

O Livro Verde dos Feitiços de Amor



Por Frater Magog

MA

GO

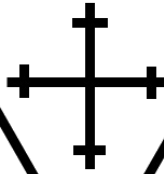
93 = 418 = 666

θηλυα

Αγαπη

...

...



G

Dedicatória

Dedico essa obra à Deusa das estrelas, Nuit.
A aquele que me inspirava e impulsionava a seguir adiante,
soprando aos ouvidos palavras de alento, calor, companheirismo e
Vontade, meu Ser mais profundo, atemporal, onipresente,
onisciente e onipotente, Eu além de todo eu.
E aos meus companheiros de jornada, em especial à companheira
que eu escolhi para dividir as dificuldades e os sucessos que a
jornada da vida nos reserva.

“Porém que ela se levante em orgulho! Que ela me siga no meu caminho! Que ela trabalhe a obra de perversidade! Que ela mate o seu coração! Que ela seja escandalosa e adúltera! Que ela seja coberta de joias e ricos vestidos, e que ela seja desprovida de vergonha perante todos os homens!”

Livro da Lei – III:44

Índice

SOBRE O AUTOR	10
PARTE 1 - TEORIA	12
INTRODUÇÃO	12
CAPÍTULO 1	
Seu direito de ser feliz	14
CAPÍTULO 2	
O que é feitiçaria, pra quê e pra quem ela serve	15
CAPÍTULO 3	
Estrutura teórica de um feitiço.	16
CAPÍTULO 4	
Planetas, signos, dias da semana e elementos	17
4.1 Noções básicas	17
4.2 Características dos Planetas	17
4.3 Possibilidades do uso de 2 Planetas	19
CAPÍTULO 5	
Plantas, ervas, metais e perfumes	20
CAPÍTULO 6	
Utensílios e ferramentas utilizadas	21
CAPÍTULO 7	
A importância da dedicação ou consagração das ferramentas da arte ...	22
CAPÍTULO 8	
Técnicas de enfeitiçamento e tipos de materiais utilizados	24
CAPÍTULO 9	
O uso de bonecos de pano, cera e outros	26

9.1 A escolha do material	27
9.2 Confecção	27
9.3 Trazendo à vida	28
9.4 Modos de uso	28

CAPÍTULO 10

O animismo	30
----------------------	----

CAPÍTULO 11

Os poderes mentais – Psicurgia	31
--	----

CAPÍTULO 12

Preparação e treinamento	32
12.1 Concentração	32
12.2 Fortalecimento da Vontade	33

CAPÍTULO 13

O uso de oráculos (tarot, runas, etc)	34
---	----

CAPÍTULO 14

O uso de pantáculos mágicos	35
Primeiro pantáculo de Vênus	35
Segundo pantáculo de Vênus	36
Terceiro pantáculo de Vênus	37
Quarto pantáculo de Vênus	37
Quinto pantáculo de Vênus	38

CAPÍTULO 15

O uso de divindades e espíritos telúricos (terrestres) e ctônicos (intraterrestres)	39
Hades grego, o deus supremo	39
Perséfone, a rainha de Hedes	40
Érebo, a escuridão	41
Nix, a noite profunda	42
Hécate, a feiticeira	43
Hermes, o guia dos mortos	44
Empusa, a sedutora imortal	45

Erínias, as punidoras	46
Tânato, a morte	47
CAPÍTULO 16	
Testemunhas e elos de ligação	48
CAPÍTULO 17	
O uso das energias e a magia	49
CAPÍTULO 18	
Os poderes e a sabedoria dos grimoires	50
CAPÍTULO 19	
Criando entidades/servos mágicos	51
CAPÍTULO 20	
Firmando ou assentando espíritos e poderes	54
CAPÍTULO 21	
Divindades relacionadas	56
21.1 Panteão Grego	56
Afrodite	56
Hera	57
Eros	58
Hetaíra	59
Pã	60
Pandemos	62
Pandora	63
Príapo	64
21.1 Panteão Egípcio	65
Bastet	65
Hator	66
Ísis	67
Sekhmet	68
21.3 Panteão Romano	70
Cupido	70
Diana	71

Juno	72
Lúcifer	73
Vênus	75
21.4 Outros panteões	76
Asmodeus	76
Astarte	77
Erzulie	78
Freya	78
Fulla	79
Lilith	80

CAPÍTULO 22

Lilith: mito poderes e invocação	84
22.1 Cultuando Lilith (altar, perfumes, imagem, cores, oferendas, velas)	85
22.2 Invocando Lilith	86

CAPÍTULO 23

O uso de entidades demoníacas dos grimoires para trabalhos de amor. . .	88
23.1 Daemons	89
Sitri	89
Beleth	89
Zepar	90
Sallos	91
Gaap	91
Furfur	92
Vual	93
Gremory	93
Dantalion	94
Frimost	95
Hicpacth	95
Sergutthy	95
Brulefer	95

CAPÍTULO 24

Poder dos olhos	96
CAPÍTULO 25	
Estatuetas carregadas com força mágica	98
CAPÍTULO 26	
Como criar e usar encantamentos	100
CAPÍTULO 27	
O poder e o uso dos sigilos	101
CAPÍTULO 28	
Filtros de amor, comidas e bebidas	103
CAPÍTULO 29	
Desprotegendo seu alvo	104
CAPÍTULO 30	
Uso da energia sexual e da emoção	106
CAPÍTULO 31	
Psicurgia X Feitiçaria	109
PARTE 2 – PRÁTICA	
CAPÍTULO 32	
Sugestões e passo a passo de feitiços	110
CAPÍTULO 33	
Elementos para a composição de feitiços pessoais	132
INDICAÇÃO DE LIVROS PARA LEITURA	140

Sobre o autor

Frater Magog, de 36 anos, autor do livro básico de goétia para iniciantes, – Goétia Passo a Passo – estudioso das artes ocultas em torno de 17 anos e tendo como referências dentro do ocultismo ocidental autores que ele considera pilares, tais como Cornelius Agrippa, Franz Barret, Eliphas Levi, Papus, Dion Fortune, Helena Petrovna Blavatsky, Gurdjieff, Israel Regardie, e, sua maior influência, Aleister Crowley.

Sendo ele iniciado em Ordens de cunho Thelemico, mágico e filosófico, várias vertentes foram então praticadas com o decorrer dos anos, dentre elas a Magia Cerimonial e todas as suas disciplinas, tais como invocação, evocação de espíritos, confecção de Talismãs, Teurgia clássica, a Goétia Salomônica e assuntos que vão desde o que poderia ser chamado de baixa magia ou feitiçaria até alta magia ou teurgia.

Magog, em sua vida profana é pai, empresário, life e executive coach, palestrante, professor, consultor, estudante acadêmico de Filosofia.

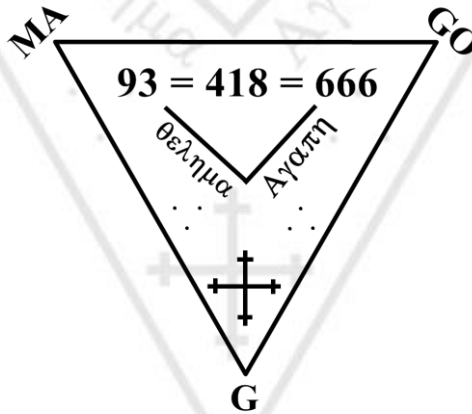
Dentro da forma de abordar os temas ocultos, seja nas vertentes tanto tradicional quanto moderna, Magog possui uma didática passo a passo para que o estudante possa compreender não só o texto, mas todo o seu contexto. Ele entende que de pouca valia há aprender um método diretamente sem estudar e compreender suas bases, sejam sociológicas, filosóficas ou espirituais, dando assim uma ênfase ao aspecto histórico e antropológico de culturas antepassadas que compõe o nosso atual cenário de assuntos ocultistas, ou seja, estudar e compreender as relações entre a magia primitiva, medieval para compreender as adaptações e mudanças que houveram até termos o que chamamos de magia moderna, observando erros e aspectos que têm sido ignorados por muitos que passam por assuntos de maior profundidade com superficialidade e indiferença.

Em sua visão Thelemica, tanto teórica quanto prática, ele compreende

onde o Livro da Lei diz que a Lei é para todos, então ele busca, à sua maneira e dentro de sua forma particular, desenvolver a melhor forma didática de apresentar assuntos, se não obscuros parcialmente, completamente deturpados no sentido de equívocos e apresentações feitas por pessoas destituídas de conhecimento e de uma falsa autoridade.

Ainda pelo aspecto Thelemico e na santa Ordem Astrum Argentum, a frase tida para ele como de extrema importância é que o mistério é o inimigo da verdade. Magog acredita que, ainda que sejam apresentadas consoantes e vogais a uma pessoa, cada um seguirá seu caminho, uns tornando-se poetas, outros jornalistas e outros ainda apenas odiando ler e escrever. Na mesma ideia, ocorre que todo músico aprenderá as 7 notas musicais, um tocará os clássicos, outros rock e ainda outro samba, e, por fim, neste cenário, Magog compreende que a luz é única mas as suas cores e possibilidades são infinitas.

Amor é a Lei, Amor sob Vontade!



Parte 1 - Teoria

Introdução

Este é o primeiro de 3 livros de uma coleção sobre trabalhos de feitiçaria, sendo este o que aborda a Feitiçaria Amorosa.

Se você adquiriu a coleção toda, observará que alguns capítulos se repetem e outros parecem se repetir, isso se deve ao fato de que as explicações sobre treinamento básico da feitiçaria, o que é, para quem serve, os tipos de materiais e usos são questões padrão, ou seja, independente do seguimento que se queira utilizar desta ferramenta (feitiçaria), deve-se ter esse conhecimento prévio básico.

Por que “O Livro Verde da Feitiçaria Amorosa”?

Dentro da tradição mágica ocidental, Vênus é tido como o planeta do amor e daí deriva o termo “doenças venéreas” significando “doenças derivadas do amor”.

Sendo Vênus relacionado a sephira de Netzach na Cabala Judaica, a cor atribuída ali é verde, e ainda sua relação como o planeta confundido como Estrela ao ser visto da Terra, e ganhando o significativo nome de Estrela Dalva, ou ainda Estrela da manhã, pois a mesma pode ser avistada na aurora do dia, recebendo assim esse título por supostamente ser a precursora da luz e por si só portadora da mesma. Dentro dessas informações temos um importante nome dentro do escopo da feitiçaria, que é o de Lúcifer, do latim “o portador da luz”, em paralelo com o mito grego de Prometeu(o que roubou o fogo dos deuses), e não nos esquecendo que o próprio messias judeu se autoproclamou como “A Estrela da Manhã”.

Os deuses e forças relacionadas com Vênus estão relacionados aos poderes dos relacionamentos, amores, sexo e uniões em geral. A deusa Afrodite e o deus Eros também são forças que trabalham nessa esfera, seus nomes deram origem às palavras: afrodisíaco e erotismo/erótico.

O que esperar deste livro?

Explicações passo a passo do que vem a ser: feitiçaria, suas técnicas, seus materiais, seus poderes, seu animismo, sua forma de preparação, seus instrumentos e seus tipos de trabalho e espíritos dentro do contexto amoroso e de relacionamentos, seus poderes magnéticos e sua força de atração. O livro então é composto na sua primeira parte pela teoria e funcionamento da feitiçaria e na segunda parte pelo uso prático dela.



Capítulo 1

Seu direito de ser feliz

“TODO HOMEM TEM O DIREITO DE VIVER PELA SUA PRÓPRIA LEI, SEM TEMER QUE QUALQUER DEUS POSSA LHE NEGAR ISTO.” – Raul dos Santos Seixas

Muito se tem falado sobre magia, bruxaria, feitiçaria e o uso em geral de forças que poderíamos chamar de sobrenaturais, pelo fato de ainda serem forças desconhecidas pela ciência oficial. No entanto, paralelamente, a ideia de poder alterar, melhorar, consertar ou mesmo criar uma situação ou ainda uma vida melhor parece confrontar com a ideia impregnada dentro de um conceito judaico-cristão de pecado, sofrimento, merecimento e até mesmo culpa.

Esses conceitos vêm de encontro, tentando nublar ou enfraquecer os poderes relacionados com o Homem e a Natureza que o circunda, tirando seu poder ou mesmo diminuindo através da ideia de um conceito de culpa, vulnerabilidade, fraqueza e dependência de um Deus único criador.

Quando perguntado a qualquer pessoa comum qual é o seu objetivo em conquistar determinado desejo, ela associará que aquilo a tornará mais feliz. Mesmo que tenhamos conceitos diferentes, dentro de uma gama de subjetividades do que vem a ser “felicidade”, ainda assim respeitamos a visão, conceito ou desejo que aquela pessoa tenha quando se relaciona ao mundo e universo particular dela, ou seja, a feitiçaria e a magia em si vêm para proporcionar a conquista dos desejos mais profundos da alma humana, seja com relação ao amor, aos negócios, à saúde, ou mesmo a um desenvolvimento pessoal em direção à espiritualidade.

Capítulo 2

O que é Feitiçaria, pra quê e pra quem ela serve

Feitiçaria, opondo-se à ideia de apenas elevação espiritual da teurgia, pode ser entendida como o uso dos poderes tanto psíquicos quanto de seres e coisas de um universo vivo (anímico) e material (como pedras, plantas, animais, etc), ainda, a feitiçaria é o uso de poderes para a realização de objetivos materiais, tais como: conquistas amorosas, vingança, dinheiro, proteção, dominação, informações e etc.

Em resumo, essa linha de trabalho mágico tem relação com os desejos mais materiais ou humanos, tais como poder, sexo e proteção.

A feitiçaria é um instrumento de poder para conquistas e realizações materiais e serve a todo aquele que deseja uma realização amorosa, pessoal, financeira, social (ascensão política por exemplo) e etc.

A feitiçaria pode ser utilizada por toda pessoa que deseja conquistar seus objetivos através dos seus poderes pessoais (psíquicos) em conjunção com forças materiais de uma natureza anímica (viva).

Capítulo 3

Estrutura teórica de um feitiço

Dentro da estrutura de um trabalho de feitiçaria ou da magia em geral, alguns elementos devem ser levados em conta: dias, horários, lugares, materiais e forças envolvidas. Vamos aqui nos ater às forças e materiais envolvidos.

Quanto aos materiais, é importante notar que a composição de todo o trabalho deve seguir uma linha que esteja em sintonia com os objetivos do feitiço. Exemplo: se estamos fazendo um trabalho de amor, amarração, adoçamento ou união de casais, em sua composição haverá elementos como: peças de roupas íntimas, pimenta, mel, maçã, açúcar, azeite de dendê, quartzo rosa, rosas vermelhas, perfumes adocicados e etc.

Outros elementos de uso mais pessoais, como sangue menstrual, sêmen, aparas de unha, cabelo e outros de natureza orgânica do feiticeiro ou do alvo poderão ser usados e conectados como no caso de um boneco. Ainda assim, mesmo havendo os princípios de natureza viva nesses elementos, eles precisam ser entregues para que “alguém” execute o pedido e nesse momento é que se deve entregar à força relacionada ao trabalho, seja ela uma divindade, um demônio, loa, pombagira ou qualquer outra força de cunho amoroso dos panteões religiosos.

Exemplificando, ainda que se possua um fio de cobre (materiais relacionados ao trabalho) e ele por natureza seja um excelente condutor da energia elétrica, ainda assim precisamos conectá-lo a uma fonte de energia (entidade ou força relacionada). O método para ligar o material às forças envolvidas (espíritos) são as palavras de dedicação e entrega do feiticeiro ao espírito relacionado (encantamento).

Em resumo, não adiantará preparar um excelente prato (trabalho) e não chamar o “garçom” (entidade) pra entregar na mesa do “cliente”.

Capítulo 4

Planetas, signos, dias da semana e elementos

4.1 Noções básicas

O mago medieval definia nas esferas celestes aspectos da vida humana, assim, ele atribuía aos planetas: signos, dias e elementos. Sob esse ponto de vista, o autor entende como mais que necessário que o magista/feiticeiro/aprendiz saiba os conceitos básicos dessas regências planetárias.

Planeta	Signos	Dia da semana	Elementos
Sol	Leão	Domingo	Fogo
Lua	Câncer	Segunda-feira	Água
Marte	Áries e Escorpião	Terça-feira	Fogo
Mercúrio	Gêmeos e Virgem	Quarta-feira	Ar e Terra
Júpiter	Sagitário/Peixes	Quinta-feira	Fogo e Água
Vênus	Touro e Libra	Sexta-feira	Terra e Ar
Saturno	Capricórnio/Aquário	Sábado	Terra e Ar

Ps.: Aquário e Peixes, na astrologia moderna se relacionam com Urano e Netuno.

4.2 Características dos Planetas

Ao planeta Vênus é atribuído, como previamente dito, tudo o que se relaciona ao amor, ao magnetismo, aos relacionamentos, à sedução, à arte, à música, à dança, à beleza física e aos afrodisíacos, – termo este

derivado da deusa Afrodite – assim como também já citado que as doenças venéreas são aquelas derivadas de Vênus e das relações de amor.

Vênus se relaciona bem com todos os outros deuses, exceto Saturno (sábado). Podemos então compreender que é possível trabalhar com Vênus em todos os dias, sem problema algum. No caso do sábado, ainda poderemos trabalhar caso queiramos relações de destruição, morte e afastamento.

- **Sol:**

Tudo o que se relaciona com brilho pessoal, crescimento e sucesso.

Regências do Sol: energia, vitalidade, honras, glórias, soberania, poder, prosperidade, riqueza, dinheiro, sucesso.

- **Lua:**

Tudo o que se relaciona com força astral e poderes psíquicos.

A Lua simboliza o feminino, o mistério, a maternidade, os registros akashicos (memória da natureza), a família, o ambiente da casa de moradia, viagens, magnetismo, vampirismo, clarividência, energia vital, animais noturnos, águas em geral.

- **Marte:**

Tudo o que se relaciona com a ideia de energia e aumento de potência para qualquer ação.

Regências de Marte: força, coragem, iniciativa, determinação, guerra, paixão, disciplina, força mágica.

- **Mercúrio:**

Tudo o que se relaciona com sagacidade, esperteza.

Regências de Mercúrio: comunicação, velocidade, comércio, negócios, persuasão/oratória, amigos, mudança de humor, imaginação/criatividade, aceleração de processos.

- **Júpiter:** Tudo o que se relaciona com poder e autoridade.

Regências de Júpiter: prosperidade, riqueza, justiça, mente empreendedora, criatividade para negócios, expansão em qualquer área.

- **Saturno:** Tudo o que se relaciona com cálculo, projeto, estratégia e tempo.

Regências de Saturno: divinação, sonhos, proteção, invisibilidade, ocultação, vampirismo.

4.3 Possibilidade do uso de 2 Planetas

Vênus X Sol: popularidade, desenvolvimento artístico.

Vênus X Lua: uniões harmoniosas, casamento muito prolífico, boa vida familiar.

Vênus X Mercúrio: uniões amorosas, pensamentos românticos, sucesso artístico.

Vênus X Marte: maturidade sexual prematura, uniões baseadas no sexo.

Vênus X Júpiter: ganho rápido de popularidade, "cair apaixonado", casamento.

Vênus X Saturno: uniões românticas com notável diferença etária.

Capítulo 5

Plantas, ervas, metais e perfumes

Dentro do conhecimento filosófico e prático da magia e em especial da feitiçaria ou magia dos campos, algumas plantas são atribuídas a Vênus, tais como: verbena, rosas, valeriana, vetiver, calêndula, e algumas vezes lírio vermelho. No entanto, existem algumas regras que podem ser dadas como dicas ao feiticeiro para que identifique plantas relacionadas ao Planeta. As plantas naturais ou com regência venusiana possuem uma estrutura delicada, um aroma doce e alguns traços delicados em sua estrutura, cabendo aqui um certo grau de sentimento/percepção/intuição do magista ao observar a planta.

Ainda dentro do contexto de plantas, temos os frutos atribuídos a Vênus, esses de sabor adocicado, como é o caso do figo, da pêra e da maçã, muito conhecida em trabalhos de envoltamento e feitiçaria nos contos infantis. Ainda outras frutas podem ser atribuídas a Vênus, mas o que se deve observar é que possuem um sabor adocicado e geralmente são aquosas.

Assim como as plantas, poderão ser ofertadas futuramente a espíritos relacionados com os trabalhos de feitiçaria amorosa ou mesmo enfeitiçadas para serem consumidas pelo alvo ou ainda criar poções/filtros de amor e erotismo.

O metal atribuído a Vênus é o cobre, que poderá ser usado em joias, talismãs, amuletos e pantáculos. Tem a característica de ser um excelente condutor da energia magnética de Vênus. Podemos, com ele, fortalecer nossos trabalhos, utilizando um caldeirão de cobre, um anel com a pedra de Vênus apropriada ou mesmo enrolar/ligar nossos bonecos um a outro para unir em trabalhos de amarração.

Capítulo 6

Utensílios e ferramentas utilizadas

Dentro das ferramentas e utensílios utilizados, é de suma importância que o feiticeiro saiba que ele é um operador das forças naturais e por isso seria muito interessante e útil que tivesse ao seu dispor materiais que ele venha a utilizar frequentemente ou futuramente, tais como flores de diversas plantas, pedaços dos metais planetários tais como cobre, ferro e estanho, temperos e condimentos tais como pimentas, azeite, mel, açúcar, sal, enxofre e outros utensílios simples à sua disposição.

O feiticeiro pode ir aumentando a lista de materiais à sua disposição e ir armazenando em vasilhas para se utilizar quando houver necessidade. Já ferramentas operacionais, tais como caldeirão, tacho de cobre, panela de ferro ou de barro e também facas ou atames para uso no corte de plantas ou mesmo sacrifício de animais, incensos, óleos vegetais devem ser guardados e consagrados ao uso da arte da feitiçaria.

O uso do caldeirão é muito frequente para a realização de alguns feitiços sendo para ferver, queimar, produzir cinzas e etc.

Dentro dos trabalhos sugeridos, a faca/atame poderá servir para limpezas (banimentos), desenhos de símbolos no chão ou mesmo entalhados em madeiras, metais, velas e etc. A utilização da faca ou atame para sacrifício também estaria dentro das possibilidades de uso da mesma.

O uso de fitas coloridas, preferencialmente de seda, também está entre as ferramentas que deverão estar à disposição do feiticeiro para amarrar, ligar ou mesmo dar nós, como é o caso dos trabalhos para impotência sexual masculina. As fitas vermelhas e rosa relacionam-se com trabalhos de paixão e amor, assim como a verde venusiana.

Capítulo 7

A importância da dedicação ou consagração das ferramentas da arte

Toda ferramenta ou objeto utilizado dentro das práticas mágicas da feitiçaria devem ser purificados e consagrados, seja o atame, bastão, pantáculos, caldeirão, canetas e etc.

Em resumo, consagrar é tornar sagrado, ou seja, dedicar algo comum e vulgar em algo único e sagrado a uma força, Deus ou entidade que se queira.

