ORDEM LUCIFERIANA

AUREA FLAMMA

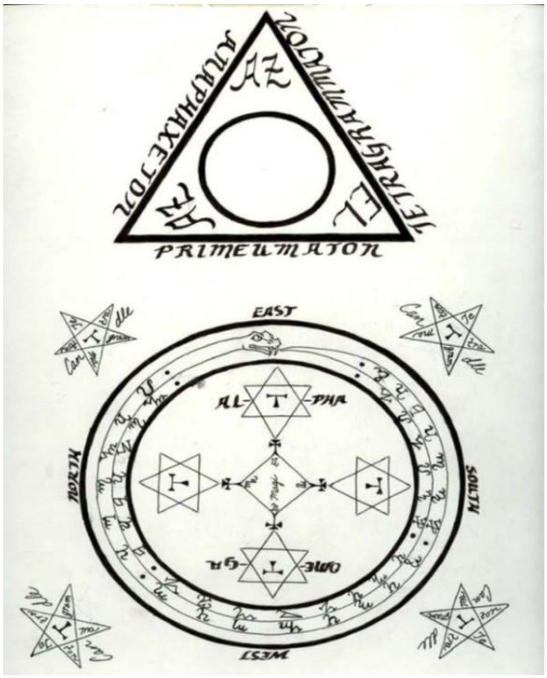


GOETIA LUCIFERIANA

MESTRE FABIO LUCIFERUM

1. CONSIDERAÇÕES - GOETIA TRADICIONAL

O círculo e o triângulo da Goetia



Alfabetos mágicos servem para vários propósitos. Desde camuflar seu feitiço à fazer várias camadas no feitiço até criar o seu próprio alfabeto e regras gramaticais próprias o que tornará um feitiço escrito por você indecifrável para outro magista que invada seu espaço ou que mande um ser ou espírito para te atacar. Se você constrói feitiços de proteção, você poderá ficar mais imune à ataques mágicos.

Não há vogais nesse alfabeto e a transliteração do alfabeto hebraico para o latino se faz com adição de vogais para que se assemelhe com a pronúncia de um nome hebraico. Outra coisa, esse alfabeto se escreve da direita para a esquerda. Mais uma coisa, cada letra tem um valor numérico gemátrico. A partir de um versículo pode-se calcular o valor gemátrico do versículo e achar correspondências com outros nomes. Assim, com um simples versículo você consegue chamar a entidade certa. Exemplo: Caso saiba, calcule o valor numérico gemátrico de Lilith. Após isso, encontre um versículo na Bíblia judaica que possui o mesmo valor gemátrico. Pronto, com esse versículo você estará mais próximo do êxito na evocação/invocação. Digamos que a gematria é um tipo de numerologia mais complexo. Outro detalhe, existem 22 letras no alfabeto hebraico e 22 arcanos maiores no Tarot. Para quem conhece um pouco de Tarot ou Tarô já deve ter esbarrado na relação do Tarot com a Kabala e com a árvore da vida. Na verdade, todas as cartas do Tarot se distribuem nos 32 caminhos da árvore da vida.

As letras de cada nome ligado a um planeta totalizam um dos números significativos no quadrado mágico de tal planeta. Esses números se baseiam na ordem do quadrado, no número total de células, na soma de cada fileira e na soma do quadrado. Por exemplo, os números significativos de Saturno são 3, 9, 15 e 45. O Espírito de Saturno é Zazel, ZAZL, cuja soma numérica é 7 +l + 7 + 30 = 45. Valores numéricos podem ser manipulados cabalisticamente quando necessário, por meio da técnica de Aiq Beker, uma grade de nove câmaras em que cada uma comporta três letras hebraicas consideradas numericamente intercambiáveis (22 letras mais 5 formas finais somam 27 caracteres). No exemplo de Zazel, lamed (valor 30) cai na mesma câmara de Aia Beker que gimel (valor 3) - portanto l, L, é colocado no quadrado de Saturno na célula ocupada por 3.

Alfabeto Hebraico, transliteração e pronúncia:

ך	כ, ך	K, Ch (O "k" é normal, o "ch" também é "R" raspando a garganta	Kaph (palma)
	ל	L	Lamed (laço)
ם	מ	M	Meim (água)
ן	נ	N	Nun (peixe)
	ס	S	Samech (apoio)
	ע	Gutural forte (sem som)	Ayin (olho)
ף	פ, ף	P, F	Pei (boca)
ץ	צ	Ts	Tsadey (gafanhoto)
	ק	Q	Koph (macaco)
	ר	R	Reish (cabeça)

Agora, as inteligências e espíritos planetários são obtidos através de nomes hebraicos encaixados dentro dos seus respectivos quadrados. Para que fique claro, um exemplo com o quadrado do sol. Os nomes possuem mesmo valor gemátrico, ou seja numérico, que se relacionam de alguma forma com os quadrados mágicos:

Quadrado mágico do sol

6	32	3	34	35	1
7	11	27	28	8	30
19	14	16	15	23	24
18	20	22	21	17	13
25	29	10	9	26	12
36	5	33	4	2	31

Soma da linha = 111
Soma da linha = 111
Soma da linha = 111
Soma da linha = 111
Soma da linha = 111
Soma da linha = 111
Soma total = 666

Quadrado mágico do sol me letras hebraicas

ו	לב	ג	לד	לה	א
ז	יא	כז	כח	ח	ל
יט	יד	יו	יה	כג	כד
יח	כ	כב	כא	יז	יג
כה	כט	י	ט	כו	יב
לו	ה	לג	ד	ב	לא

Alfabeto hebraico com seu valor numérico gemátrico:

Alfabeto Hebraico

Ordem	Letra	Transliteração	Valor	Final	Nome	Significado	Tipo
1.	א	A	1		Aleph	Boi	Mãe
2.	ב	B,V	2		Beth	Casa	Dupla
3.	ג	G,Gh	3		Gimel(Chimel)	Camelo	Dupla
4.	ד	D,Dh	4		Daleth	Porta	Dupla
5.	ה	H	5		He	Janela	Simples
6.	ו	o,u,v	6		Vau	Prego	Simples
7.	ז	Z	7		Zayin (Zain)	Espada	Simples
8.	ח	Ch	8		Cheth (Heth)	Cerca	Simples
9.	ט	T	9		Teth	Cobra	Simples
10.	י	I,Y	10		Yod	Mão	Simples
11.	כ	K,Kh	20	500 ך	Kaph (Caph)	Punho	Dupla
12.	ל	L	30		Lamed	Boi-Aferroar	Simples
13.	מ	M	40	600 ם	Mem	Água	Mãe
14.	נ	N	50	700 ן	Nun (Noum)	Peixe	Simples
15.	ס	S	60		Samekh (Samech)	Suporte	Simples
16.	ע	Aa, Ngh, O	70		Ayin (Hain)	Olho	Simples
17.	פ	P, Ph	80	800 ף	Pe (Phe)	Boca	Dupla
18.	צ	Tz	90	900 ץ	Tzaddi (Tzad ou Tsadê)	Gancho	Simples
19.	ק	Q, K		100	Qoph (Coph)	Ouvido	Simples
20.	ר	R		200	Resh (Resch)	Cabeça	Dupla
21.	ש	S, Sh		300	Shin	Dente	Mãe
22.	ת	T, Th		400	Tau	Cruz	Dupla

Gematria, do grego (geometria), e não – como afirma erroneamente Ginsburg e, baseando-se nele, Mathers, (um caractere escrito) - no sentido mais restrito usado aqui, é a regra segunda a qual uma palavra ou grupo de palavras recebe significado de acordo com o valor numérico total das letras envolvidas. Uma palavra pode ser ligada a outra que tenha o mesmo valor. Por exemplo, o nome do anjo Metatron, e o nome de Deus, Shaddai, totalizam cada um 314, permitindo que um represente o outro cabalisticamente pelo sistema de gematria. Isso explicaria o que se lê em Êxodo 23,21. Do mesmo modo, uma frase pode representar uma

palavra, ou uma palavra uma frase, ou uma frase outra frase, desde que seus totais numéricos sejam iguais.

Alfabeto Tebano:

Observado por Pedro Apono, conforme passado por Honório de Tebas, cujas figuras são as seguintes, relacionando-se ao nosso alfabeto:



Talvez o mesmo Honório de Tebas que é o alegado autor do Livro Jurado de Honório. Nos manuscritos do século XIV dessa obra, diz-se que, para salvar sua arte mágica da aniquilação pelas mãos do papa e seus cardeais, 89 magos mestres de Nápoles, Atenas e Toledo se reuniram e escolheram Honório, filho de Euclides, um mestre de Tebas, para condensar seus grimórios de magia em um único livro com 93 capítulos. Três cópias deveriam ser feitas e passadas a partir do leito de morte somente mediante a condição de que o novo proprietário de cada volume fizesse um juramento de fidelidade – daí o nome. No entanto, o alfabeto de Tebas não aparece no Livro Jurado nem no Heptameron de Pietro d'Abano. Talvez apareça no Conciliador de Pedro.

Figura do triângulo:



Anaphaxeton: Tu, Grande Deus de todas as hostes celestiais.

Tetragrammaton: Tu, Deus Todo-poderoso, esteja sempre presente conosco para proteger-nos e guardar-nos e deixe que Teu santo espírito esteja agora e sempre conosco.

Primeumaton: Tu, que és o Primeiro e o Último, permita que todos os espíritos nos obedeçam, e deixe que o espírito que perturba este lugar seja mandado neste triângulo.

Goetia significa uivo. Uivar, como os lobos fazem diante da lua. Poderia ser entendido como chamar, cantar, vocalizar o nome do espírito. Existem vários sistemas de se fazer isso. Aqui vou postar como eu fiz e fui aprendendo durante um ano de prática até ter os 72 Daemons num jarro.

Crowley utilizava Deuses egípcios como patronos, no triângulo dele está escrito MICHAEL, que é mais conhecido como arcanjo Miguel. Ford utiliza Deuses obscuros como Lúcifer, Hécate, Seth, Typhon, no triângulo dele está escrito AZAZEL, que é mais conhecido como o arcanjo caído Lúcifer. Tem um material de Goetia quimbandeira que utiliza Lúcifer, Belzebuth e Astaroth como patronos a mando do Maioral; no triângulo dele está escrito BELZEBU. Esse três são os três grandes do Verum. Posto isso, e para evitar essa coisa amedrontadora de choque de egrégoras, percebemos que é possível conjurações pelo menos não inteiramente hebraicas ou um misto delas.

O Pentáculo de proteção e manifestação:



Soluzen: Eu te ordeno, espírito da região a que pertence, vir aqui ante este círculo.

Halliza: E aparecer em forma humana.

Bellatar: E falar-nos claramente em nossa língua.

Bellonoy: E descobrir e nos revelar todos os tesouros dos quais tenha conhecimento ou tenha em custódia, e trazê-los silenciosamente.

HalliiHra: E responda a todas as perguntas que possamos fazer-te agora.

2. LEMEGETON (CLAVÌCULAS DE SALOMÃO)

O sistema de invocação em si não guarda grandes segredos. Seus elementos poderiam ser reduzidos a um mínimo composto por:

Baqueta – Ferramenta da vontade manifesta do magista

Circulo – Onde ficará o adepto protegido de qualquer influência externa.

Triângulo – É o local destinado a manifestação do espírito invocado, que lá estará contido e sob as ordens do mago.

Selo do Espírito – Cada um dos 72 espíritos possui seu próprio selo, que será disposto no triângulo para a conjuração.

Hexagrama e Pentagrama – Usados na proteção do mago.

A segunda parte do livro contém descrições mais detalhadas sobre cada uma estas ferramentas, bem como a de acessórios opcionais que em sua maioria trarão maior eficiência ao rito.

Inicia-se então os preparativos para a evocação. Certifique-se de que não será interrompido, tire o telefone do gancho, desligue a campainha. . Comece colocando o Selo do espírito no triângulo e entrando no círculo.

O próximo passo é a realização de um ritual de banimento (como o Ritual menor do pentagrama que é dado como anexo neste livro) seguido da Conjuração

Preliminar do Não Nascido.

Chega-se a hora das Conjurações, começando pela Conjuração Preliminar do

Não-Nascido. O uso das invocações tais como seguem na terceira parte do livro é geralmente usada simplesmente pela força que causa na psique do mago e pelo seu sucesso já provado em diversas ocasiões. No entanto, mais importante do que seguir um roteiro é envolver-se mental e emocionalmente com o texto.

Algumas pessoas gostam de reescrever as conjurações de modo a torná-las mais pessoais.

As Conjurações devem ser feitas até que se sinta a presença do espírito invocado, isto pode ser notado por uma sensação visual do quarto encher-se de neblina, queda súbita de temperatura, sensação de formigamento no corpo, simples premonição, etc...

Com a chegada do espírito às ordens podem ser então dadas à eles. Se for de seu desejo ver o espírito, na maioria das vezes terá que ordenar que ele apareça.

Quando digo "ver" quero dizer as diversas formas de manifestação sensória de um espírito: ele pode realmente se tornar visível, pode tremular em uma imagem, surgir e desaparecer como um vulto na área do triangulo, pode manifestar-se psiquicamente, aparecendo com detalhes na "tela mental", entre outros...

Os comandos para o espírito conjurado devem ser obrigatoriamente expressos nas próprias palavras do adepto. As ordens ao espírito deveriam ser claras, e talvez algumas restrições deveriam ser impostas, como não ferir amigos e familiares, e quem sabe um prazo para que seus pedidos sejam compridos.

Existem duas formas basicamente de se barganhar com um espírito de Goétia.

Pedindo, ameaçando-o ou recompensando-o. Na maioria das vezes o espírito pode aceitar ou negar um pedido seu e não exigir nada em troca. Alguns deles no entanto parecem ter uma certa tendência para a negociação.

Se for necessário ameaçasse um espírito dizendo que seu selo será destruído. Recompensa-os com a criação de uma nova cópia do sigilo (seja ela um trabalho artístico, um grafite ou o que quer que seja.), embora em casos mais complicados sacrifícios mais ousados sejam pedidos. Será comum você "ouvir" o espírito lhe oferecer mais do que você realmente pediu tentando persuadi-lo a desejar outras coisas.

Permaneça firme em sua vontade inicial ou acabará fechando contratos dos quais vai se arrepender depois. Na negociação não é necessário ser estúpido como os magos medievais, muitos dos espíritos são razoáveis e amigáveis, seja flexível, mas mantenha-se sempre no controle.

Feito isso pode se dar a licença para o espírito partir. Use a versão fornecida pelo livro ou reescreva-a em uma forma mais pessoal. A licença deverá ser declarada até não se sentir mais a presença do espírito.

Finalmente execute novamente o ritual de banimento. Recolha todos os acessórios e o selo que agora está "ativado", deverá ser guardado em um lugar seguro, longe de mãos e olhos profanos.

Agora simplesmente aguarde o espírito cumprir sua missão. Durante este período esteja pronto para manifestações como o aparecimento dos espíritos em sonhos, a visão de vultos,

ouvir o seu próprio nome falado alto em uma hora perdida do dia, sensações de arrepio e formigamento e inclusive a sensação do toque além de casos raros de poltergaist.

O sucesso é uma pratica freqüente neste sistema, mas em caso de falha temos duas alternativas. Podemos simplesmente esquecer o ocorrido e continuar nossas vidas, ou podemos dar um ultimato ao espírito. Para isso conjure o espírito mais uma vez e ordene que complete sua missão em um numero certo de dias sob a pena de ter seu selo torturado e/ou destruído. Na maioria das vezes isso bastará para fazer-lo cumprir seu dever.

Esta é a base da prática Goetica. O sistema se revelará especialmente eficiente para aqueles que buscam poder, hedonismo e prazeres materiais. Na verdade as conseqüências podem ser similares a que se tem com o jogo ou com certas

drogas no tocante de que tenderá cada vez com mais freqüências buscar poder e

prazer com os espíritos. Se você acredita que corre o risco de perder o controle

com a sensação de poder, este sistema não é para você.

Parte I – Os 72 Espíritos

Os 72 espíritos que serão apresentados a seguir não são aqueles apontados no Pentateuco, nos famosos três versículos de onde provem os 72 nomes de IHVH.

Estes são espíritos Goéticos, de uma outra ordem; são entidades muitíssimo primitivas, e que foram adoradas durante os primórdios da humanidade. São deuses esquecidos que se tornaram demônios após a influencia cristã; mas isto é uma hipótese; a experiência demonstrará a verdade. Coincidentemente 72 pode ser o resultado da soma 66+6.

De qualquer forma estes são os 72 reis e príncipes poderosos que, conforme conta o mito, o rei Shlomo encerrou em uma arca do bronze junto com suas respectivas legiões. Dentre eles BELIAL, BILETH, ASMODAY e GAAP[1] eram os principais. Devemos notar que Shlomo parace ter feito isso por puro orgulho, uma vez que nunca declarou as razões de ser impelido a agir assim.

Tendo-os aprisionado selou a sua Arca, que através da potencia divina foi encerrada numa gruta ou poço na antiga Babilônia. Passado algum tempo alguns babilônicos desavisados encontraram a Arca e quiseram abri-la, imaginando que esta estivesse repleta de tesouros. Quando conseguiram os espíritos principais imediatamente fugiram com suas respectivas legiões, exceto BELIAL, que entrou em uma imagem e proferiu oráculos, sendo a partir de então adorado com ritos e sacrifícios sangrentos, como uma divindade.

Parte I - Os 72 Espíritos

• Bael

- Agares
- Vassago
- Samigina
- Marbas
- Valefor
- Amon
- Barbatos
- Paimon
- Buer
- Gusion
- Sitri
- Beleth
- Leraie
- Aligos
- Zepar
- Botis
- Bathin
- Saleos
- Purson
- Marax
- Ipos
- Aim
- Neberius
- Glasya-Labolas
- Bune
- Ronove

• Berith

• Astaroth

• Forneus

• Foras

• Asmoday

• Gaap

• Furtur

• Marchosias

• Stolas

• Phenex

• Halphas

• Malphas

• Raum

• Focalor

• Vepar

• Sabnock

• Shax

• Vine

• Bifrons

• Vual

• Hagenti

• Crocell

• Furcas

Balam

• Alloces

• Camio

• Murmur

• Orobas

• Gremory

• Ose

• Amy

• Orias

• Vapula

• Zagan

• Valac

• Andras

• Haures

• Andrealphus

• Cimeies

• Amdusias

• Belial

• Decarabia

• Seere

• Dantalion

• Andromalius

3. GOETIA LUCIFERIANA

PRATICADA NA ORDEM LUCIFERIANA AUREA FLAMMA

Inicialmente consideramos importante relembrar o conceito da Goetia Tradicional para apontarmos diferenças consideráveis entre a Goetia Tradicional de Salomão e a Goetia

Luciferiana faremos uma pequena classificação quanto suas diferenças tantos dogmáticas quanto práticas.

1) Na Goetia Luciferiana não comandamos daemons ,espíritos, gênios ou demônios ao contrário todas as evocações são com o devido respeito por se tratar de seres pertencentes desde da criação do mundo detentoras dos grandes mistérios da humanidade e do mundo espiritual. Por estás entre outras razões não acreditamos no sistema da Goetia Tradicional que demonstra ser falho em seus aspectos principais pois de fato não é razoável a ideia de que um ser humano (mago) tenha o poder de controlar tais seres nem muito menos dar ordens de qualquer tipo.

