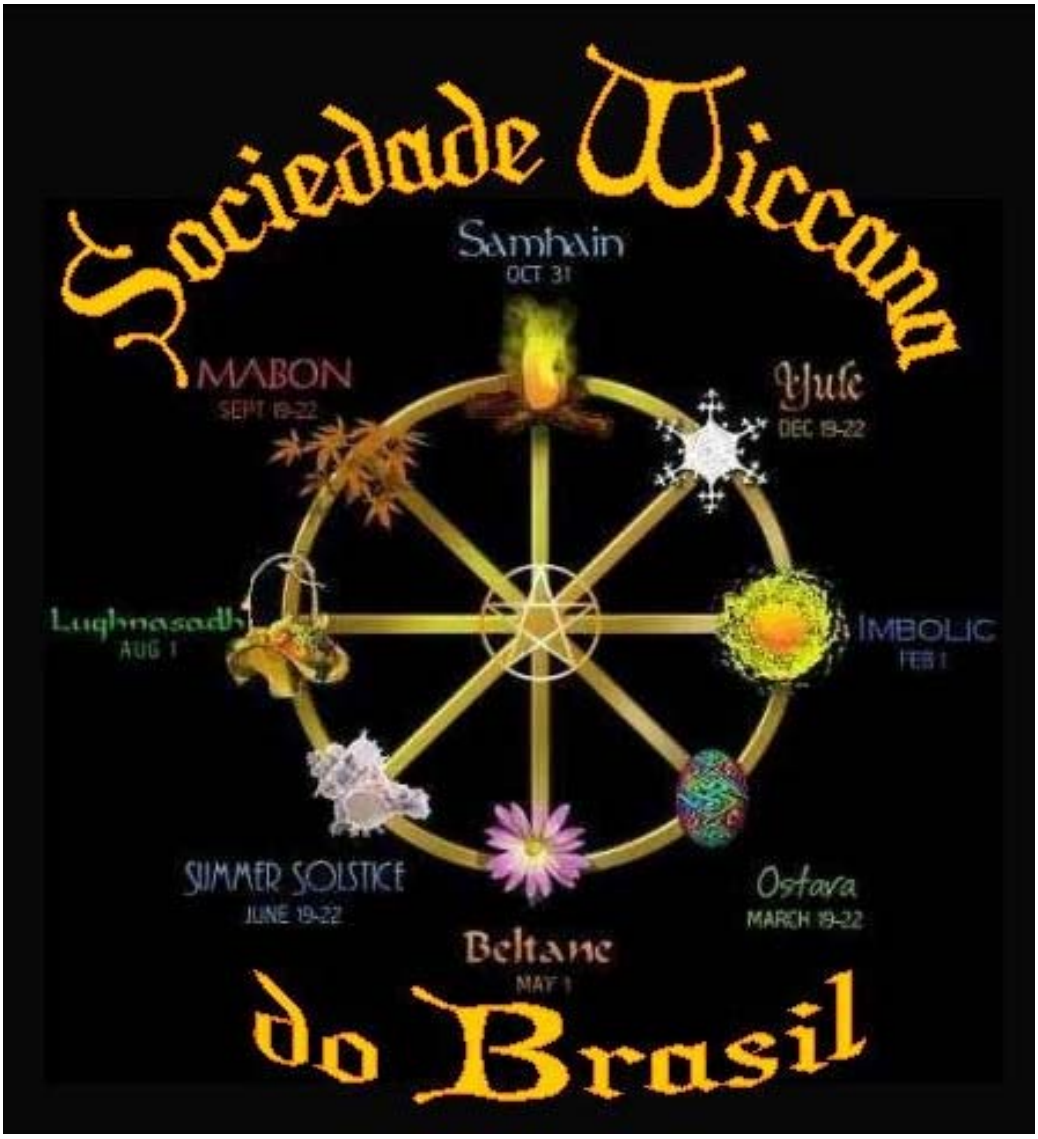
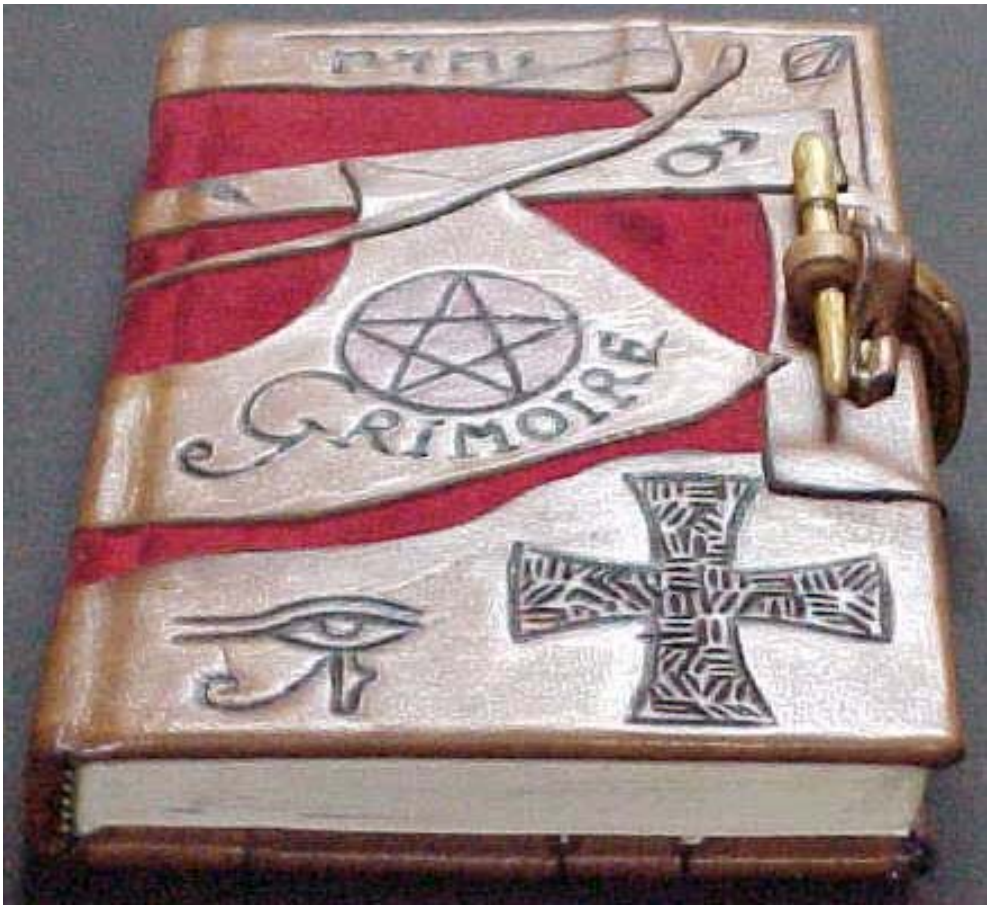