Deve-se primeiro purificar de energias anteriormente conectadas ao objeto, seja por ter comprado em alguma loja ou se apenas pegaram nas mãos, enfim, pode-se proceder da seguinte forma:

Purificação (água):

Pegue o objeto e lave com água corrente enquanto recita: “Que todas as energias aqui possam ser levadas embora e assim eu te torno virgem para receber tua consagração.”

Nesse caso, pode-se também fazer uma mistura de água mineral com sal e lavar o objeto enquanto se recita: “Eu te purifico agora pela força dessa água e pelo poder desse sal, eu te torno puro e limpo aos meus trabalhos mágicos.”

Consagração (fogo):

Consagrar é dedicar a algo, tornar sagrado, muitas formas são possíveis de serem feitas assim como na purificação, passamos aqui a mais simples pra uso rápido e prático.

Após purificar, você precisará do incenso da divindade, ser ou força a que se queira dedicar, de uma vela na cor que corresponda, – caso não se saiba pegue uma neutra como branca – e azeite de oliva ou um perfume da entidade.

Passo o azeite ou óleo essencial na vela e escreva nela o nome da entidade, acenda o incenso e invoque com o objeto ou ferramenta nas mãos, dizendo: “eu (fulano) te invoco força/deus/espírito para que envies tua força e consagre a essa ferramenta ou objeto para que eu possa usar dele com tua força.”

Levanta-se então a ferramenta e diga: “eu te consagro agora em nome de (diga o nome da força) para que me sejas útil em meus trabalhos de magia.”

Passo o óleo na ferramenta e diga: “eu te consagro pela força tal.”

Depois passo o objeto na fumaça do incenso e diga: “agora, pelo teu poder, ela vive (ferramenta).”

Guarde a ferramenta sempre longe de olhares de outras pessoas e só as use para os trabalhos mágicos. Caso ela for tocada por alguém, deverá ser novamente purificada e consagrada.

Capítulo 8

Técnicas de enfeitiçamento e tipos de materiais utilizados

As técnicas variam desde um potencial de força psíquica emanado através de um olhar que tanto pode subjugar alguém quanto encantá-lo; até uma maldição ou encantamento, lançados através da pronúncia de algumas palavras carregadas de paixão ou de ódio (que podem levar a situações muito prejudiciais ao alvo).

Tendo em seu escopo de técnicas o uso de fetiches (bonecos/efigies), de alvos, partes do corpo (cabelo, unha, saliva, sêmen, menstruação), ou mesmo objetos que tenham tido contato com o alvo (papel com a letra da pessoa, foto, roupas íntimas, etc) chamado de testemunhas na radiestesia e também a possibilidade do uso de animais ou partes destes também estão entre o arsenal de possibilidades mágicas dentro da feitiçaria primitiva.

Utilizando de poderes pessoais em conjunto com forças da natureza e a intenção dirigida o feitiçeiro consegue manipular a situação em seu favor, conduzindo os elementos envolvidos (materiais e forças) em direção do seu objetivo.

O uso de encantamentos e conjurações a seres superiores em poder, sejam eles telúricos (terrestres) ou ctônicos (intraterrestres) ou celestiais (deuses) também são utilizados no arsenal do feitiçeiro. Os grimoires estão repletos de técnicas com o uso dessa categoria de espíritos para a realização da Vontade do feitiçeiro.

Dentro da feitiçaria, a união de poderes psíquicos em conjunto com forças anímicas da natureza (materiais) + entidades/espíritos unidos num propósito são a potência e a força que desencadeiam como um laser em direção ao objetivo ou propósito do trabalho. O encantamento é o ponto que dispara essa força.

Assim como os raios solares chegam até nós de modo divergente (espalhados) e a lupa colocada no ângulo certo os converte em raios convergentes (ponto concentrado), que podem até colocar fogo na madeira, na palha ou ainda cegar alguém, matar formigas ou pequenos animais, assim também colocando-se diversos poderes que compõe a feitiçaria para uso prático, podem realizar prodígios no mundo material. A exemplo da luz invisível que se torna como um raio capaz de gerar o fogo visível. A mente do feiticeiro é esta lupa. Ela pode curar, matar, atrair, repelir, elevar ou derrubar.



Capítulo 9

O uso de bonecos de pano, cera e outros

Se têm notícia do uso dos bonecos ou fetiches e efigies mágicas desde os primórdios da humanidade e em especial do período rupestre. Quando o homem das cavernas ia a uma caçada, ele instintivamente parecia saber que ao simular ou criar uma imagem de acordo com o seu desejo ou vontade a ser realizado parecia influenciar diretamente na caçada, então temos inúmeras pinturas nas quais o homem primitivo retratava o ser/fera/besta abatido com lanças e transpassado por algum tipo de arma que ele dispunha. Num segundo momento, temos uma falsa concepção hollywoodiana de que os bonecos ou simulacros de pessoas tenham provindo unicamente do voodoo, em especial a sua parte mágica, o hoodoo. Essa visão nos foi passada através de filmes hollywoodianos, nos quais aprendemos a falsa ideia que daí fosse a origem dessa prática. Não adentraremos à história dessa crença e utilização mágica dos bonecos agora, mas podemos antecipar ao leitor que esse tipo de trabalho existe no planeta desde o início dos tempos, em tribos tão primitivas quanto a espécie humana na terra.

Frazer, em seu livro “O Ramo de Ouro” relata sobre práticas na linha de magia simpática, magia do contágio e magia de simulação (criar bonecos semelhantes ao alvo), em conjunto com o que chamamos atualmente na radiestesia como testemunhas (cabelo, aparas de unha, sangue, sêmen e qualquer parte orgânica do nosso alvo). Dentro dessa prática, pode-se utilizar mesmo uma assinatura pessoal, objetos que tiveram contato previamente com o alvo, tais como camisetas, calças, roupas íntimas (em especial para trabalhos de amor).

Dentro da mitologia cristã, nós temos um apontamento de um método mágico que anteriormente já era utilizado na feitiçaria, que é o fato de o criador ter se utilizado do barro e insuflado (soprado) nas narinas para dar vida à criatura cuja qual era um simulacro (semelhante) ao criador. A mesma operação pode e deve ser repetida quando criado um boneco, ou

seja, o feiticeiro após a confecção com os elementos que melhor lhe aprouver, ele primeiro nomeia, depois traz a vida através do sopro vital, pegando o boneco em suas mãos, ele poderá dizer o seguinte encantamento ou algo semelhante:

“(Nome do alvo) eu te chamo à vida e você me ouve agora, sem resistência e na mais pura obediência, porque eu sou teu Deus e você minha criatura.”

Vamos à prática!

9.1 A escolha do material

As melhores substâncias ou materiais para absorção da força mágica tanto dentro da prática quanto na história da feitiçaria parecem ser os seguintes elementos: barro, argila, cera, pano, palha e até mesmo madeira. Nos últimos tempos, mesmo a massa de bisqui tem sido utilizada por feiticeiros modernos.

Dentro das preferências do autor, o mesmo gosta de mesclar um ou mais elementos, tais como cera e gordura de porco. Sendo a gordura de origem animal, a mesma parece carregar ainda mais propriedades mágicas, ficando aí uma sugestão de uso: a gordura animal.

9.2 Confecção

O boneco deverá ser construído o mais semelhante possível, contendo em sua estrutura elementos testemunhais (unha, cabelo, assinatura ou qualquer objeto que tenha tido contato com o alvo), no caso de querer influenciar uma outra pessoa.

Ainda, na confecção pode-se levar em conta o uso da ideia do que se espera desse alvo, ou seja, se o boneco for feito de joelhos, submissão; se o mesmo for feito em uma postura em pé, para receber ordens dadas pelo feiticeiro; dois bonecos de costas um para o outro, no caso de separação de casal; e, se um boneco for criado vinculado a outro, magia de amarração amorosa. No caso, esse último tipo poderá ser feito para clientes, assim como os demais.

A composição do boneco estará dentro da criatividade do feiticeiro e este devesse conter em seu interior algumas testemunhas, de preferência

orgânicas (cabelos, unhas, sangue, sêmen, lágrimas etc), se possível, tendo tecidos (roupas) do alvo, essas poderão ser utilizadas para confeccionar vestes para o boneco. Perfumes ou óleos essenciais também poderão ser aplicados, com intuito de ter um melhor condensador fluídico.

9.3 Trazendo a vida

Após a confecção do boneco esse deverá ser trazido a vida, e, simulando as praticas religiosas mais vigentes, tais como o cristianismo, pode-se – perceba que é dito pode-se e não que seja obrigatório – simular com a “criatura” todas os ritos mais básicos, tais como nascimento, batismo e consagração. Damos em seguida alguns exemplo que poderão ser facilmente adaptados:

1. Criação: Fale em voz alta: “Eu te chamo a vida (nome do alvo) para que possas me ouvir e servir, eu sou Teu criador e Deus, e tudo que te ordenar deverás cumprir imediatamente”. Depois, assopre por 3 vezes em direção a cabeça (narinas) e diga: “Eu te dou a vida e ela eu tiro quando desejar.”

2. Batismo: Fale em voz alta: “Eu te batizo em nome do Pai, do Filho e do Espírito Santo (nome do alvo), receba essa água como sinal da tua aliança com teu Deus. Amém, Amém e Amém.”

3. Consagração: Passe óleo (azeite de oliva) na cabeça do boneco e fale: “Eu consagro com este óleo e o fogo do espírito santo o teu corpo, a tua alma e o teu espírito a mim e às minhas ordens. Amém, Amém e Amém.”

9.4 Modos de uso

A utilização dos bonecos é imensa e de eficácia extremamente poderosa. O feiticeiro poderá dar ordens que deseja que o alvo cumpra ou mesmo influenciar colocando o boneco em situações favoráveis ou desfavoráveis.

Exemplo:

Digamos que o feiticeiro queira que tal pessoa se apaixone por ele, ele deverá dizer ao boneco: “(nome do alvo) você me ama, a partir de agora

eu sou o seu pensamento durante todo o dia, sua dor é estar distante de mim, até em seus sonhos eu estou presente, venha para mim.”

Ordens devem ser dadas no imperativo, como de um Deus à sua criatura. Deve-se dizer como o alvo deverá agir, sentir e falar.

O perfume do feitiçeiro poderá ser colocado ao redor do boneco, assim como objetos pessoais para ligá-lo na esfera psíquica ao feitiçeiro. Caso haja um contexto sexual, o feitiçeiro poderá masturbar-se e utilizar os fluidos provenientes do ato para vincular-se ao alvo.

Pode-se também amarrar ou juntar com outro boneco que represente outra pessoa (amarração simples). Pode-se passar elementos que atuarão sobre a aura da pessoa, tal como açúcar, mel, pimenta ou qualquer outra forma de induzir a ações semelhantes, por exemplo: ao querer que a pessoa fique mais doce (mel e açúcar); para lhe aumentar o tesão e a paixão (pimentas, rosas vermelhas, óleo de ilang lang etc).

Também poderá colocar o boneco sob influência, conectando ele a um espírito, Deus ou qualquer outro tipo de força que atenda aos propósitos do feitiçeiro, para que ele sofra um fluxo constante de desejos e vontades enviadas pelo feitiçeiro e seus espíritos.

Ps.: O uso de entidades ou daemons (espíritos) será explicado em outro capítulo para fazer com que estes fiquem influenciando os pensamentos do alvo.

Capítulo 10

O animismo

Para o mago ou feiticeiro primitivo, ao ter um contato direto com a Natureza a percebia como viva, numa visão de que o universo material não se finda onde seus olhos enxergam, mas no princípio que anima todas as coisas, ou um princípio de vida por trás das aparências, então para o feiticeiro existe a ideia de que todo corpo (seja ele uma planta, uma pedra, um metal, um animal, um lugar) possui o seu correspondente anímico, seja um elemental, um guardião ou mesmo apenas um espírito, o que ele chamaria de alma ou anima. Em palavras mais simples e diretas, para o feiticeiro tudo poderia ser resumido em: o universo é vivo e responsivo (ou seja responde) para aquele que sabe se comunicar e agir dentro dos princípios da natureza.

Compreender o mundo a sua volta tornava e ainda torna o feiticeiro capaz de perceber as sutilezas que seres, forças e a energia das coisas e locais querem lhe dizer de alguma forma. Nesse nível sua percepção ampliada atuará, ainda que inconscientemente.

Capítulo 11

Os poderes mentais – Psicurgia

Todas as faculdades do magista/feiticeiro devem estar orientadas e devidamente treinadas para seu uso. Seus poderes de concentração, visualização e Vontade devem sempre ser aperfeiçoados para que sua força possa ser adequadamente direcionada, seja para um objetivo ou um alvo.

Quando o feiticeiro se utiliza do espelho negro, algum outro oráculo ou outras formas de vasculhar e trabalhar com sua psiquê, ele está agindo dentro do seu universo e o modificando. Nesse momento, ele está trabalhando a psicurgia, seja com os seus daemons (demônios) pessoais, guardiões, guias e protetores, ele está imergindo em sua psiquê mais profunda, praticando assim uma forma de magia dentro do seu universo particular.

Capítulo 12

Preparação e treinamento

Como toda atividade, seja de um atleta maratonista, um lutador ou um jogador de futebol, o que todos têm em comum é que eles passam por treinamentos antes de qualquer competição/atuação. Na magia não é diferente, métodos particulares de desenvolvimento da consciência, do fortalecimento da psiquê, do aumento do poder da vontade e da concentração mental, assim como da imaginação, devem ser amplamente trabalhados.

12.1 Concentração

- Sugestões de alguns exercícios:

Primeiro exercício: Que o aprendiz pegue um texto, como por exemplo uma bula de remédio, e conte quantas letras “a” possui. Em seguida, poderá passar para vírgulas ou outra vogal/consoante que desejar, sem utilizar lápis e apenas com o auxílio dos olhos. Esse exercício não deverá exceder, a princípio, 10 minutos.

Segundo exercício: Que o aprendiz, em sua mente, visualize um triângulo vermelho e tente mantê-lo o máximo que puder afastando todo e qualquer outro pensamento, por ao menos 1 minuto.

Com os demais sentidos, tais como tato, ele deverá imaginar-se sentindo a textura de objetos diferentes, como uma mesa, uma lousa, uma lixa, etc.

Para o olfato ele deverá imaginar perfumes de pessoas conhecidas, cheiros típicos de lugares, comidas, e etc.

Para a audição, ele tentará concentrar-se sobre a voz de alguém, uma música ou qualquer outro tipo de som que lhe vier a consciência antes

do exercício.

Quanto ao paladar, ele deverá se concentrar em lembrar de gostos peculiares, como salgado, doce, amargo, ácido.

Sucesso nessas práticas ocorrem à medida que o praticante perceba o quão difícil é manter a mente focada, ainda que por poucos minutos, isso significará que seu grau de atenção já foi minimamente ampliado.

12.2 Fortalecimento da Vontade

Exercícios de restrições voluntárias fortalecem e muito o poder da Vontade/querer do magista/feiticeiro.

- Sugestões de exercícios:

Restringir-se a não comer determinados alimentos durante um período de tempo (3 a 7 dias).

Restringir-se a não falar determinada palavra ou ação muscular, tal como levar a mão ao rosto.

Casos mais severos, em que se queira potencializar ainda mais a Vontade, pode-se viver por um curto período sem sexo ou atos masturbatórios.

Banhos gelados e outras práticas mais duras ou ascéticas poderão ser praticadas voluntariamente com o único objetivo de aumentar ainda mais o poder pessoal.

Esses exercícios poderão ampliar tanto o grau de auto-observação assim como de domínio do próprio corpo e da mente, fortalecendo o potencial energético da vontade a níveis absurdos de força e poder.

Ps: Aqui, aconselhamos que o aprendiz se veja como uma bateria psíquica, na qual essas autoimposições servem para o carregamento de mais e mais energia mágica ou psíquica.

Capítulo 13

O uso de oráculos (tarot, runas, etc)

O uso de oráculos, tão comumente utilizados na magia, são de diversos tipos. Os mais conhecidos são: cartomancia (tarot); piromancia (velas); cristalomancia (cristais); dentre outras formas de mancias, tais como I-Ching, runas, leitura de ossos, borras de café, pêndulos e etc.

O feitiçeiro deverá ver o que melhor se adequa aos seus gostos e psiquismo. Sugerimos ainda que não se atenha unicamente a uma forma oracular, mas que se conheça e amplie a capacidade em outras formas de obter informações.

Toda operação mágica pode ou deveria ser consultada sobre seu desfecho, antes e depois de executá-la, consultando o oráculo por si só e seus regentes, ou mesmo espíritos relacionados com a situação.

Temos ainda o uso mágico do próprio oráculo, como é o caso das runas e sua utilização para efeitos mágicos materiais. Logo mais, passaremos alguns trabalhos que poderão ser executados dessa forma, tanto com runas, como a magia das velas.

Capítulo 14

O uso de pantáculos mágicos

Quanto ao uso de pantáculos poderíamos dizer que essa ferramenta na magia funciona como se fosse uma lupa quando utilizada para convergir a luz do Sol num único feixe de força para queimar palha, madeira ou até mesmo, como crianças gostam de brincar, matar formigas. Dentro das forças utilizadas em um ritual, elas podem ser emanadas a partir dali através dessa “lupa psíquica” chamada de pantáculo.

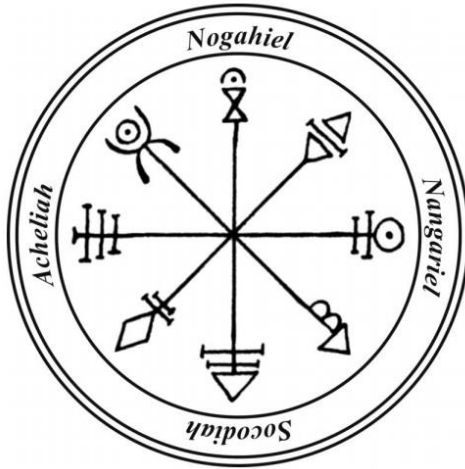
Um grupo de pantáculos muito usado na magia europeia é encontrado nas clavículas de Salomão, na qual um capítulo inteiro é dedicado à construção e utilização dos pantáculos mágicos.

Os pantáculos podem ser entendidos como catalisadores ou potencializadores de qualquer energia que esteja sendo enviada para algum objetivo, temos então os pantáculos venusianos, que poderão ser utilizados no decorrer deste livro para qualquer um dos trabalhos de feitiçaria amorosa, nos quais os mesmos fortalecerão e direcionarão ainda mais a força do trabalho mágico

O uso de pantáculos dentro dos trabalhos, assim como de outros irradiadores de força, tais como símbolos rúnicos, metais, cristais ou mesmo partes orgânicas de animais poderão ser utilizados como fortalecedores de todo o trabalho.

Pantáculos para potencialização dos trabalhos de amor:

1. O primeiro pantáculo de Vênus. Este e os seguintes servem para controlar os espíritos de Vênus, e especialmente os que estão aqui escritos.



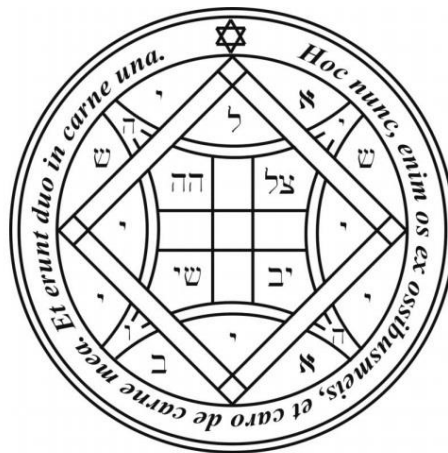
2. O segundo pantáculo de Vênus. Estes pantáculos são também próprios para adquirir favores e honras, e para todas as coisas que pertencem a Vênus, e para lograr todos os desejos.



3. O terceiro pantáculo de Vênus. Este, se tão somente se mostra a uma pessoa, serve para atrair o amor. Seu anjo, MONACHIEL, deve ser invocado no dia e na hora de Vênus, a uma ou às oito horas.



4. O quarto pantáculo de Vênus. É de grande poder, já que obriga os espíritos de Vênus a obedecer e a forçar no instante a qualquer pessoa que deseja que venha diante de você.



5. O quinto e último pantáculo de Vênus. Quando se mostra a uma pessoa, quem seja, incita maravilhosa semente ao amor.



Capítulo 15

O uso de divindades e espíritos telúricos (terrestres) e ctônicos (intraterrestres)

Divindades e espíritos de natureza telúrica são espíritos ou deuses que se relacionam com aspectos terrestres, suas descrições geralmente compõem aspectos humanos, animais ou uma mescla de ambos. Temos como exemplo os espíritos detalhados nos grimoires, os quais têm uma feição e uma aparência relacionada a animais e homens, vemos aí que esse tipo de entidade ou força está intimamente ligada com os desejos mais comuns do reino superficial terrestre.

Já forças de natureza ctônica são aquelas habitantes do que poderíamos chamar de submundo, como exemplos:

1. Hades grego, o Deus supremo



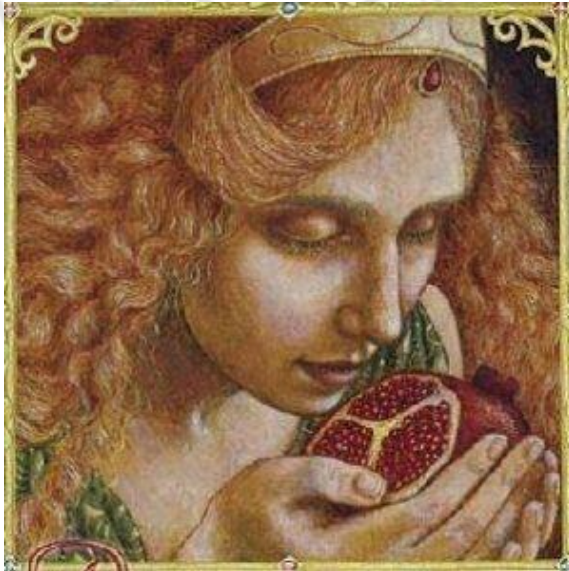
Hades é o mais famoso de todos os habitantes do mundo inferior, afinal, ele tornou-se o dono de tudo.

Com a vitória dos deuses na Titanomaquia, Zeus passou a reinar no céu, Poseidon nos oceanos e Hades no submundo. Por isso tornou-se um dos deuses mais poderosos e importantes da mitologia grega, sendo um dos seis filhos legítimos de Cronos e Réia.

Seu mito mais popular fala sobre o rapto de Perséfone, no qual ele seduziu a filha de Deméter, a deusa da agricultura, e levou para ser sua esposa no submundo.

Muito diferente do que as pessoas pensam, Hades não é considerado uma entidade maléfica.

2. Perséfone, a rainha de Hades



Perséfone foi levada por Hades para o mundo inferior e juntos passaram a reinar sobre todo aquele domínio.

Deméter ficou inconsolável com o sumiço da filha. Sua tristeza era tanta que ela tirou a fertilidade da terra e os homens começaram a morrer

de desnutrição, o que deixou os deuses muito preocupados. Até que Hélio, o Sol que tudo vê, dá a Deméter a localização da filha.

A deusa desceu ao domínio de Hades, mas foi impedida de levar sua filha, pois ela já havia comido algumas sementes de romã, o que deu a entender que Perséfone não havia rejeitado o marido.

