As Chaves dos Segredos do Inferno

Grimórios, Fórmulas e Rituais no Caminho da Mão Esquerda



Pharzhuph

Editora Via Sestra

As Chaves dos Segredos do Inferno

Grimórios, Fórmulas e Rituais
no Caminho da Mão Esquerda

Pharzhuph
Editora Via Sestra


JACCAULT

Copyright © 2017 Pharzhuph

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta obra poderá ser reproduzida ou transmitida por quaisquer meios (incluindo fotocópia, *Xerox*, download, gravação, etc.) ou arquivada em qualquer sistema de banco de dados sem a permissão por escrito do autor e editor, exceto nos casos de trechos breves citados em resenhas ou artigos.

Introdução 7
O Falso Diabolismo 13
O Grimorium Verum 16
O Grande Grimório e o Dragão Vermelho 33
A Galinha Negra 47
O Quarto Livro da Filosofia Oculta de Agrippa 63
O Círculo Negro das Evocações e dos Pactos 72
Para se ganhar nas loterias e nos jogos de azar 77
Ritual de Seleção dos Números 85
O Vaso Goético de Fortuna 91
Introdução à Prática Goética 95
Um Esboço da Prática Goética 99
O Ritual de Evocação Simplificado 115
Demonolatria, Religião e Fé 123
Litania a Chavajoth 125
Hino a Satã 127
Clavis Inferni 131
Bibliografia 151

Aos inexoráveis Dragões Negros Primordiais,
Aos Espíritos dos Poderosos Mortos.
E à Minha Pequena e Amada Liliane.

Introdução

Um grimório, segundo a definição dos dicionaristas contemporâneos, é um livro que apresenta fórmulas, orientações e procedimentos utilizados por magos e feiticeiros. Costuma se referir a livros de conteúdo aparentemente indecifrável e de discurso incerto ou confuso. O termo utilizado na língua portuguesa advém do vocábulo francês *grimoire* e tende a ser interpretado como uma espécie de corruptela da palavra francesa *grimmaire* (gramática). Pode-se dizer que a gramática latina era – e ainda é – ininteligível para o povo, o que nos leva a supor razoavelmente que o termo grimório designe um livro cujo entendimento se reserva aos poucos indivíduos que possuem as chaves fundamentais para a compreensão dos segredos manifestados em suas páginas e que estejam habituados com sua estrutura e linguagem. O estudo basilar do vocábulo nos remete aos étimos nas palavras gregas γραμμα (*gramma*), γραμματα (*grammata*) e γραμματευς (*grammateus*); que por sua vez se referem às letras e aos registros escritos (*gramma*), aos conjuntos de palavras e às gramáticas propriamente ditas (*grammata*) e aos escribas e professores eruditos capazes de transmitir o conhecimento (*grammateus*).

É certo que a produção de livros como empreendimento econômico – mesmo que em pequena escala – teve início somente a partir de 1455 com a invenção[1] do processo de impressão de Johannes Gutenberg que utilizava tipos móveis de metal. Os livros produzidos antes desse período eram resultado de extensos processos artesanais muito elaborados e onerosos que impediam a rápida multiplicação e a divulgação da arte literária, tais obras são atualmente conhecidas como incunábulos[2].

O movimento literário francês conhecido como *Bibliothèque Bleue* (Biblioteca Azul), originado na região de Troyes no início do século XVII e que se estendeu até a metade do século XIX, foi um fator proeminente na disseminação dos grimórios e dos livros associados à magia pelo mundo. O gênero *Bibliothèque Bleue* era caracterizado especialmente por livros produzidos em larga escala com impressões de baixa qualidade destinados a disseminar entretenimento para as poucas pessoas que sabiam ler. Por vezes, o papel utilizado nas impressões das capas possuía uma coloração azulada, o que resultou na denominação da forma literária. Os livros eram produzidos pelas casas editoriais e vendidos a preços relativamente acessíveis. Os títulos eram bastante diversificados e abrangiam temas como culinária, guias práticos para os mais diversos fins, catecismos, livros de orações, astrologia e, evidentemente, os grimórios, os livros de magia, feitiços e encantamentos. Obras como *Le Dragon*

Rouge, *Le Grand Grimoire*, *La Grande Danse Macabre*, *Le Secret des Secrets de la Nature*, *Les Jugements Astronomiques des Songes*, *Malleus Malleficarum*, *La Vie du Fameux Gargantua*, *De la Démonomanie des Sorciers*, *Gremoire du Pape Honorius*, *Grimorium Verum*, *Les Véritables Clavicules de Salomon*, *Grand* e *Petit Albert*, *Enchiridion Leones Papae*, *Discours des Sorciers*, dentre muitas outras, foram impressas repetidamente e muitos exemplares desse período sobreviveram até nossos dias.

A xilogravura, técnica de impressão gráfica feita a partir de moldes de madeira entalhados em relevo, foi amplamente difundida na ilustração dos volumes característicos desse gênero literário. As belas imagens de volumes como *Das Buch Belial*, *Le Grand Grimoire*, *Malleus Malleficarum* e *Compendium Maleficarum* tornaram-se célebres e figuram em milhares de livros relacionados à magia.



Satã ministrando o batismo ao neófito.
Xilogravura encontrada no *Compendium Maleficarum*, de Francesco Maria Guazzo, edição de 1611.

Os grimórios sempre estiveram rodeados por uma intensa bruma mítica, envoltos a mistérios diversos sob uma aura obscura de franco diabolismo. Aos mais conhecidos reputam-se lendas, superstições e confusos anátemas. Em tempos já considerados modernos, possuir um grimório poderia ser um indício de que o proprietário mantém laços ou pactos com os poderes das trevas e com os demônios. Owen Davies, em sua obra *Grimoires – A History of Magic Books*[3], menciona que em 1804, mesmo ano em que Napoleão supostamente se proclamou imperador, houve um julgamento contra um homem que possuía um

exemplar do *Grand Grimoire*. O réu afirmava que tocar o livro seria o suficiente para convocar a presença do diabo. Um oficial do governo abriu e tocou o livro em público para demonstrar o absurdo proclamado e o demônio não apareceu, por fim, o acusado incriminou o próprio oficial do governo, a ele atribuindo poderes sobrenaturais capazes de silenciar Satã.

No final do século XIX surgiram no Brasil os primeiros livros que se aproximavam da aura mítica dos grimórios tradicionais. Atribuídos a São Cipriano, a Nostradamus e uns poucos anônimos, espalharam-se rapidamente e ainda hoje estão sob a névoa supersticiosa do sobrenatural e do oculto.

Muitos dos volumes atribuídos a Cipriano não passam de excertos retirados de grimórios antigos e livros medievais de magia, salvas algumas poucas e raras exceções. Aos livros de São Cipriano atribuem-se poderes de resistir ao fogo, de aproximar deliberadamente os poderes das trevas (mesmo contra a vontade do leitor), de infligir danação aos seus proprietários e mais algumas caricatas e grotescas peripécias. Alguns desses tomos brasileiros possuem caráter mais jocoso do que esotérico, as diversas corruptelas, os crassos erros de tradução, a dilapidação das xilogravuras e as tentativas burlescas de reproduzir figuras como a de Baphomet, por exemplo, beiram à zombaria.

Através de esforços combinados entre importantes bibliotecas, reconhecidas universidades e empresas multinacionais de informação, é possível consultar e ler o conteúdo integral de quase todos os grimórios que tiveram edições impressas desde o século XVI. É relativamente fácil e simples realizar buscas pela Internet e encontrar títulos originais escaneados em bibliotecas digitais hospedadas por grandes plataformas. Esse acesso à informação e aos registros históricos facilitou profundamente às editoras esotéricas meios de publicarem traduções dos mais diversos grimórios e livros sobre magia cujos direitos autorais se extinguiram e que agora pertencem ao domínio público.

Muitos foram os elementos que concorreram para impulsionar a notoriedade dos grimórios: a ignorância das massas, mesmo dos indivíduos que inocentemente procuram algum esclarecimento nas vias do ocultismo e da magia prática; o desejo que algumas pessoas nutrem para encontrar caminhos menos árduos para driblarem as dificuldades e problemas com os quais não têm aptidão ou vontade verdadeira para solucionar; em tempos mais antigos, a falta de assistência dos poderes e do estado aliadas à falta de condições mínimas para se sustentar a vida e manter a saúde; a ânsia para satisfazer à luxúria e à concupiscência irreprimíveis; a ganância pelo dinheiro; a sede pelo poder e pela influência sobre as pessoas e sobre o povo; a curiosidade pelo oculto e pelo desconhecido esotérico imaginário. Em menor número estão os indivíduos que laboram seriamente nas sendas sinistras da tradição, pessoas que buscam

sinceramente pelas chaves ocultas *re-veladas* em antigos alfarrábios, indivíduos dispostos a encontrarem suas próprias verdades, rompendo os grilhões que impedem o atravessar dos véus da ilusão, sacrificando o que há de mais sagrado em busca da própria evolução.

A obra que ora apresentamos ao leitor pretende expor as maneiras fundamentais de aplicação prática dos segredos contidos nos principais grimórios na via de consecução mágica sinistra. Revelando as chaves dos segredos do inferno, pretendemos indicar meios que permitam ao leitor aumentar seu campo de experiências seguindo os antigos sinais e as fórmulas obscuras dos tomos proibidos. Nas páginas seguintes banimos o espectro decrépito e jocoso do logos morto e dos falsos deuses, apresentando o lado sinistro da investigação mágicka e mística empreendida no singular universo dos principais grimórios tradicionais.

O Falso Diabolismo

Aos grimórios medievais mais conhecidos costuma-se reputar a fama do mais franco diabolismo. Volumes como *Le Grand Grimoire*, *Le Dragon Rouge*, *Il Vero Drago Rosso*, *Grimorium Verum*, *Gremoire du Pape Honorius*, *Picatrix*, *Lemegeton*, *Clavicula Salomonis*, *Clavis Inferni*, *Das Buch Belial*, *La Poule Noire* e muitos outros foram acusados por séculos por conterem os mais diversos processos de magia negra, crimes e necromancia. Nos clássicos anônimos Breviário de Nostradamus e Magia Negra, e até mesmo no Livro da Magia Cerimonial, de Arthur Edward Waite, encontram-se inúmeras referências sobre o baixo caráter dos indivíduos que se interessam por tais volumes amaldiçoados.

No interessante e recomendável Dogma e Ritual da Alta Magia, de Eliphas Levi, o autor fala que o evocador do diabo deve, antes de tudo, ser da religião que admite um diabo criador e rival de Deus. Um firme crente na religião do diabo estaria influenciado pelo axioma mágico: “no círculo da sua ação, todo verbo cria o que afirma”. Para ser bem sucedido nas invocações infernais seria preciso uma teimosia invencível, consciência endurecida no crime, aparentar ignorância, fé obstinada e uma ideia diferente a respeito da divindade.

Ao analisar friamente a constituição da maioria dos grimórios medievais verifica-se uma estrutura praticamente comum em sua composição: a suposta submissão que os poderes infernais teriam diante de Jeová e de sua demiúrgica hoste de emissários, anjos e inteligências. O cerne dos escritos dos grimórios se estriba no pretenso poder que se empresta de uma divindade morta para fazer com que as forças obscuras e infernais obedeçam ao karcista oficiante. A lógica embotada de um deus caquético que sobressai sobre as diversas hierarquias infernais alude a um universo dualista governado por branco e preto, preenchido pelo espectro ilusório e contraproducente de correntes religiosas cristãs, muçulmanas e judias. O karcista[4] contemporâneo, alinhado à Via Sinistra, refutará tal lógica e procurará encontrar as chaves para a consecução mágicka baseada nos escritos antigos. Não se inclinará a seguir *ipsis litteris*[5] – tal como estão escritas – as instruções ou fórmulas contidas nesses tomos antigos. Procurará uma postura questionadora e pesquisará nas obras clássicas de magia como os processos podem ser utilizados na via em que está inserido. Seguirá a própria intuição, inteligência, aplicação e experiência, contestando, rejeitando e negando o que lhe parecer inconveniente.

É importante ressaltar que o conteúdo parcial de muitas obras e grimórios antigos indica procedimentos que não podem ser levados a cabo por nenhum indivíduo são. Muitas das instruções envolvem atos atualmente criminosos e contrários à legislação vigente em variados aspectos. Salienta-se que alguns desses procedimentos estão delineados e foram abordados na presente obra somente para fins de informação e

conhecimento. Em hipótese alguma o leitor deverá tomar a inclinação para agir de maneira criminosa, sendo ele mesmo o único responsável pelos próprios atos.

GRIMORIUM
VERUM

Vel probatissimè Salomonis Claviulæ Rabini Hebraïci in quibus tum naturalia tum super naturalia secreta licet abditissima in promptu apparent modò operator per nessaria et contenta faciat scia tamen oportet Demonum potentia dum taxat per agantur;

Traduit de l'Hébreu par PLAINGIÈRE, Jésuite Dominicain, avec un Recueil de Secrets curieux.



A MEMPHIS,
Chez Alibeck, l'Egyptien.
1517.

O Grimorium Verum

O *Grimorium Verum*, também conhecido por seu título As Verdadeiras Clavículas de Salomão, é uma obra de pequeno volume que basicamente apresenta uma hierarquia infernal e orienta sobre a execução de invocações e conjurações. O breviário apresenta os procedimentos para a preparação do oficiante, o traçado dos círculos mágicos, as maneiras para se confeccionar os utensílios e apetrechos mágicos mais diversos. A data de sua publicação é desconhecida, embora uma de suas edições mais antigas afirme que teria sido editado no ano de 1517.

Uma de suas edições atuais mais fiéis e completas foi publicada no ano de 2007 pela editora *Createspace*, em inglês, editada e traduzida por Joseph H. Peterson. O primeiro volume da obra *Thesaurus Magicus*[6], de Humberto Maggi, é uma das mais importantes que abrangem o conteúdo do *Grimorium Verum* no idioma português e merece bastante atenção.

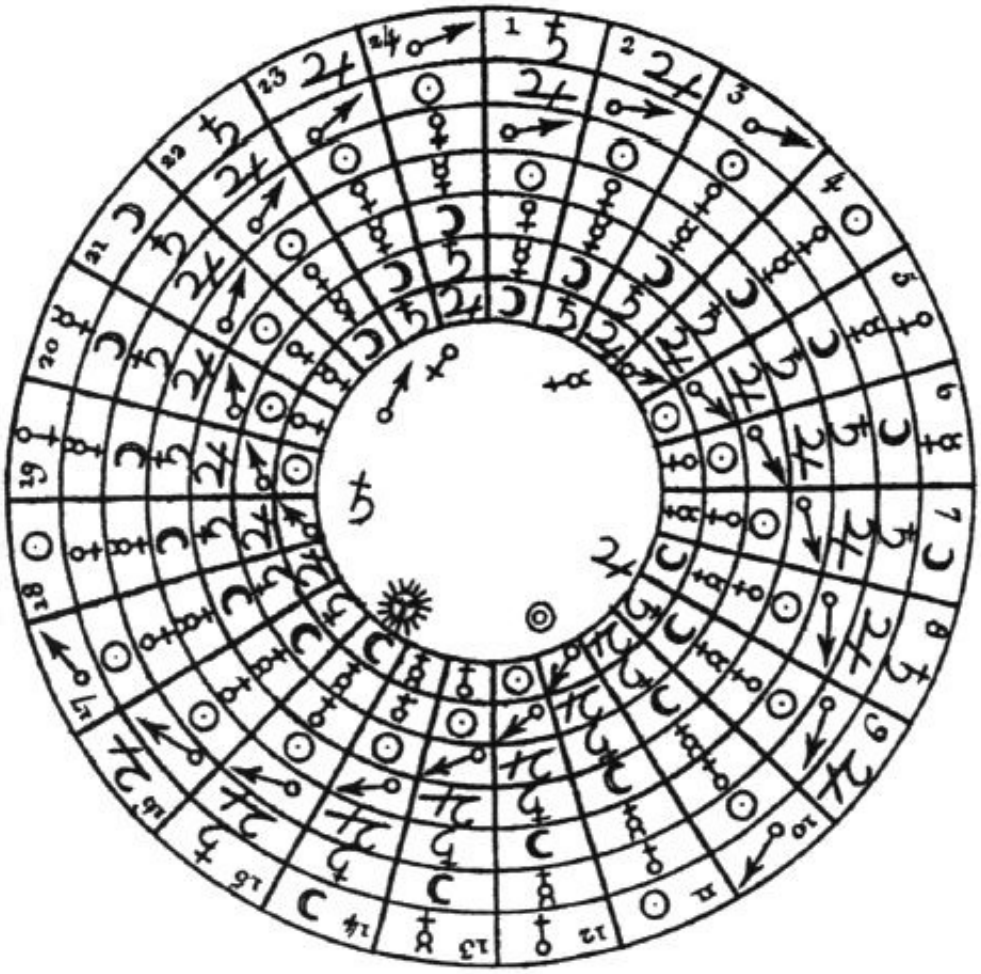
O *Grimorium Verum* é dividido em três partes principais.

A primeira parte contém os caracteres e sinais referentes aos espíritos ou demônios, glifos utilizados para fazer com que os espíritos venham ao serem chamados, concordem com os pedidos do oficiante e sejam apropriadamente banidos. Apresenta a hierarquia infernal, os poderes característicos de cada espírito e suas principais qualidades.

A segunda parte pretende ensinar os segredos naturais e sobrenaturais que são operados através dos demônios e os meios de usá-los sem fraudes, enganos ou artifícios.

A terceira parte afirma conter a grande chave de toda obra e seu correto método de aplicação.

No início do tomo encontra-se a grande roda da esfera planetária, contendo a chave da influência astrológica sobre as horas.



A hierarquia infernal apresentada pelo *Grimorium Verum* classifica os espíritos ou demônios em graduação decrescente. Os poderes superiores pertencem à tríade formada por Lúcifer[7], Beelzebuth e Astaroth e descendem aos espíritos de ordem inferior gradualmente.

Lúcifer apareceria ao karcista na forma de um garoto muito bonito, quando furioso se manifestaria de cor avermelhada, todavia em aparência não monstruosa. Os espíritos a ele subordinados residiriam na Europa e na Ásia.

Beelzebuth tomaria formas monstruosas, revelando-se como um novilho, como um bode de cauda longa ou na figura de uma grande mosca. Quando irado, vomitaria chamas e uivaria como um lobo. Os demônios obedientes a Beelzebuth, conforme o *Grimorium Verum*, habitariam a África.

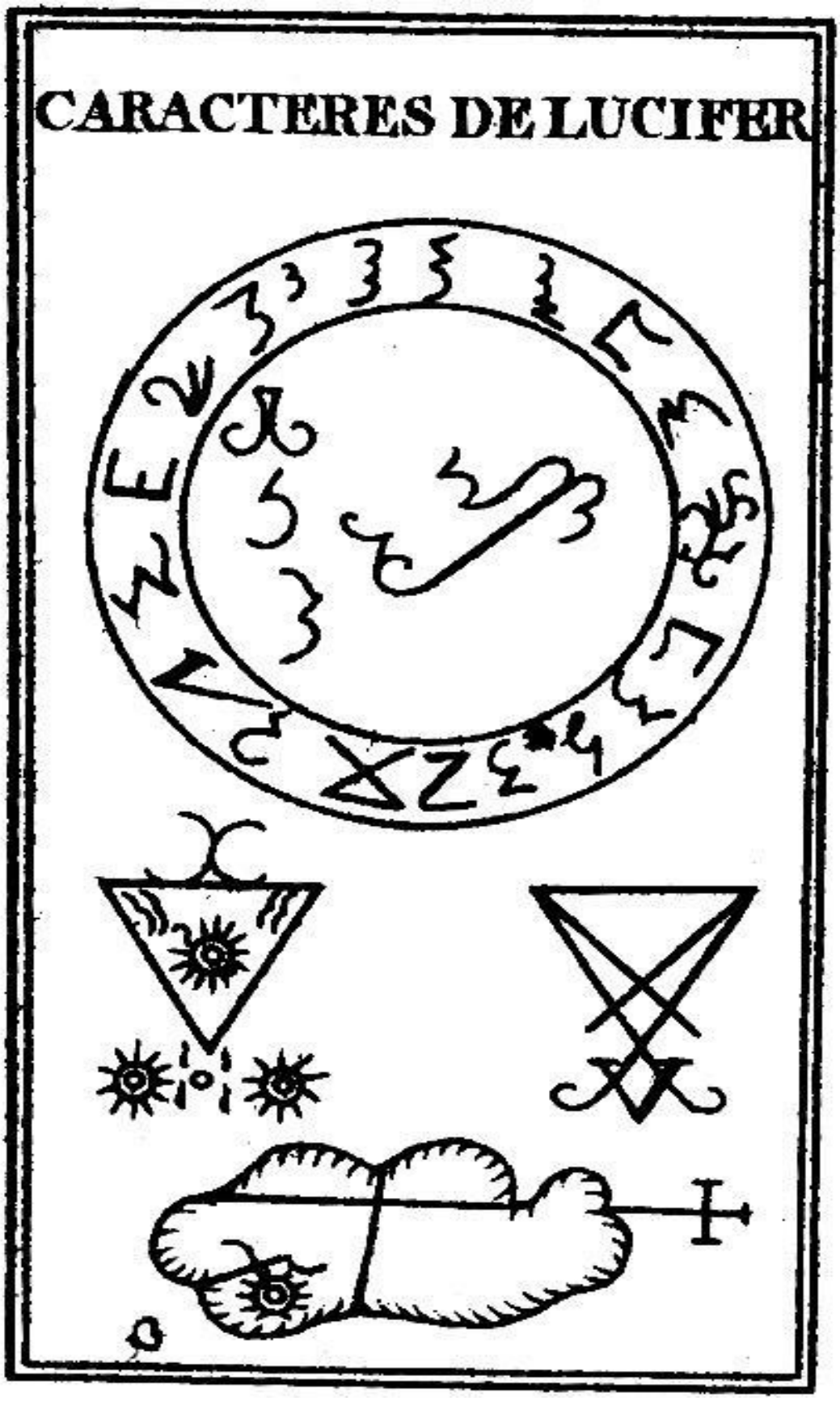
Astaroth poderia surgir[8] em forma humana negra e branca e, às vezes, na aparência de um asno e seus súditos pertenceriam à região das Américas.

Para realizar as invocações de Lúcifer, Beelzebuth e Astaroth basta utilizar os sinais que lhes são característicos revelados pelos próprios espíritos, segundo

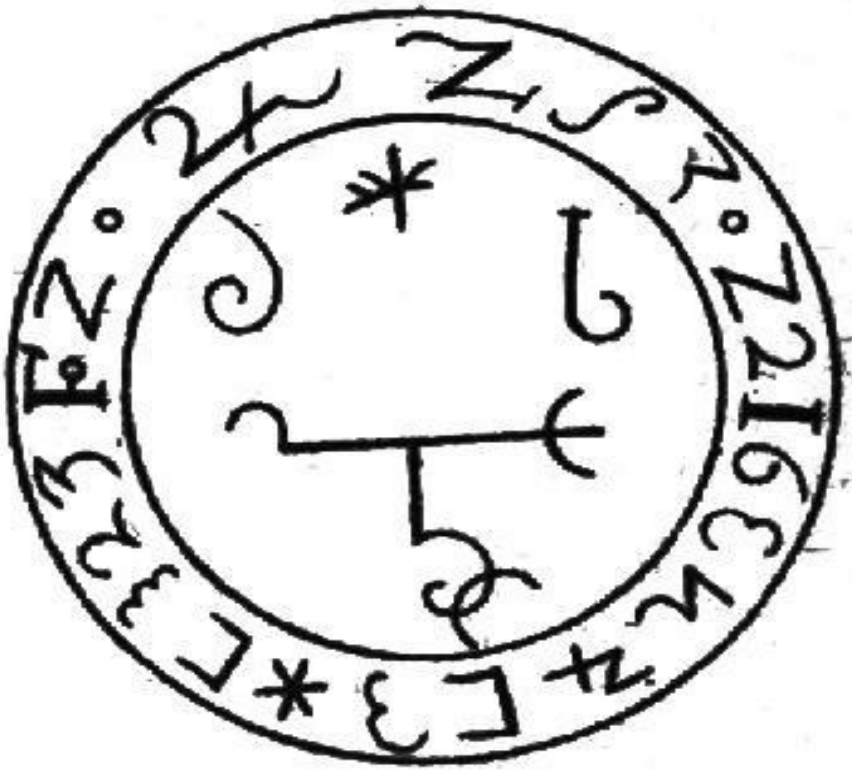
o *Grimorium Verum*.

Seguindo a hierarquia apresentada no grimório, Lúcifer comanda Put Satanakia e Agalierap; Beelzebuth rege Tarchimache e Fleruty; e Astaroth lidera Sagatana e Nesbiros, cujos sinais são apresentados a seguir, com exceção dos glifos de Tarchimache que não aparecem no *Grimorium Verum*.