Na Goetia Luciferiana há acordos, oferendas, pedidos, trocas e agradecimentos e principalmente compromisso saiba que nada seja nesta dimensão ou em outra é de graça ou seja sem uma contraprestação .

2) A Goetia Tradicional é pautada em um sistema Abraâmico no qual há orações e conjurações e pedidos de proteção nas evocações explícitos a Iavé IEHOVAH o Deus do antigo testamento sem falar na figura latente de Solomon (Salomão) e seu suposto poder de dominar demônios concedido por Iavé .

Parte do poder e da sabedoria do rei teria vindo dos 72 seres que ele teria conseguido atrair e prender dentro de um vaso de bronze. Selado com símbolos especiais, capazes de manter os espíritos escravos de Salomão, o objeto nunca poderia ser quebrado, sob o risco de que todos os demônios seriam libertados e desobrigados de obedecer ao monarca.

O Ars Goetia é o primeiro capítulo do livro e, também, o mais famoso – uma vez que conta como Salomão alcançou o seu poder com a ajuda dos demônios. Mas existem outras quatro partes: Ars Theurgia-Goetia, Ars Paulina, Ars Almadel e Ars Notoria. Eles descrevem os seres do mal, contam como eles foram invocados e quais os símbolos usados para prendê-los.

3) Todos os símbolos contidos no circulo ou triangulo de evocação são judaicos remetendo ao Deus Judaico com a intenção de Deus ajudar e proteger o mago na evocação demoníaca bem como lhe dar poder para controlar os demônios no ritual .

Ora, para um sistema de evocação demoníaca há muito conceito judaico e Abraâmico e até Cristão envolvido muito mais do que de fato demoníaco ou infernal consequentemente fica difícil tal sistema funcionar de fato com tamanho desrespeito as divindades infernais e seus demônios .

Preparação para o Ritual

O magista responsável pela evocação deve ter alguns cuidados primordiais na preparação antes da evocação como não fazer uso de bebidas alcoólicas antes da realização da evocação por exemplo para a êxito da realização da evocação e a segurança do magista dividimos em duas fases a preparação chamamos de preparação interna procedimentos ligados ao magista de forma pessoal e por outro lado chamamos de preparação externa fatores ligados ao ambiente .

Preparação Interna:

1) Não fazer uso antes da evocação de qualquer substância que altere sua percepção como drogas , álcool e afins.

2) Não realizar evocações quando acometido de febre ou dor de cabeça do mesmo modo não estando bem fisicamente ou emocionalmente.

3) Faça higiene pessoal (banho) antes e depois do ritual bem como as necessidades fisiológicas antes do ritual para não incorrer o risco de ter que interromper o ritual por esses motivos.

4) Use uma vestimenta específica para o ritual ou seja que essa roupa seja usada apenas para realização do ritual e não para outros fins como atividades diárias ou passeio.

5) A vestimenta do ritual deve ser preta porém não precisa ser luxuosa ou extravagante pode ser algo simples como uma blusa de manga preta e calça comprida preta e roupas intimas pretas.

6) Recomenda-se a realização do ritual descalço.

7) Não realize o ritual caso você esteja com pressa ou com algum outro compromisso posterior pois a evocação deve ser feita com calma e perfeição assim como todas as conjurações e principalmente não tenha pressa quanto a chegada do daemon e nem para sua partida faça tudo no seu devido tempo.

Preparação Externa:

1) Não realizar a evocação na presença de terceiros a menos que se trate de pactos ou outras finalidades especificas a qual o terceiro tenha ciência e concorde e seja parte interessada no ritual.

2) Evite realizar evocações perto de animais domésticos como cães, gatos, pássaros para a própria segurança dos mesmos.

3) Procure um local específico para a realização do ritual onde você não possa ser interrompido .

4) Guarde todo o material do ritual em um lugar específico.

5)Não faça o ritual conjuntamente ou perto de outros trabalhos espirituais de entidades ou quaisquer tipo de atividade sobrenatural ou espiritual.

Dias e horários para Realização do Ritual

Antes de explicarmos os dias e horários recomendados para as evocações dos demônios da Goetia Luciferiana devemos dizer que não seguimos a Tabela de Horas Planetárias que são seguidas rigorosamente pelos praticantes da Goetia antiga de Salomão e de alguns magistas da Goetia Luciferiana que ainda insistem em seguir os ensinamentos passados pelo antigo sistema de Goetia eivados de vícios e preceitos Abraâmicos, judaicos ,Cristãos.

Devemos alertar que estamos tratando de Goetia Luciferiana que nada mais é do que uma forma de evocar demônios e de entrar em contato com eles para realização de algum objetivo, por isso chega a ser desrespeitoso usarmos símbolos que represente as religiões acima citadas pois estas não só foram como ainda são responsáveis por anos de deturpação e condenação atribuindo aos demônios toda a culpa das mazelas ocorridas na sociedade desde do inicio da civilização, e certamente quando usamos um símbolo pertencente a essas religiões estamos ainda que involuntariamente atestando toda a sua filosofia e conceito da mesma forma como usamos um pentagrama invertido ou sigilo de Lúcifer não se trata de um mero símbolo a toda uma egrégora de pensamentos e forças direcionados para aquele sigilo ou aquele símbolo por isso a importância de usarmos nossos próprios símbolos nessa arte evocatória.

Há de certa forma horários que são favoráveis não só para evocações na Goetia Luciferiana mas para outros Rituais Luciferianos como o Sabbath Luciferiano, Missa Negra, Pactos

com Lúcifer .Os horários noturnos são absolutamente obrigatórios para pratica de evocação da Goetia Luciferiana onde a luminosidade sede ao lugar devido as trevas, e no que tange aos portais acreditamos que ás 19 Horas , 00:00 Hora , 03:00 Horas são os melhores horários para abertura de portais por isso aconselhamos aos praticantes da Goetia Luciferiana a realizaram suas evocações nesses horários e por óbvio toda a preparação como a organização dos materiais toda a parte da preparação interna e externa podem ser feitas bem antes disso digo que para o inicio do ritual esses seriam os melhores horários.

Quanto aos dias da semana também nota-se através da pratica que as segundas-feiras, sextas-feiras e os sábados possuem fortes atividades sobrenaturais facilitando bastante a abertura de portais e consequentemente a evocação do demônio mas não temos como algo rígido de só realizar apenas nesses dias pois normalmente toda a rigidez normalmente sempre são carregadas de autoritarismo o qual com certeza o demônios não compactuam com essa ideia humana.

Materiais para o Ritual

O leitor mais atento certamente vai notar outro aspecto que diferencia a Goetia Luciferiana da Goetia Tradicional no aspecto do uso dos materiais que de fato a Goetia Luciferiana possui suas peculiaridades. Nesse sentindo na Goetia Luciferiana praticada na Ordem Aurea Flamma se diferencia de outras Goetias Luciferianas praticadas e explicadas em redes sociais pois não utilizamos o triângulo da manifestação com a descrições **TETRAGRAMMATON, ANAPHAXETON, PRIMEUMATON** e vamos explicar porque não utilizamos tal triângulo e de certa forma porque ele se torna inútil em nossas evocações.

Primeiramente cabe examinar o significado de tais palavras como já explicitado inicialmente neste curso porém façamos mais uma analise :

Anaphaxeton: Tu, Grande Deus de todas as hostes celestiais.

Está mais do que clara a conotação Grande Deus e hostes celestiais empregada que remete ao Velho Testamento de forma inequívoca .

Tetragrammaton: Tu, Deus Todo-poderoso, esteja sempre presente conosco para proteger-nos e guardar-nos e deixe que Teu santo espírito esteja agora e sempre conosco.

Significado que de forma clara faz uma alusão ao espírito santo e Todo-poderoso remete mais uma vez ao Velho Testamento .

Primeumaton: Tu, que és o Primeiro e o Último, permita que todos os espíritos nos obedeçam, e deixe que o espírito que perturba este lugar seja mandado neste triângulo.

Tu, que és o Primeiro e o Último outra conotação judaica e cristã e um comando de ordem logo em seguida para que o espírito seja mandado para este triângulo de manifestação.

O ocultista /magista deve sobretudo trabalhar com a racionalidade e não fazer moradia no campo da fantasia pois convenhamos achar que um demônio não tem poder de sair de um triangulo com 3 velas e 3 palavrinhas é no mínimo muito inocente e também incoerente pois o daemon tem poder para modificar muitas situações para conceder vários pedidos para destruição, prosperidade, saúde e não tem poder para sair de um simples triângulo de manifestação ? Por óbvio o daemon se manifesta onde ele quer e como ele deseja e com certe não senhores não temos o poder de obriga-lo a se materializar mas podemos facilitar tal manifestação caso o daemon queira se manifestar através das chamas do fogo do caldeirão que deve ser utilizado na evocação bem como através do elemento ar representado pelo o incenso.

1) Pentagrama Invertido (Podendo o mesmo ser confeccionado) o tamanho pode variar de acordo com a vontade do praticamente mais recomendamos 60cm x 70 cm para aqueles que não possuem muito espaço e para aqueles que possuem um ambiente mais amplo não há um limite máximo que seja feito de acordo coma vontade do praticante.

2) Athame ou Espada

3) Pó de Enxofre

4) Caldeirão

5) Crânio de Caveira

6) Pelo menos 3 incensos de mirra

7) 5 velas pretas

8) Sigilo do daemon que será evocado podendo ser impresso ,desenhado ou confeccionado

9) Carvão mineral para acender o Caldeirão

9) Taça de água

10) Taça de Vinho

11) Vestes negras próprias e utilizadas apenas para esse fim

12) Espelho Negro

13) Uma quantidade pequena de sangue do magista ou fluido sexual dependendo do objetivo da evocação ou ligação /acordo com daemon evocado .

Observações:

Sigilos

Caso o daemon a ser evocado não possua um sigilo geralmente no caso de evocação de daemon guardião basta apenas o nome dele escrito a mão ou impresso ou confeccionado.

Sangue e Fluído Sexual

O sangue e fluido sexual deve ser do magista não podendo realizar sacrifícios de animais para tal e nem sangue e fluido de outrem nas evocações.

Espelho Negro

A função do espelho negro ver nossa forma astral e o que circunda além do que é possível ver no ritual ou seja tanto pode ser para ver o daemon caso ele não queira se manifestar de outra forma ou ver aquilo que o daemon queira no mostrar relacionado ao pedido ou outros segredos que o mesmo queira ensinar o magista sendo um poderoso portal.

Uma forma simples de confeccioná-lo , é ter um porta retrato todo negro ,tirar aquela foto que vem de modelo e pintar todo de preto ou então comprar nas lojas o espelho negro já fabricado isso depende da condição e da vontade do magista sendo que em ambos os casos será necessária a consagração antes do uso. Após a sua consagração mantenha o espelho negro enrolado em um pano negro e longe de alcance de terceiros.

Consagração dos Materiais Ritualísticos

Em uma noite de lua cheia a meia-noite coloque todos os materiais que serão especificados dentro do caldeirão e cubra com um pano negro deixando lá intocável durante as três dias de lua cheia a contar da lua cheia que se inicia a consagração ou seja na lua cheia da consagração 1 lua cheia e as outras duas subsequentes formando 3 luas cheias após o término pode-se utilizar o material para evocação e aconselhamos o uso do calendário lunar para o inicio do ritual de consagração.

O athame e a espada serão consagrados no mesmo ritual mais serão guardados separadamente devidamente enrolado em um pano negro mas fora do caldeirão assim como o crânio caso não caiba no caldeirão deverá observar o mesmo procedimento .

Os Materiais que serão consagrados:

1)Pentagrama invertido

2) Athame ou espada

3) Espelho negro

4)Taças

5) Vestes que serão utilizadas no ritual

Observação: Perto dos materiais colocados no caldeirão e tampados com pano preto acenda uma vela preta de 7 dias e faça as invocações abaixo na respectiva ordem bem como as conjurações de consagração .

Invocação a Lúcifer

Oh Grande Portador da Luz,

Invoco tua Luz Suprema, Deus da eterna Magia flamejante,

Abra o caminho para o teu Reino;

Invoco tua Glória , Teu Poder e Tua Riqueza sobre os mundos;

Que eu seja grande em teu Reino;

Abra os portais da sabedoria e da iluminação perante mim;

Oh Senhor das Trevas e da Luz;

Eu reverencio a sua Chama Superior que envolve os dois mundos,

Fortaleça a minha alma e o meu coração

Que sua Chama envolva o meu corpo e a minha mente;

Invoco todo o seu esplendor e grandiosidade ;

Que eu me torne grande perante a vida;

Que eu me torne grande perante a alma,

Que eu me torne grande perante os inimigos,

Que eu me torne imortal como o sol,

Que eu me torne imortal como a lua,

Invoco honra e Poder, Invoco Luz e Liberdade,

Invoco sua energia estelar Deus Lúcifer,

Invocação a Satã

Oh Grande Dragão Negro,

Venha do Abismo ao meu encontro,

Invoco sua força e sua fúria ,

Destruindo para se reconstruir,

Ceifando aqueles que assim procuram,

Aniquilando aqueles que assim desejam,

Transforme meu espírito em um pilar de fogo negro,

alimentando sua chama negra com o enxofre infernal,

Permita que eu sempre veja o mundo como um

dragão forte e impiedoso,

Que eu satisfaça a minha ira

Que eu direcione corretamente minha fúria.

Hail Satã

Invocação a Belzebu

Belzebu senhor da guerra e da pestilência,

Poderoso General do Exército Infernal,

Abra os Portões do Inferno e deixe que sua legião se una a mim

Na luta contra meus inimigos,

Defenda – me de todos aqueles que quiserem me derrubar,

Grandioso Belzebu braço direito de Lúcifer ,

Seja meu escudo contra a maldade dos homens me ensina a ser forte e

cruel em todas as batalhas com todos os meus inimigos físicos ou não

Belzebu esteja comigo para todo o sempre,

e eu ei de louvar – te e respeitar – te.

Ave Belzebu

Invocação a Leviatã

O Grande Serpente Negra Leviatã,

Que governa os Oceanos Cósmicos do Universo,

Desperta –te mais uma vez,

E atende meu chamado!

Que seu veneno consuma os véus que separam os mundos,

Que as realidades se cruzem, mais uma vez!

Que seu poder emerja dentro de mim

Poderosa serpente de águas abissais agite a águas astrais do oceano

Das almas , permita-me que eu surja do abismo como vós ,

Levanta-te mais uma vez com força e poder perante o mundo

A minha mente é universo e eu declaro em nome da grande serpente

Que sois grande e indestrutível como vós ,aquele que tormenta os grande

Mar Astral do Alto e do Abismo .

Hail Leviatã

Invocação a Lilith

Lua Negra, Lilith, irmã nigérrima,

Cujas mãos formam a lama infernal,

Na minha fraqueza, na minha força,

Moldando-me como a argila no fogo.

Lua Negra, Lilith, Rainha da Noite,

Você lançou sua desgraça à terra

Proferiu o nome e saiu voando

Profira agora o som secreto

Eu te invoco Senhora da Escuridão mãe dos demônios

Aquela que se deleita com os reis desse mundo

Todos a ti admiram e a ti servem, como uma soberana

Invoco tua beleza ,invoco tua sedução

Ágios Lilith

Invocação a Belial

Grande Mestre e Rei Belial , conhecedor da terceira grande chave do Inferno, com o poder das quais poderá confrontar as leis do Céu e da Terra. Diante de ti o caos sucumbirá, e tu regeras para si mesmo os grandes mistérios do macrocosmo. Eu falo para vós sobre aquilo que chamam de Magia Negra, pois esta é real cria da Chama Negra que no princípio trouxe tua vontade a vida eras atrás.

Oh Belial exaltamos a tua força e o teu reino nessa noite que tu possas nos alimentar de tua energia e poder para aniquilarmos tudo o que ficar em nosso caminho Senhor dos Abismos mais profundos, lançai vossa força para os filhos das artes negras. Permita que possamos crescer na vastidão desta terra de escuridão.

Foste qualificado por homens cegos como sendo um espírito vil e indesejado, porém, para nós, tu és um grande Príncipe capaz de abrir nossos caminhos.

Não permita que sejamos parte de um rebanho aguardando julgamento, punição e punição e morte. Livra-nos dos martírios impostos e transforma-nos em grandes mestres capazes de manipular nossos destinos.

Abra as urnas de riquezas, farturas e glórias para os filhos da arte negra que apresentam-se diante ti. Dê-nos o poder de saber e ousar e conquistar de forma equilibrada e crescente.

Ave Belial

Conjuração de Consagração

Consagro estes instrumentos de magia na energia do Deus Lúcifer senhor das trevas e da luz diante do seu reino e da sagrada trindade infernal para que seja utilizado nessa e em outras dimensões como um portal singular de uso próprio e intransferível o qual eu terei zelo e respeito, jamais profanarei tais instrumentos e os mesmos serão usados para evocação de todos os daemons dos Reinos e Principados cujo o supremo senhor e guardião absoluto se chama Lúcifer e seu lado negro Satã que toda energia da Chama Negra Infernal esteja envolvida nesses instrumentos de Magia Luciferiana e que seja concedido o poder de realização nesses instrumentos em nome de Lúcifer e de todos os Reinos Infernais .

Que assim se faça

A parti de hoje esses instrumentos servirão de poderosos e imutáveis portais de acesso aos Daemons que serão evocados perante mim.

Observações Gerais antes de Praticar o Ritual

1) Caso tenha decidido a realizar o Ritual Goético não tenha medo da realização ou das manifestações pois o medo acarreta descontrole e em hipótese alguma é recomendado descontrole diante de um demônio pois certamente ele sentirá esse medo e poderá amedronta-lo ainda mais .

2) Tenha sempre um objetivo para evocação já tenha em mente aquilo que você irá tratar com demônio sempre de forma respeitosa e objetiva sem rodeos ou elogios desnecessários e sem sentido.

3) Jamais quebre o trato com daemon em uma evocação aquilo que foi acordado por mais simples que seja cumpra .

4)Procure se comprometer com coisas que você tenha certeza que poderá cumprir

5) Não aconselhamos pessoas que não sejam Pactuados com Lúcifer a realizar o Ritual

6) As especificações em seus pedidos são importantes mas em geral pedir prazos para a realização no caso de destruição como queira que a mesma ocorra no caso de dinheiro especifique da onde quer que surja para não ser surpreendido com algo ilícito .

7) Evite o trato muito intimo ou qualquer tipo de ameaça caso o daemon não se manifeste ou diga para você que se recusa ou deseja algo a mais do você ofereceu a ele lembre-se vocês não são amigos tenha sempre em mente que se trata de negócios .

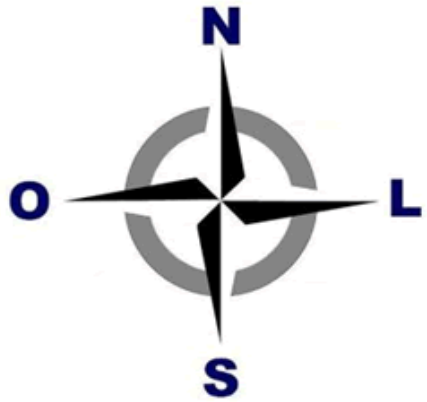
8)Tenha sempre o nome ou o selo ou ambos do seu Daemon Guardião no centro do pentagrama invertido para a sua proteção ainda que queiras evocar outro Daemon neste caso haverá dois sigilos no centro do Daemon que se pretende evocar e do Daemon Guardião.