Zeus, ainda preocupado com a situação dos habitantes da Terra, fez um trato com os três: Perséfone deveria ficar com a mãe por seis meses e os outros seis ficaria com o marido. Assim, originaram-se as estações do ano. O outono e inverno representam a tristeza de Deméter, pois é quando a donzela está no mundo inferior ao lado do marido. Já a primavera e verão indicam que Perséfone está na companhia satisfeita da mãe.

3. Érebo, a escuridão



Érebo também é um dos deuses primordiais que se originaram do Caos. Ele é a personificação das trevas e é considerado um dos maiores inimigos de Zeus.

Segundo a lenda, logo após a Titanomaquia, Érebo subestimou o poder dos deuses e desceu sozinho ao Tártaro com a intenção de libertar os titãs, contudo foi impedido por Zeus, Nix e Hades. Juntos, eles lançaram Érebo nas profundezas do Aqueronte, o rio dos mortos, fazendo com que perdesse seus poderes.

Assim, Érebo foi aprisionado no submundo e passou a representar a escuridão do reino de Hades, entretanto fora dos domínios do Tártaro.

4. Nix, a noite profunda



Nix é uma das mais poderosas e importantes deusas primordiais, a representação da noite. É irmã gêmea e esposa de Érebo, logo, como ele tornou-se a escuridão do Hades, ela passou a ser um espécie de rainha do submundo.

É considerada uma deusa mística, protetora das bruxas e praticante da

magia negra.

Nix deu origem a vários dos mais maléficos seres da mitologia grega, alguns espontaneamente, outros em união com seu irmão Érebo, tais como: Tântato, Hipnos, As Moiras, As Erínias, Caronte, Morfeu, Nêmesis, Éris e muitos outros que contamos no artigo: Os Filhos de Nix.

5. Hécate, a feiticeira



Hécate é a deusa das encruzilhadas, da bruxaria, da magia negra, dentre outras análogas. Representada, na maioria das vezes, com três faces, as quais representam as fases visíveis da lua. É uma das deusas mais populares e adoradas da mitologia grega.

Inicialmente vivia no Olimpo com seus pais Perses e Astéria, mas foi expulsa pela mãe após roubar um pote de carmim. A partir daí passou a vagar pela terra, onde tornou-se impura.

Desceu ao submundo com a intenção de purificar-se e acabou sendo

adotada por Perséfone, tornando-se sua mais fiel companheira.

Posteriormente tornou-se uma importante deusa da religião neopagã, especialmente na Wicca.

6. Hermes, o guia dos mortos



Hermes é considerado um dos deuses do submundo, pois era dele a tarefa de guiar os mortos no mundo de Hades.

Hermes é uma das únicas divindades que tem livre acesso a qualquer um dos lugares do mundo mitológico. Prestava vários serviços no mundo inferior, dentre eles, guiar Perséfone, tanto na entrada quanto na saída, na época em que tinha que cumprir seu acordo.

O interessante é que numa dessas “andanças”, Hermes acabou se envolvendo e tendo um caso de amor com Hécate.

Teve muitos amores e filhos. De acordo com a mitologia, foram filhos de Hermes: Hermafrodito (com Afrodite), Pã (com a ninfa Dríope), Evandro (com Karmentis) e Dáfnis (com uma ninfa não identificada).

7. Empusa, a sedutora imortal



Hécate andava sempre rodeada de espectros, naturalmente invisíveis aos olhos humanos. Um desses espíritos era Empusa, que de vez em quando perambulava pela terra e tornava-se visível quando queria.

Costumava aparecer apenas aos homens. É descrita como uma mulher bonita e envolvente, mas possuía chifres, patas e rabo de burro.

Segundo a lenda, ela seduzia suas vítimas e depois roubava-lhes toda a energia até definharem. Há um outro mito que diz que quando os cães começam a latir sem qualquer motivo aparente, é a indicação da aproximação de Empusa.

Empusa foi associada com as Lârnias, por sua aparência monstruosa, assim como o jeito de atacar e devorar os seres humanos nas estradas. Ela se deliciava com o sangue de jovens que atraía nas estradas, e os atacava enquanto dormiam, bebendo seu sangue e comendo sua carne.

8. Erínias, as punidoras



As erínias (em grego: Ἐρινύς), na mitologia grega, eram personificações da vingança. Enquanto Nêmesis (deusa da vingança) punia os deuses, as erínias puniam os mortais. Eram Tisífone (Castigo), Megera (Rancor) e Alecto (Inominável). Na mitologia romana, eram chamadas fúrias – Furiæ ou Diræ.

Viviam nas profundezas do Tártaro, onde torturavam as almas pecadoras julgadas por Hades e Perséfone, seus pais. Outra versão afirma que nasceram das gotas do sangue que caíram sobre Gaia quando o deus Urano foi castrado por Cronos. Pavorosas, possuíam asas de morcego e cabelo em forma de serpente.

Aterrorizavam suas vítimas com gritos estridentes e ensurdecadores. Eram encarregadas de castigar os crimes, especialmente os delitos de sangue, são também chamadas Eumênides (Εὐμενίδες), que em grego significa as bondosas ou as Benevolentes, eufemismo usado para evitar pronunciar o seu verdadeiro nome, por medo de atrair a sua cólera. Em Atenas, usava-se como eufemismo a expressão Semnai Theai (σεμναὶ θεαί), ou deusas veneradas.

9. Tântato, a morte



Finalmente, a representação da morte. Segundo a mitologia grega, Tântato é considerado um espírito personificado, isto é, um Daemon.

Ao contrário do que muitos pensam, Tântato, assim como Hades, também não é considerado uma entidade maléfica. Ele representa nada mais, nada menos que a morte não violenta, ou seja, a passagem natural de desencarnação.

Em um dos mitos, Zeus ordenou que Tântato fosse buscar Sísifo, um dos homens mais astutos do mundo. A criatura foi enganada e aprisionada com uma coleira encantada, marcando um período em que ninguém mais morria no mundo, como contamos no tópico 5 do artigo: Sísifo, o homem que acabou com a morte.

Capítulo 16

Testemunhas e elos de ligação

Como testemunhas, nos referimos a 2 tipos: orgânicos e inorgânicos.

Orgânicos: cabelo, aparas de unha, sêmen, saliva, sangue, lágrimas e tudo aquilo que provém do corpo do nosso alvo.

Inorgânicos (ligação): tudo aquilo que entrou em contato na aura psíquica do alvo, como assinatura, anéis, fotos, áudios, roupas (em especial as íntimas nos trabalhos de amor), ou mesmo algo enviado pela vítima, tais como uma rosa, um presente ou qualquer coisa que ele tenha tido contado.

Dentro da feitiçaria, interpretando o universo como anímico (vivo) e completamente conectado, se entende que tudo aquilo que foi tocado no físico, este está ligado espiritualmente. Isso ocorre no uso de objetos, tais como vestimentas, acessórios pessoais em geral ou mesmo fotos.

O pensamento de que o objeto utilizado pelo alvo carrega sua energia pessoal, e por isso traz em si a ideia de que influenciando o objeto é possível influenciar o seu proprietário, nesse caso estamos trabalhando a magia do contágio: aquilo que entrou em contato absorve a energia do contatado.

Em resumo, dentro das leis da feitiçaria, todo objeto que foi tocado carrega em si a energia daquele que o tocou.

Capítulo 17

O uso das energias e a magia

A magia foi definida por muitos como uma técnica de manipular energias. Sabendo do conceito de que os magis eram um grupo de homens que dispunham da mais alta sabedoria no passado, ainda assim, contemporaneamente, tivemos uma excelente definição de magia pelo maior mago do século XX, Aleister Crowley, que vem a ser: “A magia é a Ciência e a Arte de causar mudanças em conformidade com a Vontade”. E ainda de forma mais sucinta, ele disse: “Todo ato intencional é mágico”. A partir daí, podemos chegar à seguinte conclusão, de que a Ciência é o conhecimento das leis e o funcionamento da magia, enquanto a Arte nos propicia criarmos nossos métodos particulares ou ainda fazer da maneira que nós sentimos estar mais correta e atendendo nossos desejos/vontade mais internos.

Exemplificando, partindo do princípio de que todo ato intencional é mágico, podemos então atribuir através da magia dos bonecos um nome e características do nosso alvo, ligando-o por meio das testemunhas corretas, como citado acima, passando ao seu redor os perfumes relacionados a Vênus, como também citado previamente, e aí infundir sobre este ser nossos desejos ou vontades que queiramos que ele realize, então através da lei da simpatia (relação entre a testemunha, o nome e a forma do boneco) e a nossa intenção (concentração mental, força magnética venusiana e imaginação), realizamos nossa vontade/feitiço.

Capítulo 18

Os poderes e a sabedoria dos grimoires

O termo Grimoire nada mais é do que uma espécie de livro de anotações feitas por magos e feiticeiros do passado, nos quais se anotavam suas práticas mágicas e seu conhecimento no uso das ervas, dos animais, dos metais, dos planetas, das regências e dos espíritos celestiais, telúricos ou ctônicos.

Nesses grimoires, muitos trazem algumas práticas utilizadas para vários objetivos, tais como: sexo, proteção, riqueza, curar doenças, prever o futuro e ainda o uso de alguns espíritos descritos em suas funções e regências, como evocá-los, ordená-los e ter assim todo um “exército” ao dispor do feiticeiro.

Alguns grimoires são mais conhecidos dentro da magia ocidental, tais como Clavícula de Salomão, sendo a Chave Maior e Menor (Goétia); Grimorium Verum; Heptameron; A Franga Preta; Corvo Negro, Grimório do Papa Honório; Arbatel; Almadel e etc.

Dentro desses grimoires, em especial o Grimorium Verum e a Chave Menor ou a Goétia, descrevem toda uma hierarquia infernal, na qual daemons (do grego: espíritos) são descritos no modo de evocá-los e colocá-los para o cumprimento dos desejos do feiticeiro.

No capítulo 23, daremos uma lista com a descrição de alguns desses espíritos relacionados à esfera amorosa/venusiana descritas nos grimoires. Estes poderão ser utilizados para carregamento, firmeza, ancoragem ou mesmo negociação para trabalhos de amarração, separação, amizades, reconciliação de amizades, afastamento de rivais, adoçamentos, e para todos os trabalhos derivados de sedução, beleza, harmonia e conquista amorosa.

Capítulo 19

Criando entidades/servos mágicos

O uso de servos mágicos ou entidades criadas pelo feiticeiro sempre esteve presente na literatura mágica primitiva, a ideia de dar vida a um ser que possa desempenhar o papel de guardião contra ataques espirituais, informante do que acontecia à distância do feiticeiro, para trazer clientes, entre outros inúmeros possíveis desejos do mago, todos esses são passíveis de serem criados e tidos para uso na feitiçaria.

A presença dos espíritos familiares sempre foi uma constante na vida do feiticeiro e o uso destes contribuía para que o criador não necessitasse ficar pensando ou exercendo aquela atividade cuja qual era o propósito do espírito criado.

Daremos aqui os passos para a criação dos espíritos ou entidades criadas com o propósito de auxiliar o feiticeiro em seus trabalhos.

Passo 1: Definição do objetivo – há inúmeros objetivos para criação de servos, normalmente tendo propósitos como: sorte, sucesso, negócios, dinheiro, amor, ataques mágicos, proteção, guia em sonhos, guardiões de lugares, uso oracular (para saber sobre presente, passado e futuro), vampirismo, dentre outros. Basicamente, havendo um desejo é possível criar um servo para cumprir esse desejo.

Passo 2: Escolhendo uma base física – nessa etapa, escolhemos algum objeto que vá desde uma boneca até uma estatueta ou mesmo um vaso. A escolha do objeto está ligada a necessidade de criar um receptáculo para hospedagem da força do servo, ou seja, essa base fixa será “o corpo físico” do espírito. Sugerimos que, se o feiticeiro deseja criar um servo para proteção, seria ideal que ele conseguisse algum tipo de receptáculo/estatueta com imagens fortes, tais como de um guerreiro, um demônio, ou mesmo que ele criasse uma escultura com esse objetivo e:

pintasse-a nas cores que ele acredita serem mais fortes, tal como vermelho. No entanto, se ele deseja criar um servo para lhe auxiliar nos negócios, vendas e coisas relacionadas, ele poderia escolher uma estatueta na qual a imagem fosse de um homem com um paletó e gravata, tudo isso ficando a caráter e ao desejo pessoal do feiticeiro. Ainda há uma terceira sugestão de que a imagem seja oca por dentro, para que nela possa conter testemunhas, elos de ligação, ou mesmo a alimentação futura do servo.

Passo 3: Escolhendo um nome para o servo – cabe ao feiticeiro escolher o melhor nome para lhe servir, sugerimos nessa etapa a utilização da prática dos sigilos mágicos e a montagem do nome através dessa técnica, como citado em outro capítulo. No entanto, o feiticeiro pode dar o nome à entidade que melhor lhe aprouver, desde que somente ele saiba como chamá-la.

Passo 4: Forma de atuação – nessa etapa é interessante que se pegue uma folha e anote todas as capacidades do ser, lembrando que não se deve criar um ser para negócios e pedir que lhe proteja futuramente, ou seja, são seres com determinações únicas em uma direção específica. O feiticeiro então deverá determinar como a entidade deverá agir, como ela será alimentada, em quais horários ela trabalhará e como ela deverá ser desfeita ou absorvida. Aqui, o magista poderá criar toda forma de atuação da entidade dentro das possibilidades e objetivos dela.

Passo 5: Trazendo à vida – sabendo que para a entidade criada, o seu criador é o seu Deus, assim como no mito cristão da feitura do homem de barro, o magista dará forma, nome e chamará à vida através de um procedimento mágico, tal como expirar (soprar) o fôlego de vida para o ser e chamá-lo pelo nome. Este procedimento poderá ser executado por 3x, em seguida o criador ditará as funções da entidade, como ela deverá atuar e servir ao feiticeiro. Posteriormente, o feiticeiro visualizará, por um ato de vontade, o espírito do servo ser incorporado à base física previamente criada, e a partir dali, todas as ordens e alimentação da entidade serão nessa base física.

Recordando que, ainda que haja a base física, o magista deverá ter criado em sua imaginação a forma que se apresentará a entidade e deverá compor com todos os detalhes: se ela for humana, como é sua aparência física (cabeça, tronco, membros); se ela tiver um aspecto mais animalesco (escama, pelos, garras e etc), lembrando muito as descrições dos grimórios medievais, esse é o corpo espiritual da entidade, ele

deverá ser anexado ao corpo físico (receptáculo/estatueta) durante o ritual.

Passo 6: Alimentando sua entidade – como todo ser, uma entidade ou servo terá seu tipo específico de alimentação, que poderá variar de acordo com a natureza e vontade do feiticeiro. Exemplos: energia psíquica ou mentalizações de fortalecimento da estrutura da entidade ao visualizar uma energia sendo emanada do feiticeiro para a base física; queima de incensos, velas; ofertas como carnes, frutas e alimentos em geral para que a entidade absorva a energia vital; e ainda, sangue próprio de animais, sêmen e fluidos vaginais.

Dentro da gama de possibilidades de alimentação, alguns pontos devem ser levados em consideração, tal como, a alimentação com sangue tenderá a fazer com que a entidade vá buscar mais, caso lhe falte, podendo ocasionar acidentes com o próprio feiticeiro ou com os que lhe rodeiam. Para trabalhar com entidades desse tipo, deve-se tomar um certo cuidado.

Uma sugestão interessante para nossos trabalhos de feitiçaria amorosa seria criar entidades que possam despertar o desejo sexual em pessoas que o feiticeiro deseja. Nesse caso, a alimentação dada pelo feiticeiro poderá ser seus próprios fluidos (no caso de uma feiticeira) e sêmen (no caso de um feiticeiro), fazendo com que a entidade desperte o desejo sexual com muita força sobre o alvo.

Pode-se criar ritos específicos, sejam diários (como acender incensos e velas frente à estatueta), assim como pode-se estabelecer cerimônias semanais, curtas, para essa alimentação. Deixando a escolha a critério do feiticeiro.

Capítulo 20

Firmando ou assentando

espíritos e poderes

Antes de apresentarmos os métodos de trabalho, tanto para firmeza quanto para assentamento, é importante definirmos ambos os termos, tendo em vista que haja muita confusão ao que se relaciona a ambos.

O que vem a ser uma firmeza? Um exemplo de firmeza é quando, ao conhecer um determinado espírito/entidade e sabermos de suas conexões/relações/regências, pegamos algo relacionado a ele, tal como uma vela, na sua cor correspondente, e acendemos dirigindo nosso pedido para que se realize segundo essa entrega (vela).

Podemos pegar uma divindade como Afrodite ao desejarmos um fortalecimento na nossa relação amorosa com um novo parceiro, podemos pegar uma vela verde ou rosa, escrever nela “amor”, “desejo”, “atração”, passarmos mel em volta dela e dedicarmos à Afrodite, a um demônio goético ou qualquer outra classe de entidade. Assim estamos firmando um desejo que temos na esfera daquela força.

Já, assentamento é quando criamos um “ambiente” propício para receber e servir de morada para uma força específica, então nesse lugar colocamos o selo da entidade, a imagem mais próxima que tenhamos e ali queimamos seus incensos e perfumes, colocamos comidas relacionadas, acendemos as velas nas cores respectivas e direcionamos nossas orações e pedidos no lugar assentado. Temos então aqui a possibilidade de atrairmos uma força específica para nos atender em nossos trabalhos de cunho amoroso.

Quando, logo abaixo relacionarmos algumas forças, deuses e entidades venusianas menores, o feiticeiro poderá criar uma “casa/receptáculo” para manter essa força ao seu dispor continuamente.

Exemplo de uso: o mago/feiticeiro poderá, nos momentos em que houver necessidade, fazer uma firmeza com as forças venusianas, sejam deuses ou espíritos relacionados, para pedidos de emergência ou mesmo em algum projeto que se queira que termine bem, ou ainda ter ao seu dispor um assentamento de culto a alguma força específica, como é o caso de Lilith, para trabalhos constantes de favorecimento no magnetismo pessoal, atração sexual, dominação de outras pessoas, vampirismo, ou mesmo amarração de alguma pessoa.

Práticas específicas serão dadas logo abaixo no capítulo 28.

93 = 418 = 666

Θελημα Αγαπη



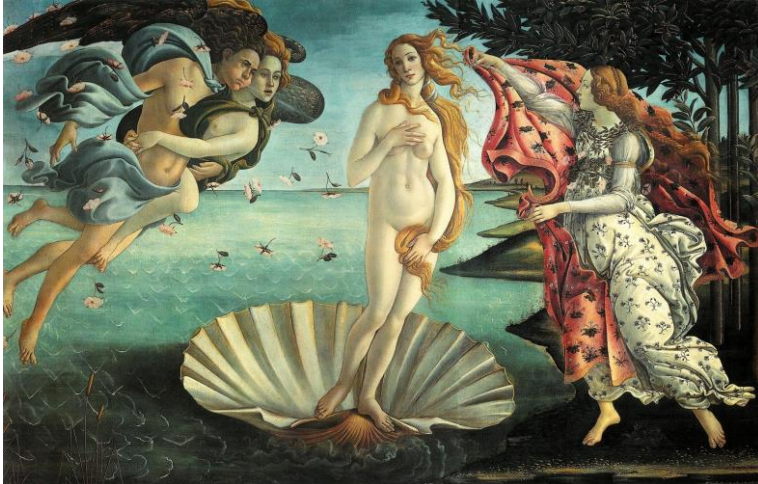
Capítulo 21

Divindades relacionadas

Divindades Venusianas ou divindades que se relacionam com o amor e seus aspectos.

21.1 Panteão Grego

- Afrodite

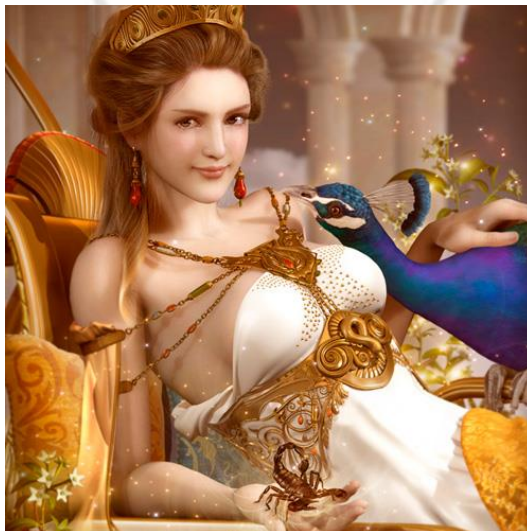


Afrodite (em grego: Αφροδίτη, transl.: Aphrodītē) é a deusa do amor, da beleza e da sexualidade na antiga religião grega. Responsável pela perpetuação da vida, prazer e alegria. Historicamente, seu culto na Grécia Antiga foi importado da Ásia, influenciado pelo culto de Astarte,

na Fenícia, e de sua cognata, a deusa Ishtar dos acádios. Ambas eram deusas do amor, e seus atributos e rituais foram incorporados no culto grego a Afrodite. Na era romana, seria a vez de Afrodite ser a influência, dando origem à sua equivalente romana, a deusa Vênus.

Na mitologia grega, a versão mais famosa do seu nascimento contada por Hesíodo, ela nasceu quando Cronos cortou os órgãos genitais de Urano e arremessou-os no mar; da espuma (aphros) surgida ergueu-se Afrodite. No entanto para Homero, anterior a Hesíodo, ela era filha de Zeus e Dione. Durante o período de Platão, os gregos haviam solucionado este conflito afirmando que Afrodite tem dois aspectos diferentes, sem individualizar o culto: a primeira Afrodite Urânia, seria a Afrodite celeste, do amor divino e homossexual. A filha de Zeus seria a Afrodite do amor comum, do povo, denominada Afrodite Pandemos de onde emanava o amor físico e desejos lascivos. Os principais mitos envolvendo a deusa são a saga da Guerra de Troia, onde ela protegeu a cidade de Troia e os amantes Helena e Páris; sua perseguição a mortais que a ofenderam, como Psiquê e Hipólito; as bênçãos dadas a fiéis como Pigmaleão para viverem com suas amadas; e seus diversos casos amorosos, como Ares e Adônis.

- **Hera**



Na mitologia grega, Hera representava a divindade do casamento, protetora das mulheres e dos nascimentos. Esposa e irmã de Zeus (deus dos deuses), ela possuía uma personalidade forte, marcada pela agressividade, orgulho e pelo ciúme. Este comportamento fazia com que ela ficasse perseguindo as amantes de Zeus. Num dos mitos, Hera tenta matar o herói grego Heracles (Hércules), quando este ainda era apenas um bebê.

De acordo com os mitos, Hera mostrava apenas os olhos para os mortais e apresentava-se sempre com uma coroa de ouro na cabeça. Ela marcava os locais que protegia com penas de pavão (seu pássaro favorito).

Hera possuía sete templos na Grécia, que, de acordo com a mitologia, foram destruídos pelo herói Heracles que a aprisionou num jarro de barro.

De acordo com a mitologia, Hera tinha como principal rival a deusa Afrodite (do amor). Muito vaidosa, Hera tinha raiva de Afrodite, pois queria ser mais bonita do que a deusa do amor.

