

O Livro **Vermelho** da Feitiçaria de Guerra



Por Frater Magog

MA

GO

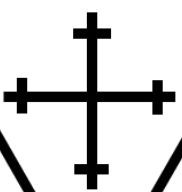
93 = 418 = 666

Θελημα

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.

*“Então que seja primeiramente entendido que Eu sou um deus de
Guerra e de Vingança. Eu tratarei duramente com eles.”*

Livro da Lei – III:3

Índice

SOBRE O AUTOR	9
PARTE 1 - TEORIA	11
INTRODUÇÃO	11
CAPÍTULO 1	
Seu direito de ser feliz	12
CAPÍTULO 2	
O que é feitiçaria, pra quê e pra quem ela serve	13
CAPÍTULO 3	
Estrutura teórica de um feitiço.	14
CAPÍTULO 4	
Planetas, signos, dias da semana e elementos	16
4.1 Noções básicas	16
4.2 Características dos Planetas	16
4.3 Possibilidades do uso de 2 Planetas	18
CAPÍTULO 5	
Plantas, ervas, metais e perfumes	19
CAPÍTULO 6	
Utensílios e ferramentas utilizadas	20
CAPÍTULO 7	
A importância da dedicação ou consagração das ferramentas da arte ...	21
CAPÍTULO 8	
Técnicas de enfeitiçamento e tipos de materiais utilizados	23
CAPÍTULO 9	
O uso de bonecos de pano, cera e outros	25

9.1 A escolha do material	26
9.2 Confecção	26
9.3 Trazendo à vida	27
9.4 Modos de uso	27
CAPÍTULO 10	
O animismo	29
CAPÍTULO 11	
Os poderes mentais – Psicurgia	30
CAPÍTULO 12	
Preparação e treinamento	31
12.1 Concentração	31
12.2 Fortalecimento da Vontade	32
CAPÍTULO 13	
O uso de oráculos (tarot, runas, etc)	33
CAPÍTULO 14	
O uso de pantáculos mágicos	34
Primeiro pantáculo de Marte	34
Segundo e terceiro pantáculos de Marte	35
Quarto pantáculo de Marte	36
Quinto e sexto pantáculos de Marte	36
Sétimo pantáculo de Marte	37
CAPÍTULO 15	
O uso de divindades e espíritos telúricos e ctônicos	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
Ares	56
Atena	57
Hera	58
21.2 Panteão Egípcio	59
Anhur	59
Horus	60
Sekhmet	61
Seth	62
21.3 Panteão Romano	63
Belona.	63
Marte.	64
21.4 Outros Panteões	65
Ogum	65
Tyr	66
CAPÍTULO 22	

O uso de entidades dos Grimoires para trabalhos de prosperidade. . . .	67
22.1 Daemons	68
Asmodeus	68
Malphas	68
Haures	69
Andras	70
Glasya Labolas.	70
Sergulath	71
Aglasis	71
CAPÍTULO 23	
Poder de dominação	72
CAPÍTULO 24	
Estatuetas carregadas com força mágica	73
CAPÍTULO 25	
Como criar e usar encantamentos	75
CAPÍTULO 26	
O poder e o uso dos sigilos	77
CAPÍTULO 27	
Comidas e bebidas energéticas e de fortalecimento	79
CAPÍTULO 28	
O uso da energia sexual e emoções	80
CAPÍTULO 29	
Psicurgia X Feitiçaria	81
PARTE 2 – PRÁTICA	
CAPÍTULO 30	
Sugestões e passo a passo de feitiços	82
CAPÍTULO 31	
Elementos para a composição de feitiços pessoais	105
INDICAÇÃO DE LIVROS PARA LEITURA	113

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 Blavatski, 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.

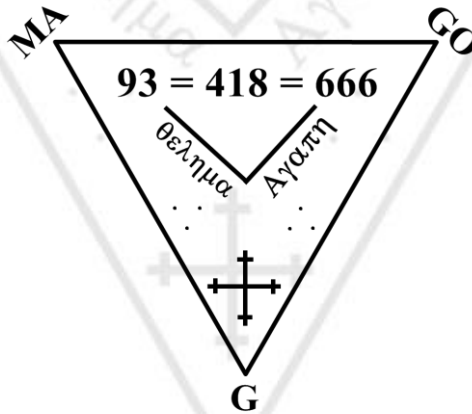
Dentro da forma de abordar os temas ocultos, seja nas vertentes tanto tradicional quanto moderna, Magog possui uma didática passo a passo para que o estudante possa compreender não só o texto, mas todo o seu contexto. Ele entende que de pouca valia há aprender um método diretamente sem estudar e compreender 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 segundo de 3 livros de uma coleção sobre trabalhos de feitiçaria, sendo este o que aborda a Feitiçaria de Guerra.

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 Vermelho da Feitiçaria de Guerra”?

A cor vermelha sempre esteve relacionada com dinamismo, força, paixão, poder, energia e até sensualidade. Neste livro ela vem sob a regência dos deuses de guerra e força, como alguns exemplos: Horus egípcio, Marte romano, Ogum da cultura afro, Ares grego, dentre outros deuses da força, do poder e da guerra.

Ainda, trabalhos de proteção e ataques através da feitiçaria serão ensinados de modo que se tenha um verdadeiro arsenal para trabalho sob as regências da força e das demandas.

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 de proteção, ataques espirituais, banimentos, energização.

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”, 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 ao 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 para proteção, devemos primeiro se utilizar se algum objeto (testemunha) que tenha relação com quem queremos proteger, em seguida, dispomos ao redor todo um arsenal de itens que venham a dar força ao trabalho, como pantáculos, objetos de ferro tais como cerca de arame, cabo de aço, pregos enferrujados, objetos vermelhos tais como uma corda ou uma fita vermelha, e tudo aquilo que remeta à força marciana de proteção e guerra. Criamos assim um escudo astral contra ataques, sejam de ordem física ou espiritual.

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, loass, exú ou qualquer outra força de cunho marcial/protetor dos panteões religiosos.

Exemplificando, ainda que possua-se 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/feitiçeiro/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 Marte é atribuído, como previamente dito, tudo o que se relaciona com guerra, força, energia, proteção, iniciativa, coragem, busca pelos objetivos, determinação e tudo que tenha ligação com ação. Marte se relaciona bem com todos os outros deuses, em especial com

Saturno (sábado). Podemos então compreender que é possível trabalhar com Marte em paralelo a Saturno, já com os demais Marte entra como dinamizador energético para dar força a todas as nossas vontades, exemplificando: quando envolvido um caso de amor, se utilizada a força de Marte em conjunto com a de Vênus (amor), ele tenderá ao erotismo, paixão, sexo casual e dominador.

- **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.

- **Mercúrio:** Tudo o que se relaciona com sagacidade, esperteza.

Regências de Mercúrio: comunicação, velocidade, comércio, negócios, persuasão/oratória, amizade, 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.

- **Vênus:** Tudo o que se relaciona no campo de emoções e relacionamentos com outras pessoas.

Regências de Vênus: amor romântico, feitiços de amor, amarrações, magnetismo, sedução, reconciliação, amazes ou amores.

- **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

Marte X Sol: sucesso pelo próprio esforço, liderança, feitos extraordinários.

Marte X Lua: negócios ou atividades que se necessita iniciar com vigor.

Marte X Mercúrio: conquista do sucesso pelas ideias e determinação.

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

Marte X Júpiter: sucesso, negociações afortunadas, contratos, acordos, casamento.

Marte X Saturno: "testes" de força, disputa, separações, doenças, morte.

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 Marte, tais como: coentro, pinho, manjeriço, canela, estragão, cardamomo, gengibre, violeta, galanga, pimenta-da-jamaica, almíscar, sálvia, arruda, losna. No entanto, existem algumas regras que podem ser dadas como dicas ao feiticeiro para que identifique plantas relacionadas ao Planeta Marte. As plantas naturais ou com regência marciana possuem uma estrutura bruta, um aroma ácido e azedo, alguns traços firmes em sua estrutura, tal como a pinha, 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 Marte, esses de sabor ácido, como é o caso do limão, do tamarindo, do maracujá, do kiwi, entre outros. Ainda outras frutas podem ser atribuídas a Marte, mas o que se deve observar é que possuem um sabor ácido e geralmente são secas e quentes.

Assim como as plantas, poderão ser ofertadas futuramente a espíritos relacionados com os trabalhos de feitiçaria de guerra ou mesmo enfeitadas para serem consumidas pelo alvo ou ainda criar poções/filtros de ódio e envenenamento.

