

# **Goétia Luciferiana**

## “Ⓞ Encanto da iluminação do investigador”

A percepção da mente da serpente que habita nos sonhos celestiais e infernais singra por entre os mundos...

Na alma angélica e na ígnea essência da serpente, que vêm como as sombras mas é revelada com a luz.

Eu te ordeno à abrir os portais deste livro que são de sangue – a primeira coisa que têm que entender destas páginas – Entre os mundos dos sonhos virão adiante, aquilo que o investigador transformará em nova uma nova sombra para a presença da Esmeralda de Luz. Eu te ordeno a guardar contigo este livro nos teus “sonhos indesejados” para crescer e tornar-se em luz do Anjo-Serpente.

¶elo ar e sonho nós entramos no Círculo!

## Índice

### *Conceitos preliminares:*

- [Introdução da edição em língua portuguesa](#)
- [Uma definição preliminar de magia e magia negra](#)
- [A Goetia – Antiga e Moderna](#)
- [Um Trabalho Preliminar](#)
- [O Ritual da Espiral do Dragão \(Leviatã, a Serpente Sinuosa\)](#)
- [Trabalhando com os Espíritos Demoníacos e Angélicos](#)
- [O Corpo de Luz](#)
- [O Corpo de Sombra](#)

### *Invocações iniciais:*

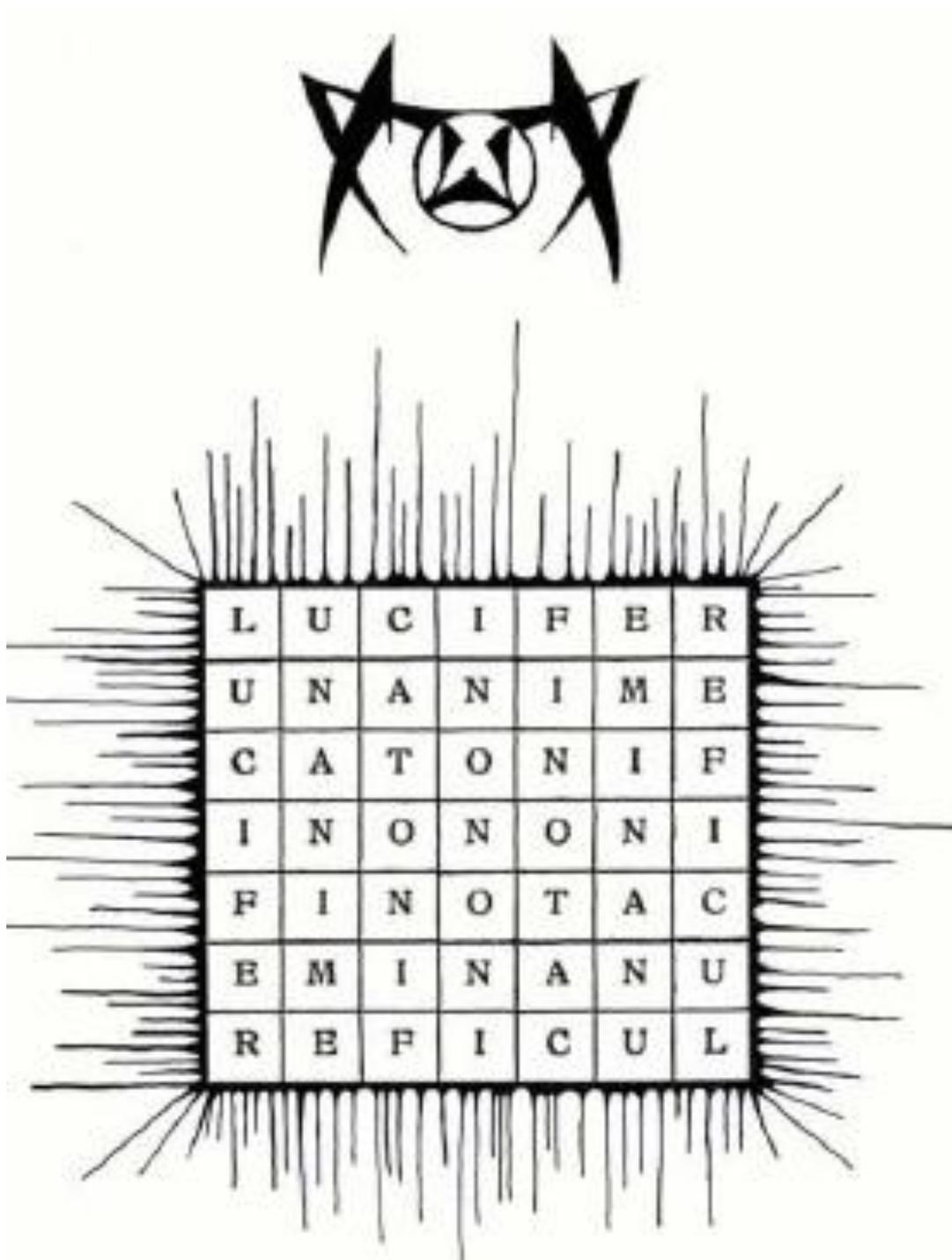
- [Invocação ao sagrado Anjo Guardião](#)
- [Invocação do Adversário](#)

### *Ferramentas da Arte:*

- [O Círculo Goético](#)
- [O Triângulo de Evocação](#)
- [Os Punhais de cabo branco e negro](#)
- [O Bastão e o Pentáculo](#)
- [O Vaso de Salomão](#)
- [O Espelho Negro](#)
- [Evocação Sexual](#)
- [As Conjurações Goéticas](#)

### *Espíritos Goéticos:*

- [Os 72 Espíritos - Shehamforash](#)
- [Anexo - Selos e Ilustrações](#)



# Conceitos preliminares:

## Introdução da edição em língua portuguesa

*Introdução de Morbitvs Vividvs, 2011*

Quando anos atrás eu tive a sorte de ser um dos responsáveis por trazer o sistema goético para a língua portuguesa, ao lado de meus irmãos Iaida6667 e AShTarot Cognatus, não faltaram pessoas para nos alertar que estávamos cometendo um grande erro. Que estávamos adquirindo um karma infinitamente grande e que seríamos responsáveis por tudo o que estas chaves fizessem deste então e assim acabaríamos loucos e em desgraça. Para todas estas pessoas informo que nós estamos muito bem de vida e saúde e não ficamos nem uma polegada mais loucos do que já éramos na época.

Deste então Goetia caiu no gosto dos adeptos lusófonos do caminho da mão esquerda. Entretanto, embora o sistema seja certamente bastante eficaz ele trouxe com ele dois problemas que limitavam seu completo potencial.

Em primeiro lugar As Chaves de Salomão são por definição parte de uma visão de mundo osiriana, ou seja, abraâmica. Isto pode ser um real problema para satanistas e luciferianos porque a pessoa trabalha com arquétipos monoteístas e depois com arquétipos demoníacos e espera que tudo corra bem. É como jorrar água gelada e um copo para em seguida colocar água fervendo: muitos copos vão rachar. Esta é a verdadeira razão para Goetia ter a fama de ser um sistema maldito que acaba fazendo mal a seus praticantes. Como defesa muitos magistas são obrigados a fazer adaptações para não sofrerem choques térmicos. O livro que você esta prestes a ler conseguiu levar esta adaptação ao nível de arte e acaba por convencer o leitor que na verdade o sistema osiriano é que é uma paródia da mais antiga e verdadeira forma luciferiana do ofício.

O segundo problema é a complexidade exigida pelo sistema original. Verdade seja dita o autor, seja lá quem tenha sido, demonstra um talento para a verborragia e a decoração estética barroca parece ser uma preocupação constante a cada linha. Isso pode incomodar ocultistas interessados em ir direto ao ponto. Mas devemos lembrar que esse é um atributo do próprio sistema goético que exige até certo ponto um bom grau de teatralidade. Escrito em uma época em que era mais fácil conseguir couro de cabra do que papel cartão, para muitos o sistema acaba sendo irreal. Em outras palavras revela-se um sistema muito pouco prático ao magista moderno mais dado a soluções do que a métodos desnecessariamente complexos. Novamente cada um acabava fazendo suas próprias adaptações e simplificações. O problema é que ao fazer isso algumas pessoas acabavam eliminando porções importantes sem o qual o sistema simplesmente não pode funcionar. O presente livro consegue tornar o sistema o mais simples possível sem sacrificar sua funcionalidade.

Mas além de tornar a goetia mais simples e devolvê-la para sua origem ofídica luciferiana o autor tem ainda um outro grande mérito: ele consegue trazer para o sistema as boas inovações que o ocultismo assistiu nos últimos anos. Assim, mais do que uma releitura da forma de magia cujas lendas remetem a Salomão, temos aqui a herança direta dos magos modernos, notoriamente Crowley e Austin Osman Spare. Sigilos, Alfabeto dos Desejos, Postura da Morte tornam-se parte integrante e potencializam ainda mais o poder da Goetia.

Michael Ford tem assim um grande mérito. Ele finca com força a bandeira de Lúcifer na terra de Goetia e torna assim os antigos Espíritos finalmente livres para serem chamados como aliados e não como escravos.

Na época em que vivemos, uma goetia luciferiana não é apenas uma ferramenta necessária, ela é inevitável.

# Uma definição preliminar de magia e magia negra

É significativo explicar as definições do contexto desta obra, não apenas uma maneira rígida de fundamentação, mas também uma sugestão para uma feliz aplicação deste Grimório. Este livro não defende que o indivíduo desenvolva um “comportamento profano”, ações anti-sociais tampouco filosofias repugnantes que podem ser definidas como não-saudáveis para o Self. A essência deste livro é explorar as fundamentações luciferianas da evolução humana, a próxima etapa em nossa própria espiritualidade e ideologias filosóficas. Qualquer comportamento negativo e ações criminosas (como definidas pela sociedade corrente) são consideradas um dissuasivo de nossa evolução individual, assim não são aceitáveis.

Magia(K) é a Grande Arte da evolução da consciência, esta é ascensão específica do Self e um portal diante da mais alta articulação do Eu. Magia(K) é a Arte do Sol, que é abundante e belo, o verdadeiro fundamento do Ouro Resplandente. Magia(K) é a evolução do espírito e do Self, o verdadeiro caminho da meditação entre nós e os Deuses. Isto é finalmente contudo, a separação de nós de todos os Deuses e a “Coroa Esmeralda” que nós adotamos e com ela tornamos-nos igualmente lindos Deuses e Deusas individuais em nossos muitos caminhos.

Magia(K) negra como revelado pelo modelo corrente é a arte da auto-deificação através de processos antinomianos, por aquela auto separação da ordem natural que movemos entre o mundo da caminhada e dos sonhos. Na arte da Bruxaria Primal esta é definida como cingindo o Dragão do Self. O círculo no moderno contexto da Magia(K) e nos Trabalhos Cerimoniais não é designado para manter as forças fora, tal como era na (antiga\*) filosofia, cuja qual e embora é empregada desta maneira, uma fundamentação leiga que causa ao magista um fracasso inicial. O Círculo é um vão para o autocontrole; isto é nossa própria influência de que nós somos e viremos a ser. Assim, não temas forças externas à si, pois seu maior inimigo é interior. Qualquer magista que está capacitado à convocar algum espírito da Goetia devia estar preparado para encarar aqueles que evocam – senão que sofra as conseqüências. O moderna magista entende que o Trabalho não pode ser bem sucedido quando o intento não é puro ou claro. Se você buscar evocar primeiro um Djinn da Goetia, entenda como o espírito refere-se à sua mente, como este deve manifestar-se em seu ser. Não debes evocar alguma coisa que não esteja confortável no trabalho consigo. Não podes entrar em outro com medo de muitas forças que ambicionas comandar, seja elas angélicas ou demoníacas.

Magia Negra é trabalho com forças avessas ou obscuras que são traduzidas como sombrios aspectos mágicos da psique. Estas sombras do Self são essencialmente nosso próprio auto-desenvolvimento e estabelecimento como indivíduos. Isto requer feitiços bem disciplinados e além disso bem balanceados, à salvo dos portões do fracasso e da loucura. Para olhar dentro dos olhos de Seth e Lilith-Hecate ou mesmo de Ahriman e para se ver fora das forças que devorariam quaisquer daqueles que não preparados para serem portadores da eclosão da Chamas Negras, um espírito luciferiano é portanto ele mesmo. Uma vez que este pacto é feito, quando o Sigillum Diaboli é introduzido na mente, no espírito e no corpo, então é impossível retornar - somente a ascensão do espírito como “além” da matéria mortal. No moderno mundo dos magistas, Satã é nosso iniciador ou estimulador da psique. Primeiro lembrete, na doutrina pré-islâmica Satã-Azazel é considerado a Imaginação-Sufismo reconhecendo Satã como a imaginação interior, do próprio ser. Satã é assim o anunciador do nosso caminho, a verdadeira fonte de nossa riqueza. Na contemplação da forma e modelo de Deus, Lúcifer (Satã) é a forma ideal para alinhar-se ao senso iniciático. Azazel rebelado

contra a ordem natural (God – Ain Soph) murmura independência, hediondo para o reino da terra e vangloriado e despertado no inferno (terra – reino ctônico). Ao contrário do que receava e temia, escondido, a compreensão de Lúcifer era independente em sua mente e existia independentemente da ordem natural e despertou todos os outros anjos caídos para manterem-se fortes. Neste contexto, Lúcifer foi o criador da Ordem do Caos. Este é um modelo semelhante de iniciação, que nós trabalhamos favoravelmente reconhecendo nosso próprio sendo de individualidade, para expandir o círculo de controle.

Os Demônios e Djinns da Goetia são tanto forças iniciáticas como benéficas!

Consideramos as definições de anjo e demônio. A significância é benéfica no contexto deste grimório. Espíritos angélicos são solares (ar) baseados em espíritos que possuem alta articulação de si, de modo que, eles ressoam com aspectos mais desenvolvidos do self; a comunicação com o guia iniciático/Sagrado Anjo Guardião. Demônios são espíritos/Anjos Caídos que insurgem das sombras e da escuridão da terra, mas são significantes e benéficos como os Espíritos Angélicos. Em união estes Djinnns são do Fogo e do Ar, assim inflamam a verdadeira essência do self na iluminação do ser (Chama Negra – Self - Percepção e Ser).

Magia(K) Negra é o desenvolvimento e o refinamento do Self em todos os níveis. Isto pode ser cansativo como o auto-questionamento, testando seus limites, mas pode prazeroso no final. É necessário não nascer preguiçoso ao se trabalhar com estes espíritos, pois o desejo imanente ao trabalho desintegrará e causará numerosos problemas. Esperar focar-se e criar resistência para propor-se ao Trabalho é essencial – contudo não faça concessão aos espíritos para controlar ou alterar seus pensamentos. O desafio é grande, poucos desejam se capacitar para passar além dos testes estabelecidos neste Grimório, não entendem a transliteração então.