- **Eros**



O Deus Eros é o deus da paixão, do amor e do erotismo na mitologia grega. Sua principal função era unir as pessoas por meio de suas flechas mágicas. Esse deus representava o amor verdadeiro e na mitologia romana ele é chamado de cupido.

Eros é representado como um jovem alado muito belo e que carrega um arco e flecha, seus símbolos mais importantes. Também pode estar associado com a simbologia do coração flechado. Por ser uma figura muito bonita e encantadora, ele era considerado irresistível. Note que Eros também pode aparecer como uma criança alada.

Há diversas versões do mito de Eros, porém a mais conhecida é que ele foi fruto da união de Afrodite e Ares. Além dele, o casal teve mais seis filhos: Anteros, Deimos, Fobos, Harmonia, Himeros e Pothos.

Eros foi uma criança muito mimada e por isso, seu aspecto era sempre muito infantil. Quando Afrodite teve seu segundo filho com Ares, Anteros, Eros começou a se tornar um homem muito belo.

Ele era muito corajoso, astuto, travesso e sempre estava em busca de intrigas. Foi assim que durante muito tempo lançou suas flechas nas pessoas para que elas se apaixonassem. Companheiro constante de sua mãe, muitas vezes ele lançava suas flechas a pedido dela.

- **Hetaíra**



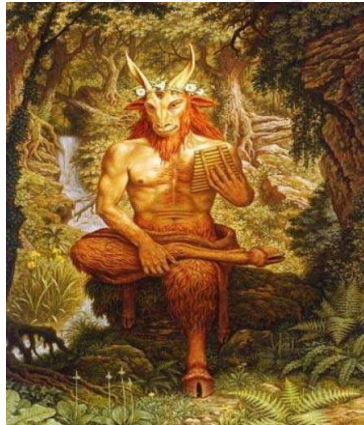
As heteras ou hetairas (do grego ἑταίραι, transl. hetaírai: 'companheiras', 'amigas'), na sociedade da Grécia Antiga, eram prostitutas refinadas, que, além da prestação de serviços sexuais, ofereciam companhia e sabedoria, frequentemente tinham relacionamentos duradouros com seus clientes, diferenciavam-se das prostitutas comuns (pornoí) da época, pois além do prazer carnal, ofereciam prazer cultural para seus companheiros, tendo casos com os homens que as procuravam.

O nome Hetaira, significa companheira, e foi utilizado em alusão a Afrodite Hetera, um dos epítetos da deusa Afrodite.

Segundo Ateneu, Éfipo em sua obra disse o seguinte sobre as Hetairas: “Elas nos lisonjeiam e nos acalmam, nos beijam gentilmente, não pressionam nossos lábios com força como se fossem seus inimigos, mas suave e abertamente como se fossem um pardal. elas cantam nos consolam e nos deixam alegres, e imediatamente banimos toda a nossa preocupação”.

Sua figura era tão admirada pelos homens, que era comum a vontade de substituir as esposas por elas, sendo muitas levadas ao tribunal na Ágora e sentenciadas à morte, um ato de hipocrisia, pois muitas esposas até apoiavam as relações de seus maridos com as heteras, mas quando se sentiam ameaçadas tinham apoio da sociedade da época de levá-las à justiça.

- **Pã**



Pã (em grego: Πάν, transl.: Pán), na mitologia grega, é o deus dos bosques, dos campos, dos rebanhos e dos pastores. Vive em grutas e vaga pelos vales e pelas montanhas, caçando ou dançando com as ninfas. É representado com orelhas, chifres e pernas de bode, amante da música, traz sempre consigo uma flauta. É temido por todos aqueles que necessitam atravessar as florestas à noite, pois as trevas e a solidão da travessia os predispunham a pavores súbitos, desprovidos de qualquer causa aparente e que são atribuídos a Pã; daí o termo "pânico".

Pã apaixonou-se pela náiade Sírinx, que rejeitou com desdém o seu amor, recusando-se a aceitá-lo como seu amante pelo fato de ele não ser nem homem, nem bode. Pã então perseguiu-a, mas Siringe, ao chegar à margem do rio Ladon e vendo que já não tinha possibilidade de fuga, pediu às ninfas dos rios, as náiades, que mudassem a sua forma. Estas, ouvindo as suas preces, atenderam ao seu pedido e a transformaram em caniço. Quando Pã a alcançou e quis agarrá-la, não havia nada, exceto o caniço e o som que o ar produzia ao atravessá-lo. Ao ouvir aquele som, Pã ficou encantado e resolveu então juntar caniços de diferentes tamanhos, inventando um instrumento musical ao qual chamou Siringe, em honra à ninfa. Esse instrumento musical é mais conhecido pelo nome de flauta de Pã, em honra ao próprio deus.

Pã teria sido um dos filhos de Zeus com sua ama de leite, a cabra Amalteia. Seu grande amor, no entanto, foi Selene, a Lua. Em uma versão egípcia, Pã estava com outros deuses nas margens do rio Nilo e surgiu Tifão, inimigo dos deuses. O medo transformou cada um dos deuses em animais e Pã, assustado, mergulhou num rio e disfarçou assim metade de seu corpo, sobrando apenas a cabeça e a parte superior do corpo, que se assemelhava ao de um bode; a parte submersa adotou uma aparência aquática. Zeus considerou este estratagema de Pã muito esperto e, como homenagem, transformou-o em uma constelação, a que seria Capricórnio.

Os latinos chamavam-no também de Fauno e Silvano e tornou-se símbolo do mundo por ser associado à natureza e simbolizar o universo.

Em Roma era chamado de Lupércio, é o deus dos pastores e de seu festival, celebrado no aniversário da fundação de seu templo, denominado de Lupercália, nos dias 15, 16 e 17 de fevereiro. Pã é associado com a caverna onde Rômulo e Remo foram amamentados por uma loba. Os sacerdotes que o cultuavam vestiam-se de pele de bode.

- **Pandemos**



Afrodite Pandêmia, Pandemos (do antigo grego Πάνδημος; "comum a todas as pessoas" - "venerada por todo o povo") ou ainda Cipriota (de Chipre), é um dos epítetos da deusa grega Afrodite (a Vênus dos romanos).

Segundo alguns antigos autores a deusa, fruto da queda dos testículos de Urano decepados por Cronos, fora pelas ondas (ou pelo vento Zéfiro) levada para as ilhas de Citereia e depois Chipre, possuindo duas origens distintas; no primeiro caso é chamada Afrodite Urânia - deusa dos amores etéreos, superiores, elevados; no outro seria Afrodite Pandêmia - deusa na versão popular, dos desejos incontroláveis, vulgares.

Em O Banquete, Platão estabelece uma distinção filosófica e moral entre as duas versões de Afrodite enquanto deusa do amor: a Pandêmia é quem inspira os amores comuns, vulgares e carnavais - em contraposição à Urânia que se devota ao amor sublimado.

Enquanto a versão celestial da deusa tinha por símbolo uma tartaruga para representar sua castidade, a vulgar tinha por representação um bode, animal com características opostas; nas casas era comum ter-se imagens da deusa, com inscrições aludindo ao seu caráter - como numa delas narrada por Teócrito, que dizia: "Esta Vênus não é a Vênus popular, é a Vênus urânia. A casta Crisógona colocou-a na casa de Amphicles, a quem deu vários filhos, comoventes penhores da sua

ternura e fidelidade. Todos os anos, o primeiro cuidado desses felizes esposos é de vos invocar, poderosa deusa, e em prêmio da sua piedade, todos os anos lhes aumentais a ventura. Prosperam sempre os mortais que honram os deuses."

O célebre Escopas fizera uma escultura para a cidade de Élis, uma representação de Afrodite montada sobre um bode; a mesma alegoria é encontrada numa antiga gravura em pedra que, no século XIX, foi objeto de uma pintura por parte de Gleyre com esta mesma representação.

- **Pandora**



Pandora (em grego antigo: Πανδώρα, "a que tudo dá", "a que possui tudo", "a que tudo tira"), na mitologia grega, foi a primeira mulher, criada por Hefesto e Atena a pedido de Zeus com o fim de agradar aos homens.

Pandora foi a primeira mulher que existiu, criada por Hefesto (artista celestial, deus do fogo, dos metais e da metalurgia) e Atena (deusa da estratégia em guerra, da civilização, da sabedoria, da arte, da justiça e da habilidade) auxiliados por todos os deuses e sob as ordens de Zeus. Cada

Cada um lhe deu uma qualidade. Recebeu de um a graça, de outro a beleza, de outros a persuasão, a inteligência, a paciência, a meiguice, a habilidade na dança e nos trabalhos manuais. Feita à semelhança das deusas imortais. Foi enviada ao titã Epimeteu, a quem Prometeu recomendara que não recebesse nenhum presente dos deuses. Vendo-lhe a radiante beleza, Epimeteu esqueceu quanto lhe fora dito pelo irmão e a tomou como esposa.

Epimeteu tinha em sua posse uma caixa. A Caixa de Pandora, que outrora lhe haviam dado os deuses, como presente de casamento, que continha todos os males. Pandora abriu a caixa, inadvertidamente, e todos os males escaparam, exceto a esperança. Com estes bens, foi dado início aos tempos de inocência e ventura, conhecidos como Idade de Ouro.

- **Príapo**



Priapo era filho da ninfa chamada Naiás ou Quione, ou segundo outros autores, de Vênus e de Baco, que por essa deusa fora recebido com ardor, ao voltar triunfante das índias. Ciumenta de Vênus, Juno se esforçou em prejudicar a Priapo, e fê-lo nascer com uma deformidade extraordinária. Logo que veio ao mundo, sua mãe fê-lo educar longe

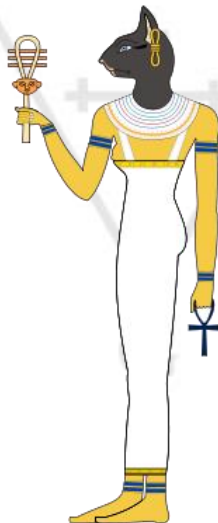
dela, nas margens do Helesponto, em Lampsaco, onde pela sua libertinagem e impudentes atrevimentos, tornou-se um objeto de terror e de repulsão.

Priapo é muitas vezes considerado como Pã, o emblema da fecundidade na natureza. Na Grécia era particularmente venerado por aqueles que criavam rebanhos de cabras ou de ovelhas, ou colmeias de abelhas. Em Roma era considerado como um deus protetor dos jardins. Acreditava-se que era ele quem os guardava e os fazia frutificar. Não deve, porém, ser confundido com Vertuno.

A maior parte das vezes é representado sob a forma de Hermes ou de Terma, isto é, com o busto sobre um soco, cornos de bode, orelhas de cabra, e uma coroa de folhas de vinha ou de loureiro. Os antigos tinham o costume de borrar as suas estátuas com cinábrio ou com zarcão. Algumas vezes colocam a seu lado instrumentos de jardinagem, cestos para as frutas, uma foice para segar, uma daga para afastar os ladrões ou uma vara para amedrontar os pássaros.

21.2 Panteão Egípcio

- **Bastet**



Na mitologia egípcia, Bastet, Bast, Ubasti, Ba-en-Aset ou Ailuros (palavra grega para "gato") é uma divindade solar e deusa da fertilidade, além de protetora das mulheres. Também tinha o poder sobre os eclipses solares. Quando os gregos chegaram no Egito, eles associaram Bastet com Ártemis, embora Ártemis esteja eminentemente relacionada à lua, enquanto Bastet inegavelmente estava relacionada aos mitos solares. Todos os deuses criavam pirâmides pequenas, médias e grandes, dependendo do tamanho, significava o tão grande poder desses deuses. Quanto a seu nome, acredita-se que "Bastet" foi um nome dado a essa divindade no período greco-romano e que, por sua vez, seu nome correto seria "Bast".

A deusa está presente no panteão desde a época da II dinastia. Era representada como uma mulher com cabeça de gato, que tinha na mão o sistro, instrumento musical sagrado. Por vezes, tinha na orelha um grande brinco, bem como um colar e um cesto onde colocava as crias. Podia também ser representada como um simples gato.

- **Hator**

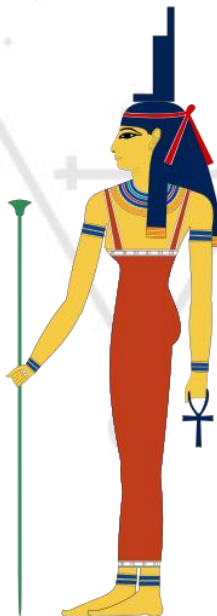


Hator é a que personifica os princípios do amor, beleza, música, maternidade, do sexo e alegria. É uma das divindades mais importantes e populares do Egito Antigo, venerada tanto pela realeza quanto pela população comum, em cujas sepulturas é descrita como a "Senhora do Ocidente", que recebe os mortos na próxima vida. Entre suas outras funções está a de deusa da dança, terras estrangeiras e fertilidade, responsável por auxiliar as mulheres durante o parto, bem como o de padroeira dos mineiros.

Hator costuma ser representada como uma vaca divina, com chifres sobre sua cabeça, entre os quais está um disco solar com um uraeus. Duas penas idênticas também costumam ser representadas em seus retratos posteriores, bem como um colar menat. Possui seu papel como deusa celestial e uma possível relação com Hórus que, como deus-sol, faria a sua "morada" nela.

Numa relação complicada, Hator é por vezes mãe, filha e esposa de Rá e, assim como Ísis, por vezes é descrita como mãe de Hórus e associada a Bast.

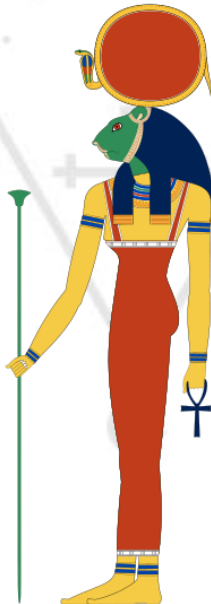
- **Ísis**



Ísis foi uma das principais divindades na religião do Antigo Egito cuja veneração espalhou-se também para o mundo greco-romano. Ela foi mencionada pela primeira vez no Império Antigo como uma das personagens principais do mito de Osíris, em que ressuscita seu marido, o rei Osíris, e produz e protege seu herdeiro, Hórus. Acreditava-se que Ísis ajudava os mortos a entrarem nos pós vida da mesma forma que tinha feito com Osíris, também sendo considerada como a mãe divina do faraó, que por sua vez estava ligado a Hórus. Seu auxílio materno era invocado em feitiços de cura para beneficiarem o povo comum. Ísis era retratada artisticamente como uma mulher humana usando um hieróglifo no formato de trono em sua cabeça. Ela assumiu no Império Novo os traços que originalmente pertenciam a Hator, a deusa mais importante durante o período antigo, passando assim a ser retratada usando a touca de Hator: um disco solar entre os chifres de uma vaca.

O poder mágico atribuído a ela era maior que o de todos os outros deuses, sendo dito que Ísis protegia o reino de seus inimigos, governava os céus e o mundo natural e até mesmo tinha poder sobre o próprio destino.

- **Sekhmet**



Uma mulher com a cabeça de leoa, encimada pelo disco solar, representava a deusa Sekhmet, a qual simbolizava o calor e os poderes destrutivos do Sol e protegia o faraó em sua tumba. Era respeitada como aquela que traz a destruição para os inimigos de Rá. Embora fosse uma leoa sanguinária, também operava curas e tinha um frágil corpo de moça, como se pode ver nessa estatueta conservada no Museu do Cairo. Era a deusa cruel da guerra e das batalhas e tanto causava quanto curava epidemias, sendo a patrona dos médicos. Essa divindade feroz era adorada na cidade de Mênfis, onde formava a tríade menfita juntamente com Ptah, seu esposo, e Nefertem, seu filho. Às vezes era fundida a Bastet, a deusa gata, e muitas vezes era identificada com Mut, a esposa de Amon.

Um dia, quando Rá, o deus do Sol envelheceu, os homens começaram a criticá-lo: “Vejam, Sua Majestade envelheceu. Seus ossos são de prata, sua carne, ouro e os seus cabelos são de autêntico lápis-lazúli!”

Descontente, Rá convocou o conselho dos deuses e declarou-lhes sua intenção de punir a humanidade, de destruir as criaturas rebeldes que criara. Chamou, então, à sua presença a deusa Hátor e, com o fogo dos seus olhos, o deus-Sol transformou-a em Sekhmet, nome que significa a poderosa, enviando-a contra os seres humanos, mas a divindade desencadeou uma grande carnificina, um massacre tão horrível que a Terra se encharcou de sangue.

Rá, vendo que a deusa lhe fugira do controle e não desejando exterminar toda a humanidade, mas apenas aplicar-lhe um castigo, lançou mão de um ardil para que o restante dos homens se salvassem. Enviou mensageiros a Elefantina para que colhessem uma certa espécie de grãos vermelhos. Mandou suas criadas prepararem uma grande quantidade de cerveja, especialmente forte, e misturou o suco dos grãos à bebida a fim de que parecesse o sangue dos homens. Sete mil cântaros desse líquido foram, então, espalhados até à altura de três palmos nos campos onde a deusa pretendia prosseguir a matança.

Vendo a terra inundada com cerveja vermelha e seu rosto brilhando maravilhosamente com a luz nela refletida, Sekhmet pensou realmente que fosse sangue humano, bebeu muito do estranho líquido e embriagou-se, ficando incapaz de reconhecer os homens e massacrá-los. Ao acordar sua fúria havia passado e a humanidade foi salva. Rá, então, ordenou que daí por diante fosse costume preparar bebidas para a deusa em todas as festas do ano e que a preparação de tais bebidas fosse

confiada às mãos das servas. E assim se procedia nas festividades egípcias. Esse mito evoca o aspecto temível da radiação solar que destruiu os inimigos do Egito refugiados no deserto, contrabalançada pelas águas da inundação do Nilo avermelhadas pelas aluviões ferruginosas.

21.3 Panteão Romano

- **Cupido**



Cupido, também conhecido como Amor, era o deus equivalente na mitologia romana ao deus grego Eros. Filho de Vênus e de Marte, (o deus da guerra) andava sempre com seu arco, pronto para disparar sobre o coração de homens e deuses. Teve um romance muito famoso com a princesa Psiquê, a deusa da alma.

Cupido encarnava a paixão e o amor em todas as suas manifestações. Logo que nasceu, Júpiter (rei dos deuses), sabedor das perturbações que iria provocar, tentou obrigar Vênus a se desfazer dele. Para protegê-lo, a mãe o escondeu num bosque, onde ele se alimentou com leite de animais selvagens.

O cupido era geralmente representado como um menino alado que

carregava um arco e um carcás com setas. Os ferimentos provocados pelas setas que atirava despertavam amor ou paixão em suas vítimas. Outras vezes representavam-no vestido com uma armadura semelhante à que usava Marte, talvez para assim sugerir paralelos irônicos entre a guerra e o romance ou para simbolizar a invencibilidade do amor. Embora fosse algumas vezes apresentado como insensível e descuidado, Cupido era, em geral, tido como benéfico em razão da felicidade que concedia aos casais, mortais ou imortais. No pior dos casos, era considerado malicioso pelas combinações que fazia, situações em que agia orientado por Vénus.

- **Diana**



Diana a deusa guerreira Filha de Júpiter e Latona, deusa-irmã gêmea de Apolo, o deus Sol, vestia-se com uma curta túnica equipada com um arco de prata e flechas, deusa caçadora, destemida, deusa do parto, da natureza e da colheita, protetora das cidades, dos animais selvagens e das mulheres, apesar de ser caçadora, pune todos que caçavam por esporte ou por maldade, representa a feminilidade e

virgindade, personifica o espírito feminino de integridade, autoconfiança e de independência que possui imunidade a paixão, permitindo que a mulher seja completa sem a presença de um homem, deusa tríplice, donzela, mãe e anciã. Ártemis representa a lua crescente, frágil e tornando-se cada vez mais forte e brilhante, representa o lado puro, independente e dinâmico da deusa.

Diz uma lenda que uma gota de orvalho da noite queria ser estrela, elevou-se ao mais alto do céu e brilhou tão intensamente que as outras estrelas admiradas a fizeram rainha, surgindo, então a lua, deram seu nome de Diana. Numa certa manhã, Lúcifer caminhando pelo céu, perguntou a nuvem quem era aquela bela donzela, esta respondeu que era Diana, a rainha das estrelas, Lúcifer se apaixonou e fez dela também sua rainha, foi correspondido, contudo, foi expulso dos céus por Hera, Diana desceu até a Terra, conheceu os humanos e estes fizeram dela, também sua deusa, esta encontrou seu amado no submundo, tiveram filhos e reinaram sobre os homens.

- **Juno**



Na mitologia romana, Juno é a esposa de Júpiter e rainha dos deuses. É representada pelo pavão, sua ave favorita. Íris era sua servente e mensageira. Sua equivalente na mitologia grega é Hera. O sexto mês do ano, junho tem esse nome em sua homenagem.

Juno e Júpiter tinham 5 filhos, Lucina (Ilítia), deusa dos partos e gestantes, Juventa (Hebe), deusa da juventude, Discórdia (Éris), a deusa da discórdia, Marte (Ares), deus da guerra e Vulcano (Hefesto), o artista celestial, que era coxo. Juno sentia-se tão aborrecida ao vê-lo que o atirou para fora do céu. Outra versão diz que Júpiter o jogou para fora, por este ter participado de uma briga do rei do Olimpo com Juno, deixando-o coxo com a queda.

Juno possuía muitas rivais, entre elas, a bela Calisto, que Juno, por inveja da imensa beleza que conquistara seu marido, transformou numa urso. Calisto passou a viver sozinha com medo dos caçadores e das outras feras da floresta, esquecendo-se de que agora ela própria era uma.

- **Lúcifer**



Lúcifer é a tradução da Bíblia em Latim de Luciferum. Esta palavra, transliterada hêlêl ou heylel, aparece apenas uma vez na Bíblia Hebraica e de acordo com a influência da versão do Rei Jaime (King James) significa "o brilhante, estrela da manhã, Lúcifer". A palavra Lúcifer provém da Vulgata, que traduz לוֹצִיפֶר como lúcifer, Isaías 14:12 significando "a estrela da manhã, o planeta Vênus", ou, como um adjetivo, "portador da luz". O Septuaginta traduz ἑλὲλ para grego como ἑωσφόρος (heōsphoros), um nome, literalmente "o que traz o anoitecer", para a estrela da manhã.

É por esta razão que é possível encontrar pessoas com nome "Lúcifer" entre os primeiros cristãos, sendo o exemplo mais famoso São Lúcifer, bispo de Sardenha, onde existe a única igreja à São Lúcifer conhecida.

De acordo com São Jerônimo, Lúcifer era o nome do principal anjo caído, e seu nome em hebraico, helel, é derivado do verbo lamentar, pois ele lamenta a sua queda e a perda do seu brilho. Esta visão prevaleceu entre os Padres da Igreja, de forma que Lúcifer não fosse o nome próprio do diabo, mas apenas o seu estado anterior à queda.