Curso Básico de Wicca

© Este curso é desenvolvido pela Sociedade Wiccana do Brasil em parceria com a Escola Iniciática Esotérica Caminhos da Tradição
É expressamente proibida a reprodução e divulgação desta obra por quaisquer meios sem a autorização do autor.
(Lei n° 9.610 de 19/02/98)

Módulo Xll

O GRANDE "GRIMOIRE"



O QUE É GRIMOIRE OU GRIMÓRIO?



Grimoire ou grimório, assim chamado; é o livro da bruxa e qualquer bruxo ou bruxa deve possuir

um desses. Neste livro, o iniciado deve escrever suas experiências mágicas e suas magias, tanto as aprendidas quanto as descobertas individualmente. Alguns Grimoires são escritos em códigos para que não pudessem ser usados como provas de bruxaria no passado.

As bruxas praticantes de magia negra nomeavam distintamente o demônio, como por exemplo: Leonardo.

Nos dias de hoje, esse tipo de preocupação não é necessária, a não ser que a bruxa não queira revelar seus segredos. Geralmente o grimoire é um livro de capa preta e grossa e ele pode dar ao seu dono muito poder, pelo fato de possuir alto poder mágico em suas palavras.

A origem desse Livro remota ao tempo das perseguições. Proibidas de compartilhar oralmente seus conhecimentos, as (os) Bruxas (os) da Idade Média, escreviam seus conhecimentos e feitiços, em um Livro que ficava escondido, por isso o termo "das Sombras".