CARACTERES DE LUCIFER



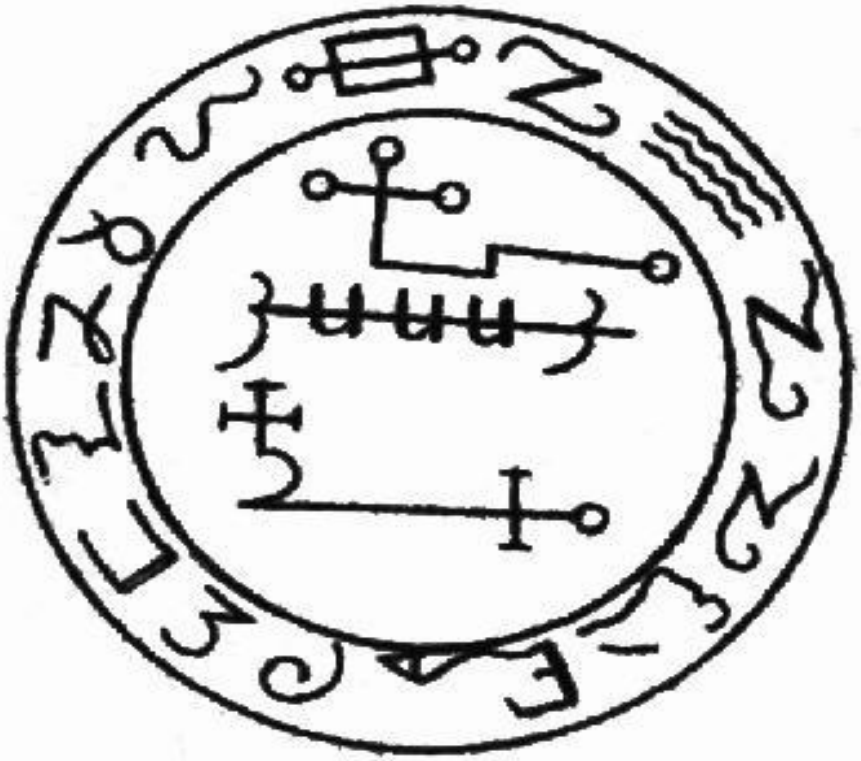
CARACTERES
DE BELZEBUTH







CARACTERES D'ASTAROTH.





Put Satanakia



Agalierap



Fleruty



Sagatana



Nesbiros



O *Grimorium Verum* lista ainda outros demônios que estão sob o comando do Duque Syrac:

Clauneck – exerce poder sobre as riquezas, faz com que tesouros sejam encontrados. Pode conceder fortuna a quem fizer pacto com ele. É muito amado por Lúcifer. É Clauneck (ou Claunech) quem faz o dinheiro aparecer. Seja obediente a Clauneck e ele será obediente a você.

Musisin – tem poder sobre os senhores principais de um reino ou estado. É capaz de mostrar tudo o que ocorre em repúblicas, conciliábulos e com assuntos referentes aos aliados.

Bechaud – governa os fenômenos naturais, inclusive as tormentas, tempestades, relâmpagos, trovões, chuva e granizo.

Frimost – tem poder sobre as mulheres. Pode ajudar o karcista a obter o que quiser delas.

Klepoth – governa a experiência onírica e pode fazer o karcista ver toda sorte de danças.

Khil – tem poderes físicos geológicos. Causa catástrofes e terremotos.

Merfilde – tem o poder de fazer o karcista ser transportado para qualquer lugar.

Clistheret – atribui-se a ele o poder de trazer o dia ou a noite sob o comando do karcista.

Sirchade – governa a experiência que leva o karcista a ter visões de todos os animais naturais e sobrenaturais.

Segal – é capaz de reproduzir qualquer prodígio.

Hicpacth – tem poderes para trazer instantaneamente até o karcista qualquer indivíduo que queira.

Humots – exerce poderes sobre as artes literárias e pode trazer qualquer livro que se queira.

Frucissière – tem os poderes para ressuscitar os mortos e fazê-los falar.

Guland – pode causar todo e qualquer tipo de doença e infligir chagas.

Surgat – conhece os segredos para abrir todos os tipos de fechaduras.

Morail – confere o poder da invisibilidade a objetos e pessoas.

Frutimière – pode ser chamado para preparar e conduzir festins sob o comando do oficiante.

Huictiigaras – governa os mistérios do sono, podendo causá-lo ou retirá-lo.

Sob a liderança de Satanáquia e Sataniciæ estão outros quarenta e quatro[9] demônios, dos quais quatro têm posições mais elevadas, a saber: Sergutthy, Heramael, Trimasel, e Sustugriel.

Sergutthy – quando sob auspícios favoráveis, tem poder sobre donzelas e esposas.

Heramael – ensina a arte da cura e o conhecimento completo sobre qualquer doença. Pode revelar as virtudes naturais das plantas, onde encontrá-las, quando escolhê-las e como prepará-las para restaurar a saúde.

Trimasael – ensina os segredos da alquimia e como operar a transmutação dos metais.

Sustugriel – ensina diligentemente a arte e a ciência da magia. Indica os espíritos familiares que podem ser utilizados para todos os propósitos.

Elelogap reina sobre os assuntos ligados à água e está sob o comando de Agalierept e Tarihimal. Nebirots governa Hael e Sergulath. Hael concede o dom das línguas. Sergulath dá instruções sobre como se infiltrar nas proteções dos inimigos e revela a estratégia empregada por eles. Sob o comando dos espíritos mencionados estão ainda:

Proculo – provoca sono que pode durar vinte e quatro horas e conceder o conhecimento sobre as esferas do sono.

Haristum – tem o poder de proteger qualquer indivíduo do fogo e das chamas.

Brulefer – pode fazer qualquer pessoa ser amada pelas mulheres.

Pentagnony – concede o afeto dos grandes senhores e a invisibilidade.

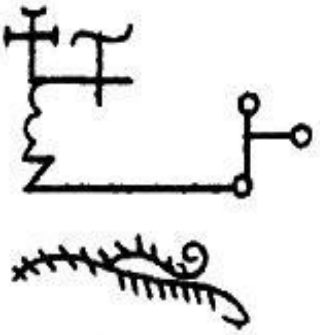
Aglasis – pode transportar qualquer pessoa a qualquer parte do mundo.

Sidragosum – pode fazer qualquer mulher ou donzela dançar nua.

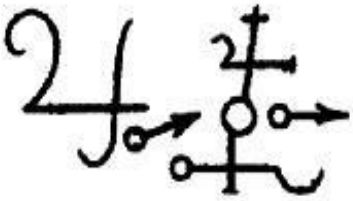
Minoson – concede a vitória em qualquer tipo de jogo.

Bucon – pode causar ódio e ciúme entre um casal.

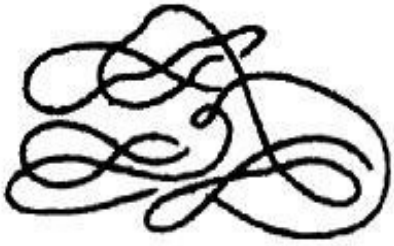
Minosons



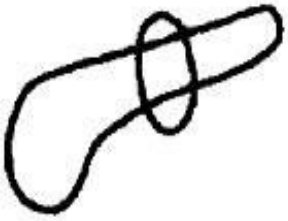
Bucon



Klepoth



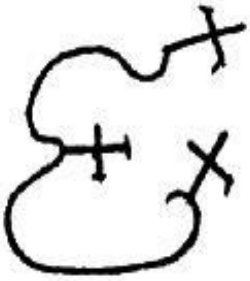
Khil



Merfilde



Clistheret



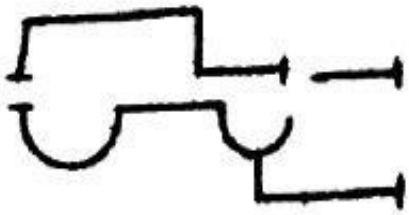
Sirchade



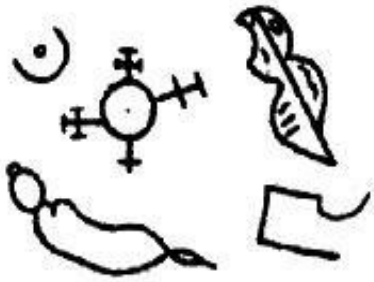
Segal



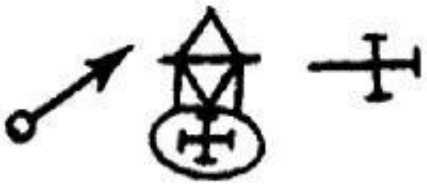
Hicpacth



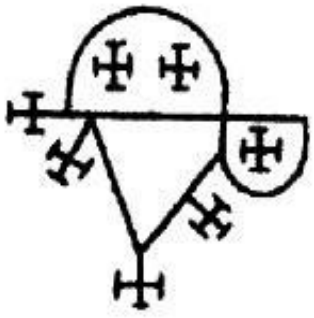
Humots



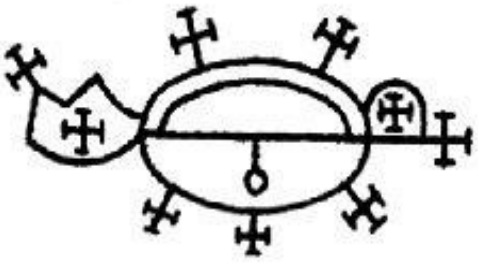
Frucissière



Guland



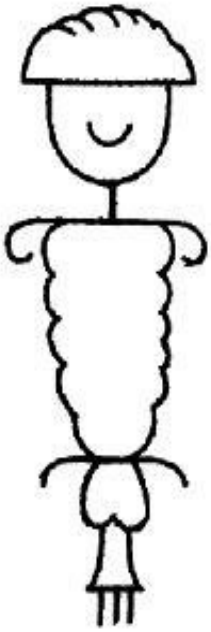
Morail



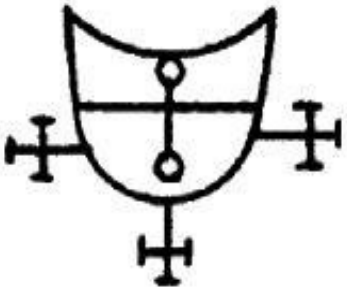
Surgat



Frutimière



Huictiigaras



Observa-se pela prática acurada que os caracteres e as conjurações de Lúcifer, Beelzebuth e Astaroth, tais como transcritas no Grimorium Verum, possuem uma forte conotação operativa capaz de produzir os mais intensos efeitos na via de consecução mágica cerimonial. Ordens secretas alinhadas ao Caminho da Mão Esquerda utilizam tais conjurações em diversos gêneros de operações mágicas e religiosas, desde as mais singelas orações de caráter demonólatra até as celebrações de missas negras e rituais de magia sexual. As palavras correntes das conjurações possuem as características mencionadas por Aleister Crowley em sua obra *Magick*, especialmente no capítulo Do Silêncio e do Segredo, e dos nomes Bárbaros de Evocação. Como Mestre Therion infere em sua obra[10]:

> "É verificado pela prática (confirmando a asserção de Zoroastro) que as mais potentes conjurações são aquelas em linguagens antigas e talvez esquecidas, ou as que estão em um jargão corrupto, até uma língua que possivelmente nunca teve significado. Destas, há diversos tipos principais. A "Invocação Preliminar" na Goétia é constituída principalmente com corruptelas de nomes Gregos e Egípcios. Por exemplo, "Osorronnophris" para "Asar Un Nefer".
>
> As conjurações dadas pelo Dr. Dee são uma linguagem chamada Angélica ou Enoquiana. Sua fonte original até agora ainda não foi identificada por pesquisa, mas é uma linguagem e não um jargão, pois tem estrutura própria, e há traços de gramática e sintaxe.
>
> Seja o que for, ela é efetiva. Mesmo o principiante descobre que "coisas acontecem" quando ele a emprega: e isto é uma vantagem – ou desvantagem! – que nenhuma outra linguagem conhecida tem. Para tudo isso é necessário perícia. Isto necessita prudência!"

As conjurações aparecem em diversos outros grimórios com algumas pequenas variações. A transcrição apresentada no final do presente capítulo é uma reprodução da edição do Grimorium Verum supostamente publicada em 1517.

Conjuração de Lúcifer

Lucifer ✻ Ouyar ✻ Chamaron ✻ Aliseon ✻ Mandousin ✻ Premy ✻ Oriet ✻ Naydrus ✻ Esmony ✻ Eparinesont ✻ Estiot ✻ Dumosson ✻ Danochar ✻ Casmiel ✻ Hayras ✻ Fabelleronthon ✻ Sodirno ✻ Peatham ✻ *venite* Lucifer. ✻ *Amen.*

Conjuração de Beelzebuth

Béelzébuth ✻ Lucifer ✻ Madilon ✻ Solymo ✻ Saroy ✻ Theu ✻ Ameclo ✻ Segrael ✻ Praredun ✻ Adricanorom ✻ Mártiro ✻ Timo ✻ Cameron ✻ Phorsy ✻ Metosite ✻ Prumosy Dumaso ✻ Elivisa ✻ Alphrois ✻ Fubentroty ✻ *Venite* Béelzébuth. *Amen.*

Conjuração de Astaroth

Astaroth ✱ Ador ✱ Cameso ✱ Valuerituf ✱ Mareso ✱ Lodir ✱ Cadomir ✱ Aluiel ✱ Calniso ✱ Tely ✱ Pleorim ✱ Viordy ✱ Cureviorbas ✱ Cameron ✱ Vesturiel ✱ Vulnavij ✱ Benez ✱ meus Calmiron ✱ Noard ✱ Nisa Chenibranbo Calevodium ✱ Brazo ✱ Tabrasol ✱ *Venite* ✱ Astaroth. ✱ *Amen*.

LE GRAND

GRIMOIRE

AVEC LA GRANDE

CLAVICULE

DE SALOMON,

ET LA MAGIE NOIRE, où les Forces Infernales, DU Grand Agrippa, pour decouvrir tous les Trèsors cachés, *ET* le faire obéir à tous les Esprits; *ET* le fameux Secret de parler aux Morts. Suivi de tous les Arts Magiques.



1411.

O Grande Grimório e o Dragão Vermelho

Faz-se primal esclarecer que os livros amplamente conhecidos pelos nomes de Dragão Vermelho, o Grande Grimório e os Segredos do Inferno são compostos quase que totalmente pelo mesmo conteúdo, incluem-se nessa similaridade tanto os textos, quanto as ilustrações e seus eventuais complementos.

Originalmente o volume se chamava *Le Grand Grimoire*.

É impossível determinar com precisão a data em que teria surgido sua primeira edição. Os exemplares impressos mais antigos sugerem que pode ter aparecido no período de transição entre a Idade Média e a Idade Moderna. Algumas fontes alegam que há cópias manuscritas reproduzidas por escribas no início do século XV, porém não há evidências claras e inequívocas de incunábulos sob os títulos de Dragão Vermelho ou Grande Grimório por volta de 1411, como sugerem alguns estudiosos e os manuscritos que chegaram até nossos dias. Outras fontes, não mais seguras, insinuam que tais manuscritos estariam devidamente protegidos nas estantes proibidas das bibliotecas do Vaticano. Os *Index Librorum Prohibitorum* dos anos 1569, 1664 e 1761 não mencionam obras designadas pelos nomes *Dragon Rouge*, *Drago Rosso* ou *Grand Grimoire*, também não mencionam o suposto editor ou autor, Antonio Venitiana Del Rabina.

As edições de 1825 e 1845 do *Dictionnaire Infernal*, de Collin de Plancy, apresentam o Dragão Vermelho como tendo sido impresso em 1521 sob a definição: "*Le dragon rouge, ou l'art de commander les esprits celestes, aériens, terrestres, infernaux, avec le vrai secret de faire parler les morts, de gagner toutes les fois qu'on met aux loteries, de découvrir les trésors cachés*[11]". Na obra de Plancy, o *Grand Grimoire* é citado como: "*Le grand grimoire avec la grand clavivule de Salomon, et la magie noire ou les forces infernales du grand Agrippa, pour découvrir les trésors cachés et se faire obéir à tous les sprits ; suivis de tous les arts magiques*[12]", porém não há referência sobre a data de publicação.

No final do século XIX, por volta de 1891, Stanislas de Guaita afirmou possuir uma reimpressão de baixa qualidade relativamente moderna do Dragão Vermelho, segundo Guaita: "uma reimpressão mal feita da edição de 1521, que pretende passar como tendo sido impressa no ano seguinte (1522)"[13].

A forma literária francesa conhecida como *Bibliothèque Bleue* (Biblioteca Azul), originada na região de Troyes no início do século XVII, ajudou a

disseminar amplamente os títulos *Le Grand Grimoire* e *Le Dragon Rouge*. Ambos os tomos circularam pela Europa, certa e claramente durante o século XVIII, não em latim, mas nos idiomas francês e italiano, posteriormente em espanhol. A indústria livreira francesa se iniciou praticamente no século XVII, mas só tomou fôlego a partir do século XVIII, influenciada pelo Iluminismo e pela exploração comercial do mercado editorial. Kennet Granholm menciona em sua obra *Dark Enlightenment*[14] que talvez o manuscrito original tenha surgido no início do século XVIII.

Owen Davies, em sua obra *Grimoires – A History of Magic Books*[15], situa a data da primeira edição do *Grand Grimoire* entre 1702 e 1750, segundo o autor, o Grande Grimório possuía significativa popularidade e teria sido o primeiro grimório de caráter categoricamente diabólico, sensacional e perigoso por transmitir instruções explícitas sobre como evocar Lucifuge Rofocale e com ele fazer pacto. Davies explana que o Dragão Vermelho teria sido trazido à luz no início do século XIX e que se tratava de uma nova versão do *Grand Grimoire*.

Eliphas Levi, em seu *Dogme et Rituel de La Haute Magie*[16], assinala que o Dragão Vermelho seria uma espécie de falsificação propositalmente desfigurada do livro conhecido como Grande Grimório. A *Bibliothèque Bleue* certamente produziu inúmeras edições sob ambos os títulos e de conteúdos assombrosamente similares, manobra muito utilizada na produção e na criação de obras derivadas dos textos atribuídos a Salomão e de outros livros relacionados à magia e à feitiçaria.

O texto costuma ser apresentado como “a arte de comandar os espíritos celestes, aéreos, terrestres e infernais; incluindo o verdadeiro segredo de fazer os mortos falarem, de ganhar sempre nas loterias, de descobrir os tesouros ocultos, etc.” é formado basicamente por um prefácio e quatro capítulos fundamentais aos quais se acrescentam: o *Centum Regum*, o *Sanctum Regnum* (chamado, o segundo livro) e os Segredos da Arte Mágica do Grande Grimório. Em algumas edições costuma figurar um complemento chamado A Galinha Negra, título abordado na presente obra em capítulo específico.

O autor do prefácio qualifica o livro como uma coletânea à qual sugere ter reunido o cerne de mais de vinte alfarrábios, infere que “os sábios afeiçoados aos mistérios da ciência divina (ou oculta) o considerarão como o mais precioso tesouro do universo” e que “os incrédulos e os prevenidos se darão ao trabalho de seguir passo a passo a senda delineada e verão a verdade banir de sua mente o medo que pode ter causado uma série de testes frustrados”. O primeiro capítulo, cuja autoria é amiúde reputada a Antonio Venitiana Del Rabina, enaltece a raridade do livro e deduz que a obra é aquela que os charlatães tentaram

falsificar ao longo dos séculos para tirar o dinheiro dos ingênuos. O capítulo inicial afirma que a obra teria sido copiada dos escritos do rei Salomão, cujos originais foram descobertos por puro acaso. O segundo capítulo trata das preparações, das precauções e do sacrifício oferecido a Adonay. O capítulo terceiro apresenta a maneira de se confeccionar o bastão misterioso ou a verga fulminante. O quarto capítulo descreve a maneira de se traçar o círculo mágico e fornece as demasiadamente pretensas instruções sobre como conjurar Lúcifer e evocar Lucifuge Rofocale.

Uma particularidade das edições francesas do Dragão Vermelho é que o *Centum Regum*, inserido imediatamente após o quarto capítulo, é apresentado integralmente no idioma italiano. O *Centum Regum* inicia com a soberba *Chiamata di Lucifero*, notória invocação a Lúcifer composta por dezenove nomes bárbaros, sobre a qual se afirma tratar de uma das mais poderosas e eficazes fórmulas de conjuração e avocação presentes na magia obscura tradicional. Utilizadas no contexto ideal, tais palavras teriam o poder de abrir canais de comunicação com os planos internos mais obscuros e trazer ao universo do praticante as mais sinistras e densas formas espirituais além de sua própria constituição íntima. A *Chiamata di Lucifero* é utilizada na celebração de missas negras contemporâneas e compõe uma parte importante da liturgia luciferiana tradicional, além de ser amplamente utilizada pelos adeptos da via sinistra.

O segundo livro, contendo o *Sanctum Regnum* da Clavícula, também conhecido como *Pacta Conventa Dæmoniorum*, pretende apresentar o verdadeiro modo de fazer pactos com quaisquer espíritos que se queira. É nesse capítulo que se expõe a hierarquia infernal, os nomes e os ofícios dos principais espíritos, seus principais símbolos e sinais, além da forma de se elaborar o cerimonial relativo aos pactos.

A parte última do Dragão Vermelho é chamada de os Segredos da Arte Mágica do Grande Grimório, onde se apresenta inicialmente a *composition de mort, ou la pierre philosophale*[17] e outros procedimentos ao vasto cabedal das bulas comuns aos principais grimórios tradicionais. Sobre a composição de morte ou a pedra filosofal, Eliphas Levi menciona em sua obra[18]: “é uma espécie de água forte, cobre, arsênico e azebre”.

Desde os tempos imemoriais o vulgo jamais possuiu a inclinação para se dedicar à Grande Obra, seu interesse particular pelos grimórios e pelos livros de magia antigos se estriba sobretudo na intenção de saciar o mordaz apetite de baixos impulsos, de procurar atalhos enigmáticos para resolver os problemas com os quais não tem aptidão de lidar e conseguir o favorecimento social, posses

e fortuna. A vontade incontrolada do vulgo serviu de combustível para alimentar a disseminação de tais obras que influenciariam não somente a imaginação popular, mas também o engenho dos poucos indivíduos que verdadeiramente se dedicam à consecução mágica na Via Sinistra.

Não muitos indivíduos seriam capazes de seguir à risca os fantásticos procedimentos delineados nas páginas dos antigos grimórios, porém, certamente, cada uma das faces impressas revela um aspecto sombrio e oculta ao vulgo a essência dos mistérios.

Datam do final do século passado alguns relatos inequívocos sobre a utilização prática de algumas das chaves ocultas inerentes ao Dragão Vermelho. Dois adeptos entusiasmados haviam se embrenhado nas trilhas espinhosas da via sinistra, estudavam e praticavam as fórmulas contidas em velhos alfarrábios e mantinham registros sistemáticos de suas experiências. Os diários que empreendiam eram escritos quase que cientificamente, de maneira que outros pudessem fazer uso de suas anotações e excediam às exigências de *Liber E vel exercitiorum*[19] e *John St. John*[20]. Ambos os adeptos, tanto ele quanto ela, haviam sido treinados nas disciplinas fundamentais do misticismo e consumiram intensos esforços na via de consecução de *Liber O Manus et Sagittæ*[21] e da magia cerimonial.

Misantropos, encontravam-se poucas vezes em intervalos de tempo irregulares para dialogar sobre suas próprias interpretações dos mistérios, sobre os conhecimentos que obtinham através dos sentidos, dos métodos que usualmente empregavam e sobre a perícia que desenvolviam. Uma considerável dimensão física os distanciava, porém suas inclinações interiores os impeliam rumo a um abismo comum de profundeza e densidade essenciais, enveredados em direções aparentemente distintas, aproximavam-se de um propósito de natureza similar. O caráter inato de parte de suas explorações esteve por muito tempo relacionado aos aspectos funcionais da evocação e da invocação, o que espontaneamente os conduziu às fórmulas reveladas no prodigioso Dragão Vermelho.