O metal atribuído a Marte é o ferro, que poderá ser usado em joias, talismãs, amuletos e pantáculos. Tem a característica de ser um excelente condutor da energia magnética de Marte. Podemos, com ele, fortalecer nossos trabalhos, utilizando um caldeirão de ferro, um anel com a pedra de Marte apropriada ou mesmo ferir nosso boneco em trabalhos de ódio. Arame farpado, por exemplo, pode ser utilizado para colocar em volta de um objeto de ligação (testemunha) de alguém para invocar a força de Marte para protegê-la.

Capítulo 6

Utensílios e ferramentas utilizadas na feitiçaria

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 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 para ferver, queimar, produzir cinzas e etc.

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

O uso de fitas coloridas, preferencialmente de seda, também estão entre as ferramentas que deverão estar à disposição do feiticeiro para amarrar, ligar ou mesmo dar nós, em caso de querer travar ou emperrar a vida ou um negócio de um inimigo. As fitas também poderão ser usadas como ligaduras com as forças marciais para proteção, energia, força de vontade, iniciativa e principalmente para conectar o feiticeiro com os protetores ou daemons de força de guerra marciana.

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 envie 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 pronuncia de algumas palavras carregadas de paixão ou de ódio (que podem levar até a morte).

Tendo em seu escopo de técnicas o uso de fetiches (bonecos/efiges), 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.

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

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 devera 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 seguido 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 exercer influência, tais como atacar,

proteger ou mesmo afastar alguma pessoa, ele deverá dizer ao boneco: “(nome do alvo) eu te chamo agora, a partir desse momento eu te condeno a me obedecer e se prostrar diante minha força e influência, por tua desobediência eu agora te aplico esse castigo (perfurar com agulhas, pregos, alfinetes, amarrar ou mesmo queimar quando quiser matar), eu te amaldiçoo e condeno ao sofrimento.” Queima-se então sobre o boneco perfumes marciais tais como: tabaco, assa-fetida, enxofre ou mesmo datura. Caso deseje, ainda pode-se sacrificar um galo e oferecer o sangue a algum daemon, exu, deuses ou espíritos de guerra.

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 feiticeiro 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 guerra:

1. O primeiro pantáculo de Marte. É próprio pra invocar os espíritos de Marte, especialmente os que estão escritos no pantáculo.



2. O segundo pantáculo de Marte. Este pantáculo serve com grande êxito contra todo tipo de enfermidades se for aplicado à parte afetada.



3. O terceiro pantáculo de Marte. É de grande valor para provocar a guerra, a ira, a discórdia e a inimizade; também para resistir aos inimigos e infundir terror aos espíritos rebeldes; os nomes de Deus Todo-Poderoso estão claramente escritos.



4. O quarto pantáculo de Marte. É de grande virtude e poder na guerra, pelo que sem lugar a dúvidas o dará a vitória.



5. O quinto pantáculo de Marte. Escreve este pantáculo sobre pergaminho virgem ou papel, já que é terrível para os demônios, e a sua vista e forma lhe obedecerão, já que não podem resistir sua presença.



6. O sexto pantáculo de Marte. Tem tal virtude que ao estar armado com ele, se for atacado por alguém, não será ferido quando batalhar e suas próprias armas se voltarão contra ele.



7. O sétimo e último pantáculo de Marte. Escreva sobre pergaminho virgem ou papel, com sangue de um morcego, em dia e hora de Marte, e descubra dentro do Círculo, invocando os demônios cujos nomes se encontram aí escritos, e imediatamente verá tormenta e tempestade.



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



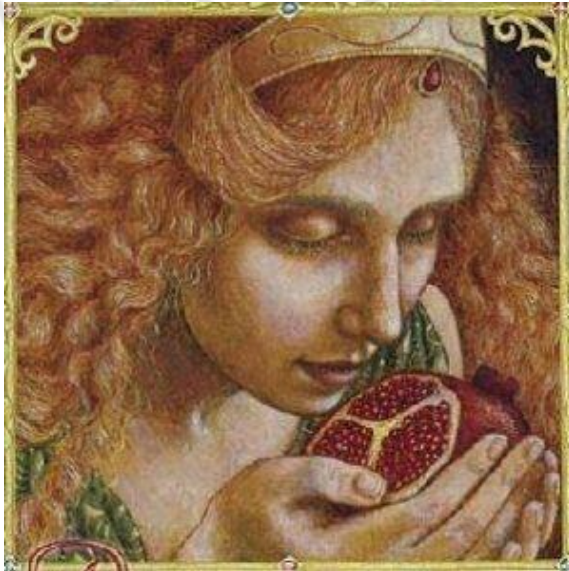
Hades é o mais famoso de todos os habitantes do mundo inferior, afinal, ele tornou-se o dono de tudo.

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: Tânato, Hipnos, As Moiras, As Erínias, Caronte, Morfeu, Nêmesis, Éris e muitos outros que contamos no artigo: Os Filhos de Nix.

5. Hécate, a feitiçeira



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. Tânato, a morte



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

Ao contrário do que muitos pensam, Tânato, 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 Tânato 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 a 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 Marte, 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 e da transferência de fluidos (relação entre a testemunha, o nome e a forma do boneco e entidade/força) e a nossa intenção (concentração mental, força magnética marciana e imaginação), realizamos nossa vontade/feitiço. Podemos aí transferir nosso descontentamento, ódio, raiva, entre outras do mesmo gênero e assim queimar, furar ou amarrar, causando por repercussão simpática e transferência os resultados desses ataques ao corpo do nosso alvo.

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 feitiçeiros 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 feitiçeiro.

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, descreve-se 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 feitiçeiro.

No capítulo 22, daremos uma lista com a descrição de alguns desses espíritos relacionados à esfera marciais descritas nos grimoires. Estes poderão ser utilizados para carregamento, firmeza, ancoragem ou mesmo negociação para trabalhos de proteções, ataques, banimentos, energização a outros trabalhos paralelos ao nosso, afastamento de rivais, destruição e para todos os trabalhos de guerras, demandas e destruição de inimigos.

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 bruxo 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 de guerra seria criar entidades que possam proteger, defender ou mesmo atacar quando necessário, literalmente salvaguardas espirituais ancorados que possam ajudar o feiticeiro em se prevenir. Nesse caso, a alimentação dada pelo feiticeiro poderá ser incensos, perfumes, visualizações carregando o ser de energia, seus próprios fluidos (no caso de uma feiticeira) e sêmen (no caso de um feiticeiro), sangue, velas, orações e encantamentos fazendo com que a entidade se fortifique mais e mais dentro do seu propósito.

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 o Ares grego para fortalecer nossas proteções, dar um impulso e mais energia a algo que estejamos iniciando, pegamos então uma vela vermelha, escrevemos nela, por exemplo, “proteção”, passamos uma essência de arruda, sálvia ou limão em volta dela e acendemos dedicando a Ares, ou podemos fazer o mesmo para um demônio goético ou qualquer outra classe de espíritos. 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 guerra, força e proteção.

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 marciais ou forças de guerra, sejam deuses, daemons ou espíritos em geral nessa esfera, 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 Ares grego ou algum outro espírito de guerra para trabalhos constantes de favorecimento no seu poder mágico, proteções física e espiritual, dominação à força sobre alguma pessoa, vampirismo, maldições entre outras possibilidades de uso.

Práticas específicas serão dadas logo abaixo em outro capítulo.

Capítulo 21

Divindades relacionadas

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

21.1 Panteão Grego

- Ares (Guerra Violenta/Carnificina)



Ares é filho legítimo dos deuses supremos do Olimpo, Zeus e Hera, por isso é colocado entre um dos principais deuses da mitologia grega. Existem suposições de que ele era detestado pelo próprio pai e por isso Zeus criou uma segunda divindade para representar a guerra.

Essa segunda entidade era Atena, conhecida como a deusa da guerra justa e estratégica, enquanto Ares passou a representar a guerra violenta e sanguinária.

Por ser uma divindade hedionda e truculenta, Ares era pouco cultuado na Grécia Antiga, sendo adorado somente em alguns pontos isolados, a exemplo de Esparta, a cidade guerreira.

Ares era descrito como uma criatura imensa e extremamente forte. Anunciava sua chegada nas batalhas com gritos tão horrendos que fazia os inimigos e até os amigos tremerem de medo.

Tinha dois companheiros inseparáveis nas guerras, seus filhos Deimos, o Terror e Fobos, o medo, ambos filhos do deus com Afrodite.

- **Atena (Guerra Estratégica)**



Narra o mito que a Sabedoria e a Justiça, personificadas pela deusa grega Athena, é fruto de Métis (a astúcia, a inteligência) com o poderoso Zeus, ordenador do Cosmos.