Por favor entenda que este grimório não foi somente criado porque eu sentia que podia 'produzir alguma coisa melhor do que Aleister Crowley', nem um símbolo de desrespeito para com o seu trabalho original. Ao contrário, este é devotado a ele e à sua supracitada edição. Isto é um mapa parcial e registro de meu Trabalho inicial e pessoal no Caminho Luciferiano, e algumas coisas que eu sinto que devia ter uma nova aproximação apresentada. A nova apresentação deste Trabalho não quer suscitar dúvidas que não devam ser abertas, ou ao contrário, necessitem ser abertas por algum tempo. Zazas, Zazas, Nasatanada Zazas – Nestas palavras, Eu teço este encanto...

# A Goetia – Antiga e Moderna

Considerado por séculos um grimório de “baixa” magia, a Goetia (corriqueiramente traduzida como “uivo” ou “lamento”) tem sido um tomo proibido de magia negra. Os 72 espíritos de Salomão são como um instrumento de maldição e autoridade a qualquer desejo. Enquanto isto pode continuar por ser um aspecto Menor de Baixa Magia, a Magia ou Teurgia (alta bruxaria) não tem tido uma conexão explorada detalhadamente – até agora.

Teurgia é Alta Magia, ou Alta Bruxaria. Isto é o desenvolvimento do self na luz, apontando ao melhoramento do ser em numerosos níveis. “Luz” pode se referir à percepção do ser, como Lúcifer que é o Senhor do Sol e a Coroa Esmeralda da Iniciação da Magia(K). Teurgia é o caminho de invocação do gênio ou Anjo Guardião do Self. Esta operação tem sido difundida com permutação dos trabalhos de Abramelin, Aleister Crowley e o Liber Samekh e os igualmente brilhantes escritos de Jake Stratton-Kent e Charles Gonzales. A “Invocação Preliminar” como foi publicada por Crowley na edição de 1904, foi desenvolvida da de Londres do papiro 46, era um Rito de Exorcismo Grego que foi traduzido por Charles Wycliffe Goodwin e publicado em 1852. Isto era realmente o que Aleister Crowley afirmou corretamente do mesmo modo que o supremo ritual foi aquele à invocar o Sagrado Anjo Guardião, que conduz ao caminho da perfeição individual. Este é um terreno comum do qual o Caminho da Mão Esquerda e Caminho da Mão Direita “profissionalmente” podem admitir-se. Os caminhos tornam-se claramente definidos quando o CMD passa a ter como meta a busca da perfeição individual, então permite a consciência se unir à luz divina, ou ao Hebraico Ain Soph, que é a Ilimitada Luz. O CME habilmente enxerga a consciência e o ser como beleza, sagrada e honrada, desenvolvida e forte. A consciência do descobrimento da Verdadeira Vontade ou Demônio/Anjo aspirará tornar-se tal como Lúcifer e ser independente, e isolado e separado do Ain Soph, Luz Limitada. Deveríamos lembrar, esta é a Limitada Luz de que é Azazel – Lúcifer lamenta e murmura para ser independente disso.

A Goetia é realmente violenta, poderosa e um tanto terrível, um grimório real. Esses que tem assobiado e vibrado os sagrados nomes e a chama da luz da evocação dos demônios deste livro estarão altamente habilitados a reviver as lendas de Fausto e até mesmo as ficções de horror, autores como H.P. Lovecraft e seus contos macabros. Com Aleister Crowley, a quem, em sua juventude levou adiante a escuridão da Goetia no Boleskine e em outras casas, ele fez apenas experimentos da Vontade. Enquanto na superfície, ele mostrava-se consciente evocando os espíritos para aplacar seus desejos carnis, e outras questões materiais; subconscientemente ele estava rompendo com os padrões vigentes para desenvolver sua Vontade.

O Lemegeton ou Goetia como é chamado na verdade é um proibido e indispensável instrumento de magia prática. Nas áreas específicas em que é nomeada os termos bruxaria sabática ou luciferiana e magia(k), há um definitivo propósito que é esclarecido na Natureza dos Espíritos Goéticos. Magia(k) é ela mesma definida como evolução adiante, ou ascensão. Como a Magia(K) é um Trabalho Celestial que define e revigora a vontade (ou a Vontade revigora a Magia) assim a fim de que a união seja trazida com a declaração baphométrica, como acima, do mesmo abaixo. A Goetia é um trabalho de magia negra. Frequentemente vista como Magia(K) Negra na percepção de Aleister Crowley, criaturas maliciosas trabalhando na bruxaria. Eu digo que uma moderna ou realística percepção da Magia(k) Negra é a arte de transmutação (alquimia) do self, edificando e individualizando a psique. A meta é especialmente a alta articulação da alma e da Vontade do indivíduo. Isto é considerado Negro porque este é o símbolo do desconhecido, tal é a grande parte da psique e do subconsciente.

O Magista Negro é por conseguinte aquele que Trabalha com seu próprio ser, construindo e definindo o caráter de “Eu” e da criatura. A Bruxaria assim é um agregado energético de espíritos dos mortos e do subconsciente do self; para ser capaz de fortalecer e explorar os caminhos da mente. O Magista Negro, além disso, deve entender o respeito que é necessário quando se está trabalhando com forças exteriores que freqüentemente relatam um contexto interno. Esta é a chave do caminho da Bruxaria Goétia que justifica um perigo considerável. O Caminho da Magia(K) é forma divina de Lúcifer, o Anjo perfeito. Ascendendo ao Sol, e Caindo ao entardecer da Lua. Este é o Caminho da Auto-Magia – assim é em cima, assim é em baixo.

O modelo Luciferiano é apresentado diferentemente neste trabalho, como um portal ou uma chave para a expansão da mente e para o desenvolvimento. Não podemos mais prolongar a horrída doença do Cristianismo sob o Trabalho Goetio – não haverá como a fragilidade da mente aproximar-se deste tomo sem aprisionar-se. As Paredes que estão em torno vencem, contudo, e elas estão igualmente edificadas, maiores do que nunca.

Bruxaria Goétia devia ser ela mesma a gramática e a fundamentação da Arte Mágica, que é que ascensão da luz e o calor do sol. Na ordem do pleno entendimento e percepção do self e da luz com a obrigatória exploração do reino demoníaco ou infernal. Eles frequentemente conduzem ao espontâneo sucesso, e ao à meteórica queda nas chamas – em vez do self ascender-se ao exterior conduzindo o fogo para o interior do self, é destruído por ele. São as Chamas o Archote da Arte Magia.

# Um Trabalho Preliminar

Como qualquer exploração e busca de entendimento desses profundos desejos que nos motivam, inspiram e antigamente nos assombravam, nós estamos erigindo um vigoroso e enegrecido poder do self. Este nos concede não somente entendimento, sentimentos e percepções, mas a possibilidade de alguma coisa melhor. A Goetia é como uma ferramenta da escuridão; do mesmo modo um instrumento de força do self – uma ígnea luz. Uma obrigatória observação da natureza dos Espíritos Goéticos, que pode ser nociva ou benéfica dependendo de como poderá aproximar-se dele. No contexto moderno, o Magista é agora apto a encaminhar-se para além do modelo medieval de evocação distinguindo-se – ao contrário a bruxaria agora se propõe transmitir-se nos pontos entre o invocador e o invocado. Este é o Eixo de todas as mudanças, a auto-deificação, e a dança do adversário em sentido anti-horário é desenvolvida e finalizada. Uma possível execução dos ritos baseados acerca do Príncipe Infernal da Terra ou Sub-Príncipes Aliados. Muitas destas informações usadas podem ser encontradas em S.L. MacGregor Mathers traduzidas no “No Livro da Magia Sagrada de Abramelin o Mago”.

Os quatro Príncipes Infernais São:

**Lúcifer** – Ar (de Lux Fero, portador da luz. Um “espectro” comum associado à Lucifuge, do latim que designa “aquele que foge da luz” e pode estar devidamente associado com Mephistophelis. Lúcifer no seu aspecto de Anjo da Luz, o Adversário. Lúcifer é um título que é tido como o fogo do Djinn Azazel, o primeiro anjo, caído da estase da luz. Por esta razão, Lúcifer é o libertador e o propulsor da humanidade com sua dádiva da Chama Negra, ou percepção do Eu individualizado.

**Leviatã** – Oeste (de LVTHN, a sinuosa Serpente/Dragão do Mar. Leviatã é o Demônio da Imortalidade e da Iniciação, aquela Besta e a Mulher Escarlate movimentam-se através da elevação dos oceanos como a Besta 666, o Espírito Solar da manifestação e criatividade).

**Satã** – Sul (da raiz SHTN, que significa adversário. Satã é um nome associado com Azazel o Djinn do fogo, que é também Lúcifer e Samael. O Bode com a forma de mil nomes. Satã = Set-an, o antigo Deus Egípcio da Escuridão, Caos e “Misantropia”). Satã é o adversário, cujo símbolo pode ser visto como um tridente que se ergue ao entardecer.

**Belial** – Norte (de BLIOL, o perverso. Belial é o Espírito da Terra, criado segundo depois de Lúcifer/Azazel como um poderoso anjo. É um espírito e iniciador poderosamente demoníaco e angelical, e está assim associado com o inferno e o céu).

Os Sub-Príncipes são (e devem ser consideradas formas sombrias dos príncipes infernais):

**Samael** – Leste (Criado/Anjo do Fogo que é Azazel. Samael é o Príncipe Demônio que é marido de Lilith e pai de Tubal-Cain. A palavra raiz de Samael é SML, que se traduz por “Ídolo ou Imagem”).

**Azael** – Oeste (associado com Azrael, o Anjo da Morte ou o Egípcio Anúbis, o Deus da Morte. Azael representa o Oeste e o Reino do Crepúsculo).

**Azazel** – Sul (associado com o elemento Fogo, como Azazel é o Djinn do fogo no Sufismo Islâmico. Na religião Hebraica é o bode expiatório, associado com a com a origem OZ, significando Bode ou Diabo, força sexual.

**Mahazael** – Norte (associado com a terra, sendo Cain ou o Set Egípcio como o Senhor da Terra na Doutrina Tifoniana. Mahazael vem de raiz MHZAL, e significa Consumir ou Devorar e é associado à Amaimon, o Grande de Demônio).

# O Ritual da Espiral do Dragão (Leviatã, a Serpente Sinuosa)

O reinado que surge que surge da espiral do dragão é o caminho sinistro da realização do Adversário, assim o iniciado se torna a imagem e a essência de Shaitan através da invocação dos Quatro Poderes subordinados aos Príncipes Infernais. Na espiral desta Luz Negra e Fogo Ardil, é possível tornar-se isolado e estranho à ordem natural. O indivíduo é separado, ainda uma chama criada no seio de Azazel-Lúcifer, conhecido como Azal'ucel, o Anjo Demoníaco do despertar opositor.

Começa-se o rito no quadrante sul, relativo à Azazel, o iniciador do caminho. O feiticeiro deve construir o círculo do dragão como utilizado na Goetia, cercado o self anunciando a conjuração dos Quatro Quadrantes.

**Azazel** – Eu te invoco Djinn do fogo do Quadrante do Sul, a tocha que me inflama, sacrifico-me em sua presença, como seu filho no caminho da Sombra na Luz.

**Samael** – Grande Dragão transformado, eu te invoco fulminante Lúcifer, a Estrela da Minha do Leste, a Serpente-Anjo de Corvo Esmeralda que caiu na terra – desperte agora e abra adiante os portais da imaginação do Ar e dos Sonhos.

**Mahazael** – Pai dos Espíritos dos Bruxos, que abençoa e pragueja sob a oculta e resplendente lua, Eu o evoco em mim, iniciador da chama e do ferro, venha manifestar-se neste círculo. Besta Chifruda e Anjo Perfeito, desperta para o meu chamado no Norte! Na lareira e floresta tu caminhará comigo; no vale das sombras andarás como eu; no deserto e na montanha você conduzirá meu corpo no círculo do teu ser! Mahzael, incarnado interiormente!

**Azael** – Como a vela queima no derredor e o sol que desaparece dentro da escuridão, Eu te chamo Azael – Espírito dos Portões do Oeste, do crepúsculo e da sepultura, eu te invoco adiante. Mostre até mim sua máscara dos mortos e envolva-me no espírito do teu ser, Eu desejo caminhar entre a luz e a escuridão. Eu venho à ti como Besta do Oceano, a insurreição do Dragão!

Abram adiante o caminho das serpentes! Abra-se o caminho do Dragão!

Hekas! Hekas! Hekas!

# Trabalhando com os Espíritos Demoníacos e Angélicos



## Trabalhando com os Espíritos Demoníacos

Os Espíritos Demoníacos são essencialmente forças ctônicas/infernais que estão na fronteira das sombras e dos lugares escuros da terra. Uma abordagem dos espíritos demoníacos como algo diferente de si mesmo. Eles são uma base de testes; sua face seria uma caveira contendo as Águas de Leviatã, ou a Iniciação. Eles fariam você beber profundamente da Gnose que revela a Mente Luciferiana, que é questionar-se e ser forte dentro de si. Não se deve aproximar-se dos Espíritos Goéticos com medo, se sua mente está limpa acima do intento então este é um ponto edificante do caráter associado ao espírito então. Os Espíritos Demoníacos/Djinns são os fantasmas que congregam e se comunicam com aqueles participantes do Infernal Sabá, o conclave das bruxas e dos feiticeiros, seres da noite caminhando e sonhando com o conhecimento.

Espíritos Daemonicos (Demoníacos) são freqüentemente Anjos Caídos; esses que tem provado da taça dourada do reino de Lúcifer, e pela queda ao reino infernal tem aprendido nos caminhos obscuros a fazer seus próprios feitiços. Tais forças Daemonicas são apenas alguns caminhos espelhados em nosso ser, nós devemos nos aprimorar pela associação e invocação. Isto, pelo Trabalho solitário, requer vigor e desenvolvimento do verdadeiro self da bruxaria, a eterna transmutação Luciferiana e Essência de Prometeu de que o corpo e a mente do próprio ser do Grande Grimório da Sombra do Conhecimento. Nossa alma deve se inflamar como a serpente e trabalhar acordadamente como o Diabo na Carne, o tentador dos limites e o iniciador sobre a terra. Trabalhar sempre com a meta na mente e não se envolver com os espíritos da Goetia. Você pode ficar em apuros!

## **Trabalhando com os Espíritos Angélicos**

Os Espíritos Angélicos (K) são forças são celestiais ou empíreas, baseadas primeiramente em elementos do Ar. Eles são comumente associados com Lúcifer e são altamente articulados à formas solares e lunares de guias iniciáticos, pela união com os espíritos demoníacos o self desenvolve um equilíbrio, em vez da repressão e auto-engano. Esses Anjos estão caídos, e encerram um aspecto Demoníaco ou infernal em seu caráter. Aproxima-te destes com respeito e busca se tornar igual à essência que você almeja ser. Os Espíritos Angélicos do Shemhamphorash são Guardiões que conduzem ao Limiar (Azazel, Shaitan). Os Espíritos devem ser invocados como Lúcifer comandaria – pelo acordo e percepção. Não proceder por impulso; ao contrário refinar seu pensamento para trabalhar para você. Considere a alta articulação do espírito e como este pode associar-se com aspectos equilibrados do self. No maior dos casos o Demoníaco é relacionado aos Anjos, uma combinação de aspectos Celestiais e Infernais. Quando invocamos ora espíritos demoníacos ou angelicais, devemos controlar todo pensamento baseado no desejo e na Vontade, para não mencionar os impulsos que podem vir adiante. No geral, o feiticeiro desejará se sentir diferente quando ele ou ela invocar a força que a move mente sob a “inspiração” do espírito evocado.