Num encontro fortuito, acabaram por revelar um ao outro que estavam enfrentando um embate interior que aos dois parecia comum, decidiram então promover zelosamente uma série de operações mágicas que os auxiliariam a trazer à luz os aspectos espirituais sombrios que julgavam necessários. Empreenderam então alguns rituais goéticos tradicionais, porém a repetição dos esforços parecia não dirigi-los à meta, muitos fenômenos singulares e estranhos tomaram forma na vida de ambos, mas parecia que algo mais entranhado não permitia que o embate avançasse de maneira evolutiva. Como num duplo insight

relampejante tiveram a ideia de criarem e experimentarem um rito goético sexual, porém eles mesmos pouco sabiam sobre a matéria relacionada. Despiram-se de pudor um para com o outro e iniciaram uma quantidade considerável de estudos e práticas. Após alguns meses conseguiram reunir a experiência que julgaram basilar e moldaram uma dupla de operações simples. Tais operações foram construídas sobre a simbologia contida basicamente no *Le Véritable Dragon Rouge* e no contemporâneo *Evokationssymbole der Luciferischen Hierarchie*, de Frater Daniel. Embora ambos os praticantes fossem evidentemente muito ligados à Corrente 93, os ritos promovidos estavam impregnados de feitiçaria sinistra e luciferianismo tradicional e absolutamente desprovidos de tudo aquilo que julgavam ser contaminações que pudessem concorrer contrariamente ao cerne da operação.

Ungidos com os unguentos a base de mirra e de óleo de Abramelin iniciaram um antigo encantamento à Serpente e ao Cálice das Abominações, a essência dos odores se desprendia da pele e se juntava aos odores da fumaça que exalava do ardente turíbulo. Durante o encantamento, utilizando os elixires e os kalas que se desprendiam, Sacerdote e Sacerdotisa inscreveram os sinais sagrados sobre seus corpos nus, na fronte, no pomo-de-adão, nas palmas das mãos, no peito e nas costas. *Per vas nefandum*, Babalon cavalgou a Besta e diante dos sete círios crepitantes um grande uivo se projetou pelo espaço, a mistura dos odores dos incensos, dos suores e dos unguentos se tornou quase repugnante e a *Chiamata di Lucifero* foi proferida. Uma breve lufada gélida perpassou o ambiente e o ato se estendeu até desfalecerem em sono profundo.

Poucos dias após essa singular operação, surgiram então as circunstâncias que promoveram em ambos as oportunidades de lutarem contra o embate comum e derrotarem-no, ainda com bastante dificuldade. Os fenômenos que seguiram, de menor importância, lhes mostraram outras formas visíveis dos integrantes das hostes infernais com os quais lidaram.

A Conjuração de Lúcifer

Apresenta-se de forma muito similar à conjuração mencionada no *Grimorium Verum*:

> Lucifer, Ouia, Kameron, Aliscor, Mandusemini, Poemi, Oriel, Madugruse, Parinoscon, Estio, Dumogon, Davorcon, Casmiel, Hugras, Fabil, Vonton, Uli, Sodierno, Peatan! Venite. Lucifer, Amen.



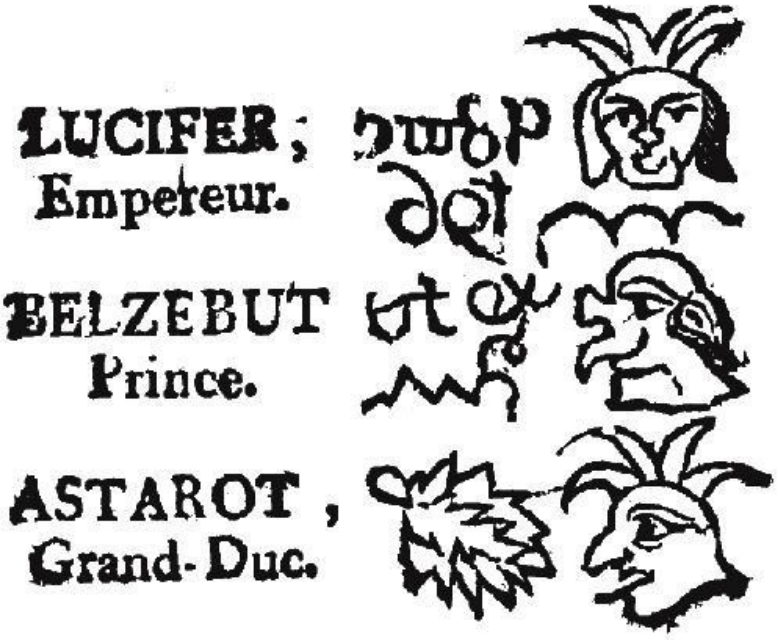
Approvato

Lucifuge Rofocale, como apresentado no
Il Vero Drago Rosso, supostamente publicado em Milão, 1868.



Lucifuge Rofocale, como apresentado no
Le Dragon Rouge, supostamente publicado na França, 1522.

Os caracteres dos espíritos, conforme a edição francesa de 1522 do *Le Dragon Rouge*:



LUCIFUGÉ
prem. Minis.

SATANACHIA
grand général.

AGALIAREPT
aussi général.

FLEURETY
lieut. général

SARGATANAS
Brigadier.

NEBIROS,
mal. de camp.



A hierarquia apresentada no Grande Grimório confere status superior a Lúcifer, Beelzebuth e Astaroth, sucessivamente: Imperador, Príncipe e Grão Duque. A tríade comanda Lucifuge Rofocale, Satanachia, Agaliarept, Fleurety, Sargatanas e Nebiros. Sob a liderança dos seis espíritos citados estão: Bael, Agares, Marbas, Pruslas, Aamon, Barbatos, Buer, Gusoin, Botis, Bathim, Pursan, Abigor, Loray, Valefar, Forau, Ayperos, Nuberus e Classyabolas.

Lucifuge Rofocale, Primeiro Ministro do Império de Lúcifer, comanda Bael, Agares e Marbas. Tem poder sobre todas as riquezas e tesouros do mundo.

Satanachia, Grande General, tem o poder de fazer as mulheres se submeterem, comanda Pruslas, Aamon e Barbatos.

Agaliarept, Capitão General, tem o poder de descobrir todos os segredos ocultos de um reino, corte ou gabinete, rege Buer, Gusoin e Botis.

Fleurety, Tenente-General, tem o poder de realizar qualquer obra à noite. Pode causar chuvas, tempestades e granizo. Rege Bathim, Pursan e Abigor.

Sargatanas, Brigadeiro, concede invisibilidade, pode transportar o karcista a qualquer parte do mundo, consegue abrir todos os tipos de fechaduras, concede a visão do que ocorre dentro de qualquer casa. Lidera Loray, Valefar e Forau.

Nebiros, Marechal de Campo e inspetor geral, pode causar mal aos inimigos, ensina toda sorte de qualidades e virtudes dos metais, minerais e vegetais. Ensina a arte da necromancia. Lidera Ayperos, Nuberus e Classyabolas.



A Galinha Negra

A Galinha Negra é o título contraído de um pequeno livro ou texto que costuma figurar como complemento ao final de alguns grimórios tradicionais, em especial no Dragão Vermelho e no Grande Grimório. O opúsculo também foi publicado incontáveis vezes como um tomo separado por diversas casas editoriais, havendo basicamente duas versões comuns e principais das quais outras derivaram com o decorrer do tempo.

Em algumas edições de *Le Dragon Rouge* o primeiro capítulo é assim apresentado:

> "Depois de minuciosas investigações conseguimos encontrar o famoso segredo da Galinha Negra, e as provas que o temos feito para nos assegurar de que era verdadeiro tem correspondido às nossas esperanças. Eis aqui: pega uma galinha negra que ainda não tenha botado nenhum ovo e que seja virgem de galo. Toma-a de modo que não faça barulho, para isso irás pegá-la entre as onze horas e a meia noite, enquanto ela esteja dormindo. Dirige-te depois a uma encruzilhada, ali, à meia noite, traça um círculo com um ramo de cipreste; uma vez dentro do círculo, corta o corpo da galinha em duas partes pronunciando por três vezes as palavras: "*Eloim, Essaim! frugativi et appellavi*" e, ajoelhado, recita a oração evocatória com o rosto voltado para o Oriente. Então aparecerá o Espírito trajando um fraque vermelho, colete amarelo e calças verdes. Sua cabeça se parecerá com a de um cão, suas orelhas como as do asno e terá dois chifres; seus pés serão como cascos de boi. Ao Espírito entregará as ordens; faça isso com clareza, pois o Espírito não poderá desobedecê-lo, assim conseguirás riqueza e poder sobre os homens."

O volume italiano *Il Vero Drago Rosso*, de 1868, contém O Segredo da Galinha Negra, no qual encontramos jactanciosas fórmulas para impedir uma senhora de conceber filhos após manter relações, para saber se uma senhora pode conceber, para fazer fortuna, fazer as pessoas revelarem seus segredos, ver e fazer toda sorte de atos sobrenaturais, para causar amor recíproco entre um homem e uma mulher, entre outros.

Outra versão principal surgiu provavelmente na França, em meados do século XVIII, e apresenta um método de consecução mágica baseado na

confecção de talismãs e anéis para as mais diversas finalidades. Arthur Edward Waite faz excelente apresentação do texto em sua obra *The Book of the Black Magic and Pacts*, nomeando-o A Galinha Negra, O Druida de *Menapienne*, Magia Vermelha ou A Flor das Ciências Ocultas. Waite menciona que Papus havia sugerido que tal obra foi trazida à luz em Roma, inferindo que a prática da magia negra no Vaticano poderia ser facilmente comprovada.

Os anéis são geralmente feitos de bronze, ferro ou algum tipo de aço e os talismãs podem ser bordados ou pintados sobre tecidos finos, como a seda, por exemplo, ou podem ser gravados de acordo com as habilidades do oficiante e adaptados conforme seu conhecimento e experiência.

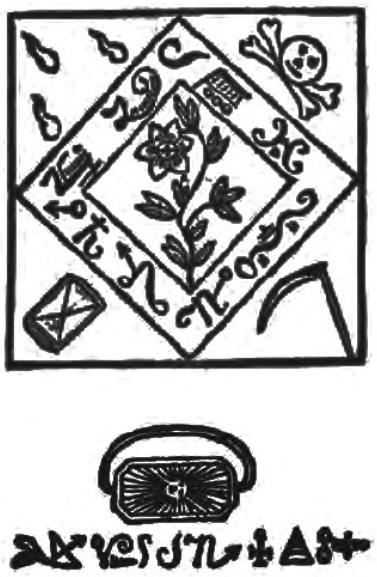
Os Talismãs e os Anéis

I



Utilizado nas conjurações de poderes celestiais e infernais. Deve ser gravado em prata sobre azul celeste acetinado. As palavras de evocação são: *Siras*, *Etar*, *Besanar*, as quais farão aparecer uma turba de espíritos. Os caracteres devem ser gravados na parte interior do anel.

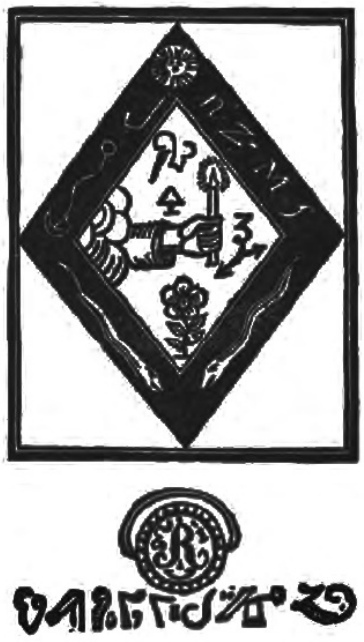
II



Concedem o amor e a complacência das mulheres. Deve ser gravado em

prata sobre preto brilhante. As palavras de evocação: *Nades*, *Suradis*, *Maniner*, pronunciadas com o anel pressionado contra os lábios. O anel deve estar no dedo médio da mão esquerda. Elas asseguram a manifestação de um gênio de asas cor-de-rosa que será capaz de atravessar todo espaço para trazer até você a dama do seu coração, mesmo que ela seja a rainha do harém do califa, basta utilizar as palavras *Sader*, *Prostas*, *Solaster*. Ao utilizar as palavras de poder *Mammes* e *Laher* a dama será removida por quatro escravos. Os sinais devem ser gravados dentro do anel.

III



Serve para descobrir todos os tesouros ocultos e sobre eles garantir posse. A figura do talismã deve ser gravada em ouro sobre verde acetinado. As palavras *Onaim*, *Perantes*, *Rasonastos* causarão a aparição de sete gênios que trarão moedas de ouro para o oficiante. Um pássaro negro de cabeça coberta estará empoleirado no ombro de cada um dos sete gênios. Caracteres gravados na parte interior do anel.

IV



Descobre os segredos mais ocultos e possibilita seu possessor a penetrar em qualquer local sem ser visto. O talismã deve ser gravado em violeta acetinado com as figuras adornadas em prata. Segurar o talismã com a mão esquerda, na qual o anel estará, levá-lo próximo da orelha e pronunciar as palavras *Nitrae*, *Radou*, *Sunandam*, quando uma voz distinta proferirá o segredo desejado. Os sinais devem ser gravados na parte externa do anel.

V

Esse talismã pode fazer o mais taciturno dos homens se tornar íntimo e de confiança de seu possessor. Força os inimigos a confessarem e revelarem suas tramas. O talismã deve ser dourado brilhante com figuras adornadas em ouro. O anel deve ser usado no dedo mínimo da mão esquerda, o selo pressionado sobre a orelha direita, as palavras de evocação utilizadas são *Noctar*, *Raiba*, e compelem o mais discreto dos homens a desvelar os mais inconfessáveis pensamentos. O acréscimo da palavra *Biranther* forçará os inimigos do possessor a declararem seus projetos em voz alta. Os sinais devem ser gravados na parte exterior do anel.



VI



Coloca um número suficiente de gênios para trabalhar em qualquer empreendimento que o oficiante precise realizar de imediato. O poder do talismã obstrui o poder daqueles que se opõe ao seu possessor. Deve ser gravado na cor lilás brilhante com as figuras bem definidas com traços ou linhas finas. As

palavras mágicas são *Zorami*, *Zaitux*, *Elastot*. Os sinais devem ser gravados na parte de fora do anel.

VII



Possui o poder de destruir qualquer coisa; causar chuva de granizo, relâmpagos e fazer as estrelas caírem do céu; causar terremotos, tempestades, e assim por diante. Ao mesmo tempo protege os amigos de seu possessor de acidentes. A figura do talismã deve ser gravada em prata sobre vermelho vivo. As palavras mágicas são: (1) *Ditau*, *Hurandos*, para trabalhos de destruição; (2) *Ridas*, *Talimol*, para comandar os elementos; (3) *Atrosis*, *Narpida*, para fazer chover granizo, e etc.; (4) *Uusur*, *Itar*, para causar terremotos; (5) *Hispen*, *Tromador*, para furacões e tempestades; (6) *Paranthes*, *Histanos*, para preservar os amigos. Os sinais devem ser gravados na parte interior do anel.

VIII



Concede o poder da invisibilidade ao seu possessor, nem mesmo os gênios poderão vê-lo, somente a sombra da divindade poderá testemunhar as ações do oficiante. Dá o poder para ir aonde quiser e atravessar paredes. As palavras mágicas são *Benatir*, *Cararkau*, *Dedos*, *Etinarmi*. Para cada operação o anel deve ser usado em um dedo diferente da mão direita. O talismã é amarelo acetinado gravado com traços ou linhas finas de cor negra. Os glifos do anel devem ser feitos na parte externa do mesmo.

IX

Transporta seu possessor a qualquer parte do mundo em segurança. As palavras de potência são *Raditus*, *Polastrien*, *Terpando*, *Ostrata*, *Pericatur*, *Ermas*. O talismã é de cor marrom arroxeada brilhante gravado em dourado. Os sinais devem ser gravados dentro do anel.



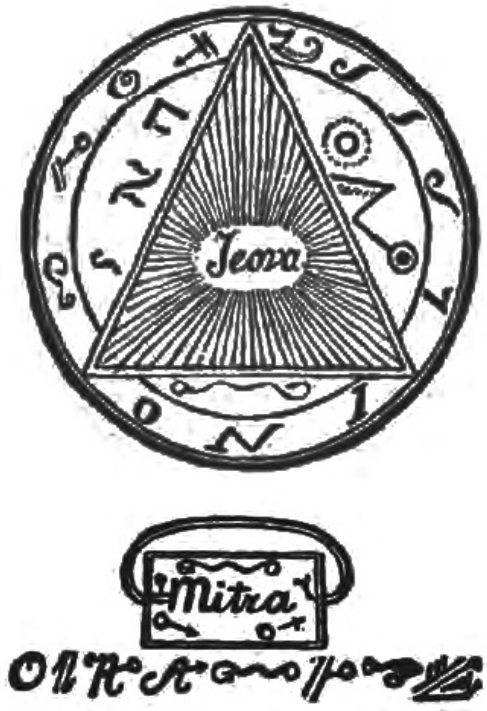
X



Abre todas as fechaduras com um toque, mesmo aquelas mais seguras. As

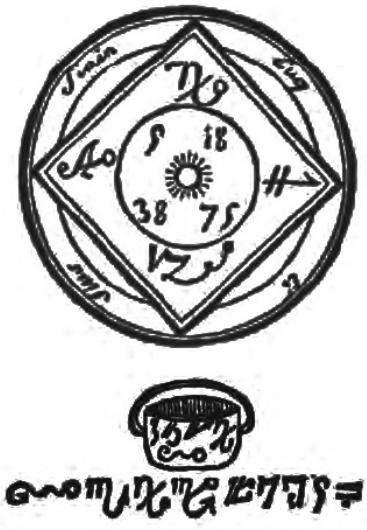
palavras mágicas são *Saritap*, *Pernisox*, *Ottarim*. O talismã é de cor azul escura acetinada, gravado com prata. Os sinais devem ser gravados na parte interior do anel.

XI



Coloca seu possuidor em qualquer casa em que ele queira estar sem tê-lo que fazer entrar pela porta; concede o poder de ler os pensamentos de todas as pessoas, de forma que possam ser auxiliadas ou prejudicadas. O talismã é de cor verde clara gravado com ouro. Para descobrir pensamentos: coloca-se o talismã sobre a cabeça e se expira sobre o anel, dizendo *O Tarot*, *Nizael*, *Estarnas*, *Tantarez*. Para servir a quem mereça: *Nista*, *Saper*, *Visnis*, e a eles será concedida toda sorte de prosperidade. Para punir inimigos e pessoas más: *Xatros*, *Nifer*, *Roxas*, *Tortos*, e eles serão imediatamente entregues a tormentos assustadores. Os caracteres devem ser gravados na parte externa do anel.

XII



Destrói todos os projetos formados contra seu possuidor e compele os espíritos rebeldes. O talismã é de cor rosa brilhante, gravado com prata. Deve ser colocado sobre uma mesa, a mão esquerda deve ser posta sobre o talismã, com a cabeça inclinada deve repetir em voz baixa as seguintes palavras: *Senapos*, *Terfita*, *Estamos*, *Perfiter*, *Notarin*. O anel deve ser gravado na parte exterior.

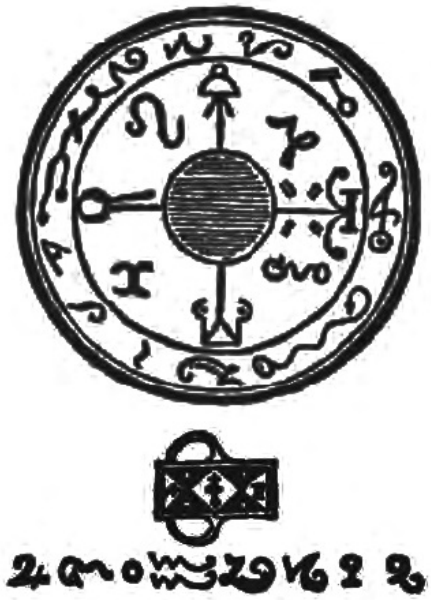
XIII



Dota seu possessor de virtudes e talentos, bem como o preenche da vontade de fazer o bem. Todas as substâncias más se restituem ao seu poder. Para possuir as virtudes e os talentos deve-se elevar o talismã, tendo o anel sido colocado sobre a primeira articulação do dedo médio da mão direita, e pronunciar as

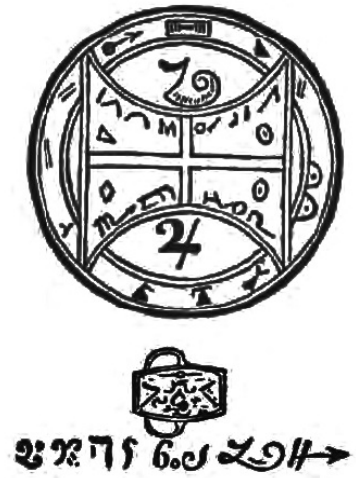
seguintes palavras: *Turan*, *Estonos*, *Fuza*. Para que as substâncias más sejam restituídas deve-se dizer: *Vazotas*, *Testanar*. O talismã deve ser da cor amarelo-laranja acetinada gravado com prata. Os caracteres do anel devem ser gravados na parte externa.

XIV



Concede o conhecimento de todos minerais e vegetais, suas virtudes e propriedades; fornece o saber da medicina universal, e a faculdade de curar todas pessoas doentes. O talismã é de cor de laranja brilhante gravado com prata. Deve ser usado sobre o peito e o anel deve ser pendurado no pescoço, como se fosse um medalhão, suspenso por uma fita da cor do fogo. As palavras operativas são: *Reterrem*, *Salibat*, *Cratares*, *Hisaster*. Os glifos do anel devem ser feitos na parte exterior do mesmo.

XV



Concede imunidade sobre os animais ferozes; dá os meios de dominá-los; oferece o conhecimento para compreender a linguagem deles; e expulsa animais em fúria. O talismã deve ser da cor verde escura gravado com ouro. Os sinais gravados na parte exterior do anel. Para os primeiros três objetivos dizer: *Hocatos*, *Imorad*, *Surater*, *Markila*. Para o último: *Trumantrem*, *Ricona*, *Estupit*, *Oxa*.

XVI



Concede discernimento para as más ou boas intenções de qualquer pessoa. O talismã deve ser negro, gravado na cor dourada. Deve ser colocado no peito, próximo do coração, e o anel deve estar no dedo mínimo da mão direita. As palavras são: *Crostes*, *Furinot*, *Katipa*, *Garinos*. Sinais gravados na parte externa do anel.

XVII



Concede todos os talentos e um profundo conhecimento sobre todas as artes ao seu possuidor. O talismã, que deve ser levado pela pessoa, deve ser branco e gravado com finos traços negros. As palavras operativas são: *Ritas*, *Onalun*, *Tersorit*, *Ombas*, *Serpitas*, *Quitathar*, *Zamarath*, especificando a arte desejada por seu possuidor. Sinais devem ser inscritos na parte interna do anel.

XVIII



Concede boa fortuna em qualquer loteria. O talismã deve ser cor de cereja, gravado com prata e ouro. Deve ser preso ao braço esquerdo por meio de uma fita ou faixa branca. O anel deve ser usado no dedo mínimo da mão direita. As palavras são: *Rokes* para um número de vitória, *Pilatus* para um par de ases, *Zotoas* para um denário, *Tulitas* para um quaternário, *Xatanitos* para um quinário, sendo cuidadoso ao pronunciar as palavras para que ninguém as ouça. Antes de iniciar o jogo, o possuidor deverá tocar o braço esquerdo na região próxima do talismã e beijar o anel, porém os atos não podem ser notados por outras pessoas presentes. Os sinais devem ser gravados na parte interior do anel.

XIX

Concede o poder de direcionar todas as hostes infernais contra os inimigos de seu possuidor. O talismã é de cor acinzentada e branco sombreado. Pode ser usado de qualquer maneira. As palavras de poder são: *Osthariman*, *Visantiparos*, *Noctatur*. Os caracteres devem ser inscritos na parte interior do anel.



XX



Concede o conhecimento dos conselhos do Inferno e os meios de fazê-los fracassarem. O talismã é da cor vermelha brilhante, com o centro gravado em ouro, as bordas em prata e as figuras em preto e branco. Deve ser usado sobre o peito. O anel na primeira articulação do dedo mínimo da mão esquerda. As palavras são: *Actatos*, *Catipta*, *Bejouran*, *Itapan*, *Marnuts*. Os glifos do anel devem ser inscritos na parte externa do mesmo.

O Quarto Livro da Filosofia Oculta de Agrippa



Heinrich Cornelius Agrippa von Nettesheim é certamente uma das

personalidades mais proeminentes relacionadas ao ocultismo e à tradição mágica de todos os tempos. Nasceu em 14 de setembro de 1486 na cidade de Colônia, na Alemanha, e faleceu em 18 de fevereiro de 1535 na cidade de Grenoble, na França. Sua inquietação, seu caráter questionador e seu ímpeto para descobrir os mistérios do universo eram aparentes em seu lema: “a natureza é de uma totalidade orgânica, com a análise apropriada é possível estabelecer a causa de qualquer fato”. Recebeu uma educação clássica, aprendeu oito idiomas e era fluente em seis. Graduou-se *Magister Artium* na Universidade de Colônia no ano de 1502.

