversão leva ao fortalecimento do eu sob a atividade de envolver a crença em uma forma tangível.

Deve-se preparar para o ritual de Arezura por uma introspecção profunda, tornando-se consciente do que você deseja alcançar e se tornar. Você domina a si mesmo através da entrada e exploração dos Portões do Inferno - é também o local de encontro de feiticeiros, bruxas e Daevas (demônios) da escuridão ígnea. É onde os sonhos se tornam carne.

A INVOCAÇÃO - De frente para o Norte, na direção de Arezura-

Eu te invoco, Portal de Arezura - que você deve abrir para mim-

Saudações a ti Ahriman, Senhor da Chama e Morador das Sombras

nos lugares escuros da Terra

Senhor e criador dos lobos, serpentes e sapos ...

Conforme a noite chega, você deve atender através de mim .. Eu abro esses portões como o local de encontro do sonho,

Que em 8 noites eu devo me tornar na Sombra o reflexo das 8 jornadas do meio-dia ao Sol

Que o Fogo Não Nascido existe nos Olhos daqueles que percorrem este caminho

Ahriman, Arimanius - Acsend através de mim!

Você, convocado a mim - sombra de lobo, voador da noite -

Estou em carne Akhtya, circundando meu ser nas letras sagradas de Yatuk-Dinoih

Abra agora os portões de Arezura e veja as chamas do Djinn, nosso fogo criativo de nos tornarmos ... pelas antigas palavras de Poder-

Zazas, Zazas Nasatanada Zazas!

CERCANDO O ESPÍRITO - ENTRANDO PELAS PORTAS

Eu te invoco, eis e te saúdo - VIZARESH, Guardiã dos Portões - Aqueles que reconheceram a chama sagrada de meu ser - Eu entro por estes portões para o reino das sombras e do conhecimento mágico.

Em nome de Ahriman, eu cerro meu ser - contra o Sol, Contra a Lua eu caminho. Em oposição à Ordem - por este êxtase eu me deleito no Caos - Mummu - Algol - Para criar a Ordem eu resido no Olho das Trevas

Eu invoco e prendo-te - sombras de Ahriman ... Envolve-me!

AZIDAHAKA - Demônio da Tempestade, Rei com Serpentes Gêmeas em seus ombros - a quem Ahriman Beijou e a Sabedoria emerge - Serpente de Três Cabeças, Olhos de Hekate, surgiu. Aqueles que invocarem contra mim só me fortalecerão!

ANDAR- Guardiã da Chama Negra, eu te invoco! Wraith of the Void of Arezura - TO ME- TO ME!

TAROMAT - Espírito de Rebelião venha até mim! PARA MIM! PARA MIM!

ASTWIHAD - Vampiro e Sombra da Noite, com quem descanso nas Trevas - com quem voo em carne sonhadora, me cerque!

BUITI - o martelo e a faca de Ahriman - Aqueles que invocarem contra mim sentirão o gosto das tuas lâminas de metal em chamas em sonhos!

KUNDAK - Flying Nightmare veio até mim!

Ao entrar nos portões, visualize cada demônio e o que eles representam para você. The Gates of Arezura é um espelho de você mesmo, um novo nível de existência. Você passou pelo lugar escondido, uma nova iniciação é apresentada a você. Beba deste copo de sabedoria da Serpente.

EMERGENTES DOS PORTÕES (FECHANDO O RITO) -

À medida que me fortaleço na chama e sombra de minhas feitiçarias, entendo quem e o que sou e sei o que desejo me tornar. Em oposição, sou do Sol e da Lua. Nascido em AlDajjal e Lilith.

Eu sou lobo e morcego, em sonhos posso andar em segredo, por Kunda - que está bêbado do sangue de Carneiro que me torno!