A TRADIÇÃO DO GRIMOIRE



Na Idade Média, esses Livros tinham em seu conteúdo basicamente Poções, Feitiços, Encantamentos, enfim, operações de magia não contendo nada a respeito da pessoa que o escreveu, além de às vezes citado o seu Nome Mágico, por alguns motivos que qualquer pessoa pode imaginar.

Geralmente todas as tradições de ordem iniciática pregam aos seus alunos a necessidade de um diário onde serão anotados todos os seus procedimentos mágicos, acontecimentos interessantes do dia-a-dia, aprimoramentos e coisas relacionadas à disciplina mágica. Por exemplo, na tradição Wicca, esses dois aspectos foram fundidos num só recurso que recebe essencialmente dois nomes, ou é chamado de Grimoire que quer dizer Livro de Encantamentos como na Idade Média, ou Livro das Sombras como o Livro que Gardner escreveu e que é usado nas tradições Gardneriana e Alexandrina.

Um Livro das Sombras funciona exatamente como um Grande Diário. Neste diário o iniciado ou mesmo o Bruxo experiente registra os acontecimentos de sua vida, referentes direta ou indiretamente com a Bruxaria, copia rituais, escreve feitiços ou mesmo poesias. Ele funciona como um Grande Avaliador do desenvolvimento e do crescimento mágico. Voltando brevemente as primeiras páginas, um Bruxo, pode

avaliar o quanto evoluiu no estudo e prática da Arte, comparar suas opiniões atuais com as que tinha na época e assim observar o seu desenvolvimento no caminho da magia.

Também é válido citar que, o hábito de escrever no seu Livro das Sombras, lhe traz a prática de um aspecto muito favorável - A DISCIPLINA -. A disciplina na qual você se obriga a escrever seja todo dia, 4 vezes por semana, ou apenas quando acontecer algo ressaltante. Assim o Livro funciona, como um instrumento no processo de treinamento.Se você deseja seguir o Caminho da Bruxaria, não deixe para depois a confecção do seu "Grimoire", ele pode ser um instrumento de grande valor no futuro. Não siga o caminho errôneo de algumas pessoas, que só agora estão organizando o seu, e têm que se lembrarem de quase todos os acontecimentos desde que começaram a se interessar pela Bruxaria, desta maneira, muita coisa pode ter sido esquecida, a ordem dos acontecimentos fica comprometida, e algumas coisas sutis do dia-a-dia acabam definitivamente no esquecimento.

Pode-se começar escrevendo apenas um pequeno texto, explicando o porquê do seu interesse pelo caminho da Bruxaria e logo sem mesmo você notar se tornará um hábito e logo uma necessidade e não algo que seja por obrigação.

Você pode separar o seu livro das sombras em 3 seções, ou até mesmo ter três Livros. Um Grimoire, onde você anotará só os Feitiços e Exercícios, outro com Poemas e anotações pessoais, do dia-a-dia, que efetivamente corresponderá ao seu Livro das Sombras, e outro, ainda com conhecimento de Herbalismo, Cristais, Incensos e essências, e assim por diante. Fica mais fácil de você encontrar direto o que deseja consultar ou lembrar. Além disso, você fará um Compendium de conhecimento sobre magia, de modo que terá à sua disposição um material confiável de consulta, avaliado por você mesmo, e condizente com a sua maneira de desenvolver as coisas, ou seja, personalizado.