A erudição era uma de suas características mais assombrosas e certamente era um indivíduo muito além de seu tempo, estudou diplomacia, ciências políticas e sociais, medicina, história, teologia, linguística, física e alquimia. Em 1507 viajou para França, onde fundou e liderou uma sociedade secreta engajada no estudo e na prática das ciências ocultas. Foi conselheiro imperial, serviu como capitão na armada de Maximiliano I onde foi condecorado Cavaleiro.

Sua obra *De nobilitate et praecellentia foeminae sexus* (Da Grandeza e da Superioridade do Sexo Feminino) é considerada um dos primeiros esforços de caráter feminista, trabalho no qual Agrippa procura demonstrar a superioridade das mulheres utilizando ideias cabalistas. Alguns pesquisadores alegam que *De nobilitate et praecellentia foeminae sexus* foi escrita na intenção de impressionar Margarete von Österreich, princesa das Astúrias e duquesa de Savoy, de quem recebeu amparo no início de sua vida acadêmica.

Em 1526 publicou a obra *De incertitudine et vanitate scientiarum atque artium declamatio invectiva* (Da Incerteza e da Futilidade nas Artes e nas Ciências), um ensaio satírico inclinado ao ceticismo sobre o estado lamentável da ciência e das artes que influenciou Goethe, Descartes e Montaigne.

De occulta philosophia libri tres (Três Livros de Filosofia Oculta) é certamente sua obra mais conhecida e começou a ser escrita no ano de 1509. Em 1510 Agrippa dedicou os primeiros capítulos de sua Filosofia Oculta a Johannes Trithemius, que o aconselhou a não fazer alarde sobre sua pesquisa e dedicação ao ocultismo. Embora a obra tenha se iniciado em 1509, foi publicada somente em 1531, em Paris, e em 1533 em Colônia, na Alemanha. Em Paris a primeira publicação abrangeu somente o primeiro livro e em Colônia dos dois restantes.

IOANNIS VVIERI
DE
PRAESTIGIIS
DÆMONVM, ET INCAN-
tationibus ac ueneficijs Li-
bri sex, aucti & reco-
gniti.

Acceßit Rerum & uerborum copio-
ſus INDEX.



Cum Cæſ. Maieſt. gratia &pri-
uilegio.

BASILEAE, EX OFFI-
cina Oporiniana. 1568.

O Quarto Livro da Filosofia Oculta[22] foi trazido a público, em latim, por volta de 1565, trinta anos após o falecimento de seu suposto autor. É considerado por muitos um livro apócrifo e inautêntico, opinião que surgiu enlevada primariamente por Ioannis Wieri (Johann Weyer), discípulo de Agrippa, que registrou sua análise na obra *Præstigiis Dæmonvm* em 1568. Embora a opinião de Weyer seja respeitada por muitos, o estilo do texto e seu conteúdo não apontam para uma obra de conteúdo não genuíno.

O quarto livro costuma ser chamado de O Livro das Cerimônias Mágicas e é dividido em dezoito capítulos e uma breve introdução. Os temas abordados incluem o modo de conhecer os nomes e os caracteres dos espíritos; os caracteres celestiais e os sinais dos gênios bons e maus; as formas familiares dos

espíritos dos sete planetas tradicionais; os pentáculos e os selos sagrados; os conjuros e as consagrações; a intervenção dos espíritos malignos; a invocação dos espíritos; métodos para obter oráculos e revelações; a invocação dos espíritos maus; a invocação dos espíritos inferiores e, por fim, a invocação das almas dos defuntos.

Agrippa fala, sobre o modo de conhecer os nomes e os caracteres dos espíritos:

> "Primeiramente é preciso saber que os nomes das inteligências que presidem cada um dos planetas são constituídos segundo as letras obtidas do diagrama das posições relativas dos planetas e dos signos zodiacais do mundo, desde o local de partida do planeta seguindo a ordem dos signos por meio de cada grau e também por cada um dos graus que formam o aspecto planetário, efetuando a projeção do grau do ascendente. O nome dos espíritos maus é formado de maneira similar, porém em sentido contrário, partindo da sétima casa. Além disso, o nome da Inteligência Suprema, ou a Alma do Mundo, é obtido das quatro casas cardinais da figura do mundo, segundo a razão dada. De modo contrário, o nome do Arquidemônio se forma por meio das quatro casas cadentes. De maneira semelhante se formarão os nomes dos grandes espíritos que presidem os poderes do ar por meio dos quatro ângulos das casas em sucessão – é evidente que para escolher o nome do espírito bom é mister obrar de maneira que a projeção seja efetuada conforme a sucessão dos signos, começando pelo grau do ascendente, enquanto que para o nome do espírito mau correspondente deve-se proceder em sentido contrário.
>
> Há de se saber que os nomes dos espíritos maus podem ser obtidos pelo emprego de certas tábuas de nomes, o mesmo ocorre com os nomes dos espíritos bons. Se consultamos a tábua com o nome de um gênio bom de segunda ordem, o nome do espírito mau se obterá na categoria dos príncipes e governantes. Se entrarmos na tábua com o nome de um espírito mau de terceira ordem ou com o nome de um espírito mau, governante obtido de um modo qualquer, os nomes que procederão serão todos de demônios maus, servidores de uma ordem inferior. Cada vez que tomamos a tábua com os espíritos bons de segunda ordem obteremos nomes de espíritos de segunda ordem."

Os Caracteres dos Espíritos Maus

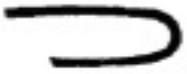
Línha direita



Ondulada



Refletida



Simples



Penetrante



Quebrada



Letra Regular



Letra Reversa



Letra Invertida



Chama/Fogo



Vento/Ar



Rio/Água



Clava/Maça



Chuva



Barro/Terra



Voador/Volátil



Rastejante



Serpente



Olho



Mão



Pé



Coroa



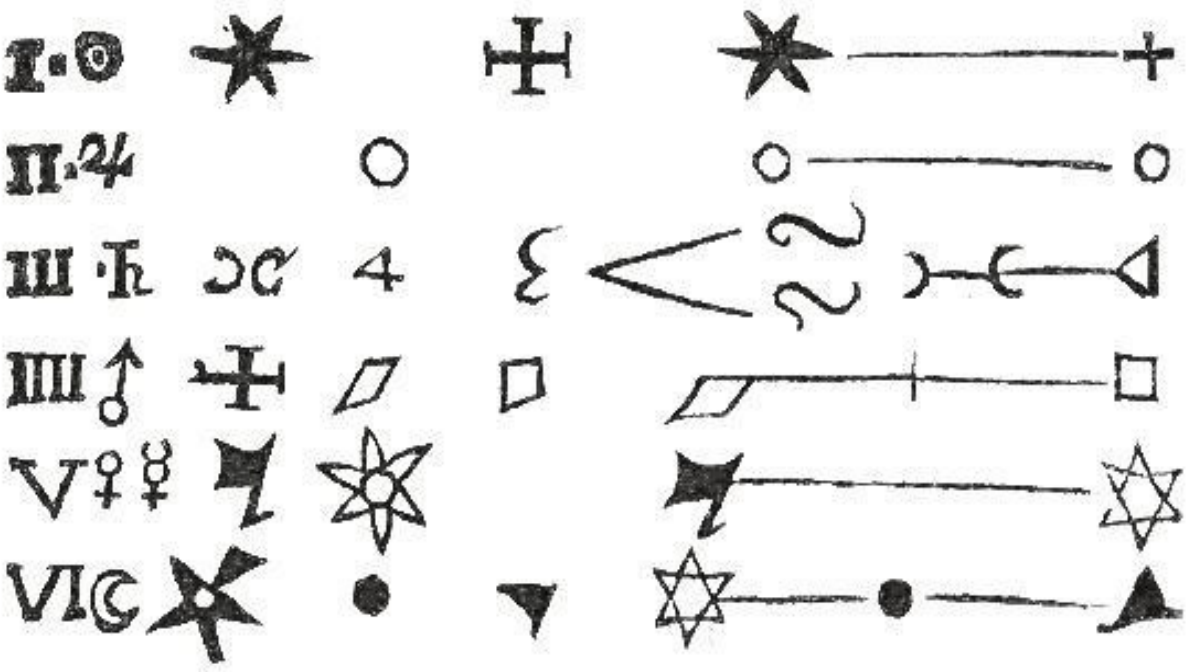
Cresta



Chifres



Ilustração com os sinais dos planetas, cabeças e linhas da edição londrina de *De occulta philosophia – Liber quartus*:



Sobre a Invocação das Almas dos Defuntos
Por Agrippa

No livro III de nossa Filosofia Oculta ensinamos como e por que a alma se junta ao corpo e o que ocorre após a morte. Há de se saber também que, além do que já foi dito, que as almas depois da morte amam os corpos que abandonaram como um parente próximo. Assim são as almas dos malfeitores que deixaram seus corpos por morte violenta e a dos indivíduos indevidamente sepultados; vagam em torno de seus cadáveres em vapores turvos e úmidos.

Conhecendo os meios pelos quais as almas se unem aos corpos, é relativamente fácil atraí-las com fluidos, licores e odores semelhantes.

Por essa razão as almas dos defuntos jamais são invocadas sem sangue ou alguma parte do corpo abandonado. Para invocar as sombras efetuamos fumigações com sangue fresco, ossos humanos, carne, ovos, leite, mel, azeite e tudo mais que possa servir de meio para que as almas ocupem os corpos. Os indivíduos que pretendem invocar as almas dos mortos precisam saber que é melhor fazê-lo nos locais onde habitualmente as almas costumam vagar, atraídas

pelo corpo de um parente sem sepultura, por um afeto experimentado enquanto viviam, uma pessoa, uma habitação, local ou objeto; ou pela natureza temerosa de locais convenientes onde as almas possam ser castigadas. Esses locais podem ser identificados por aparições, movimentação de espectros noturnos e por outros prodígios similares.

À vista disso, os sítios mais favoráveis são os cemitérios, os locais onde criminosos são executados ou em lugares onde se produziram massacres públicos de muitas pessoas; sítios onde cadáveres impuros foram abandonados sem os ritos tradicionais, especialmente mortos de maneira violenta. A ausência dos ritos sagrados de purificação e sepultamento negam às almas as condições necessárias para sua devida decomposição. Por esse motivo é mais fácil invocar as almas de pessoas mortas de maneira violenta e cujos corpos não receberam as honrarias da inumação.

Por não ser seguro ou cômodo realizar tais ritos nos sítios mais favoráveis, bastará escolher outro local, retirar qualquer parte principal do corpo abandonado, efetuar as fumigações prescritas e cumprir com os demais ritos.

Deve-se também saber que mesmo que as almas sejam constituídas de luzes espirituais, existem ainda luzes artificiais, especialmente se estiverem fora da regra verdadeira. Através dos nomes e dos selos adequados é possível convocar tais espectros.

É mister atrair tais almas mediante as forças preternaturais e celestes empregadas regularmente e sobretudo mediante as coisas que excitam a harmonia da alma, tanto imaginativa quanto racional e intelectual, ou seja, as vozes, os cantos, os sons, os encantamentos e tudo o que pertença à religião, as preces, as conjurações, os exorcismos e tudo mais que possa ser utilizado para esse propósito.

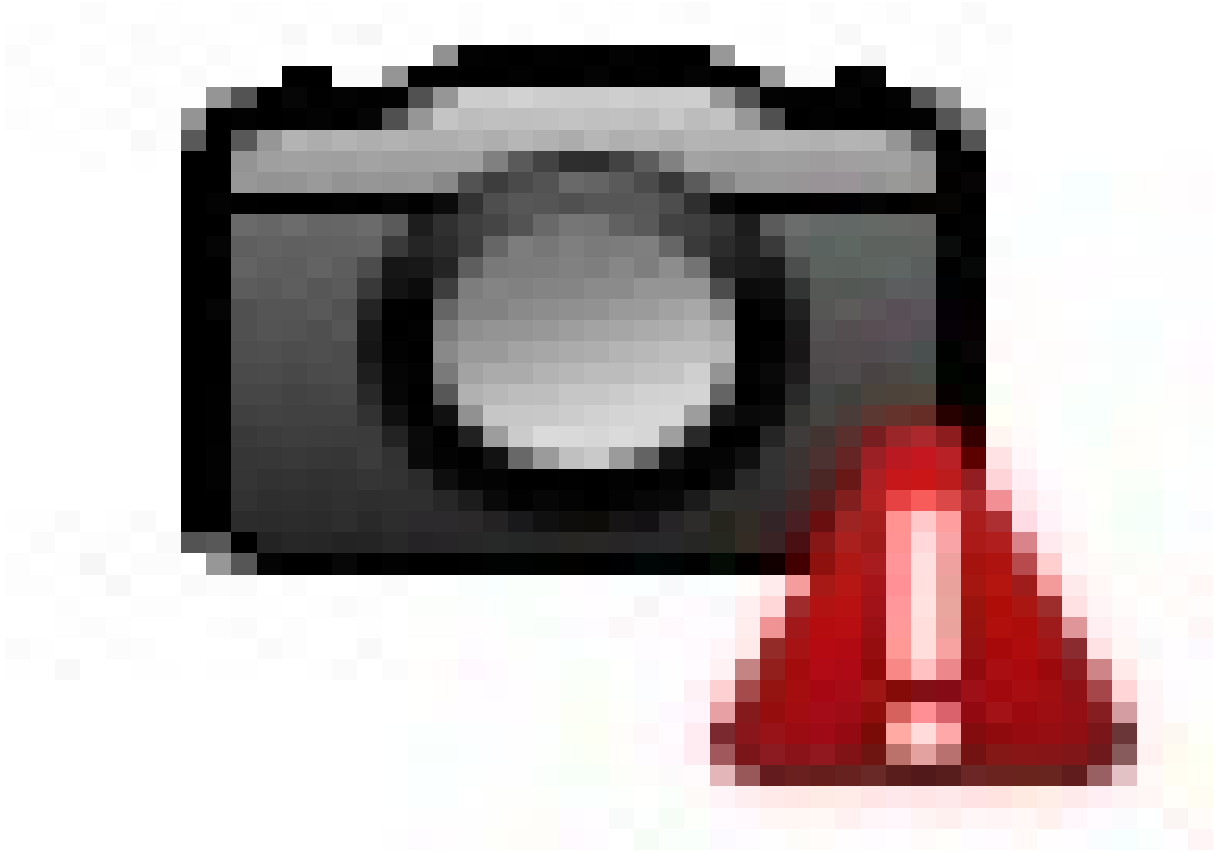
Sobre a Invocação dos Espíritos Demoníacos

Por Agrippa

Para invocar um espírito mau é conveniente considerar primeiramente que deve-se conhecer a sua natureza, a qual planeta corresponde e quais são os ofícios normalmente atribuídos ao espírito e ao planeta. Uma vez que se conheça esses pontos, é preciso encontrar um local apropriado para a invocação de acordo com a natureza do planeta e com a qualidade dos ofícios do espírito. O passo seguinte é escolher oportunamente o momento em que se levará a operação a cabo, quanto mais próximas as condições estiverem das atribuições, mais favoráveis serão as circunstâncias para a manifestação do espírito. Uma vez

que essas considerações sejam observadas é preciso formar o círculo que servirá de proteção e auxiliará na aparição do espírito. No círculo se inscrevem os nomes divinos genéricos que podem servir para defesa, os nomes divinos que presidem o planeta e os ofícios relacionados ao espírito.

O Círculo Negro das Evocações e dos Pactos



O círculo negro das evocações e dos pactos é descrito em detalhes no livro Dogma e Ritual da Alta Magia, de Eliphas Levi. A ilustração, fruto da criatividade e do talento artístico do autor, é encontrada em diversos outros volumes que versam sobre a magia prática, em especial as de inclinação sinistra, negra ou goética. É no capítulo XV, do segundo tomo, da obra do referido autor onde encontramos a reprodução do processo de construção do círculo e da preparação ritualística do operador. É improvável que alguém tenha conseguido alguma vez executá-lo ou reunir o conjunto de petrechos necessários. Nas descrições de ritos similares e na maioria dos grimórios antigos é quase inevitável e comum a presença de objetos cujo acesso é praticamente impossível. O importante a ser ressaltado diante das árduas e impraticáveis ideias é que o oficiante deve possuir uma vontade de potência que exceda à vontade em seu

senso comum, é preciso querer com firme propósito para se lançar rumo à experimentação, o que inevitavelmente remete aos quatro verbos e às quatro provas iniciáticas em querer, saber, ousar e calar.

Conforme a exposição de Levi, o karcista deve primeiramente profanar as cerimônias do culto no qual deveria crer e abnegar seus sinais mais sagrados. Em termos contemporâneos, a abnegação tem paralelo com a renúncia e com a abjuração empreendidas pelo indivíduo que se inclina à via sestra. É fato que a maioria das pessoas nasce nos seios de famílias e sociedades imersas e conduzidas pelos espectros das religiões cristãs, em nosso país em especial pelo catolicismo e pelo protestantismo, ambos obsediantes, obscuros e embotados. Em alguns círculos de adeptos e iniciados é comum haver ritos de morte e renascimento de caráter iniciatório que se iniciam com os votos de abjuração dos eventos religiosos passados nos quais o indivíduo esteve sob o jugo fúnebre do engano destro.

Em segundo lugar, o oficiante deveria realizar um sacrifício de sangue – *un sacrifice sanglant*, nas palavras do autor – sobre tal matéria não se define qual é a origem do imolado, porém supõe-se que se trata de um sacrifício humano. Em terceiro lugar deve-se obter uma forquilha mágica, feita de amendoeira, cortada num só golpe com a faca empregada no sacrifício. A forquilha será a base de construção da verga ou baqueta e que deverá ser reforçada por uma estrutura de aço feita com a lâmina da faca utilizada no sacrifício. O instrumento mágico terá um corpo formado de madeira e aço e seu cabo será a terminação na forquilha.

O processo de preparação do karcista se inicia com o jejum que durará quinze dias. Durante esse período somente uma refeição pode ser feita, após o pôr do sol, onde poderão ser consumidos apenas alimentos sem sal, pão negro, sangue temperado e ervas leitosas e narcóticas. A cada cinco dias o oficiante deverá se embriagar com uma infusão a base de vinho, papoulas negras e linhaça triturada, na preparação da infusão deve-se utilizar uma toalha feita por uma prostituta. No tarô, o quinze é o número do arcano nomeado o Diabo na maioria dos baralhos.

A evocação é realizada preferencialmente nas madrugadas entre segunda e terças-feiras ou de sextas-feiras para os sábados. Recomenda-se que seja realizada em algum lugar solitário e que possua fama de ser assombrado e frequentado por maus espíritos, tais como cemitérios, ruínas, conventos abandonados, locais onde tenham ocorrido assassinatos ou antigos templos de divindades consideradas pagãs.

O oficiante deverá se vestir com uma roupa perfeitamente negra e sem costuras. Sobre a cabeça deve usar um barrete de chumbo no qual estejam inscritos os sinais da Lua, Saturno e Vênus. Dois castiçais de madeira em

formato de meia lua devem conter velas de gordura humana. O karcista precisará também de duas coroas de verbena; uma espada de cabo preto consagrada à arte; um vaso de cobre com o sangue da vítima imolada; de um recipiente pequeno de prata contendo os incensos; quatro pregos retirados sem permissão do caixão de alguém que tenha sido torturado antes da morte; a cabeça de um gato preto que tenha sido alimentado com carne humana durante cinco dias; um morcego morto afogado em sangue; os chifres de um bode que tenha mantido intercurso sexual com uma mulher viva; e, por fim, o crânio de um criminoso que tenha matado o próprio pai ou mãe. Os incensos são o estoraque, a cânfora, o aloés e o âmbar negro, todos macerados com sangue de bode, toupeira e morcego.

A evocação é feita por três pessoas: pelo karcista ou oficiante e dois acólitos ou assistentes. Os acólitos devem estar vestidos com roupas negras, sem costuras, descalços e com as cabeças cobertas por capuzes ou barretes.

O desenho é traçado no chão pelo karcista com o auxílio da espada e deve ser pintado com o sangue da vítima. O lábaro de Constantino[23] e as cruzes na base do triângulo são traçados com o sangue do próprio oficiante. Na ponta superior do triângulo coloca-se a trípode e o turíbulo com lenha de amieiro e cipreste que servirá para a queima dos incensos.

No espaço entre os dois círculos exteriores deve-se fazer outro círculo com tiras da pele da vítima imolada. A pele será presa ao chão com os quatro pregos do caixão do supliciado. O crânio do parricida, os chifres do bode lascivo, a cabeça do gato e o morcego morto são dispostos conforme a figura. Uma vez montado o círculo deve-se aspergir o sangue da vítima com auxílio de um ramo de bétula. Posicionam-se então os castiçais dentro das coroas de verbena e acendem-se os pavios e o fogo do turíbulo.

Ao redor do círculo são inscritos os nomes de quatro anjos ou sentinelas Asaradel, Akibeel, Berkaial e Amasarac. Nos livros apócrifos atribuídos a Enoque, tanto os de origem etíope quanto os gregos, referem-se a Asaradel como aquele que ensinou aos homens sobre os movimentos da Lua; Akibeel, sob a liderança de Samyaza, ensinou toda sorte de sinais; Berkaial transmitiu os conhecimentos sobre astrologia; e Amasarac lecionou os sortilégios, a bruxaria e transmitiu o conhecimento sobre as ervas e raízes.

Para se ganhar nas loterias
e nos jogos de azar

Muitos grimórios fizeram fama por supostamente apresentarem em suas páginas variadas maneiras para se obter lucros nos jogos de azar. Havia um franco apelo publicitário que ligava os grimórios às supostas fórmulas que conduziriam o indivíduo a ganhar com regularidade nas loterias ou jogos de cartas. Em livros como Os Segredos do Inferno, o *Grimorium Verum*, a Galinha Negra, o Grande Grimório, o Livro de São Cipriano ou o Livro da Magia Cerimonial, encontramos uma série de procedimentos para tais finalidades.

É coerente observar que tais fórmulas muito dificilmente concederiam ao indivíduo os meios práticos para se ganhar nos jogos, pois essas fórmulas estão incompletas e costumam se referir a apenas um aspecto ligado ao jogo. Referem-se ainda a métodos supersticiosos de pouca eficácia e com bases não muito fundamentadas. Há também as fórmulas fraudulentas, deliberadamente inventadas para ludibriar o leitor ignorante e induzi-lo a comprar livros embotados pela falsificação e pela má-fé de alguns editores inescrupulosos.

Em algumas versões da Galinha Negra encontramos o seguinte procedimento para se ganhar na loteria:

À noite, pouco antes de ir se deitar para dormir, deverá recitar por três vezes a oração que segue abaixo; a mesma oração deve ser escrita com a tinta adequada sobre um pergaminho virgem; o pergaminho deve ter sido abençoado previamente na Missa do Espírito Santo; após recitar a oração, deve-se colocar o pergaminho sob a cabeça e adormecer sobre ele; o gênio planetário que lhe seja correspondente revelará em seus sonhos o que deve ser feito e quando. A oração: "*Domine, qui dixisti ego sum via, veritas et vita, ecce enim veritatem delixisti, incerta et occulta sapientiæ tuæ manifestati mihi adhuc quae revelet in hac nocte sicut ita revelatum fuit parbulis solis, incognita et ventura unacque alias me doceas, ut possim omnia cognoscere, si et si sit; ita monstra mihi mortem ornatum omni vivo bono pulcrhum et gratam pomarium, aut quandam ren gratam; sin autem ministra mihi ignem ardentem, vel aquarum currentem, vel aliam quameum que rem que domino placeant, et vel angeli Ariel, Rubiel et factores ab opus istud obtinendum quod cupio scire, videre, cognoscere et prae videre per ilum deum qui venturos est judicare vivos et mortuos, et sæculum por ignem.* v *Amen.*"

Outra chave comum presente em diversas obras, tais como no Livro da

Magia Cerimonial, de Arthur Edward Waite e na Galinha Negra, indica a forma de um talismã que concede boa sorte em qualquer loteria ou jogo:

O talismã deve ser traçado na cor vermelha acetinada e adornado com prata e ouro. Deve ser atado ao braço esquerdo no braço do jogador e um anel deve ser usado no dedo mínimo da mão direita, dentro do anel devem estar gravados os seguintes caracteres:

Ao se apostar na loteria ou antes de as cartas serem embaralhadas, o jogador deve dizer cautelosamente, sem chamar a atenção de outros jogadores ou pessoas ao redor, as seguintes palavras: "*Rokes, Pilatus, Zotoas, Tulitas, Xatanitos*", enquanto as cartas estiverem sendo embaralhadas ou enquanto se aposta na loteria, o jogador deve tocar o braço esquerdo com a mão direita na região próxima onde o talismã está escondido, deve também beijar o anel disfarçadamente. As palavras se referem aos seguintes resultados esperados: "*rokes*" para um número de vitória, "*pilatus*" para uma combinação de dois números ou duas cartas iguais, "*zotoas*" para combinações denárias, "*tulitas*" para se obter um resultado quaternário e "*xatanitos*" para um termo quinário.