9) Sempre use o anel ou objeto que foi consagrado e selado em sua pactuação com Lúcifer use-o sempre nas evocações isso servirá de um belo cartão de visitas para o Daemon além de servir para a sua proteção e aumento de poder magistico no ritual .

10) Em evocações para destruição principalmente para obter o resultado da morte de alguém use sempre em volta do pentagrama em formato de um circulo sal grosso para que você atenue um pouco e não seja afetado diretamente com a densidade da energia que será empregada pelo daemon.

O Ritual da Evocação da Goetia Luciferiana

O primeiro passo a ser realizado antes do ritual estando de posses dos materiais e instrumentos e colocar o pentagrama invertido em direção ao Oeste onde o sol se põe enquanto o caldeirão ficará em direção do lado Leste onde o sol nasce indicamos que o magista faça o uso de bússola para determinar exatamente os quadrantes .



Passo a Passo da Ritualística

1) Acenda dois incensos de mirra e deixo-os queimando dentro do pentagrama invertido enquanto você prepara e organiza os demais instrumentos.

2) Coloque o crânio de caveira do lado esquerdo do pentagrama invertido

3) Coloque o athame ou sua espada do lado direito do pentagrama invertido

4) Acenda o caldeirão o mesmo deve ficar em direção ao Leste de frente para o pentagrama invertido

5) Coloque um pouco de pó de enxofre nas cinco pontas do pentagrama invertido no mesmo lugar onde será acessa as 5 velas pretas

6) Coloque o sigilo do Daemon Guardião e do Daemon que será evocado no centro do pentagrama invertido .

7) Acenda as 5 velas pretas nas extremidades do pentagrama invertido

8) Sendo ritual de destruição ou separação ou até mesmo união coloque a foto e nome todo da pessoa com data de nascimento no centro do pentagrama invertido .

9) Acenda mais três incensos de mirra dentro pentagrama invertido

10) Feito todos esses passos comece o ritual do banimento

Ritual de Banimento

Pegue o seu athame aponte para o Oeste entoe: Azazel

Prossiga em sentindo anti-horário com athame em suas mãos

Sul entoe: Belzebu

Leste entoe: Lúcifer

Norte entoe: Leviatã

Com athame ainda em suas mãos aponte para sua testa e entoe :

Lúcifer illuminatio mea

In Nomine Dei Nostri Satanas Luciferi Excelsi

Saia do pentagrama invertido com seu athame aponte para o caldeirão que nenhum outro espírito ou divindade venha atrapalhar ou tentar me enganar nessa evocação que o Daemon XXXX venha e se manifeste diante dessa chama negra :

Ethan Lúcifer

Agios Azazel

Ave Belzebu

Hail Leviatã

Lúcifer illuminatio mea

In Nomine Dei Nostri Satanas Luciferi Excelsi !

Após o Ritual de Banimento você pode retirar uma pequena quantidade do seu sangue e colocar no sigilo do daemon que será evocado ou fluido sexual dependo do Daemon que será evocado bem como do objetivo da evocação, normalmente sangue para destruição ,morte ou prosperidade entre outros e fluido sexual ligado mais a dominação ,atração e amarração espiritual mas que fique claro que isso não regra dependendo do acordo entre o daemon e o magista pode-se ter por exemplo um ritual de prosperidade ou até mesmo de destruição com fluido sexual.

As Conjurações Goéticas

Primeira Conjuração

Eu convoco e evoco a ti, O Demômino XXXXXX pelas Chamas de Lúcifer-Senhor da Terra e pelo Poder da Trindade infernal Eu te conjuro. Guardiões, Djinn, Genii e Espíritos do Abismo trazidos pela Grande Sombra da Seraph de Fogo. Eu invoco os sábios e antigos espíritos, atenda-me e apareça agora neste círculo. Pelos nomes de Lucifer, que trouxe o Fogo ao Barro – Nos deu a fôlego, Fogo Imortal e Sagrado.

Eu os invoco, sombra e luz, Anjo e Demônio, juntos como um só…Eu os convoco, O grande familiares da terra, com os quais minha adaga lhe comanda, apareça, mova-se e se materialize no ponto de encontro dos espíritos. Eu te conjuro Daemon XXXXXX, apareça ante a mim, no centro do círculo. Responda ao meu Chamado e mostre-se na forma que desejar para que nos reunamos em minha comunhão!

Segunda Conjuração

Oh grande Lúcifer que trindade inversa neste momento possa fazer parte do meu ser, que eu esteja contigo assim como tu estás comigo permita-me que eu tenha êxito na evocação do Demônio XXXXX que ele venha até a mim trazendo respostas inteligíveis aos meus objetivos abra os portais do inferno nesse momento que venha agora o Daemon XXXX sem atraso ou demorar para trabalharmos em conjunto na questão XXXXXX a respeito de XXXXXX que eu consiga uma resposta prontamente para XXXXXXXXX do Demônio XXXX Oh Grande Deus Lúcifer tu és a luz e a escuridão como símbolo da perfeição Permita´- me adentrar em vosso Reino para atingir o meu objetivo, Permita-me entrar e sair em segurança dos portais que serão abertos, Permita-me abrir e fechar os portais que pertencem ao teu Reino que sua energia envolva esse ritual.

Ritual de Proteção da Trindade Infernal .

Oh Governantes do mundo das trevas ,

A ti pertencem o domínio e a glória deste mundo,

Reverencio a trindade infernal ,

Lúcifer e sua face obscura Satã,

Belzebu o imperador infernal ,

Leviatã a serpente negra ,

Permita-me entrar em vossos reinos sobre seus domínios ,

Permita-me o poder e a força para realizar essa evocação,

Permita que o Demônio conjurado venha até a minha dimensão,

Que eu possa abrir e fechar os portais do Grande Abismo,

Ethan Lúcifer e Satã

Hail Belzebu

Hail Leviatã

ENN- Entoar por pelo menos 5 minutos o Mantra do Daemon Escolhido

Apenas palavras misturadas em alguns idiomas para conversar com o seu inconsciente pedindo para entrar na sintonia da energia daquele Daemon .

Tradução de alguns ENNS

Astr - Astaroth

Et – e

Fubin- A chama

Ganic- O fogo

Geana- Mistério

Jadan- Água

Hesta- Maldição

Hoet- Nosso

Par- a ti

Renich- ar

Roroth- Traga a mim

Tasa- Proteja

Uberaca Biasa Icar- O céu que nos cerca



Bael –

Ayer Secore On Ca Ba’al

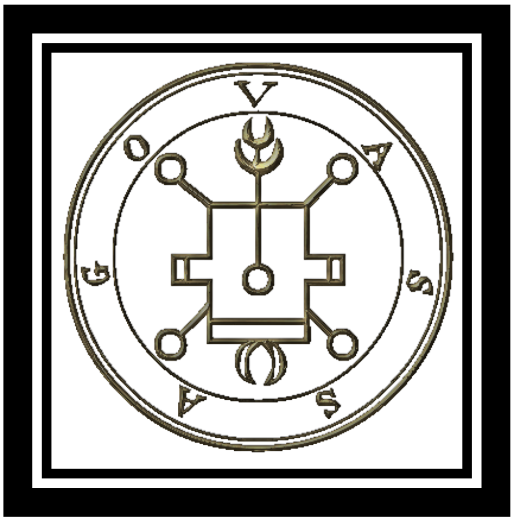
Ah-yer she-core on ka Bah-al



Agares -

Rean ganen ayar da Agares

Ree-na gah-nen a-ya da Ah-ga-res



Vassago

Kean vefa jedan tasa Vassago

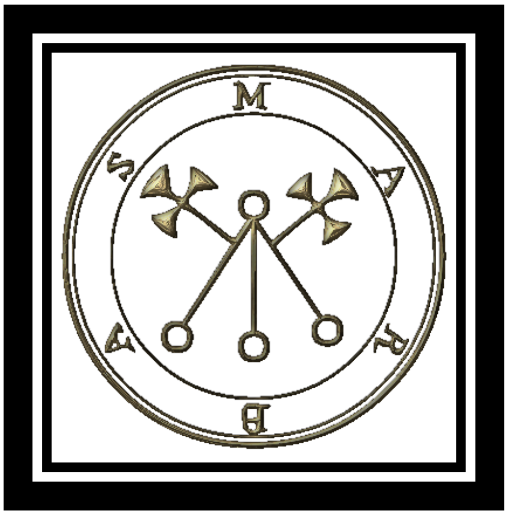
Keh-yan veh-fa yay-den Vass-ah-go



Samigina (Gamigin)

Esta ta et tasa Gamigin

Es-tah tah et tah-sa Gam –eh-geh-in



Marbas

Renich tasa uberaca biasa icar Marbas

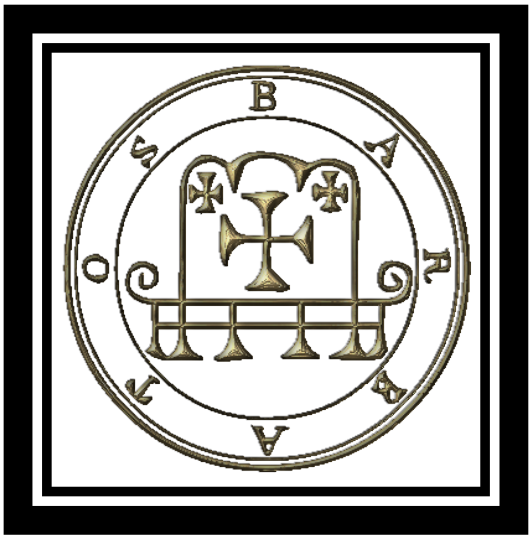
Re-n ich tah-as ubur-ak- a-buy –ass-a-ick-r Mar-bas



Amon

Avage Secore Amon ninan

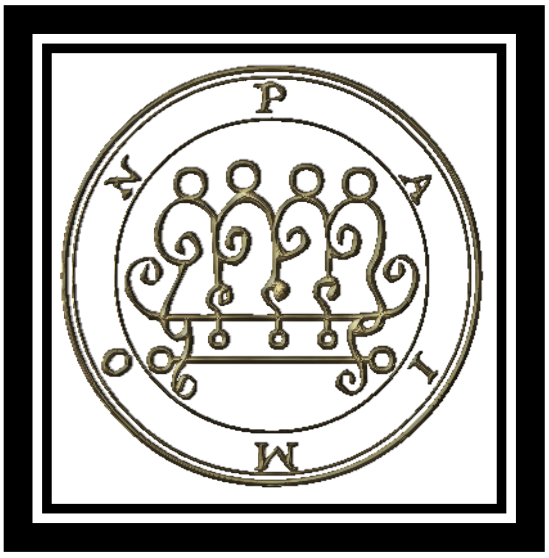
Ah-vah-ge she-core ah- mun neh-nah-en



Barbatos

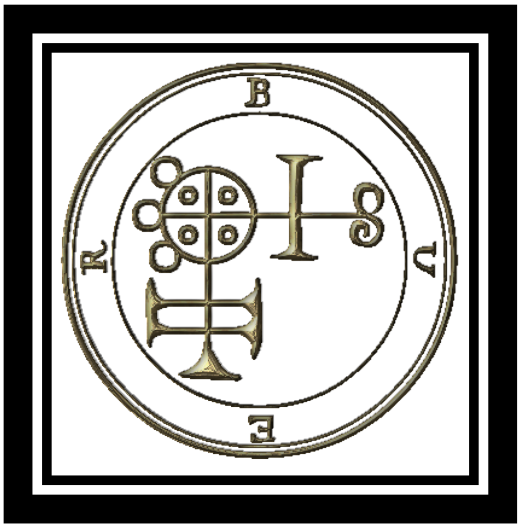
Eveta fubin Barbatos

Ev-ee tah fu-bin Bar-bah-tos



Paimon

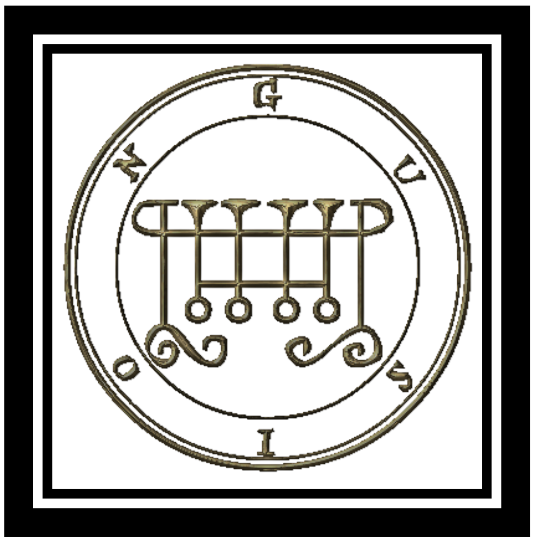
Linan tasa jedan Paimon



Buer –

Erato on ca Buer anon

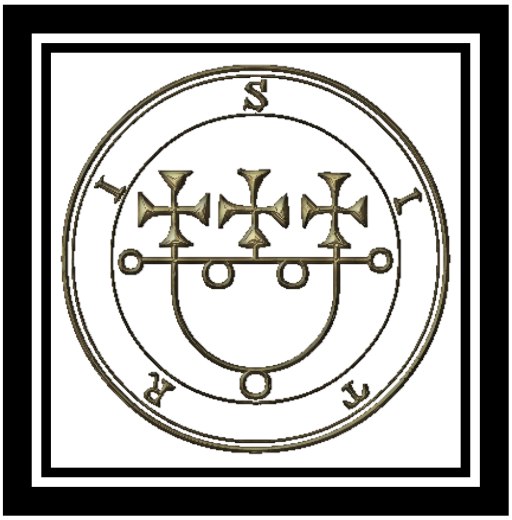
Eh-rat-oh on ka Bu-er ah-non



Gusion –

Secore vesa anet Gusion

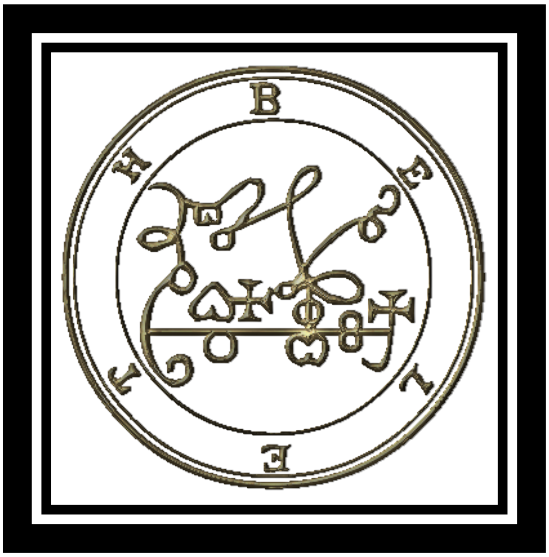
Seh-core veh-sa ah-net Goo-ci-on



Sitri –

Lirach Alora vefa Sitri

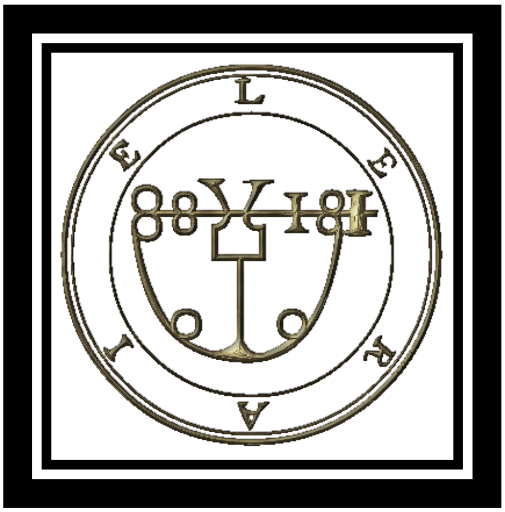
lir-atch all-o-rah veh-fa Sit-ree



Beleth –

Lirach tasa vefa wehl Beleth

[Lir-atch tah-sa veh-fa Bel-eth]



Leraje (Leraikha) –

Caymen vefa Leraje

[Kay-men veh-fa Ler-ah-jay]



Eligos –

Jedan on ca Eligos inan

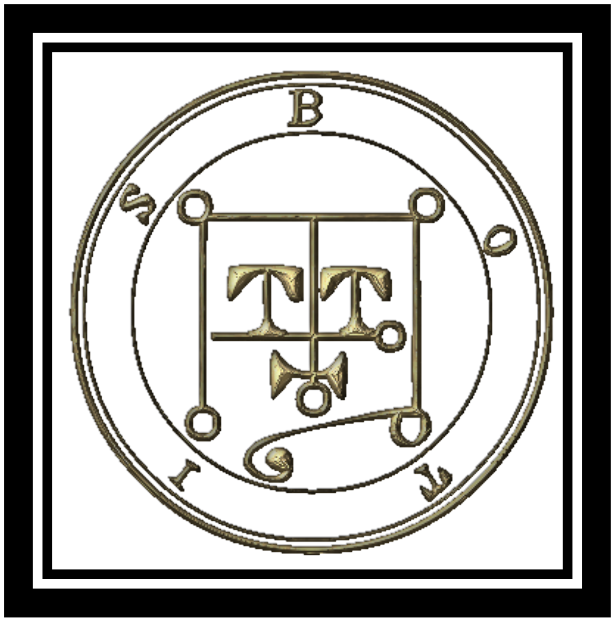
[Yay-den on ka Ee-lig-os eh-nan]



Zepar –

Lyan Ramec catya Zepar

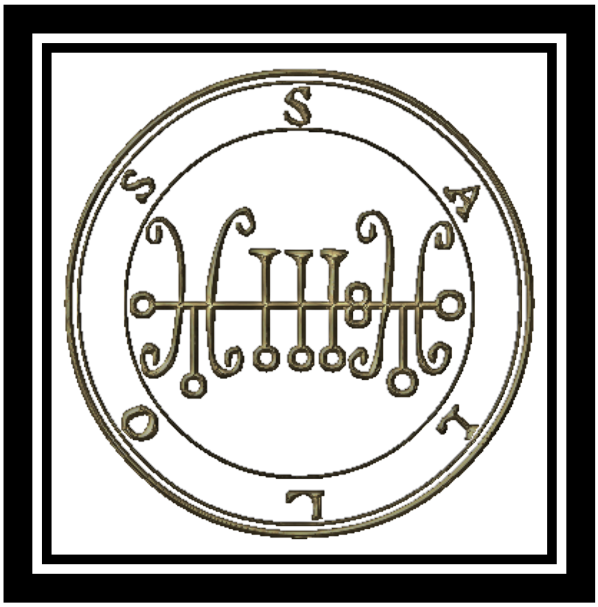
[Lie-an rah-mek kat-yah Zeh-par]