Conforme o teólogo e parapsicólogo, Óscar G. Quevedo, Lúcifer passou a ser identificado como Satã, após Orígenes, sendo a passagem de Isaías 14:12 como sendo uma queda do reinado tirânico de Nabucodonosor II, rei da Babilônia; a queda de Hêlêl ben Shadar da mitologia fenícia. Sendo assim, uma ameaça divina meramente metafórica, sendo posteriormente materializada por judeus e cristãos, convertendo esses deuses pagãos em demônios, algo alheio a revelação, ou seja, metafórico. Não existindo nada com relação ao um anjo caído, nem relação direta com a terminologia Diabo, que provem do latim, Satã originária do hebraico ou demônio que provem do grego.

Corroborando outras opiniões, o Glossário Teosófico de Helena Blavatsky diz que Lúcifer é a Estrela da Manhã, o planeta Vênus, e literalmente a palavra significa O Portador da Luz. Rejeita a atribuição a Lúcifer dos defeitos do orgulho e da arrogância que o cristianismo lhe imputou, nem diz que ele é a origem do mal e tampouco o identifica com o diabo e similares, que considera produtos apenas da imaginação humana sem existência autônoma real. Blavatsky faz notar, como já foi dito acima, que o próprio Cristo, em Apocalipse 22:16 chama a si mesmo de "Estrela da Manhã". Blavatsky, entretanto, não leva em conta o fato de que a atribuição do termo "Estrela da Manhã" a Lúcifer diz respeito à época anterior a sua queda. Nada há, portanto, de contraditório

ou estranho no uso que Cristo faz da expressão ao falar de si mesmo. É também digno de nota o fato de que o orgulho e a arrogância de Lúcifer não se configuram como criações do Cristianismo, mas foram por este recebidos e acolhidos a partir do Primeiro ou Antigo Testamento.

- **Vênus**



Vênus é a deusa do panteão (ou panteon) romano, equivalente a Afrodite no panteão grego, cujo nome vem acompanhado, por vezes, de epítetos como "Citereia" já que, quando do nascimento, teria passado por Citera, onde era adorada sob este nome. É a deusa do Amor e da Beleza, tendo sido assimilada à Vênus romana, uma deusa local do comércio.

O mito do nascimento conta que surgiu de dentro de uma concha de madrepérola, tendo sido gerada pelas espumas (aphros, em grego). Em outra versão, é filha de Júpiter e Dione. Era considerada esposa de Vulcano, o deus manco, mas mantinha uma relação adúltera com Marte.

Vênus foi uma das divindades mais veneradas entre os antigos, sobretudo na cidade de Pafos, onde o templo era admirável. Tinha um olhar vago, e cultuava-se o zanago dos olhos como ideal da beleza feminina. Possuía um carro puxado por cisnes.

Vênus possui muitas formas de representação artística, desde a clássica (greco-romana) até às modernas, passando pela renascentista. É de uma anatomia divina, daí ser considerada pelos antigos gregos e romanos como a deusa do erotismo, da beleza e do amor.

Os romanos consideravam-se descendentes da deusa pelo lado de Eneias, o fundador mítico da raça romana, que era filho de Vênus com o mortal Anquises.

21.4 Outros panteões

- **Asmodeus**



É considerado um dos sete anjos do inferno abaixo somente de Lúcifer (imperador do inferno, que se alimenta e se fortalece da avareza). É o demônio representante do pecado da Luxúria. Sua origem difere muito conforme a fonte, alguns consideram-no como um anjo caído, porém alguns escritos judaicos indicam Asmodeus como o "Rei Esquecido de Sodoma", nesse conto Asmodeus é visto como o homem mais impuro já nascido, e aquele que guiou Sodoma à luxúria. Alguns teólogos consideram a destruição de Sodoma como meio de matar Asmodeus, e não como prelúdio do Dilúvio.

Segundo seitas satânicas, a letra inicial de seu nome é parte integrante do acrônimo Baal, nome do deus pagão citado tanto nas escrituras sagradas do Torá (judaísmo) quanto na Bíblia (cristianismo), que se traduz nos nomes dos demônios Beelzebub, Astarot, Asmodeus e Leviatã.

Asmodeus é normalmente representado como uma espécie de quimera, com asas e três cabeças: uma de homem com hálito de fogo, uma de touro e uma de carneiro, símbolos de virilidade e fertilidade. Porém, pode ser representado também como uma espécie de feiticeiro capaz de adotar a forma de aranha. Por se tratar de um humano que virou demônio e não um anjo caído, Asmodeus possui o livre arbítrio, negado aos anjos, sendo considerado a Arma de Lúcifer para derrotar o Messias.

No folclore judeu foi amante de Lilith, que é considerada a primeira esposa de Adão, anterior a Eva. Deixou o Jardim do Éden por sua própria iniciativa e se instalou próximo ao Mar Vermelho, juntando-se lá com Asmodeus, o que seria seu amante, e outros demônios. É também considerada símbolo da luxúria.

- **Astarte**



Astarte (grego Ασάρτη) (hebraico - אַשְׁתָּרֶת) personagem do panteão fenício e da tradição bíblico-hebraica conhecida como deusa dos Sidônios (I Reis 11:5). Era a mais importante deusa dos fenícios. Filha de Baal, irmã de Camos (Camoche), deusa da lua, da fertilidade, da sexualidade e da guerra, adorada principalmente em Sidom, Tiro e Biblos.

Os seus rituais eram múltiplos, passando por ofertas corporais de teor sexual, libações, e também a adoração das suas imagens ou ídolos. O seu principal culto ocorria no equinócio da primavera e era altura de grandes celebrações à fertilidade e sexualidade. O sexualismo e erotismo ligados ao seu culto fazia dela uma deusa muito adorada entre os povos da altura, exatamente pelo seu teor. Talvez seja este o motivo que levou o rei Salomão a adorar esta deusa (1 Reis 11:5), contrariando o seu Deus.

A deusa era uma representação das forças da fecundidade e, como tal, foi adorada sob variados aspectos. Todos eles tinham em comum a imagem de uma deusa amorosa, bela, fecunda e maternal.

- **Erzulie**



Erzulie Freda Dahomey, o aspecto Rada de Erzulie, é o espírito do amor, beleza, joias, dança, luxo e flores. Os homens homossexuais são considerados sob sua proteção especial. Ela usa três anéis de casamento, um para cada marido - Damballah, Agwé e Ogoun. Ela é frequentemente vista como uma mulher bonita, branca, loira, de olhos azuis e também de grande riqueza, vestindo quantidades excessivas de joias. Seu símbolo é um coração, suas cores são rosa, azul, branco e ouro, e seus sacrifícios favoritos incluem joias, perfumes, tortas doces, licores e principalmente champanhe. Tem muita classe e é amante da beleza e elegância. Erzulie Freda é a feminilidade e a compaixão encarnada. No entanto, ela também tem um lado sombrio; ela é vista como ciumenta e mimada e dentro de alguns círculos vodoun é considerada preguiçosa. Quando ela monta um serviteur ela flerta com todos os homens, e trata todas as mulheres como rivais. Na Iconografia cristã ela é frequentemente identificada com o Mater Dolorosa. Ela é concebida como nunca capaz de atingir mais fervoroso desejo de seu coração. Por esta razão, ela sempre deixa um serviço em lágrimas.

- **Freya**



Freia (em norueguês: Frøya, em língua nórdica antiga: Freyja) é uma das deusas mais antigas na antiga religião germânica, da qual se preservaram numerosos relatos que a envolvem ou a descrevem, devido ao fato de que as fontes mais bem documentadas desta tradição religiosa foram transmitidas ou alteradas por historiadores cristãos medievais e em muitos casos escritas mais de um século e meio mais tarde. Ela é associada ao amor, fertilidade, beleza, riqueza, magia, guerra e morte.

Filha de Njord, o deus do mar e um mítico rei da Suécia, e Skadi, a deusa do gelo, e irmã de Frey, ela é a deusa do amor, da beleza, da sexualidade, da sensualidade, da fertilidade, da atração, da luxúria, ouro, guerra e morte, da música e das flores.

- **Fulla**



Na mitologia nórdica, Fulla é uma deusa, uma das servas e muito provavelmente irmã de Frigga, que cuida de sua caixa mágica. Pode ser que seja uma das Asynjor.

A deusa escandinava da Terra e da abundância, cujo nome originou a

palavra inglesa “full” (cheio). Considerada equivalente da Deusa Celta Habonde e da Deusa Romana Abundita, Fulla era descrita como uma mulher linda e robusta, com cabelos presos por uma tiara de ouro e carregando um cofre com riquezas da terra.

“Se quiseres tentar desvendar os Mistérios do Universo reservados a ti, desenha ou constrói para ti uma pequena caixa. Dentro dela descreves todas as tuas habilidades que te são naturais. Depois escreves também, tudo que te é mais precioso nesta Vida: tua Saúde, teus filhos, teu Amor, Riquezas do Espírito e Materiais. E guarde-as como seu tesouro, para que os Deuses e Deusas possam todas as Auroras abençoar.”

Fulla é considerada a guardiã dos “Mistérios Femininos”. A mulher pode pedir a ela que, da mesma maneira que abre o cofre de Frigga, ajude-a a ter acesso a seu tesouro oculto, revelando todo seu potencial inato. Para invocar o poder de Fulla, deve-se antes refletir sobre o que se deseja descobrir ou revelar e qual a ajuda ou orientação específica que se deseja receber dela.

- **Lilith**



Lilith (comumente o angelismo Lilith), em hebraico: לילית, em antigo árabe: لیلیث, foi uma deusa adorada na Mesopotâmia e na Babilônia, associada com ventos e tempestades, que se imaginavam ser portadores de enfermidades e morte.

Lilith aparece como um demônio noturno na crença tradicional judaica. Na crença islâmica, ela é tratada como a primeira mulher do personagem bíblico Adão, sendo, em uma passagem (Patai 81: 455f), acusada de ser a serpente que levou Eva a comer o fruto proibido. Mais recentemente, esta história tem sido cada vez mais adotada.

A imagem de Lilith, sob o nome Lilitu, apareceu primeiramente representando uma categoria de demônios ou espíritos de ventos e tormentas na Suméria por volta de 3 000 a.C. Muitos estudiosos atribuem a origem do nome fonético Lilitu por volta de 700 a.C.

Na Suméria e na Babilônia ela ao mesmo tempo que era cultuada era identificada com os demônios e espíritos malignos. Seu símbolo era a lua, pois assim como a Lua ela seria uma deusa de fases boas e ruins. Alguns estudiosos assimilam ela a várias deusas da fertilidade, assim como deusas cruéis devido ao sincretismo com outras culturas.

Ela é também associada a um demônio feminino da noite que originou na antiga Mesopotâmia. Era associada ao vento e, pensava-se, por isso, que ela era portadora de mal-estares, doenças e até mesmo da morte. Porém algumas vezes ela se utilizaria da água como uma espécie de portal para o seu mundo. Também nas escrituras hebraicas (Talmud e Midrash) ela é referida como uma espécie de demônio.

A imagem mais conhecida que temos dela é a imagem que nos foi dada pela cultura hebraica, uma vez que esse povo foi aprisionado e reduzido à servidão na Babilônia, onde Lilith era cultuada, é bem provável que vissem Lilith como um símbolo de algo negativo. Vemos assim a transformação de Lilith no modelo judaico de demônio. Assim surgiram as lendas vampíricas: Lilith tinha 100 filhos por dia, súcubos quando mulheres e íncubos quando homens, ou simplesmente lilims. Eles se alimentavam da energia despreendida no ato sexual e de sangue humano. Também podiam manipular os sonhos humanos, seriam os geradores das poluções noturnas. Mas uma vez possuído por um súcubo, dificilmente um homem saía com vida.

Há certas particularidades interessantes nos ataques de Lilith, como o aperto esmagador sobre o peito, uma vingança por ter sido obrigada a

ficar por baixo de Adão, e sua habilidade de cortar o pênis com sua vagina segundo os relatos católicos medievais. Ao mesmo tempo que ela representa a liberdade sexual feminina, também representa a castração masculina.

Pensa-se que o Relevo Burney, um relevo sumério, represente Lilith; muitos acreditam também que há uma relação entre Lilith e Inanna, deusa suméria da guerra e do prazer sexual.



Capítulo 22

Lilith: mito, poderes e invocação

Lilith é muito conhecida dentro da mitologia judaica, assim como suas equivalentes correspondências em outras culturas e povos. Lilith encerra dentro dela uma força de inconformismo, rebeldia, insubordinação, empoderamento, força, sexualidade, dominação, vampirismo e principalmente poder sedutor magnético sexual.

Dentro do arquétipo de Lilith, ela traz tanto a força da Kali no seu aspecto de Durga, assim como a terrível e insaciável deusa por sangue Sekmeth.

Os poderes de Lilith compreendem a dominação sexual, amarrações, hipnotismo psíquico, abortos, separações, todos os tipos de orgias e ainda o conhecimento da baixa feitiçaria em seu paralelo com a Deusa Hécate da bruxaria grega.

Trabalhos de vampirismo e licantrópia (transformar-se em lobisomem) também estão na esfera de Lilith, assim como sadismo e masoquismo compreendem aspectos profundos de trabalhos da psiquê do feiticeiro que podem ser desenvolvidos quando se relacionam com a magia de Lilith.

Ainda nessa esfera, o uso de espíritos vampíricos que se alimentam de energia sexual chamados na idade média de íncubos e súcubos podem ser trabalhados, criados, desenvolvidos e enviados com o objetivo de drenar (vampirizar) aqueles que o feiticeiro desejar através do que é conhecido como “sonhos molhados” ou relações sexuais que se têm até o orgasmo quando se está dormindo.

Lilith é de suma importância quando se trata de feitiçaria, em especial a amorosa, tendo em vista que ela pode ser chamada de “senhora da bruxaria”, e ainda uma deusa-demônio dos poderes noturnos. Cultuá-la adequadamente tornará o feiticeiro ou a bruxa sumamente mais

poderoso em sua força mágica.

22.1 Cultuando Lilith (altar, perfumes, imagem, cores, oferendas, velas)

Ao cultivar Lilith, alguns elementos são de suma importância.

Primeiro, sua adoração deve ser de modo sério e dirigido de forma única a ela. Neste ponto sugere-se que no altar onde se cultua Lilith não seja colocada qualquer outra divindade ou entidade menor.

Portanto, sugerimos um altar único e solitário para ela, no qual se disporá 3 velas, incenso de mirra, pode-se ainda usar flores como dama-da-noite, trombeta-de-anjo (datura) e rosa. As cores utilizadas tanto para o altar quanto para as velas devem ser o preto, o vermelho escarlate e o roxo. Outros implementos sugeridos são: a caveira e a adaga.



Lilith é uma força que, tendo uma relação com os aspectos sexuais, se alimenta desse tipo de oferenda, ou seja, atos masturbatórios solitários ou com mais pessoas, o sexo convencional ou mesmo grupal pode ser dirigido para a alimentação e a manutenção das forças cultuadas. Lilith recebe tanto os fluidos sexuais femininos quanto masculinos, separados ou juntos, sempre de bom grado. Os mesmos podem ser ofertados com

auxílio de sangue do próprio feiticeiro, de algum animal como uma pomba ou um galo negro, e ainda do sangue menstrual, cujo qual por si só tem um enorme valor e potencial mágico para a realização de qualquer objetivo que se queira.

Como oferenda, pode-se ofertar velas, perfumes, atos sexuais com parceiro ou solitário, orações e, assim como já citado, os fluidos do feiticeiro ou da feiticeira.

22.2 Invocando Lilith

Lilith é composta em sua natureza multifacetada por aspectos venusianos (sedução, glamour, sexualidade, magnetismo), aspectos marciais (força, guerra, vingança, ira, dominação) e ainda aspectos lunares e saturnianos (magia, sonhos, obscuridade, morte, domínio de espíritos noturnos, águas sexuais (fluidos)). Ela deve ser invocada para estes propósitos e a estrutura do seu rito deve ser montada em cima dos seus símbolos, cores, perfumes e oferendas.

Exemplo:

1. Trace um círculo simples em uma folha branca, desenhe um pentagrama (5 pontas), escreva em cada ponta as letras “L”, “I”, “L”, “I”, “Th”. Em cada ponta do pentagrama, acenda uma vela vermelha. Nas duas pontas superiores e na ponta inferior do pentagrama coloque também uma vela negra, de modo que as velas pretas formem um triângulo. No centro do pentagrama, escreva “Lilith”. Recite o seguinte encantamento: “Lilith, senhora das abominações, vinde até a mim, eu te conjuro. Senhora que andas sobre o mar de menstruação, pelo fogo do meu peito e pela chama da serpente, eu te evoco, te conjuro para que recebas a minha oferta. Lilith, senhora do caos, Tu que não te rendestes ao ditador cristão, eu te chamo, e pelos teus poderes eu me torno livre e senhor e senhora de todas as coisas, pela potência da força criativa no meu centro, eu te convoco, vinde até aqui, vinde até aqui, vinde até aqui.”

2. Concentrado(a) no símbolo do desejo (sigilo), imagem, símbolo, o feiticeiro começa a excitar-se sexualmente, de maneira masturbatória, chamando para que Lilith comungue com ele(a) os prazeres da carne. Deve-se então, a medida que se aumente a força, pedir à Lilith para que lhe realize a sua vontade em troca de sua força e energia sexual.

3. No ápice sexual, ele(a) deve pronunciar: “a Ti, senhora dos abortos e da desolação, mãe do caos, senhora da feitiçaria, pelos teus poderes eu te ofereço, eu te entrego a oferta, recebe o fluxo das minhas entranhas e goza comigo no mar dos prazeres realizados, agios Lilith, agios Lilith, agios Lilith.”

4. Agora, juntando seus fluidos sexuais, se coloca no centro do pentagrama, ou unta-se a estatueta de Lilith, ou ainda se unta uma outra vela vermelha com os fluidos sexuais, acende-a no centro do pentagrama e deixe-a queimar até o fim.

93 = 418 = 666

Θελημα Αγαπη



G

Capítulo 23

O uso de entidades demoníacas dos Grimoires para trabalhos de amor

Dentro do uso de espíritos, nós temos o que ficou conhecido como As Clavículas de Salomão, e em especial a Chave Menor ou A Goétia. Dentro desse Grimoire, existe a descrição de 72 daemons (demônios) para os mais diversos fins, logo abaixo, compilamos os mais usuais para trabalhos de amor.

Por vezes nos perguntam o porquê se utilizar de entidades desse tipo, seja das Clavículas, do Grimorium Verum ou de outros livros de feitiçaria medieval, ou ainda mais primitiva.

O que nós temos a dizer é que, o uso por parte de magos e feiticeiros experientes demonstrou que os resultados e a velocidade de prontidão dessas entidades, além de seu enorme poder, pareciam favorecer ao mago ou feiticeiro. Temos então que estes espíritos têm uma natureza de paixões humanas e por isso os relacionamos à esfera telúrica (ao redor da terra) ou mesmo ctônicas (interior da terra). Suas descrições são sempre tidas numa mescla de animais e humanos com características, emoções e ações do plano humano, seja dinheiro, poder, amor, sexo, sucesso, vingança contra inimigos e etc. Sobre esses outros efeitos citamos nos demais livros desta coleção, seu uso prático e teórico.

Na composição de um trabalho de feitiçaria, será citada em primeiro lugar a composição do material e a estrutura do ritual, e em seguida a qual força deverá ser entregue o trabalho para execução. Logo abaixo há uma lista com sugestões de nomes de espíritos demoníacos que tendem a trabalhar forte e rapidamente nesse seguimento (amor, relacionamento). Seus respectivos selos (pontos riscados), seu dia, suas cores.

Os locais de entrega dos trabalhos podem variar entre: encruzilhadas,

cachoeiras, jardins, árvores frutíferas.

23.1 Daemons

- **Sitri (Clavícula de Salomão)**

Descrição: Ele inflama homens e mulheres em amor; e os obriga a mostrarem-se despidos se assim for desejado. Ele comanda 60 legiões de espíritos.

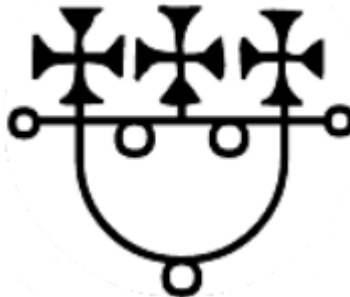
Regência: 12 – 21 de julho.

Horário de hierarquia: Livremente chamados a qualquer hora do dia.

Planeta: Júpiter.

Metal: Estanho.

Selo:



- **Beleth (Clavícula de Salomão)**

Descrição: Causa todo tipo de amor que pode haver entre homens e mulheres. É da ordem das potências, e governa 85 legiões de espíritos.

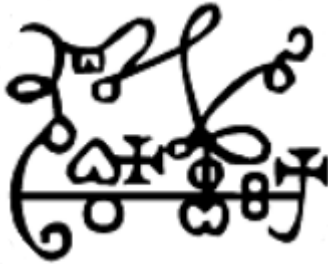
Regência: 22 de julho – 1 de agosto.

Horário de hierarquia: Das 9 horas até 12 horas e das 15 horas até o pôr-do-sol.

Planeta: Sol.

Metal: Ouro.

Selo: Seu selo nobre é este, que deve ser preparado antes de trabalhar com o espírito.



• **Zepar (Clavícula de Salomão)**

Descrição: Seu encargo é fazer com que as mulheres amem os homens e fiquem junto destes por amor. Ele também pode fazê-las estéril. Governa 26 legiões de espíritos inferiores.

Regência: 23 de agosto – 1 de setembro.

Horário de hierarquia: Livrementemente chamados do amanhecer até ao anoitecer.

Planeta: Vênus.

Metal: Cobre.

Selo:



• **Sallos (Clavícula de Salomão)**

Descrição: Ele causa o amor das mulheres aos homens, e dos homens às mulheres; governa 30 legiões de espíritos.

Regência: 23 de setembro – 2 de outubro.

Horário de hierarquia: Livremente chamados do amanhecer até ao anoitecer.

Planeta: Vênus.

Metal: Cobre.

Selo: Seu selo é este.



• **Gaap (Clavícula de Salomão)**

Descrição: Pode causar o amor ou o ódio, também pode ensinar os ritos de consagração daquilo que está sob o poder de seu soberano AMAYMON. Pode entregar familiares ao magista, e sabe perfeitamente das coisas do passado, presente e futuro. Pode transportar homens de um reino a outro rapidamente, ao simples desejo do magista. Governava 66 legiões da ordem das potestades.

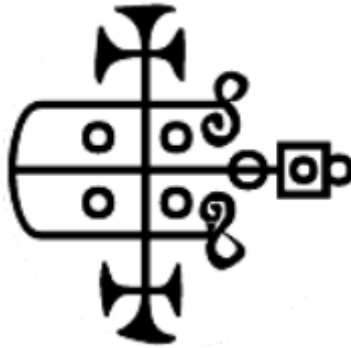
Regência: 9 – 18 de janeiro.

Horário de hierarquia: Livremente chamados a qualquer hora do dia; A qualquer hora do dia com exceção do crepúsculo, e da noite, a menos que os reis, a que estão submetidos, sejam invocados;

Planeta: Mercúrio e Júpiter.