Algumas edições de títulos atribuídos a São Cipriano apresentam outra receita pretensamente infalível para se obter ganho nos jogos: manda-se fazer um amuleto de azeviche em formato de figa, o amuleto deve ser esculpido por um instrumento de aço novo. O objeto deve ser preso por uma fita consagrada à Santa Luzia de Siracusa e ser banhado na espuma da água de sete ondas do mar. Feito isso se deve acender uma vela dedicada à santa e o amuleto deve ser usado discretamente como pingente no momento de se fazer as apostas ou no decorrer dos jogos de azar.

No Grimório do Papa Honório se encontra uma das maneiras mais simples – e ingênuas – de se obter sorte para ganhar no jogo: "Às vésperas de São Pedro, com o sol ainda alto, tu colherás a erva conhecida como *Morsus Diaboli*. Disporás a erva sobre a pedra abençoada pelo intervalo de um dia inteiro. Deixarás então a erva secar e a transformarás em fino pó que deves carregar contigo. Quando preciso, traçarás o semicírculo e as cruzes sobre pergaminho virgem".

No Brasil os jogos de azar são proibidos por lei. Os poucos jogos permitidos são as loterias controladas por uma instituição financeira pública do governo federal – em outras palavras, por um banco. Para se apostar nas loterias

não é necessário se identificar, o que facilita a investida de indivíduos ligados à corrupção e ao crime organizado nos empreendimentos em que é preciso lavar grandes somas de dinheiro. O Brasil é também conhecido por episódios que envolvem indivíduos que ganharam sucessivas vezes altos prêmios nas mais variadas loterias, por coincidência, a maioria dos indivíduos que forma esse distinto e seleto grupo de pessoas é composta por senadores, deputados e proprietários de redes de casas lotéricas. Mesmo com a forte suspeita de haver corrupção e fraudes diversas nas loterias correntes, há também alguns indivíduos comuns que receberam prêmios milionários.

Em termos mágicos contemporâneos, diríamos que o indivíduo que pretende obter lucros em loterias e jogos de azar deve primeiramente procurar saber mais sobre a natureza dos mesmos, como são realizados – em detalhe – e conhecer as questões relacionadas à estatística e às probabilidades de êxito. A primeira aproximação deveria ser puramente científica, guiada por boa observação dos fatos e dos fenômenos matemáticos e pelo estudo diligente das probabilidades e estatísticas relacionadas aos jogos.

Não é à toa que tais atividades são nomeadas jogos de azar, pois a maioria dos apostadores certamente não obterá nenhum lucro. A sorte dos acertos milionários, a contingência favorável dos números torna mais abastado somente os próprios agentes da jogatina, proprietários de casas lotéricas, instituições financeiras que controlam jogos, cassinos e banqueiros marginais, como os do jogo do bicho, por exemplo.

Uma das loterias mais conhecidas no Brasil é caracterizada por um jogo de 60 números (do 1 ao 60) na qual é permitida fazer apostas de 6 a 15 números. A aposta mais comum é a de 6 números e tem um custo X. Quanto maior for a quantidade de números apostados, entre 6 e 15 permitidos, maior é o custo da aposta, conforme a tabela:

Números na aposta	Valor da aposta em reais	Probabilidade de acerto (1 em)
6	X	50.063.860
7	7 vezes X	7.151.980
8	28 vezes X	1.787.995
9	84 vezes X	595.998
10	210 vezes X	238.399
11	462 vezes X	108.363
12	924 vezes X	54.182
13	1.716 vezes X	29.175
14	3.003 vezes X	16.671
15	5.005 vezes X	10.003

Quanto mais números são apostados, maior é a probabilidade de se fazer um acerto.

Segundo os dados estatísticos fornecidos pelo *National Safety Council*[24], é muito mais provável que uma pessoa morra atingida por um raio do que acertar as 6 dezenas dessa loteria, mesmo que faça uma aposta com 10 números. As probabilidades indicam que é bem mais fácil morrer asfixiado por ingestão inadequada de alimentos ou por uma agressão com arma de fogo, do que acertar as 6 dezenas, mesmo apostando o máximo de números possíveis.

O sorteio das 6 dezenas é realizado através de um sistema automatizado que contém um globo no qual são depositadas automaticamente as 60 esferas correspondentes aos 60 números. No início do processo as esferas são colocadas no globo já em movimento circular. A cada 10 segundos aproximadamente uma esfera é retirada de forma automática de dentro do globo. O movimento do globo varia de velocidade durante o sorteio, as esferas são extraídas enquanto o globo está em movimento lento, imediatamente após a extração a velocidade do globo aumenta. Dentro do globo há 6 pás de arraste que se deslocam em movimentos contrários em conjunto duplo de 3 a 3 que são responsáveis pelo movimento das esferas dentro do globo. Detalhes sobre as dimensões, peso, densidade, material, velocidade, e etc. são desconhecidas e não são claramente fornecidas pelos agentes dos sorteios e pelas instituições que regulam os jogos. O termo globo é utilizado, porém a aparência da figura geométrica dista do mesmo.

As loterias são negócios muito bem estruturados, cujo sistema é projetado para minimizar ao máximo as chances do apostador obter ganhos. A arrecadação é a fonte do pagamento dos prêmios. No exemplo mencionado acima, cerca de 30% do valor arrecadado por sorteio é destinado ao pagamento líquido de prêmios, sobre o qual ainda incidem valores relativos a impostos, ou seja, o ganhador não recebe o valor total do prêmio anunciado.

A seleção dos números é o fator determinante e deve ser feita com bastante cautela. Deve-se evitar ao máximo escolher números relacionados a datas, sejam elas quais forem; evitar repetições de números em que os algarismos se repetem; não escolher números baseados em palpites mentais ou em memórias.

A maneira mais eficaz para se escolher os números é aquela que melhor reproduz as condições e os processos em que os sorteios são realizados pelo agente regulador dos jogos. A condição ideal seria utilizar exatamente o mesmo equipamento utilizado nos sorteios com as mesmas esferas, replicando o experimento pelo menos uma vez. É certo que muito dificilmente isso seja possível, mas há meios de se fazer um sorteio que se aproxima do processo ideal onde os números sejam escolhidos de maneira realmente aleatória. Nas lojas de brinquedos é possível encontrar jogos que contém esferas e um globo giratório para auxiliar na escolha das dezenas.

Uma vez escolhidos os números nos quais se pretende apostar, o jogador deve procurar a base de dados que contém todos os resultados de todos os sorteios oficiais que já foram realizados. Caso os números escolhidos já tenham sido sorteados deve-se descartá-los, pois muito dificilmente um resultado se repetirá.

Outro fator determinante é a insistência. Os números escolhidos devem ser apostados repetidamente em todos os sorteios em que for possível jogar. Obviamente os custos serão proporcionais ao anseio do indivíduo ganhar na loteria.

Em nosso país há cerca de nove loterias correntes e variados tipos de jogos de azar promovidos pelas casas lotéricas. Os métodos abordados no presente ensaio são facilmente adaptáveis a todos os jogos que envolvem sorteios com esferas e globos.

Outra maneira de se aumentar as chances de êxito é escolher loterias que tenham probabilidades maiores de acerto, embora os prêmios sejam menores. A loteria federal apresenta probabilidades de acertos que variam entre 1 em 88.000 e 1 em 92.000. Os prêmios principais poderiam tornar o acertador milionário ou a meio caminho disso.

Ritual de Seleção dos Números

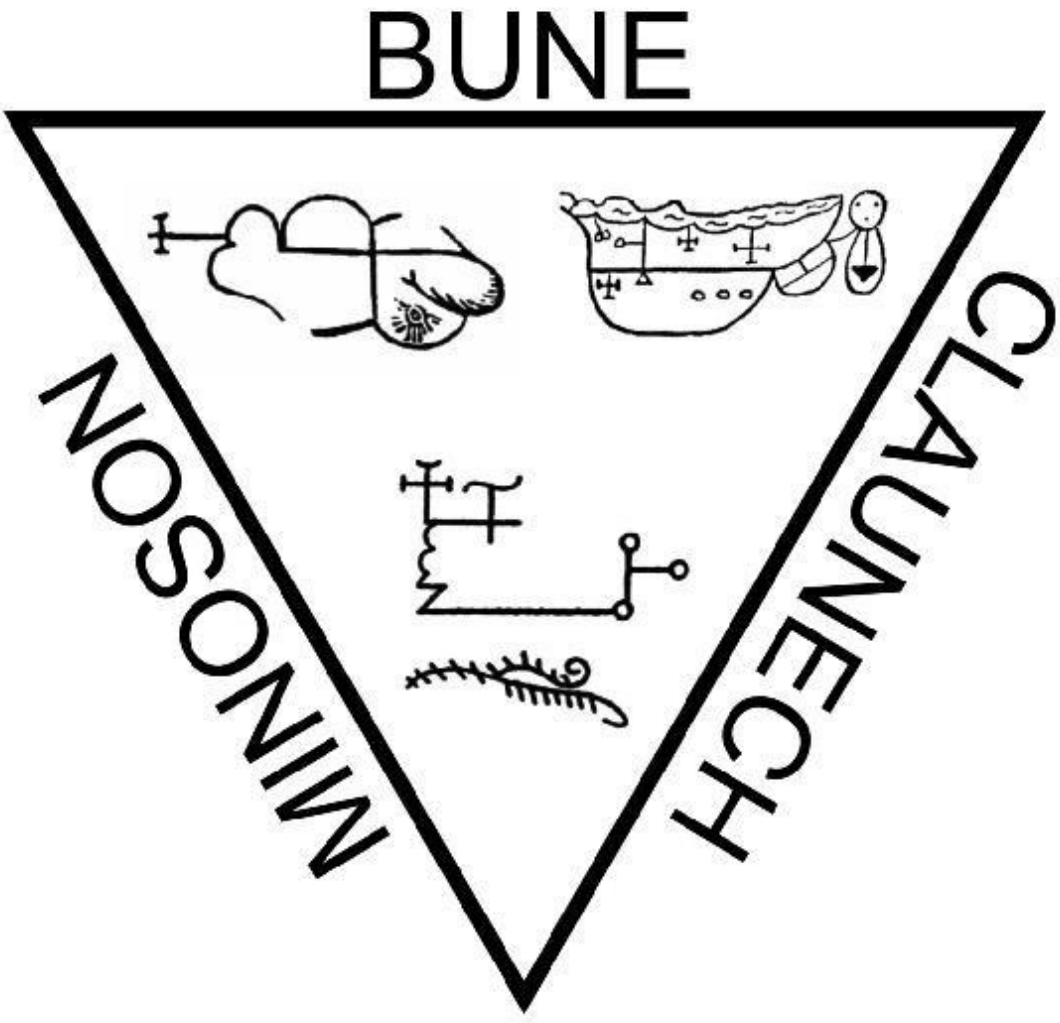
O ritual se baseia na aproximação científica para seleção dos números e nos espíritos mencionados fundamentalmente no *Grimorium Verum* e no Grimório do Papa Honório.

Deve ser levado a cabo numa quinta-feira por volta das cinco horas da manhã, sob os auspícios astrológicos de Júpiter e do Sol. Durante todo o período que abrange o ritual, o oficiante deverá manter diligente abstinência de substâncias alteradoras de consciência, bebidas alcoólicas, tabaco e cigarros, sexo e masturbação. Deverá evitar se envolver em questões que alterem sua consciência, seu humor e estado de espírito, tais como brigas, discussões, separações e intrigas.

O primeiro passo é a obtenção de todos os materiais, utensílios e condições para a realização do ritual.

O operador deverá adquirir um globo em miniatura e as esferas correspondentes aos números que englobam o universo das possibilidades que o jogo de loteria abrange. A aquisição do globo e das esferas deve ser feita em uma loja e deve-se pagar em dinheiro pelos objetos. O globo deve ser comprado em uma quinta-feira, uma semana antes de realizar o ritual.

Na quinta-feira em que o globo e as esferas forem comprados deve-se proceder com sua limpeza e consagração: globo e esferas devem ser lavados em água corrente de uma fonte natural, preferencialmente na água do mar. Após a limpeza física dos objetos deve-se proceder com a consagração que será repetida por 7 dias consecutivos. O globo e as esferas devem ser colocados no centro do triângulo de consagração, local em que permanecerá intocado até o dia do ritual:



A consagração é bastante simples e requererá a utilização de grande quantidade de incenso, preferencialmente consumido por brasas de carvão vegetal. O incenso ideal para essa operação é composto por duas partes iguais de meimendro (*Hyoscyamus niger*) e beladona (*Atropa belladonna*), podendo ser substituído pela combinação de três partes iguais de dama-da-noite (*Cestrum nocturnum*), sândalo (*Santalum album*) e assa-fétida (*Ferula assa-foetida*). Deve ser feita entre às 23:00 e 23:59 minutos do horário regular por 7 dias consecutivos. Três bases de incenso devem ser colocadas acesas próximas dos vértices do triângulo de consagração. O operador senta-se nu ou vestindo uma túnica preta sem capuz diante do triângulo, regulariza a respiração e abranda o fluxo de pensamentos. Ao se sentir preparado deve entoar a seguinte consagração:

Chavajoth, Chavajoth, Chavajoth!

Lúcifer, Ouya, Kamaron, Hugras, Pietam, Premi, Sodierno!

Beelzebuth, Segrael, Alfrois, Praredum, Ameklo, Adricanorum, Madilon!

Astaroth, Vesturiel, Noar, Calniso, Thely, Marezo, Saroi!

Claunech, Bune, Minoson!

Pelos nomes bárbaros de invocação, adjuro, conjuro e conclamo a presença de Claunech, Bune e Minoson para que imprequem esse globo e essas esferas de maneira que as mesmas possam me revelar os números de fortuna corretos e inequívocos no momento em que deles eu precisar. Manifestem-se plenamente nos objetos aqui e os consagrem ao propósito afortunado!

Claunech, Bune, Minoson!

Astaroth, Vesturiel, Noar, Calniso, Thely, Marezo, Saroi!

Beelzebuth, Segrael, Alfrois, Praredum, Ameklo, Adricanorum, Madilon!

Lúcifer, Ouya, Kamaron, Hugras, Pietam, Premi, Sodierno!

Chavajoth, Chavajoth, Chavajoth!

Na quinta-feira do ritual, por volta das cinco horas da manhã, o operador deverá se sentar diante do triângulo de consagração, nu ou vestindo uma túnica preta sem capuz diante do triângulo, regularizar a respiração e abrandar o fluxo de pensamentos. Três bases de incenso devem ser colocadas acesas próximas dos vértices do triângulo. Ao se sentir preparado deve dizer em tom firme:

Chavajoth, Chavajoth, Chavajoth!

Lúcifer, Ouya, Kamaron, Hugras, Pietam, Premi, Sodierno!

Beelzebuth, Segrael, Alfrois, Praredum, Ameklo, Adricanorum, Madilon!

Astaroth, Vesturiel, Noar, Calniso, Thely, Marezo, Saroi!

Claunech, Bune e Minoson eu conclamo vossos afortunados augúrios para que os números corretos e inequívocos me sejam revelados prontamente através do ato de vontade que levo a cabo nesse momento propício.

Claunech, Bune e Minoson convosco firmo pacto e vos prometo a décima parte da fortuna que por vosso intermédio conseguir. Que a vida de meus entes queridos e amados, minha fortuna, meu lar e minha saúde sejam tomados e destruídos caso eu não cumpra com o pacto convosco firmado!

Claunech, Bune e Minoson como sinal de comprometimento vos oferto o sangue que corre em minhas próprias veias!

O operador deve então ungir três velas negras que serão dispostas aos lados do triângulo. A unção deve ser feita com o sangue coletado do dedo mínimo da mão esquerda. O sangue pode ser coletado de um ferimento auto infligido com uma faca consagrada à arte negra ou pela utilização de uma lanceta estéril. Cada vela é ungida, ofertada e acesa para cada espírito individualmente: Claunech, Bune e Minoson.

Após as oferendas das velas o oficiante deverá olhar fixamente para o globo e as esferas e visualizar que dele serão extraídos os números corretos e inequívocos que lhe concederão os acertos no jogo da loteria em que se pretende apostar. Feita a visualização, o operador deverá fazer o sorteio da quantidade de números dos quais irá precisar, somente uma vez. O globo deverá ser movimentado por aproximadamente 10 segundos antes de cada extração, de maneira que as esferas sejam agitadas e movidas para gerar um resultado aleatório. Ao terminar o sorteio dos números deve-se anotá-los a lápis, em um papel branco, sem pauta, imediatamente.

O ritual finaliza com a seguinte oração:

Chavajoth, Chavajoth, Chavajoth!

Lúcifer, Ouya, Kamaron, Hugras, Pietam, Premi, Sodierno!

Beelzebuth, Segrael, Alfrois, Praredum, Ameklo, Adricanorum, Madilon!

Astaroth, Vesturiel, Noar, Calniso, Thely, Marezo, Saroi!

Claunech, Bune e Minoson, convosco reafirmo pacto e as condições claramente dispostas.

Claunech, Bune, Minoson, vós que habitais profundezas insondáveis, concedais a esse vosso discípulo o êxito sobre os jogos e sobre meus adversários.

Astaroth, Vesturiel, Noar, Calniso, Thely, Marezo, Saroi!

Beelzebuth, Segrael, Alfrois, Praredum, Ameklo, Adricanorum, Madilon!

Lúcifer, Ouya, Kamaron, Hugras, Pietam, Premi, Sodierno!

Chavajoth, Chavajoth, Chavajoth!

Ethan, Ethan, Ethan!

As velas devem continuar queimando até se consumirem totalmente. O globo e as esferas devem permanecer no triângulo até as velas se consumirem. Finalizado o ritual, deve-se guardar o globo e as esferas dentro de um saco de

pano preto e não utilizá-los para outro propósito. Com os números em mãos deve-se consultar a base de dados com os resultados dos sorteios já realizados pelo jogo de loteria no qual se pretende apostar. Se a sequência de números já tiver sido sorteada alguma vez deve-se descartar os números obtidos no ritual, aguardar um intervalo mínimo de 21 dias e tornar a repeti-lo. Os números obtidos não devem ser compartilhados com mais ninguém em hipótese alguma, devem ser apostados o mais rápido possível e neles se deve insistir indefinidamente na mesma loteria até serem sorteados.

Ao se ganhar o prêmio na loteria através dos números revelados, deve-se separar um décimo do valor líquido recebido e destiná-lo a obras que se direcionem exclusivamente a Claunech, Bune e Minoson. Tais obras podem ser quadros, esculturas, livros ou objetos artísticos igualmente repartidos entre os três. Essas obras não deverão ser guardadas, devem ser expostas em locais frequentados pelo oficiante e sua família.

O Vaso Goético de Fortuna

O vaso goético de fortuna é um objeto mágico magnetizado com a força de poderosos espíritos e pretende ser um amuleto para obtenção de riquezas, atração de melhores condições financeiras e sorte nos jogos de azar.

O oficiante deverá adquirir um vaso pequeno de bronze com volume interno mínimo de dois punhos de um indivíduo adulto. A superfície externa do vaso deve ser lisa e não possuir entalhes ou relevos. O vaso não pode ter furos na parte inferior, caso os tenha será preciso obstruí-los de maneira que líquidos não escorram do mesmo. O vaso não pode ser produto de furto em cemitérios.

No exterior do vaso devem ser gravados ou pintados os sinais de Bune, Claunech e Minoson. A gravação ou pintura deve ser feita numa quinta-feira entre meia noite e uma hora da madrugada. Com o vaso pronto é preciso preenchê-lo com a água retirada de um poço artesiano. Junto com a água deve-se colocar um punhado de sal grosso, sete ramos pequenos de dama-da-noite (*Cestrum nocturnum*) sem as flores, um punhado de limalha de ferro e três moedas antigas (fora de circulação). O vaso assim preparado deverá ser coberto por um pano preto virgem e não ser exposto aos raios do Sol. Por um quarto de lua crescente inteiro o vaso deverá ficar ao relento, mas somente após o Sol se pôr completamente e antes da aurora. Após o período de 7 dias o conteúdo do vaso deve ser derramado num curso de água corrente. O recipiente deve então ser limpo cuidadosamente com álcool e um pano preto virgem, tomando-se o cuidado de não apagar os sinais dos espíritos de sua superfície externa.

Numa quinta-feira de lua cheia, após a meia noite, o vaso deverá ser então consagrado aos espíritos e ao propósito a que se destina. O vaso deverá ser assentado em um local reservado, onde ninguém mais tenha acesso ao mesmo além do próprio oficiante. Dentro do vaso o oficiante deverá colocar 11 moedas antigas ao fundo, um punhado de pó de ossos[25], 3 moedas correntes do maior valor possível. Sobre o vaso deve-se posicionar duas facas cruzadas, de maneira que uma vela preta possa ser acesa sobre as facas e eventualmente escorrer a cera derretida para o interior do vaso. Feita as preparações, o operador deverá ficar em pé diante do vaso e dizer as palavras:

Chavajoth, Chavajoth, Chavajoth!
Lúcifer, Ouya, Kamaron, Hugras, Pietam, Premi, Sodierno!
Beelzebuth, Segrael, Alfrois, Praredum, Ameklo, Adricanorum, Madilon!
Astaroth, Vesturiel, Noar, Calniso, Thely, Marezo, Saroi!

Claunech, Bune e Minoson eu conclamo vossos afortunados augúrios e vossa poderosa presença para que vos manifesteis através desse vaso afortunado, dele fazendo potente amuleto para me trazer sorte nos jogos, ouro e riquezas! A cada êxito afortunado depositarei aqui 3 moedas correntes do mais alto valor!

Astaroth, Vesturiel, Noar, Calniso, Thely, Marezo, Saroi!

Beelzebuth, Segrael, Alfrois, Praredum, Ameklo, Adricanorum, Madilon!

Lúcifer, Ouya, Kamaron, Hugras, Pietam, Premi, Sodierno!

Chavajoth, Chavajoth, Chavajoth!

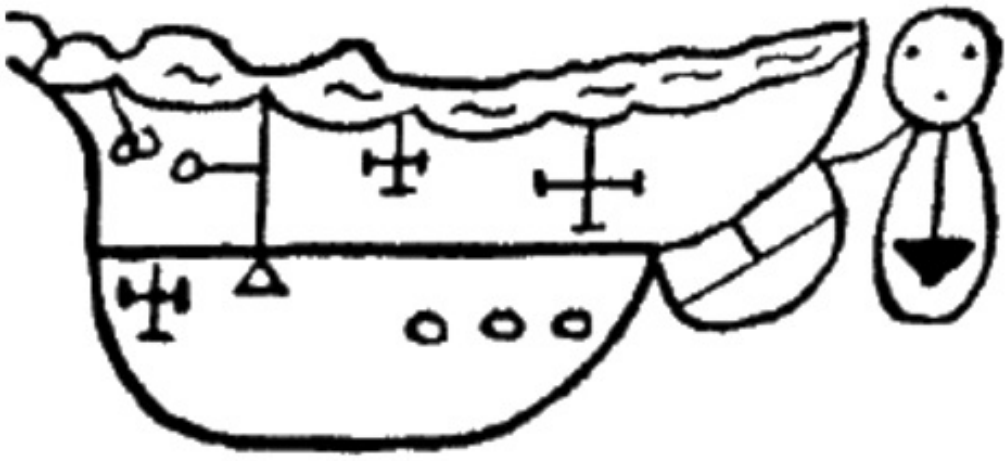
Ethan, Ethan, Ethan!

Ditas as palavras o oficiante deverá sacrificar uma pomba branca e deixar o sangue escorrer sobre as facas cruzadas. O animal deverá ser imolado por uma faca consagrada à arte negra. Uma vela preta deve ser posicionada e acesa sobre a intercessão das facas. Um dia após o ritual deve-se enterrar o corpo do animal sacrificado, preferencialmente em um jardim residencial.