Botis –

Jedan hoesta noc ra Botis

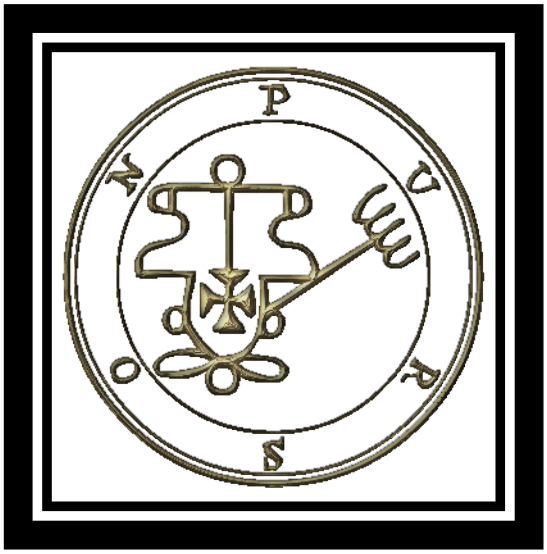
[Yay-den hoe-stah nok ra Boat-is]



Sallos (Saleos) –

Serena Alora Sallos Aken

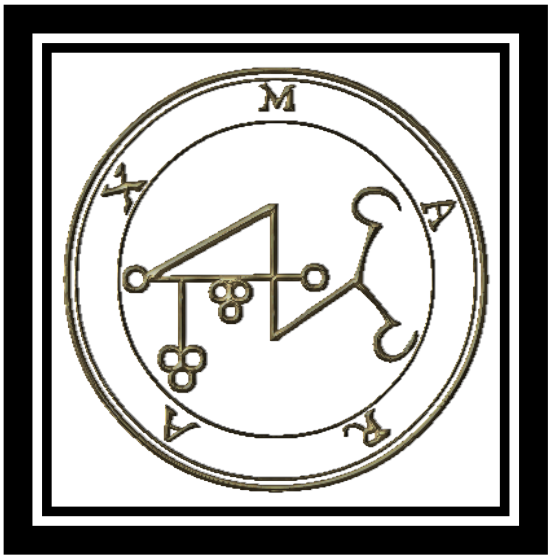
[Sir-ee-nah all-o-rah Sah-el-os ack-en]



Purson –

Ana jecore on ca Purson

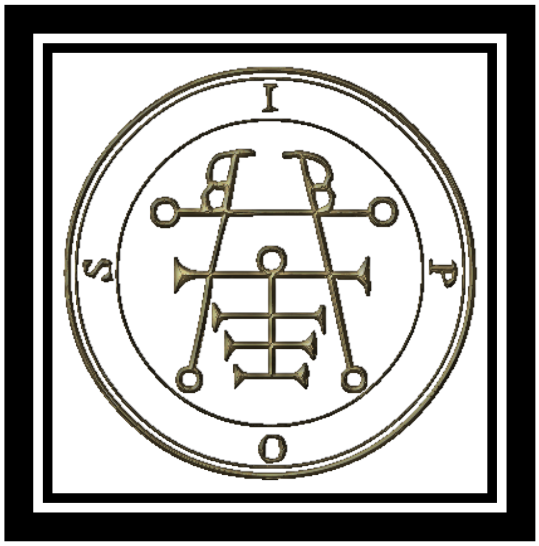
[Ah-na ya-core on ka Pur-son]



Marax (also Narax) –

Kaymen Vefa Marax

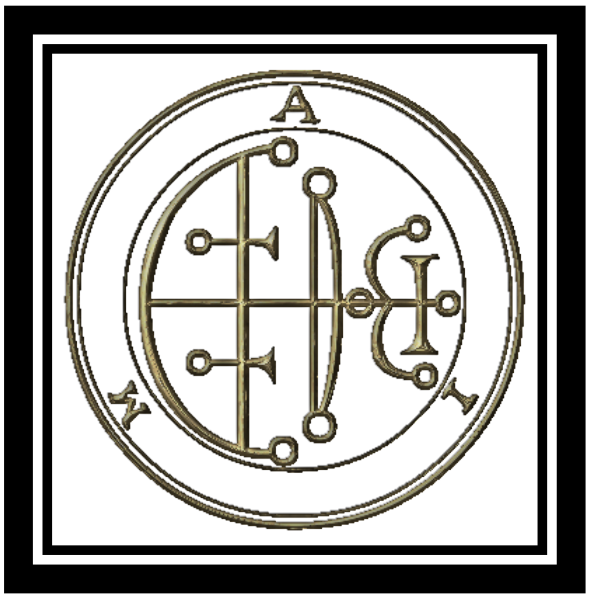
[Kay-men veh-fa Mar-ex]



Ipos –

Desa an Ipos Ayer

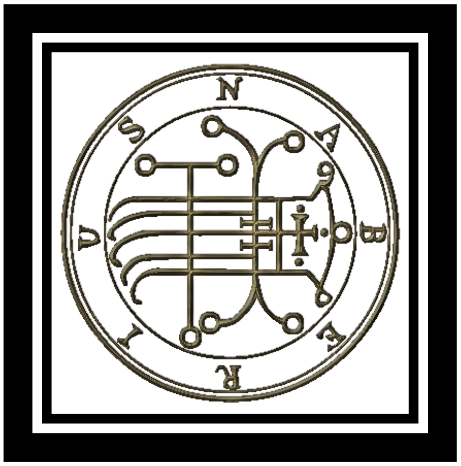
[Dey-sa an Ip-os ah-yer]



Aim –

Ayer avage secore Aim

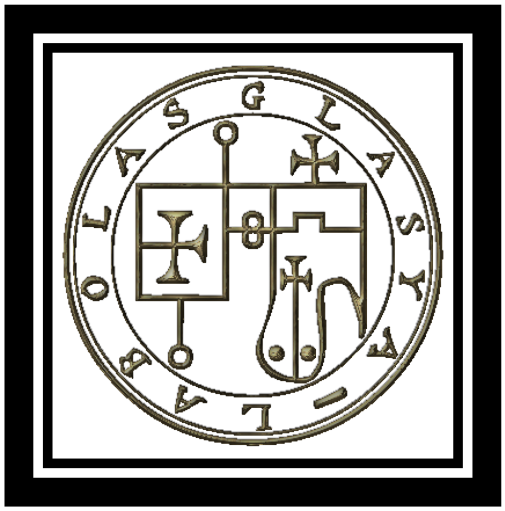
[Ah-yer ah-vah-jay seh-core A-im]



Naberius –

Eyan tasa volocur Naberius

[Eh-yan tah-sa vol-o-cur Nah-ber-us]



Glasya-Labolas –

Elan tepar secore on ca Glasya-Lobolas

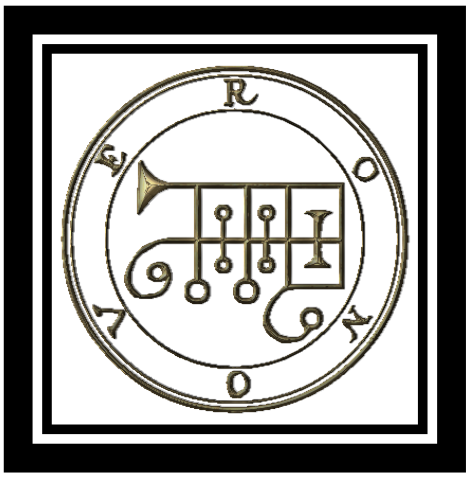
[E-lan the-par seh-core on ka Glass-ya-Lobo-las]



Bune (Bime) –

Wehl melan avage Bune Tasa

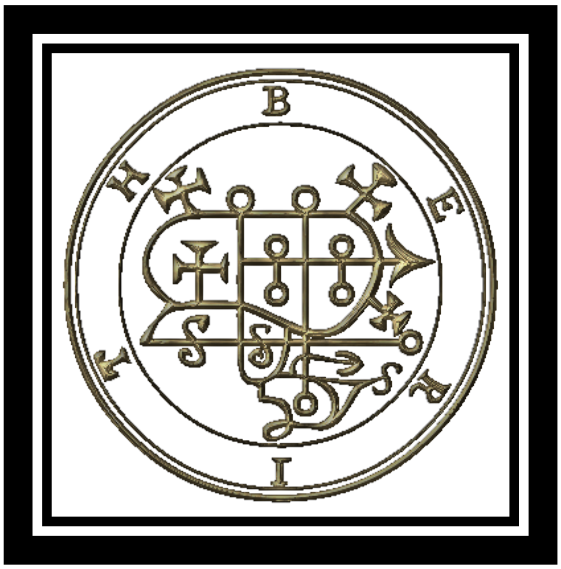
[Weh-el meh-lan ah-vah-jay Bue-en tah-sa]



Ronove –

Kaymen vefa Ronove

[Kay-men veh-fa Row-no-vee]



Berith –

Hoath redar ganabal Berith

[Hoe-ath re-dar gah-nah-bell Ber-ith]



Astaroth –

Tasa Alora Foren Astaroth

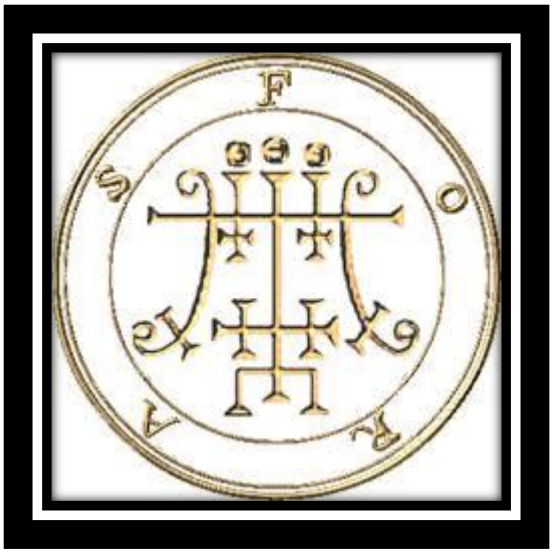
[Tah-sa All-o-rah four-en Ass-tar-oth]



Forneus –

Senan okat ena Forneus ayer

[Sen-an oh-kat eh-na Four-nee-us ah-yer]



Foras –

Kaymen vefa Foras

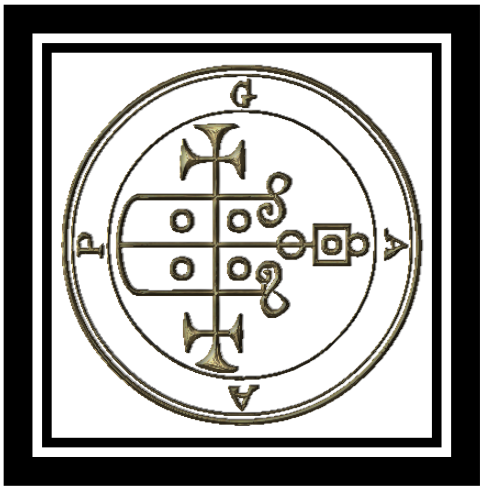
[Kay-men veh-fa Four-as]



Asmoday –

Ayer avage Aloren Asmoday aken

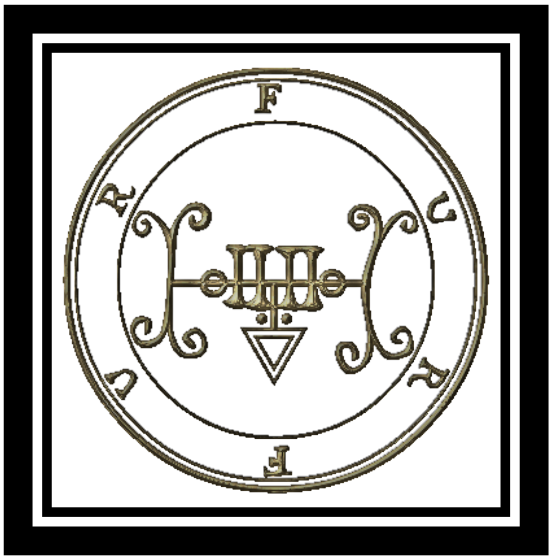
[Ah-yer ah-vah-jay As-mo-day ack-en]



Gaap –

Deyan Anay Tasa Gaap

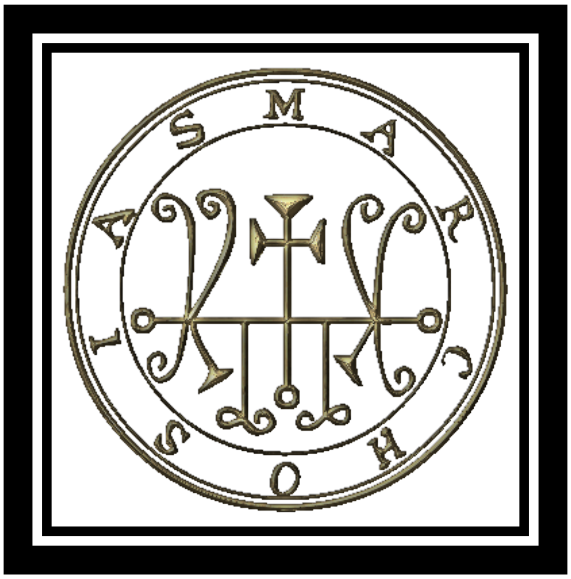
[Dey-ahn ah-nay tah-sa Gah-ap]



Furfur –

Ganen menach tasa Furfur

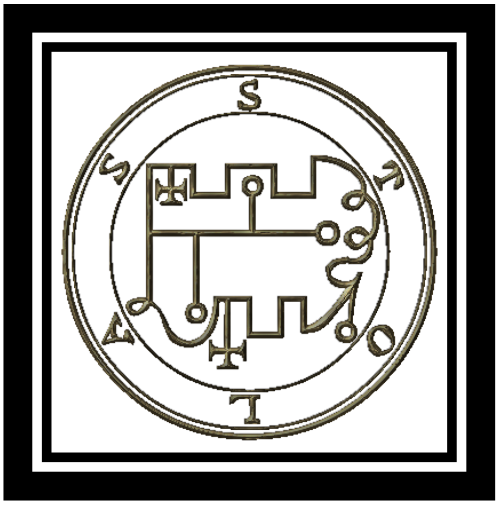
[Gah-nen men-ack tah-sa Four-four]



Marchosias –

Es na ayer Marchosias Secore

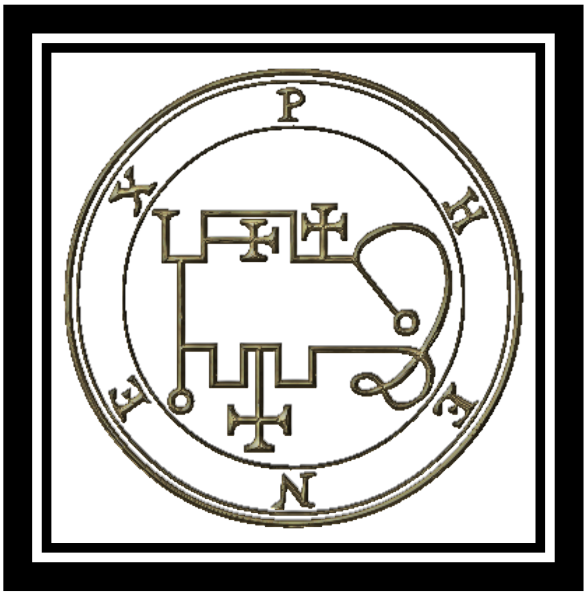
[Es na ah-yer Mar-chi-os-ee-as seh-core]



Stolas (Stolos) –

Stolos Ramec viasa on ca

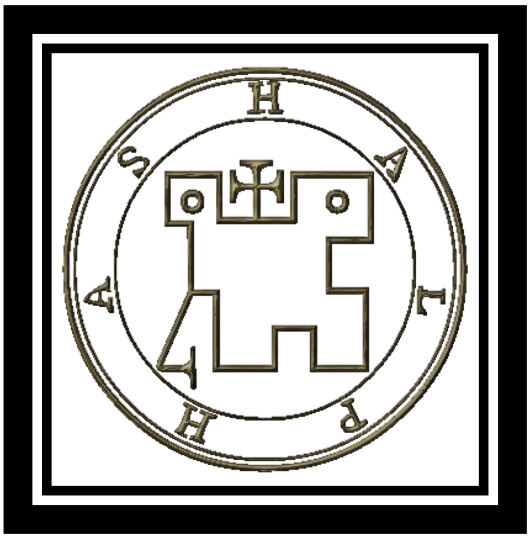
[Stow-los rah-mek vie-ass-a on ka]



Phenex (Pheynix) –

Ef enay Phenex ayer

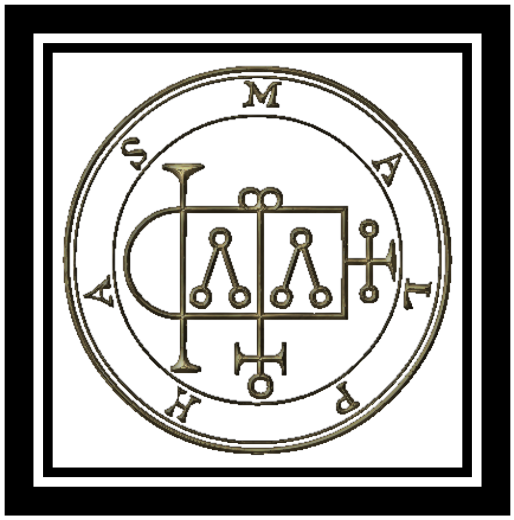
[Ef eh-nay Fen-ex ah-yer]



Halphas –

Erato Halphas on ca secore

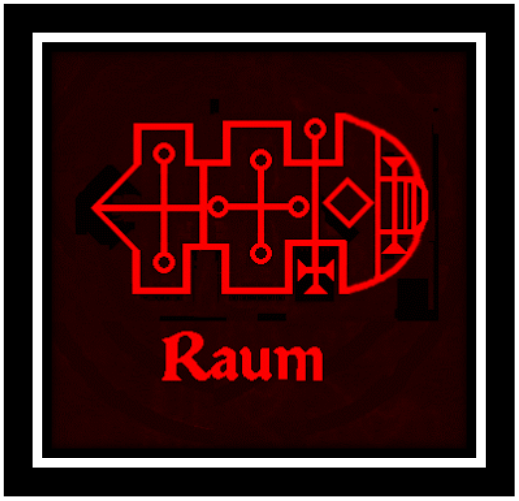
[Eh-rat-oh Hal-fas on ka seh-core]



Malphas–

Lirach tasa Malphas ayer

[Lir-atch tah-sa Mal-fas ah-yer]



Raum –

Furca na alle laris Raum

[Fur-ka na ah-lee lah-ris Rah-oom]



Focalor –

En Jedan on ca Focalor

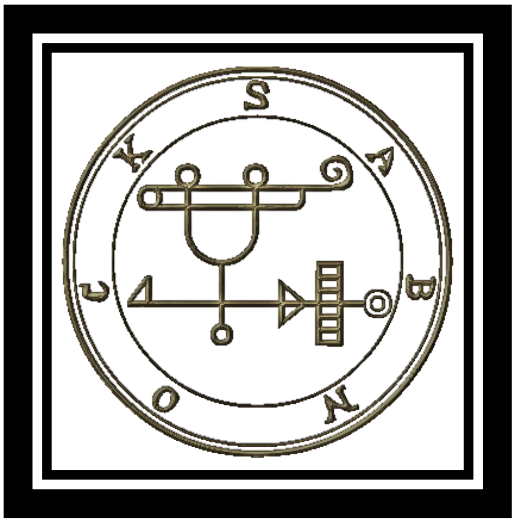
[En Yey-dan on ka Fo-kah-lor]