Enquanto estou na cabeça de Arezura - eu entro em carne no mundo material

Para manifestar meus desejos - para me tornar, avançar e mudar o mundo de acordo com minha vontade

Por ZAZAS eu me torno

Por ZAZAS eu sou sempre

Por Nasatanada Em oposição eu me torno Por Zazas Eu mudo o mundo por minha vontade

ASSIM ESTÁ FEITO

APÊNDICE: LEGADO DO CAMINHO DA MÃO ESQUERDA

Diabolica

A Bíblia Satânica por Anton Szandor LaVey NAOS

pela Ordem dos Nove Ângulos

O Livro de Magia Negra de Arthur Edward Waite

Livro da Lua Feiticeira, Bruxaria Luciferiana, Bíblia do Adversário, Porta do Vampiro, Primeiro Livro do Tarô Luciferiano do presente autor

Antigo, mitológico

Cosmologia Bundahishn Zoroastriana

Grande Bundahishn

Denkard

Seleções de Zadspram

Os Sufis de Idries Shah

Babylonian Magic and Sorcery, de Leonard W. King, MA. O Livro de Lilith, de Barbara Black Koltuv, Ph.D.

The Leyden Papyrus Editado por F.LI. Griffith e Herbert Egyptian Magic por EA Wallis Budge

Os Deuses dos Egípcios de EA Wallis Budge

Tradicional, histórico, clássico

Magick in Theory and Practice de Aleister Crowley

A Goetia traduzida por SL MacGregor Mathers e Aleister Crowley

WITCHA - Um livro de astúcia de Nathaniel J. Harris Iniciação ao

Hermetismo por Franz Bardon

A History of Secret Societies por Arkon Daraul

Moderno, pós-moderno e mais além

Liber Kaos, Liber Null / Psychonaut de Peter Carroll Practical

Sigil Magick de Frater UD

Minha Vida com os Espíritos, de Don Milo Duquette

GLOSSÁRIO

Ahriman [Avestan / Pahlavi] - O Príncipe das Trevas na Religião Zoroastriana. Ahriman é considerado um irmão criado por Zurvan e era a força oposta a Ohura Mazda. Ahriman também é conhecido como Angra Mainyu, um título mais antigo derivado de Angra Mainyu, sendo o espírito "mau" ou avesso. Ahriman é um feiticeiro que alcançou um meio de imortalidade e poder sobre as trevas e as sombras. Aquele que cria seu desejo na carne. Em relação ao feiticeiro ou praticante de Yatuk-Dinoih, o indivíduo busca, desenvolvendo seu próprio sistema de feitiçaria, tornar-se como Ahriman, assim como Akht-Jadu nos contos zoroastrianos. Ahriman é chamado de Grande Serpente ou Dragão, cujo espírito é um metamorfo e testador de carne e mente. Foi considerado em alguns contos zoroastrianos que Ahriman e os Daevas, seus anjos, existiam entre a terra e as estrelas fixas, que seria essencialmente do elemento Ar (bem como Lúcifer sua identificação posterior). Nos mitos da criação, Ahriman viu pela primeira vez a luz e saltou no ar na forma de uma grande cobra, que os céus se despedaçaram quando ele trouxe a escuridão para a luz.

Ahrimanic Yoga - Alcançar o controle e comando sobre o corpo. Cada ArchDaeva é representante de cada Chakra e esses são pontos de poder específico no corpo. O Yoga Ahrimanic representa a desunião com o universo, em oposição à união de uma visão budista.

Akha [Avestan / Pahlavi] - Avestan, que significa mal. No contexto do Liber HVHI e da Bruxaria Luciferiana, é um termo que significa o caminho antinomiano.

Akho [Avestan / Pahlavi] - Do Avestan "akha" que significa "mal", Akho é mencionado no Denkard como uma palavra que representa uma "corrente" de energia adversa ou mal, através da qual alguém alinha seus pensamentos em possuir independência espiritual, antinomianismo e self-deificação pode-se alcançar o espírito de Ahriman. Isso suporta a iniciação

fundação do próprio caminho Luciferiano - o Adepto se prepara para se tornar como o próprio Adversário, baseado em seu próprio caminho único.