Metal: Mercúrio e Estanho.

Selo:



• **Furfur (Clavícula de Salomão)**

Descrição: Incitará o amor entre o homem e a mulher. Pode suscitar relâmpagos e trovões, explosões, e grandes tempestades. E responde todas as perguntas referentes ao segredo das coisas divinas caso seja comandado a fazê-lo. Governa 26 legiões de espíritos.

Regência: 19 – 28 de fevereiro.

Horário de hierarquia: A qualquer hora do dia, em florestas ou quaisquer outros lugares aonde o homem não vá e nem exista ruído.

Planeta: Marte.

Metal: Ferro.

Selo:



• **Vual (Clavícula de Salomão)**

Descrição: Seu escritório deve obter o amor das mulheres, e os segredos do passado, presente e futuro. Ele também busca favores entre amigos e inimigos. Era da ordem das Potestades. Governa 37 legiões.

Regência: 2 – 11 de julho.

Horário de hierarquia: Livremente chamados do amanhecer até ao anoitecer.

Planeta: Vênus.

Metal: Cobre.

Selo:



• **Gremory (Clavícula de Salomão)**

Descrição: Obtém o amor das mulheres novas e velhas e conhece o presente, o passado e o futuro. Comanda 26 legiões.

Regência: 3 – 12 de outubro.

Horário de hierarquia: Livremente chamados do amanhecer até ao anoitecer.

Planeta: Vênus.

Metal: Cobre.

Selo:



• **Dantalion (Clavícula de Salomão)**

Descrição: Pode causar o amor, e mostra a Similitude de toda pessoa, revelando por meio de uma visão, ainda que esteja em qualquer parte do mundo. Ele governa 36 legiões.

Regência: 1 – 10 de março.

Horário de hierarquia: Livremente chamados do amanhecer até ao anoitecer.

Planeta: Vênus.

Metal: Cobre.

Selo:



• **Frimost (Grimorium Verum)**

Descrição: Tem poder sobre as mulheres e as moças, ele ajuda obter qualquer coisa delas, obtendo prazeres e satisfação.

Planeta: Vênus.

Metal: Cobre.

• **Hicpacth (Grimorium Verum)**

Descrição: Ele traz uma pessoa distante pra você em um instante.

Planeta: Vênus.

Metal: Cobre.

• **Sergutthy (Grimorium Verum)**

Descrição: Tem poder sobre as mulheres e moças, desde que em uma boa ocasião.

Planeta: Vênus.

Metal: Cobre.

• **Brulefer (Grimorium Verum)**

Descrição: Faz os homens serem amados pelas mulheres.

Planeta: Vênus.

Metal: Cobre.

Capítulo 24

Poder dos olhos

Desde o início dos tempos, os olhos têm sido chamados de janela da alma, assim como expressões: “ver com bons olhos”, “olho gordo” (inveja), ou mesmo “olho de secar pimenteira” (pessoa que parece ter uma força destruidora muito grande e capaz de irradiar, ainda que de maneira inconsciente, através dos olhos invejosos.

Observamos também que, ao olhar, sempre foi dado um título de carismático, magnético, ou ainda dominador. Podemos observar isso no reino animal, quando um predador fixa seus olhos sobre a presa, não retirando-o sobre ela até que a mesma seja capturada e esteja sob seu domínio devorador. Assim o bruxo ou feiticeiro poderá cultivar esta faculdade através do exercício de concentração do olhar, no qual ele deverá proceder da seguinte maneira:

Exercício 1: Que o feiticeiro, num quarto escuro, acenda uma vela e fixe seu olhar nela, sem piscar o máximo que puder, buscando conseguir por no mínimo 5 minutos e no máximo 10, e, aumente 1 minuto por semana pelas próximas 9 semanas.

Exercício 2: Que o feiticeiro se mantenha a uma distância de um espelho, no qual possa-lhe fitar o centro dos olhos (entrecenho), mais conhecido como raiz do nariz. Que ele permaneça fixo nessa região sem piscar o máximo que puder, por no mínimo 5 minutos e no máximo 10, e, aumente 1 minuto por semana pelas próximas 9 semanas.

Exercício 3: Que o feiticeiro lave seus olhos pela manhã com uma água que tenha amanhecido com folhas de alecrim, ou mesmo com o próprio chá de alecrim, para aumentar o brilho dos seus olhos e seu poder magnético.

Exercício 4: Que o feiticeiro possa, caso tenha um parceiro, treinar ficar sem piscar pelo período não menor do que 5 minutos, assim como nos

exercícios 1 e 2.

Exercício 5: Que a partir de então, o feiticeiro possa, em suas conversações fortalecer seu desejo interior e não mais expressá-los através apenas de palavras, mas que, ao dizer o seu desejo, direcione o seu olhar fixamente ao alvo, imaginando que através de seus olhos, sua força e potencial mágico é irradiado em direção da pessoa.

Exercício 6: Quando em locais públicos, como ônibus, restaurantes ou mesmo a rua, que o feiticeiro fixe o olhar na nuca do seu alvo e lhe diga mentalmente sua vontade, seja “olhe para trás”, “vire-se para o lado direito ou esquerdo”, “mexa no cabelo” ou mesmo “olhe para mim”, frases curtas e objetivas com o pensamento fixo do objetivo alcançado.

Capítulo 25

Estatuetas carregadas com força mágica

Estatuetas também são utensílios milenares na cultura e culto de divindades e espíritos em geral. Insuflar ou carregar estatuetas com o poder mágico parece ter tido seu apogeu na cultura egípcia, na qual o sacerdote parecia poder preencher através de seus rituais e assunções de formas divinas, imagens ou estátuas confeccionadas com o propósito de ancorar uma força espiritual.

Os egípcios ainda parecem ter tido uma cultura tão evoluída que, no seu livro dos mortos, encantamentos são feitos para que os deuses lhes obedeam, e neste trabalho de coação, no qual as forças divinas eram direcionadas a um propósito, a magia egípcia tratava a estatueta de maneira muito semelhante a um procedimento que conhecemos em nossos dias atuais.

O feiticheiro egípcio amarrava, mergulhava em água, colocava de ponta-cabeça para assim forçar a energia ali contida a trabalhar em seu favor, algo muito semelhante herdado pelo cristianismo e pelos praticantes ao tratar com o Santo Antônio, o qual os devotos parecem também amarrar, tirar-lhe a oferenda (café), retirar-lhe do seu colo uma criança ou mesmo deixá-lo de ponta-cabeça num copo d'água, forçando assim a conseguir o amor de alguém ou como é melhor conhecido, um casamento, por ser um santo supostamente casamenteiro.

Que o feiticheiro então aprenda através desses exemplos que, ao cultuar espíritos e forças relacionadas aos trabalhos de amor, ele poderá também, em alguns casos, agir de maneira mais firme, e por que não dizer “coagir” a força a trabalhar em seu favor, seja diminuindo ou retirando as oferendas dadas ou mesmo amarrando-o ou virando de cabeça para baixo a estatueta.

Quem possui um altar com várias estatuetas sabe que após um período de culto as imagens parecem se auto destruir (quebrar), logo, essa

energia deve ser transferida a uma estatueta mais nova, demonstrando assim que objetos ou imagens carregam-se da energia cultuada.



Capítulo 26

Como criar e usar encantamentos

Encantamentos são frases pronunciadas por bruxos, magos e feiticeiros com o intuito de alterar a realidade, sentenças essas carregadas de sentimentos nos quais o mago, através do uso do verbo, utiliza as palavras de veículo para projetar sua vontade carregada de emoção e poder.

Para criar um encantamento, o feiticeiro pode utilizar diversas técnicas, desde as técnicas de sigilização, na qual o mago cria um mantra (som ininteligível que carrega uma sentença conhecida apenas pela mente inconsciente do feiticeiro), pode-se ainda criar encantamento através de sentenças cantadas, rimadas ou mesmo pronunciadas com o intuito de colocar para fora, de maneira lógica, através de palavras, energia emocional e desejos interiores.

Para se criar um encantamento deve-se, no caso de uma invocação divina, pegar aspectos dentro da mitologia do ser e recitá-los quase de maneira poética suas características, façanhas e pontos culminantes em sua história.

Um exemplo: ao purificar um objeto mágico com água e sal, o feiticeiro pode pronunciar palavras da mitologia cristã e dizer: “assim como Deus purificou o mundo pelas águas nos dias de Noé, eu te purifico.”, e o mesmo poderá ocorrer no processo de consagração pelo fogo ao dizer: “assim como Deus consagrou o mundo pelo poder do fogo, eu te trago à vida, criatura ígnea”.

Estes são exemplos de encantamentos em uma linha cristã, mas poderíamos utilizar a mitologia grega no caso da deusa do amor, Afrodite, exemplo: “Afrodite, senhora da beleza e do amor, torna agora tudo que eu toco belo aos teus olhos e assim, com o teu poder, eu envio tua força para que (nome do alvo) possa vir até a mim, por amor e pela minha vontade”.

Capítulo 27

O poder e o uso dos sigilos

O uso de selos e sigilos na magia cerimonial é muito bem conhecido por magos e feiticeiros, desde as famosas assinaturas dos espíritos vindo dos grimoires até o conjunto de elementos daí derivados para a composição dos pantáculos na magia salomônica.

Existe então alguns métodos para a criação de sigilos particulares para trabalhos mais específicos e assim atender desejos pessoais.

Aqui ensinaremos uma técnica simples de sigilização que poderá ser utilizado em futuros rituais, segue o exemplo:

1) Escreva sua sentença de maneira clara, positiva e no presente.

Exemplo: Eu desejo ter maior atração sexual.

2) Em seguida corte as letras repetidas (cada letra da sentença deverá aparecer apenas 1x) e ficará mais ou menos assim:

Eudsjotrmailtex

3) Monte, através dessas letras, uma ou mais sentenças/palavras, para que possa entoar como um mantra, e depois verbaliza-lo até a exaustão como encantamento. Ex: Due – Sortix – clam e poderá ser mantralizado:

Duuuuuuueeeeeeeeeee..

Sooooorrrrrrrtiiiixxxxx

Clllllaaaaaammmmm.

4) Ainda dessas letras (**Eudsjotrmailtex**) criaremos um pictograma (sigilo).



5) Você não precisará necessariamente usar todas as letras para formar o sigilo, já que o objetivo é criar algo que seja o mais distante possível para não ficar lembrando do desejo inicial. A ideia aqui é retirar a ansiedade por resultado e através do símbolo do desejo (sigilo), que ele possa se infiltrar na mente subconsciente e assim livre de autocríticas (não mereço, não está acontecendo ou não vai dar certo) surtir o efeito desejado.

6) Após confeccionado, o encantamento (mantra) e o sigilo (símbolo) podemos uni-los em diversas formas, sendo uma delas focar no sigilo enquanto entoa o encantamento até realmente chegar a um estado alterado de consciência ou ainda quase como um trava-línguas, falando a grosso modo. Pode-se também focar no sigilo enquanto se masturba e entoa o mantra com intuito de ativá-lo e depois untar com fluidos.

Também podemos anexar o sigilo a trabalhos pessoais, desde que tenham o mesmo objetivo, ou seja, pra cada trabalho deve se confeccionar um sigilo, por exemplo: um pra amor, outro pra negócios e ainda um outro pra proteção.

O uso dos encantamentos (frases criadas ou mantralizadas) durante o ritual fortalecem ainda mais a energia do rito, colocando o feiticeiro no estado correto (gnose) ou ainda na vibração do trabalho.

Pode-se encantar assim, cantando, falando baixinho e ir aumentando aos poucos, dançando ou rodopiando enquanto se busca um frenesi quase erótico do encantamento.

Após o rito, pode-se queimar o sigilo, enterra-lo ou mesmo queimá-lo com intuito de esquece-lo. Existe ainda a possibilidade de, após carregar o sigilo com a força mágica do trabalho, esse ser colocado próximo a vítima, ou pelo caminho por onde ela passa trabalhando. Assim, através da magia do contágio, (entrar em contato áurico com a vítima/algo) o sigilo possa entrar em execução. Nesse último caso, a ideia é para trabalhos que envolvam amarrações, adoçamentos, dominação, separação ou afastamentos de casais.

Capítulo 28

Filtros de amor, comidas e bebidas

Os filtros de amor são conhecidos como “poções” capazes de despertar a paixão dentro daquele que absorver ou entrar em contato. Exemplos de filtros de amor são inúmeros, e, para isso, os elementos mais usados são frutas que carreguem um acentuado gosto doce, tais como figo, pêra, maçã, melancia e uva; carnes fortes, tais como carne de bode, de carneiro, ou mesmo de vitelo; e ainda o uso do sangue e de partes íntimas destes animais, tais como para o aumento do desejo sexual, ferver leite de vaca com bagos de bode.

Dentro dos filtros de amor, o uso do sangue menstrual também sempre está presente, e algumas gotas poderão ser acrescentadas em bebidas, doces ou mesmo em licores os quais serão oferecidos ao alvo. Exemplos como coar o café juntamente a torrões de açúcar embebidos no sangue menstrual e servido à vítima para lhe amarrar e despertar a paixão também são utilizados.

Já nas comidas, o uso de temperos apimentados, azeites (como o de dendê) e outros que estimulem a circulação sanguínea e excitam a imaginação também podem ser utilizados. Carnes feitas em conjunto com pimentas e azeite apropriados, podem ser servidas juntamente com sucos ou bebidas (como licores adocicados) com o intuito de despertar a paixão.

Lembrando que elementos poderão ser preparados com o uso tanto do sangue menstrual quanto de gotas de sêmen, e assim servidos ao alvo.

O uso de alimentos para o enfeitiçamento está tanto nas histórias mitológicas quanto nas infantis, como é o caso de inúmeras histórias para crianças, nas quais a bruxa encanta uma maçã e a vítima, ao consumir, ativa o feitiço, caindo em sono profundo ou outras reações.

Capítulo 29

Desprotegendo seu alvo

Deve-se levar em conta que quando se relaciona com trabalhos amorosos, nem sempre estaremos falando de uma única força envolvida no trabalho. Podemos contabilizar algumas situações, por exemplo:

1. Trabalho para uma pessoa se apaixonar e essa pessoa não tem ninguém em mente, então estamos lidando única e exclusivamente com a nossa capacidade de atrair essa pessoa
2. Eu desejo atrair tal pessoa, no entanto essa pessoa deseja um outro alguém. Devo aí saber que o trabalho envolve tanto afastar o outro alguém do pensamento da pessoa, tanto como atrair a pessoa para mim.
3. Eu desejo atrair uma pessoa que já está com outra pessoa (diferente do exemplo 2 no qual não havia a união dos 2). Nesse caso eu tenho que, primeiro separar para depois fazer um feitiço de atração para que ela venha em minha direção.
4. As pessoas já estão unidas, mas uma delas diminuiu o nível de sentimento pela outra, posso então fazer um feitiço de amarração, tendo em vista que elas ainda estão juntas, caso tenha havido brigas físicas ou verbais e o afastamento, devo primeiro operar através de um adoçamento e aí então um trabalho de reaproximação para amarrar.

Tendo em vista tudo citado anteriormente, percebe-se que o feiticeiro deverá analisar caso a caso para um trabalho ser montado especificamente atingindo as necessidades próprias ou do seu cliente.

Deve ser observado que algumas pessoas naturalmente, ou através de trabalhos feitos, possuem proteções ao seu redor, seja a pessoa alvo ou a que está com ela. Nesse caso, deve-se primeiro derrubar as defesas através de métodos que serão ensinados a seguir, mas já antecipamos que o que é chamado de “daemon protetor” ou “anjo da guarda” da pessoa deverá ser colocado “de lado” temporariamente, assim como

poderá ser utilizado de técnicas, as quais visem tirar primeiro o equilíbrio do nosso alvo para depois atuar sobre sua parte psíquica.

Serão dadas algumas sugestões no capítulo referente a esses tipos de trabalho na última parte desse livro.



Capítulo 30

Uso da energia sexual e da emoção

Dentro das ferramentas utilizadas na magia e em especial na feitiçaria, o uso da energia sexual sempre esteve presente, seja através do ato com outro participante, solitário ou mesmo em grupo, no caso dos Sabbath (encontro de bruxas).

De todas as energias que podemos trabalhar, a energia sexual, sem dúvida alguma é a mais poderosa, devido ao seu poder de criar. Então, devemos dar uma atenção especial ao seu uso.

O uso do estímulo sexual, seja ele solitário, em dupla ou em grupo com o objetivo fixo no olho da mente e fortes emoções envolvidas no rito desempenham um papel de um verdadeiro “canhão” mágico, no qual o uso efetivo da concentração e da imaginação direcionará para onde enviar essa força.

Em capítulos anteriores, ensinamos métodos, tais como sigilização, carregamento de estatuetas, criação de entidades mágicas, filtros de amor, dentre outras, e todas essas podem ter o componente sexual envolvido. É fundamental que o feiticeiro aprenda a direcionar sua intenção no momento do orgasmo e que durante o estímulo sexual, sua Vontade/concentração/imaginação estejam vinculadas ao resultado final do seu desejo.

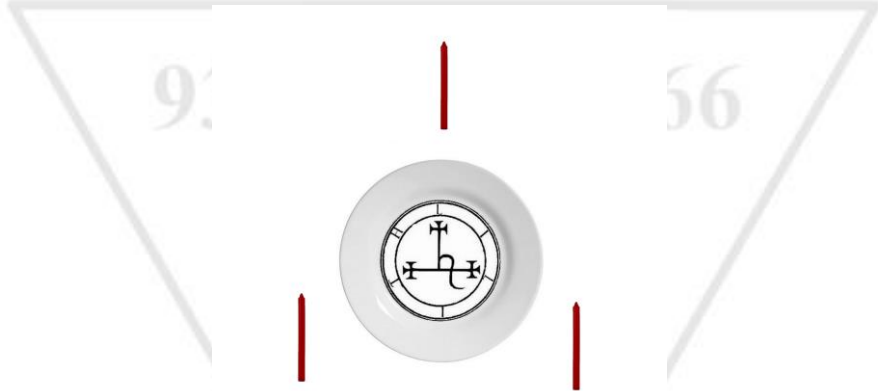
Exemplo de uso:

1. Pode-se construir ou mesmo comprar dois bonecos (no caso de um casal), estruturá-los conforme ensinado previamente com o uso das testemunhas e elos de ligação, ativando-o então para uso.
2. Em seguida, deve-se amarrá-los juntos um ao outro com uma fita vermelha ou mesmo um fio de cobre.
3. Posteriormente, desenhe o selo de alguma entidade relacionada a

amor, sexo, paixão que foi citada acima. Usaremos como exemplo Lilith.

4. Em seguida, pegaremos um prato, colocaremos o selo nele, colocaremos três velas vermelhas e acendemos ao redor dele em forma triangular, escrevendo em cada uma das velas o nome de uma pessoa do casal envolvido e na terceira vela o nome de Lilith (ou da entidade escolhida).

Deve ficar dessa forma:



5. O próximo passo é o feiticeiro começar a se masturbar enquanto chama por Lilith. A medida que o tesão e a força sexual vão aumentando, ofereça à Lilith e peça para que esse casal se una em amor, tesão e paixão, enquanto se visualiza o mais claro possível que o casal representado nos bonecos estão cada vez mais unidos através do laço e da energia sexual emitida pelo feiticeiro e dos poderes de Lilith.

6. Após o orgasmo, deve-se untar os bonecos com os fluidos, sejam da lubrificação feminina ou com o sêmen masculino, e dedicar para que Lilith receba. Deixe as velas queimarem até o fim.

30.1 Dicas e uso para energia sexual

- Pode-se inserir alguns fluidos, sejam masculinos ou femininos, em alimentos, ainda que em pouquíssima quantidade, para potencializar os filtros de amor.

- Alimentar espíritos artificiais criados pelo feiticeiro.
- Carregar, energizar sigilos, selos, talismãs e pantáculos.
- Carregar estatuetas com força mágica sexual para atrair algum desejo.
- Aumentar o magnetismo pessoal e o poder de atração.
- Atrair divindades e espíritos através da energia para a realização de desejos pessoais, tais como conquista amorosa, aumento do poder da sedução, dominação pelo sexo, amarração e adoçamentos.

Todos os trabalhos/feitiços poderão ser adaptados para serem energizados com a energia sexual.



Capítulo 31

Psicurgia X Feitiçaria

A psicurgia, a grosso modo, é o uso da mente do magista/feiticeiro para trabalhar aspectos internos e pessoais. O feiticeiro através do conhecimento de sua própria mente se utiliza dos poderes desta para se comunicar com o próprio universo mais profundo do seu inconsciente, onde forças e seres habitam e são passíveis de serem chamados para uso pessoal.

Já, a feitiçaria é a utilização de forças da natureza, sejam elas metais, minerais, animais ou vegetais, as quais possuem um princípio vivo (anímico) dentro delas, e esses, quando combinados adequadamente exercem um poder taumatúrgico (milagroso), o que é chamado então de magia.

Exemplos de ferramentas utilizáveis na magia amorosa: pimenta, mel, frutas, perfumes, cristais, metais, sangue e etc.

A ciência de realizar prodígios ou milagres é mágica e o uso desta para fins pessoais, tais como sexo, dinheiro, vingança e etc é chamada de baixa magia. Ainda, a utilização de espíritos e divindades para a realização de desejos também estão dentro da natureza da feitiçaria quando se relacionam a vontades do que poderíamos chamar de egoístas (do ego).

A junção dos poderes psicurgicos e suas ferramentas (concentração e imaginação) somados a elementos naturais como os citados acima, resultam em uma poderosa força para conquistar os maiores desejos do praticante.

Parte 2 - Prática

Capítulo 32

Sugestões e passo a passo de feitiços

Obs.: todos os escritos das velas podem ser feitos com uma agulha, de modo que se fixe as palavras.

Obs.2: Todos os trabalhos a seguir deverão ser realizados na sexta-feira.

Trabalho 1 – Amor/paixão/união

Materiais:

1 vela vermelha;

Essência de rosa vermelha;

Modo de fazer (deve ser feito a qualquer horário da noite):

1. Pegue a vela vermelha e escreva de um lado o nome completo e a data de nascimento do alvo. Do outro lado escreva o seu nome e a sua data de nascimento.
2. Unte-a com a essência de rosa vermelha.
3. Acenda a vela perto de um jardim dizendo: “Pelo sangue fervente que corre em minhas veias, eu te chamo de onde estiver, deusa Afrodite, para que desperte a paixão em (nome do alvo). Que ele(a) não durma, não coma e não tenha paz, e, que seus pensamentos e sentimentos sejam meus.
4. Deixe a vela no local para que ela queime até o fim.

Trabalho 2 – União

Materiais:

3 velas vermelhas;

Um pouco de mel;

Um pouco de pimenta;

1 alfinete;

1 prato branco.