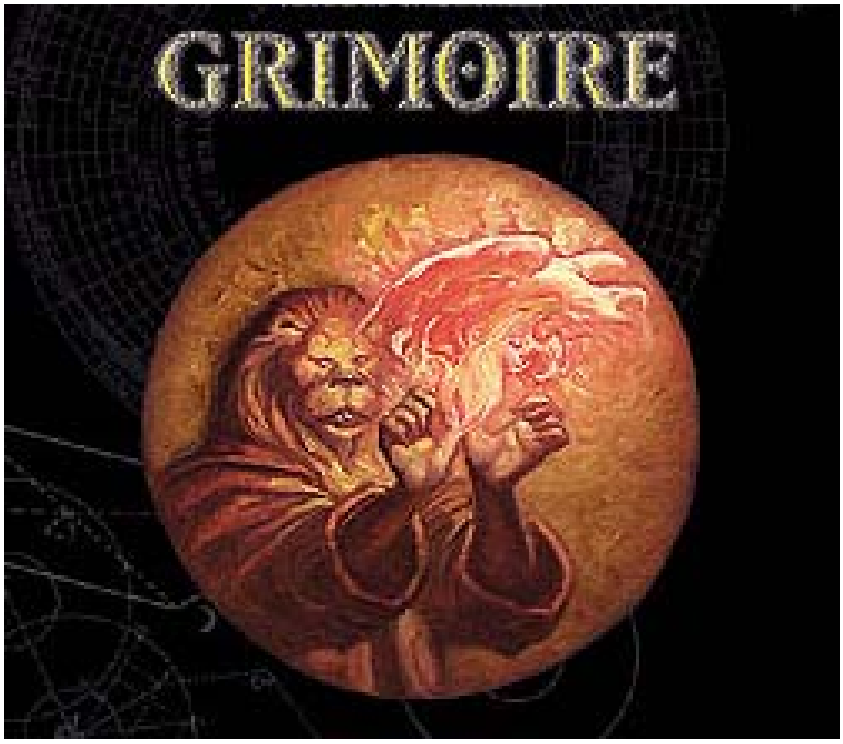
Geralmente dentro das tradições, não se permite que ninguém que não seja da Arte, toque no seu Livro, mas permite que outros Bruxos (as) leiam as partes que você autorizar, ou mesmo que copiem Encantos e Feitiços, para o seu próprio Grimoire, mas, no entanto o Livro não pode ser emprestado. Ele é

materialmente e intimamente só seu, e de mais ninguém. Pessoas que passam mesmas experiências podem descrevê-las de diferentes formas, o que é natural e saudável. Este é outro motivo para não deixar que qualquer pessoa leia seu Livro, é que ele reflete todo o nosso Mundo Mágico, o Mundo da Bruxaria, e algumas coisas podem chocar as pessoas incautas e leigas no assunto, ou mesmo fazer com que você caia em descrédito junto à comunidade ou a seus familiares, prejudicando a sua vida "normal"e social.

De acordo com a tradição, o Livro deve ser um caderno normal, preto, escrito à mão e com folhas numeradas. Mas pode ser uma agenda, um fichário, o importante é que você o confeccione com suas próprias mãos. Algumas pessoas acham que ele deve ser escrito a mão, assim a energia envolta no Livro seria mais trabalhada ou mais mágica já que se trata de um Livro Mágico, mas de qualquer maneira esta questão é muito individual e deve ficar a critério de cada um.



UMA HISTÓRIA DA IDADE DAS TREVAS



No período da época da Glória, o Reino era conduzido pelo Grande Conselho dos Feiticeiros. Este Conselho era composto por um fórum constituído por vários representantes de reinados próximos e também distantes, e tinha o objetivo de resolver problemas sem ter que entrar em guerra. Nesta época, portais para diversos mundos foram abertos. Juntar-se ao Conselho significava bem mais do que tornar-se um político. Todos os seus membros recebiam uma túnica da cor avermelhada e também uma pedra mágica, que precisavam levar sempre consigo. Esta pedra representava um símbolo de poder, consentia ao mago a percepção para saber se localizar exatamente e saber também a localização de cada um de seus companheiros em qualquer parte do Reino. Para que este predicado mágico fosse efetivo, a pedra carregava consigo a força vital do mago. Se acontecer do feiticeiro ser morto, a sua alma seria

automaticamente transferida para a pedra, e apenas o extermínio desta pedra acarretaria na morte definitiva do feiticeiro.

Baseado na cidade de Helix, o Conselho tinha também seus esconderijos secretos. O maior de todos era em uma fortaleza muito distante, cujo nome era “O Refúgio das Luzes”. Nesta fortaleza o Conselho criou um item de grande poder, chamado: “O Grimoire de Ouro”. Todo feiticeiro que se unisse ao Conselho deveria como prova de lealdade, anexar uma cópia de cada um de seus encantos ao Grimoire, e como os feiticeiros mais poderosos do Reino faziam parte do Conselho, o Grimoire de Ouro reunia em si praticamente todos os feitiços já existentes. Nele continha como costumavam dizer, a chave para qualquer resposta. Assim sendo, o Conselho nomeou por unanimidade um condutor e para ele foi dado o título de “Mestre dos Magos”, por questões evidentes. Uma vez que o Mestre dos Magos obtinha o poder de fato dentro do Conselho, ele era o real mestre do Reino, a lei propriamente dita. Porém, para equilibrar o poder do Mestre, o Conselho determinou que uma lei abatesse sobre ele: não interferir diretamente nos assuntos das pessoas do Reino, ao menos que não haja nenhuma outra alternativa. Deixe as pessoas escolherem seus próprios caminhos, e nunca dê a elas conhecimento que elas possam adquirir sozinhas, apenas mostre-as o caminho. Portanto, o Mestre dos Magos teve que usar o raciocínio ao invés de usar a força, a sutileza ao invés de demonstrações de superioridade e poder, encorajamento ao invés de convencimento.