Vepar –

On ca Vepar Ag Na

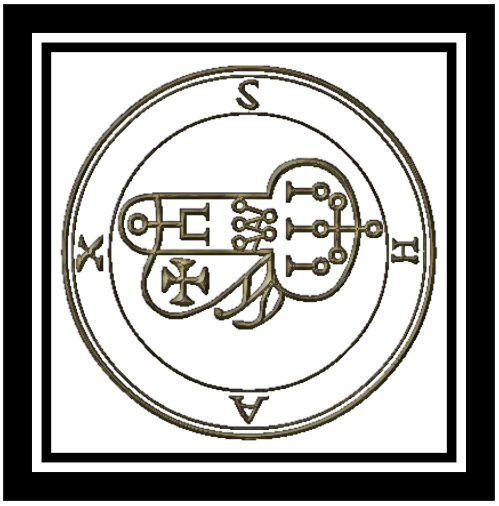
[On ka Veh-par ag na]



Sabnock –

Tasa Sabnock on ca Lirach

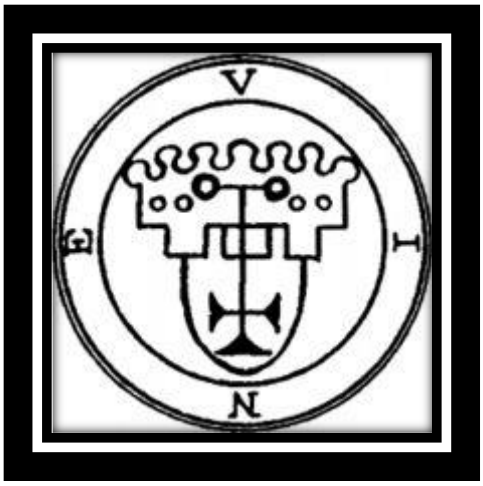
[Tah-sa Sab-nok on ka lir-atch]



Shax –

Ayer Avage Shax aken

[Ah-yer ah-vah-jay Sha-ex ack-en]



Vine –

Eyesta nas Vine ca laris

[I-es-tah nah-es Vie-en ka lah-ris]



Bifrons –

Avage secore Bifrons remie tasa

[Ah-vah-jay seh-core Bif-rons ray-me tah-sa]

Uvall (also Vual or Voval) –

As ana nany on ca Uvall

[Ass an-ah nah-nee on ka Uh-val]



Haagenti –

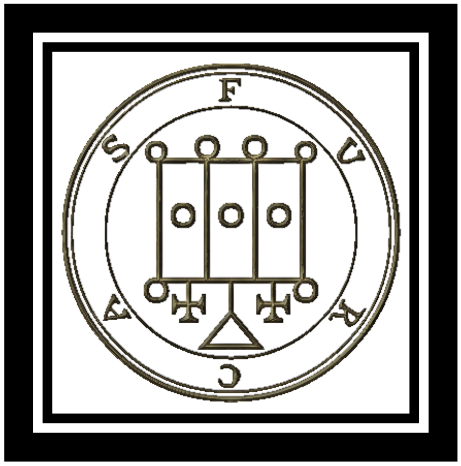
Haaventi on ca Lirach

[Hah-ven-tee on ka lir-atch]

Crocell –

Jedan tasa Crocell on ca

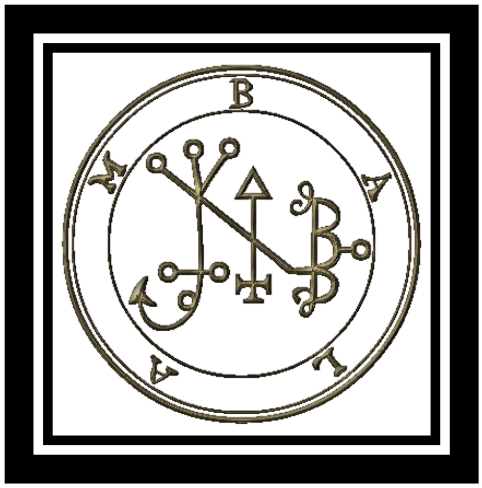
[Yey-dan tah-sa Kro-kell on ka]



Furcas –

Secore on ca Furcas remie

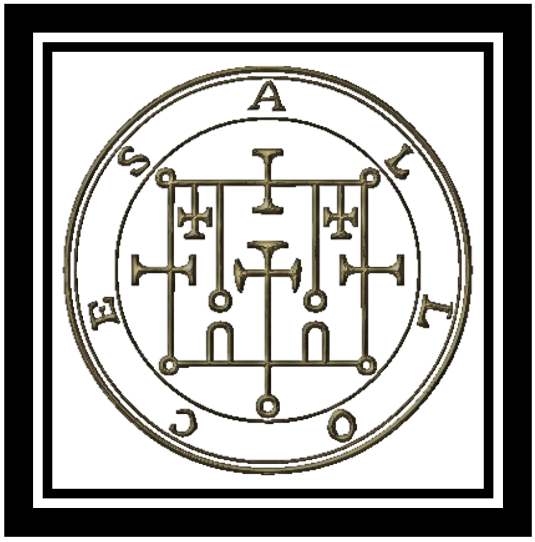
[Seh-core on ka Fur-kas ray-me]



Balam –

Lirach tasa vefa wehl Balam

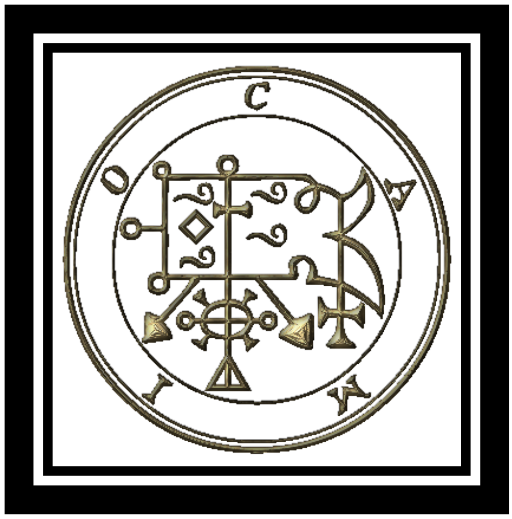
[Lir-atch tah-sa veh-fa weh-el Bah-lam]



Alloces –

Typan efna Alloces met tasa

[Tye-pan ef-nah Al-oh-sees meh-t tah-sa]



Camio (Caim) –

Tasa on ca Caim renich

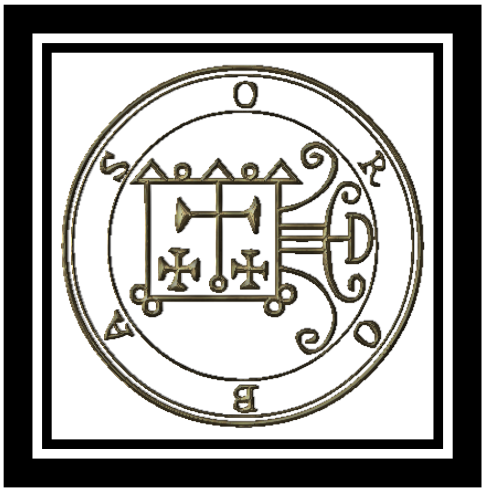
[Tah-sa on ka Kay-em ren-ich]



Murmur (Murmus)-

Vefa mena Murmur ayer

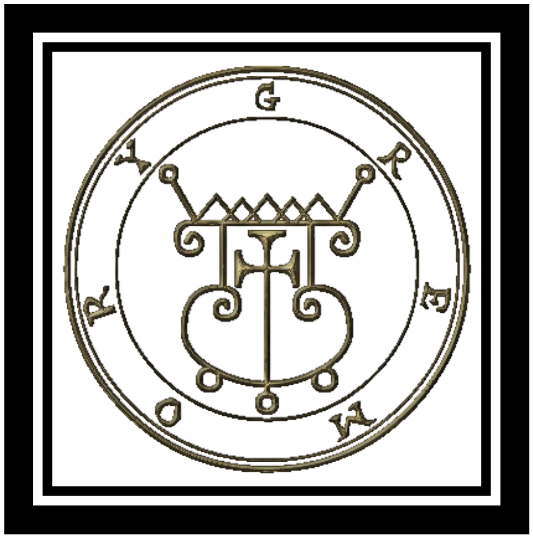
[Veh-fa men-ah Mer-mer ah-yer]



Orobas –

Jedan tasa hoet naca Orobas

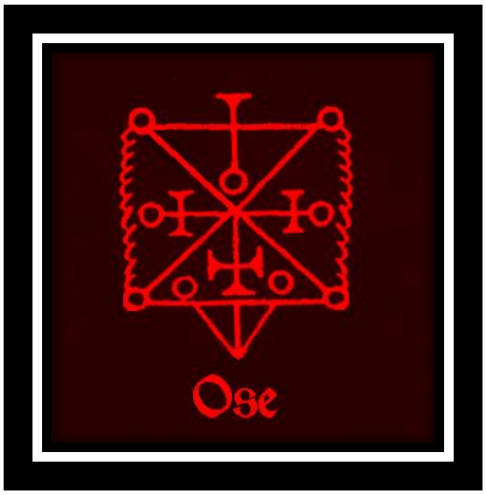
[Yey-dan tah-sa hoe-t nah-ka Oh-ro-bas



Gremory (also Gemory or Gamori) –

An tasa shi Gremory on ca

[An tah-sa she Gra-more-ee on ka]



Ose (Voso ou Oso) –

Ayer serpente Ose

[Ah-yer ser-pent-eh Oh-see]



(Orias) –

Lirach mena Orias Anay na

[Lir-atch men-ah Or-ee-ass ah-nay na]



Vapula (Naphula) –

Renich secore Vapula typan

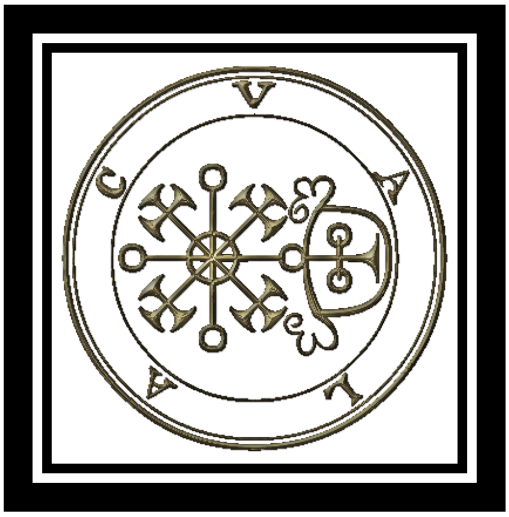
[Ren-ich seh-core Vap-uh-lah tye-pan]



Zagan –

Anay on ca secore Zagan tasa

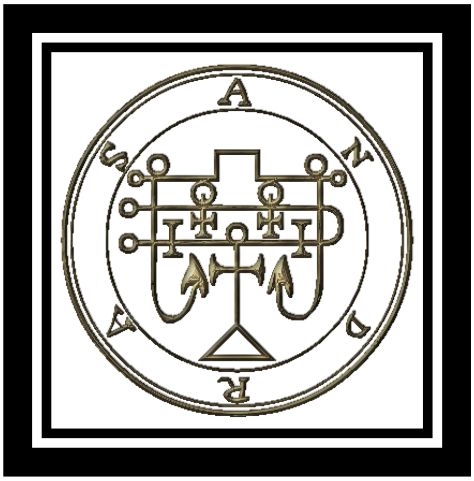
[Ah-nay on ka seh-core Zah-gan tah-sa]



(Valak, Valac, ou Valu)–

Avage Secore on ca Volac

[Ah-vah-jay seh-core on ka Vol-ak]



Andras –

Entey ama Andras anay

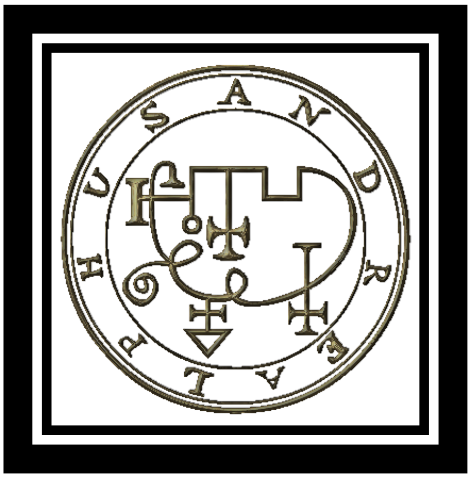
[En-tee ah-ma And-ras ah-nay]



Haures (Flauros, Haurus, ou Havres) –

Ganic tasa fubin Flauros

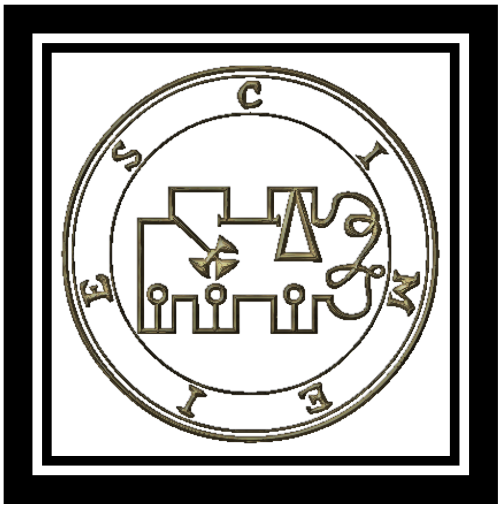
[Gahn-ich tah-sa fu-bin Fla-ree-os]



Andrealphus –

Mena Andrealphus tasa ramec ayer

[Men-ah And-reel-fus tah-sa rah-mek ah-yer]



Cimejes (Cimeies ou Kimaris) –

Ayer avage secore Cimejes

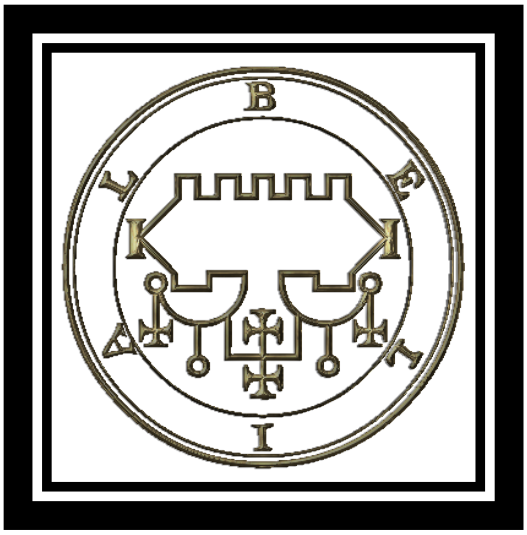
[Ah-yer ah-vah-jay seh-core Ki-meh-jes]



Amdusias (Amdukias)–

Denyen valocur avage secore Amdusias

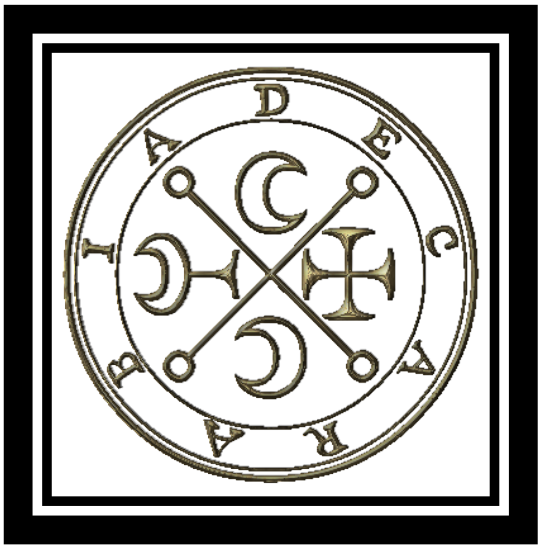
[Den-yen val-o-cur ah-vah-jay seh-core Am-dus-eh-ass]



Belial –

Lirach Tasa Vefa Wehl Belial

[Lir-atch tah-sa veh-fa weh-el Bee-lee-el]



Decarabia –

Hoesta noc ra Decarabia secore

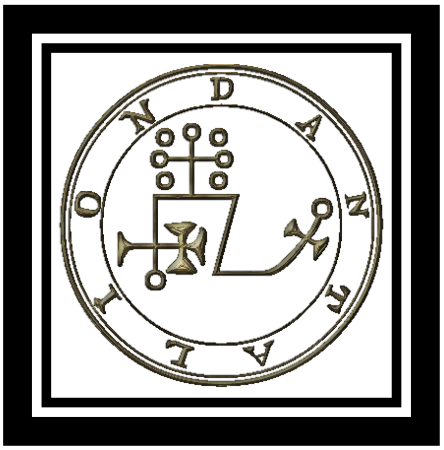
[Hoe-strah nok rah Dee-kara-bee-ah seh-core]



Seere (Sear ou Seir) –

Jeden et Renich Seere tu tasa

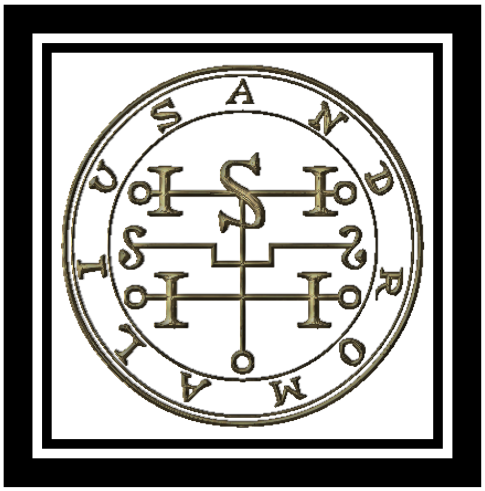
[Yey-den et ren-ich See-er too tah-sa]



Dantalion –

Avage ayer Dantalion on ca

[Ah-vah-jay ah-yer Dan-tah-lee-on on ka]



Andromalius –

Tasa fubin Andromalius on ca

[Tah-sa fu-bin And-ro-mal-ee-us on ka]

Saudação ao Demônio

"Seja Bem-vindo Demônio XXXXXXX. Seja bem-vindo neste lugar de reunião da escuridão onde tudo começa e tudo termina. Eu lhe chamei, para se juntar a mim, pela união do Céu e do Inferno com o objetivo de XXXXXX para conquistar XXXXX o que posso acordar em vossa presença é XXXXX tu aceitas esse trato ? Em nome do Grande Senhor Lúcifer a qual nos dois estamos subordinados e pertencemos o teu Reino ,convido a vos de forma amistosa e respeitosa a realizar XXXXXX em troca farei XXXXXXX

Licença para Partir

Saudações a ti, XXXXXXXXX, agradeço por ter atendido minha conjuração e pela sua presença respondeste minhas questões e não causou dano ou perigo ,despeço-me de ti cordialmente em nome da Suprema Trindade Infernal a qual nos reverenciamos e pelo nome do deus Lúcifer senhor das trevas e da Luz , Tu XXXXXXX poderás partir para sua dimensão para o reino ao qual pertences em nome da Chama Negra a escuridão do Abismo de Satã e a Luz de Lúcifer pois servimos o mesmo Reino e que o a luz e a força do Reino da Chama Negra esteja mantida entre tu e mim !

Obs: Sempre se lembrar de perguntar quanto tempo levará para a realização do seu objetivo como será feito, o que será cobrado e se o Daemon pode dar algum ensinamento .