Modo de fazer (deve ser feito à meia-noite):

1. Escreva seu nome em uma das velas, o nome do amado(a) na outra, e “Asmodeus/Lilith” na terceira. Unte apenas as 2 velas com os nomes com mel e pimenta, deixe a terceira de Asmodeus/Lilith limpa.
2. Junte a vela com o seu nome e a vela com o nome do alvo, passe o alfinete nos pés das velas e transpasse-as para uni-las.
3. Pegue a terceira vela, de Asmodeus e Lilith, e passe um pouco do seu suor ou algum fluido corporal, como saliva ou mesmo sexual (sêmen, menstruação ou lubrificação vaginal).
4. Acenda a vela de Asmodeus/Lilith e diga: “Eu vos conjuro das profundezas do inferno e pelas forças da Arte negra para que acendam a paixão na alma e no corpo de (nome do alvo)”. Pegue a vela acesa e acenda as outras duas conectadas.
5. Levante as mãos pro alto com a vela de Asmodeus/Lilith na mão esquerda, as velas com os nomes na mão direita e diga: “Asmodeus e Lilith, recebam minha oferta, sexo, fogo e poder, unidos pelo vosso poder agora está.”
6. Coloque as três velas num prato pra queimar até o fim.

Trabalho 3 – Para saber sobre sentimentos alheios (oráculo)

Materiais:

1 vela verde;

1 vela vermelha;

1 copo de água;

Óleo de alfazema;

Modo de fazer:

1. Escreva seu nome completo de um lado da vela verde e do outro lado escreva: “Hera, seja minha visão e luz”. Na vela vermelha, escreva de um lado nome completo do alvo que se queira saber a respeito de questões amorosas e do outro: “Hera, seja minha visão e luz”. Unte-as com o óleo de alfazema e alecrim (se tiver).

2. Coloque o copo d’água ao lado das velas.

3. Acenda ambas as velas na altura dos seus olhos e diga: “Deusa Hera, guia-me agora onde eu não posso enxergar, mostra-me aquilo que a senhora vê, ensina-me tua sabedoria, dai-me a visão do espírito.”

4. Observe as chamas por uns dois minutos a uma certa distância e num lugar sem vento ou corrente de ar e pergunte mentalmente sobre suas questões pessoais relativas a pessoa, exemplo: “Qual o tamanho do sentimento de fulano por mim?”

5. Observe se as chamas sobem, se vão em direção uma a outra, ou existe diminuição e afastamento, deixe sua intuição fluir. Sempre que perguntar algo observe a chama da pessoa com relação a sua, faça perguntas sobre intensidade de sentimentos, chances de dar certo, traições/fidelidade e etc.

Trabalho 4 – Banho magnético

Materiais:

1 vela verde ou vermelha;

13 rosas vermelhas;

Meia xícara de mel;

7 gotas de óleo de rosas;

7 gotas de essência de alfazema;

2 pedaços de canela em pau;

Um punhado de alecrim;

Modo de fazer:

1. Prepare um banho com as rosas vermelhas, o mel, o óleo de rosas, a canela em pau, o alecrim e a essência de alfazema. Quando começar a ferver, diga: “Vem, força poderosa da paixão, desperta em mim a energia magnética e poder de atrair (nome do alvo). Vem agora e pelas forças de Venus/Lilith (ou a entidade sexual/amorosa que se queira dedicar), eu consagro esse banho e me carrego com tuas forças.”
2. Espere esfriar e se lave do pescoço pra baixo.
3. Acenda a vela verde para Afrodite ou a vermelha para Lilith e deixe-a queimar até o fim.

Trabalho 5 – Separação de casal

Materiais:

2 velas vermelhas;

Azeite de pimenta malagueta ou dendê;

50g de limalha de ferro;

3 preguinhos enferrujados ou 3 alfinetes pequenos;

Modo de fazer:

1. Pegue uma vela, escreva o nome de 1 e a data de nascimento (se tiver) dos envolvidos. Na outra vela escreva o nome e a data de nascimento (se tiver) do outro envolvido. Unte-as com o azeite. Passe sobre elas a limalha de ferro e deixe fixar um pouco, como se estivesse empanando.
2. Pegue os 3 preguinhos enferrujados ou alfinetes pequenos e transpasse as duas velas, unindo uma a outra, enquanto recita: “Asmodeus, demônio da ira e da luxúria desenfreada, eu te entrego esse casal, que morra entre eles qualquer sentimento amoroso, que dores tomem conta deles enquanto estiverem juntos, que o ódio seja o ar que eles respiram e a separação o único alívio.”
3. Pegue as velas juntas pelos pregos ou alfinetes e acenda perto de uma

rodoviária ou lugar com fluxo de gente saindo e chegando.

Trabalho 6 – Aumento do magnetismo sexual

Materiais:

3 velas vermelhas;

3 velas verdes;

1 vela branca;

Meia xícara de mel;

Óleo de Ylang Ylang;

Essência de vetiver ou jasmim;

Quinto pantáculo de Vênus;

7 incensos de rosas vermelhas.

Modo de fazer:

1. Desenhe um hexagrama no chão ou em uma folha branca.
2. Escreva nas velas verdes: “Sob meus pés, o amor de Afrodite”. Unte-a com mel.
3. Nas velas vermelhas, escreva: “Em minhas mãos, ascende a paixão de Lilith”. Unte-a com óleo de ylang ylang.
4. Na vela branca, escreva: “Diana, senhora da Lua, eu recebo teus poderes magnéticos.” Unte-a com a essência de vetiver ou jasmim.
5. Coloque as velas verdes nas 3 pontas superiores do hexagrama, as 3 velas vermelhas nas pontas inferiores, o pantáculo no centro e em cima dele a vela branca. Acenda todas as velas.
6. Acenda os 7 incensos de rosas e deixe-os queimar junto as velas.
7. Recite em voz alta: “Deusa Afrodite eu te conjuro, chamo tuas forças amorosas para que me carreguem do teu magnetismo e da tua força de

sedução. Lilith, senhora da noite e dos poderes sexuais, eu amarro e coloco sob meus pés a paixão dos homens (se for homem, dirá das mulheres). Senhora caçadora noturna Diana, deusa dos cães e da Lua, me abençoa com teu magnetismo e poder.”

8. Deixe as velas queimarem até o fim.

Trabalho 7 – Para fazer alguém vir até você

Materiais:

1 vela vermelha;

1 prato;

Quarto pantáculo de Vênus;

Essência de baunilha;

Incenso de romã;

Meia xícara de mel.

Modo de fazer:

1. Acenda o incenso e diga: “Deusa Hathor, senhora de Vênus e do Amor, trazei-me (nome do alvo), pela força de teu pantáculo eu atraio e trago de volta até mim e submisso a minha vontade.”
2. Passe o incenso ao redor do pantáculo por 7 vezes e diga: “7 vezes eu te laço, 7 vezes eu te submeto a minha vontade e 7 vezes te coloco sob a força deste pantáculo.”
3. Pegue vela, escreva seu nome completo, sua data de nascimento, o nome completo do alvo e a data de nascimento do mesmo. Passe a essência de baunilha na vela enquanto recita: “Eu te enfeitiço agora (nome do alvo), deves me obedecer. Eu submeto tua vontade à vontade da deusa Hathor e a esse pantáculo de Vênus, estás atraído a mim e minha obediência.”
4. Pegue o prato, jogue o mel e coloque o pantáculo por cima. Acenda a vela em cima do pantáculo.
5. Deixe a vela queimar até o final.

Trabalho 8 – Para atrair um amor (aumento do magnetismo pessoal)

Materiais:

1 vela rosa;

1 prato;

Essência de rosas;

Incenso de jasmim;

Terceiro pantáculo de Vênus;

Açúcar mascavo.

Modo de fazer:

1. Coloque o pantáculo no centro do prato. Acenda o incenso e, enquanto passa o incenso em cima do pantáculo por 7 vezes, diga: “Meu amor está a caminho, e, pela força de Afrodite, atraio agora Amor e Alegria para minha vida”.
2. Pegue a vela e escreva de um lado: “Que não me falte amor, nem a quem amar”. Do outro lado da vela escreva seu nome completo.
3. Unte a vela com a essência de rosas. Salpique açúcar mascavo por cima da vela. Coloque-a sobre o pantáculo e diga: “Deusa Afrodite, eu te conjuro para que consagres este pantáculo, dando a ele vida, força e energia.”
4. Deixe a vela queimar até o fim.

Trabalho 9 – Para favorecimento em conseguir amizade e favores de pessoas poderosas

Materiais:

5 velas vermelhas;

6 velas verdes;

13 rosas brancas;

Segundo pantáculo de Vênus;

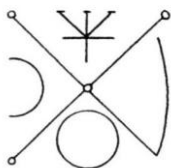
Selo de Asmodeus (Goétia);

50 cm de fio de cobre (bem fino e passível de ser manipulável);

Incenso de patchouli;

Essência de rosas e benjoim;

Sigilo de Vênus:



Modo de fazer:

1. Desenhe um pentagrama numa folha ou no chão com giz, pomba ou guache. Ao lado do pentagrama, desenhe um hexagrama.
2. No centro do pentagrama coloque o selo de Asmodeus e sua foto ou alguma testemunha sua (cabelo, aparas de unhas, assinatura num papel, etc). No centro do hexagrama desenhe o sigilo de Vênus e em cima dele coloque o pantáculo de Vênus.
3. Faça 1 círculo grande com giz, pomba ou guache ao redor das 2 figuras.
4. Pegue as rosas pelos caules, junte-as e passe o fio de cobre apenas na parte dos caules, deixando o fio de cobre bem junto e justo, sem danificar as flores, formando um buquê.
5. Pegue as velas verdes e passe nelas a essência de rosas. Nas vermelhas, passe a essência de benjoim enquanto recita: “Asmodeus, coloque os poderosos aos meus pés, e, pela tua força eu subjugo a vontade dos grandes e poderosos.” Coloque as velas vermelhas, uma em cada ponta do pentagrama. Disponha as velas verdes, uma em cada ponta do hexagrama. Acenda-as.
- 6: Recite a seguinte chamada: “Que as forças de Vênus me abençoem e que todos possam sentir minha força e energia, Deusa Hathor eu te conjuro pra que abrandes e adoce os corações de todos que eu venha a encontrar.

7. Acenda o incenso e passe em volta do buquê montado anteriormente enquanto recita: “Deuses, eu ofereço este presente em troca de favores e amizades dos grandes poderosos, estejam eles sob meus pés e obedientes à minha vontade.”

8. Leve o buquê até qualquer água corrente (rio, mar, cachoeira, etc) após o trabalho e jogue para trás, de costas, dizendo: “Os poderosos e grandes para trás de mim, para trás de mim, para trás de mim” e jogue o buquê na água.

Trabalho 10 – Magnetismo pessoal e atração

Materiais:

1 vela verde;

1 prato;

Incenso de baunilha;

Primeiro pantáculo de Vênus.

Modo de fazer:

1. Acenda o incenso, passe ao redor do pantáculo enquanto diz: “Eu vos conjuro, espíritos de Vênus, para que me concedam os poderes da atração amorosa. Pela força da minha Vontade e pelo poder e autoridade da deusa Sekhmet, eu te trago a vida e recebo teus poderes”.

2. Pegue a vela, acenda-a e diga: “Deusa Sekhmet, desperta em mim os poderes do amor e do calor sexual, eu te oferto luz, fogo e perfumes, e, em troca eu recebo os poderes sobre o Amor”. Coloque a vela em um prato e deixe-a queimar até o fim.

3. Coloque esse pantáculo na carteira, ou em algum outro lugar que possa carregar junto ao corpo de maneira discreta.

4. Sempre que se desejar alguém, coloque o pantáculo debaixo do travesseiro e diga antes de dormir: “Eu te atraio agora (nome do alvo), sob quaisquer circunstâncias e de qualquer lugar, você ouve meu chamado, não podes resistir”.

Trabalho 11 – Amarração

Materiais:

1 vela vermelha;

1 vela preta;

3 papéis brancos;

Caneta vermelha;

1 xícara de mel;

20ml de azeite de dendê;

Fio de cobre medindo 30cm;

Fita de seda vermelha medindo 20cm;

Incenso de rosas vermelhas e almíscar;

2 bonecos ou 2 imagens de cera;

1 copo de conhaque;

1 taça de espumante;

3 rosas vermelhas;

Imagens ou testemunhas orgânicas dos 2 envolvidos.

Modo de fazer:

1. Confeccione dois bonecos ou compre duas imagens de cera. Faça um pequeno buraco ou fenda na região da cabeça, coração e órgãos sexuais, seguindo as regras da arte na parte teórica do livro. Confira então aos bonecos todos os sacramentos, tais como nascimento, batismo (dar o nome).

2. Anexe aos bonecos as imagens ou testemunhas orgânicas relacionados aos alvos, tais como unhas, cabelo, sangue, saliva (o que tiver em mãos). Se caso for difícil conseguir testemunhas, anexe ao menos uma assinatura ou objeto pertencente à pessoa (roupas íntimas são as melhores nesse caso).

3. Escreva no primeiro papel, com a caneta vermelha: “Teus pensamentos estão ligados a mim, de dia e de noite, tua paz é em mim,

tua dor é me esquecer, eu te ordeno pelos poderes Lilith que a partir de agora teu pensamento seja meu”. Perfume-o com incenso de rosas, passando o incenso ao redor do papel e insira dentro da cabeça do boneco alvo.

4. Pegue o segundo papel e escreva com a caneta vermelha: “Por Lilith eu ascendo a chama da paixão em teu coração. Fogo e sangue correrão pelo teu corpo e ferverão de paixão apenas por mim, eu te amarro a minha vontade”. Perfume-o com o incenso de almíscar, passando o incenso ao redor do papel e insira no peito do boneco alvo, pela fenda ou buraco.

5. Pegue o terceiro papel e escreva com a caneta vermelha: “Tua força e tesão estão presos a mim e pelo fogo da paixão eu te amarro pela força de Lilith e Asmodeus. Que teu fogo e luxúria estejam sempre ligados a mim, hoje e sempre”.

6. Pegue o seu boneco e perfume-o com os incensos de rosas vermelhas e almíscar. Passe um pouco de mel na cabeça, peito e região sexual.

7. Coloque um boneco de frente ao outro. Pegue um fio de cobre e amarre-os enquanto recita: “Eu invoco os poderes da noite e as forças de Lilith e Asmodeus e lanço meu feitiço sobre (nome do alvo). Tu agora estás preso e amarrado a (seu nome ou nome da pessoa para quem estiver fazendo o feitiço).

8. Faça um triângulo com as 3 rosas, coloque a taça de espumante e o copo de conhaque dentro dele.

9. Escreva na vela vermelha: “Lilith”, e na preta: “Asmodeus”. Unte-as com mel e amarre-as pelos pés com a fita de seda vermelha. Coloque-as dentro do triângulo feito com as rosas.

10. Despeje um pouco do azeite de dendê nas velas e diga: “Que a paixão se acenda de (nome do alvo) por mim, loucamente, que o espírito da luxúria, do tesão e vontade esteja nessa união. Lilith e Asmodeus, em seus domínios eu vos entrego (nome do alvo) pra que fique aos meus pés, sem fuga ou medo, sem tardar e apaixonado loucamente, em troca dos seus trabalhos eu lhes ofereço fogo, luz e bebida”.

11. Deixe as velas queimarem unidas até o fim.

Trabalho 12 – Atração

Materiais:

1 boneco;

Testemunhas do alvo;

Incenso de mirra;

Fita de seda vermelha medindo 15cm;

Fita de seda preta medindo 15cm;

Essência de almíscar;

Perfume pessoal.

1. Confeccione um boneco, o mais próximo possível do alvo. Anexe a ele as testemunhas que tiver, tais como aparas de unhas, cabelos, saliva, peças de roupas íntimas, etc. Pegue a fita de seda preta e amarre o boneco, passando a fita preferencialmente pelos olhos e diga: “(Nome do alvo), eu agora te coloco sob meu feitiço, eu conjuro as forças da noite para te cegarem e apenas me ouvir”.
2. Passe o incenso de mirra ao redor do boneco enquanto diz: “Eu sou agora seus olhos, sua língua e seus ouvidos”.
3. Passe a fita de seda vermelha ao redor do boneco e diga: “(Nome do alvo, tu estás preso a mim, eu sou teu ouvido, tua visão e tua língua”.
4. Passe a essência de almíscar e depois borrife um pouco do seu próprio perfume sobre o boneco, recite: “Como um cão eu te coloco sob meu pés e deves ouvir apenas minha voz, ver o que te mostro e vir até mim pelo cheiro. Eu te enfeitiço agora em nome de Afrodite, Hera e Hécate, três vezes aos pés você está”.
5. Coloque o boneco preso a uma árvore frondosa ou em uma árvore com muitas flores.

Trabalho 13 – Separação de casal

Materiais:

2 bonecos;

1 prato;

13 pregos;

13 pimentas malagueta;

1 língua de boi;

1 xícara de azeite de dendê;

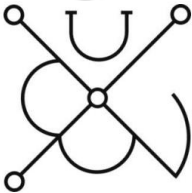
Incenso de assa fétida;

2 limões espremidos com pimenta malagueta;

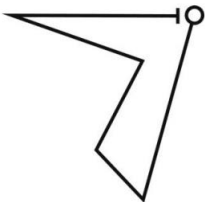
20g de limalha de ferro;

Selo de Andras (Goétia);

Selo de Marte:



Espírito de Marte:



Modo de fazer:

1. Pegue os dois bonecos e coloque-os dentro do prato. Acenda o incenso e passe sobre os bonecos enquanto diz: “Sobre vocês eu evoco agora ódio e desespero”.

2. Jogue um pouco do azeite de dendê sobre os bonecos. Pegue a mistura da pimenta com suco de limão e jogue recitando: “Satanás, seja ódio e oposição nessa relação. Belzebu seja brigas e fúria. Asmodeus seja toda forma de desentendimento”.

3. Coloque o selo de Andras, o selo e o espírito de Marte em baixo dos bonecos que estarão deitados no prato. Recite: “Esfera de Madim, em nome do grande e poderoso deus Elohim Gibor, envia-me Graphiel pra que eu possa comandar o Espírito de fúria e guerra de Bartzabel. Bartzabel, eu te ordeno, entre na vida desse casal gerando guerras, discórdias e ódio”.

4. Em seguida diga: “Andras, demônio da discórdia e do conflito, fogo e força eu te entrego para que destruas esse relacionamento a partir de hoje, que não haja entendimento entre eles e ódio seja o que reste da relação”.

5. Pegue então a língua de boi e fure ela com os pregos em 13 lugares diferentes, diga: “(Alvo 1 e alvo 2) sua voz eu tiro agora, suas palavras sempre serão de ódio e rancor”. Coloque sobre a língua as 13 pimentas malaguetas e jogue mais um pouco de azeite de dendê e a limalha de ferro.

Trabalho 14 – Atração amorosa

Materiais:

7 pimentas Malagueta;

1 maçã;

50ml de mel;

7 velas vermelhas;

Açúcar mascavo;

Incenso de rosas vermelhas;

7 rosas vermelhas;

1 papel branco;

1 prato;

1 taça de vinho;

Quarto pantáculo de Vênus

Modo de fazer:

1. Coloque o pantáculo de Vênus no centro do prato.
2. Distribua 6 velas vermelhas ao redor do prato e ao lado de cada uma, 1 rosa vermelha. Coloque 1 vela e 1 rosa no centro do prato. Acenda as velas e os incensos.
3. No papel, escreva seu nome completo de um lado e do outro o nome da pessoa que se deseja.
4. Faça um buraco na lateral da maçã com uma faca ou prego, sem deixar a maçã se romper. Enrole o papel em formato de canudo e coloque-o dentro da maçã. Depois jogue mel por cima até encher o buraco. Sele o buraco com gotas de cera de uma das velas.
5. Coloque a maçã no centro do prato e despeje o resto do mel sobre ela. Ao redor da maçã, disponha as 7 pimentas e salpique o açúcar mascavo com as mãos, por cima de todo o prato, enquanto diz: “Senhora das forças do amor e da paixão, eu te entrego esse feitiço em troca de um coração. (Nome do alvo), eu te atraio agora pela doçura desse mel e pelo tesão dessa pimenta, pela chama que arde, que Lilith e Afrodite possam te trazer de onde estiver, sem demora e resistência. Pelas forças da Arte Negra, eu te lanço meu feitiço. Vem até mim pelas forças e poderes dos deuses da Luxúria e do Amor. Hécate, Lilith e Afrodite, assim eu faço e assim eu quero.”
6. Levante a taça de vinho, dê um gole e diga: “Aos poderes e aos meus encantamentos, eu brindo.”
7. Coloque a taça com o restante em cima do prato.
8. Entregue seu trabalho em um jardim bem florido ou em uma encruzilhada, numa sexta-feira.

Trabalho 15 – Adoçamento

Materiais:

2 velas brancas;

Mel;

Um pedaço da roupa íntima usada;

Uma foto de do casal com data de nascimento e nome completo

Pétalas de rosas vermelhas;

Vermelhas;

Um alfinete ou prego virgem.

Modo de fazer:

1. Escreva com o alfinete em cada uma das velas o nome de cada alvo. Unte-as com mel enquanto recita: “Adoço (nome do alvo) pra que se acalme com a doçura de Vênus.”
2. Pegue uma tira da roupa íntima e, com ela, amarre as duas velas juntas, bem forte.
3. Pegue um prato, coloque um pouco de mel e, por cima do mel, coloque a foto virada para cima.
4. Disponha as velas em cima da foto. Pegue as pétalas de rosas vermelhas e coloque ao redor do prato, dizendo: “O amor a tudo pode unir.”
5. Após isso, jogue mais mel sobre o trabalho e diga: “Senhora do amor, senhora de Vênus eu te ofereço, mel, rosas e doçuras, que esse casal receba paz, alegrias e felicidades.”
6. Deixe as velas queimarem até o fim.

Trabalho 16 – Afastar concorrência ou amante

Materiais:

- 1 coração de galinha cru;
- 1 concha;
- 16 flores dama-da-noite;
- 1 lápis branco;
- 1 papel preto;
- Arruda, sálvia e alecrim.

Modo de fazer:

1. Escreva com o lápis branco no papel preto o nome da pessoa que você

deseja afastar.

2. Coloque o papel dentro do coração de galinha e este dentro da concha.
3. Vá até uma água corrente (mar, rio ou cachoeira) e jogue a concha enquanto diz: “Assim como as águas correm e levam, que (nome do alvo) seja levado da vida do/a (nome do companheiro/a). Jogue as damas da noite na água também.
4. Chegando em casa tome um banho de arruda, sálvia e alecrim.

Trabalho 17 – Atração ou sedução (realize em dia de lua cheia)

Materiais:

- 1 copo de leite;
- 100ml de mel;
- Pétalas de 10 rosas vermelhas;
- 1 pedaço de canela em pau;
- 3 litros de água;
- 1 punhado de alecrim;
- Essência de rosas vermelhas;
- Essência de ylang ylang.

Modo de fazer:

1. Prepare um banho. Coloque 3 litros de água pura para ferver, despeje nela 20 gotas de essência de rosas e 20 gotas de essência de ylang ylang.
2. Quando ferver, jogue o copo de leite e diga: “Deusa Hathor, eu te alimento com esse leite em troca dos teus feitiços de amor”. Jogue o mel e fale: “Ísis, senhora da magia e da Lua, dai-me teu brilho e tua força magnética”. Jogue as pétalas de rosas e recite: “Eu atraio toda força da sedução de Vênus e da Lua, eu agora recebo a força das deusas do amor”. Jogue o alecrim e a canela em pau e diga: “Aqui eu recebo a força sexual e alegria, eu transmito a energia do sucesso e do amor”.
3. Tome o banho da cabeça aos pés e em seguida acenda um incenso de jasmim ou lavanda.