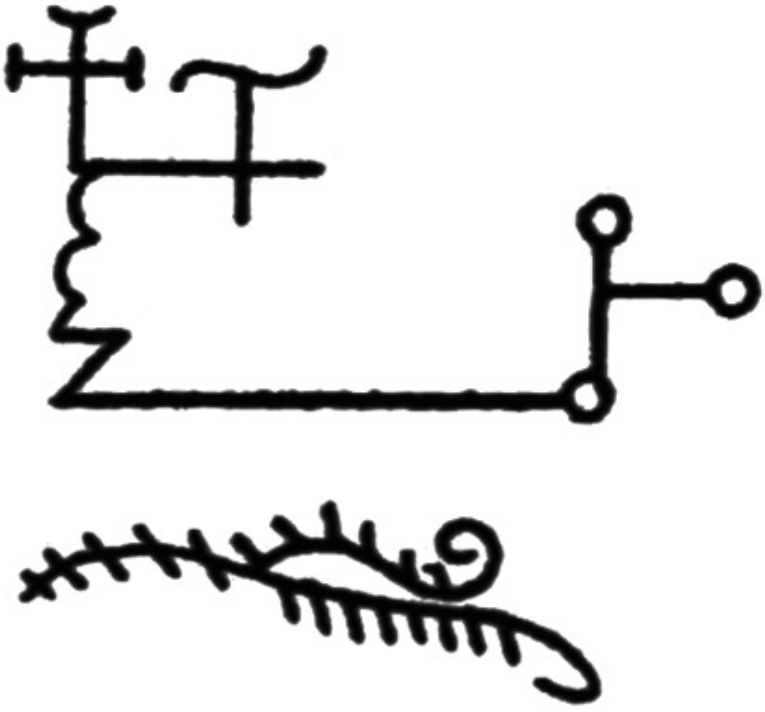
O sinal de Claunech:



O sinal de Bune:



O sinal de Minoson:



Introdução à Prática Goética

Mesmo com o manancial de informação disponível através da literatura especializada e da Internet, muitos estudantes se debatem como mariposas diante da luz até encontrarem um método que julguem apropriado para suas operações Goéticas.

Há centenas, talvez milhares, de livros que indicam desde a prática tradicional ensinada nos templos das ordens e das escolas iniciáticas, até os procedimentos mais heterodoxos da prática mágicka.

Muitos adeptos iniciam suas práticas goéticas de maneira arbitrária, heterodoxa e diferente daquilo que costuma ser recomendado por adeptos mais experientes.

Não há necessariamente um caminho certo ou um caminho errado a ser seguido, porém é fundamental que o estudante seja capaz de encontrar as próprias respostas através da análise crítica, do estudo diligente e da prática persistente.

Cada indivíduo possui as próprias aspirações dentro da senda espiritual e motivações próprias para escolher seus caminhos e práticas.

O motivo que conduz o aspirante à Goetia é algo bastante relevante e que costuma ser vilipendiado por muitos pseudo-iniciados.

A descuidada motivação associada à incapacidade de relacionar causas aos seus respectivos efeitos costuma gerar indivíduos propensos a multiplicar fenômenos, ao invés de adeptos sérios trabalhando para sua própria evolução mágicka e espiritual.

Podemos notar uma espécie de frenesi e desvario em alguns indivíduos que concluem que os fenômenos ocultos e “sobrenaturais” são os resultados positivos das operações, sendo que sua motivação passa a ser a multiplicação do fenômeno ao invés da obtenção dos resultados.

Há pessoas que se declaram “experientes magistas” devido à sua capacidade de ver vultos e espíritos, de gerar blecautes em seus condomínios, de substituírem lâmpadas queimadas em demasia sem explicação científica, de não conseguirem dormir direito, etc. Além de supersticiosos, se tornam papagaios fanáticos de comportamento não-iniciático centrado no ego. Esqueceram do Touro e do Silêncio e bradam aos quatro ventos: “sou um multiplicador de fenômenos”.

O verdadeiro Adepto julga a efetividade de suas operações através de seus resultados. Por exemplo, pode ocorrer de um indivíduo evocar Bune com a finalidade de se tornar sábio e eloquente, ora, o resultado esperado é simples de

ser entendido. Agora, se o indivíduo dá importância exacerbada aos fenômenos que ocorreram em seus experimentos e acredita que a sucessão dos mesmos o conduzirá ao final almejado, então o propósito da operação pode ter se perdido.

Alguns estudantes acreditam que o cerne da prática Goética é a capacidade de trazer o espírito em forma visível dentro de um triângulo para que seus desejos sejam realizados. Há motivações nobres e propósitos não muito justificáveis, mas que movem muitos estudantes à prática e consequentemente ao erro ou ao acerto, geralmente a ambos.

Um exemplo clássico de boa motivação é a primeira evocação realizada por Lon Milo DuQuette, narrada em seu livro "*Aleister Crowley's Illustred Goetia*". Lon realizou um ritual desesperado para conseguir tomar as rédeas da própria vida, mesmo à revelia de seus superiores e instrutores, Lon realizou a evocação de Orobas e, mesmo com os intensos infortúnios e "erros" durante o ritual, ele conseguiu atingir os resultados esperados, e mais, o trabalho ressoou por muito tempo em sua mente, permitindo que ele aprendesse cada vez mais com o tipo de energia com a qual ele esteve trabalhando.

A Goetia é uma ferramenta afiadíssima para a exploração dos mais recônditos e escuros planos de nossa Sombra e de nossa existência, porém a maioria dos estudantes não costuma dar a devida atenção a esse aspecto. Quando as experiências goéticas desencadeiam os processos que os levam a se confrontarem com suas próprias Sombras, o espírito evocado costuma ser responsabilizado pelo atroz infortúnio.

A Goetia é uma maneira de nos defrontarmos diretamente com os aspectos de nosso Inconsciente e de nos colocarmos à prova sobre eles. Esse é um dos principais motivos que levam muitos instrutores a não aconselhar seus discípulos a resolverem seus pequenos problemas através dessas práticas, pois eles podem simplesmente criar problemas ainda maiores e mais difíceis de serem resolvidos.

Entre as motivações "não muito justificáveis" se encontram aquelas de alguns indivíduos que creem que o verdadeiro mago é aquele que submete as leis da natureza exterior aos seus caprichos, como se a obtenção de êxito sobre alguns objetivos materiais e mesquinhos lhes conferisse sabedoria e iluminação.

Muitos acreditam que a magia goética é simplesmente uma prática para driblar dificuldades e ter acesso mais fácil àquilo que não conseguem conquistar através de seus esforços comuns.

Não pretendemos evocar a aura perniciosa da moralidade ou um senso de ética para interpretar as motivações que conduzem o Adepto, mesmo porque, a relatividade se presta à lógica da justificativa.

Outro aspecto que não deve ser posto à margem são os efeitos que podem ocorrer posteriormente, pois muitas evocações trazem consigo verdadeiros

demônios de nossas próprias profundezas. Diferente daquilo em que “acreditamos”, esses seres não surgirão entre chamas e enxofre, ao contrário, eles se colocarão a nossa frente no momento da vulnerabilidade e tentarão nos “despedaçar entre rodas”.

Obviamente a evocação goética é um meio de nos colocarmos em contato com Deuses, Espíritos e “Seres” que existem além de nossa própria constituição, porém os aspectos interiores não deveriam ser menosprezados jamais. Como disse Lon Milo DuQuette, para nossa reflexão, “Eu posso mudar somente uma coisa com Magick – eu mesmo”.

Os métodos de evocação utilizados são praticamente indefinidos em número, podendo variar desde técnicas “mais simples” através de concentração e meditação, até rituais mais “áridos” e elaborados como na evocação sexual, por exemplo.

Para o início das operações, muitos Adeptos preferem algum método derivado do procedimento “tradicional” re-velado no livro “*The Goetia, The Lesser Key of Solomon the King*” de MacGregor Mathers e Aleister Crowley, outros preferem métodos mais arcaicos de grimórios diferentes. Considerando que muitos estudantes iniciam suas práticas dessa forma, procuraremos delinear nos parágrafos seguintes um método simples e eficiente, baseado nos ensinamentos fundamentais de Crowley, Mathers, e DuQuette.

Espera-se que o estudante tenha pleno domínio sobre as disciplinas fundamentais necessárias para a realização da evocação. As operações de banimento e invocação serão citadas, sugeridas, mas não serão descritas. Espera-se também que o estudante já esteja familiarizado com procedimentos cerimoniais comuns e com a literatura afim. Se o estudante não se julga suficientemente preparado, se ele não confia suficientemente em si mesmo, se ele não acredita no poder de sua palavra, então é melhor que o ritual não seja empreendido.

Um Esboço da Prática Goética

Escolha do Espírito

A escolha do espírito deve ser feita em função do resultado esperado, ou seja, o estudante deve escolher o espírito que melhor se encaixe ao resultado almejado.

Escolher um espírito por sua “força” ou por sua “posição” podem não resultar no que se “deseja”. Por exemplo, se o estudante pretende realizar uma evocação goética para aumentar o raio de seus conhecimentos sobre ciências e artes, então podemos aconselhar para que ele escolha Paimon, um Rei. Se o estudante teme evocar um Rei, então que ele não escolha outro espírito que lhe pareça menos arriscado sem que esse se encaixe ao resultado esperado. Escolher Samigina (um Marquês), nesse caso, não surtiria o efeito “desejado”, ou melhor, o efeito que está em conformidade com a vontade.

O estudante também não deve esperar que a obtenção de êxito na evocação de Paimon seja indício de que ele acordará um sábio na manhã seguinte. O estudante deve possuir vontade fixa e firme no propósito que deseja alcançar.

Estudar o Espírito

É fundamental que o estudante tenha os conhecimentos sobre as correspondências e analogias referentes ao Espírito que se planeja evocar.

O estudante deve conhecer as melhores horas para a evocação, os melhores dias, as correspondências astrológicas, as cores, os incensos, os sinais, os sigilos, as conjurações específicas sempre que possível, os sinais, a cultura particular e histórica acerca do espírito, etc.

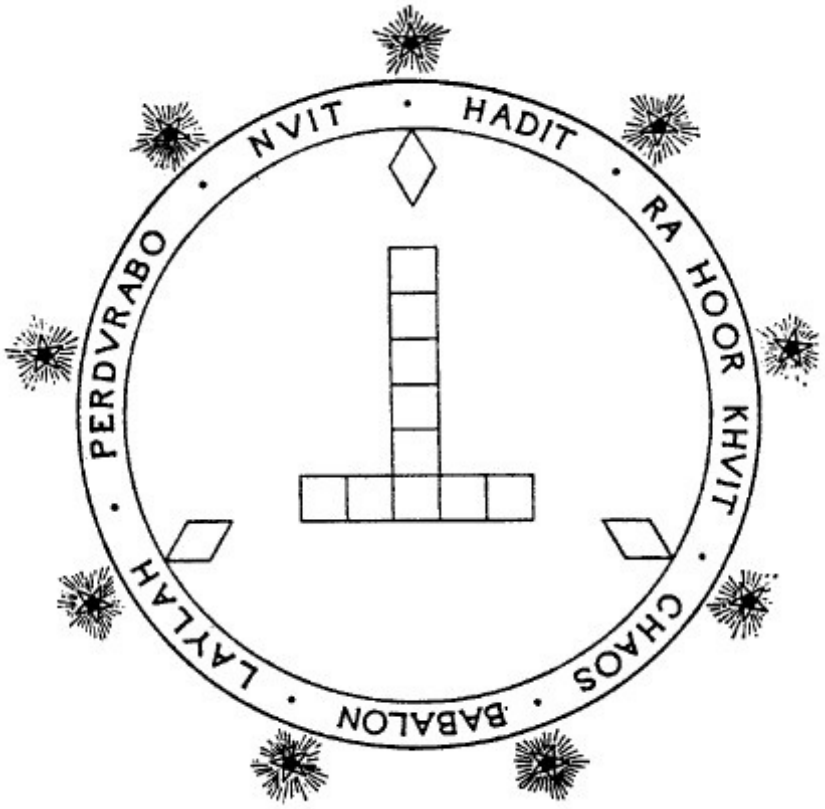
Tais informações podem ser adquiridas em profusão em grimórios, em livros específicos sobre goetia e pela Internet, desde que as informações partam de fontes confiáveis.

É comum encontrarmos informações conflitantes, nesses casos, aconselhamos ao estudante para que escolha as informações mais generalizadas e que use seu discernimento e inteligência.

Preparação do Templo, do Círculo e do Triângulo

O Templo representa o universo externo e será o local onde o ritual será realizado. Pode-se escolher um cômodo de uma habitação - geralmente, um espaço de 9m² é o suficiente. O templo deve ser um local onde não sejamos incomodados por outras pessoas, por animais ou aparelhos eletrônicos no decorrer do ritual. Deve ser um local com ventilação moderada para evitar efeitos intoxicantes provenientes do incenso ou de óleos que podem ser utilizados. Portas e janelas devem estar fechadas e a iluminação deve ser a mínima possível, de preferência, não elétrica. Caso o estudante opte pelo círculo tradicional descrito por Crowley, a fonte de iluminação das 9 velas ao redor do círculo será mais que suficiente.

O círculo anuncia a natureza da grande obra, afirma a identidade do Magista com o Infinito, afirma o equilíbrio do trabalho e delimita a área de operação.



O vocábulo *Chaos* pode ser substituído por *Therion*, *Laylah* por *Lilith* e *Perdurabo* por *Lucifer*. O estudante pode e deve utilizar seus próprios conhecimentos, inteligência e experiência para alterar os nomes das divindades de acordo com sua verdadeira vontade.

Os nove pentagramas são uma alusão clara ao iniciado e no centro de cada um deles há uma pequena vela acesa. As velas representam os pensamentos negativos que são impedidos de surgir na consciência para atrapalhar o ritual. No livro "*Magick*", Crowley diz que as velas "originais" eram feitas com gordura humana dos inimigos do magista ou das "crianças estranguladas", sendo essas últimas relacionadas aos pensamentos que tentam surgir nos momentos inoportunos. Essas velas são as Torres na Beira do Abismo - que o estudante pondere sobre o significado das velas e que não cometa nenhuma sandice para seguir ao pé da letra o que as explicações de Crowley dizem. Nove é o número do iniciado na Qabalah.

Os círculos são traçados na cor verde e os nomes das divindades em vermelho, assim como os quadrados que compõe o Tau no centro do círculo.

O diâmetro do círculo é determinado em função da altura do magista e deve ter espaço suficiente para que ele se mova com facilidade. Deve-se evitar círculos muito grandes.

Os três losangos representam os vértices de um triângulo cujas linhas são imaginárias.

O Tau é composto por 10 quadrados, um para cada Sephirah. Magistas avançados podem traçar o Tau com 11 quadrados ou somente um glifo que remeta à Daath.

O triângulo é desenhado na direção particular do espírito (ponto cardeal) ou voltado para o norte ou leste, dependendo exclusivamente do magista. Sugerimos o Leste inicialmente.

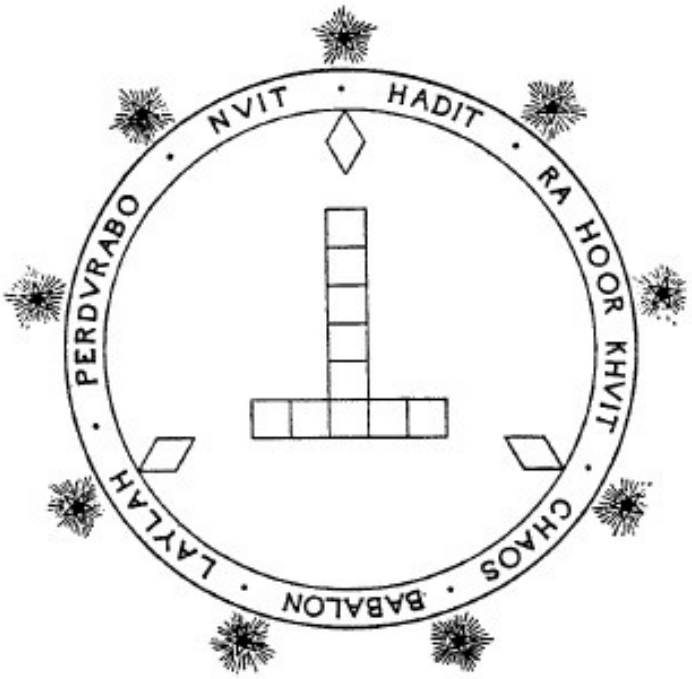
O desenho sugerido é o seguinte, em consonância com Crowley e DuQuette:



Trata-se de um triângulo equilátero com base de aproximadamente 91cm. O triângulo representa a manifestação e o 3 é o número da forma na Qabalah.

Uma vez preparados o Templo, o Círculo e o Local, o estudante terá algo como a ilustração abaixo para realizar o ritual, ou seja, o estudante terá os seguintes elementos inscritos no chão de seu Templo:





O Selo do Espírito

Os selos são os sinais gráficos que representam o espírito e podem ser encontrados na literatura goética ou mágicka em profusão. Em alguns casos, o próprio magista cria os símbolos de acordo com sua aptidão e contato com os

espíritos.

O Selo deve ser fabricado antes da operação.

Na literatura especializada há muitas instruções sobre como fabricar o selo, sugerimos que o estudante não se preocupe em demasia em atender aos requisitos tradicionais. Um desenho feito à mão nas horas adequadas servirá suficientemente. O Selo deve ser desenhado nas cores correspondentes, estudadas sobre o Espírito, em papel novo (virgem).

O Selo será colocado no centro do triângulo que está fora do círculo antes do início da operação.

É importante que o Magista tenha um local apropriado para guardar os selos após as operações. Aconselha-se que os selos sejam guardados em locais únicos (não devem ficar junto com outros selos goéticos de outras operações). Um mesmo selo pode ser utilizado diversas vezes durante um ciclo de operações ou em evocações posteriores.

O Hexagrama e o Pentagrama da Arte

Aconselha-se que o estudante utilize os símbolos consagrados do Hexagrama e do Pentagrama, seja através de medalhões ou gravados artisticamente em sua túnica. O hexagrama é a representação do macrocosmo (alude ao universo ilimitado de possibilidades) e do macroprósopo (grande face do Dragão Negro). O pentagrama é a representação do microcosmo (universo “limitado” e da divindade inerente a Adão Belial), do microprósopo (pequena face, porção essencial que precede a existência) e do Homem (Espírito-Essência) dominando os quatro elementos em sua jornada rumo ao mundo interior, inferior e ctónico. Estudantes mais avançados encontrarão correspondências e analogias interessantes relacionando e trabalhando com os números 5, 6, 11 e 66.





O Bastão, Verga ou Báculo

O bastão é uma das principais armas mágicas, é o símbolo da vontade mágica e criativa do magista. O bastão é uma alavanca e com um ponto de apoio, universos inteiros podem se mover com a aplicação da força adequada. No bastão tradicional estão incrustadas as insígnias que *re-velam* a vontade mágica do operador ou karcista.

É por excelência uma arma fálica e é a arma elemental do fogo e das conjurações. Alguns magistas preferem a espada (arma elemental associada ao ar), mas o bastão é o mais indicado para o início de operações devido à sua natureza.

Não é necessário gastar fortunas para se conseguir um. O estudante pode fabricar o seu próprio ou comprar algum de madeira que se encaixe em seu orçamento.

É altamente recomendável que o bastão seja fabricado pelo próprio estudante, sempre que possível. Basta encontrar uma árvore saudável, com galhos firmes e bem vivos, escolher um galho bastante “reto” e cortá-lo com um só golpe. O bastão tem aproximadamente a medida entre o cotovelo e as pontas dos dedos do magista. Essa arma deve ser trabalhada e consagrada da melhor maneira que as aptidões e habilidades do estudante permitirem. De qualquer maneira, o bastão deve ser consagrado de acordo com a arte antes de ser utilizado nas operações goéticas.

A Túnica

Um robe preto liso, simples, sem capuz, de mangas longas é o suficiente.

O estudante pode utilizar outras vestes, desde que as mesmas se enquadrem na cadeia de analogias do iniciado ou de acordo com sua orientação mágicka e religiosa.

O Ritual

O estudante deve providenciar os itens necessários com antecedência e procurar seguir os requisitos básicos para que o ritual possa ser empreendido.

O Ritual servirá para a evocação de qualquer Espírito da Goetia, sem restrições, incluindo os espíritos descritos por Guido Wolther, em "*Evokationssymbole der Luciferischen Hierarchie*".

1. Escolher o Espírito;
2. Estudar o Espírito;
3. Preparar o Templo, o Círculo e o Triângulo;
4. Preparar o Selo do Espírito;
5. Providenciar com antecedência: o Pentagrama, o Hexagrama, o Bastão e a Túnica, todos devidamente consagrados ao ofício da arte sinistra;
6. Adquirir incenso em boa quantidade. É importante que o incenso seja selecionado de acordo com o espírito escolhido e com as correspondências estudadas;
7. Colocar o incensório no centro do triângulo que está fora do círculo de operação. O incensório deve ser aceso de maneira que o incenso, em grande quantidade, queime durante todo o período da operação. Pode-se utilizar carvão vegetal comum ou carvão específico para narguilé com pólvora;
8. Colocar o selo do Espírito que será evocado na frente do incensório;
9. Acender as 9 velas ao redor do Círculo de operação;
10. Realizar um ritual de banimento. Pode-se utilizar o Rubi Estrela (banindo) ou algum ritual do pentagrama menor invertido (banindo);
11. No centro do Círculo, no quadrado de Thipareth, que o Magista faça a Invocação Preliminar da Goetia, conforme Liber Samekh (texto destacado em negrito abaixo). Os pentagramas devem ser traçados no Ar com o Bastão:

A Ti eu invoco, o Não-Nascido.
Tu, que criaste a Terra e os Céus.
Tu, que criaste a Noite e o Dia.
Tu, que criaste as Trevas e a Luz.
Tu, que és RA-HOOR-KUIT, Eu mesmo feito perfeito, a quem nenhum homem jamais viu.
Tu, que és IA-BESZ, a Verdade na Matéria.
Tu, que és IA-APOPHRASZ, a Verdade em Movimento.
Tu, que distinguiste entre o Justo e o Injusto.
Tu, que fizeste a Fêmea e o Macho.
Tu, que produziste as Sementes e o Fruto.
Tu, que formaste os Homens para amarem uns aos outros, e para odiarem uns aos outros.
Eu sou (seu moto, nome mágico) teu Profeta, a quem Tu

confiaste Teus Mistérios, as Cerimônias de Khem (ao invés de Khem (Egito) pode-se utilizar Thelema ou a corrente particular do Magista).

OUVE-ME TU, pois Eu sou o Ângulo de NU, o Mensageiro de HAD, o Enviado de RA-HOOR-KHU (ou os nomes divinos da tradição particular do Magista): estes são os Teus Verdadeiros Nomes, dados aos Profetas de Khem (ao invés de Khem (Egito) pode-se utilizar Thelema ou a corrente particular do Magista).

Em sentido anti-horário, caminhe até o Leste.
Trace no ar o pentagrama equilibrante do Espírito Ativo.
Mantre: *HEIEHE*
Faça o sinal de abertura do véu.
Trace no ar o pentagrama do Ar Invocando.
Mantre: *HVHI*
Faça o sinal de Shu.
Dizer em voz alta, em tom firme:

Ouça-me! AR ThIAO RHEIBET A-ThELE-BER-SET A BELAThA ABEU EBEU PhI-ThETA-SOE IB ThIAO

Ouça-me, e faça todos os Espíritos submissos a Mim; de modo que todo Espírito do Firmamento e do Éter; sobre a Terra e sob a Terra, na Terra seca e na Água; no Ar Rodopiante e no Fogo Crepitante, e todo Encantamento e Flagelo da Divindade, possam obedecer a Mim.

Em sentido anti-horário, caminhe até o Sul.
Trace no ar o pentagrama equilibrante do Espírito Ativo.
Mantre: *HEIEHE*
Faça o sinal de abertura do véu.
Trace no ar o Pentagrama do Fogo Invocando.
Mantre: *ELOHIM*
Faça o sinal de Thoum-Aesh-Neith.
Dizer:

Eu invoco a Ti, o Terrível e Invisível Deus: Que habita no Lugar Vazio do Espírito: AR-O-GO-GO-RU-ABRAO SOTOU MUDORIO PhALARThAO OOO AEPE

O Não-Nascido.

Ouça-me, e faça todos os Espíritos submissos a Mim; de modo que todo Espírito do Firmamento e do Éter; sobre a Terra e sob a Terra, na Terra seca e na Água; no Ar Rodopiante e no Fogo Crepitante, e todo Encantamento e Flagelo da Divindade, possam obedecer a Mim.

Em sentido anti-horário, caminhe até o Oeste.
Trace no ar o Pentagrama equilibrante do Espírito, Passivo.

Mantre: *AGLA*
Faça o sinal de fechar o véu.
Trace no ar o pentagrama da Água, Invocando.
Mantre: *EL*
Faça o sinal de Auramot.
Dizer:

Ouça-me!

RU-ABRA-IAO MRIODOM BABALON-BAL-BIN-ABAOT. ASAL-ON-AI APhEN-IAO I PhOTETh ABRASAX AEOOU ISChURE

Poderoso e Não-Nascido!

Ouça-me, e faça todos os Espíritos submissos a Mim; de modo que todo Espírito do Firmamento e do Éter; sobre a Terra e sob a Terra, na Terra seca e na Água; no Ar Rodopiante e no Fogo Crepitante, e todo Encantamento e Flagelo da Divindade, possam obedecer a Mim.