Após ter sido proferido pelo oráculo que, se Zeus tivesse uma filha, ela se tornaria ainda mais poderosa que ele, Zeus tratou de engolir Métis para impedir o nascimento. Assim, Athena é gerada na cabeça do

soberano do Olimpo (por isso, a deusa é associada ao lógos).

Findado o período de gestação, o supremo deus começou a sentir terríveis dores de cabeça, pois enquanto a Justiça não nasce, elas são inevitáveis.

Desesperado e no limite, Zeus ordena ao ferreiro divino Hefestos (Vulcano) que lhe abra a cabeça. Mesmo a contragosto, com técnica e precisão, desferra-lhe o machado de ouro certo e todos se surpreendem ao verem surgir, imponente e armada, pronta para a guerra, a deusa Palas Athena.

Palas significa "a donzela", pois a poderosa filha pede ao pai para manter-se sempre virgem e, desta forma, impor-se com a autoridade de quem não se deixa seduzir ou corromper.

Sua principal característica física é o porte altivo. Invocando a proteção de Athena sobre todo e qualquer embate, tem-se a vitória como certa, uma vez que Palas Athena é sempre acompanhada por Niké (a vitória).

- **Hera**



A deusa Hera era a rainha do Olimpo, também chamada de rainha do paraíso. Deusa do nascimento e do casamento, Hera é o símbolo da monogamia, da fidelidade conjugal e da fertilidade. Protetora dos nascimentos e das mulheres no casamento, diversos templos foram erguidos em sua homenagem.

Casada com seu irmão Zeus, Hera protagoniza diversos episódios de vingança contra as amantes e os filhos do esposo. Essa deusa possuía um temperamento ciumento e vingativo, e era temida até mesmo por ele.

São muitos os episódios que relatam a fúria de Hera com Zeus, suas amantes e seus filhos ilegítimos. Entre eles está o de Hércules, filho de Zeus com uma mortal. Hércules, que era um semideus, só foi perdoado por Hera quando morreu.

Impedida de pensar de maneira racional devido à raiva e inveja, Hera era, muitas vezes, injusta. Em uma das ocasiões transformou a deusa Calisto, por quem Zeus se apaixonara, em um urso. Nem mesmo os bebês escapavam de sua fúria. Foi o caso de Dionísio, feito em pedaços ainda no ventre da mãe. Zeus, compadecido do filho, o costurou na coxa até o nascimento e o bebê ressuscitou.

21.2 Panteão Egípcio

- Anhur

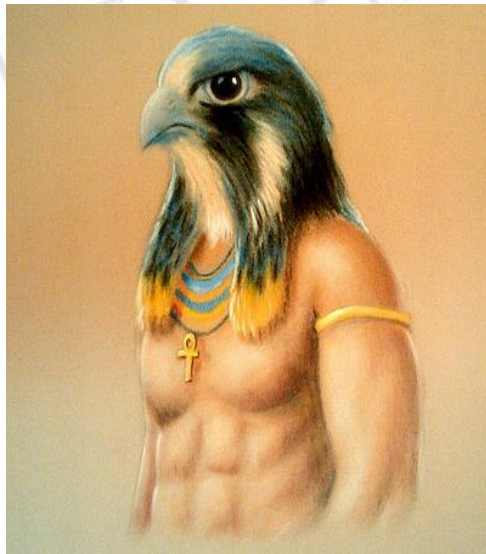


Deus egípcio da guerra e da caça, bem como deus solar de Abydos. Filho e leal escudeiro de Rá, foi chamado de “assassino dos inimigos”. Maneja uma poderosa lança que massacrava os inimigos.

Corajoso, formidável, e, sobretudo, inteligente, Anhur defendeu a embarcação de Rá com sua lança e sagacidade. Vestia uma túnica e um cocar de quatro penas. Manejava uma lança e tinha cabeça de leão (que representa força e poder).

A esposa se chamava Menhit; a irmã Bastet (seria a 11^a colocada). Anhur esmagava a corrupção e conduzia as pessoas à liberdade; é astuto e inteligente. Devido a sua posição como um deus da guerra, ele era patrono do exército egípcio antigo, e a personificação de guerreiros reais (seria um “nobre” em Tribal Wars).

- **Horus**



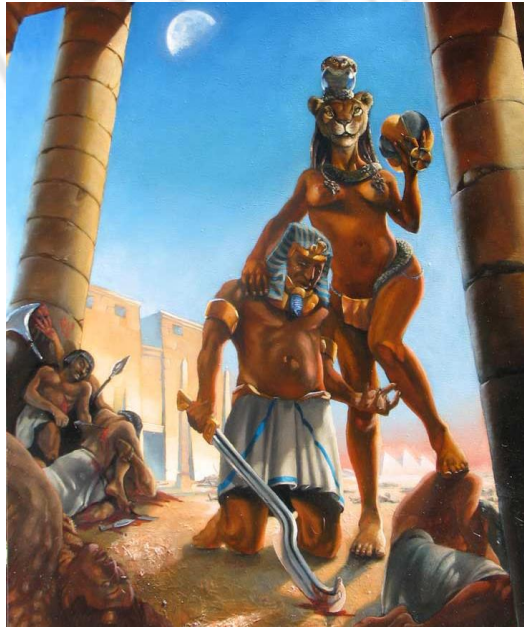
Filho de Osíris e Ísis, tem cabeça de falcão e é o protetor dos faraós e das famílias. Quando perdeu o pai, lutou contra Seth pelo trono de principal deus do Egito. Após intervenção de Osíris, direto do “Além”, os demais deuses reconheceram a legitimidade e aclamaram Hórus como

líder supremo.

Hórus, o altivo, é o deus dos céus. Marido de Hator, a vaca, é considerado o iniciador da civilização egípcia, sendo, por isso, comparado ao deus Apolo. Foi educado e treinado por Toth, o deus da sabedoria, que o instruiu e o criou até transformá-lo em um exímio guerreiro. Na luta que travou contra Seth, conquistou todo o Egito, unificando alto e baixo Egito, e expulsou o tio para o deserto.

Desde o antigo império, o faraó é o representante de Hórus na Terra. Pertence à tríade sagrada junto de Osíris e Ísis. Perdeu o olho esquerdo e as mãos na batalha contra Set, enquanto este perdeu os dois testículos (antes vasectomia forçada do que perder o pau). Era símbolo da realeza egípcia.

- **Sekhmet**



A poderosa deusa com cabeça de leoa é filha de Rá e reflete o aspecto destrutivo do Sol (radiação, erupções solares, ventos solares).

Rá ordenou a Sekhmet que castigasse a humanidade por causa da desobediência do povo perante os deuses. Sekhmet executou a tarefa com tamanha fúria que o deus Rá precisou embebedá-la com vinho, pela semelhança de sua cor com sangue, para que ela não acabasse exterminando toda a raça humana.

É a Deusa egípcia associada à guerra. Para os egípcios o leão era o predador mais feroz de que tinham conhecimento (eu particularmente sou mais fã dos tigres). Ela era vista como a deusa que protegia o Egito nas batalhas. Na mitologia egípcia, o vento quente do deserto era atribuído a sua respiração. Sekhmet era representada como uma leoa ou como uma mulher com cabeça de leoa que vestia trajes vermelhos, da cor do sangue.

- **Seth**



O deus do caos é o responsável pelas guerras e pela escuridão. Matou o irmão Osíris, esquartejou-o, mas perdeu a supremacia do Egito para o sobrinho Hórus. Tem a forma do porco-formigueiro – animal raro da África.

A cor que o retrata é a vermelha. Filho de Nut e Geb e irmão-esposo de Néftis, Seth está relacionado ao deserto, ao trovão e as rajadas do vento sul.

É um deus mais explosivo do que perverso, ou seja, é extremamente desagradável e mal educado. O aspecto negativo é em função da seca, esterilidade (perdeu as bolas na luta contra Hórus), violência, a fome e o mar. Recebeu o deserto como herança de Geb, porém com invejinha do irmão, ao invés de promover um projeto de terrificação no deserto, o assassinou e cortou em pedaços, por haver recebido a parte fértil do Egito. A luta entre Seth e Osíris era a luta da fertilidade contra a seca.

É o senhor do mal e das trevas; da ausência de luz. Protege as caravanas que adentram em seus domínios, mas também provoca as tormentas que fazem com que as mesmas caravanas se percam. Os faraós promoveram sua imagem como um deus guerreiro, que protegia a barca de Rá durante a noite, evitando que Apofis a afundasse, isto é, Seth tinha um lado bom e útil para o bem comum.