Trabalho 18 – Reaproximação de casal

Materiais:

- 1 pedra de quartzo rosa;
- 1 pedra de lápis-lazúli;
- 1 foto sua e 1 foto da pessoa que você quer reaproximar;
- 2 ímãs;
- 1 fio de cobre medindo 20cm.

Modo de fazer:

1. Pegue as fotos e coloque-as uma de frente para a outra.
2. Coloque um ímã atrás de cada foto.
3. Por cima dos ímãs, coloque atrás da foto da mulher o quartzo rosa e atrás da foto do homem o lápis-lazúli, prendendo-as o fio de cobre.

Ps. 1: Em caso de casal homossexual, utilize apenas 1 tipo de pedra para as duas fotos.

4. Enterre as fotos montadas com os ímãs e pedras aos pés de uma árvore que fique próxima a uma estrada bem movimentada enquanto recita: “Com ímã te atraio, com pedras te imanto, com o fio de cobre te seguro para trazer-te para o meu lado novamente. Que assim seja e assim será”.

Trabalho 19 – Criando servo mágico para proteção de relacionamento

Materiais:

- 1 boneco ou 1 estatueta;
- Testemunhas do casal;
- 1 punhado de sálvia;
- 1 punhado de arruda;
- 7 incensos de sândalo;

Incenso de rosas vermelhas;

3 velas verdes;

3 botões de rosa branca;

3 botões de rosa vermelha;

Água com sal;

1 colher de pimenta malagueta seca moída;

Fio de ferro ou cabo de aço bem fino, medindo 20cm.

Modo de fazer:

1. Crie um boneco de cera, argila ou pano, ou encontre uma estatueta que melhor lhe atenda, ambos deverão conter na sua preparação testemunhas do casal ou pelo menos de 1 dos dois, tais como aparas de unhas, cabelos, foto do casal, ou, nesse caso, uma peça de roupa íntima. Caso seja uma estatueta, ela deve ser oca por dentro para conter os elementos do casal em questão ou de ao menos um deles.
2. Dê um nome ao protetor/guardião.
3. No dia e hora de Vênus, se possível e no período da Lua Crescente, prepare uma cerimônia para trazer à vida seu guardião. Primeiro faça uma defumação com a sálvia e s arruda. Depois, acenda as 7 varetas de incenso de sândalo.
4. Monte um pequeno altar com as 3 velas verdes, os 3 botões de rosas brancas e os 3 botões de rosas vermelhas.
5. Pegue seu boneco e esborrife sobre ele a água com sal para purificá-lo, dizendo: "Eu purifico teu corpo para que possas me servir em brancura e retidão".
6. Acenda um incenso de rosas vermelhas e passe-o em movimento circular ao redor do corpo do guardião por 7 vezes dizendo: "Eu agora te trago à vida e te consagro (nome do guardião) para que possas me servir no que eu vou te instruir, deves me ouvir em sinceridade e obediência". Sopre por 7 vezes no rosto do boneco ou estatueta.
7. Passe em volta do boneco um fio de ferro/cabo de aço bem fino (que seja passível de amarrar), e recite: "(Nome do guardião), eu te instruo a proteger meu relacionamento contra todo e qualquer envio de forças

negativas, contra toda inveja, maledicência, trabalhos de magia negra e tudo que possa me prejudicar. Eu agora te dou o poder de banir e limpar tudo que possa me causar dor e sofrimento, em nome da Grande deusa Hécate, senhora da bruxaria, eu te consagro aos poderes de banimento e proteção".

8. Coloque num braseiro já quente a pimenta malagueta seca. Incense sobre o boneco e diga: "Eu te coloco para os meus trabalhos e em troca dos teus serviços eu te ofereço, luz, fogo e perfumes".

9. Toda semana acenda uma vela branca, escrita com o seu nome e o de seu companheiro(a), untada com mel. Acenda o incenso de sândalo e ofereça ao seu guardião, que deverá estar longe dos olhos de terceiros, podendo estar num altazinho montado pra ele. Pode-se colocar no altar algumas frutas doces, tais como maçã, uva e pêra, assim como pétalas de rosa.

Trabalho 20 – Quebra de trabalhos de amarração

Materiais:

- 1 foto sua ou de alguém que esteja feliz e sozinho;
- 1 pedra-pomes;
- 1 vela branca;
- 1 vela preta;
- 1 vela azul;
- 1 vela vermelha;
- 1 imagem do Deus Ganesha;
- 1 papel branco;
- 2 pratos brancos;
- 10g de limalha de ferro;
- Azeite de oliva;
- Essência de sândalo;
- Essência de mirra;
- Essência de arruda;

Sal grosso, arruda, sálvia e losna;

Sigilo de Bartzabel;

Sigilo de Zazel;

Modo de fazer:

1. Prepare um banho de sal grosso com arruda e tome numa terça-feira pela manhã (de preferência às 6h).
2. Escreva seu nome completo e data de nascimento no papel branco e coloque-o no prato.
3. Pegue as velas branca, preta e vermelha e escreva nelas seu nome completo e sua data de nascimento.
4. Pegue a vela branca e unte-a no azeite de oliva. Coloque-a no prato, em cima do papel com o seu nome completo e diga: “Eu ofereço esse presente ao meu anjo da guarda para fortalecer minha alma e meu espírito”.
5. Pegue a vela azul, passe a essência de sândalo nela e diga: “Senhor Ganesha, o senhor forte poderoso Deus, eu te invoco e te dou seus presentes para que retires do meu caminho qualquer amarra, prisão ou obstáculos que tenha na minha vida e eu não esteja conseguindo enxergar ou tirar.
6. Pegue a vela preta, passe a essência de mirra nela. Coloque-a sobre o sigilo de Zazel e diga: “Ouçam-me da esfera de Shabbatahi, grande e poderoso deus Jehovaha Elohim, conceda-me a força do arcanjo Tzaphiquiel para que a força de Aralim possa me auxiliar com Agiel no comando do espírito Zazel. Zazel, eu te chamo e peço que quebre toda e qualquer tipo de amarração ou vínculo amoroso na vida de (seu nome completo) para que ele possa ser livre para amar quem quiser, liberte-o e proteja-o contra todo e qualquer tipo de trabalho de feitiçaria”.
7. Pegue a vela vermelha, passe a essência de arruda nela e coloque-a em cima do sigilo de Bartzabel. Recite: Eu te convoco espírito de guerra e força, para quebrar essa demanda e todo trabalho de magia contra (seu nome)”.
8. Pegue a foto e coloque-a em outro prato com a limalha de ferro e a pedra pomes e diga: “Essa pedra agora tira de ti todo feitiço, suga e

absorve todo trabalho de magia negra e amarração que possam haver, e, o corpo de Marte e seu espírito de Bartzabel eu coloco como salvaguarda ao teu lado para proteger contra qualquer feitiço dos teus inimigos”.

10. Deixe as velas queimarem até o fim.

11. Após o trabalho tome outro banho, agora de sálvia, arruda e losna. Enterre o que sobrar das velas e a pedra.



Capítulo 33

Elementos para a composição de feitiços pessoais

O objetivo dessa obra foi, na primeira parte do livro amparar o leitor com os conceitos básicos teóricos do campo da feitiçaria mágica, ou seja, foi ensinado sobre Planetas, dias, estrutura mitológica, ligações com encantamento, entre outras coisas. Já na segunda parte foram sugeridos alguns tipos de trabalhos possíveis dentro do campo mágico específico, no caso desse livro, na área amorosa (Vênus).

No entanto, longe do objetivo dessa obra é engessar o leitor, mas sim, despertar nele o conhecimento e a capacidade de conseguir criar por si só seus próprios feitiços para atender suas necessidades, então, por exemplo: é citado que o magista deva pegar pregos, como é o caso de um trabalho de proteção, no entanto, já foi ensinado também que o elemento relacionado com Marte é ferro, então, não havendo pregos o feitiçeiro poderá usar, por exemplo, arame farpado ou outras pontas de ferro, como limalha de ferro, cabos de aço, isso abre um leque enorme de possibilidade de criação dos próprios feitiços, ou seja, o magista deverá criar os seus rituais dentro das suas necessidades, se utilizando desses trabalhos citados no livro como base para criar.

Ps.: Toda a obra foi constituída de inúmeros elementos que a magia, em especial a feitiçaria, comporta. Foi citado aspectos planetários, espíritos, divindades, cores, plantas, perfumes e todos esses elementos podem ser intercambiados ou adequados à melhor forma pelo praticante, ou seja, quando se diz que uma força como Vênus romana atua sobre o amor, é possível se utilizar de Afrodite, que é uma deusa grega na mesma esfera: amor. Assim, o autor coloca uma gama de entidades, deuses e demônios e todos os outros elementos que compõe o feitiço e os cita para que cada um possa

criar ou mesmo adaptar o seu próprio feitiço, adequando às suas reais necessidades.

Logo abaixo damos tabelas com dias, Planetas, as plantas mais básicas e suas funções, cores de velas e suas funções e mansões lunares.

33.1 Relação entre plantas e suas propriedades

Arnica: afasta a negatividade.

Abre-caminho: novas forças.

Açúcar: aceitação.

Alho: proteção.

Alecrim: clareza mental.

Alpiste: prosperidade.

Arruda: proteção.

Anis Estrelado: aumenta a autoestima.

Água-de-arroz: calmante.

Água-marinha: limpeza.

Alfazema: mudança.

Bulbo de cebolinha: tira o cansaço.

Comigo-ninguém-pode: defesa.

Camomila: limpeza (bactericida).

Canela: limpeza, força e prosperidade.

Cravo da Índia: estimulante.

Crisântemo branco: calmante.

Crista-de-Galo (sementes): calmante (hipertensão).

Contas de Rosário: concentração.

Cenoura (folhas): fraqueza.

Dente-de-Leão: tristeza e antitóxico.

Erva doce: boas energias.

Espada de São Jorge: proteção.

Folha de Pinheiro: limpeza.

Folhas de Pêssego: dissolve densidades acumuladas.

Folhas de Limão: corta energias negativas.

Folhas de Manga: prosperidade.

Folhas de Louro: prosperidade.

Fumo: proteção.

Flor de sabugueiro: calmante.

Guiné: proteção e força.

Girassol (sementes): acelera as mudanças.

Guaraná: aumenta as energias.

Hortelã: aceitação.

Inhame: força e limpeza.

Levante: força, melhorar a autoestima.

Losna: corta a negatividade (raivas).

Macela: calmante (bom para insônia).

Manjeriço: equilíbrio, renova as células do organismo.

Pitanga (folhas): melhora a circulação.

Rosas brancas: limpeza.

Rosas vermelhas: energia.

Sementes de tangerina: para dores na coluna.

Sálvia: rejuvenescimento.

33.1 Sobre cores e tipos de velas

Preta: Ocultar, limpar, atacar e proteger.

Branca: Usada pra qualquer fim.

Amarela: Vela da criatividade, abertura de caminhos, quando uma pessoa possui muita proteção pode se usá-la para quebrar.

Dourada: Forças da riqueza, prosperidade.

Prateada: Atração de dinheiro e mandar embora concorrentes.

Vermelha: Força, energia, guerras, disputas, pode ser usada pra paixão, sedução e aumentar o tesão no relacionamento.

Verde: Atrair sorte, jogos de azar, curas espirituais.

Azul: Prosperidade, sucesso, dinheiro, expansão, fartura.

Laranja: Comércio, clientes, empreendimento, comunicação e aceleração de processos.

Marrom: Abrir caminhos monetários, ganhos na justiça, paz em casa.

Rosa: Amansar, doçura, paz.

Roxa: Pode ser usada para proteger ou escravizar.

33.3 Mansões lunares

1. A primeira mansão é Alnath, ou seja, os Chifres de Áries; seu início é na cabeça de Áries da oitava esfera; causa discórdia, promove viagens e boa sorte.

2. A segunda se chama Allothaim, ou Albochan, a barriga de Áries, e começa no 12º grau do mesmo signo, 51 minutos, 22 segundos completos; ela conduz à descoberta de tesouros, à retenção de prisioneiros, má vontade, separação e vingança.

3. A terceira é Achaomazon ou Athoray, ou seja, Enxurrada ou Plêiades; seu início é aos 25 graus de Áries, 42 minutos completos e 51 segundos. Ela é propícia para os navegantes, caçadores e alquimistas; e garante favores de autoridades.

4. A quarta mansão é chamada de Aldebarã, ou Aldelamen, Olho ou Cabeça de Touro; começa no 8º grau de Touro, 34 minutos e 7 segundos do mesmo Touro sendo excluído; causa a destruição e a obstrução de construções, fontes, poços, minas de ouro, e provoca o afastamento de coisas rastejantes, gera discórdia e garante o amor.

5. A quinta se chama Alchatay ou Albachay. Seu começo é depois do

grau de Touro, 20 minutos, 40 segundos; ela ajuda na volta de uma viagem, na instrução dos estudiosos; fortalece a construção de edifícios e traz saúde e boa vontade, e garante desejos materiais.

6. A sexta é Alhanna, ou Alchaya, a Pequena Estrela de Grande Luz; seu início é depois do 4º grau de Gêmeos, 17 minutos e 9 segundos; favorece a caça, a tomada de cidades e a revanche de príncipes; destrói as colheitas e as frutas e atrapalha a operação do médico; e ajuda na batalha.

7. A sétima mansão é Aldimiach, ou Alarzach, isto é, o Braço de Gêmeos, e começa no 17º grau de Gêmeos, 8 minutos e 34 segundos, e dura até o fim do signo. Ela promove ganhos e amizades e é favorável aos amantes, espanta as moscas e destrói magistérios, e causa doença.

E assim um quarto do céu se completa nessas sete mansões; e em igual ordem e número de graus, minutos e segundos, as mansões remanescentes em todos os quartos têm seus diversos inícios. Vale salientar que no primeiro signo desse quarto três mansões têm seu começo, nos outros dois signos, duas mansões.

8. Portanto, as sete mansões seguintes começam em Câncer, e seus nomes são Alnaza ou Anatrachya, isto é, Enevoado ou nublado, a oitava Mansão; ela promove amor, amizade e companhia entre os viajantes; afasta os ratos e aflige os prisioneiros, reforçando-lhes o aprisionamento; e ajuda no parto e na cura.

9. Em seguida, a nona mansão é chamada de Archamm, ou Arcaph, Olho do Leão; ela atrapalha a colheita e os viajantes e semeia discórdia entre os homens; e causa medo ou reverência.

10. A décima é chamada de Algelioche, ou Albgegh, Pescoço ou Testa de Leão. Fortalece as construções, promove amor e benevolência e é uma ajuda contra os inimigos; e causa desarmonia entre apaixonados.

11. A 11ª é Azobra, ou Arduf, o Pelo na Cabeça do Leão; é boa para viagens e para os ganhos comerciais, bem como para a redenção de prisioneiros, e cria harmonia entre apaixonados.

12. A 12ª mansão é Alzarpha, ou Azarpha, Cauda de Leão; traz prosperidade às colheitas e plantações, mas atrapalha os navegantes. É boa para melhorar o estado dos servos, dos prisioneiros e dos companheiros. E influencia divórcio e separação.

13. A 13ª é chamada de Alhaire, ou Estrelas do Cão, ou ainda Asas de

Virgem; é útil para benevolência, ganho material, viagens, colheitas e liberdade de prisioneiros. E influencia amizade e boa vontade.

14. A 14ª mansão se chama Achureth, ou Arimet, Azimeth ou Alhumech, ou ainda Alcheymech, ou seja, a Espiga de Virgem ou Espiga Voadora. Ela promove o amor das pessoas casadas, cura os doentes, é proveitosa para os navegantes, mas atrapalha as viagens por terra; garante aumento de ganhos materiais; e com essa o segundo quarto do céu se completa.

Seguem-se as outras sete, cuja primeira começa na cabeça de Libra.

15- 15ª mansão, e seu nome é Agrapha, ou Algarpha, ou Coberta, ou Voando Encoberta. Ela é útil para a extração de tesouros, para se cavarem buracos; ajuda a acelerar o divórcio, a discórdia e a destruição de casas e de inimigos, e atrapalha os viajantes. E espanta ladrões.

16. A 16ª é chamada de Azubene, ou Ahubene, isto é, os Chifres de Escorpião. Ela atrapalha as viagens e o matrimônio, a colheita e o comércio; mas ajuda na redenção dos prisioneiros. E ajuda contra venenos.

17. A 17ª é chamada de Alchil, a Coroa de Escorpião. Ela melhora a sorte, faz o amor durar, fortalece as construções e ajuda os navegantes. E ajuda no parto.

18. A 18ª se chama Alchas, ou Altob, Coração de Escorpião; ela causa discórdia, sedição, conspiração, contra príncipes e homens poderosos, e inspira vingança dos inimigos, mas liberta prisioneiros e ajuda nas construções. E ajuda o caçador.

19. A 19ª se chama Allatha, ou Achala, e por outros é chamada de Hycula ou Axala, isto é, a Cauda de Escorpião; ajuda a sitiá e tomar cidades e afasta os homens de seus lugares; também semeia a destruição de navegantes e a perdição dos prisioneiros. E causa má sorte aos inimigos.

20. A 20ª mansão é Abnahaya, ou Raio (emanação); ela ajuda a domar animais selvagens, fortalece as prisões, destrói a riqueza das sociedades e impele um homem a ir a determinado lugar. E ajuda o fugitivo.

21. A 21ª é Abeda, ou Albeldach, que significa uma Derrota. Ela é boa para colheitas, ganhos financeiros, construções e viajantes; e causa divórcio; influencia destruição e declínio; e assim se completa o terceiro quarto do céu.

Restam as sete últimas mansões completando o último quarto do céu.

22. A primeira destas, a 22^a, começando na cabeça de Capricórnio, se chama Sadahacha, ou Zobeboluch, ou ainda Zandeldena, ou seja, Pastor. Ela promove a fuga de servos e prisioneiros e ajuda na cura de doenças. E ajuda a fertilidade nos animais.

23. A 23^a é chamada de Zabadola, ou Zobrach, que significa engolir; ela causa divórcio, promove a liberdade de prisioneiros e a saúde dos doentes. E ajuda a colheita e plantas em geral.

24. A 24^a se chama Sadabath, ou Chadezoad, a Estrela da Fortuna. Promove o bem das pessoas casadas, a vitória de soldados; mas fere a execução do governo, atrapalhando-o de modo que não consegue exercer o poder. E influencia o amor e a estima.

25. A 25^a é Sadalabra, ou Sadalachia, isto é, Borboleta ou um Quarto Espalmado. Ajuda a tomar cidades e contra-atacar, destrói os inimigos, causa divórcio, reforça prisões e construções, apressa os mensageiros, é útil para encantamentos contra copulação, restringindo o membro de um homem de modo que este não consiga cumprir seu dever. E polui líquidos.

26. A 26^a é chamada de Alpharg, ou Pragol Mocaden, a Primeira Atração; promove a união e o amor dos homens, a saúde dos prisioneiros e destrói prisões e construções. E ajuda pescadores.

27. A 27^a é chamada Alcharya, ou Alhagalmoad, ou a Segunda Atração; aumenta as colheitas, as rendas, os ganhos; cura enfermidades, mas atrapalha construções; prolonga a prisão, causa perigo aos navegantes e ajuda a causar o mal a quem você desejar. E ajuda na destruição de inimigos.

28. A 28^a e última, é chamada de Albotham, ou Alchalcy, ou seja, Peixes. Ela aumenta a colheita e o comércio; dá segurança aos viajantes em lugares perigosos; promove a alegria dos casais, mas fortalece as prisões e provoca perda de tesouros. E ajuda na reconciliação.

E nessas 28^a mansões se ocultam muitos segredos da sabedoria dos antigos, com a qual eles criavam maravilhas em todas as coisas que se encontram sob o círculo da Lua; e atribuíam a cada mansão suas semelhanças, imagens e selos, bem como sua presidente inteligência; e trabalhavam segundo a virtude delas, das mais diversas maneiras.

33.4 Relação entre Planeta, pedra, planta, animal, perfums e incensos

Planeta	Pedras	Plantas	Animais	Perfumes e Incensos
Sol	Topázio, Crisólito, Heliotrópio, Zircão	Girassol, Acácia, Louro, Maravilha, Açafrão, Sorva, Peônia	Fênix, leão	Olibano, canela
Lua	Pedra da Lua, Pérola, Quartzo, Fluorita	Salgueiro, Lunária, Lótus, Limão, Gardênia, Cogumelo, Papoula	Elefante	Cânfora, Aloés
Marte	Rubi, Granada, Pedra de Sangue (Hematita)	Pinho, Absinto, Gengibre, Urtiga, Manjerição, Rabanete, Azevinho	Basilisco	Pimenta, Sangue de dragão
Mercúrio	Opala, Opala do Fogo, Ágata, Serpentina	Manjerona, Funcho, Mandrágora, Alcaravia, Endro, Romã	Chacal	Almácega, Sândalo Branco
Júpiter	Ametista, Safira, Lápis Lazuli	Hissopo, Figo, Salva, Anis Estrelado, Noz-Moscada, Sassafrás	Unicórnio	Açafrão
Vênus	Esmeralda, Turquesa, Jade, Malaquite	Rosa, Murta, Sabugueiro, Gerânio, Jacinto, Tomilho, Alcaçuz	Lince	Sândalo, Murta
Saturno	Ônix, Azeviche, Antracite	Hera, Teixo, Cicuta, Erva Moura, Amaranto, Cânhamo, Acônito	Abelha	Assa fétida, Escamônia, Enxofre

Indicação de livros para leitura

- ABRAHÃO, J. R. *Curso de Magia*.
- ATKINSON, William W. *Força da Mente*.
- AGRIPPA, Cornélius. *Os 3 Livros de Filosofia Oculta*.
- BARRET, Franz. *Magus*.
- COPPINI, Danilo. *Templo de Ahndrus*.
- CROWLEY, Aleister. *Liber 777*.
- CROWLEY, Aleister. *Magick*.
- DUQUETTE, Lon Milo. *A Goétia Ilustrada de Aleister Crowley*.
- FARELLI, Maria Helena. *A Magia do Vodou*.
- FORTUNE, Dion. *Autodefesa Psíquica da Mente*.
- FORTUNE, Dion. *Cabala Mística*.
- JANTSCHICK, Walter. *A Magia de Baphomet*.
- JÚNIOR, Helvécio de R. U. *Manual Mágico de Kabbala Prática*.
- MONTEIRO, Adriano C. *A Cabala Draconiana*.
- MONTEIRO, Adriano C. *Sistemagia*.
- PAPUS, Gérard A. V. E. *Tratado Elementar de Magia Prática*.
- REGARDIE, Israel. *Magia Hermética*.
- TORRIGO, Marcos. *Rituais de Aleister Crowley*.
- SALOMÃO. *As Clavículas de Salomão*.
- Os capítulos 15 e 21 foram retirados de fontes da internet.