Encerramento do Ritual com o Banimento

Pactuados com Lúcifer

Pegue o athame e passe sobre todo o seu corpo e a ponte o athame em direção ao seu anel de Pactuado com Lúcifer e diga :

Eu , Evoco e Invoco o todo-poderoso Lúcifer , esteja conosco, ó orgulhoso portador da luz, Lúcifer, olhe para nós, os teus filhos e guerreiros, e conceda-nos a tua força infernal nesta abençoada noite! Deixe a Chama Divina que faz parte de ti, brilhar em nós mais forte do que nunca, e com a Chama Negra Interna de nossa aliança eterna seja sempre exaltada e lembrada em teu Reino de luz e escuridão . Esteja conosco enquanto proferimos as Palavras de Poder que quebram as barreiras e abrem os portões trancados e fecham os portões abertos ! Lúcifer, invocamos-te!

Que o demônio XXXXXX possa partir sem nenhum transtorno e leve consigo tudo que lhe pertence principalmente sua energia e legiões deixando esse ambiente neutro sem a energia do demônio XXXXX que tudo permanece como estava antes da realização dessa evocação e que nenhuma força contrária venha e desrespeitar esse banimento.

Encerramento do Ritual com o Banimento

Estando em qualquer ponto, para qualquer direção, toque sua testa com a Adaga/Dedos e VIBRE (Entoando com vontade e firmeza, como um Mantra): “Yadalbaoth!”

Volte-se então para o OESTE com athame visualize uma chama azul escura ardente, com toda força de sua visualização. Vibre “Leviathan!”

Volte-se para o SUL com athame, visualize uma intensa Chama Negra e vermelha. Vibre “Ha-Shatan!”

Volte-se ao LESTE com athame, visualize uma intensa luz brilhante, o mais brilhante que imaginar, tomando a forma de uma sinuosa serpente. Vibre “Lúcifer-Samael!”

Finalmente volte-se ao NORTE com athame e trace com a adaga/dedos um grande Pentagrama invertido, na cor negra. Vibre “Lilith!”

Que o demônio XXXXXX possa partir sem nenhum transtorno e leve consigo tudo que lhe pertence principalmente sua energia e legiões deixando esse ambiente neutro sem a energia do demônio XXXXX que tudo permanece como estava antes da realização dessa evocação e que nenhuma força contrária venha e desrespeitar esse banimento.

Tabela por Hierarquia dos Daemons:

Reis:

Daemons:

01- Bael

9-Paimon

13-Beleth

20-Purson

32-Asmoday

45-Vine

51-Balam

61-Zagan

68-Belial

Marqueses

Daemons:

04-Samigina

07-Amon

14-Lerajé

24-Naberius

27-Ronove

30-Forneus

35-Marchosias

37-Phenex

43-Sabnock

44-Shax

59-Orias

63-Andras

65-Andrealphus

66-Cimejes

69-Decarabia

Presidentes

Daemons:

05-Marbas

10-Buer

17-Botis

21-Marax

25-Glasya-Lebolas

31-Foras

33-Gaap

39-Malphas

48-Haagenti

53-Caim

57-Ose

58-Amy

61-Zagan

62-Valac

Duques

Daemons:

02-Agares

06-Valefor

08-Barbatos

11-Gusion

15-Eligos

16-Zepar

18-Bathin

19-Sallos

23-Aim

26-Bune

28-Berith

29-Astaroth

41-Focalor

42-Vepar

47-Vual

49-Crocell

52-Alloces

54-Murmur

56-Gremory

60-Vapula

64-Haures

67-Amduscias

71-Dantallion

Príncipes e Prelados

Daemons:

03-Vassago

12-Sitri

22-Ipos

33-Gaap

36-Stolas

55-Orobas

70-Seere

Condes

Daemons:

17-Botis

21-marax

25-Glasya-Labolas

27-Renove

34-Furfur

38-Halphas

40-Raum

45-Vine

46-Bifrons

72-Andromalius

Demonologia

Cabe ressaltar que não são apenas os 72 Daemons da Goetia que podem ser evocados e realizar objetivos a Demonologia Luciferiana é extensa e independente de sigilo bastando apenas o nome muitos demônios podem ser evocados e conjurados o trabalho de Goetia Luciferiana realizado na Ordem Luciferiana Aurea Flamma vai muito não se restringe aos 72 Daemons inclusive por experiência pessoal há outros demônios que quando solicitados e devidamente evocados possuem um prazo de resposta diferentes alguns mais imediatos que outros tudo depende do seu objetivo e de contato com daemon .

Daemon

A palavra Daemon vem do grego daímôn (δαίμων) e pode significar “espirito” ou “divindade”, ou seja, é referente a anjos e domônios. Já a palavra escrita no plural, Daemones, serve para representar um ser da mitologia grega que se assemelha muito a um gênio, comum na mitologia árabe.

A palavra Daemon teve sua origem na antiguidade, com os gregos, entretanto, com o passar dos anos a história fez com que surgissem diferentes descrições para esses seres.Se analisar a origem da palavra Daemon em latim ela significa nada menos que demônio.

O caráter dos Daemones é intimamente ligado aos elementos naturais e também a vontade divina que dá origem a eles. Por isso não se dividem em bem ou mal visto que um mesmo Daemon pode ser bom e mau, de acordo com as situações e relacionamentos que ele desenvolve, ficando sujeito à sua influência.

Então, de uma forma geral, é possível dizer que os Daemones representam uma força primordial que regeu todos os elementos naturais presentes na criação, fazendo também com que o mundo dos humanos fosse permeado com o sobrenatural.

ESPECIALIDADES DOS DAEMONS

PROBLEMAS COM ÁLCOOL / DROGAS

10 - BUER

ANIMAIS

24 - NABERIUS

53 - CAIM (Comunicação)

62 - VALAC (Serpentes)

VIAGEM / PROJEÇÃO ASTRAL

01 - BAEL

18 - BATHIN (te leva onde você desejar)

32 - ASMODAY

33 - GAAP

51 - BALAM

PERGUNTAS E RESPOSTAS

03 - VASSAGO

11 - GUSION

20 - PURSON

29 - ASTAROTH

32 - ASMODAY

35 - MARCHOSIAS

37 - PHENEX

55 - OROBAS

57 – OSE

NEGÓCIOS / AJUDA NO TRABALHO

09 - PAIMON (promoções)

11 - GUSION (promoções)

15 - ELIGOS (negócios e sucesso financeiro)

60 - VAPULA (ajuda em trabalhos manuais)

62 - VALAC (encontrar um bom emprego)

68 - BELIAL (promoções)

CARISMA / TALENTO / HUMOR

22 - IPOS

31 - FORAS

51 - BALAM

61 – ZAGAN

DECISÕES (ajuda na tomada de decisões importantes)

01 - BAEL

17 - BOTIS

26 - BUNE

FORNECEM FAMILIARES (bons espíritos com sua especialidade)

09 - PAIMON

10 - BUER

20 - PURSON

21 - MARAX

33 - GAAP (pode ter guarda de outro Mago, espírito)

39 - MALPHAS

43 - SABNOCK

44 - SHAX

52 - ALLOCES

58 - AMY

67 - AMDUSCIAS

68 - BELIAL

69 – DECARABIA

PREVER O FUTURO

03 - VASSAGO

07 - AMON

08 - BARBATOS

11 - GUSION

20 - PURSON

22 - IPOS

28 - BERITH

29 - ASTAROTH

45 - VINE

47 - VUAL

51 - BALAM

55 - OROBAS

64 - HAURES

AMIZADE (OBTENÇÃO E RECONCILIAÇÃO)

07 - AMON

08 - BARBATOS

11 - GUSION

17 - BOTIS

22 - IPOS

29 - ASTAROTH

62 –VALAC

POSSESSÕES

32 - ASMODAY

SAÚDE / CURA

05 - MARBAS

06 - VALEFOR

10 - BUER

HONRAS / STATUS / PROMOÇÕES

09 - PAIMON

11 - GUSION

28 - BERITH

29 - ASTAROTH

30 - FORNEUS

55 - OROBAS

68 - BELIAL

INTELECTO / SABEDORIA / CONHECIMENTO

01 - BAEL

05 - MARBAS

06 - VALEFOR

25 - GLASYA-LABOLAS

26 - BUNE

29 - ASTAROTH

48 - HAAGENTI

49 - CROCELL

51 - BALAM

60 - VAPULA

61 - ZAGAN

PROCESSOS LEGAIS

15 - ELIGOS

AMOR

07 - AMON

12 - SITRI

13 - BELETH (bom para levar o amor para mulheres)

14 - LERAJE (quebra relacionamentos, livra dos rivais)

15 – ELIGOS

16 – ZEPAR

19 - SALEOS (incentiva a fidelidade)

32 - ASMODAY (quebra relacionamentos)

33 - GAAP (causa amor ou ódio)

34 - FURFUR

40 - RAUM (encoraja amor e paixão)

47 - VUAL (amor para os homens)

56 - GREMORY (bom para levar o amor aos homens)

71 – DANTALION

DINHEIRO

26 - BUNE

40 - RAUM (o rouba)

58 - AMY (mostra como encontrar riqueza e abundância)

72 - ANDROMALIUS (o encontra)

NECROMANCIA (que trabalham com os mortos)

04 - SAMIGINA

24 - NABERIUS

26 - BUNE

46 - BIFRONS

54 - MURMUR

58 - AMY

NÚMEROS / SORTE (fornece)

62 - VALAC

PASSADO / PRESENTE (discerne)

03 - VASSAGO

07 - AMON

08 - BARBATOS

11 - GUSION

17- BOTIS

20 - PURSON

22 - IPOS

25 - GLASYA-LABOLAS

28 - BERITH

33 - GAAP

45 - VINE

47 - VUAL

51 - BALAM

55 - OROBAS

56 - GREMORY

64 - HAURES

POLÍCIA (problemas)

15 - ELIGOS

MAGOS (auxílio com magick)

02 - AGARES (destrói espíritos enviados por um inimigo)

06 - VALEFOR

21 - MARAX (ensina uso de ervas e pedras em magick)

33 - GAAP (ensina a consagrar coisas)

39 - MALPHAS

45 - VINE (excelente em muitas áreas de magia)

46 - BIFRONS

55 - OROBAS

62 – VALAC (prevê serpentes)

64 - HAURES

70 – SEERE

PEDRAS (e uso da energia e características mágicas)

18 - BATHIN

21 - MARAX

24 - NABERIUS

31 - FORAS

36 - STOLAS

46 - BIFRONS

PODER / VALOR

17 - BOTIS

22 - IPOS

35 – MARCHOSIAS (assistência em brigas)

66 - CIMEJES

ADIVINHAÇÃO

(ensina as artes abaixo)

ASTROLOGIA

21 - MARAX

46 - BIFRONS

50 - FURCAS

58 – AMY

GEOMANCIA (terra)

32 - ASMODAY

HIDROMANCIA (adivinhação pela água)

53 – CAIM

OCULTISMO

25 - GLASYA-LABOLAS

QUIROMANCIA

50 - FURCASPIROMANCIA (adivinhação pelo fogo)

50 - FURCAS

PROTEÇÃO

55 – OROBAS - Se for contra magos de sistema afro use.

66 – CIMEJES - Se for contra qualquer mal, ou que não se sabe origem.

PERSUADIR PESSOAS

71 – DANTALION (trabalha na psique fazendo com que fale as palavras corretas)

Aaba: demônio fêmea, de beleza irresistível, com capacidade de poder se apresentar com mulher e seduzir quem bem desejasse. Contudo, curiosamente, era incapaz de presenciar derramamento de sangue.

Aamon: (Egípcia) um dos três demônios a serviço de Satanaquia e comandante da primeira legião do inferno. É a suprema divindade dos egípcios. Demônio que se apresenta com cabeça de lobo, cauda de serpente , sempre remitando fogo.

Aarão: comandava legiões de demônios, sendo adepto da magia negra, considerando "Aaron, fil diboli " (Aarão, filho do diabo). Feiticeiro bizantino, possuidor da chave de

Salomão, construtor do tempo de Salomão. Não confundir com Aarão, irmão do primogênito de Moisés, primeiro sumo sacerdote dos hebreus, que permitiu, na ausência de Moisés, que os hebreus realizassem sacrifícios ao Bezerro de Ouro e que morreu na montanha de Hor, antes de entrar na terra da Prometida.

Abadom: (Hebraica) O deus Apollo era o deus solar do céu durante o dia e o Lorde da Morte no mundo subterrâneo durante a noite. Sua última forma se tornou o judeu Appolyon, Espírito do Poço (apocalipse 9:11). Apollo-Phyton foi a deidade serpente no Poço do Oráculo de Delphi que inspirou os videntes com vapores místicos de seu mundo inferior. Abaton era a palavra grega para poço, que os hebreus alteraram para

Abaddon, que mais tarde se tornou sinônimo do inferno Cristão e o nome dado ao anjo do abismo ou da morte ou do inferno, no Apocalipse, por São João, sendo identificado como o anjo exterminador, no versículo 10-23, capitulo 12 do livro do Êxodo.

Abassay: (Africana) gêmeo maléfico ou diabrete, nas língua tupi entre as tribos negras ocidentais, nos territórios da antiga África Francesa, era tido como o deus que povoou o mundo. Na Anthologia Negra, de Blaisse Pendars, consta que Abassi, sentado em seu trono, fez todas as coisas, superiores e inferiores, no mundo inteiro. Todos os homens habitavam o céu, na havendo homens na Terra. A pedido de Altair, entidade divina das tribos negras da antiga África ocidental francesa, fez com que os homens passassem a habitar a Terra.

Abdiel: (Árabe) deriva de "Abd" que significa "escravo". Senhor dos escravos, da escravidão.

Abduxuel: (Enoquiana) Um dos comandantes demoníacos das mansões lunares.

Abigor: (Desconhecida) demônio que comandava 60 legiões infernais, em seu cavalo com asas, tinha a capacidade de prever o futuro, alem de ser conhecedor de todos os segredos da arte de guerrear. Carregava sempre consigo uma lança, estandarte ou cetro. Weyer diz que ele é um Grão Duque do Inferno. Costuma aparecer em uma forma agradável.

Abraxas: Um termo usado pelos Basilideanos, um secto gnóstico do segundo século, designando o Ser Supremo ou o deus que eles adoravam. Eles acreditavam que Jesus Cristo havia sido emanado de Abraxas e era um fantasma enquanto estivesse aqui na Terra. Eles acreditavam que o nome continha grandes mistérios pois ele era formado

pelas sete letras gregas que quando computadas na forma numérica apresentava o resultado 365, que é o número de dias do ano. Era também acreditado que Abraxas comandava 365 deuses, cada um possuidor de uma virtude, havendo então uma virtude para cada dia do ano, também é comum se encontrar em alguns textos ocultistas que 365 é supostamente a soma total dos espíritos que emanam de deus. Costumava ser representado com uma cabeça de galo, grande barriga e rabo cheio de nos. Sempre carregava consigo um chicote e um escudo.

Usado também, como termo místico, muito em voga entre os gnósticos. Na numeração grega, suas sete letras, Abraxas ou Abracax , denotam o numero Para os ocultistas , a palavra tinha poderes magicos e , gravada em pedras, poderia ser usada como amuleto ou talismã, para dar sorte . Daí a origem da palavra magica Abracadabra, que protege as pessoas do mal, de doenças , da morte e abre todas as portas . Essa curiosa palavra foi usada , pela primeira vez , no século 11 d.C., por Quintus Serenus Sammonius, sábio responsável pela saúde do imperador romano, sendo sua origem desconhecida.

No ano 208, foi mencionada em certo poema, quando o imperador Severus esteve na Gran Bretanha, como cura certa contra a febre terçã , que e aquela que se repete com três dias de intervalo. Aparece no denominado "Triângulo Mágico " , que tem conexão com outros conceitos do ocultismo, inclusive no simbolismo do Tarot, e para Ter melhor resultado deve ser escrita na forma de um triângulo, sendo colocada em volta do pescoço.

Apesar disso, velhos mitologistas põe Abraxas entre os deuses egipscios enquanto alguns demonologistas dizem que ele é um demônio com a cabeça de um rei e com serpentes no lugar de pés. Muitas pedras e gemas foram lapidadas com as suas caprichadas e excêntricas marcas simbólicas, como o corpo humana tendo uma cabeça de uma ave ou um leão, e cobras como membros, todas foram usadas pelos Basilideanos como amuletos, vale notar que o amuleto favorito levava o número 365.

Abramelech (Adramalech): (suméria) tido como presidente do alto Conselho dos diabos, grande chanceler do inferno e superintendente do guarda- roupa do Diabo . Foi sempre representado na forma de uma mula, com torso humano e rabo de pavão. Na Assíria onde era adorado crianças era queimadas em seus altares.

Aclahayr: (Desconhecida) Da quarta horda dos Nuctemerons. O espírito da genialidade.

Adad, Addu: (Babilônia, Hiitita) deus da tempestade.

Adriel: (Enoquiana) Mansões da lua entre os demônios enoquianos.

Aeshma, Aesma: (Persa) um dos sete arcanjos dos Persas. Mais tarde adotado na mitologia Hebraica como Asmodeus. Tem sido registrado na História pelo menos pelos últimos três mil anos. Dizem que é um pequeno demônio peludo capaz de fazer os homens realizarem atos cruéis.

Agaliarept: (Hebraica) comandante dos exércitos, de acordo com o grimoire do Papa Honório é um dos Generais Australianos do inferno.

Agaures, Agares: grão- duque da parte ocidental do inferno, comandante de 31 legiões de demônios , ensinando línguas, fazendo com que os espíritos terrestres dancem e distraiam seus inimigos, sendo ainda considerado primeiro ministro de Lúcifer .

Costuma aparecer como nobre senhor, trazendo um gavião no punho, vestindo túnica, montado a cavalo, levando consigo um crocodilo. O demônio da coragem.

Agatodemon: (Egípcia) termo grego designado demônio beneficente, que acompanha as pessoas por toda a vida. Segundo diz a lenda, Sócrates, o grande filósofo grego (468- 400 aC) , tinha um demônio semelhante , que o acompanhava sempre .

Agramon: (Desconhecida) demônio do medo.

Agrat-bat-mahlaht: (Desconhecida) uma das esposas de Satã e demônio das prostitutas.

Ahazu-demon: (Desconhecida) O demônio das possessões da noite.

Ahpuch: demônio maia.

Ahriman: igual ao espírito do mal, irmão gêmeo de Ormuzd, espírito do Bem, no zoroastrismo.

Alastor: (Desconhecida) Wierius o descreve como o cruel demônio chamado "O Carrasco".

Aldinach: (Egípcia) um demônio que causa desastres naturais (como enchentes, furacões, terremotos).

Aligar: (Desconhecida) um dos três demônios à disposição de fleretty, o tenente-general ds legiões do inferno. Tem o poder de concluir as coisas que se desejavam e pode fazer cair granizo. Comanda os demônios Abigar, Batim e Tursã.

Alijenu: (Desconhecida) espírito do mal. Espírito diabólico.

Aliocer, Allocen: (Desconhecida) grão - duque do inferno, comandante poderoso de 36 legiões infernais, possuindo cabeça de leão, com chifres e olhos flamejantes , sendo que seu enorme cavalo possui patas de dragão.