Tais métodos de invocação não atuam em simples possessões na maior parte dos mais casos, ao contrário, ativadas as áreas da percepção de acordo com associações individuais de inspirado conhecimento ou impulso. Espíritos Angélicos são aqueles que nos infundem com o Fogo de Lúcifer, os quais compreendem o Céu. Esta é a gnose do Sabá Celestial – o conhecimento adquirido dos Espíritos do Ar. Os Espíritos Luciferianos (os Espíritos do Ar) são frequentemente celestiais, matiz branca ou formas enegrecidas, dependendo da superior ou inferior natureza de seu ser. É a meta do magista ser capaz de um deslocamento no sentido da forma astral em qualquer outro aspecto iluminado ou sombrio de seu ser, como é o reflexo de sua criatura.

## **Magia Cerimonial**

Simplificadamente a magia cerimonial e bruxaria significa alcançar um distinto ponto de gnose, ou pensamento mágico. O operador que está intentando evocar um espírito da Goetia deve focar-se neste ato, onde ele ou ela identificar-se-á com o Daimon em questão. Para permitir um padrão claro e controlado de desenvolvimento mágico, o feiticeiro deve se tranquilizar e se focar antes que se entregue à Vontade e ao seu resultado específico. Nenhum indivíduo deve entrar na câmara ritual para realizar Magia Cerimonial enquanto carecer de um intento ou desejo definido. Porque você está evocando um espírito? O que você deseja concretizar? O que você quer aprender destes espíritos? Como você irá implementar os conhecimentos obtidos com este ato? Como isso irá afinar e definir mais o seu ser?

Dois aspectos do Self podem ser cristalizados no desenvolvimento do Corpo de Luz e no Corpo de Sombra; nesta é simplificada comparação, o coração do Adversário. O Adversário é a evolução perpétua, tormenta e caos. O aspecto da Luz do Adversário é a Ordem dentro da aproximação direta desta mudança e desenvolvimento Caótico do ser. O Corpo de Luz/Corpo de Sombra é diretamente atado ao Sagrado Anjo Guardião/Anjo Familiar/Self Interior.

O Ritual do Sagrado Anjo Guadião, Azal’ ucel e A Invocação do Adversário podem ser empregadas para obter contato com este guia individualista ou Gênio Iniciático. Quando você o chamar, permita-se inflamar-se em pontos de êxtase, você crescerá com isto!

# O Corpo de Luz

O Corpo de Luz é o Duplo Astral usado para alinhar-se com o Anjo Familiar/Eu Superior. Este Daimon é chamado Azal'ucel, Palavra Emblemática que vem da combinação de Lúcifer e Azazel, o portador da luz, despertado através da rebelião. O Corpo de Luz pode ser desenvolvido através da meditação, ioga e outras práticas que pode você visualizar numa essência branca ou ígnea, que se eleva a partir de sua carne; isto é uma linda e brilhante luz branca, o Espírito Luciferiano do Sol. Alguns desejam transformar esta luz em roxo – brilhante ou chama enegrecida no centro, de onde surge um Olho. O Olho representaria o Olho de Seth/Shaitan, o Adversário e Gênio Imortal do Self. O Ritual de Azal'ucel e o Rito do Adversário é um instrumento que é utilizado como prática para alcançar um contato com o Eu Superior. Isto é usado, além disso, para limpar a mente e focar o self no Trabalho que deseja empreender.

O Corpo de Luz não é interposto adiante através dos sonhos, mas despertado no Plano da Consciência Mental. Descubra um confortável lugar para a meditação, decorado com as representações do Eu Superior/Daimon. Ungindo o pescoço e os membros no Óleo de Abramelin e tenha o espaço iluminado com luz natural se possível – deixando o sol entrar no recinto. Lembre-se, o sentido é atingir o empíreo ou reino celestial do Aethyr, a Consciência Superior do Self.

Uma vez calmamente meditando, visualizando o seu corpo astral se expandindo, do qual uma grande luz e chama está subindo sobre o seu corpo psíquico, vendo o Olho dentro deste Fogo. Erga então seu ser através do Aethyr, de que você está flutuando e cintilando no céu. Quando você começar a queimar visualize um Grande Anjo perante você. Eis um grande vento violento e impetuoso sobre você e este Serafim.

O anjo é iluminado em luz resplandecente, com lindos Olhos negros maliciosos e estranhamente puros deste ser. A face Saturnina contudo excêntrica, e a sua aura tingida com a escuridão debaixo da superfície. O corpo de anjo é quase em chamas, e seu corvo é uma esmeralda brilhante. Na mão deste anjo está um tridente, que é uma cruel sentinela pontiaguda. As Asas deste Djinn do Fogo são negras e pontudas, indicando um aspecto infernal não somente visível às chamas interiores. Quando você se fixa nos Olhos de Azazel, chamando Lúcifer ou Azal'ucel, ele o ilumina com um lampejo que vêm do seu Olho Esquerdo. Como isto relampeja abruptamente, uma voz é ouvida em sua mente, uma simples questão é inquerida. Você desejará saber esta questão quando este momento chegar? Mova seu ser e seu corpo de Luz à este Angélico ser, e permita ao seu self tragar-se em suas chamas. Deixe os seus olhos se abrirem- no plano astral com os olhos de Lúcifer; você despertará nesta luz. Pratique frequentemente, até que você sinta a instintiva comunicação com esta força. Você está se tornando a Luz Luciferiana!

O Corpo de Luz é utilizado em vidência bem como em trabalhos que envolvem tarologia. Premite ao self ouvir à grande parte dos instintos que lhe concedem previsão, este sendo um poderoso instrumento para todos aqueles que fazem uso diário em suas vidas. Isto é altamente recomentado ao Trabalho com os Espíritos da Goetia depois de você ter concretizado a união com o Corpo de Luz, para confirmar o auto-controle e a direção central das metas.

# O Corpo de Sombra

O Aspecto Demoníaco ou Infernal do Corpo de Sombra é igualmente um significado do desenvolvimento do self. A Sombra é desenvolvida inicialmente pela meditação e eventualmente pelos sonhos. Primeiro deve-se aproximar a Sombra do guia Diabo-iniciático, seja este Mephistopheles, Belial, Lucifuge ou Shaitan. Alguns Luciferianos invocam a sombra como um Demônio feminino, como Lilith-Hecate ou Balalon, a Mãe Escarlate dos Sucubos e a Besta da Terra. Alguns vêem Ahriman corretamente como o Iniciático ou Daimon feiticeiro das Sombras. A Sombra do Guia Vampírico, o aspecto móvel e o corpo fantasmagórico de seu self.

O Caminho Luciferiano trabalha com tais Forças Demoníacas como Guias Iniciáticas, e está relacionado diretamente ao self. A Sombra é importante como Adversária, como é o Corpo dos Sonhos como troca de pele, despertando o corpo psíquico nos sonhos ou no plano astral para ir diante do Sabá, ou à escuridão da noite. Este é o Olho Imortal e Ígneo da Sombra, que se alinha com o Corpo de Luz, tornando-se eterno e capacitado à separar-se do corpo psíquico. Quando se está trabalhando com Demônios Goetios ou Anjos, permita evocar os seus aspectos sombrios e luminosos e adquirir os seus conhecimentos e atributos, que estão associados à Vontade, você vai crescer com percepção de si mesmo. O que você aspirar de tais contatos, você acabará crescendo através deles, por tais ações.

O Corpo de Sombra é desenvolvido pelas seguintes técnicas:

Decore seu templo ou Câmara em uma visualização apelando com distinção à dragões, demônios, à imagem popular de Set, Lilith, Balalon sob o Dragão, etc. A consciência negra deve ser emana de seu Templo Negro e a força demoníaca com qual você virá à Trabalhar.

Você pode ungir seu próprio ser no Óleo de Hécate, no Óleo de Lúcifer ou ainda no Óleo de Abramelin. Sente-se quietamente num lugar confortável, fitando o imensidão negra ou um espelho nublado se possível. Comece primeiro por fixar-se no espelho e focar-se nos verdadeiros aspectos da sua face. Busque entender o que você distingue das pessoas pelas suas características, o que você é debaixo da superfície. Esta face, por sua vez, torna-se uma máscara do que está de debaixo do é socialmente construído e aceito: a auto-maquilagem. Comece focando-se em seus aspectos sombrios, que impelem você e seus desejos abissais. Sua forma fortuita de vontade no espelho, é moldada no que forma seu sombrio desejo. Agora feche seus olhos e comece a encarnar seu Corpo de Sombra.

Visualize seu próprio ser evocando uma grande sombra negra, que é ígnea ou violeta em um espírito incandescente. A sombra como uma besta com longas garras, uma face que se transforma ao mesmo tempo em Demônio com uma Cabeça Chifruda, escamosa como a pele da serpente e uma cabeça de lobo erguendo-se diante das sombras, tornando-se uma união de besta e homem. Sua sombra cresce e se expande, e pode mudar de forma de acordo com sua Vontade e Desejo. Descendente inferior da terra, permitindo sua Arimânica Sombra absorver e associar com outros demônios elementais, sentimentos e emoções. Entendendo que esta sombra é você, isto é, a escuridão lançada abaixo do iluminado e resplandecente Corpo de Luz que você tem evocado adiante. Você está perfeitamente encarnado, Luciferianamente brilhante e negro.

Agora você pode erguer o Demonium da Terra para apanhar vôo com as asas do morcego ou da coruja. Levante-se na tempestade e no noturno céu nebuloso, e voe adiante para as Chamas do Sabá

na Estrada Fantasma de Hécate. Como você, precipitando-se numa grande sombra que é inflamada em sua frente. Este aspecto é infernal e demoníaco em todo o caminho. Sua essência é negra e assombrosa, mas como você a cumprimenta, ela irá tomar forma. A face é a de um Diabo Chifrudo, de semblante pouco humano que é escamoso e pronuncia um profundo e oculto linguajar antigo com um Tridente, seus olhos são amarelos e escarlates, e você se sente próximo a à ele. O seu corpo é uma sombra enegrecida com garras segurando um Bastão Bifurcado, que é o mesmo que o Anjo Luciférico abraçou previamente. Outra cabeça insurge das sombras, que é o Animal na forma de Seth, que tem um chifre que surge da cabeça enegrecida e uma chama violeta; seus olhos são os mesmos que os outros.

O corpo é o de grande escuridão, de que uma plethora (?) de bestas e demônios formam o círculo de Daimones em um sentido anti-horário. Do olho Esquerdo desta Besta, Senhora da Escuridão, um grande relâmpago rebenta de seus olhos, estes arremessam você em um estado de êxtase. Uma simples questão é levantada, que você saberá responder pelo instinto. Você nunca será capaz de voltar a partir do Caminho, como o Caminho Solitário da Divindade deve ser marcado sobre sua testa como a Marca de Cain. Como você está sombrio, deixe-se crescer próximo a este rei infernal e entre em sua essência. Abra seus olhos astrais nestas sombras e entenda que você pode assumir qualquer forma que você desejar. Você é um Vampiro, Incubo, Set-like e Essência Imortal. Você se torna como Ahriman, o rei infernal que molda o mundo segundo seu desejo. Você pode comunicar-se e aspirar vários pontos de congregação com todos os Espíritos Goetios no Plano dos Sonhos, seu Portal é o Sonho. Este é o Corpo Sabático de que você sairá!

Você pode viajar adiante para descobrir a Grande Deusa Escarlate atrás de você. Ela está vestida em vermelho, e sua cabeça está coberta com uma Coifa sangrenta com a Marca da Crescente. Suas mãos são pálidas como o marfim, enegrecidas, como animais com unhas afiadas e cruéis. Ela é rodeada de um Grande Dragão Vermelho, e duas outras cabeças emergem de seu robe vermelho – como Hag e sibilantes como as línguas das serpentes. Você lhe pede para levantar o véu carmesim, que o ela faz – Uma caverna está debaixo, e os Olhos são negros. Antes de esta caveira encarnar-se, há uma face que é de grande beleza e ela olha até você. Seus olhos são silenciosamente Negros como o Túmulo, e Ela sabe de você mais do que ninguém; amigo, amante ou membro da família.

Esta Deusa, Lilith também chamada Hécate, Ruha-Az ou Babalon é a Deusa da Chama, ela é soberana dos súcubos, Vampira e do cavaleiro Dragão. Ela abre adiante sua túnica e estende seu amplo beijo, para revelar seus dentes e língua. Ela nos convida. The teeth retract yet the tongue still slithers as you grow close. Você deve ir até sua musa e mãe, amante e prostituta - Sinta esse fogo sensual dentro de si, abra seus olhos. Ela abraça você e você é seduzido pelo seu beijo. Antes que ela tocasse seus lábios, ela bebeu cálice dourado que é enchido com sangue. Ela lambe seus beijos com outra língua de serpente, e profundo gosto de sangue conduz dentro dela. O abraço é de supremo êxtase, que abala os alicerces de seu ser. Como você está perto dela, outra mão conduz à caveira banhada em sangue, que foi capturada fornicando em um “beijo inferior”. Este é o seu sacramento, o elixir da Besta e o Venom do Sabá Infernal. Beba profundamente e conheça o despertar Vampiro e da Sombra.

Quando você vir diante do Sabá ou desejar consultar-se em sonhos com os Espíritos Goetios, sempre se lembre da união com ambos os aspectos da Sombra, e e da Luz. Este é o espelho do seu ser, pela magia você se tornará semelhante à Deus, bem-vindo ao despertar e à evolução!

# Invocações iniciais

## Invocação ao sagrado Anjo Guardião

Esta é a invocação ao Sagrado Anjo Guardião, Espírito do Adversário que reside na Escuridão e na Luz.

**Azal'ucel** - O nome 'Azal'ucel' é um sigilo – um anagrama de duas palavras Azazel e Lucifer. Sendo ele o iniciador, a foma Deus do Caminho da Feitiçaria, Lucifer é o iluminador da Alma, aquele que permite que o magista aquecer a si mesmo a Luz do Self e ver seu próprio reflexos na coroa de esmeradas, a pedra luciferina que caiu na terra e permanece escondida na terra e parcialmente no coração dos homens. Este ritual foi criado para gerar um breve, mas inspirador trabalho de invocação do Santo Anjo Guardião, de quem deve-se buscar a comunhão com seu Espírito Superior, Genii, Daemon ou Verdadeira Vontade. A medida que entrar em contato com o Anjo-Demônio, surge um senso de iluminação de si mesmo; um novo tipo de ser começa a se desenvolver. O Juramento do Mago no caminho luciferiano é o da Iluminação e o da Grande Obra do 'Tornar-se'. Nos trabalhos de magia goética, não importa se as invocações/evocações têm o objetivo da Alta ou da Baixa Magia, trata-se sempre de uma operação da Vontade e de descobrimento do Anjo-Serpente Samael, o Iluminador do caminho. A lógica comum por trás desta teoria é que não se deve realizar uma operação sem saber onde você deseja chegar, sem um plano de como você atingirá sua meta. Teurgia (Alta Magia) é o princípio Luciferiano do Auto-Desenvolvimento, o magista busca tornar-se Lúifer.