21.3 Panteão Romano

- **Belona**



Belona (deusa grega Enio) é a deusa da guerra, e companheira de Marte (Ares) nos campos de batalha. A deusa também pode ser considerada irmã ou esposa de Ares, segundo outras versões do mito. Era responsável por conduzir os cavalos de Ares, e excitar-lhes com a ponta de uma lança.

Sabe-se também que em seu templo eram realizadas questões referentes às guerras, e eram convocados todos aqueles que haviam sido enviados como embaixadores a Roma.

Quando o Estado estava em guerra, era atirada uma uma lança em direção a uma coluna que se encontrava no recinto exterior do templo de Belona: esta coluna tinha o nome de "coluna da guerra".

Suas representações antigas são de uma mulher repleta de ira, segurando instrumentos como uma tocha (símbolo do fogo da destruição), um gládio (uma espada), ou uma lança. Também foi retratada de mãos atadas atrás das costas, e presa ao carro de Alexandre.

- **Marte**



Marte é o deus romano da guerra e guardião da agricultura, uma combinação de características iniciais romanas com o grego Ares.

Filho de Juno e de Júpiter, é considerado o deus do impulso, responsável

por tomar atitudes rápidas e determinadas. Marte é também um dos deuses da guerra e da carnificina, mas principalmente da agricultura, colheita, dos campos, da vegetação, sendo assim, sempre relacionado com a fertilidade. Também era um deus do trabalho manual e confeccionador de armas. O Marte romano era diferente do Ares grego, em diferentes passagens, mitos e lutas. Marte (romano) andava na guerra ao lado de Virtu e Honor, diferentemente de Ares, conhecido por andar nas guerras com Deimos e Fobos. Marte, desfilava ao fim de uma guerra do lado de Victoria e Vacuna, que as vezes era considerada sua esposa.

O povo romano considerava-se descendente daquele deus porque Rômulo é filho de Reia Sílvia ou Ília, princesa de Alba Longa, e Marte.

Assim como Marte é o deus romano da guerra, bem como seu correspondente Ares na mitologia grega. Há também Carióceco ou Marte Carióceco que é o deus lusitano da guerra. O planeta Marte provavelmente recebeu este nome devido à sua cor vermelha, que por ser a cor do sangue era associado à violência e não ao amor, como foi traduzido na cultura popular com associação às rosas.

21.4 Outros Panteões

- **Ogum**



Ogum ou Ogulê (em iorubá: Ògún) é, na mitologia iorubá, o orixá ferreiro, senhor do ferro, da guerra, da agricultura e da tecnologia. O próprio Ogum forjava suas ferramentas, tanto para a caça, como para a agricultura e para a guerra.

Na África, seu culto é restrito aos homens, e existiam templos em Ondo, Ekiti e Oyo. Era o filho mais velho de Oduduwa, o fundador de Ifé, identificado no jogo do merindilogun pelos odus etaogunda, odi e obeogunda, representado materialmente e imaterial no candomblé através do assentamento sagrado denominado igba ogun.

- Tyr



Mais um filho de Odin, Tyr inspira força e coragem e poderes na guerra. Ele liderava os deuses nas batalhas e conseguiu até manter a paz entre eles após uma grande briga.

Teve sua mão decepada pelo lobo Fenrir para conseguir esse feito.

Capítulo 22

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.

22.1 Daemons

- **Asmodeus (Clavícula de Salomão)**

Descrição: Daemon conhecido pelo seu poder de luxúria e destruidora ira de ataques violentos e explosivos.

Regência: 30 de janeiro – 8 de fevereiro.

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

Planeta: Sol.

Metal: Ouro.

Selo:



- **Malphas (Clavícula de Salomão)**

Descrição: Pode trazer ao conhecimento do magista os pensamentos de seus inimigos. Atende prontamente se houver um sacrifício, mas deve-se ter cautela, pois é um espírito traiçoeiro.

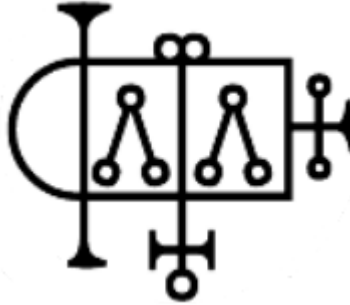
Regência: 11 – 20 de abril.

Horário de hierarquia: 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.

Metal: Mercúrio.

Selo:



• **Haures (Clavícula de Salomão)**

Descrição: Queima e destrói os inimigos do magista se este assim desejar.

Regência: 22 – 30 de dezembro.

Horário de Hierarquia: Livremente chamado do amanhecer até ao anoitecer.

Planeta: Vênus.

Metal: Cobre.

Selo:



• **Andras (Clavícula de Salomão)**

Descrição: Sua função é semear discórdias.

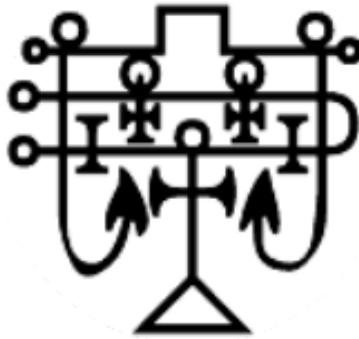
Regência: 13 – 21 de dezembro.

Horário de Hierarquia: Das 15 horas até as 21 e daí até o amanhecer.

Planeta: Lua.

Metal: Prata.

Selo:



• **Glasya Labolas (Clavícula de Salomão)**

Descrição: Pode causar derramamento de sangue ou insanidade ao alvo, caso o magista desejar.

Regência: 23 novembro – 2 de dezembro.

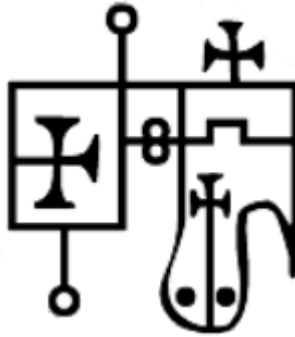
Horário de Hierarquia: A qualquer hora do dia com exceção do crepúsculo, e da noite, a menos que os reis a que estão submetidos sejam invocados;

A qualquer hora do dia, em florestas ou quaisquer outros lugares aonde o homem não vá e não exista ruídos.

Planeta: Mercúrio e Marte.

Metal: Mercúrio e Ferro.

Selo:



• **Sergulath (Grimorium Verum)**

Descrição: Fornece os todos meios de especulação. Além disso, é capaz de ensinar a arte da guerra e os meios para arruinar os inimigos.

Selo:



• **Aglasis (Grimorium Verum)**

Descrição: Pode transportar qualquer pessoa ou qualquer coisa aonde se queira no mundo; tem o poder de destruir todos os seus inimigos.

Capítulo 23

Poder de dominação

Dominar e subjugar uma situação ou pessoa pode ser feito atuando dentro de algumas estratégias tais como:

- Quebrar as defesas espirituais dela, através de aprisionamento de forças.
- Confeccionar objetos com testemunhas do alvo, tais como bonecos.
- Carregar estatuetas mágicas com a criação de entidades criadas para esse fim (dominar e subjugar).
- Enviar daemons que dobrem a vontade do inimigo, colocando ele em estado de prostração
- Carregando ou ativando um pantáculo (já citado em um dos capítulos anteriores), para enviar espíritos de Marte com o fim de dominar completamente o inimigo.
- Enfeitiçar através de vampirismo, drenando as forças e alimentando algum espírito, entidade ou guardião criado para esse fim.

Capítulo 24

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 feiticeiro 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 feiticeiro 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 25

Como criar e usar encantamentos

Encantamentos são frases pronunciadas por bruxos, magos e feiticieiros 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 feiticieiro 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 feiticieiro), 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 feiticieiro 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, Ares, exemplo:

“Ares, deus da guerra e das conquistas, pela tua força e poder eu envio tua lança contra aquele que quer me destruir. Devora meu inimigo, que teus cães consumam a carne deles”.



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 ao 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 esquecê-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 passar. Assim, através da magia do contágio, (entrar em contato áurico com a vítima/algo) o sigilo possa entrar em execução.

Pode-se então desencadear eventos em batalhas e guerras mágicas usando de forma rápida e prática.

Capítulo 27

Comidas e bebidas energéticas e de fortalecimento

Comidas apimentadas e de temperos fortes são oferendas dadas a espíritos marciais ou de guerra. Assim como energéticos, também se relacionam com a força de guerra e combate. O álcool em bebidas como aguardente, whisky, conhaque são fortes e relacionadas a marte, além, é claro, da base ser: fortalecer o espírito do feitiçeiro ao ir pra batalha.