Anos antes da Grande Guerra, o Conselho deu as boas-vindas a dois novos membros: Kyllan e Karena, discípulos diretos e fiéis do Mestre dos Magos. Ambos eram ambiciosos e arrogantes por conta de sua juventude, mas o Mestre tinha convicção que o tempo os ensinaria à sabedoria necessária. Cada um deles foi presenteado com um anel: o Anel da Mente para Kyllan e o Anel do Coração para Karena, que serviria como centro de seu poder e ligaria um ao outro. De qualquer maneira, o Conselho se sentia em segurança, principalmente porque contava com o apoio dos Cavaleiros Celestiais, uma poderosa ordem de cavaleiros que, montados em seus griffons, combatiam qualquer manifestação do mal no Reino. Uma das características de Kyllan

era sua ambição, em sua ânsia de conhecimento, formou vários pactos maléficos, que eventualmente o levou a tomar conhecimento da existência daquele cujo nome não pode ser dito (Nameless One), uma poderosa e confusa entidade extraplanar, conhecida por destruir muitos reinos e mundos. A sua forma física é uma espécie de "furacão de luz", que destrói tudo por onde passa.

Nem mesmo o Mestre dos Magos, ou o Conselho eram pairo para ele. Kyllan se entregou a esta criatura, em troca de mais poder. De acordo com o pacto, a estranha criatura daria a ele o conhecimento necessário para se transformar em um grande e poderoso mago, e após Kyllan ter destruído o Conselho, traria a criatura ao Plano Material e a entregaria todo o Reino. Assim sendo, ele tornou-se servo escravo das Trevas, passando a ser conhecido desde então pelo nome de Vingador, estabelecendo uma fortaleza própria ao sul, chamada de A Cidadela das Sombras. Usando a ligação entre os dois anéis, o Vingador obrigou Karena a lutar ao seu lado, e os dois promoveram um ataque ao Conselho, na cidade de Helix, o maior centro de comércio daquela época. Este ataque deixou a maioria dos magos mortos ou muito feridos, e destruiu terminantemente o poder do Conselho dos Feiticeiros. Durante o reinado, muitas cidade e vilas souberam do acontecimento, e mobilizaram suas tropas para a guerra, que ficou conhecida como a Grande Guerra. Apanhados de surpresa, os Cavaleiros Celestiais retornaram à Torre Perdida, o seu abrigo secreto, para preparar um revide ao Vingador.

Armado com o poder das pedras que continham a força vital dos magos, o Vingador rompeu o pacto com Aquele Cujo Nome Não Pode Ser Dito, e o traiu, o aprisionando na Caixa de Balefire, antes mesmo que a entidade se manifestasse o Plano Material Primário. Fazendo isso, ele exterminou as pedras, matando terminantemente a maioria dos feiticeiros do Conselho. Além disso, ele mesmo construiu uma pedra para si, e é justamente por causa dela que mesmo com o corpo destruído, ele pode regressar à vida. A partir de então, o Vingador era a mais poderosa entidade do Reino, abaixo apenas do velho Mestre dos Magos. Ainda assim, o Vingador sabia que O Mestre dos Magos

não era problema para ele, já que o código do conselho o impedia de operar diretamente na guerra, mesmo depois do que aconteceu.

Entretanto, uma resistência brutal se desenvolvia. A Cidade Fortificada de Tardos enviou um grupo realmente grande de homens, que se encontrou com os exércitos de Turodh e com os Cavaleiros Celestiais no lugar que é hoje conhecido como o Vale do Observador (na época um lugar de extraordinária beleza), para marchar em direção à Helix. Algumas cidades do sul do Reino , em conjunto organizaram um grande exército para atacar a Cidadela das Sombras, primeiro refúgio do Vingador, e que ainda era sua base de operações.