Allatou: esposa de Nergal, demônio chefe da polícia do inferno, encarregado da denominada Corte Infernal . Nergal era espião honorário de Belzebu. Na religião sumeriano - arcadiana , designava demônio do mal, da morte. É descendente e serviçal de Eresshkigal, "senhora do grande lugar ", rainha do mundo dos mortos nos textos sumerianos, ela reina no seu palácio ,s empre guardando a fonte da vida. Seu nome familiar é Namar e na religião assírio - babilônica Allatou é a deusa do submundo, consorte de Bel e, posteriormente, de Nergal .

Alrunes: Demônios fêmeas ou feiticeiras, mães dos Hunos na antiga Alemanha. Elas

praticavam metamorfose, assumindo qualquer forma sem alterar seu sexo. Os alemãos deram esse nome para pequenas estatuetas de mais ou menos 30 centímetros de altura. Para elas as pessoas atribuiam grandes virtudes, honrando-as de maneira similar que o negros africanos honravam seus fetiches. As estátuas eram ricamente vestidas, lhe davam moradia

em lugares confortaveis e lhes serviam comida e bebida a cada refeição. Se acreditava que se as imagens fossem negligenciadas elas trariam muito má sorte para a casa que a abrigava.

Alu: demônio da Mesopotâmia, com feições de cachorro, preferindo o silêncio e a escuridão. Foi escrito e pintado, por alguns artistas, apresentando-se sem pernas, ouvido e boca.

Aluga, Alougua: demônio fêmea, que era ao mesmo tempo súcubo e vampiro, acostumado a levar os homens à exaustão e depois ao suicídio.

Aman: um dos demônios que costumava possuir madre Joana dos Anjos . Foi um dos primeiros demônios que ela mandou expulsar. Nada a ver com a figura bíblica (Velho Testamento) , personagem que foi primeiro - ministro de Assuero (Nerses) , rei da Pérsia, que planejou o extermínio dos judeus no país, no que foi impedido por Mardoqueu e sua sobrinha Ester, concubina do rei . Esse fato é considerado lendário para justificar a instituição da festa judaica intitulada Purim, celebrada nos dias 14 e 15 do mês de Adar, correspondente a fevereiro - março do calen

Amane: segundo o livro de Enoque, espécie de apocalipse dos primeiros tempos do Cristianismo, não admitido nos cânones dos livros sagrados, era um dos chefes dos duzentos anjos que se rebelaram contra Deus e que prometeu recrutar vassalos em Samiaza.

Amaduscias: grão - duque do inferno, comandava 30 legiões e possuia cabeça de unicórnio, aparecendo muitas vezes com forma humana, costumava dar concertos invisíveis, fazendo com que as árvores balançassem ao som de sua voz. Alguns grupos musicais, da denominada atuante "musica pesada ", o adotam com padroeiro e protetor.

Amaimon: Um dos 72 espíritos de Salomão.

Amaymon: Espírito do mal, rei do sul.

Amducious, Amducias: (Hebraica) O destruidor. Grão Duque infernal. De acordo com Wierius um demônio da música.

Amon, Ammon, Amaymon, Aamon: (Egípcia) Deus do Sol. Muito parecido com

Lúcifer, com a diferença de controlar a reprodução e a vida.

Amy: um dos 72 espíritos de Salomão. Dizem ser o presidente supremo do inferno, ele troca sabedoria pela alma humana.

András: também Marquês do inferno, demônio com cabeça de coruja, com o corpo nu de um anjo alado, cavalgando sempre um lobo e brandindo sua espada . Couto

Magalhães classifica- o com o deus que proteje os animais do campo contra o abuso da caça. Sua figura é a de um veado branco, com olhos de fogo. Barbosa Rodrigues diz que no Amazonas, quando o Anhangá aparece no homem, é sempre sob a forma de um veado, cor

vermelha, cruz na testa , olhar de fogo e chifres cobertos de pelo. Os tupinólogos Teodoro Sampaio e Testavim traduziram o termo por "alma " , espírito maligno, diabo , alma de finados.

Anamelech, Anomylech: (Assíria) portador de más notícias. Um demônio obscuro, seu nome significa "O Bom Rei". Algumas fontes dizem que Anamelech é a deusa da lua enquanto Andramalech é o deus sol.

Andras: (Desconhecida) deus das disputas. Grão Marquês do Inferno.

Andramalech: (Assíria) ver Anamelech.

Andrealphus: Um dos 72 espíritos de Salomão.

Andromalius: Um dos 72 espíritos de Salomão.

Anini: Um dos 72 espíritos de Salomão.

Anneberg: (Alemã) demônio dasminas.

Ansitif: (Desconhecida) Possuiu Irmã Bárbara em St. Michael e, 1643 durante possessão das freiras em Louviers.

Apollyon: sinonimo grego para Satan, arquidemonio.

Ardat-Lile: (Semita) um demônio/espírito feminino que se casa com seres humanos e traz a desordem e o coas para o lar dos homens.

Arioch: (Desconhecida) Demônio da vingança. Ele somente entrega a vingança quando chamado.

Arphaxat: (Desconhecida) O demônio que possuiu Loise de Pinterville durante a possessão das freiras de Loundun.

Asper: principal inimigo do deus Sol no Egito antigo, sendo considerado o próprio demônio, a serpente da noite . Nenhuma relação teria com as personagens do dialogo de Oratoribus . Diálogo dos Oradores , abribuido a Tácito , notável historiador latino que viveu entre 56 e 120 DC .

Asmodeus: (Hebraica) O Destruidor, é um dos mais antigos demônios, o pai dos jogos, do mistério e da perversidade .Ele não e de conversas ou diálogos, mas isso de modo algum representa modéstia. Na demonologia, é o superintendente das casas de jogos na corte infernal. Costuma ser representado com três cabeças diferentes, sendo uma de touro, outra de homem com hálito de fogo e a terceira de carneiro . Dizem ter ele destronado Salomão, que acabou por vencê -lo, obrigando-o a construir um templo.

Seu mês é Novembro sua meta é a destruição aos que a merecem. Também descrito como o deus da luxúria, geralmente envolvido em casos de possessões, como no caso das freiras de Louviers. Se desenvolveu a partir de Aeshma, da Pérsia. Ver Aeshma. Também conhecido como Chasmoday e Sidonay.

Astartéia: esposa de Astaroth, é considerada a divindade dos povos semíticos, a deusa do céu, sendo a protetora de várias cidades e muitas vezes honrada com sacrifícios humanos . No museu do Louvre, há uma estátua representando sua figura .

Astaroth, Ashtaroth: (Fenícia) deusa da luxúria e sedução, mesmo que Ishtar. Na mitologia cristã foi tranformada em um espírito masculino de onde a origem no hebraico, que significaria "Multidão", "Assembléia", "Rebanho". Poderoso mas desventurado, afirmam ter sido condenado injustamente à sua situação. Patrono dos banqueiros e homens de negócios, representa a ganância e a confirmação da posse.

Astarte: Rainha dos espíritos dos mortos.

Asura: classe de deuses soberanos na mitologia védica, que acabaram sendo considerados demônios . Inimigos dos Devas , divindades que representavam o Bem e , nas regiões da Índia, serima todos os seres divinos.

Áton: (egípcia) Deus egípsio cujo culto exclusivo foi estabelecido pelo célebre reformador religioso, o faraó Acnáton, Amenófis IV, que Daniel Rops batizou de o rei embriagado (pela idéia) de Deus, mas cujo reino foi fatal ao Império. Era o deus tutelar, solar e espiritual a um só tempo, que transmitia a irradiação de seu calor e de sua luz para todos os seres. Concebera e criara o universo por sua palavra e seu pensamento.

Era representado como um sol a dardejar seus ráios simbolizando a vida. Simboliza a vida única, de onde emana todo ser vivo. É cantado em hinos: Salve! ó tu, ó Disco vivente que despontas no céu. Ele inunda os corações, e toda a terra está em festa pela virtude de sua jubilosa vibração (da trad. fr. de Jean Yoyotte, em POSD, 32).

Aym: (hebraica) Grão duque do inferno com três cabeças, uma de gato , outra de homem e a terceira de cobra . Demônio do fogo e também dos holocaustos . Senta-se todo enrolado , como uma serpente, segurando uma tocha. Também conhecido como Haborym.

Ayperos: príncipe infernal, comandante de 356 legiões ,sendo representado como um abutre dotado de capacidade de prever o futuro .

Ayphos: um dos três demônios obedientes aos desejos de Náberus, marechal-de-campo

do Inferno.

Azazel: demônio de origem hebraica. O Levítico menciona-o como o bode espiatório , enviado ao deserto . "Deitando sortes sobre os dois bodes, para ver qual deles será imolado ao Senhor , e qual será o bode emissário." E, para espiar o santuário das impurezas dos filhos de Israel, das suas prevaricações contra a lei, e de todos os seus pecados "(L 6,8-34).

Azer: (Persa) O anjo do fogo elemental. E de acordo com alguns registros, Azer é o nome do pai de Zoroastro, o legandário Zend-Avesta, o trabalho sagrado dos antigos Persas.

Azidahaka: demônio na religião de Zoroastro, que tomou a forma de serpente, possuidora de três presas.

Baal: (hebreu) na demonologia, é representado como o grão - duque do inferno, chefe dos exércitos, comandante direto de legiões de demônios . Representado com três cabeças , sendo uma de gato, outra de homem e a terceira de um sapo. Seu corpo, bastante forte, termina em pernas de aranha, podendo se tornar invisível. Sabe-se também de sua natureza hermafrodita e que já foi adorado por caldeus, babilônios e israelitas.

Governa o mês de Outubro e os ventos de outono no hemisfério norte, também adorado como o deus do furacão. Entretanto, através da história, Baal teve outras designações, sendo considerado a divindade suprema dos fenícios e dos cartagineses, para quem eram sacrificados crianças a fim de garantir fartas colheitas, bem como a segurança contra os inimigos. Servia ainda para designar muitas deidades.

É também o deus semítico da fertilidade, cuja adoração era associada à grosseria sexual.O seu culto chegou mesmo a simbolizar a presença ou o retorno periódico, em toda civilização, de uma tendência a exaltar as forças instintivas. O culto jeovista salientava a sacracidade de uma maneira mais integral, santificava a vida sem desencadear as forças elementares..., revelada uma regra espiritual em que a vida do homem e seu destino se outorgavam novos valores; facilitava uma experiência religiosa mais rica, uma comunhão divina mais pura e completa

Baalberith, Balberith: (Cananéia) demônio de Segunda ordem, senhor dos casamentos, secretário, chefe e arquivista do inferno . É advogado astucioso e possui uma prodigiosa memória. Os fenícios o tomavam como testemunha de seus juramentos.

Entre os séculos XV e XVII, apareceu invocado com freqüência nos grimórios populares como campeão de causas perdidas. Preside o mês de junho. O demonologista

I. Wier representa-o como um pontífice sentado entre os príncipes do inferno. Também costuma aparecer como um deus da morte, senhor do assassinato e da blasfêmia.

Baalzephon: (Cananéia) Capitão dos guardas e sentinelas do Inferno de acordo com Wierius.

Babael: (Desconhecida) Guardião dos túmulos.

Bael: (Hebraica) primeiro rei do inferno, comandante de 60 legiões, possuidor de três cabeças, sendo uma com a figura de um gato, a outra de um sapo e a terceira de um homem .

Balaam: um dos demônios maus que se apossou da madre Joana dos Anjos. A paixão de Balaam era a mais perigosa de todas. Identificado como um demônio de três cabeças , cavalgando um urso e carregando um falcão em suas mãos . Uma das cabeças era semelhante á de um touro , a outra igual à de um homem e a terceira de um carneiro.

No Velho Testamento, aparece o nome de Balaão, profeta, vidente e adivinho, originário da cidade mesopotâmica de Petor . Diz a lenda bíblica que , convocada por Balak, filho de Sefor, rei de Moavo, a ir ao encontro dos israelitas para amaldicoá-los, pôs-se a caminho , montado numa burra, quando lhe surgiu um anjo, com uma espada nua .

O animal parou , recusando-se a andar . A burra, dotada com o Dom da palavra, condenou a sua crueldade . Deus, então, abriu os olhos de Balaão , que viu o anjo e , assim, em vez de amaldiçoar os israelenses, abençoou-os.

Balan: (Desconhecida) Um demônio que aparece na hierarquia proposta por Wierius como possuindo destaque na monarquia infernal. O demônio da "finesse" e da astúcia. Também um príncipe do Inferno.

Baltazo: (Desconhecida) O demônio que possuiu Nicole Aubry em Laon em 1566.

Baphomet: adorado pelos Templarios como símbolo de Satan. Saiba ma

Barbas: (Desconhecida) um demônio da mecânica de acordo com algumas hierarquias.

Barbetos: (Desconhecida) Duque do Hades.

Barbado (Demônio Barbado): O demônio que ensina o segredo da Pedra Filosofal. Entretanto ele não deve ser confundido com Barbatos, um grande e poderoso demônio que se acredita ser duque do Hades, apesar de não ser um filósofo; nem com Barbas cujos interesses estão na mecânica. Ele é assim chamado por causa de sua impressionante barba.

Barbatos: um dos três demônios a serviço de Eleuretty, tenente- general ds forças do inferno.

Barq: De acordo com a lenda, este demônio possui em seu poder o conhecimento para a Pedra Filosofal.

Barzabel: Associado com Machidael e Barchiel

Bast: (Egípcia) deusa do prazer. Representada por um gato.

Bathym, Bathim, Bathin: (Desconhecida) Demônio das ervas e pedras preciosas de acordo com Wierius. Um dos 72 espíritos de salomão.Também conhecido como Marthim.

Batsaum-Rasha: demônio turco invocado para produzir bom tempo ou chuva.

Bayemon: (Desconhecida) De acordo com o Grimoire do Papa Honório um monarca reinante que preside sobre a região ocidental do Inferno.

Bechard, Bechaud: (Desconhecida) demônio que pode ser invocado por satanistas, usando a expressão "Vem Bechard - Vem Bechard " . Sua invocação deve ser feita ás quintas-feiras, chamando-o três ou quatro vezes no centro de um círculo, exigindo ele, com pagamento pela sua presença e seus serviços, tão somente uma noz . Ele também é mencionado nas Clavículas de Salomão como o demônio das tempestades, das forças naturais.

Behemoth: (Hebraica) personificação hebraica de Satan na forma de um elefante.

Beherit: nome sirio para Satan.

Belfegor (Belphegor): (moabita) o demônio das descobertas, dos inventores, dos descobrimentos e das soluções engenhosas, seduzindo os homens com a distribuição de riquezas . Algumas vezes aparece com uma mulher jovem e sedutora . Um fato peculiar que pode ser estudado é a de que ele sempre se apresenta de boca aberta. Seus adoradores lhe rendem culto servindo-se de gretas e fendas, através das quais lançam as suas oferendas. Muitas vezes é visualizado como "uma aparência feminina de deslumbrante juventude e beleza". Governa o mês de abril, no apogeu da Primavera no hemisfério norte.

Alguns rabinos dizem que ele está sentado numa cadeira e nessa posição foi representado por Bosh, pintor, escultor e gravador holandês (1462 - 1516) , no "Jardim das Delícias" . Os antigos Moabitas o adoravam e lhe prestavam homenagem, chamando-o de Baal-phegor, no Monte Phegor. Acreditava-se que ele concedia riquezas a seus seguidores.

Belial: do hebraico BELLHHARAR , que quer dizer "inútil ", sem valor, seu nome também aparece significando Rebelde e/ou Desobediente, existem também especulações de que seu nome se derivaria da frase beli ya 'al que significaria "sem valor". Sinônimo de Satã e também de Belzebu, com designativo do chefe dos demônios Rege o mês de janeiro.

Belit: Deusa semita da fecundidade, sobretudo agrária, parceira de Baal. Os profetas judeus, que anunciavam em Jeová um Deus de concepção mais elevada opuseram-se a esses cultos antigos que renasciam incessantemente e que celebravam, ao ponto da exacerbação e do monstruoso, a sacralidade da vida orgânica, as forças elementares do sangue, da sexualidade e da fecundidade.

Belzebu: o príncipe dos diabos . É usado no Novo Testamento , para identificar Satã . Na demonologia, ele é o primeiro ministro dos espíritos malignos, o "Senhor das Moscas " ,

manda moscas arruinarem a colheita e o povo de Canaã prestava-lhe homenagem na forma de uma mosca. Figura aterrorizante , enorme, preto , inchado, chifrudo, cercado de fogos e com asas de morcego. Milton, no Paraíso Perdido, descreve-o como um rei autoritário, cuja face irradia sabedoria. A expressão "Senhor das Moscas " empresta seu nome ao livro de William Golding, prêmio Nobel de Literatura. É lhe reconhecido o número dois na hierarquia infernal, imediatamente abaixo de Satanás. Alguns estudiosos afirmam que desde mil anos atrás é ele que

domina o inferno. Talvez em razão a imensidade do seu poder e do pavor que seu prestigio provoca, sua iconografia é contraditória assim como os dados que possuímos a seu respeito.

Como na maioria das escrituras sobre os demônios uma lenda negra foi escrita para Belzebu, mas sem contar estes conceitos cristãos impostos dizem que ele possui feições que refletem grande sabedoria e um ar ameaçador. Governa o mês de julho no centro exato do verão no hemisfério norte. Estava entre os demônios responsáveis pelas possessões demoníacas das freiras de Loudun. Chefe dos falsos deuses. Também conhecido como Baalzebub.

Berith: Um dos 72 espíritos de Salomão

Beyerevra: demônio indiano, mestre das almas que vagueiam pelo espaço.

Biffant: (Desconhecida) O demônio que supostamente possuiu Denise de la Caille.

Bifrons: (Desconhecida) De acordo com Wierius é o demônio da astronomia, geometria e outras ciências. Um demônio que acende estranhas luzes sobre os túmulos dos mortos.

Biemo ou Beemô: demônio da gula, denominando os prazeres do estômago, tomando a figura de animais de grande porte, principalmente o elefante e a baleia . Protege aqueles que vivem nas orgias e nas farras .

Bile: deus celta do inferno.

Bileth: Um dos 72 espíritos de Salomão.

Blisargon: (Desconhecida) Grande sedutor dos ladrões, até que leva a destruição a todos os seus seguidores

Bogey: O bicho-papão americano e inglês (Bogey-Man) era um demônio originado do

termo Eslavo bog, "deus". Outro "parentes" ingleses era o bugabow, bugaboo, bugbear e

Bonifarce: um dos demônios que se apossou de Elisabeth Allier, freira francesa do século XVII . Conta a história que essa foi exorcizada em 1639 , com muito sucesso , por Francois Faconnet - estava possuida por dois demônios , Bonifarce e Orgeuil, havia mais de vinte anos , admitindo-se que esses demônios tenham entrado em seu corpo quando ela tinha 7 anos de idade , por meio de pão que havia sido colocado em sua boca.

Botis: Um dos 72 espíritos de Salomão.

Buer: (desconhecido) demônio de Segunda grandeza, comandante de 50 legiões, com cabeça de leão . Locomove-se com cinco pés de bode, na forma de uma estrela . Outro dos 72 demônios de Salomão.

Bune: (Desconhecida) Um dos demônios da morte de acordo com Wierius.

Caacrinolaas: (Desconhecida) De acordo com Wierius é o demônio da sabedoria das artes liberais. AParece como um Griffo. Também é o grande presidente do Inferno. Também conhecido como Caasimolar ou Glasya.