Podendo ser servidas em feitiços nos quais se prepare comidas e bebidas, pratos quentes com tempero apimentados unidos a bebidas fortes são ideais.

Capítulo 28

Uso da energia sexual e emoções

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.

As emoções de ódio e raiva se controladas podem ser descarregadas em receptáculos como é o caso dos bonecos e fotografias, o importante é descarregar a energia e verbaliza-la apenas durante o feitiço e as palavras sairão como encantamentos de ódio contra o alvo(simulacro).

Exemplo de uso:

Pode-se, por exemplo, evocar/chamar a um daemon para que ele destrua a um inimigo e em troca oferecer energia sexual, seja de um ato solitário ou de uma relação entre parceiros. Criar entidades artificiais com intuito de drenar a um inimigo ou mesmo causar acidentes graves pra que possam se alimentar de sangue (nesse caso pode se alimentar com sangue em conjunto, de preferencia um galo negro); ainda é possível carregar um selo demoníaco e conectá-lo ao inimigo em sua esfera psíquica de modo que a entidade atue sobre ele em direção a uma auto destruição.

Capítulo 29

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 marcial: pimenta, arruda, frutas cítricas, perfumes cítricos, metal ferro, 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 30

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 terça-feira.

Trabalho 1 – Força e proteção

Materiais:

1 vela vermelha;

Incenso de arruda;

Foto de quem se queira proteger.

Modo de fazer:

1. Desenhe num papel ou no chão com pomba, giz ou mesmo com guache um pentagrama. Faça um círculo ao redor do pentagrama, todas as 5 pontas.
2. Pegue sua foto ou de quem queira proteger e coloque-a no centro do pentagrama.
3. Escreva de um lado da vela o nome completo e a data de nascimento do alvo. Do outro lado da vela escreva a força marcial que melhor se adequa a você, ou a que você se sinta mais confortável (exemplos: Marte, Horus, Ares, Ogun).

4. Coloque a vela em cima da foto, acenda-a e recite: “Marte, Deus da força e da guerra, eu firmo teu poder e conjuro tua força, dai-me energia para lutar e teus guardiões para me proteger no campo de batalhas de dia e de noite”.

5. Queime o incenso de arruda e diga: “Eu te ofereço fogo, luz e perfumes e recebo de ti, grande Deus guerreiro, Força e Proteção”.

Trabalho 2 – Banimento ou afastamento

Materiais:

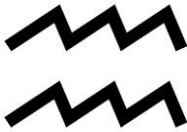
1 vela preta;

1 vela vermelha;

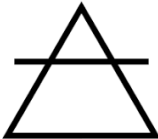
2 penas de alguma ave;

Incenso de eucalipto;

Símbolo de aquário:



Símbolo do elemento ar:



Símbolo de Marte:



Modo de fazer:

1. Escreva na vela preta o nome da pessoa que você quer afastar junto com o símbolo de aquário e do elemento ar. Na vela vermelha, escreva seu nome e o nome de Horus (deus egípcio da guerra e da força).
2. Desenhe um hexagrama numa folha ou no chão com giz, pomba ou guache.
3. Pegue as duas penas, e recite o seguinte encantamento: “Pelas forças do ar, eu te levo agora pra longe de mim (nome do alvo), e pelo poder de Horus eu te expulso do meu círculo, possa o ar ser minha força e Horus meu escudo”.
4. Coloque no centro do hexagrama as penas, os símbolos de marte e do elemento ar. Recite: “Horus, senhor dos tufões, leva contigo todo incômodo e empecilho que (nome do alvo) está me causando, leva contigo, não permitas que volte”.
5. Coloque a vela preta na ponta superior do hexagrama e a vermelha na ponta superior esquerda. Acenda-as.
6. Acenda o incenso e recite: “Espíritos do ar, retirem daqui todo o incômodo, pessoas e coisas que possam me incomodar. Afasta de mim tudo aquilo que seja contrário à minha vontade.”

Trabalho 3 – Limpeza

Materiais:

1 vela preta;

1 copo d'água;

Essência de arruda;

Um punhado de sálvia;

Um punhado de arruda;

Um punhado de losna;

Modo de fazer:

1. Pegue a sálvia, a arruda e a losna, junte tudo em uma panela, lata,

Tribulo ou caldeirão e deixe queimar. Enquanto a fumaça vai sendo liberada, espalhe-a pela casa ou local enquanto recita mentalmente ou verbalmente: “Possam todos os inimigos caírem por terra, porque minha força é Nele.”

2. Pegue a vela, escreva: “Possam todos os males cair por terra na presença do Senhor”. Unte-a com essência de arruda. Acenda-a dizendo: “Possa esse fogo queimar tudo de ruim aqui e sua luz iluminar a todos, afastem-se daqui espíritos maus, afastem-se daqui espíritos maus.”

3. Deixe a vela queimar até o fim ao lado de um copo d’água. Após queimar descarte, a água na terra ou num jardim e enterre os restante da vela.

Trabalho 4 – Energização

Materiais:

- 5 velas vermelhas;
- 5 varinhas de incenso de arruda;
- 5 varinhas de incenso de canela.

Testemunha (foto, cabelos, aparas de unha, etc).

Modo de fazer:

1. Desenhe um pentagrama vermelho numa folha ou no chão com guache.
2. No centro do pentagrama deixe sua testemunha, como por exemplo uma foto, cabelos, aparas de unhas, etc.
3. Em cada uma das 5 velas escreva uma das palavras dentre as seguintes: “Força, energia, proteção, vontade e determinação”.
4. Coloque 1 vela em cada ponta do pentagrama. Acenda-as enquanto recita: “Eu te conjuro, Deus das batalhas, Ares, concede-me tua força para as conquistas, protege-me dos olhos dos maus, guia-me na tua vontade e determinação, eu agora recebo tua energia e queimo teus perfumes”.
5. Acenda os incensos de arruda e canela e coloque-os em cada ponta do

pentagrama, um de canela e um de arruda.

6. Pegue uma dos incensos de arruda, desenhe um pentagrama no ar e diga: “Ares, teu perfume alimenta meu espírito e eu recebo teu Poder e Proteção para agir”.

Trabalho 5 – Proteção e banimentos contra trabalhos ou espíritos enviados

Materiais:

11 velas vermelhas;

11 pregos;

11 pimentas malaguetas;

Incenso de mirra e arruda;

Essência de arruda;

Quinto pantáculo de Marte;

Testemunha (foto, cabelo, aparas de unha, etc).

Modo de fazer:

1. Desenhe um pentagrama no chão e ao lado um hexagrama, ambos dentro de um círculo grande.
2. Escreva em todas as velas: “Proteção”. Unte-as com a essência de arruda enquanto recita: “Deus dos fortes e poderosos, guerreiros de Deus, pela autoridade e força eu invoco Elohim Gibor para abençoar meu trabalho”.
3. Coloque em cada ponta do hexagrama e do pentagrama 1 pimenta, 1 prego e 1 vela. Acenda as velas.
4. No centro do pentagrama coloque uma testemunha sua, como por exemplo foto, cabelo, assinatura, aparas unhas, sêmen, etc.
5. Escreva atrás do pantáculo seu nome completo e data de nascimento.
6. Acenda 1 incenso de mirra e 1 de arruda. Pegue o pantáculo na mão, passe os incensos ao redor dele por 15 vezes, enquanto recita: “Pisarás o

leão e a áspide, calçarás aos pés o filho do leão e a serpente. Abaixo de mim qualquer inimigo, longe de mim qualquer força demoníaca, pela autoridade do Grande Deus”.

7. Em seguida coloque o pantáculo no centro do hexagrama e recite o encantamento: “Sob tua força e proteção eu me coloco, Senhor dos Exércitos e príncipe da espada de Ferro, coloca teus anjos da esfera de Madim ao meu redor e que as foças inimigas sejam destruídas.”