Akht [Avestan / Pahlavi] - O Feiticeiro que era a encarnação do Yatus, as forças demoníacas de Ahriman. Akht-Jadu ou Kabed-us-pae como era chamado foi mencionado em Matigan-I Yosht-I Fryan. Akhtya foi o fundador e membro do Yatus, um coven de 'demônios' e feiticeiros que vagavam pela Pérsia, praticando e desenvolvendo feitiçaria. O próprio nome Akht significa 'mal', 'sujeira' e 'pestilência', assim se relaciona com a natureza iniciatória de Akhti como um feiticeiro do Adversário, pela escuridão ele virá para a luz. Akhtya ou Azyta é considerado um símbolo do Zanda, que é um apóstolo ou sacerdote de Ahriman.

ALGOL - Uma palavra que deriva do árabe Al Ra's al Ghul, Al-Ghul ou Ri'B al Ohill, que é traduzida como "A Cabeça do Demônio". Algol era em hebraico conhecido como Rosh ha Shaitan, ou "Cabeça de Satanás", como algumas tradições se referem a Algol como a Cabeça de Lilith. Os chineses chamavam Algol Tseih She, que é "cadáveres empilhados" e era considerada uma estrela violenta e perigosa devido à mudança de cores vivas. Em alguns mapas do século 17, Algol foi rotulado como "A Cabeça do Espectro". Algol após alguma pesquisa indicou essa possibilidade Três estrelas que são um binário eclipsante, o que pode explicar algumas das mudanças rápidas de cor. Alguns escritores relacionaram Algol com o Khu egípcio, ou espírito. O Khu é considerado um espírito sombrio que se alimenta de outras sombras dos mortos. Em referência aos escritos e ao simbolismo iniciático de Michael W. Ford, ALGOL é o sigilizado em uma forma como uma Estrela do Caos com um Pentagrama Adverso no centro. O Pentagrama se refere ao Olho de Set, atemporal e divino, divino e independente. A Estrela do Caos é destruição, Mudança e poder - todos os quais emergem do Olho de Shaitan, ou Set. É esse Caos que então traz Ordem. ALGOL é o espelho do feiticeiro, aquele que pode entrar e residir no olho pulsante da chama enegrecida.

Arezura [Avestan / Pahlavi] - Arezurahe griva (Arezura) no Bundahishin é chamado de "um monte no portão do inferno, de onde os demônios avançam". Arezura é a porta do inferno na cordilheira de Alburz, no atual Irã. O Norte é tradicionalmente a sede de Ahriman, onde os ventos frios podem soprar. Arezura de uma perspectiva iniciática é o subconsciente, o lugar onde os feiticeiros podem se reunir e crescer em suas artes, circundando e manifestando seu desejo. MN Dallah escreveu em "The History of Zoroastrianism" a respeito de uma conexão com demônios que controlavam a terra, sua habilidade de afundar abaixo da terra e que tais demônios na época de Zoroastro andaram pela terra em forma humana. No Denkard, é descrito que aquele que se torna um recipiente para a "religião do mal" torna-se fisicamente uma morada para "Demônios Profanos" ou Daevas. A pessoa cresce espiritualmente alinhada com Arezura praticando com disciplina o caminho de Daevayasna ou feitiçaria Yatukih. Arezur ou Arzur é o nome de um dos primeiros filhos de Ahriman que matou o primeiro homem.

ASANA - Postura relativa à prática de Yoga. Em referência ao Caminho Luciferiano, postura é qualquer coisa que seja estável ou consistente. Não existe uma postura definida no Ahrimanic Yoga, embora existam sugestões.

ATAVISM - Uma memória de conhecimento subconsciente semelhante a uma fera, um aspecto pré-humano do subconsciente - a serpente, crocodilo ou outra forma reptiliana. Os atavismos são freqüentemente pontos de poder latentes na mente.