### O Ritual do Sagrado Anjo Guardião

Que o feiticeiro trace o Círculo ao seu redor, o Leviatânico-Oroborico círculo em sentido horário, então da mesma forma, mova-se em sentido anti-horário ao alinhar-se com os Quatro Príncipes Demoníacos e seus SubPríncipes. Invoque-os com uma mente inflamada, o Dragão-Serpente que é a Essência Angelical da Alma, o Olho de Azal'ucel deve queimar na escuridão para revelar a Luz.

O Círculo em si não é uma forma de manter os espíritos afastados, mas ao contrário, o círculo é um ponto de concentração onde o feiticeiro invoca as Energias da Terra por meio de si mesmo, esta é a encarnação de todas as máscaras e elementais do Self - O Grande Arcano do Eu, ou o Ser Luciferico. O círculo não deve ser considerado um meio de proteção, o magista que se acovardar e se esconder em um círculo e ainda assim invocar forças das quais não consegue tomar-se parte, não é forte o bastante como indivíduo para entender e desenvolver-se na Arte Magicka. O Nelo e Isolado Iniciado Luciferico não teme as forças que invoca, mas as aceita e por sua Vontade as controla. O mesmo tipo de domínio deve ser aplicado aos Espíritos Goéticos, não importa a intenção, mantenha um aspecto de Respeito pelo que você invoca. Entenda-os como Sombras da Morte que progrediram para além da carne, e podem ser vistos como espíritos avançados que trazem conhecimento e iniciação. Quando invocar/evocar um Djiin Goético, saiba que esses espíritos nascidos do fogo que caíram com Lucifer-Azazel também carregam conhecimentos especiais e o Self e a mente individual é o que nos permite comungar com eles. Seja firme em seus Trabalhos, mas seja respeitoso.

“Eu sou o Daimon que fala as palavras do Fogo Imortal, a Chama Sagrada que emerge do Raio Luminoso e da Tempestade do Caos, este é o anjo-serpente que vem com a a Faca do Nascimento derramando a tempestade de Seth!”

"Espírito de onde o Caído encontrou Força, Isolamento e Beleza, Essência Angelical, Azal'ucel, que veio a ser Cain eu invoco a ti!"

**Sul** - Diabo-Djiin das Escandantes areias do Deserto e do Sol, Sortha'n-din – teu bastão e teu tridente na chama que é minha alma serão iluminados neste luz negrecida. Shaitan o Adversário, minha alma em chamas! AROGOGORUABRAO – THIAF!

**Leste** - Lucifer revelado como Azazel, portador da iluminação e do amor, que reside na sombra e na luz, cubra e envolva meu espírito e com tuas doze asas, de pele de serpente coberta com as escamas do Dragão, traga agora a essência da serpente a minha alma! Melek Tau'us, lindo espírito do Fogo, eu lhe invoco! PHOTETH

**Norte** - Set-an, Isolador, força impulsionadora das Tempestades, que caos tenho concentrado na elegância de tua escuridão. Eu avanço e me torno como o Olho de Algol, separado e sozinho em meu ser. Typhon, presente em mim a faca de Tcham que tenho em punho em meus sonhos e em meu despertar! Enviante de Pesadelos ascenda por mim! OOO

**Oeste** - Deixe agora que a Serpente me envolva, Leviathan, Dragão que conduz o ser além do tempo. Eu invoco sua essência em mim! Grande daimon chthonico do ser sem fim, Eu quero beber profundamente de tua taça e contemplar os mistérios de tuas profundezas! MRIODOM

Aoth, Sabaoth, Atheleberseth, Abraoth!

Por este mesmo círculo que criei - Eu avanço na coroa de Lúcifer - A Esmeralda em que brilha a essência do Céu e do Inferno. Observador Angelicko do Sol virá agora unir-se a sombra Ahrimânica, onde Anjo e Daemon são unidos! Eu avanço pelo Umbrarum Rex, Reino das Sombras e Estrada dos Espectros - Abram os portões para mim! Guardião da Espada Flamejante e do Cadáver-Rei do Cetro - Abram o caminho Leviatânico para mim! Eu contemplo o centro dos Sol Negro de Oito Raios - Minha Essência em Seth!

Azal'ucel! Eu invoco o Espírito Baphometico do Fogo!”

## Invocação do Adversário



O ritual a seguir pode ser conduzido quando o Sol estiver em sua máxima luz ou quando a Lua estiver nova ou cheia, quando a essência de Iblis é finalmente revelada. O propósito deste ritual é a invocação do espírito do Adversário, conhecido como Shaitan/Iblis, Satan, Lucifer, Set, Azazel....

O feiticeiro buscará o espírito ígneo da mudança, rebelião e progresso. O símbolo de Set o Adversário tomará a forma terrena do Diabo, a força solar criativa (e destrutiva) da mudança e da auto-deificação.

Há duas faces primárias do Adversário. O celebrante pode ontar duas mascaras para os lados e colocá-las juntas uma na outra no centro do altar. Um símbolo fálico ou "Pedra Deus" pode estar próximo a esta máscara dupla simbolizando a força solar criativa da Besta 666.

UM - Lucifer, o Serafin caído, a essência angelicka da Chama Negra, a fonte de nossa sabedoria, ser e de nosso tornar-se  
DOIS – O Serafim de Flamas, o Djinn Iblis do Fogo, Daemon da Chama Negra, serpente – besta – dragão – lobo – bode. Satanas é o diabo oculto iniciador do caminho da sabedoria, aquele que ri dos avisos de perigos de uma sociedade servil.

Veste-te de vermelho, a cor do fogo e movimento. O símbolo do pentagrama invertido indicará a união dos anjos caídos com a humanidade para criar a divindade. Na bruxaria Setiana atual o feiticeiro se transforma em SET, assim também é no circulo com os feiticeiros deste caminho.

## **Para a Invocação do Meio Dia - Invocation do Djinn do Fire**

Ya! Zat-i-Shaitan! Oh! Anel de Fogo, sol escaldante a altura do sol Alma escorpiã que surge como o sol do meio dia Sekak Sekak, Iasokilam Eu agora vos falo do Sol, dos fogos crescentes e da iluminação Que, em seu orgulho e auto-conhecimento eu me torne igual Conclamo a sua essência nesta hora radiante, a Chama Escorpiã Al Saiphaz, Ruzam-Al, No ponto da encruzilhada, quando o Sol a pino, eu falo as tuas palavras de poder Zazas, Zazas, Nasatanada Zazas Zrozo Zoas Nanomiala Hekau Zrazza Sabai infernum Eu devo transcender e subir acima de tudo, que meu ser se torne ainda mais forte nesta luz Nesta hora eu ilumino, eu queimo com a glória da Luz luciferina Interior! Acima do Trono de Azothoz está a coroa de fogo de Set-Hen, Adversário dos Nove Portais! Eu vou agora entre e além, repleto e vazio! Para a Invocação da Meia Noite Ya! Zat-i-Shaitan! Pelo Portal da Luz Negra, quando eu chamos as palavras contra o Sol Oh Djinn de Fogo Azazel, Set-heh, Eu lhe invoco com a língua da Serpente Que meu juramento diante desta chama enegrecida queime interiormente. No Éter onírico hei de ser conhecido na sabedoria Lunar Al Zabbat, Hekas Hekau, Alma da Serpente Eu Invoco. Venha agora da tua Luz Negra, para que eu veja o que nunca foi conhecido Akharakek Sabaiz Eu lhe invoco das Sombras que sou e sempre fui, A escuridão que me nutre por meio da luz Eclipse agora a face do Deus que me tornei nesta imagem enegrecida Por este círculo Eu me torno Pela chama Eu me envolvo Eu sou a forma do Anjo Pavão revelada à aqueles que podem ver Conforme o Sol Negro sobe, Eu me torno a pedra esmeralda Eu sou a Imaginação. a Semente do Ano Caido. Na Escuridão existe minha Luz Minha Vontade faz nascer o reino do Incubi e Succubi, A nutrição dos seus desejos é feita o sangue da Lua, Lilitu Az Drakul Assim está feito!

# Ferramentas da Arte

## O Círculo Goético

O círculo é um antigo elemento usado desde os antigos tempos da prática mágica, a palavra suméria Zisurru quer dizer especificamente, um círculo traçado no chão. O chão em si é chamado de qemu, estes aspectos da feitiçaria primitiva sobreviveram até os dias de hoje em várias culturas, das práticas Vodun a Magia Thelemica, Sabática ou na

Bruxaria Luciferiana. O círculo no chão não é de forma alguma uma obrigatoriedade, alguém pode por exemplo criar um Ourabouris - emblema leviatânico que simboliza o Self contido em si mesmo, que o fascínio e o auto-encantamento guie até os Portões dos cumes Infernais e Celestiais da Magia da Luz, o despertar da vontade e da divindade.

O círculo deve ser entendido como a essência do Self, que é a ponte entre a vigília e o sonho, entre o celeste e o infernal, a pura essência de Azazel. O círculo original de Salomão, redesenhado por Aleister Crowley pode ser uma forma poderosa, um Círculo Ouroborico, mas ao trabalhar será necessário um foco mais Luciferiano.

O Leviatã que forma o círculo deve ser sigilizado e carregado pela essência de nomes de poder Luciferiano, sendo:

**SABAOTH** (Senhor do Sabbat, Deus Sabático. associado a Zabbathi)

**ADONAI** (Senhor da Terra, associado a Lucifer)

**AZAL'UCEL** (Forma sigilizada de Azazel e Lucifer, usada como iniciador ou Genio do rito do Sagrado Anjo Guardião, apresentado neste livro.)

**BABALON** (O Poder da divindade de Lilith – Hecate – AZ, Aspectos Femininos do Demoniaco)

**LILITH** (Rainha do Sabá – A Vampira, A Senhora de Crimson Caul, Mãe de Cain e criadora das Succubi).

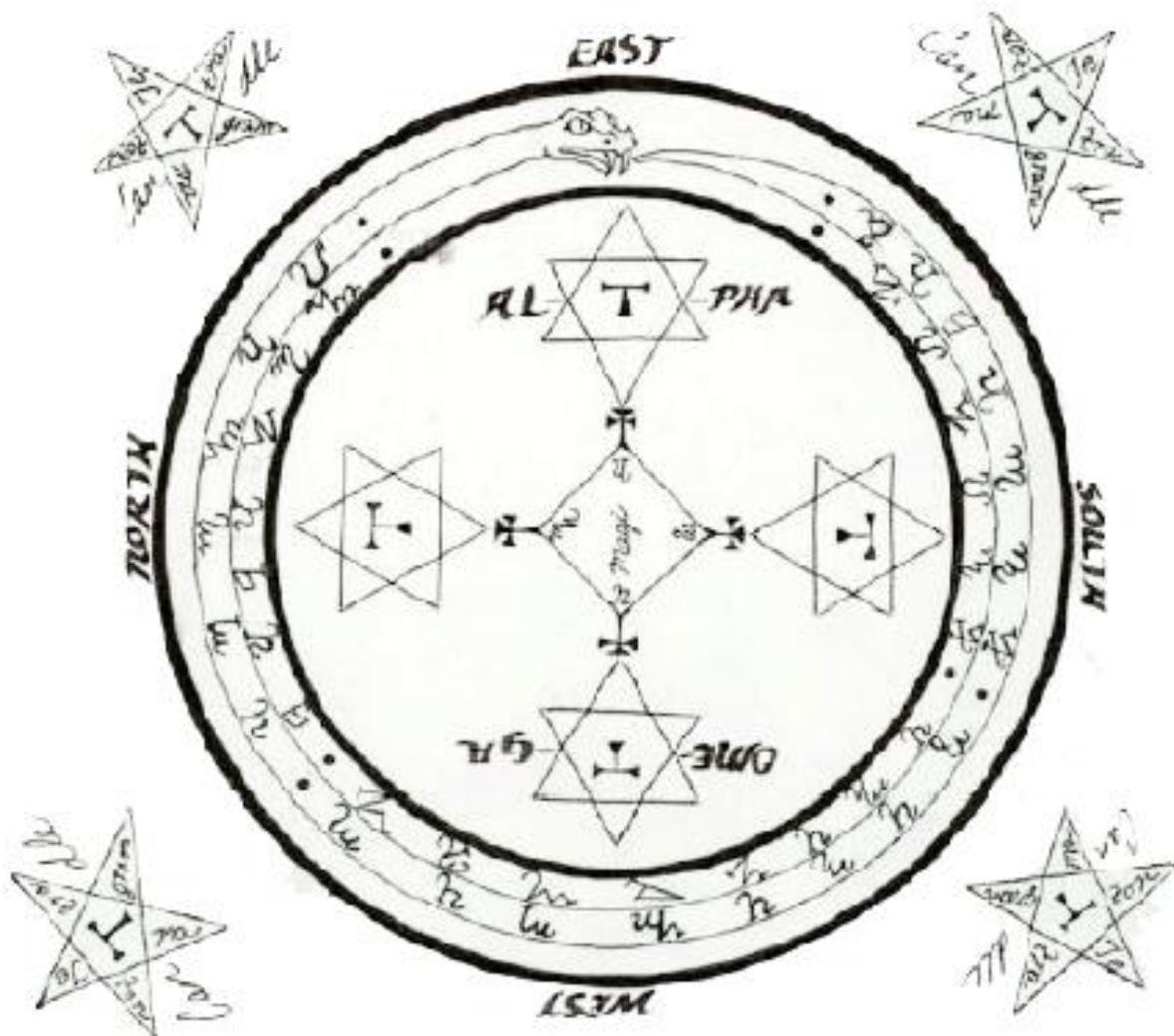
Estes nomes, são escritos ao redor do círculo na linguagem oculta conhecida como Thebano. Eles provem ainda uma conhecida, mas não vista, fórmula sigilica, não diferente da apresentada no Alfabeto do Desejo, sugerido por Austin Osman Spare (ver [O LIVRO DO PRAZER](#)).

## O Triângulo de Evocação

Sobre o triângulo goético de evocação, uma distinção deve ser apresentada. Os três pontos do triângulo se referem aos Três aspectos de Hekate, sendo o ponto de encontro para os espíritos, geralmente simbolizado pelas encruzilhadas. O histórico triângulo na Magia Cerimonial é o ponto de materialização do Demônio. Uma vez que o presente trabalho explorará os caminhos de invocação destas forças, o triângulo nos serve de união entre o Demoníaco (Chthonico/Atávico) e o Angelical (Celestial/Empírico). O triângulo contém em seu centro um círculo que é o ponto de evocação no qual Salomão dizia poder prender os espíritos. Dentro do triângulo deve estar o nome de Azazel, uma mudança significativa do tradicional MICHAEL.

O propósito disso é abençoar o círculo com o poder deificador de Azazel que é também mais comumente reconhecido com Lúcifer. Como o Feiticeiro do Caminho da Mão Esquerda visa a comunhão e uma forma de auto-deificação antinominiana, uma associação do Self com Azazel é feita, é uma confirmação formal da dedicação ao caminho. É por esta auto-deificação que o Daimon é controlada dentro do círculo pela Vontade focada do mago, ao invés de uma força 'santa' qualquer. Esta é uma abordagem psicológica em que o feiticeiro totalmente depende da sua própria Vontade para controlar o ritual, acrescentando assim um senso real de perigo ao rito. Cuidados devem ser praticados no entanto com esta distinção, já que os Djinn deste livro são antigos e astutos.