8. Deixe as velas queimarem até o fim.

Trabalho 6 – Causar destruição, discórdia, ódio, guerras, brigas e mortes

11 velas vermelhas;

11 pimentas malaguetas;

13 pregos enferrujados;

1 garrafa de conhaque;

1 prato;

1 copo;

1 coração de boi;

1 papel branco;

40cm de arame farpado;

30ml de azeite de dendê;

Incenso de mirra, assa fétida ou enxofre;

Sétimo pantáulo de Marte;

Selo do espírito Andras da Goétia;

Sigilo de Bartzabel:



Modo de fazer:

1. Desenhe um grande hexagrama vermelho no chão em giz, pomba, guache ou carvão.
2. Pegue 4 copos pequenos de conhaque e jogue 1 em cada direção cardeal, enquanto diz: “Sejam bem-vindos espíritos de guerra, guerreiros, combatentes ao redor de toda Terra”.
3. Vá ao centro do hexagrama, desenhe um pentagrama e lance o seguinte encantamento: “Deuses da guerra Ares, Horus, Seth, Anhur e Sekmeth, eu vos conjuro dos altos de vossos reinos, ouve-me agora e atendam ao meu chamado”.
4. Coloque 1 copo de conhaque no centro do pentagrama.
5. Unte todas as 11 velas com azeite de dendê e coloque uma em cada ponta do hexagrama e também do pentagrama.
6. Pegue o pantáculo de Marte nas mãos, eleve-o para o alto e diga: “Esfera de Madim, envia-me teus anjos de guerra e dá-me o poder de comandar teu espírito Bartzabel”. Depois, escreva no verso do pantáculo: “Seja tua dor e desespero alimento para os abutres e demônios”.
7. Escreva o nome ou nomes dos seus desafetos, inimigos ou adversários num papel.
8. Acenda o incenso e passe em volta do pantáculo, o papel com o nome do desafeto e o sigilo de Bartzabel por 15 vezes enquanto diz: “Pela autoridade do grande Deus da espada de ferro e pela força do Deus guerreiro, em nome de Elohim Gibor, eu ligo-o a estes 3 pelo poder do meu feitiço”.
9. Pegue o coração do boi e coloque-o no prato. Em seguida, coloque o papel com o nome do desafeto/inimigo/adversário, uma testemunha do alvo, como por exemplo cabelo, aparas de unha, assinatura (se tiver), o pantáculo de Marte e o sigilo de Bartzabel bem no centro do coração do boi. Se tiver fotos, cabelos ou algum outro tipo de testemunha do alvo, pode-se usar também e colocar junto no centro do coração.
10. Pegue os 13 pregos e perfure o coração, recitando a cada perfurada: “Teu coração agora é dado aos cães do inferno, abutres do céu e demônios da terra”. Após isso, passe o arame farpado em volta do coração, amarrando-o.

11. Coloque o prato no centro do pentagrama, ao lado do copo.
12. Pegue o azeite de dendê e jogue em cima dos pregos recitando: “Quando tu tiveres sede, essa será tua água. Quando o fogo queimar tua face, com ela tu lavarás teus olhos. Desgraçado sejas tu para sempre”.
13. Deixe as velas queimarem até o fim.

Trabalho 7 – Para semear discórdias, inimizades, guerras, brigas e mortes

Materiais:

- Selo de Andras da Goétia;
- Sétimo pantáculo de Marte;
- 1 coração de boi;
- Atame;
- Sigilo de Bartzabel;
- 30cm de arame farpado;
- 11 pimentas;
- 11 velas vermelhas;
- 1 copo de conhaque;
- 30ml de zeite de dendê;
- 1 prato;
- Incenso de assa fétida ou enxofre.

Modo de fazer:

1. Desenhe um hexagrama e um pentagrama no chão numa folha ou no chão com giz, pemba ou guache, um ao lado do outro. Desenhe 1 círculo grande ao redor do hexagrama e do pentagrama.
2. Unte todas as velas com o azeite de dendê e coloque-as, uma em cada ponta, no hexagrama e no pentagrama, juntamente com 1 pimenta. No centro do hexagrama coloque o copo de conhaque.

3. Pegue o selo de Andras de costas com o sétimo pantáculo de Marte e diga: “Discórdias, inimizades, guerras, sangue e morte. Eu te reservo, dor e sofrimento são teus companheiros. Andras, demônio da discórdia, esteja sobre ele/s e conduza tudo ao fogo e destruição”.
4. Faça um furo no coração com o atame e coloque o pantáculo e o selo de Andras lá dentro, juntos, enroladinhos um ao outro.
5. Pegue agora o sigilo de Bartzabel e diga: “Espírito da violência e da guerra, coloca teus companheiros ao redor do meu ou dos meus inimigos, e, faz deles escravos de deimos e fobos (terror e pânico).
6. Faça outro furo no coração com o atame e coloque o sigilo dentro, enquanto diz: “Deusa Sekmeth, eu te conjuro a beber do sangue dele(s) e só parar ao se saciar, e, eu ofereço a ti luz, fogo, bebida e comida”.
7. Pegue agora o arame farpado e passe ao redor do coração, recitando: “Eu te prendo e escravizo sob a força do Deus Ares e te condeno a obediência pela força de Bartzabel”.
8. Coloque o prato com o coração no centro do hexagrama.
9. Queime assa fétida ou enxofre sobre o trabalho e diga o encantamento: “Que meu(s) inimigo(s) possam sofrer e ser atormentados até o fim dos seus dias, que tempestade e violência lhe sejam companheiras e sua paz seja o descanso eterno”.
10. Se possível, entregue o coração na porta do cemitério, caso não seja possível, deixe as velas queimarem até o fim e depois entregue tudo numa mata aos pés de uma árvore seca.

Trabalho 8 – Vencer demandas e guerras contra feitiçaria

Materiais:

- 1 folha de mais de 20cm;
- 5 velas vermelhas;
- 1 vela preta;
- Incenso sangue de dragão;
- Essência de arruda ou almíscar;
- Quarto pantáculo de marte.

Modo de preparo:

1. Desenhe um pentagrama vermelho numa folha de mais ou menos 20cm de altura.
2. Pegue o pantáculo, escreva no verso dele seu nome completo ou de quem se queira ajudar.
3. Unte as velas vermelhas com a essência de arruda enquanto recita: “Horus, eu te conjuro para que possas me ajudar nessa demanda, que meus inimigos conheçam tua ira e tua força”.
4. Acenda o incenso. Pegue o pantáculo e passe o incenso ao redor dele enquanto recita: “Possa os espíritos e anjos de Marte te dar força e vitalidade, eu te conjuro pra me tornar invencível na guerra”.
5. Coloque o pantáculo no centro do pentagrama enquanto diz o encantamento: “Eu preparo minhas firmezas e oferendas ao Deus Ares, pra que ele não tenha misericórdia dos meus inimigos e me faça forte na guerra”.
6. Deixe as velas queimando, até o fim.
7. Pegue a vela preta e escreva nela: “fraqueza”. Unte-a com a essência e recite: “Possa as forças de Marte te derrotar a cada dia, enfraquecendo suas defesas até sua desistência e morte”.
8. Acenda a vela preta próximo a uma árvore seca ou formigueiro, ou ainda no lado esquerdo do portão de um cemitério.

Trabalho 9 – Proteção, aumentar a resistência, causar discórdias nos inimigos e infundir terror a espíritos rebeldes

Materiais:

- 5 velas vermelhas;
- 1 copo de aguardente;
- 20g de sálvia;
- 20g de arruda;
- 20g de losna seca;
- 5 pregos;

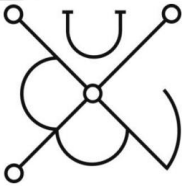
100g de limalha de ferro;

10ml de azeite de dendê e 10ml de suco de limão misturados;

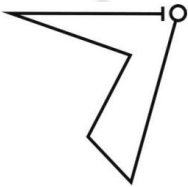
Terceiro pantáculo de Marte;

Braseiro;

Selo de Marte:



Inteligência de Marte:



Espírito de Marte:



Modo de fazer:

1. Em uma folha desenhe ou imprima o terceiro pantáculo de Marte.
2. Em outra folha desenhe os seguintes caracteres de Marte: Selo, Inteligência e Espírito.
3. Escreva em cada uma das velas “Deimos” e “Fobos”. Unte-as com o azeite de dendê misturado com suco de limão e coloque-as no chão formando um pentagrama.
4. Coloque o pantáculo, o selo, a Inteligência e o Espírito de Marte no

centro do pentagrama formado pelas velas.

5. Acenda o braseiro e jogue a sálvia, a arruda e a losna no carvão em brasa enquanto diz: “Eu convoco as forças de Marte, Esfera de Madim ouve me agora, dai-me tua força para comandar, Sagrado e poderoso é tu Senhor Elohim Gibor, Deus forte e Poderoso, sob teu poder eu comando agora as forças de Graphiel e pela força e autoridade eu comando o espírito de Bartzabel, junto de seus comparsas Deimos e Fobos (Terror e Medo). Eu consagro esses perfumes, luz e fogo para que partam para minha demanda e derrotem meus adversários, quebrem eles em pedaços e que teus cães comam da carne deles”.