ASTOVIDAD [Avestan / Pahlavi] - O demônio das trevas que é utilizado como uma forma divina para o Vampiro Magicko em terror ou rituais de alimentação atávicos. Astovidad é um demônio da morte, que possui grandes poderes dados a ele por Ahriman. Ele é chamado de Evil Flyer.

AZ [Avestan / Pahlavi] - Chamado de 'Concupiscência', Az é representado como Fome Sexual Primordial, o que eventualmente

devora todas as coisas. Az também está relacionado à menstruação (O KISS de Ahriman causa a menstruação nas mulheres) e é um destruidor no caos. Az estava conectada com a Fome Sexual, mas também com a dúvida religiosa, o que a relaciona com um Espírito Luciferiano que quebrou as correntes do dogma pela Luz Negra, a tocha da autopercepção do ser. Az também representa Lilith como a Deusa das Bestas da Terra, a própria mãe dos demônios e seres feiticeiros. Diz-se que Az foi criado no mito Zurvan como uma substância negra como o carvão, que devoraria toda a criação, manifestando-a como um ser vampírico.

Azazel [hebraico] - O primeiro anjo que trouxe a Chama Negra do ser para a humanidade. Azazel era o Senhor dos Djinn e dizia-se que era feito de Fogo na tradição islâmica. Azazel se recusou a se curvar diante do barro de Adão, dizendo que era profano. Ele foi lançado do céu para a terra e foi de fato o primeiro espírito independente, o iniciador do pensamento individual e antinomiano. Azazel foi mais tarde relacionado aos Vigilantes, o Deus Demônio e Cabra Hebraico e Shaitan. Azazel é um nome de Lúcifer, que é o aspecto solar do Dragão, o Portador da Luz.

Azhi [Avestan / Pahlavi] - Serpente, cobra

Azhi Dahaka [Avestan / Pahlavi] - o filho de angra Mainyu / Ahriman. Azhi Dahaka como o 'Storm Fiend' tem seis olhos, três cabeças e três pares de presas. Na forma humana, ele era Zohak, um antigo rei babilônico / cita / assírio ou Xá, que, de acordo com a mitologia zoroastriana, foi transformado no demônio da tempestade imortal por um pacto **com** Ahriman. Dizem que Azhi Dahaka está repleto de serpentes, escorpiões, sapos e outros insetos e répteis.

AZOTHOS - Uma fórmula de palavra sigílica que representa a definição da Golden Dawn do Princípio e Fim, Alfa e Omega. Azothos é uma forma reversa que é um símbolo e glifo do Adversário, Shaitan / Set e Lilith. Isto é um

palavra que significa auto-iniciação e o poder que é iluminado pela Chama Negra dentro.

Bevarasp [Avestan / Pahlavi] - Myraid of Horses, significando também Dez Pragas na humanidade. Este é um nome de Azhi Dahaka ou Zohak.

Chama preta - O Dom de Shaitan / Set, sendo percepção individual e consciência divina. A Chama Negra ou Luz Negra de Iblis é o presente do despertar individual que separa o mago do universo natural, sendo um presente Antinomiano da percepção Luciferiana. A Chama Negra é fortalecida pela iniciação do Adepto Negro, que é capaz de equilibrar um caminho espiritual com o mundo físico.

Magia Negra - A prática da transformação antinomiana e autocentrada, autodeificação e obtenção de conhecimento e sabedoria. A Magia Negra em si não denota dano ou transgressão a outros, ao invés, descreve "negro" como considerado a palavra raiz árabe FHM, carvão, preto e sabedoria. O preto é, portanto, a cor do conhecimento oculto. Magick é ascender e se tornar, por foco e direção desejados.