Tradicionalmente o triângulo deve ficar a cerca de 60 cm do círculo mágico ter cerca de 90 cm de lado. O triângulo deve ser colocado no quadrante ao qual o espírito evocado pertence. A base do triângulo deve estar na direção do círculo e o ápice apontando para o seu quadrante. Sugere-se que a Lua seja observada para esta operação. Os nomes ao redor do triângulo são ANAPHEAXETON, TETRAGRAMMATON e PRIMEUMATION.



# Os Punhais de cabo branco e negro

## O Athame ou O Punhal do Cabo Branco

A faca de cabo branco é a Ferramenta Mágica do Trabalho de iluminação do seu Guia Angélico, é a Lamina o Solar e Luciferiana da Vontade Divina. Ela é usada nas operações da Divina Vontade do Sagrado Anjo Guardião. O Athame também é usado ao traçar o círculo e visualizar aluz em torno de si. Você pode querer decorar o punhal com runas de invocação e proteção, tal como descrito na "Chave do Rei Salomão"(Clavicula Salomonis), traduzida por S.L. MacGregor Mathers. O punhal deve ser feito na hora de Mercúrio quando sob o sinal de Ram ou Escorpião. Alternativamente você pode fazê-lo quando a Lua estiver minguante em um espaço de tempo mais provável de se conseguir.

Quando você obter uma faca de punho branco com cerca de seis centímetros de comprimento espere até que a Lua esteja minguante. Encha um balde ou bacia com água destilada e purificada e derrame sal, óleo de Abramelin e algumas gotas de seu próprio sangue. Tenha um pequeno fogo no qual colocará a lâmina. Conforme ela é aquecida visualize os fogos de Azazel e Hécate, purificando e abençoando a lâmina com sua divina Vontade. Quando a lâmina estiver quente, pegue a faca e coloque-o na água e diga:

"Pelo sangue que eu dou eu potencializo essa lâmina, a faca da minha Divina Vontade Pela Lua Crescente e Minguante eu recebo as estrelas caídas ardentes e antigas Lâmina de aço que eu invoco, com os fogos de Azazel chamado Shaitan eute consagro, pelas chamas de Hécate eu te capacito! O círculo é traçado na jornada Sabatica do Celestial e do Infernal - Bem-aventurada é esta lâmina sagrada - Assim seja!"

## Adaga de Evocação - O Punhal de Cabo Negro

A faca de cabo negro é a lâmina da Evocação Bárbara, a faca dedicada a Shaitan da Meia-Noite e Banal, a lâmina adversária demoníaca de Lúcifer, a arma sagrada de banimento e comando - o raio luminoso do Djin caído. O punhal de cabo negro é usado para traçar o círculo e comandar os espíritos do triângulo no sacro círculo dentro do ponto de encontro do espírito. A lâmina pode ser consagrada na hora de Saturno. Da mesma forma, na lua minguante tenha um container de água destilada e preencha-o com pimenta enegrecida Óleo de Hecate e algumas gotas do seu próprio sangue. Com o fogo ardendo segure sobre ela o punhal. Veja em mente o fogo do submundo de Hecate-Lilith e Banal, dos Deuses Daemonicos abaixo de nós que abrem os portais da transformação. Vejaseu fogo dando poder ao punhal com a língua serpentina do Shaitan da Meia-Noite, o purificador da faca do cabo negro. Quando emergir a lâmina na água, recite:

"Pelos Mistérios das Profundezas, O Dragão Enrolado guarda os portões do Leviatã Por Hecate e o Crânio envolto em rosas, que é o silêncio e a beleza Eu te invoco lâmina de aço, envenenada na Escuridão da Terra Torne-se a faca da Garra do Diabo, meu instrumento sagrado de convocação Nasça Daemon-Água Por Banal e pelos reinos das sombras-lâmina seja abençoado! Que assim seja!"

# O Bastão e o Pentáculo

## O Bastão

O bastão é a essência da impetuosidade do mago, é a Vontade do Trabalho em si. Criar ou decorar a seu próprio bastão deve refletir seus símbolos sagrados e os desejo do seu devir. Austin Spare chamou essas letras sagradas de Alfabeto do Desejo, uma forma de sigilos do subconsciente e símbolos que representam a mais alta expressão do Self. É a Vontade Luciferiana que é talhada à perfeição. O bastão deve ser cortado, pintado e decorado com Sigilos Especifico do seu Alfabeto e feito no ápice do Sol do meio-dia, que é sagrado para Shaitan, oDjinn do Fogo. O bastão corresponde também ao Falo, o navio solar donde jorra o Elixir do sol.

## O Pentáculo do Tetragramaton



O símbolo de força e as imagens conceituais do Pentagrama de Salomão, o Mago comandam os Djinn deste Livro. O Pentagrama pode ser usado como um método de dar ao Self a Forma da Pureza, mantendo-se assim um símbolo da Mente em Unidade com a Vontade. Muitas vezes, na evocação /invocação, os espíritos se tornam pontos de crença obsessiva, que parecem "falar" ou enviar "impulsos" e "desejos" para o feiticeiro que são contrários ao propósito do ritual. O Pentáculo de Salomão /Tetragrammaton é o Sigilo da Vontade de Deus (Deus que é SET ou a Vontade Divina - o Self acima de tudo). Você pode carregar o Pentáculo do Tetragrammaton com você simbolizando sua Vontade durante o Rito.

Quando alguém entra na encruzilhada dos Espíritos, entra na Arena de Anon, onde estão os Espíritos que existem entre o Éter e a Terra por tempos sem fim - a aceitação da carne de nossos desejos neste momento representa portanto um fio perigoso para se andar estendido sobre a

obsessão/possessão. Considere a força de Vontade como um Guia neste trabalho, esta é a razão para se estar em contato direto com o Sagrado Anjo-Serpente Guardião e envenenado com a Luz de Set, O Adversário.

Os nomes no Tetragrammaton representam o poder da Vontade que o mago usa em sua obra, assim é o Pentagrama que ascende pelos reinos luciféricos do Ar. Tetragrammaton é a fórmula do Sagrado Anjo Guardião ou do Self/Daimon Superior (Genius). Soluzen no centro representa o Forma ou o Espírito que é convocado para se manifestar no Ponto, o lugar de manifestação dos espíritos (O Triângulo e o Círculo) Bellatar é o falar e para que possam lhe ouvir e lhe entender (o instinto, o impulso, a realização). Bellonoy é enxergar os tesouros que buscamos (iniciação, o despertar, a renovação, a percepção superior). Halliza é aparecer em forma humana, ou naquela que possamos desejar para exibição. Abdias é querer que esse espírito ou Daimon se reúna a nós em união, para que o Espírito Luciferiano se torne um com a luz do Sol ou da Lua.

## O Vaso de Salomão



Esta é uma versão moderna do Fetiche ou Urna, usado como a "casa" do espírito. Também é conhecido pelo nome Nganga, nos métodos de magia primitiva. O mago deverá criar ou obter um pote ou urna na qual poderá invocar e prender os espíritos. Este é tradicionalmente o simbolismo do vaso de Salomão no qual ele conteve os 72 Djiin de Shemhamforasch. O feiticeiro que pretenda obter e transmitir os conhecimentos antigos destas essências deve usar este veículo como um útero para o daemon do Sol ou da Lua. Após obter um receptáculo adequado lave-o e purifique-o por um certo tempo. Deixe-o secar na luz do amanhecer ao anoitecer. Permita que os raios do Sol purifiquem a urna e prepare-a para ser a cada dos Grandes familiares e Djiins dos Anjos Caídos que andam em espírito entre nós e dentro e nós.

O vaso vai certamente tornar-se obrigatoriamente o lugar deles uma vez que tenham sido evocados. O método mais perigoso de prender os espíritos é usando a fórmula do vaso de "barro Virgem" concebida por Austin Osman Spare. Trata-se de uma técnica de auto-fascinação sexual no qual o elixir é mantido e enterrado no pote durante alguns dias enoites. Este é um método opcional mas é muito perigoso para ser usado no processo que será criado aqui.

A Preparação do Vaso continua depois do pote ser limpo. O magista deve escrever nele o sígilo de Salomão e isso exteriorizará a força convocada para residir neste templo terreno, e que possivelmente poderá se comunicar com você por sonhos. É opcional ao magista derramar uma gota de seu sangue no receptáculo para consagrá-lo como seu.

O Sigilo será preparado em um Pergaminho Virgem ou em algum papel de alta qualidade. Pode ter um reforço de apoio como um pedaço de couro ou pele de sapo (caso seja comum onde você viva encontrar anfíbios mortos). O próprio vaso pode conter terra de cemitério, imagens, perfumes ou algo que você associe com o Espírito. Depois de convocar o Espírito no círculo de evocação, chega-se o momento de se tornar um com este espírito - a essência dos dois se funde então a força da vontade do mago por meio da concentração e do encantamento (recitando o feitiço apropriado) colocará o espírito no recipiente. Se for usada uma evocação sexual então o elixir deve ser posto no vaso durante o climáx. Quando usar uma companhia no ato, então a mulher deve colocar os fluidos sexuais dela também de modo a criar uma base material ao espírito. Isso não é necessariamente obrigatório; um magista solitário pode realizar com sucesso esta criação sozinho. Deve ter-se cuidado com a união dos fluidos do Sol e da Lua pois ela conduz a um familiar forte que para os inexperientes pode causar grande estresse mental.

Depois da evocação e da amarração do Espírito no Vaso, enterre-o em um cemitério ou em alguma área com uma grande árvore ou algum lugar escondido. Ele deve residir lá do período que vai da Lua Nova até a Lua Cheia. Você pode evocá-lo entre estas noites visando seu empoderamento pela força da sua Vontade focada.

Na noite da Lua cheia, faça a exumação do vaso e no Templo invoque o espírito através do Espelho Negro do círculo, busque a inspiração do espírito e, em seguida, retire-se para dormir. Tome notas da comunhão que realizar em sonho e da força do encontro, ele irá guiá-lo com as respostas que procura. Não o ameace nem tente prejudicar o espírito sem propósito, mas seja firme e consistente em sua comunicação. Demande que ele conduza o propósito para qual foi chamado.

A essência da feitiçaria é a visão focada para o encantamento de si mesmo. O Auto-Encantamento é o processo de remanifestada inspiração dos aspectos da percepção obsessiva, é o guia instintivo que leva a comunicação automática (em referência aos Desenhos Automáticos de Austin Spare, o subconsciente desvelado) com o guia iniciático, Anjo-Serpente Azal'ucel (Sagrado Anjo Guardião/Verdadeira Vontade). O Auto-Encantamento é também o ponto para onde direcionar a obsessão dos entes no caminho mágico. O Caminho da Magia é a estrada construída a partir do auto-encantamento e a união com mais pura essência do ser (Santo Anjo Guardião). Feitiçaria é uma obsessão rejuvenecedora que envolve uma crença com a própria carne. Isso pode ser entendido pela teoria conceitual de manifestação de Austin Osman Spare -Vontade-Desejo-Crença, o auto-encantamento/obsessão leva à destruição dos ideais desnecessários que assolam o Self de inúmeras maneiras. Nas culturas primitivas esses ideais dogmáticos se manifestam como doenças auto-criados e males psico-somáticos. Ao destruir o seu fundamento na mente, pode-se absorver o elixir da "vida" e devorar sua "carne" também. Esta é a essência do exorcismo do Rito Tchod da magia tibetana- o renascimento do "Eu" como um aspecto em camadas cujo núcleo é o Self ou Anjo-Daemon. O Self agrega camadas de consciência-subconsciência baseado nos desejos próximos a ele. Isso pode levar à preguiça, distrações e a uma vontade indisciplinada. É essencial dedicar-se periodicamente a revigorar a própria mente através do auto-encantamento.

# O Espelho Negro

Considerado uma ferramenta de scrying e divinação, o espelho negro provou-se também ser um instrumento de contato e comunicação com os Espíritos e consciências dos mortos também. O espelho negro é feito de algum material próprio como ônix ou mesmo um vidro com pintado com alguma tinta negra e reflexiva. Alguns magos caóticos têm usado um pedaço de vidro com um dos lados pintados de preto ou coberto de fita adesiva preta. Um modo eficiente e barato de se conseguir o mesmo efeito.

Que os espelhos pode ser portais para o reino dos mortos ou mesmo do Inferno não é nenhuma teoria nova. Os hebreus antigos acreditavam que os espelhos podiam ser entradas para as cavernas de Lilith e suas súcubus. Mulheres jovens eram portanto desencorajadas a usar espelhos pois poderiam ser possuídas por estas demônias que levariam a ter relações sexuais com os homens que dormiam na casa. O Espelho Negro é considerado uma ferramenta de Ressurgência Atávica com a qual os demônios da mente e o estado licantrópico pode ser conseguido através do encantamento do Self e a abertura da imaginação a imagens em seu reflexo.

Em Goetia o Espelho Negro é usado como uma ferramenta de comunicação entre o espírito preso ou o familiar após o ritual de evocação. O feiticeiro que convocou o anjo ou Demônio deve contê-lo apropriadamente no vaso e depois de um tempo evocá-lo novamente e usar o Espelho Negro para visualizar sua forma e demais impressões que ele enviar. Se um espírito goético específico está preso pelo magista como um familiar/famulus, então o Espelho Negro é a forma ideal de comunicação.

Alguns tem usado tábuas e métodos de divinação em frente aos espelhos para se comunicar com os espíritos, esta é uma técnica poderosa pois você essencialmente trás o reino astral/fantasmagórico para o plano físico.

O espelho é usado da seguinte forma: -

1. Convoque o Espírito no Círculo de Evocação
2. Envie o Espírito para o receptáculo, use o sigilo apropriado
3. Use o espelho para contatar o espírito depois que ele estiver preso.
4. Contate o espírito antes de dormir para garantir uma comunicação mais detalhada – se tiver coragem

## **Conseguindo a primeira comunicação**

Uma vez que o espírito tenha sido devidamente ligado ao receptáculo, você pode querer se comunicar ou ter acesso a alguma visão que ele enviar. Tenha em mente que algumas dessas visões podem não ser agradáveis e se sua vontade é fraca você corre risco de se tornar obcecado com sua a força.

Coloque o círculo de novamente no triângulo - Se você fez uma boneca ou um boneco para vincular ao espírito, coloque-o no Triângulo – Este é o ponto de encontro dos espíritos. Queime incenso e

deixa umas poucas velas acesas. O ambiente da câmara deve ser adequado para trazer o mundo deles para o nosso.

### **Ritual de Evocação do Espelho Negro**

"Espírito XXXXXXXX. eu te despertar do seu receptáculo, do túmulo de escuridão. Eu chamo-te espírito XXXXXXXX para surgir de tua morada e apresentar-te no reflexo do espelho. Apresente-se sob a forma em que é conhecido, envie a mim a tua visão do mundo de sombras e aquilo que eu quero saber".

O espírito deve aparecer no espelho negro ou você sentirá na câmara escura uma presença e, em seguida, começará a ver as imagens, talvez até mesmo o seu próprio rosto mudando de forma. Depois de ter visualizado o que queria, agradeça ao espírito e termine o rito. Se você dormir logo em seguida, mantenha um registro para anotar as imagens que puderem se manifestar.