Caasimolar: ver Caacrinolaas.

Caçador Negro: diabo que conduz uma caçada alada ou uma caçada no inferno .

Caim, Caym: (desconhecido) grande mestre do inferno, representado com homem elegante, com cabeça e asas de um pássaro preto - melro -, sendo considerado o mais inteligente dos sábios do Inferno . Leva consigo um sabre , quando toma a forma humana , embora tenha cauda de pavão . Entende os pássaros , os bois, os cachorros eo som das ondas do mar .

Deu formação a uma seita denominada Cainites ou Caimitas, para adorá-lo , louvando a Caim, Judas, Sodoma , Esaú e rendendo homenagem a Korah, certo judeu que foi destruído, depois de liderar uma rebelião contra Moisés.

Cambions: (Desconhecida) Prole dos Incubi e Succubi.

Carreau: Inclemência.

Cassiel, Caspiel: (Desconhecida) Soberano de Saturno.

Chamos: membro do conselho de príncipes do inferno, demônio da bajulação. Citado por Milton, no Paraíso Perdido , como o terrível horror das crianças de Maabo , região situada na costa sudeste do Mar morto , Ásia Menor , que faz parte dos planaltos que se estendem a leste do rio Jordão , a chamada Transjordânia, no antigo testamento , Moab, personagem bíblica , do hebraico Moabi, "nascido do prórpio pai " eis que era filho de Ló, pela união incestuosa deste com sua filha mais velha . É , também tido com a divindade semítica dos moabitas e talvez dos amonitas.

Charon: Barqueiro do Inferno. Faz a travessia das almas através do Styx e/ou Archeron.

Chasmoday: ver Asmodeu.

Chax: (Desconhecida) duque do inferno, mentiroso e ladrão, também conhecido como

Scox.

Chemosh: deus nacional de Moabites, mais tarde um demônio.

Chomie: (Enoquiana) sem descrição.

Cimeries: monta um cavalo negro e rege a Africa.

Clauneck: Demônio dos tesouros e riquezas.

Clisthert: (Desconhecida) um demônio que pode mudar o dia em noite e vice-versa.

Colopatiron: Gênio da nona hora do Nuctemeron. Abre prisões

Corozon: poderoso demônio argelino, que abriu as portas do Inferno, com as seguintes palavras : "Lazas , Lazas, Nasatanada, Lazas " . Exorcizado por Aleister Crowley no deserto argelino, sendo que alguns ocultistas afirmam que este foi possuído pelos demônios pelo resto da sua vida.

Coyote: demônio do indio americano.

Coulobre: diabo na forma de dragão que , na Provence (França) , andava devorando as pessoas . Em Cavaillon , cidade francesa, foi ele derrotado por São Verard, por meio de água benta . Nicolau Mignard, pintor francês cognominado Mignard D'Avignon

Cresil: (Desconhecida) Demônio da impureza e da sujeira. Também conhecido como

Gressil.

Cunali: Um dos demônios da oitava hora do Nuctemeron.

Cusion: sem descrição.

Dagon: demônio filisteu vingativo do mar. Outro deus serpente do mar.

Dabriel: sem descrição.

Damballa: deusa serpente do Vodu.

Dameal, Deamiel: sem descrição.

Dantalian: Um dos 72 espíritos de Salomão.

Decarabia: Um dos 72 espíritos de Salomão.

Delepitorae, Delepitore: (Desconhecida) demônio fêmea da iluminação mágica

Demogorgon: (Grega) nome grego para demônio, diz-se que não seria conhecido pelos

mortais.

Demoriel: sem descrição.

Diabolus: (Grega) "fluindo para baixo".

Dibbuk: demônio particularmente mau que perseguia os acadêmicos e procurava descansar dentro de uma pessoa . Na Idade Média , uma das maiores superstições entre os judeus do leste europeu .

Diriel: sem descrição

Djins, Jinns, Jinni: No folclore Árabe e Mulçumano os Jinns ou Djins ou gênios, são demônios malignos e feios que possuem poderes sobrenaturais, os quais eles podem por a serviço das pessoas capazes de evocá-los.

Doppelganger: Este termo vem da expressã alemã que significa "duplo", o duplo humano ou o corpo astral. O doppelganger pode ser projetado em experiências intra e extra corpóreas ou aparecer como outra pessoa em uma aparição.

Draci: Espíritos malignos legendários que gostam de atacar mulheres. De acordo com uma lenda do século 12 os Dracis se disfarçavam como pratos de madeira que flutuavam em um rio ou curso d'água. Quando as mulheres tentavam alcançá-los os draci as puxavam para dentro da água para tomar conta ou tratar de sua prole demoníaca.

Drusila: (Romana) Praticante das artes sexuais da Mão Esquerda, depois de morrer, graças à energia sexual por ela absorvida e acumulada nos rituais que praticou se tornou uma força sexual negativa da natureza. Uma protetora da prostituição, dos abortos, da pornografia e dos crimes passionais.

Fenriz: filho de Loki, descrito como um lobo.

Flereous, Feurety: (Desconhecida) deus do fogo. Elemental do Fogo usado no lugar de Satã. Tenente infernal.

Furfur: (Desconhecida) Possui o ranque de conde do Inferno

Geryon: (literatura - Dante) Dragão/Centauro que guarda o inferno.

Glasya: ver Caacrinolaas.

Gorgo: diminutivo de Demogorgon, nome grego para demônio.

Gressil: ver Cresil.

Guecubu: (Mexicana ?) Espíritos do mal.

Haborym: ver Aym.

Haris: ver Eblis.

Hecate, Hecatae: (Grega) deusa do mundo subterrâneo e magia. Rainha das bruxas.

Hela: (Teutônica) deusa da morte, filha de Loki.

Iblis: o diabo do Islã . De acordo com o Livro Sagrado de Yezidi, o livro das revelações e o livro Negro , Iblis é uma falange de arcanjos . Corresponde ao príncipe das trevas , sendo certo que o inferno é mencionado como o Reino de Íblis . Ele se condenou por seu exlusivo amor à idéia da divindade . Deus o teria perdoado, confiando-lhe o governo do munod e a supervisão das almas.

Ifrits: (Árabe) Espectros feios e monstruosos. Se tornaram gênios na mitologia Persa e Hindú. Também associados com Jinns e Divs da Pérsia.

Íncubo/ Incubus: anjo do Paraíso que foi expulso e se tranformou em demônio , procurando continuamente mulheres para saciar-se, enquanto elas dormem . Na França, são chamando follet, de Alp na Alemanha, de follette na Itália, e no Brasil, de duendes.

Ishtar: deusa babilônica da fertilidade

Jahi: demônio fêmea da religião de Zoroastro, que foi beijada por Ahriman, introduzindo assim a mestruação no mundo . Ahriman representa o príncipio do mal, e o seu oposto , Ormuzd, o príncipio do bem, que deve acabar por vencer .

Jezebeth: (Desconhecida) o demônio que aparece em "o demônio das falsidades".

Jiins: ver Djin.

Kali: (hindu) filha de Shiva, alta sacerdotisa de Thuggees. Rainha dos demônios, a quem vidas humanas eram sacrificadas, também divindade bramânica , mulher de Shiva, deusa do inferno, representada com a forma de uma negra, com quatro braços, segurando em cada uma das mãos uma cabeça humana.

Kasdeya: No Livro de Enoque aparece como o nome do quinto Satã , que ensina a destruição aos homens . Na magia , é representado por uma caveira de um jovem .

Kobal: diretor de diversões da corte do inferno . Padroeiro dos comediantes . Durante séculos foi considerado suspeito para a Igreja . Demônio que sentia imenso prazer em matar . Na Alemanha, Kobald, espírito familiar, considerado o guarda dos metais preciosos.

Kostchtchie: (Russa) um goblin da morte.

Leviatã: Do hebraico: "Serpente Tortuosa". Grande Almirante do Inferno e Senhor dos Mares, favorece os homens e as mulheres que gostam de correr o mundo, servindo-lhes para obter fama e honras. Também é chamado de "O Grande Embusteiro", pela facilidade com que triunfa em lances políticos, tratados comerciais e intrigas palacianas.

Toma quando é visto aspectos multiformes estonteantes e vertiginosos. Especializa-se em possuir as mulheres famosas. Suas festividades são celebradas no mês de fevereiro é patrono da Melancolia e da Poesia. Mais informações sobre Leviatã.

Lilith: demônio feminino mencionado no folclore judaico . Várias são as lendas sobre ela, sendo considerada a personificação das paixões desregradas . A mais antiga tradição popular judaica dá como sendo ela a primeira mulher de Adão . Não conseguindo lhe dar um filho , Deus decidiu criar Eva para ser sua companheira . Foi ela quem ensinou a

Adão a felação e outras práticas que a moral qualifica de anti naturais . É, a mãe dos espíritos do mal , Lelin , Sehedin e Roudin .

Loki: demônio do fogo, gênio do mal, na mitologia escandinava , comparado ao próprio

Diabo.

Lucifuge, Lucifuge Rofocale: (Romana) demônio, aquele foge da luz

Magna Dea: A "Grande Deusa" da Síria, adorada especialmente em Hierapolis, "A Cidade Sagrada". O mesmo título foi dado a todas as deusas durante o empério Romano, que estava chegando a um conceito de monoteísmo feminino quando se mesclou com o patriarcado Judeu, Persa e Cristão.

Malphas: (Desconhecida) Grande presidente das regiões infernais. Aparece como um corvo.

Mammon: (Aramaica) demônio da avareza , riquezas e iniquidades. Foi ele quem ensinou os homens a cavar a terra à procura de tesouros ocultos , no dizer de Milton .

Palavra aramaica que significa "riqueza " . Cristo nos adverte que não podemos servir a Deus e a Mamon (Evangelho S . Mateus 6 , 24) "ninguém pode servir a dois senhores

porque ou há de aborrecer um e amar outro, ou há de acomodar-se a este e desprezar aquele . Não podemos servir a Deus e às riquezas (Mamon) . (Vide também Evangelho

de Lucas 16,13).

Mandrakes, Mandrágoras: (Desconhecida) demônios pequenos, sem pêlos, grosseiros, uma espécie dos conhecidos capetas. Eles são atribuidos à raiz da mandrágora e são considerados presentes de Satã para o feiticeiro que os evoca.

Mania: deusa etrusca do inferno.

Mantus: deus etrusco do inferno.

Mara: (Budista) um demônio que tenta levar as almas à danação.

Marthin: ver Bathym.

Mastema: sinonimo hebreu para Satan. Líder da raça nascida do cruzamento entre

humanos e demônios.

Melchom: (Desconhecida) o tesoureiro do palácio do inferno.

Melek Taus: demônio yesidi

Mefistófeles, Mefisto: grego, quem evita luz; nome popular do Diabo, segundo Goethe . Personagem do drama Fausto de Goethe (1749 - 1832) , demônio que veio à Terra para satisfazer paixões de Fausto . Julga o mundo com ironia desdenhosa . Seu nome é empregado com sinônimo de homem de caráter perverso, verdadeiramente diabólico.

Merihim: (Desconhecida) o príncipe da pestilência.

Metzli: deusa azteca da noite.

Mezu: no folclore japonês , o demônio com cabeca de cavalo , que dá assistencia ao

Kongo, xerife dos infernos .

Mictian: deus azteca da morte.

Midgard: filho de Loki, descrito como uma serpente.

Milcom: demônio amonita

Molegue: príncipe da "Terra das Lágrimas ", no inferno . Recolhe, com alegria, as lágrimas das mães . É um demônio monstruoso, gotejando o sangue das criancinhas e as lágrimas de suas mães . Apresenta-se com cabeça de bezerro, coroa real , braços esticados para receber suas vítimas humanas . Os amonitas , membros de tribo a leste do Jordão, descendentes de Amon , que derrotaram os gigantes de Zomzomins e ocuparam a região, costumavam adorá-

lo , sacrificando crianças em seu louvor para obterem boas colheitas e vitória nas guerras . Milton e Flaubert a ele fazem referência.

Moloch, Morloch: demônio fenicio a canaanita. O Senhor do País das Lágrimas, é intimamente relacionado com a fertilidade e é muitas vezes reconhecido com uma cabeça de boi. Governa dezembro, exatamente na chegada do inverno no hemisfério norte.

Mullin: primeiro mordomo da casa dos príncipes infernais, o braço direito de Leonardo.

Murmur, Murmúrio: demônio da música, conde do inferno, surgindo como um abutre, de pernas abertas , figurando um soldado gigantesco.

Naamah: Um nome Cristão dado a um demônio, derivado do título de Adonis,

Naaman, que significa "Querido". Como o "querido" da deusa Afrodite ele também deu

seu nome à anêmona, supostamente a "flor" de seu sangue, demônio da sedução.

Naburus, Naberios: (Desconhecida) protetor dos portões do Inferno. Associado com

Cerberos. Um marquês do Inferno.

Nasu: na religião de Zoroastro, representa o demônio feminino que se alimenta de

corpos que acabaram de morrer ou já se encontram em estado de putrefação . Surgem

com se fossem borboletas . Sua residência é o Inferno, no monte Elbroug.

Nebiros: (Desconhecida) forças especiais (mariners) do inferno.

Nergal: deus babilônico das regiões infernais . Pode ser igualado ao deus grego Plutão,

que governava o submundo . Nergal, com o Satã bíblico, habitava originariamente os

céus . Considerados por muitos, como demônio de Segunda classe . Era chefe de polícia

e espião de Belzebu . Esposo de Ereshkigal que , no panteão sumero - arcadiano, é

considerado a senhora do grande lugar, rainha do mundo dos mortos , reinando em seu

palácio, guardando a fonte da vida . Os demônios do mal e da morte são seus

descendentes.

Nihasa: demônio do indio americano.

Nija: deus polaco do mundo subterraneo.

Nina: (Babilônica) Deusa serpente.

Nuton: originário da lenda belga, vivendo sempre em grutas, perto de águas correntes , muito brincalhão, torna-se violento, todavia, se atacado .

Nybras: propagandista dos prazeres da corte infernal . Supervisor dos sonhos, visões, êxtase . Demônio inferior, tido como profeta e charlatão .

Nysroch: chefe da casa do príncipe infernal. De Segunda classe ; preside os prazeres da mesa.

O-Yama: nome japones para Satan.

Orias: (Desconhecida) conde do inferno . Demônio da divinação, perito em astrologia, na metamorfose, carrega sempre uma serpente em cada mão.

Oroan: (Guiana) Demônio do eclipse.

Orthon: (Desconhecida) demônio familiar do conde de Corasse e do conde de Foix. Invisível , sabe tudo o que acontece no mundo . Quando aparece , constuma mostrar-se como uma porca . Dizem possuir ligações com possessões na França e com o Culto Maçon-Satânico de Palladinismo na Itália, século XIX.D

Pan: deus grego da luxuria, depois relegado à demonolatria

Paymon: (Desconhecida) mestre das cerimônias infernais.

Pazuzu: demônio assírio, rei dos espíritos maus do ar , filho de Hanpa . Há no museu do Louvre uma estátua de bronze do século VII , representando Pazuzu, com forma humana, duas asas e dois chifres. Mais informações sobre Pazuzu.

Pérsefone: deusa do inferno , filha de Júpiter e Ceres, mulher de Plutão . É a mãe das fúrias.

Philotanus: (Desconhecida) um demônio de segunda linha a serviço de Belial.

Plutão: (Romana) deus do mundo subterrâneo.

Proserpine: rainha grega do mundo subterrâneo.

Prusias: um dos três demônios a serviço de Satanáquia , grande general das legiões de Satã.

Pyro: (Desconhecida) Um demônio príncipe da falsidade.

Pytho: (Desconhecida) um demônio das mentiras. Um demônio serpente.

Rahu: (Desconhecida) diabo.

Rakshasa: (India) um demônio cuja aparência é no mínimo horrível.

Raum: (Desconhecida) um conde infernal.

Ravana: demônio rakchasa, do épico Ramayana, soberano do Ceilão que raptou Sita, esposa de Rama . Ramayana é um poema sânscrito , aos mesmo tempo religioso e épico, em 50000 versos e sete partes . Celebra a genealogia de Rama, a sua juventude , a luta contra Ravana , raptor de Sita , sua vida e ascenção para o céu . Rama é uma das encarnações de Vichnu na mitologia hindu e deus da Índia, casado com a deusa Sita.

Raymon: demônio poderoso, encarregado das cerimônias infernais , aparecendo na forma de um homem vigoroso, mas com rosto de mulher , coroado com jóias e montando um dromedário

Rimmon: embaixador do inferno na Rússia czarista . Demônio menor, chefe dos médicos, acreditando-se que era capaz de curar a lepra, alguns textos dizem que ele era adorado em Damasco.

Saarecai: demônio menor que habita os buracos da casa , mas não faz mal a ninguém.

Sabazios: demônio frigio, identificado com Dyonisus, adorado como serpente.

Sammael: (Hebraica) "Veneno de Deus". Acredita-se que este anjo da morte tenha sido o demônio que tentou Eva, também é considerado o príncipe do ar. Meramente outro nome de Satã.

Samnu: demônio da Asia Central.

Sardon: conselheiro do inferno, sacrificando as criancinhas nos sabás . Deu origem à expressão "risadas sardônicas ".

Satanchia: (Hebraica/Grega) diabo. O mesmo que Satã.

Sargatanas: brigadeiro do Inferno.

Sedit: demônio do indio americano.

Seirim: demônio cabeludo na forma de bode, que dança nas ruínas da Babilônia, comandado por Azazar.

Sekhmet: (Egípcia) deusa da vingança.

Semiazas: (Desconhecida) dizem que é o líder de todos os anjos caídos.

Set: demônio egipcio. Saiba mais

Shabrini: (Mito Judáico) demônio dos antigos judeus que costumava cegar os homens.

Shedim: demônio destruidor . Dizem ser descendente da serpente, outros dizem ser de Adão , depois da queda, e outros de Deus , que deixou os inacabados , incompletos , por causa do dia do descanso , ou seja, do Sábado.

Para poder localizá-los , devem ser espalhadas cinzas pelo chão, para que esses demônios deixem seus rastros , dependendo , todavia, de uma formula mágica a ser proferida , para que possam ser vistos . Suas garras são de galo e seu chefe é o demônio Asmodeu

Shiva: hindu, o destruidor.

Sidonay: ver Asmodeu.

Sonnilion, Sonnillon: (Armena) deusa do ódio.

Succorbenoth: (Desconhecida) demônio da inveja, dizem também ser o protetor dos portões e pontes.

Súccubos: demônio fêmea, em oposição aos íncubos, tentando os homens durante o sono, nada os detém até conseguirem copular com eles . Costumam visitar os solitários , monges e pastores , aproveitando-se de seus jejuns e abstinências . Reanimam cadáveres que depois de uma noite de amor, voltam ao estado putrefato . Muitas vezes, dizem, tomam a forma da pessoa amada . Plural: Succubi.

Ukobach: demônio inferior e responsável pelo óleo das caldeiras infernais. É o inventor

da frigideira e dos fogos de artifício, aparecendo sempre com o corpo em chamas .

Ukobach, Urobach: (Desconhecida) um demônio do fogo.

Unsere: (Desconhecida) deusa da magia e fertilidade.

Uphir: chefe químico, conhecedor de ervas medicinais e responsável .