Caim —O nômade e feiticeiro Antinomiano que era a prole espiritual de Samael (o Dragão Negro) e Lilith (Dragão Vermelho / a mãe dos demônios) através do corpo de Eva na tradição bíblica. Diz-se que Caim foi o iniciado do Caul e, por meio de seu primeiro passo no Caminho da Mão Esquerda (prática Antinomiana), ele é o iniciador do feiticeiro e da bruxa. Caim também é o Ferreiro Negro que acende a Chama Negra na mente do iniciado. Tubal-Caim é o Daemon Baphomético que é o arquétipo encarnado de Azal'ucel, ou Lúcifer / Samael, o Dragão e Anjo Pavão. Daeva [Avestan / Pahlavi] - demônios, aqueles que são filhos de Ahriman e Az. Daeva também faz referência ao "Espírito" de Ahriman, aqueles que trilham o caminho da serpente, ou seja, o antinomianismo ou o caminho da mão esquerda.

Daeva Yasna [Avestan / Pahlavi] - Adoração do Demônio (Daeva) (Yasna), ou seja, o caminho Yatukih do Satanismo; a separação da ordem natural, pelo funcionamento de rituais e trabalhos mentais / físicos orientados por disciplina, tornando-se um corpo de trevas e luz, um Daeva que está continuamente expandindo a consciência e se tornando algo novo. O termo não reflete a adoração teísta ou dobrar os joelhos em direção a uma força exterior, mas sim uma direção desejada de auto-avanço por transformação. Daeva representa uma "máscara" de poder, especificamente para energias percebidas.

Dregvant [Avestan / Pahlavi] - Na tradição histórica do Zoroastrismo, uma pessoa encarnada com Druj, o espírito das trevas. Druj é referido como feminino e masculino, portanto, é um termo iniciático relacionado à união mais importante de Ahriman e Az, a matéria enegrecida e a escuridão ígnea de sua noiva. Um Dregvant é um Yatu ou iniciado do Daeva-Yasna.

Druj [Avestan / Pahlavi] - "Mentira" referindo-se a demônios, femininos e masculinos. O termo derivado mais tarde é curiosamente o antigo "Draug" persa, que também significa "Mentira" e é considerado conectado a "Serpente", "Cobra" ou "Dragão" (ou seja, Verme). Druj é um título que representa o poder antinomiano em um personagem, um daeva em carne.

Mau Olho - Em Nos antigos escritos Gathic, o Olho do Mal é considerado um poder do Daeva e Druj, significando o poder de causar morte, opressão e doença. Em um sentido moderno, o Olho do Mal representa a janela para a Alma ou o próprio Espírito, não apenas como algo negativo, mas igualmente positivo. O Olho do Yatu é a presença comandante que é uma forma de lançar feitiços, para focar a própria Vontade no objetivo desejado, para alcançar um resultado. Muitos Daevas estão diretamente relacionados ao Olho do Mal, portanto, também é um símbolo de Ahriman.

Ghanamino [Avestan / Pahlavi] - Nome de Ahriman ou Angra Mainyu, grafia do Denkard. Ocorrendo também como Ganamino e Akundag { *de textos maniqueístas*).

HVHI - Reverso de IHVH, o nome de Deus no Cabalismo. HVHI é o nome de Samael e Lilith, o Adversário - o próprio nome da escuridão manifesta.

Jahi [Avestan / Pahlavi] - Os companheiros / concubinas do Yatu. Uma grafia alternativa de Jeh.

Jeh [Avestan / Pahlavi] - Uma manifestação da Prostituta, AZ na tradição zoroastriana. Jeh é um consorte de Ahriman, o Sorcerous Daemon das sombras e trevas. Foi ela quem despertou Ahriman de seu grande sono, o que nenhum outro feiticeiro, feiticeiro, bruxa ou demônio poderia fazer. Jeh-AZ é o impulso sexual e inspirador que causa movimento, fricção e mudança. Jeh e Az representam espiritualidade predatória, a fome de existência continuada.

Khrafstra [Avestan / Pahlavi] - Besta, representando um dev (demônio) na terra, Escorpião, lobo, mosca, morcego, serpente, lagarto, sapo e qualquer criação de Ahriman.