A grande maioria das cidades do sul foram totalmente arruinadas mais tarde. Embora poderoso, o Vingador sabia que não poderia conter o progresso dos Cavaleiros Celestiais por muito tempo. Era necessário organizar um exército. Apelou então à povos primitivos, como Orcs, Homens Lagarto e Bullywugs, e formou um forte e temível exército. Ainda assim, o avanço das tropas lideradas pelos Cavaleiros já era considerável, e eles invadiram Helix e expulsaram o Vingador, que jurou vingança. Para definir o curso da guerra, agora que o Conselho dos Feiticeiros já havia sido neutralizado, o Vingador sabia que precisava também neutralizar o poder dos Cavaleiros Celestiais. Ele escolheu o cavaleiro mais jovem e ambicioso, Dekion, e fez um pacto com ele. Prometeu a Dekion um verdadeiro tesouro e em troca deste levou os Cavaleiros para uma armadilha.

A Ordem dos Cavaleiros Celestiais fora destruída. Não obstante, ao invés de tesouros, o Vingador lançou um encanto em Dekion, o transformando em um esqueleto guerreiro, mais um de seus servos do mal. Sem a liderança dos Cavaleiros, a força da aliança das cidades se enfraqueceu. Para conseguir mais ajuda para derrotar as cidades inimigas, o Vingador apelou à ajuda dos dragões. Dominando estas poderosas criaturas, ele ordenou que invadissem e destruíssem totalmente Helix, que havia se transformado no principal quartel general das forças da resistência. Os exércitos de Helix estavam bem preparados para qualquer ataque dos orcs ou de qualquer criatura do tipo, mas o ataque fulminante dos dragões os pegou de surpresa. Sem os

griffons dos Cavaleiros Celestiais, não havia como responder a um ataque aéreo.

Este ataque destruiu boa parte dos exércitos, deixando os reinos próximos totalmente enfraquecidos. Imediatamente, com os dragões ao seu lado, o Vingador conquistaria com facilidade todo o Reino. Nesta época, o poderoso mago Merlin, ainda enfraquecido pelo ataque do Vingador à Helix, do alto de seu castelo voador, lançou o seu último encanto, reunindo os dragões que atacavam Helix e os expulsando para sempre. Em seguida, Merlin desapareceu. A maior parte das pessoas acredita que ele está morto, mas alguns dizem que o encanto o transportou para um outro mundo. Obviamente nem todos os dragões foram banidos, apenas aqueles que estavam sobre o controle do Vingador. O chamado atraiu também a atenção de Tiamat, (A Rainha dos Dragões), que logo veio atrás de seus filhos. Foi quando soube da petulância do Vingador e logo foi em seu encalço.

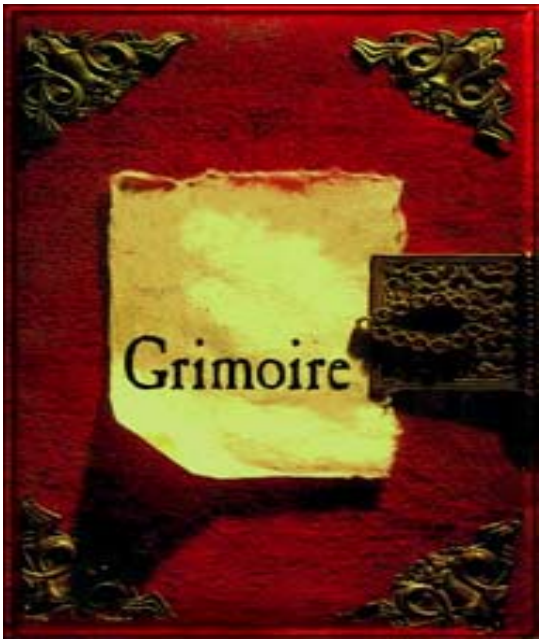
Para firmar o seu domínio no Reino, (ainda que este domínio não seja completo) agora que os exércitos estavam aniquilados, o Vingador concedeu as maiores cidade e centros de comércio a bruxos, feiticeiros e demônios leais a ele. A grande maioria desses tiranos, como por exemplo, a Rainha Siris de Turodh, tem absoluto controle sobre seus territórios, os governando com punhos de ferro. Algumas partes despovoadas do Reino foram ocupadas por feras convocadas pelo Vingador. Ele capturou os verdadeiros governantes de muitas cidades e nações, os aprisionando em um gigantesco cárcere nos vulcões do Oeste, conhecido como A Prisão da Agonia, símbolo máximo de seu poder e influência.