# Evocação Sexual

O Triângulo é o ponto de encontro entre o espírito e o feiticeiro, portanto, é o ponto de canalização da evocação. Coloque o recipiente ou o boneco no qual o espírito está ligado - juntamente com uma cópia do sigilo do ente no círculo de evocação (triângulo). Ilumine a câmara com pouca luz, incenso e que for agradável a ambos o mago e o espírito. Visualize o espírito crescendo dentro do receptáculo conforme você o invoca em silêncio -

Comece por prestar atenção aos encantos de sua própria imaginação. Compreenda que este espírito é formado a partir de você, há algo seu no espírito familiar ou espírito a quem você concedeu vida. Concentre-se no desejo que fez você evocar o espírito em primeiro lugar (adivinhação, conhecimento, etc..) e concentre-se intensamente nisso. Como chegar ao orgasmo, enfoque no sigilo do espírito e permitir que sua mente entre em black out (postura da morte, por exemplo), no momento do êxtase. Depois de ter feito esse sacrifício derrame seus fluidos sobre o sigilo, bana (por esquecimento ou qualquer técnica que use para limpar a mente) e termine o rito.

Se você tem um parceiro no rito, será o foco sobre o espírito e não no outro ao invés de Vontade desejo e da concupiscência da carne. Concentre-se nos aspectos do espírito da qual você se relaciona comele, associações, etc Quando você chegar a um clímax solta-se no êxtase da união com este espírito e, no momento da postura do orgasmo e da morte.

Se você está com algum parceiro, os dois devem focar a mente no espírito e não um no outro me vez de se entregar aos desejos e luxúria da carne. Concentrem-se nos aspectos do espírito com o qual está se relacionando. Quando chegar ao orgasmo perca-se no êxtase de união como espírito e na postura da morte.

## Outros requisitos mágicos

Os outros requisitos cerimoniais estão sugeridos na Salomonis Clavicula Regis, traduzida por Samuel Liddell MacGregor Mathers, editada com uma introdução de Aleister Crowley. Os perfumes de incenso adequados podem ser queimado, e um banho sagrado pode ser preparado. O objetivo do banho é refrescar a mente e prepará-la para o trabalho. Misture a água com sais de banho relaxantes e um pouco do Óleo de Abramelin e do óleo de sua escolha. Antes de entrar na água, toque comela o templo e tua testa.

## A Consagração do banho

"Pelas águas sagradas de Hécate e pela luz purificadora de Lúcifer, assim me preparo para a Grande Obra, e meu corpo é um templo tanto de abstinência como de prostituição".  
Faça isso e após o banho, quando estiver vestido:

Consagração das vestimentas e indumentária-----

"O Set'An, Senhor da Terra, Lúcifer, Senhor do ar, Hécate, Deusa das Águas e Satan, Senhor do Fogo, que eu me envolva com o manto do Lobo e seja abraçado pela pele das Serpentes, Assim que está feito! "

# As Conjurações Goéticas

## Conjuração dos 72 Espíritos do Shemhamforasch

Eu convoco e invoco a ti, O Espírito XXXXXX pelas Chamas de Azazel -Senhor da Terra Eu te conjuro. Por Beralanensis, Baldachiensis, Paumachia e Aplogiae Sedes; pelos mais poderosos Guardiões, Djinn, Genii e Espíritos do Abismo trazidos pela Grande Sombra da Seraph de Fogo. Eu invoco os sábios e antigos espíritos, atenda-me e apareça agora neste círculo.

Pelos nomes de Lucifer, que trouxe o Fogo ao Barro – Nos deu o fôlego, Fogo Imortal e Sagrado.

Lucifer, Ouyar, Chameron, Aliseon, Mandousin, Premy, Oriet, Naydru, Esmay, Eparinesont, Estiot, Dumosson, Panochar, Casmiel, Hayras, Fabelleronthou, Sadirno, Peatham, Venite, Venite, Lucifer Amém.

Eu os invoco, sombra e luz, Anjo e Demônio, juntos como um só...Eu os convoco, O grande familiares da terra, com os quais minha adaga lhe comanda, apareça, mova-se e se materialize no ponto de encontro dos espíritos.

Eu te conjuro Espírito XXXXXX, apareça ante a mim, no centro do círculo. Responda ao meu Chamado e mostre-se na forma que desejar para que nos reunamos em minha comunhão!"

## Conjuração Opcional e Conjuração Enoquiana

"Eu te convoco Oh Espírito XXXXXX, pelas chamas de Azazel - Senhor da Terra Eu te conjuro. Por Beralanensis, Baldachiensis, Paumachia e Aplogiae Sedes; pelos mais poderosos Guardiões e espíritos da Besta, do trono mais poderoso, Eu convoco os espíritos de baixo, dragão dos céus tenebrosos. Pela coroa do Dragão, Olho Entronado de Fogo – Seja amigável comigo, entre neste círculo e traga sua sabedoria e verdade, e desça e venha até mim do Templo Dragão e traga a Sabedoria do Perverso."

(Enoquiado)- OL GNAY ZODANETA GAH IALPRG AZAZEL, ENAY THAHAAOTAHE OLZODAMETA – MICMA – MICMA MICALZ BRANSG GAH A ORH LEVITHMONG YOLCAMOXIAYAL IALPOR GAH – OL VINU ARPHE GAH, VOVIM DE A MAHORELA IALPRTMOMAO DE A VOVIM, VEL UCORSAPAX OOANOAN DE PIRE IALPRT ZORSE PAMBT OL, ZIMII OI COMSELH VOLCAM G ANANAEL VOOAN UNIGLAG NIISA VOVIM SIAIONYOLCAM ANANAEL DE BABALON.

## A Invocação aos Reis, sendo Amaimon, Gaap, Paimon or Zodimay

Grande - Poderoso Amaimon, que é exaltado no poder dos espíritos do Reino do Leste (Sul, Oeste e Norte), invoco-te em nome da escuridão, a partir da morada de trevas e de seu poder de iluminação. Em nome de Primeumatón que reina sobre os palácios do Sol e da Lua - Eu te invoco para comparecer no círculo deste triângulo - o lugar próprio de encontro dos espíritos. Tu és o perfeito Anjo caído. que experimentou os êxtases Acima e Abaixo. Djiin nutrido do Sol que bebeu das profundezas das trevas, cuja espada tortura aqueles que não obedecem a mim. Eu lhe

chamo e o comando ò Rei XXXXXXXXXX, traga a mim este espírito sem dano nem violência. Esta é a minha vontade. "

### **A Restrição do Espírito**

"Eu lhe conjuro e lhe invoco Espírito XXXXX, pela essência das labaredas flamejantes do Sol, a Sombra do Adversário e o Fogo Ardente que é o Príncipe dos Espíritos, Anjos e Daemons. Venha sem demora até a mim. Espírito XXXXX por Adonai, Senhor da Terra, Pelo Eixo do Sol e da Lua eu te convoco. Pelo Fogo Eterno, venha agora até o Círculo ...Seja bem recebido por mim. "

### **Saudação do Espírito**

"Seja Bem-vindo Espírito XXXXXXX. Seja bem-vindo neste lugar de reunião da encruzilhada. Eu lhe chamei, para se juntar a mim, pela união do Céu e do Inferno. Eu deixo isto dentro deste círculo para que você pegue a carne e o desejo dentro do teu Sigilo de Conjuração, como qual eu lhe dou a vida. Tu não deixará esse círculo até que eu esteja satisfeito, porque eu te trouxe ao mundo da carne mais uma vez.

Pelo centro sagrado do Arcano de sombra e luz, dentro do Círculo Ourabouris sou obrigado e livre, mas como você é Espírito N. vós incarnar os meus desejos de que falo. Ao meu comando e vai fazer você levar adiante aquilo que eu chamei você para, que eu também buscam os seus servos, aqueles a quem obedecer a seu comando. Pelo centro sagrado da Sombra e da Luz Arcana dentro do Círculo Oroborico Eu sou livre e soberano e você Espírito XXXXX deve incarnar os desejos que eu manifestar. Pelo meu comando e Vontade você me trará aquilo que eu determinar, pois eu também tenho agora os seus servos que obedecem ao meu comando. Pelo Pentáculo de Salomão Eu lhe invoco! Dê-me a Verdadeira Resposta!

### **Conjuração da Comunhão**

Dependendo da técnica utilizada na evocação, Congresso Sexual, Cerimonial ou Meditativo (Espelho Negro), você deve agora visualizar o espírito fora de si mesmo conjurando-o no triângulo dos espíritos. Observe ali todos os atributos do espírito, aquilo que o faz poderoso e o que ele representa para você.

### **Preparando a base material**

Deve-se agora focar no sigilo do Espírito, inflamando a si mesmo com seu desejo sexual na forma de uma serpente negra que sobe pela sua espinha - começando pela base. Conforme ela sobe mais você se inflama. Se esta com algum parceiro ele/ela deve visualizar o mesmo para materializar o espírito. Comece então a ver a aparência do espírito, suas cores e suas formas. Visualize como ele fala com você e os familiares que governa. Quando chegar no ponto máximo de excitação você está nas Alturas Celestiais do Sabbá de Lúcifer – Quando a mente alcança o eixo do ponto de Luz, a força solar de Azazel. Embeba o sigilo no fluido sexual de todos os participantes. No momento do extase você deve se apoderar da carne das bestas e com o Djiin-espírito, descer até o Inferno Sabático da Postura da Morte, na qual você deve mergulhar na carne dentro do Círculo. Este enfeitiçamento da crença é significativo pois provê ao praticante o auto-encantamento e a combinação de Vontade-Desejo-Crença que transcende a separação da carne e do espírito.

Depois de ter consagrado o sigilo, feche o círculo e a forma de espírito, mesmo que fraca, permanecerá em sua essência. Quando a mente torna-se interligada com esta força, e mergulha no extase do Sabbat Infernal do Auto Enfetimento, então ela pode trazer a inspiração do que você procura, que devem surgir a seguir. Sele o vaso de Salomão e enterre-o em algum lugar seguro na escuridão da terra. Você desejará mantê-lo enterrado por nove dias, como é no folclore clássico dos Vampiros. Neste tempo, você pode visitar o local nas primeiras horas da noite e queimar um incenso ou uma vela negra ou branca enquanto imagina o Anjo ou Daemon crescer e se desenvolver. No décimo dia, ao amanhecer, desenterre o vaso e limpe seu exterior. Após isso você pode conjurar o espírito no Círculo de Evocação, e em seguida, executar uma conjuração de sua força para que ele permaneça conectado a você em seus sonhos até que você destrua e queime o vaso e tudo o que ele contém. Você também pode invocar o espírito no Espelho Negro, e meditar sobre ele até que a comunicação seja estabelecida.

### **Invocação**

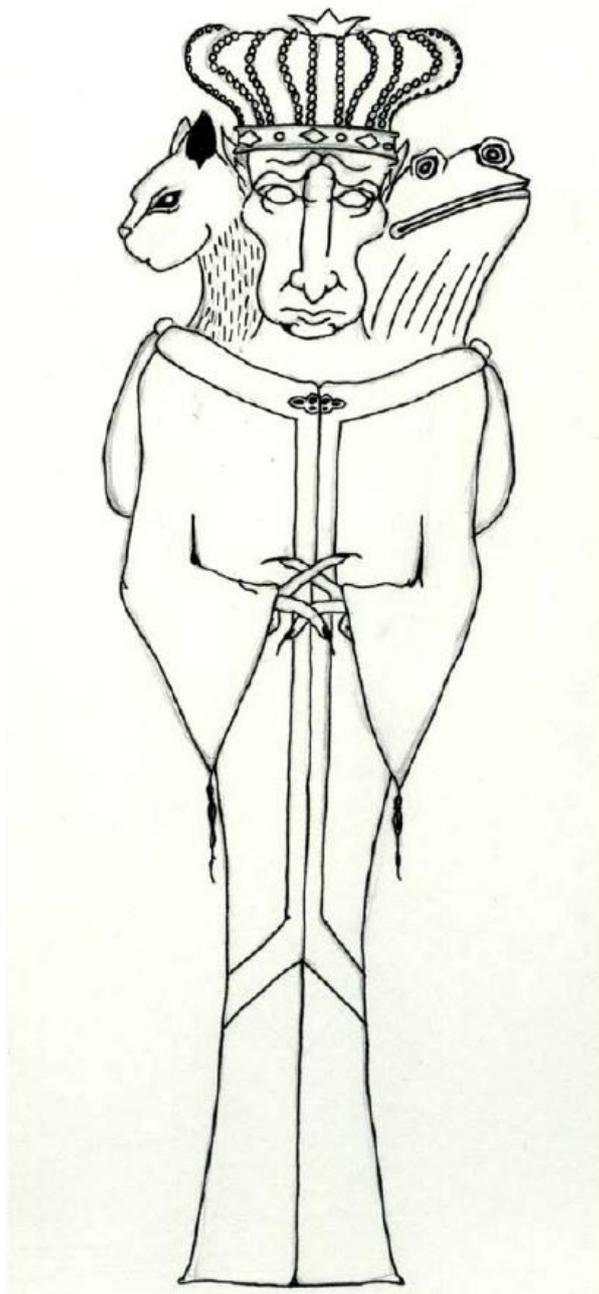
O Feiticeiro pode invocar o espírito em certos pontos do rito, depois que o receptáculo foi criado e o Espírito estiver ligado a ele. Isso não inclui, é claro, a evocação inicial nem os ritos de criação deste processo. No momento que visualizar a força, conjure-a agora para o círculo do Self, chame o espírito para si mesmo usando a sua Vontade apenas. Alguns magistas entram no círculo e inflamam a si mesmos para que uma possessão ocorra. Deixe o espírito e sua forma dançar em sua mente repleta do êxtase da evocação. Controle e tente entender o espírito, nunca se renda ao seu controle. Quando você ultrapassar o pico da gnosis, a mente esquecerá a conjuração e você fechará o círculo. Você pode chamar novamente esta força quando precisar. Esta fusão é a razão do porque os mentalmente doentes ou fracos não devem conduzir estes trabalhos - o self pode ser perdido desta maneira.

### **Licença par Partir**

"Saudações a ti, espírito XXXXXXXXXX, tu respondeste minhas questões e não causou dano ou perigo ao homem ou as bestas. Você pode partir agora ao seu lugar de descanso e repouso. Esteja comigo em sonhos ou em carne segundo meus desejos, mas seja livre para deixar esta morada a Vontade. Assim está feito. Comanda-se o espírito no vaso dentro do triângulo, como se conjura o espírito em visível aparição."

# Espíritos Goéticos

## Os 72 Espíritos – Shehamforash



## BAEL



Bael é um espírito que muda de forma - seja gato (instinto, discrição), sapo (a forma de Ahriman, portal da auto-iniciação do Diabo ou Mestre da Bruxaria Anglicana). Quando convocar Bael, faça isso no círculo evocação - absorva a essência dentro deste círculo – o foque a mente para que esteja alinhada e emersa nas sombras da identificação antropomórfica do espírito até que "ele" torne-se você. Com isso você vai trabalhar sua capacidade de mudar a sua própria forma nos sonhos. As 66 legiões de espíritos familiares podem ser comandadas pela vontade para conseguir alguns resultados na obtenção do conhecimento que procura. Bael é um poderoso espírito familiar que pode trazer muitos impulsos instintivos em relação aos animais e as mudanças de forma em sonho.