6. Pegue copo de aguardente e ofereça aos espíritos de marte: “A vós eu ofereço força, fogo e bebida como oferta, e, eu recebo minha vitória nessa demanda” e coloque-o no centro do pentagrama.

7. Coloque os pregos sobre o selo, Inteligência e Espírito de Marte.

8. Coloque a limalha de ferro em cima do pantáculo de Marte.

9. Pronuncie o encantamento: “Deus dos fortes e poderosos, Elohim Gibor, pela tua autoridade eu comando tuas forças e envio agora contra meus inimigos visíveis e invisíveis para serem destruídos pelas forças de Deimon, Fobos e o Espírito de Bartzabel”.

10. Deixe as velas queimarem até o fim.

Trabalho 10 – Boneco (guardião) para proteção pessoal

Materiais:

1 boneco;

Testemunhas pessoais;

Quinto pantáculo de Marte;

Incenso de olíbano;

1 fita de seda vermelha medindo 15cm

Canetinha preta;

1 vela vermelha;

Água mineral;

1 altar (veja como fazer no passo de número);

Sal grosso;

Carvão em pó;

Limalha de ferro;

30cm de arame farpado;

5 pregos enferrujados.

Modo de fazer:

1. Confeccione ou imprima o quinto pantáculo de Marte.
2. Confeccione um boneco e anexe a ele suas testemunhas, tais como aparas de unha, cabelo, sangue, sêmen, entre outros. Coloque no interior do boneco o pantáculo. Vista-o o mais próximo possível de você, de preferência com partes de tecidos de roupas velhas.
3. Dê um nome ao boneco. Sua missão a ser estabelecida será: proteger de ataques ocultos de espíritos.
4. Purifique o boneco: Pegue um pouco da água mineral e esborrife no boneco enquanto diz: “Eu te purifico com água para que fiques limpo de toda e qualquer influência”.
5. Consagre o boneco: Pegue o boneco nas mãos, sobre 7 vezes no rosto e diga o nome do boneco por 3 vezes da seguinte maneira: “(Nome do boneco), eu te trago à vida e à obediência, eu sou teu Deus e te dou a vida assim como a tiro quando quiser”.
6. Pegue o incenso de olibano, acenda e passe ao redor do boneco dizendo: “Teu espírito eu te dou agora, obediência em meus serviços é o que me devolves”.
7. Escreva com canetinha preta na fita de seda vermelha: “Aquele que me vigia não dorme”. Amarre-a na altura da cintura do boneco.
8. Pegue o pantáculo, coloque dentro de um saquinho verde e amarre no pescoço do boneco.
9. Pegue o boneco na mão esquerda, uma vela vermelha acesa na mão direita e diga, traçando uma estrela de 5 pontas (pentagrama) no ar em cima do boneco: “Eu te trago à vida (nome do guardião), debes me

proteger de dia e de noite, em teu peito o escudo do terrível Deus Marte brilha. Força, fogo e poder são tuas armas para expulsar todo espírito que queira me prejudicar, protegendo-me de qualquer feitiço enviado a mim. Você é meu guardião do dia e da noite e deves me obedecer”.

10. Coloque o boneco em um lugar longe do olhar de terceiros, pode ser um altar que contenha: Um pentagrama dentro de um círculo de 30 cm de diâmetro, ambos feitos na cor vermelha. Ao redor/em cima do círculo monte um outro círculo com arame farpado. O guardião/boneco ficará no centro do pentagrama. Coloque então junto ao boneco 4 itens: pó de carvão, sal grosso, limalha de ferro e 5 pregos enferrujados. Acenda no centro do pentagrama um incenso de arruda e uma vela vermelha de 7 dias.

11. Imagine agora um cão negro, terrível, de pelos como pregos incandescentes penetrando como um espírito pelas narinas do boneco. Recite o encantamento egípcio do Papiro Harris: “Surge, cão do mal, para que eu possa instruir-te em tuas presentes obrigações. Estás aprisionado. Confessa que assim é. É Hórus que produziu este mandamento. Que teu rosto seja terrível como o céu partido pela tempestade. Que tuas mandíbulas se cerrem impiedosamente... Faz teus pelos eriçarem como varetas de fogo. Sê tu grande como Hórus e terrível como Set; igualmente para o sul, para o norte, para o oeste e para o leste... Nada te obstará enquanto colocares tua face em minha defesa... enquanto tu colocares tua face a serviço da proteção de minhas sendas, opondo-te ao inimigo. Eu te concedo o poder do banimento, de se tornar completamente silente e invisível, pois tu és meu guardião, corajoso e terrível.”

12. Acenda a vela de 7 dias e incense com arruda, sálvia e losna.

Sempre que necessitar de ajuda invoque/chame mentalmente seu guardião e mande ele proteger ou atacar. Mantenha-o ao menos uma vez por semana com oferendas e alimentos estipulados previamente por você.

Trabalho 11 – Proteção, poder e força

Materiais:

1 prato;

5 velas vermelhas;

3 velas pretas;

1 punhado de sal grosso;

15 pregos enferrujados (de preferência);

Incenso de mirra ou tabaco;

Aproximadamente 1 metro de fita ou corda vermelha fina;

13 pimentas Malagueta;

300g de limalha de ferro;

1 bife de fígado cru;

Terceiro pantáculo de Marte.

Modo de fazer:

1. Coloque o pantáculo de Marte no centro do prato.
2. Escreva em todas as velas vermelhas “proteção, força e poder” e depois unte-as com azeite de dendê.
3. Distribua as velas vermelhas ao redor do prato, de modo que formem um pentagrama. Acenda-as.
4. Acenda os incensos.
5. Escreva “poder”, “força” e “proteção”, cada palavra em 1 vela preta. Distribua as velas de modo que formem um triângulo por fora do pentagrama.
6. Atravesse os 15 pregos no bife de fígado enquanto mentaliza todas áreas da vida que precisa de proteção, força e poder. Depois coloque o bife no prato, em cima do pantáculo e salpique um pouco de limalha de ferro por cima.
7. Distribua as 13 pimentas ao redor do prato, como na imagem abaixo.
8. Pegue a corda de nylon fina e dê 15 nós enquanto recita: “Espíritos de Marte, Deus da Guerra e da força, pelo Teu nome de poder eu te chamo, recebe meu feitiço e me proteja contra os males que atentem contra mim, Horus envia teu cão negro com os pelos de pregos incandescentes pra que me acompanhe dia e noite e me proteja física e espiritualmente.” Depois coloque a corda em formato de ferradura ao redor do prato e das

velas.

Passo 9: Salpique (de forma circular) um pouco de sal com o restante de limalha de ferro em cada quadrante (norte, sul, leste e oeste) enquanto faz uma pausa em cada quadrante e diz: “Que todo mal possa ser detido e demandado a quem me enviou, Marte coloca teus Espíritos de Guerra pra trabalhar em favor.”

Passo 10: Entregue esse trabalho próximo a frigoríficos, açougues, academias de artes marciais ou mesmo algum lugar de serviço militar.

Trabalho 12 - Aumento do poder pessoal, energia e força pras batalhas

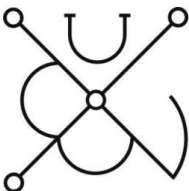
Materiais:

- 1 folha branca;
- 1 pedaço pequeno de ferro;
- 1 fita de seda vermelha medindo 15cm;
- 1 peça de roupa pessoal;
- 1 punhado de sálvia;
- 1 punhado de arruda;
- 1 punhado de losna;
- 30g de pimenta malagueta moída;

Símbolo de Marte:



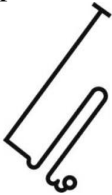
Selo de Marte:



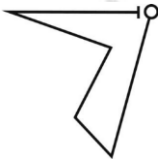
Kamea de Marte:

11	24	7	20	3
4	12	25	8	16
17	5	13	21	9
10	18	1	14	22
23	6	19	2	15

Espírito de Marte:



Inteligência de Marte:



Modo de fazer:

1. Pegue a folha em branco e desenhe nela um hexagrama vermelho de aproximadamente 20cm. Desenhe no centro do hexagrama o símbolo de Marte. No canto superior direito coloque o selo, no esquerdo o kamea, no inferior direito o sigilo do espírito e no inferior esquerdo a inteligência.
2. Abaixo do símbolo de Marte escreva seu nome completo e sua data de nascimento.
3. Pegue o pedaço de ferro, a fita de seda vermelha e uma roupa sua. Amarre numa ponta da seda o pedaço de ferro e na outra ponta uma roupa sua usada.
4. Queime num braseiro a sálvia, arruda, losna e pimenta malagueta moída e incense o ambiente.
5. Segure a folha numa mão e recite: “Força e Honra ao anjos e espíritos guerreiros de Marte, pela força de Elohim Gibor, Deus forte e poderoso, eu convoco as forças marciais, para me sustentarem nas batalhas da

vida, que meus inimigos temam o meu nome, que meu poder seja bênçãos do poderoso arcanjo Kamael e com a fúria de Bartzabel eu esteja protegido e fortalecido mais e mais todos os dias”.