Caminho da mão esquerda - O Antinomiano { *contra a ordem natural atual*) caminho que conduz à auto-deificação (divindade). LHP significa que a humanidade tem um intelecto separado da ordem natural, portanto, na teoria e na prática, pode avançar na busca do domínio dos espíritos (referindo-se aos elementos do self) e direção controlada em uma área positiva da própria vida - a diferença entre RHP é que eles buscam a união com o universo, o nirvana e a bem-aventurança. O LHP busca a desunião para crescer em percepção e existência, força e poder de uma mente desperta. O Caminho da Mão Esquerda do sânscrito Varna Marga, que significa 'Caminho da Esquerda', simboliza um caminho desviado de todos os outros, subjetivo apenas para si mesmo. Para realmente caminhar no Caminho da Mão Esquerda, deve-se esforçar-se para quebrar todos os tabus pessoais e obter conhecimento e poder desse caminho contrário, expandindo assim o poder de acordo.

Lilith [Hebraico] - A Deusa da Bruxaria, Magia e Feitiçaria. Lilith foi a primeira esposa de Adão que se recusou a ser submissa e se juntou às sombras e espíritos demoníacos nos desertos. Lilith também foi considerada a mãe espiritual de Caim por seu companheiro, Samael (Shaitan) o Dragão. Lilith apareceu na época dos sumérios como uma Deusa das Bestas da Natureza, assim como Feitiçaria e Fornicação Noturna. Lilith dizia ter muitas formas, desde belas mulheres até metade humana e a metade inferior animal, até metade mulher e metade chama. Lilith também é a mãe de demônios e de um espírito vampírico, que é uma manifestação primordial do Zoroastriano e Maniqueísta AZ e Jeh. Lilith também pode ser relacionada à indiana KALI, cujo nome é um de seus 17 nomes.

Luciferiano - Um Luciferiano é um indivíduo que reconhece os traços espirituais associativos do Deus / Ess interior. Luciferianos não adoram Satanás, mas reconhecem que deve haver equilíbrio entre o material e o espiritual, a escuridão e a luz. Luciferianos vêem seu próprio ser como tendo a Chama Negra de Lúcifer - Samael e Lilith dentro, isto é intelecto e sabedoria. Isso está além do bem e do mal, o espírito tem dois aspectos - o demoníaco (instinto, desejo) e o angelical (inteligência, consciência).

Luciferian Magick - Essencialmente próximo ao termo, Magia Negra, mas se concentra especificamente na ascensão de uma forma auto-divinizada e isolada em referência a Lúcifer, o portador da Luz. Luciferian Magick pode neste termo fazer referência à busca de Luz e escuridão através do desenvolvimento mágico, não um conceito abstrato, mas para manifestar a Vontade tanto no mundo espiritual quanto no físico.

Magick - Para ascender e se tornar. Em um sentido Luciferiano, Magick é fortalecer, desenvolver e iniciar o self através de formas equilibradas de Mudança Desejada.

OVLM HQLIPVTh - Olahm Ha-Qliphoth [hebraico] - o mundo da matéria em que vivemos, criado pelo desejo de

o adversário sendo Samael e Lilith. Os elementos deste livro, se encontrados e utilizados no contexto de sua escrita, exhibe possibilidades por meio da iniciação para envolver, controlar e manifestar o desejo do Luciferiano.

Paitisha / Paityara [Avestan / Pahlavi] - Um daeva / druj que é contra-ação, antinomianismo e oposição. Este espírito é uma manifestação da corrente Luciferiana de Ahriman e Az, complementada / fortalecida por Aeshma ou o resultado do caminho, Heshem.