## AGARES



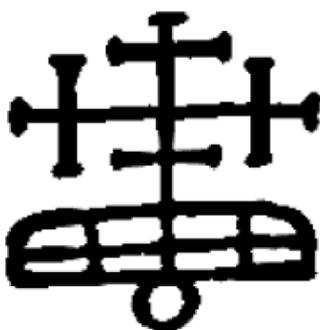
Um espírito que permite o entendimento tanto de linguagens como de interpretações. Agares é um espírito que acelera a percepção de linguagens, comunicação - mágica ou não. Para desenhar meu Alfabeto Sethânico/Sombrio (ver o Alfabeto de Desejos de Austin Spare), Eu fiz uma invocação silenciosa a Agares de modo a acelerar a comunicação entre o subconsciente e o consciente. Terremotos são o símbolo de uma forte presença individual que não tem como não ser ouvida. 31 legiões de espíritos o assistem nestas operações.

## VASSAGO



Vassago é o regente angélico do tarot, invocar silenciosamente este Príncipe pode produzir impulsos de associações iniciativas via tarot, assim como permite um desenvolvimento do instinto em associação com ferramentas divinatórias. Vassago é também ideal para divinação viavontade da iniciação futura, ou seja é o Portal para o Reino Luciferiano do desenvolvimento Espiritual. Vassago aparece no espelho negro como um espírito acompanhado pelo vento e de longas roupas que são tanto angélicas como demoníacas, com muitos braços e dedos de unhas compridas.

## GAMIGIM



Samigina ou Gamigm é um espírito de necromancia exterior. Ele permite a comunicação com as sombras dos mortos, especificamente durante os sonhos e projeções. Pode-se também testemunhar "rostos" em um espelho negro durante a comunicação com ele. Pode ser recomendado que o mago utilize os recursos próprios do Fenômeno da Voz Eletrônica (FVE) para gravar as manifestações de Samigina e outros espectros no local de invocação ou no cemitério ou tumba onde for feita a consulta posterior. Ritos Goéticos podem ser realizados com menos 'parafernália', mas dependem da capacidade do feiticeiro de sair do transe para convocar as forças em potencial.

## MARBAS



Marbas aparece aos olhos da mente como um Leão que observa uma sombra tortuosa de se olhar. Marbas aparece em qualquer forma desejada, em geral como um homem coberto de sombras. Este espírito revela os aspectos ocultos das experiências iniciáticas. Como uma ferramenta de maldição pode-se evocar Marbas na mente e suas 36 legiões de espíritos para que se manifestem no inimigo como doença. Ele pode ser usado também para aumentar a habilidade do sistema imunológico trabalhar mais eficientemente como um espírito/anjo familiar.

## VALEFOR



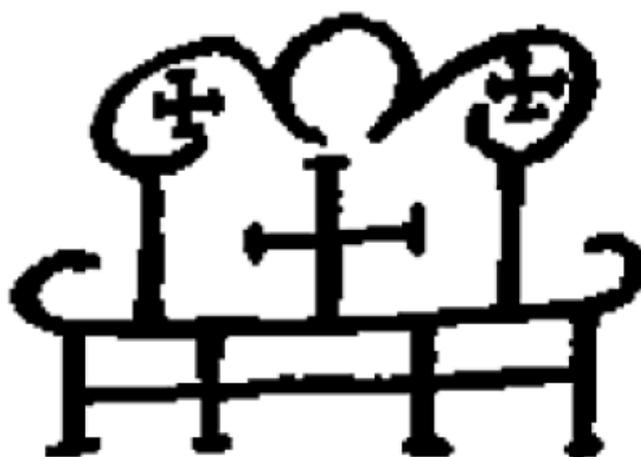
Valefor é um espírito/demônio vampírico que opera pelo corpo astral e pelos sonho. Este espírito pode ser chamado para guardar o quarto onde alguém que dorme e se alimentar-se de qualquer formas que se aproximarem. Valefor tem 10 legiões, e geralmente aparece no espelho como um leão com a cabeça de um burro. Valefor também é um guia nas artes necromânticas, comunicação, com os mortos, etc.

## AMON



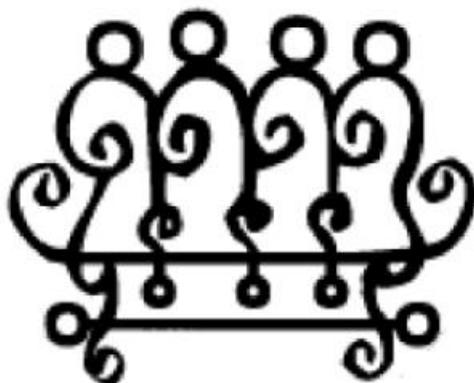
Amor, o devorador, o lobisomem-demônio que possui uma significativa força iniciática quando invocado ou evocado. É sugerido que o feiticeiro mude de forma em meditação ou sonho com Amom tornando-se sua forma sombria e pensando profundamente nos atributos deste espírito. No espelho Negro Amom é a escuridão encarnada, vomitando chamas. Na forma humana sua cabeça é de um corvo com os dentes de um lobo. Amom é também um espírito divinatório que pode alinhar a mente consciência com a inconsciente (a Verdadeira Vontade). 40 Legiões de espíritos podem ser conjuradas e usadas para defender e proteger o mago.

## BARBATOS



Barbatos é um espírito que revela o grimório 'astral' com os métodos de iniciação e magia que podem ser achados por inspiração no plano astral. O espírito que governa 30 legiões é um regente Angelicko da Feitiçaria por natureza, também ensina a comunicação animal (linguagem corporal, postura, etc.) e as maneiras de mudar a forma via sonhos.

## PAIMON



Paimon é um Anjo demônio de Lúcifer, que aparece como um homem montado em um camelo. O espírito é familiar com a música, assim invocando Paimon pode-se trabalhar na via da auto-iniciação através da criação musical. Paimon é um poderoso Reui Angeliko da Feitiçaria que comanda 200 Legiões de Espíritos, metade dos quais são da Ordem dos Anjos e os demais sendo Potestades. Paimon pode aparecer como dois Espíritos Djinn - Label e Ablim são conhecidos como Reis. Paimon é talvez o mais significativo dos Regentes Angélicos e junto com Astaroth ( Que é mais bestial/demoníaco em natureza e aparência) abre o caminho para o Graal da Coroa de Lúcifer: A percepção do Eu e da Mente separados do Universo. Paimon é um espírito superior de auto-iniciação, e abre os caminhos do processo do eterno tornar-se. Paimon as vezes aparece como um espírito angelicko com uma espada de fogo. Seu papel é o de Guardião do Caminho à Leviatã, o Guardião das Profundezas do Subconsciente.

Buer é um demônio do `tornar-se` e da auto-iniciação pela filosofia e pelo instinto. Buer responde ao feiticeiro pela inspiração que leva as respostas e resultados do trabalho desejado. Buer é também um familiar Sabático pois dá ao feiticeiro os insights e as inspirações de aprendizado no uso das plantas, herbologia, etc. Buer é também um espírito curador e governa 50 legiões de espíritos.

## GUSION

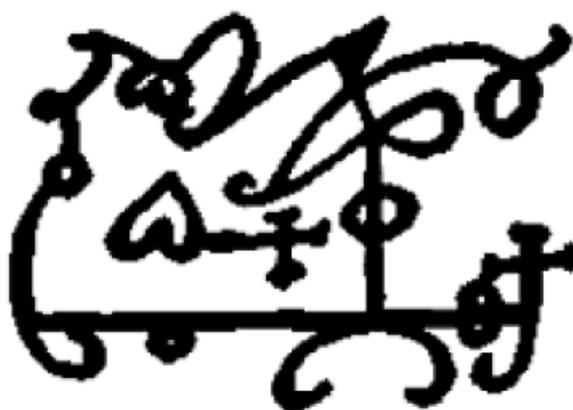


Gusion é um espírito de divinação e também um guia na comunicação com os mortos. Gusion é além disso um espírito instintivamente transmite conceitos e ideais sobre honra e dignidade. O feiticeiro pela invocação do espírito foca nas áreas do desenvolvimento de caráter e auto-percepção que separam o iniciado do profano barro comum da humanidade.

## SITRI

Sitri aparece no Espelho Negro como um homem com cabeça de Leopardo dotado de grandes asas. Você pode querer que ele mude de forma e então ele se revela com um belo anjo. Sitri é um espírito de Babalon-Lilith capaz de inflamar o amor entre dois indivíduos - luxúria e desejo. Sitri é muito útil para encantamentos de amor e luxúria, sendo assim um poderoso aliado do mago. Com ele pode-se criar um sucubo/incubo das sobras de Sitri no Espelho Negro formando-a nu e no formato que desejar. Você pode ligar o espírito ao sigilo de Sitri ao buscar congresso carnal imaginando-o depois. Uma forma bastante útil de trabalhar a evocação sexual e projeção onírica é enviar um feitiço aos sonhos de quem você deseja realizar o futuro ato, há muitas possibilidades com este Familiar Angélico. Sitri governa 60 Legiões de Espíritos.

## BELETH

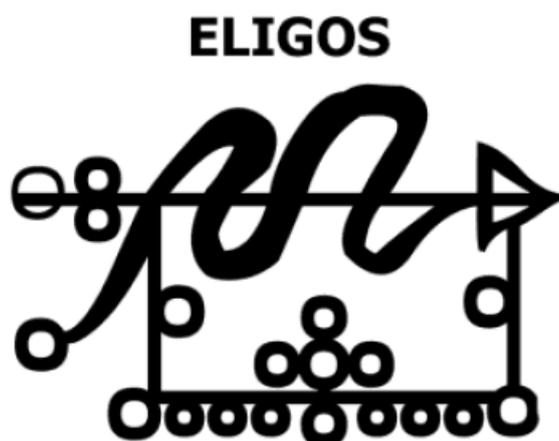


Beleth/Bileth ou Bilet é um Rei que aparece Poderoso e Terrível. Beleth ao ser convocado manifesta-se montando um cavalo branco e acompanhado por instrumentos musicais de sopro parecidos com chifres que tocam ao seu redor. Ele aparece em flamas e com muita raiva, o magista mesmo se trabalhando com o Espelho Negro será prudente ao silenciosamente criar um triângulo nos

quadrantes Sul e Leste e ordenar ao espírito que tome uma forma mais calma. Quando as chamadas cessarem ele aparece como um Rei mais velho de longas barbas. Sendo da Ordem do Poder, ele governa 85 Legiões de Espíritos. Beleth é útil em feitiços de Amor que você deseja que realize-se em carne.



Leraikha é um marquês que governa 30 Legiões de espíritos e é familiar das armas, exércitos e perícias marciais. Ele aparece como um arqueiro verde e as vezes com algum uniforme militar antigo. No sentido iniciático Leraikha é muito útil em direcionar os objetivos desejados e torna-os realidade. Por exemplo, pode-se conjurar Leraikha para obter um objetivo bem específico ex. emprego, viagem, algum item, etc. O Arqueiro, como ele é conhecido, é especialista em acertar no alvo certo.



Eligos é um Dique que aparece como um Cavaleiro que carrega uma lança e uma serpente. Eligos pode revelar segredos ocultos em nós mesmos e pelos outros. Eligos é também um espírito divinatório e pode revelar chegada de guerras eminentes, agitações e batalhas. Sugere-se que Eligos também cause Paixão entre as pessoas. Ele governa 60 Legiões de Espíritos.

## ZEPAR

Zepar é um Duque que aparece com roupas e armadura vermelhas. Ele é amplamente conhecido como um familiar de Babalon-Lilith, e pode causar o desejo e o amor entre mulheres e homens. Ele também desperta o aspecto das mulheres idosas tornando-as estéreis. 26 Legiões de Espíritos estão sob Zepar, pode-se trabalhar com este espírito para obter a união com outra fêmea, ou criar uma forma sombria de súcubo via feitiçaria dos sonhos.

## BOTIS

Botis aparece no Espelho Negro como uma Víbora, e se comandado pelo magista pode aparecer na forma humana com dentes bem afiados, dois chifres e carregando uma espada de fogo. Botis é um espírito de divinação que revela os segredos das profundezas da mente, e como obter os segredos dos outros pela conversa. Ele promove a união entre amigos e inimigos e comanda 60 Legiões de Espíritos.

## BATHIN

Bathin é um poderoso Duque que aparece na forma de um homem forte como rabo de serpente, sentado em um cavalo Branco. Bathin é um feiticeiro familiar ao uso das plantas e herbologia, também conhece o uso das pedras preciosas. Bathin é um espírito de projeção astral e pode causar estados alterados nos sonhos e projetar a consciência para outras terras e países. Ele governa 30 Legiões de Espíritos

## SALLOS



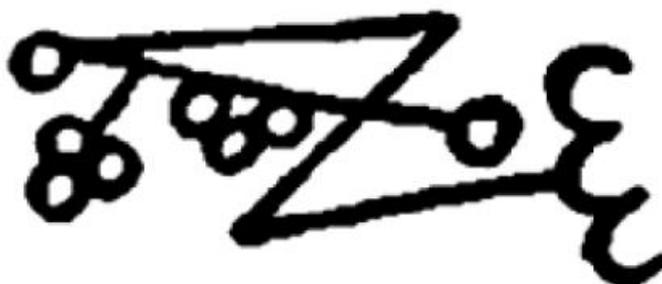
Sallos/Saleos é um Poderoso duque que aparece sob a forma de um soldado medieval montando um crocodilo coroado. Sallos é um espírito de luxúria e desejo que pode ser projetado para trazer uma pessoa a outra - e criar um fluxo de inspiração para conseguir a união dos dois. Ele governa 30 legiões de Espíritos também.

## PURSON



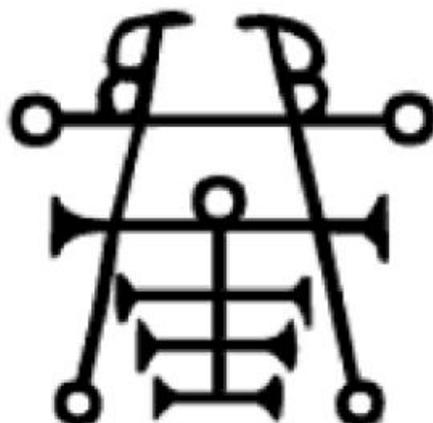
Purson é um Grade Rei que aparece no Espelho Negro como um homem com face de Leão, carregando uma serpente em sua mão e cavalgando um urso. Purson é um espírito de divinização que permite a comunicação com os mortos. Purson pode descobrir tesouros na forma de insights e inspirações que fazem o magista adquirir conhecimentos. Ele pode pegar um corpo astral/etérico ou humano e revelar por ele segredos terrenos e divinos (introspecção). Purson é um Regente Angeliko que têm bons servos ao seu dispor, e tem 22 Legiões de Espíritos que são parcialmente da Ordem dos Tronos e parcialmente da Ordem das Virtudes.