No fim da guerra, o Vingador regressou à Cidadela das Sombras. O sul do reino havia afundado no mais completo caos. Os exércitos orcs, controlados por Karena, tinham destruído as maiores cidades da região. Desigualmente de Karena, a tática do Vingador era dominar e controlar os reinados, e não extinguí-los. Aborrecido com a destruição em massa que Kerena promovera ao sul – de modo que esta parte do Reino é até hoje um lugar inóspito e desolado – acabando com muitas bibliotecas de magia, o Vingador tentou destruí-la, e os dois iniciaram uma

incrível batalha, que arrasou uma considerável quantidade de terra fértil. No fim da batalha, o Vingador, vitorioso, aprisionou Karena em uma antiga caverna nas montanhas onde, dizem as lendas, ela permanece aprisionada até hoje. Várias pessoas já tentaram descobrir a localização desta caverna, mas parece que encantos poderosos ocultam sua localização. Já foi dito que uma seita secreta, composta de clérigos malignos, que venera absolutamente Aquele Cujo Nome Não Pode Ser Dito, procura a localização, tanto da caverna, como também da caixa onde a criatura estaria aprisionada.

Aproximadamente 700 anos após o fim da Grande Guerra, o sul viria a ser ocupado por diversas tribos bárbaras, mas exceto isso não há informações de qualquer civilização avançada por lá. Assim sendo, após o término da Grande Guerra, todo o Reino mergulhou em um milênio de decadência conhecida como Idade das Trevas, que permanece até hoje. Apesar disso, mesmo nesta terra de horrores, há alguns lugares que permaneceram intactos às garras do Vingador. Em meio a esses lugares destaca-se a importante Cidade de Tardos, o Vale Escondido dos Unicórnios, e as esplendosas terras do Oeste, conhecida como "O Império das Dunas" e governada pela linhagem do lendário rei Ramuhd, mas estes são lugares afastados e isolados, que conseguem sua liberdade através de sangue e de coragem. Dominando quase plenamente o Reino, e com todos os seus inimigos neutralizados, o Vingador ainda tinha uma coisa que o evitava controlar o mundo: Tiamat, o Dragão, uma vil criatura que ainda continuava em seu encalço. Destruindo Tiamat, o Vingador estará com o caminho livre para dar inicio ao seu plano macabro. Mas o dragão era mais poderoso do que o próprio Vingador, e nem mesmo ele pode derrotá-lo. Para conseguir mais poder, de forma a destruir Tiamat, o Vingador precisa de artefatos mágicos. Assim, ele tem enviado diversos lacaios seus aos cantos mais distantes do Reino de forma a encontrar tais objetos...

A ORIGEM DA PALAVRA



Grimório significa breviário dos bruxos. A palavra portuguesa engrimanço ou ingrimanço tem o sentido de confusão no falar, linguagem arrevesada, artimanha. Viria do francês arcaico ingremance ou ingromance, de mesmo sentido, sendo considerada alteração ou deformação de nigromancia, feitiçaria.

Grima é uma palavra já obsoleta, cujos significados são: sentimento de agressividade, rancor ou frustração, ódio e raiva. Sua etimologia provável é grimms, do gótico, horrível. Daí talvez provenha à palavra grimório, pois os grimórios, ou grimoires, eram livros de encantamentos, rituais mágicos, de

natureza, aparentemente, religiosa, que reuniam fórmulas para fazer contato, invocar e escravizar demônios ou outras criaturas.Povos ignorantes que usavam magia para o mal.

Em nossa casa;
Assim como em nosso corpo e nossa alma,
precisamos sempre saber o que fazer,
e como fazê-lo.
Por isso nossa primeira tarefa é conhecermos a nós mesmos,
Todo sistema inicial de qualquer tipo sempre impõe essa condição,
Sem o autoconhecimento não existe a escalada verdadeira.

Adote um diário mágico...