Em sentido anti-horário, caminhe até o Norte.
Trace no Ar o Pentagrama do Espírito, Passivo.
Mantre: *AGLA*
Faça o sinal do fechamento do véu.
Trave no Ar o Pentagrama da Terra, Invocando.
Mantre: *ADONAI*
Faça o sinal de Set.
Dizer:

Eu Te Invoco: MA BARRAIO IOEL KOThA AThOR-E-BAL-O-ABRAOT.

Ouça-me, e faça todos os Espíritos submissos a Mim; de modo que todo Espírito do Firmamento e do Éter; sobre a Terra e sob a Terra, na Terra seca e na Água; no Ar Rodopiante e no Fogo Crepitante, e todo Encantamento e Flagelo da Divindade, possam obedecer a Mim.

Em sentido anti-horário, caminhe até o quadrado de Tiphareth novamente.
Trace no ar o Pentagrama do Espírito, Ativo.
Mantre: *HEIEHE*
Faça o sinal de abertura do véu.
Faça o sinal da Lua e do Sol Unidos.

Faça os sinais de LVX.
Dizer:
Ouça-me: AOT ABAOT BAS-AUMGN. ISAK SA-BA-OT.

Curve-se levemente, com a cabeça erguida, em sinal de reverência.
Dizer:

Este é o Senhor dos Deuses.
Este é o Senhor do Universo.
Este é Aquele a quem os Ventos temem.

Este é Ele, que tendo feito a Voz com suas ordens, é o Senhor de todas as Coisas; Rei, Regente e Auxiliador.

Ouça-me, e faça todos os Espíritos submissos a Mim; de modo que todo Espírito do Firmamento e do Éter; sobre a Terra e sob a Terra, na Terra seca e na Água; no Ar Rodopiante e no Fogo Crepitante, e todo Encantamento e Flagelo da Divindade, possam obedecer a Mim.

Trace no ar o Pentagrama do Espírito, Passivo.
Mantre: *AGLA*
Faça o sinal de fechar o véu.
Faça o sinal da Lua e do Sol Unidos.
Faça os sinais de *LVX*
Dizer:

Ouça-me: IEOU PUR IOU PUR IAOTh IAEO IOOU ABRASAX SABRIAM OO UU AD-ON-A-I EDE EDU ANGELOS TON ThEON ANLALA LAI GAIA AEPE DIATHARNA THORON

Eu sou Ele! O Espírito Não-Nascido! Tendo a visão nos pés: Forte, e o Fogo Imortal!

Eu sou Ele! A Verdade!

Eu sou Ele! Que odeia que o mal deva ser lançado no Mundo!

Eu sou Ele, que relampeia e troveja!
Eu sou Ele, de quem derrama a Vida da Terra!
Eu sou Ele, cuja boca sempre flameja!
Eu sou Ele, o Gerador e Manifestador da Luz!
Eu sou Ele, a Graça dos Mundos!
"O Coração cingido com a Serpente" é o meu nome!

Surge adiante e segue-me: e faça todos os Espíritos

submissos a Mim; de modo que todo Espírito do Firmamento e do Éter; sobre a Terra e sob a Terra, na Terra seca e na Água; no Ar Rodopiante e no Fogo Crepitante, e todo Encantamento e Flagelo da Divindade, possam obedecer a Mim.

Mantre: *IAO SABAO*

Dizer: *Tais são as palavras!*

Imediatamente após essas invocações, o Espírito deve ser Evocado com as palavras:

Ouça-me, Ó Espírito (dizer o nome do Espírito), e apareça diante deste Círculo na forma Humana. Venha em paz e em forma visível, diante de mim no Triângulo da Arte.

Repita a Evocação por umas três vezes. Conjurações específicas podem ajudar nesse momento e servir de complemento podendo, em alguns casos, substituí-la. Repita a Evocação e chame o Espírito com Vontade e Firmeza.

Quando você sentir a presença do Espírito no Triângulo ou quando você o ver na fumaça do incenso, você deverá saudá-lo respeitosamente e agradecer por sua presença.

Dê suas instruções ao Espírito com clareza de intento, diga exatamente o que você quer, como quer e quando quer. Evite dialogar com o Espírito. Não ofereça aquilo que não pode cumprir. Caso o Espírito lhe peça algo, tente ser breve na negociação.

Evite ofertar seu próprio sangue.

Evite ambiguidades na hora de transmitir suas instruções para o Espírito.

Procure ficar sempre no controle da situação e não tema os desvios que podem ocorrer.

Evite falar sobre os motivos que o levaram a evocá-lo, suas instruções devem ser claras e sem muitas explicações.

Ao término das instruções você deve dar a licença para que o Espírito parta.

As palavras podem ser essas:

Vá agora e esteja pronto para vir sempre que eu chamá-lo no Triângulo da Arte. Vá!

Vá em paz e sem causar dano ou prejuízo para mim ou para aqueles que me são amados.

Finalize o ritual com um banimento. Guarde o selo no local preparado anteriormente e procure não pensar mais no Ritual.

Se o Espírito se recusar a aparecer você pode tentar intimidá-lo, ameaçando queimar seu selo através dessas palavras:

> *Se você não está comigo então você está contra mim, se você não aparecer imediatamente para atender minha Vontade eu queimarei seu Selo e Removerei você de meu Universo para sempre.*

Não blefe com o Espírito, se você prometer queimar seu selo, então faça, mas tenha em mente as possíveis consequências, caso queira tentar evocá-lo novamente.

Outra opção para trazer o Espírito é utilizar uma nova Evocação ou Conjuração, aconselhamos inicialmente a primeira e a segunda Chave Enoquiana, mas é preferível que a Evocação seja a mais breve sempre que possível.

Cadeias muito longas de conjurações podem dispersar o nível de energia atingido na invocação preliminar e podem fazer com que estudantes menos experientes permitam que pensamentos contrários à evocação surjam em sua mente.

Caso você não sinta a presença do Espírito ou as conjurações não surtam efeito: não se preocupe, dê a licença para que o Espírito parta e encerre o ritual com o banimento. Volte a repetir o ritual em outra oportunidade mais propícia.

Considerações

O ritual delineado acima foi amplamente utilizado por muitos Magistas durante o último século e possui um grau de eficácia bastante significativo, mesmo sendo relativamente simples de ser realizado.

É óbvio que esse é somente um dos incontáveis métodos que podem ser empregados nas evocações, sendo que o trabalho pode ser adaptado e reestruturado pelo estudante de acordo com seus conhecimentos práticos e teóricos acerca da Tradição e da Arte.

Com o passar do tempo novas ideias são incorporadas, novos conceitos são compreendidos e a prática se transforma, renasce e ajuda o praticante a perceber os melhores caminhos a serem seguidos.

O Ritual de Evocação Simplificado

O rito delineado nessas poucas linhas pode ser utilizado como procedimento cerimonial para a evocação de quase todos os espíritos goéticos e demônios citados nos antigos grimórios. Trata-se de um rito de extrema simplicidade e que poderá ser empreendido por quase qualquer indivíduo.

Os passos são semelhantes aos descritos no capítulo anterior, porém implicam em um grau de dificuldade menor e mais acessível ao leitor menos experiente.

Em primeiro lugar deve-se escolher o espírito, demônio ou divindade que se pretende evocar e tomar conhecimento da maior quantidade de características sobre sua natureza. Quanto mais informações acerca do espírito, melhor.

A evocação deve ser levada a cabo preferencialmente dentro de um aposento fechado, de difícil acesso e onde o operador não seja incomodado no decorrer da operação. Em alguns casos especiais, de acordo com a natureza do espírito, pode-se proceder com a evocação em outros locais.

O oficiante deve preparar com antecedência os sinais do espírito que se pretende evocar. De preferência, deve traçá-los sobre papel da cor adequada ou sobre pergaminho virgem. A cor do papel e da tinta empregada variam em função do espírito. Caso não se tenha informação suficiente, pode-se utilizar papel branco e inscrições com tinta preta.

A preparação do local é relativamente simples. Com algumas horas de antecedência o operador deve fazer a aspersão de uma mistura de água, sal grosso e essência de verbena pelo aposento. Após a aspersão deve-se proceder com a fumigação com incensório ou turíbulo utilizando grandes quantidades de incenso (que deve ser escolhido de acordo com o espírito que se pretende evocar ou de acordo com as disposições planetárias relacionadas ao espírito ou operação). Operadores mais experientes poderão utilizar o sangue de certos animais macerado com as ervas secas na composição dos incensos.

Transcorridas algumas horas após a fumigação deve-se preparar o círculo e o triângulo. O círculo será o local onde o oficiante ou karcista realizará a evocação propriamente dita. O triângulo é onde o espírito deverá se manifestar (ou não) no decorrer da evocação.

O círculo pode ser traçado no chão com auxílio de uma corda ou pode ser literalmente feito por uma corda fortemente amarrada. Oficiantes mais temerosos podem sobrepor sal grosso sobre o círculo, porém isso não é garantia de salvaguarda. O triângulo é traçado de preferência ao norte, tomando-se como referência o centro do círculo.

O círculo não deve ser excessivamente grande, tampouco deve ser muito pequeno. Deve haver espaço suficiente para que o oficiante se mova com segurança. Ao redor do círculo o operador poderá colocar nove velas roxas pequenas, simbolizando os guardiões que por ventura possam assisti-lo durante a operação.

O triângulo equilátero pode ter os lados com a extensão do braço do magista, medido da axila até a ponta do dedo médio, mas isso é apenas uma referência para a construção do símbolo da manifestação do espírito.

As vestes do oficiante devem ser muito simples, uma túnica preta sem capuz e os pés descalços é o suficiente. Na ausência da túnica recomenda-se utilizar roupas leves de cor preta ou a completa nudez. Colares, adornos, anéis, chapéus e demais objetos que não estiverem em consonância para com o ritual devem ser retirados do corpo.

Uma recomendação bastante útil é a preparação de três dias que o oficiante poderá empreender antes de realizar o ritual. Três dias de total abstinência de sexo, bebidas, tabaco, rapé e drogas (incluindo todos os tipos de alteradores de consciência); fazer refeições leves; dormir cedo; estudar as bulas ritualísticas; meditar sobre a natureza do espírito que se pretende evocar.

No centro do triângulo deve-se colocar o incensório com uma quantidade de incenso suficiente para queimar durante toda a operação, sem a necessidade de ser reabastecido. Eventualmente pode-se optar pelo uso de incensos do tipo vareta ou bastão, porém não são recomendados.

O aposento deve permanecer com a mínima luminosidade possível, caso seja necessária alguma iluminação recomenda-se que não seja elétrica, preferencialmente poucas velas, fora e distantes do círculo e do triângulo. Em caso de necessidade última, uma única vela preta pode ser acesa dentro do

círculo para essa finalidade.

O rito pode ser realizado em ambiente silencioso, porém pode-se utilizar algum tipo de música que auxilie o operador a entrar em sintonia com as energias que vibram na mesma frequência em que o espírito. Tais músicas deveriam ser repetitivas, sem percusão, sem vozes e sem sinos, no estilo ritualístico sinistro.

Uma vez que toda a estrutura esteja montada e as preparações tenham sido completadas é possível empreender o ritual. O horário e a data deveriam ser escolhidos de acordo com a natureza do espírito, demônio ou divindade que se pretende evocar, caso essas informações não estejam disponíveis o karcista poderá realizar o rito durante as horas mais frias da madrugada ou à meia noite.

O oficiante deverá se sentar confortavelmente no centro do círculo, ambiente em penumbra, e procurar um estado físico e mental de relaxamento, porém não completo. Procura-se acalmar o corpo, quase sem movimentos, e inicia-se um processo de respiração um pouco mais lento e mais profundo do que o habitual, de olhos fechados tentando evitar os processos racionais da mente, quanto menor for o fluxo de pensamentos, melhor. Quando o karcista se sentir preparado o ritual poderá prosseguir.

O oficiante se levanta, inicia a combustão do incenso que queimará no turíbulo dentro do triângulo, acende as velas necessárias e retorna ao centro do círculo. Em pé, de frente para o triângulo que está ao norte, o magista faz o sinal do silêncio com a mão direita, enquanto o dedo indicador estiver sobre os lábios é feita uma forte inspiração e, quando o sinal terminar, uma forte expiração.

Proferir a invocação adaptada do Não-Nascido:

Septentrione pandetur omne malum!
A Ti eu invoco, ó Não-Nascido!
Tu, que criaste a Terra e os Céus,
Tu, que criaste a Noite e o Dia,
Tu, que criaste as Trevas e a Luz,
Tu, que és Chavajoth, manifesto em essência encarnada através de Adão Belial,
Tu, que és Eu mesmo feito perfeito,
Tu, a quem nenhum homem jamais viu,
Tu, que é a verdade na matéria e a verdade em movimento,
Eu sou [NOME DO KARCISTA] teu enviado, a quem confiaste vossos insondáveis mistérios!
Ouve-me Tu, pois eu sou o ângulo sestro e o mensageiro dos Onze contra o Dez!

Ouve o proferir de teus nomes bárbaros:

> *Tiamat, Apsu, Maioral, Chavajoth, Ouia, Kameron, Alescot, Mandusemini, Poemi, Oriel, Madugruse, Parinoscon, Estio, Dumogon, Davorcon, Casmiel, Hugras, Fabil, Vonton, Uli, Sodierno, Peatan, Lúcifer!*

O karcista deverá fazer o sinal do silêncio novamente e caminhar até o Oeste, dentro do círculo, e dizer as seguintes palavras:

> *Amaymon, Mahazael, ouvi-me! Que a mim todos os Espíritos sejam favoráveis, no firmamento e no éter; sobre a terra ou sob a terra; no ar e nos ventos; nas águas estagnadas e nas correntes abissais que a tudo destroem e a tudo geram; no calor e no fogo do inferno!*

O oficiante caminha até o Sul e proclama:

> *Azael, Egyn, ouvi-me! Que a mim todos os Espíritos sejam favoráveis, no firmamento e no éter; sobre a terra ou sob a terra; no ar e nos ventos; nas águas estagnadas e nas correntes abissais que a tudo destroem e a tudo geram; no calor e no fogo do inferno!*

Ir até o Leste e dizer:

> *Samael, Oriel, ouvi-me! Que a mim todos os Espíritos sejam favoráveis, no firmamento e no éter; sobre a terra ou sob a terra; no ar e nos ventos; nas águas estagnadas e nas correntes abissais que a tudo destroem e a tudo geram; no calor e no fogo do inferno!*

Caminhar até o Norte e proclamar:

> *Azazel, Paymon, ouvi-me! Que a mim todos os Espíritos sejam favoráveis, no firmamento e no éter; sobre a terra ou sob a terra; no ar e nos ventos; nas águas estagnadas e nas correntes abissais que a tudo destroem e a tudo geram; no calor e no fogo do inferno!*

O karcista então deve dizer:

Este é a Razão dos Deuses e o Motivo do Universo,

Aquele a quem os ventos temem e a quem todas as feras se prostram,

Aquele que não é Ele ou Ela, embora os engendrem!

Ouvi-me! Que a mim todos os Espíritos sejam favoráveis, no firmamento e no éter; sobre a terra ou sob a terra; no ar e nos ventos; nas águas estagnadas e nas correntes abissais que a tudo destroem e a tudo geram; no calor e no fogo do inferno!

Eu sou Ele!
O Espírito Não-Nascido!
Que relampeja e troveja!
Que derrama a vida e a ceifa desta terra!
Aquele cuja boca flameja!
Aquele cujo espectro não pode ser evocado!
Aquele que gera e manifesta a verdadeira luz!
Zazas, Zazas, Nasatanada, Zazas!

Ouça-me, Ó Espírito (dizer o nome do Espírito que se pretende evocar), e apareça diante deste círculo, manifestado dentro do triângulo da Arte!

O karcista deve então pegar o sinal do espírito com a mão esquerda e olhá-lo fixamente em direção do triângulo.

O resultado esperado é que ocorra alguma manifestação inequívoca da presença do espírito, se tudo ocorrer bem, tal manifestação ocorrerá quase totalmente dentro do triângulo da arte. Por vezes, o oficiante pode não ver o espírito, mas poderá sentir sua presença, caso isso ocorra deve-se prosseguir com o ritual normalmente.

A partir da manifestação do espírito, o karcista prossegue com as instruções a serem dadas, com clareza de intento, evitando diálogos desnecessários, conforme abordado no capítulo anterior.

Após a transmissão das instruções, deve-se dar a licença para a partida do espírito utilizando as seguintes palavras:

Vá agora e esteja pronto para vir sempre que eu tornar a chamá-lo no triângulo da arte. Vá em paz e sem causar dano ou prejuízo para mim ou aqueles que me são caros.

Caso o espírito não se manifeste de maneira alguma pode-se recorrer às ameaças descritas no capítulo anterior. Em algumas ocasiões a manifestação

pode vir a acontecer alguns dias após o ritual e de mais de uma forma. Sonhos, visões, intuições e oportunidades podem indicar que o espírito está agindo da maneira adequada.

Demonolatria, Religião e Fé

Diabolismo, demonismo e demonolatria são alguns dos nomes dados à veneração que se dedica aos demônios através de uma espécie de devoção que é prestada através de determinadas cerimônias ritualísticas.

A demonolatria convencional (e superficial), praticada em dias atuais, possui um caráter quase idêntico à adoração fervorosa dos católicos com relação aos seus santos e beatos: os fiéis se apegam aos seus ídolos a eles fazendo votos, promessas e orações, quase sempre com o intuito de receber alguma espécie de graça divina, milagre ou proteção. Não é exagero dizer que em tais modelos o indivíduo eventualmente acaba substituindo os deuses de seus altares, trocando um deus por um diabo, mantendo uma atitude regularmente passiva em sua adoração.

Hoje em dia há renomados autores que incitam à apostasia e à renegação das religiões de massa, sugerindo um substituto sinistro, porém impregnado com as mesmas características contraproducentes e passivas das religiões que aparentemente condenam.

Mesmo na Via Sinistra é necessário ter bastante cuidado antes de se envolver com determinadas práticas, ordens ou indivíduos, pois a estagnação, a inércia, a mentira, o estelionato espiritual e o aprisionamento podem aparecer disfarçados sob as máscaras mais licenciosas e tentadoras. Em nosso país há mais de uma organização de caráter aparentemente relacionado ao Caminho da Mão Esquerda reunindo adeptos somente para amealhar dinheiro ao longo do tempo e tornar seus iniciados em escravos sem cérebro, conduzidos de maneira cega como peões no tabuleiro de xadrez.

De uma forma bastante generalista, pode-se afirmar que a demonolatria é uma prática bastante difundida pelos adeptos da Via Sinistra, haja vista que tais indivíduos procuram se afastar ao máximo das correntes parasitárias da via destra e procuram pelos espíritos e demônios que se escondem dentro e fora de sua própria constituição.

Há ainda indivíduos profundamente inclinados à Via Sestra que não se veem inclinados a praticarem os rituais comuns ou inerentes ao caminho que espelham ou trilham, pessoas que escolhem uma postura e uma atitude diversa e resumem suas práticas à demonolatria ativa e simples.

A maneira mais comum de se empreender a demonolatria é através de um altar, de uma ermida, capela ou oratório. O centro do altar se reserva às figuras de máxima adoração, os Dragões Primevos da Escuridão e do Caos, Chavajoth, Lúcifer, Tiamat, Apsu, Maioral dos Infernos, Isheth Zenunim. Reúnem-se ao redor as demais divindades, ídolos e demônios que se venera de maneira sistemática e regular de acordo com a vontade do demonólatra.

As adorações consistem basicamente de orações, meditações criativas, votos e promessas e oferendas (dinheiro, velas, incensos, pedras, amuletos, pentáculos, talismãs, joias, etc.).

Através da adoração cerimonial empreende-se aproximação com a energia derivada dos demônios e dos ídolos, sendo que tal energia se manifesta de maneira intensa na vida do indivíduo, trazendo situações de embate e guerra, além de uma relação singular com os espíritos.

Litania a Chavajoth



Chavajoth, dragão primordial do abismo e do caos, pedra angular da qual minha essência infinitesimal procede, inflama em meu cerne a centelha flamejante de Belial.

Chavajoth, dragão mascarado das inúmeras faces, arma minha mão esquerda com a espada chamejante com a qual se sustém a esfera tríplice da manifestação da minha própria e verdadeira vontade.

Chavajoth, portador da luz divina que aos que desvia atrai, incita em mim o conhecimento perfeito de todas as coisas, que de seu archote ofuscante se desprendam os raios que me conduzem à sabedoria capaz de romper os grilhões.

Chavajoth, formador de Adão Belial e enigma de Kingu, permita que eu possa me aproximar dos emissários seus, sentinelas e divindades obscuras e que elas vejam em mim o reflexo essencial que nos é comum.

Chavajoth, criador das hostes de espíritos infernais, que pelo meu próprio esforço possa eu ser reconhecido como integrante de sua poderosa armada. Que sobre meu peito estejam traçados os Onze sinais sagrados do combate contra o Dez.

Chavajoth, serpente do Gênesis e tentador ancestral, desperta em mim os instintos primitivos de sobrevivência e que eu seja como ânfora de peçonha, com astúcia e malícia veladas pelos olhos que nada revelam.

Chavajoth, dragão incriado das profundezas abissais, agita poderosa vossa cauda e inicia a transformação através da destruição dos véus da ilusão.

Chavajoth, inimigo feroz e mortal dos filhos da falsa luz, arma minha mão direita com a lâmina do guerreiro ancestral, reveste-me da vossa substância de maneira que eu não seja ferido em batalha e que eu possa imolar meus inimigos.

Chavajoth, dragão marinho furioso, serpente lasciva que acende a pira ardente do desejo, permita que meu ser possa se manifestar com intenso encanto ou profundo terror, jamais sobre minha vontade.

Chavajoth, divindade impoluta e sem mácula, vós que não exigis adoração e que não amaldiçoais os que de vós se emanaram, ouvis as orações que a vós se projetam.

Chavajoth, imperador do universo, que os estandartes de vossa armada avancem sobre o campo inimigo e que os corpos dos adversários sejam despedaçados e abandonados sem sepulcro.

Ethan, Ethan, Ethan!

Hino a Satã

Por Giosuè Carducci

A TI, imenso princípio do Ser, Matéria e
Espírito, Razão e Sentimento.
Quando cintila o vinho no copo como a
Alma brilha no fundo da pupila,
Quando correm a Terra e o Sol e trocam palavras de Amor,
E corre o espasmo de um himeneu invisível
Que chega aos Montes e fecunda a planície,
A TI chegam meus cantos atrevidos.
Eu Te invoco, ó Satã! Rei do festim.
Volta com teu hissopo, vil Sacerdote!
Volta com teus *psalmos*! Satã retrocede.
Olha como a ferrugem rói a mística
Espada de Miguel,
E o arcanjo, já sem penas, se despenca
No vazio!
O raio gelou-se na mão do orgulho Jehovah,
Como uma chuva de pálidos mistérios de planetas apagados!
Os arcanjos vão caindo do alto do firmamento.
Na matéria que nunca para, rei do
Fenômeno, rei da Forma. Vive unicamente Satã.
No relampejar trêmulo de seu negro olhar está seu império que aos que desviam atrai.
É ele que brilha com o sangue alegre dos
Enforcados para que a breve alegria não esmoreça,
É ele quem restaura a vida breve, que
Prorroga a Dor e o Amor reanima.
Tu inspiras. Ó Satã! O meu verso desafiando,
Deus dos pontífices cruéis e reis homicidas.
Por ti vivem Agramâncio, Adônis a Astartéa,
Que animam os mármores dos escultores.
As telas dos pintores, a lira dos poetas.
E o canto das serenas brisas que Jônia deu
A Vênus Andrômeda.

Por Ti estremecem-se as palmeiras do Líbano
Ao ressuscitar o amante da doce Chypre.
Por Ti agitam-se as danças e as cores.
Por Ti as virgens desfalecem de amor ante
As odoríferas palmeiras da Iduméa, onde
Branqueiam as espumas chyprianas.
Que importa que o bárbaro furor dos
Orgiásticos ágapes do ato obsceno tenha
Incendiado teus templos com a sagrada
Luz e demolido as estátuas de Argus?
A plebe vem a Ti, agradecida, entre suas
Divindades e, vencida de amor, a pálida
Bruxa com eterna angústia vem remediar
A natureza enferma.
Foste Tu que do olhar penetrante do
Alquimista e às pupilas do Mago indomável
Revelaste mais para além do sonolento
Claustro os resplendores de novos céus.
Esquivando-Te até nos compromissos, o triste monge
Ocultou-se no fundo da Tebaída.
Ó alma extraviada de teu caminho,
Satã é bom e não Te abandona!
Por isso, quando passas, ele Te bendiz. Eis aqui
A Eloísa.
Em vão te atormentas sob o áspero
Burel, mísero monge.
Os versos de Horácio e de Virgílio soaram
Em teus ouvidos misturados às queixas
Dos *psalmos* de David.
E as formas délficas surgiram voluptuosas
A teu lado, tingindo de rosa a horrenda
Companhia das dobadeiras Lycoria e Glyceria.
De outras visões de um tempo mais belo
Povoam-se as celas insones.
Por Ti as páginas vivas de Tito Lívio
Despertam fogosos tribunos, cônsules e
Ardente multidão.
E, repleto de itálico orgulho, dirige-Te,
Ó monge! ao Capitólio.