Espiritualismo Predatório - O ato de devorar energia espiritual e tornar o Adepto mais forte com a prática ritual, o ato de envolver a energia espiritual simbolicamente ou literalmente com base na crença teísta ou não teísta, uma vez circundando o espírito ou máscara divina, simbolicamente devorando e consumindo a associação do espírito em si mesmo. Pode ser atribuído às práticas internas da Ordem Negra do Dragão. Ritual publicado em Luciferian Witchcraft, The Ritual of Druj Nasu é um rito vampírico ou predatório que utiliza antigas inversões de feitiçaria persa e técnicas de feitiçaria para fortalecer a consciência.

Qlippoth - Como o Zohar atribui o Qlippoth como sendo um resultado da Separação da criação, parece por mera definição que o Qlippoth é de fato inerente ao conceito da Chama Negra, ou Presente de Samael. Entre duas coisas separadas, existe um conceito de Separação que é essencialmente o conceito de 'casca' ou 'casca' sendo os aspectos que o feiticeiro deve preencher e, por sua vez, devorar no processo de se tornar como Samael e Lilith. O Qlippoth e a Árvore da Morte (Da'ath) são o caminho para se tornar como o Adversário, pois a Árvore da Vida é o caminho para se unir a Deus (tornar-se um com).

Sabbat - A reunião e conclave de feiticeiros. Existem, em um sentido conceitual, dois tipos de Sabbats - o Luciferiano e o Infernal. O Infernal é uma jornada bestial e terrestre, semelhante às mostradas em xilogravuras e coletas

pontos. O Infernal Sabbat às vezes é sexual, onde o feiticeiro pode mudar de forma e se comunicar com seus familiares e espíritos. O Luciferian Sabbat é um fenômeno solar e aéreo baseado em sonhos, fluando no ar e tendo sensações de um calor quente semelhante a sentar ao sol. O Luciferian Sabbat é um fortalecimento e desenvolvimento do Corpo de Luz, o duplo astral do Adepto.

Sabático - Um termo relacionado como o conhecimento da reunião secreta, o Sabá. Este é um foco de ensino inspirado com base no desenvolvimento mágico via sonho e projeção astral. O Sabá é a reunião de feiticeiros em carne sonhadora, quando o corpo é abandonado pela psique, que é capaz de seguir em frente em qualquer forma que desejar. O feiticeiro ou feiticeira que pode participar do Sabá já liberou a mente por meio de um processo de prática mágica Antinomiana, reforçando e fortalecendo a imaginação como uma ferramenta de visualização, semelhante à adivinhação e 'visão' com espíritos.

Tons - Espíritos dos Mortos, fantasmas e fantasmas que caminham no plano astral. Esses espíritos podem representar em alguns casos o corpo do feiticeiro no plano dos mortos, um mundo separado em algumas áreas de nossa própria percepção viva. Na evocação e na prática necromântica, as sombras se aproximam e se aproximam do mundo dos vivos.

Feitiçaria - A arte de envolver a energia e o poder de si mesmo, por meio da auto-fascinação (inspiração pela imaginação). Feitiçaria é um controle voluntário de energias de uma corrente mágica, que responde pela Vontade e Crença do feiticeiro. Enquanto a feitiçaria é o cerco ou enfeitiçamento do poder em torno do eu, a Magick é a mudança intencional do universo objetivo.

Staota [Avestan / Pahlavi] - Uma vibração que poderia causar a morte ou alguma mudança, aquela que envolveria aquele que soa o Staota em energia autocentrada. Um Staota é usado

historicamente no conto mitológico, The Matigan-I Yosht-I Fryan. Uma técnica feiticeira apresentada na segunda edição de YATUK DINOIH.

Tiamat [Assírio] - Conceito gerador do qual todos surgiram. Tiamat é um princípio dragão feminino cuja ninhada era metade inseto, besta ou serpente. Tiamat é vista como a deusa vampira no Caminho Luciferiano.

Therion [Grego] - A Besta Refere-se aos aspectos ocultos da mente.