6. Levante a ligadura e recite: Eu, (seu nome), ligo meus poderes às potências de Marte, Horus, Ares e Sekmeth, que minha Força seja ainda maior todos os dias, eu crio e lanço como símbolo da minha devoção e respeito à esfera de Madim e da poderosa energia vermelha”.

7. Pegue a folha e coloque a ligadura no centro dela. Estabeleça um lugar da casa ou um altazinho para manter a estrutura longe dos olhos, caso precise muito, desmonte e quando for usar refaça as chamadas.8. Tome um banho de arruda e gotas de essência de ylang ylang do pescoço pra baixo.

Trabalho 13 - Cosntruindo um saco/mojo de pessoal de proteção

Materiais:

15cm de seda vermelha escarlata;

Testemunhas pessoais;

1 colher de limalha de ferro;

1 colher de arruda seca;

1 colher de alecrim;

1 colher de sálvia;

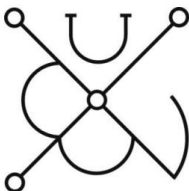
1 colher de alecrim;

Linha preta para costurar;

Losna;

Pimenta malagueta moída;

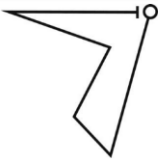
Selo de Marte;



Espírito de Marte;



Inteligência de Marte;



Caneta preta ou verde;

Essência de arruda;

Incenso de mirra;

Modo de fazer:

1. Pegue a seda vermelha escarlate, monte um pequeno saquinho de mais ou menos 7cm e costure-o com a linha preta. Coloque dentro dele as testemunhas, tais como aparas de unhas, cabelos ou mesmo uma foto sua. Coloque também a limalha de ferro, a arruda seca, o alecrim e a sálvia.
2. Desenhe na frente do saquinho o selo de Marte. Atrás do saquinho desenhe o selo, o espírito, a inteligência e o símbolo de Marte em caneta verde ou preta.
3. Defume losna e pimenta malagueta e recite: “Deus Horus, tua lança eu carregou comigo, minha proteção é tua força, que Marte esteja comigo em qualquer dificuldade me dando coragem, força e proteção”.
4. Passe no saquinho um pouco de essência de arruda e defume-a com incenso de mirra. Carregue o saquinho sempre que possível no bolso, na bolsa, carteira ou em qualquer lugar. Quando se sentir ameaçado pegue o saquinho na mão e diga: “Horus, com tua força vem em meu auxílio, afasta daqui e de mim qualquer coisa que queira me prejudicar”.

prejudicar”.

Ps: Sempre que possível defume novamente o saquinho e guarde dos curiosos.

Trabalho 14 - Firmando força e proteção de emergência com a magia das velas e das runas

Materiais:

1 vela vermelha;

Meia xícara de azeite de dendê;

Pimenta;

Arruda;

Noz-moscada;

Runa de Tyr:



Modo de fazer:

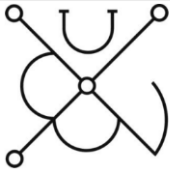
1. Pegue a vela vermelha, desenhe nela a runa de Tyr e escreva “Proteção” e “Força”. Unte-a com azeite de dendê.
2. Acenda a vela e recite: “Deus Tyr, eu te chamo, vem em meu auxílio, dai-me força e proteção, ajuda-me a vencer essa batalha, que a tua força esteja sobre mim e sobre os que me rodeiam, tua lança agora eu coloco frente às minhas demandas e tua força eu envio”.
3. Defume a runa com pimenta, noz-moscada e arruda. Essa runa pode ser desenhada em qualquer momento em que de precisar de Força e proteção contra ataques físicos e ocultos.

Trabalho 15 - Construindo uma arma mágica de guerra e banimentos para ser usada em grandes demandas e combates (esse trabalho devera ser feito num local mais isolado devido aos elementos que ele compõem)

Materiais:

1 folha em branco;

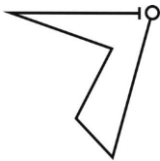
Selo de Marte:



Kamea de Marte:

11	24	7	20	3
4	12	25	8	16
17	5	13	21	9
10	18	1	14	22
23	6	19	2	15

Inteligência de Marte:



Espírito de Marte:



Runa de Tyr:



1 barra de ferro de aproximadamente 40cm;

1 pedaço de madeira de carvalho de aproximadamente 10cm;

Fios de cobre ou de ferro;

Imagem da runa de Tyr;

Água com sal;

1 galo preto vivo para sacrifício;

Incensos de arruda, sálvia e enxofre.

Modo de fazer:

1. Desenhe na folha em branco o selo, o kamea, a inteligência e o espírito de Marte.
2. Numa terça-feira, na hora de Marte, pegue a barra de ferro, deixe 10cm para o cabo e passe os outros 30cm no esmiriu para ter cortes dos dois lados. Faça um polimento o melhor que puder para que ela fique bem rústica e ao mesmo tempo bem trabalhada.
3. No cabo, fixe a madeira com fios de ferro ou cobre.
4. Entalhe a runa de Tyr de um lado da lâmina e o símbolo de Marte do outro lado.
5. Purifique a arma - Pegue a água com sal, passe pela arma e fale: “Eu te purifico pela água e pelo sal para que me sejas útil em todo trabalho de guerra, força, exorcismos e poder”.
6. A consagração/cerimônia - Pegue o galo preto vivo, comprado previamente e deixe-o amarrado pelos pés no local onde se dará a

cerimônia.

7. Prepare um pequena fogueira que esteja forte em fogo e brasas. A arma deve ser colocada no braseiro e deixada lá, até que o ferro fique vermelho incandescente.

8. Trace um pentagrama no ar com a mão direita e diga: “A estrela flamejante eu traço, seu poder eu invoco agora, eu consagro minha arma no poder de Marte com auxílio da estrela de sangue”.

9. Acenda os incensos de arruda, sálvia e enxofre e defume o lugar.

10. A invocação - Recite: “Deus dos Forte e Poderosos, eu invoco as forças dos deuses guerreiros, Horus, Seth, Sekmet, Ares e Marte, deuses da esfera de Madim, no sagrado e poderoso novo eu invoco o poder do Deus Elohim Gibor, para que envie em meu auxílio suas poderosas forças de guerra, Kamel ouça e vem em meu auxílio para que eu possa comandar e trabalhar com os Seraphins ao teu comando. Seraphins ajuda-me a comandar a inteligência de Graphiel. Graphiel escuta-me e concede-me autoridade sobre o poderoso espírito de Bartzabel. Pela autoridade do Grande e Poderoso Deus, eu te chamei de tua esfera, espírito Bartzabel, para que consagres ao poder e energia minha arma mágica, que ela possa exercer domínio e autoridade onde estiver, gerar pânico e terror aos espíritos rebeldes e levar a derrota meus inimigos vistos e ocultos”.

11. Va até o galo, pegue a arma na mão direita e diga: “Bartzabel, espírito de fúria, sangue e guerra, eu te ofereço essa vida em troca de poder, proteção e força. Concede a minha arma à virtude dos poderes da tua esfera”.

12. Com a arma em fogo incandescente, prenda o galo e sacrifique-o com um corte no pescoço. Coloque o sangue numa tigela e depois banhe a arma.

13. Defume a arma com arruda e diga: “Ela vive agora, pelo poder de Bartzabel e em nome do todo poderoso Deus Elohim Gibor”.

14. Guarde essa arma como fonte secreta de poder e força, use-a em demandas que envolvam vidas a serem destruídas ou quando um mal vir sobre família, comunidade, terreiro e etc.

Capítulo 31

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 Ares grego atua sobre as guerras, é possível se utilizar de Marte, que é um deus romano na mesma esfera: guerra. 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

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

31.1 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.

31.2 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.

32.3 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 21º 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-lo 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 22ª, 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 23ª 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 24ª 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 25ª é Sadalabra, ou Sadalachia, isto é, Borboleta ou um Quarto Espalrado. 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 26ª 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 27ª 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 28ª 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 28ª 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.

30.4 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, Açafião, 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	Almácea, 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, <u>Teixo</u> , Cicuta, Erva Moura, Amaranato, 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.