As poderosas fogueiras não podem destruir
As fatídicas vozes de Wicleff e João Huss.
No espaço ressoa o grito de alerta e o
Século se renova. O prazo extinguiu-se.
Tremem os símbolos poderosos; caem as
Mitras e as coroas; do claustro mesmo,
Surge ameaçadora a rebelião, debaixo dos
Hábitos de frei Jerônimo Savonarola.
Joga o escapulário Martim Lutero e rompe
As cadeias do pensamento humano.
E, esplêndida, fulgurante, sobre as chamas
Ergue-se a Matéria. Satã venceu!
Um monstro belo e terrível desencadeia-se,
Percorre o Oceano, percorre a Terra,
Vomita chamas e, fumegante como um vulcão,
Cai sobre os montes.
Devora planícies, está sobre abismos.
Oculta-se nos antros profundos e
Surge novamente.
E eis que passa triunfante, ó povo!
Satã, o Grande.
Passa semeando o Bem por toda parte,
Montado sobre seu carro de fogo, que
Nenhum obstáculo detém.
Louvor a Ti, ó Satã! Ó Rebelião!
Ó Força vingadora da Razão humana!
Que subam a Ti, consagrados, nosso
Incenso e nossos votos!
Venceste ao Jeová dos Sacerdotes!
Glória a Satã!

Clavis Inferni



θε
ov
TPA
יהוה
ITAM
MIA

M: L: CYPRIANI

CLAVIS

INFERNI

sive

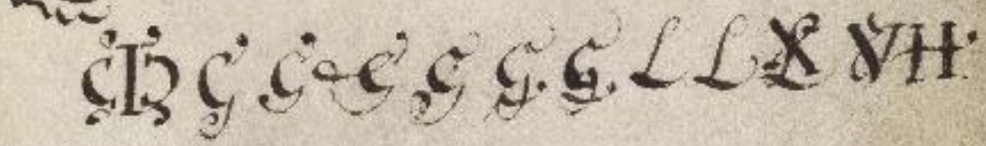
MAGIA

Alba & Nigra

approbata

METRATONA.

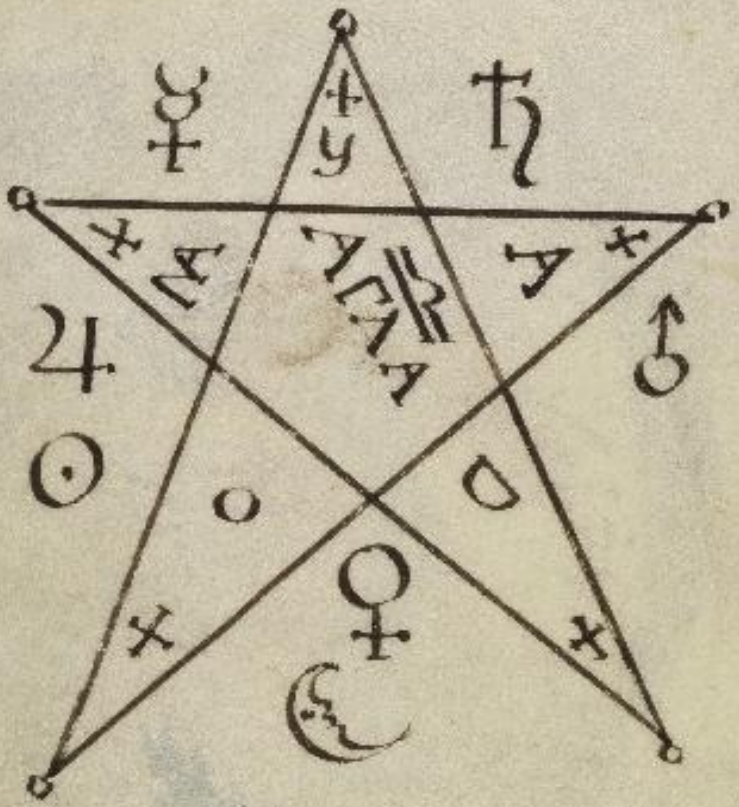






SUPER PENTAGRAMM appendas, ex filo nocte componas Om





VINCULVM MAXIMVM

Α ΚΑΙ Ω

ὁ ΘΕΟΣ ΑΓΙΟΓΑΤΟΣ ΕΣΤΙΝ ὁ ΜΕΓΙΣΤΟΣ ὁ ΚΥΡΙΟΣ ὁ

ΠΑΝΤΩΝ ΤΩΝ ΠΑΝΤΩΝ ΥΠΕΡ ΠΑΝΤΩΝ

יהוה

Qui facis Mirabilia magna Solus

Finis coronat opus.

Vaticus vel Oracus est Rex ab Oriente

Sigillum est hoc. aut tale

Apparitio ejus talis.

Paymon Rex ab Occidente

Sigillum sic fingitur

Apparitio ejus talis.

Nota: Omnia sub Dio I vice fiant, inque manu sinistra hunc teneas librum, Dextrie vero manus III digitos Priores arrigas. dicens:

EXCLAMATIO.

Ego NN. Pa ☩ Dtig ozizrose sov ☩ NN i fundo totig Idnum Silanresni, & retentnet opp na ☩ V & VR ☩ oresomi p etrof. & elibarimda צבאות, אדוני, אלהים, אל tu Sitarea-spa cih atsui Muluerie in pulchra forma visibili humana, & epis. etatis outro ☩ aqila, etinv quo vobis impero p ✠

אליון, יהוה, שדי, אל, יה,
אלוה, יאר אריהא, יהשוה, אלהים
אלהים גיבר, ורצה, sov ocov
p ☐es Coelos, Chrbm & ☥rphm, ☩r
ns Dntns et universas Ntsts, atque Vr.
tts ✠✠✠ Clmntes, IV. ☉ Mls ΜΓΡ
S ☽ & ☽ & ☐ ✠ s ⅄ Λ ☉ ☽ Æstlm
Vrm Hmm Amm & ☐e qd laudat M.N.
☉ ☽. Ei super ☐a. B. atq SSS. Mrsi
N Fssi. VIS. MrAlssi. M. R Landa-
bilissimi Vs Invincibilis, Creatoris
☉ & ☽ V Incarnati, et Nazar.
AHTI ☉ ☩ Amen—.

irutcaſsitas, selibisiv & selibaſſa
ni archlup amroſ venite ergo
in nomine ☩SSS Bssi ac Trem̃-
tiſsimi Θ צבות אדוני ſeſtinate
imperat sibov ℞ muger Sx, Aty
Titeip, Aeja, Hyn, IenMinosel, A-
chadan, vay, vaa, Eij, Haa, Eije,
Exe, a El, El, El, a Hy. Hau, Hau
Hau, va, va, va, va,

Ter Dicto.
Amorule, Janeha, Latisten, Rabur
Janeha, Latisten, Escha, Aladia,
Α & Ω Laiste onston, Adonai,
Clementiſsime Ptr miserere mei
Peccatoris indigni filii tui, et cla-
rifica in me Tuæ Ptriæ Brachi-
um, gtia hos Ω Mętneſsmes, ut ego
poſsim adorare et glorificare Nu
men ✝✝✝, suppleas te invoco
ut tuo Ideo hi Ω quos voco gvcti
et gstreti veniant invocati, Postulat
nbg siem irutcaſsitas non fremen
tes non setnerret con setnedal sed

D Θ N invincibilis Emanuelis mei multiplicat Amen Amen Amen

℄ Conjuratio
ter dicatur.

Conjuro te ♑ Inferni NN per totam universitatem ejus tartari in quo mansionem tuam habes ut mihi jam appareas, et Te Imperio meo submittas, quo ℘ ☉ □ M Creatorem ☉ & ☽ sum dtis, omnego Obsequium prastans impleas Voluntatem meam in Citatione premissa expressam, per α & ω ✶ VY אדוני, אחר, אלהינו, יהוה, אל, M. Γ. P. & appare ergo virtute nominum Aye Saraye, Aye Saraye, Aye Saraye, ne differas pervenire per Nomina Aeterna Θi V & Vi Eloy, Archima, Rabur, cui sit Laus Honor et Gloria in aeternum Amen.

per Potentia illius virtutem
qui Mari posuit Terminum
suum, quem praeterire non po-
test, et lege illius Potentia non
pertransit fines suos. Dei, Al-
tissimi, Regis, Domini, qui cun-
cta creavit Amen.
Ter repete

Fuga Daemonum

Audi Tu ad verba mea mihi
obediens, et voluntatem meam
explere consuete N. N. abi
jam rursus in locum tuam
ubi fuisti antequam Te advo-
cari huc donec Ego Volente Deo
Te iterum vocavero, sisq; semp
paratus venire vocatus p nomi-
Viri & Veri. & Invincibilis
Dei Trementissimi atq; Fortissi

Tunc Scribito.

S. A. I I R I V I D S T N

gtra omne M C & A.

Dimissio scribatur

V X W U m U m V v X. Y W i t t ω

V X S W I ϶ O Ш V Y N ω V v W

Y V ≠ X Λ I a quoquam, V X V

h m Y ϟ ϰ Q, O' T U X

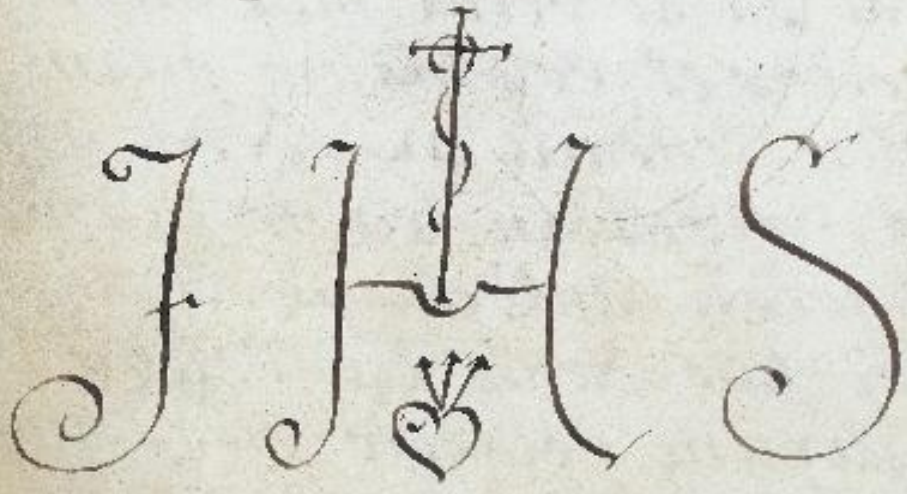
+ ✠ + Meotorile + + Lei + Pelui +

Jonar + Jonar + Psui +

+ Offtam..+



mi, Ego vero ex Lege illius Majestatis Thesaurum in-citatione præmissa postulatum abs te accipio et auffero; Abi nunc Placatissime in locum tuum sine rumore, Tumultu et sine læsione nostruum et circuli alionumqs hominum, in Nomine Patris + et Filii + & Spiritus Sancti + A M E N.



Vinculum & Allocutio.

Ego N N. ligo et vinculo te Ω N.
p hanc horam hor loco dix lor
Θεὸν Patrem & Filium, & Spi
ritum Sanctum et per Novem
Ordines Angelorum, Salvete ergo
Ω quia vos vocavi per illum cui
omne genu flectitur, Coelestium
Terrestrium, et Infernorum,
cuius in manu omnia regna Re
gum sunt, nec est qui sua con-
trarius esse possit Majestati,
quatenus hunc constringo vos
ut hic ante Circulum visibiles
et affabiles permaneatis, tam-
diu tamque constantes nec
sine permissione et licentia
recedatis, donec meam sine
fallacia aliqua et veridica
perficiatis voluntatem,

des ni oibg tnis sibon setneidebo
℔ Jesum ✝stum Filium tuum
atque ☌ Παρακλητον Amen.

Citatio.

Ego N.N. otic & σεου et mepiemirsp
☌ N.N. ut jam mihi appareas in
specie humana celeriter et citalim
℔ Nn Ineffabile יהוה Creatoris cu
AWS & Vi ϴi, Angelos MS MPΓ
δ & □a qz ✝a sunt in ☉ & ☽ pra
cipio vobis ut ihim murnasent
ΔΛΛlb ☉ ae ɯɯ extrahas ostendas
et tradas in NE D Bathat vel vachat
Sup Abrac ruens supveniens senocor
Sup Aberer, advenias huesque
hactenus horsum-ante huncce
mulucric in quo sum jam in ♄

♄ ☉ ☿ ♀ ☽

Protinus, continuo, tantumodo,
fac Tu quod volo abs Te et Ego
vicissim faciam quod Hanozem

Sinite igitur ☐ ▣ illos. resp
erinev cuh ni Ne ☉ Esi Sabaoth
Regis Regum Pssi. ne differatis
erinev ♌ adūdācifirotq ineffa
bile Nomen ☉ Creatoris Sapien-
tissimi ♓ D. Nostri ! Cuius Nn
enis enif laudabile !

Cueniam Ego NN. vos qibr☐ ☥
☐e quod ☥ in ⊛ & ☽ ♆ Sedem
Baldachiæ, virtute Nominis Ilei
Qevnaler vobis pertinacissimis
inobedientibus. ☐ibq Vibq ☉ &
☽ ccidelam & cvirp sov ci ccol
& oiduaq evqsu ni mudnuforp
isszyba et ustyz ad mamitlu
meid iicidui sov cyeler ni qe
mer ◎ atque in manga♃♀☿
&♃ imo vos tegnuys Suidalq
ari ☉ Omnipotentis et Justissi-
mi Judicis Tremendissimi et
Invincibilis Emanuelis mei
isin mitas sitacrasppa cih
atavi muluoric itatnulov eam

Maijmon est Rex a Meridie
Sigillum est tale
Appantio autem talis

Gijn Rex a Septentrione
Sigillum tale et
Appantio talis.

Bibliografia

AGRIPPA, Cornelio. *Filosofia Oculta.* 4. ed. Buenos Aires: Editorial Kier S.A., 1994.

AGRIPPA, Henry Cornelius. *Fourth Book of Occult Philosophy.* London: J.C., 1655.

ALIBEK, Chez. *Grimorium Verum.* [s.l.]: [s.n.], 1517. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=IhBbAAAAcAAJ&printsec=frontcover&dq=grimorium+verum&hl=pt-BR&sa=X&ved=0ahUKEwjS5aaN0r7SAhUMjZAKHfCeAa8Q6AEIJjAC#v=onepage&q=grimorium verum&f=false>. Acesso em: 05 mar. 2017.

ANÔNIMO. *Il Vero Drago Rosso. Milano:* [s.n.], 1868. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=ZCZbAAAAcAAJ&printsec=frontcover&dq=drago+rosso&hl=pt-BR&sa=X&ved=0ahUKEwiu4MX60r7SAhVFxpAKHZsuBpkQ6AEIJzAC#v=onepage&q=drago rosso&f=false>. Acesso em: 05 mar. 2017.

CROWLEY, Aleister. *Magia (k):* En Teoría y Práctica. Madrid: Luís Carcamo, 1986.

CROWLEY, Aleister. *Magick:* In Theory & Practice. New York: Dover Publications, 1976. Tradução de Marcelo Ramos Motta.

CROWLEY, Aleister. *Sepher Sephiroth.* 2. ed. Barcelona: Editorial Humanitas, 1992.

CYPRIANUS. *Clavis Inferni.* [s.l.]: [s.n.], [17--]. Disponível em: <http://wellcomelibrary.org/item/b19431132>. Acesso em: 05 mar. 2017.

DAVIES, Owen. *Grimoires:* A History of Magic Books. New York: Oxford University Press Inc, 2009.

DUQUETTE, Lon Milo; HYATT, Christopher S.; WILSON, David P. *Aleister Crowley's Illustred Goetia:* Sexual Evocation. 2. ed. Tempe: New Falcon Publications, 2000.

GRANHOLM, Kennet. *Dark Enlightenment:* The Historical, Sociological, and Discursive Contexts of Contemporary Esoteric Magic. Boston: Brill, 2014.

GUACCIO, Francesco Maria. *Compendium Maleficarum.* [s.l.]: Giulio Einaudi Editore, 1992.

GUAITA, Stanislas de. *Le Temple de Satan.* 2. ed. Paris: Hector & Henri Durville, 1915, p. 358. (Essais de Sciences Maudites).

LEVI, Eliphas. *Dogme et Rituel de La Haute Magie.* Paris: Germer Baillère, 1861.

LUMPKIN, Joseph B. *The Books of Enoch:* A Complete Volume. Blountsville: Fifth Estate Publishers, 2010.

MAGGI, Humberto. *Thesaurus Magicus.* São Paulo: Clube de Autores, 2014.

MATHERS, S.L. MacGregor; Crowley, Aleister. *Goécia:* A Clavícula do Rei Salomão. Curitiba: Editora Coph Nia, 2007.

MAXWELL, Dr. G. *Magia Negra.* 2. ed. México: Roca, 1992.

NOSTRADAMUS. *O Breviário de Nostradamus.* 2. ed. [s.l.]: Papelivros, 1997.

PETERSON, Joseph H. *Grimorium Verum:* A Handbook of Black Magic. [s.l.]: Createspace, 2007.

PHARZHUPH. *Lucifer Luciferax Compendium.* Indaiatuba: Clube de Autores, 2017.

PHARZHUPH. *Lucifer Luciferax.* 7. ed. Indaiatuba: Indepentente, 2010.

RABINA, Antonio Venetiana del. *Los Secretos del Infierno.* [s.l.]: [s.n.], [1910].

ROBVILLE, M. *Le Dragon Rouge:* ou l'Art de conjurer les esprits démontré par des faits et des exemples. [s.l.]: [s.n.], 1865. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=oRNbAAAAcAAJ&printsec=frontcover&dq=le+dragon+rouge&hl=pt-BR&sa=X&ved=0ahUKEwiyxfTo0r7SAhXGHpAKHcs2BR44ChDoAQgcMAA#v=onepage&q=le dragon rouge&f=false>. Acesso em: 05 mar. 2017.

SHAH, Idries. *A Tradição Secreta da Magia.* Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1995.

SKINNER, Stephen; RANKINE, David. *The Grimoire of St. Cyprian:* Clavis Inferni. Woodbury: Llewellyn Worldwide Ltd., 2010.

WAITE, Arthur Edward. *The Book of Black Magic and of Pacts.* Chicago: The Laurence Co, 1910.

WIER, Johannes. *De Praestigiis Daemonum.* [s.l.]: [s.n.], 1568. Disponível em:

<https://books.google.com.br/books?id=TgQ6AAAAcAAJ&printsec=frontcover&dq=praestigiis+daemonum&hl=pt-BR&sa=X&ved=0ahUKEwihlJuY0b7SAhXBOiYKHexcDGkQ6AEIIDAB#v=onepage&q=praestigiis daemonum&f=false>. Acesso em: 05 mar. 2017.

Notas

[←1]

A impressão por tipos móveis já existia, além de outros métodos de impressão mais antigos e rudimentares. Johannes Gutenberg inventou um novo processo baseado nos anteriores, servindo-se de adaptações de máquinas de produção vinícola e de equipamentos agrícolas.

[←2]

Do latim *incunabŭlum*: começo, princípio. Refere-se aos livros produzidos nos primeiros tempos da imprensa, até o final do século XV.

[←3]
DAVIES, Owen. *Grimoires: A History of Magic Books*. New York: Oxford University Press Inc, 2009.

[←4]

Karcista é o termo utilizado para designar o oficiante, operador, magista, mago ou feiticeiro que atua praticamente na lida mágica, em especial, nas operações de evocação, invocação, exorcismo e banimento. O termo é utilizado em diversos grimórios e livros antigos relacionados à magia.

[←5]

Ipsis litteris: locução adverbial latina que significa “nos mesmos termos”, “tal como está escrito”.

[←6]

MAGGI, Humberto. *Thesaurus Magicus*. São Paulo: Clube de Autores, 2014.

[←7]

Em nossa própria concepção sobre o universo, concebemos Lúcifer como um dos muitos aspectos do Dragão Negro primordial e princípio gerador em Chavajoth, cuja evocação cerimonial não poderia ser empreendida como figurada nos grimórios tradicionais. Matéria que será abordada com profundidade, oportunamente, em obra posterior.

[←8]

Astaroth aparece também sob a forma de uma alva estátua feminina de intensa sensualidade com semblante furioso que não se altera. De seu corpo desprendem-se vapores úmidos de baixíssima temperatura, conferindo aparência de insensibilidade ao espectro.

[←9]

Algumas edições do Grimorium Verum afirmam haver quarenta e cinco demônios.

[←10]

CROWLEY, Aleister. *Magick*: In Theory & Practice. New York: Dover Publications, 1976. Tradução de Marcelo Ramos Motta.

[←11]

Em tradução livre: “O dragão vermelho, ou a arte de comandar os espíritos celestes, aéreos, terrestres, infernais, contendo o verdadeiro segredo para fazer os mortos falarem, para se ganhar todas as vezes nas loterias e descobrir os tesouros ocultos”.

[←12]

Em língua portuguesa: “O grande grimório, contendo a clavícula de Salomão, a magia negra ou as forças infernais do grande Agrippa para descobrir os tesouros ocultos e ser obedecido por todos os espíritos; seguido de todas as artes mágicas”.

[←13]

GUAITA, Stanislas de. *Le Temple de Satan*. 2. ed. Paris: Hector & Henri Durville, 1915, p. 358. (Essais de Sciences Maudites).

[←14]

GRANHOLM, Kennet. *Dark Enlightenment*: The Historical, Sociological, and Discursive Contexts of Contemporary Esoteric Magic. Boston: Brill, 2014.

[←15]
Ibid.

[←16]
LEVI, Eliphas. *Dogme et Rituel de La Haute Magie*. Paris: Germer Baillère, 1861

[←17]
Em língua portuguesa: “composição de morte ou a pedra filosofal”.

[←18]
Ibid.

[←19]

Liber E vel Exercitiorum, de Aleister Crowley, é um dos livros sagrados de Thelema que contém instruções preliminares direcionadas aos aspirantes à Astrum Argentum. Trata sobre a necessidade de se registrar as ocorrências de maneira detalhada; técnicas para desenvolver a clarividência; métodos fundamentais sobre hatha yoga (Asana / Pranayama / Dharana); aborda as limitações físicas. Encerra com "o curso de leitura" que apresenta vinte e quatro títulos para estudo. Foi publicado inicialmente no The Equinox, Vol. I, No. I.

[←20]

João São João, de Aleister Crowley, publicado como suplemento no The Equinox Vol. I, No. I, é o registro de um retiro mágico realizado por Frater O.M. (Aleister Crowley).

[←21]

Livro de Aleister Crowley que dá instruções preliminares sobre o estudo elementar da qabalah, assunção de formas divinas, vibração dos nomes divinos, os rituais do pentagrama e do hexagrama, etc.

[←22]

De occulta philosophia – Liber quartus (o quarto livro da Filosofia Oculta) foi publicado em Londres, em 1655, traduzido para o inglês por Robert Turner e atualmente pode ser consultado na íntegra no site da Livraria do Congresso dos Estados Unidos.

[←23]

O lábaro é o nome do estandarte militar utilizado pelos antigos romanos. O primeiro imperador romano a professar o cristianismo foi Constantino I, que acrescentou o monograma de Cristo ao lábaro após sua vitória sobre Marcus Aurelius Valerius Maxentius Augustus na Batalha da Ponte Mílvia, por volta de 312 da era vulgar.

[←24]

O *National Safety Concil* é uma organização não governamental norte-americana que não possui fins lucrativos. A instituição trabalha no intuito de prevenir acidentes e causas de morte que podem ocorrer no trabalho, no trânsito, em casas e comunidades.

[←25]

O ideal seria utilizar pó de ossos humanos, mas isso poderia caracterizar violação de leis. Algo que não incentivamos, propomos ou fazemos alusão direta ou indireta.

Table of Contents

Introdução
O Falso Diabolismo
O Grimorium Verum
O Grande Grimório e o Dragão Vermelho
A Galinha Negra
O Quarto Livro da FilosofiaOculta de Agrippa
O Círculo Negro das Evocações e dos Pactos
Para se ganhar nas loterias e nos jogos de azar
Ritual de Seleção dos Números
O Vaso Goético de Fortuna
Introdução à Prática Goética
Um Esboço da Prática Goética
O Ritual de Evocação Simplificado
Demonolatria, Religião e Fé
Litania a Chavajoth
Hino a Satã
Clavis Inferni
Bibliografia