Tishin [Avestan / Pahlavi] - Um demônio da sede ou druj vampírico / luciferiano, serpente e demônio. Tishin está relacionado ao conceito de desejo de existência continuada, portanto, imortalidade e separação do eu do mundo objetivo. Este conceito está dentro da gnose da Espiritualidade Predatória e relaciona o Luciferiano a buscar expandir a mente por iniciação, para manifestar seu desejo na terra.

Vampirismo / Vampirismo - O ato de consumir Chi ou Anghuya em um ambiente ritualizado. Vida ou força energética é encontrada em todas as coisas, o feiticeiro praticando o vampirismo envolveria e consumiria para ficar mais forte com esta energia. Praticantes de Vampirismo CRIAM seu próprio Chi, mas também usam Chi absorvido ou drenado de outras fontes para manipular a sombra por meio de sonhos e rituais, tornando-se mais fortes. O Olho é tanto um símbolo do vampirismo quanto da prática luciferiana, espiritualidade predatória. O vampirismo é baseado nos fundamentos dos primeiros textos egípcios e nas teorias de seleção natural de Charles Darwin. Não se referindo à Religião do Vampirismo. Veja ESPIRITUALISMO PREDATÓRIO.

Yatukih [Avestan / Pahlavi] - Termo que denota a relevância da feitiçaria na mitologia persa. Relacionado diretamente com o título da prática da feitiçaria Ahrimanic / Satânica e o praticante em um sentido moderno. Veja "Yatuk Dinoih".

Yatuk Dinoih [Avestan / Pahlavi] - Bruxaria e Feitiçaria. O desenvolvimento e a prática de feitiçaria adversária e oposta para envolver a bruxa ou mago em energia desenvolvida pelo próprio. O princípio da Escuridão e da adoração do Deva / Druj (Demônio) desta seita estava em uma aparente forma de modelo, que ao se tornar como Escuridão eles desenvolveram uma Luz interior. Veja LUCIFERIAN WITCHCRAFT - Grimoire escrito por Michael Ford.

Yatus [Avestan / Pahlavi] - Um grupo de 'demônios' ou feiticeiros que praticam a feitiçaria Yatukih e Daeva-Yasna. Os Yatus eram liderados por Akht-Jadu, Akhtya. Eles também eram considerados nômades por natureza, vagando por todas as partes da Pérsia praticando sua religião. Este termo não leva em consideração a religião zoroastriana, enquanto as práticas modernas e separadas descritas no Liber **HVHI** e partes da feitiçaria luciferiana são manifestações de um novo tipo de interpretação da prática de Daeva-Yasna.

Yezidi [Curdo] - Considerados 'adoradores do diabo' por estranhos, os iazidis são aqueles que se dedicam a Malak Tauus, o anjo pavão, também chamado de Shaitan ou Lúcifer. No MESHAF RESH, o Livro Negro, Azazel é o primeiro anjo, criado antes de qualquer outro. Ele é considerado o mais belo e é aquele que ensina e ilumina a humanidade. Nas áreas de Yatuk Dinoih, Sabbatic e

Na Feitiçaria Luciferiana, a transformação ocorre pelo abraço e transformação da força oposta, ou idéias adversárias (antinomianas) dentro do self. O iniciado move-se através da corrente mágica para fortalecer seu próprio ser. Em um contexto moderno, Malak (Angel) Tauus (Peacock) é o símbolo da iluminação solar, sabedoria e belo ser desenvolvido.

DEDICAÇÃO

Desejo agradecer ao Priest Dualkarnain por seu apoio, edição de assistência e desenvolvimento dentro da ORDEM DE FÓSFORO. Hope Marie que é uma excelente parceira. Todos os irmãos e irmãs do Conselho de Arezura que assim trabalharam tiveram que orientar o crescimento da Ordem em 2007.

SOBRE O AUTOR

Michael W. Ford é autor de vários livros e publicações sobre o Caminho da Mão Esquerda e Magick. Michael é o fundador da ORDEM DO FÓSFORO e da ORDEM NEGRA DO DRAGÃO.