## MARAX



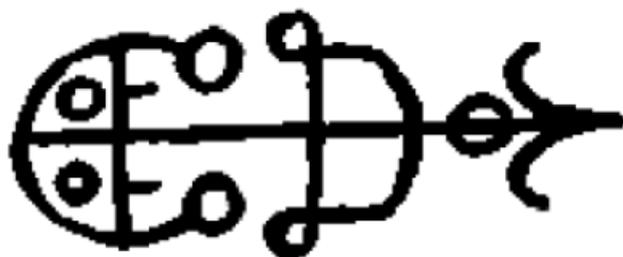
Marax é um Grande Conde e Presidente. Ele aparece no espelho e na mente como um Touro com a face humana. Marax é um espírito da astronomia que pode inspirar o aprendizado nesta área. Ele é também um espírito de Feitiçaria e do uso de Plantas e Ervas que governa 30 Legiões de Espíritos e fornece excelentes familiares.

## IPOS



Ipos é um Conde e Poderoso Príncipe, ele aparece como um Anjo com cabeças de Leões. Ipos é um espírito de divinação e auto-desenvolvimento, ajuda e inspira a comunicação de conceitos morais que estejam de acordo com a era em que a pessoa está. Ipos pode tornar os homens seguros e espirituosos e lhes dá o impulso da coragem e da auto-confiança

## AIM (Hayborym)



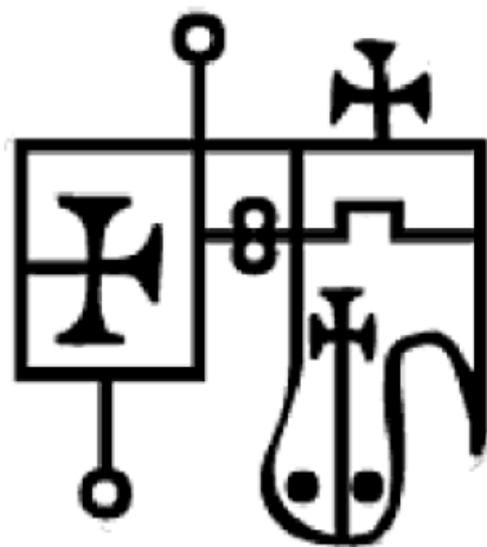
Aim é um Duque que aparece como um Homem com Três cabeças - uma de serpente, a segunda humana carregando duas estrelas na testa (que queimam como uma imagem da Estrela da Manhã ou Lúcifer) e a terceira de uma Vaca. Aim cavalga uma grande Víbora que carrega uma tocha na mão com a qual incendeia cidades e grandes lugares com seu fogo. Aim é um espírito do auto-desenvolvimento e força de Vontade, assim como de divinação interior. Ele têm 26 legiões de espíritos inferiores.

## NAIBERIUS



Naiberius é um Marquês que chega como um Pássaro Grou Negro que voa sobre o Círculo. Este é um espírito de Feitiçaria que ensina os homens e as mulheres as Artes Negras Ocultas e os segredos da Fala/Comunicação. Sob a Vontade do Feiticeiro Naiberius trás conhecimento de como alguém pode resgatar a dignidade e honra perdida. Ele governa 19 Legiões e Espíritos.

## GLASYA-LABOLAS



Sendo um poderoso Presidente e Conde, Glasya-Labolas aparece na forma de um Cão Alado. Ele inspira o aprendizado nas Artes Negras Ocultas e é o autor (criador) do homicídio e do derramamento de sangue. Glasya-Labolas é um demônio de maldições, que promove a ocorrência de situações de perigo. Ele também é um espírito de divinação e pode promover a união de amigos inimigos. Glasya-Labolas comanda 36 legiões de Espíritos também.

## BUNE



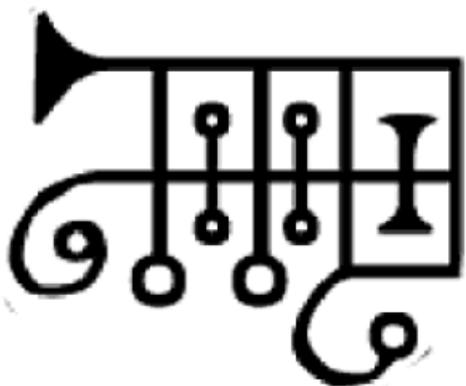
Bune/Bime é um Duque que aparece como um Dragão de três cabeças - uma de cão, uma de pássaro e outra de um homem de olhos negros. Bune é um coletor de sombras, sob a forma de Azrael - O Anjo da Morte. Bune recolhe os espectros de um lugar ou sepulcro e que podem estar residindo em uma morada, ele possui os conhecimentos do além túmulo edos sonhos. Bune trás o conhecimento de como melhorar a nós mesmos e crescer em experiências e sabedoria. Ele governa

Legiões

de

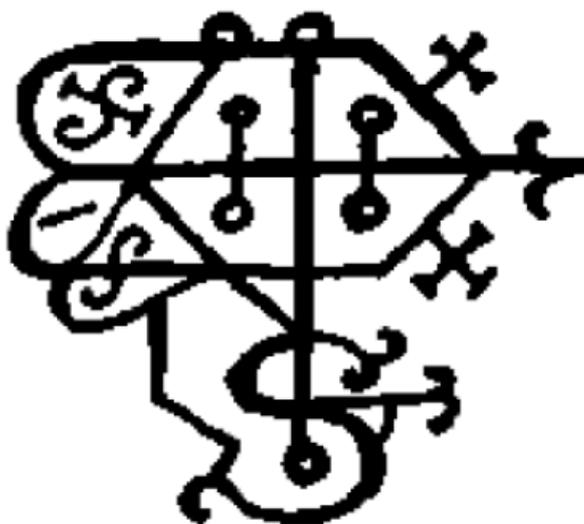
Espíritos.

## RONOVE



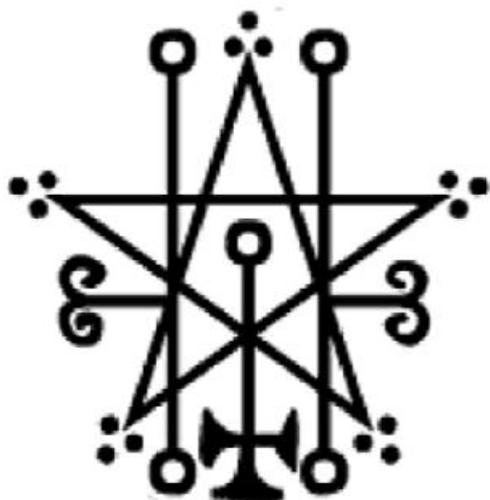
Ronove aparece em uma forma demoniaca, um monstro sem uma forma definida. Ele comanda 19 Legiões de Espíritos e fornece bons servos. Ronove inspira o conhecimento de outras línguas, mágicas ou não. Ele é um Grande Duque e Marquês que inspira a compreensão e o aprendizado dentro do círculo. Ronove é um excelente familiar que trás conhecimento instintivo do Alfabeto dos Desejos na vigília e no sonho, a linguagem do subconsciente que dá poder aos feitiços e talismãs.

## BERITH



Berith é um grande espírito que aparece como um soldado da Europa medieval de armadura vermelha e cavalgando um cavalo vermelho. Sobre a cabeça do Berith repousa uma coroa de ouro. Berith é um espírito de divinização que traz visões em sonhos, revelando imagens para o mago. Berith governa 26 legiões de espíritos. Em um contexto de iniciação, Berith pode ser uma ferramenta na compreensão do Self - incluindo o processo de "fazer ouro", ou seja, forjar o ser em uma forma superior. Berith provê poderosos servos Goetico para conjuração ou para guarda durante ritos introspectivos de auto-exploração.

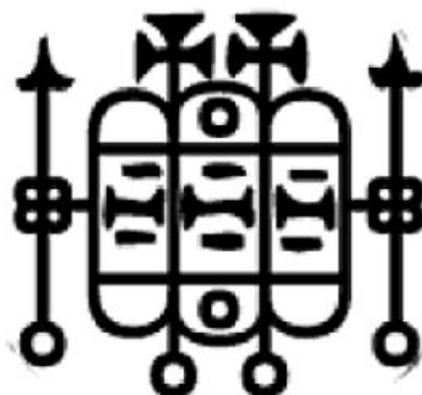
## ASTAROTH



Astaroth aparece como um anjo doloroso de se ver que monta um dragão infernal. Ele é da cor de um fantasma pálido semelhante a cadáver com os olhos enegrecidos - sem pupilas. Astaroth tem cabelos longos, e aparece com uma coroa na cabeça e uma víbora em sua mão esquerda (ou direita)

com garras e de aspecto bestial. Astaroth é um grande anjo luciferiano, um espírito guardião muito poderoso para invocar. Astaroth possui uma natureza única e equilibrada - sendo uma mistura de anjo e demônio, portanto, é um modelo de força iniciática para o trabalho com Servos Angélicos e Bestiais - que na união do espírito demonstram uma boa articulação e uma representação equilibrada de si mesmo. Astaroth governa 40 legiões de espíritos, e vela com suas sombras sobre o Sagrado Anjo Guardião como Familiar ou iniciador no caminho. Astaroth é conhecido como iniciador no Caminho Luciferiano da auto-deificação.

## FORNEUS



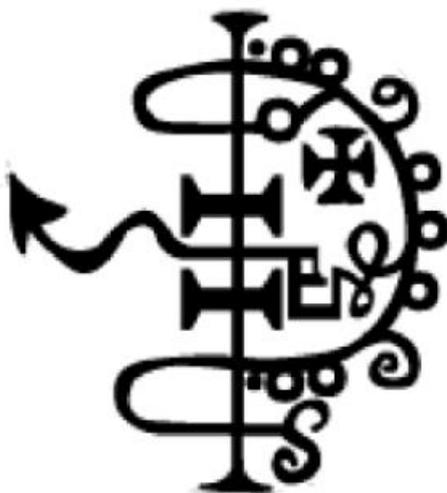
Forneus é um marques que aparece como um monstro/dragão marinho. Esta forma leviatânica é portadora de sabedoria que ensina e inspira a compreensão de idiomas (e culturas) antigos. Forneus é também um espírito de cura, argumentação e reconciliação entre adversários. Ele governa 29 legiões de Espíritos Familiares que são parcialmente da Ordem dos Tronos e Anjos. Pode-se invocar Forneus como uma força bestial da serpente do auto-despertar, que pode mergulhar nas profundezas do subconsciente a trabalhar como familiar do Self, e portanto como um guia para Sagrado Anjo Guardião.

## FORAS



Foras é o 31º espírito de Salomão. Ele aparece como um homem forte. Este espírito é essencial para o processo de introspecção e auto-descoberta que envolve a iniciação na prática mágica. Foras ensina a arte da lógica e da ética e inspira a saúde do corpo humano. Pode ser dito que Foras é também um espírito que sugere a cristalização do tempo, considerando que pode ensinar a apreciar e controlar o ambiente a ponto de esticar as barreiras do tempo. Isso engloba, mas não se limita aos ambientes rituais e técnicas de feitiçaria que cristalizam a área ao redor e dão a impressão de que o tempo está passando mais devagar. Foras é um espírito para se invocar quando são necessários estímulo e disciplinas em desafios físicos e de auto-aprimoramento.

## ASMODAY



Asmoday é um grande rei, fonte da feitiçaria Sabática/Luciferiana e de bruxaria primitiva. Asmodai aparece como um demônio de três cabeças- Touro, Homem e Carneiro, possui também um rabo de serpente e línguas de fogo. Seus pés são palmados como os de um ganso e ele cavalga um dragão infernal. Asmoday aparece carregando uma lança e um estandarte com uma bandeira vermelha e um dragão negro nela. Ele é o preferido de Amaymon. Este poderoso Daemon inspira geometria, astronomia e artes terrenas. Asmodai também inspira a invencibilidade pelo



## FURFUR



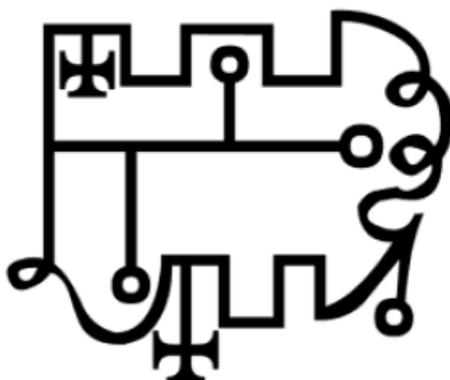
Furfur é o Trigésimo Quarto Espírito de Salomão, um grande e poderoso Conde. Este espírito aparece como um cervo com cauda de fogo, que se diz nunca falar a verdade. Isso se traduz em um contexto de iniciação em que Furfur ecoa a mente consciente, ou seja, ele não revela as profundezas do verdadeiro self, o abismo subconsciente interior. Furfur é um espírito do ego carnal, um daemon associado com o corpo. Este espírito também pode assumir a forma humana se ordenado, e irá revelar a verdade se o mago assim quiser. Furfur pode criar tempestades que se traduz para o contexto iniciático na sua capacidade de causar o "caos" na área da introspeção, que pode criar uma situação poderosa para se trabalhar com esse espírito. Em outras palavras, Furfur pode lhe ajudar ou ajudar a destruir a si mesmo. Ele também comanda suas 26 legiões de espíritos para criar o caos de natureza destrutiva em outras pessoas.

## MARCHOSIAS



Marchosias é um poderoso marques que aparece na forma de um lobo alado com um rabo de serpente, conforme ele aparece vomita fogo. Marchosias é um daemon lobisomem - ao se ligar à terra, absorve a forma do lobo- mas se solicitado Marchosias se apresenta em forma humana. Marchosias é um anjo caído que é um poderoso lutador da Ordem dos Domínios. Ele governa 30 Legiões de Espíritos e quando conjurado por Salomão disse que depois de 1200 anos ainda tinha esperança de voltar ao Sétimo Trono. Marchosias inicia pela licantropia e mudança de forma do corpo astral, assim como as técnicas de guerra e combate.

## STOLAS

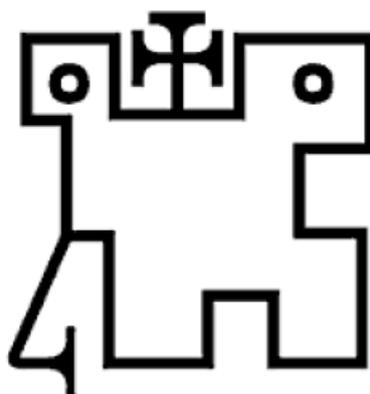


Stolas também chamado Stolos é o Trigésimo Sexto Espírito e é um grande e poderoso príncipe. Ele aparece na forma de um poderoso corvo com a constituição de um homem. Stolas ensina as artes ancestrais da astronomia e do herbalismo. Ele inspira no magista os instintos do uso de plantas e a arte da sabedoria. Stolas governa 26 Legiões de Espíritos que também ensinam Astronomia. Quando alguém chama Stolas ele geralmente aparece no Espelho Negro como um Corvo que simboliza Sabedoria Oculta e o Reino das Trevas, assim ao assumir sua Forma Deus em uma invocação, permite uma interessante eloquência sobre conceitos de Astronomia e Impulsos Espirituais de um Espírito em particular.

## PHENEX

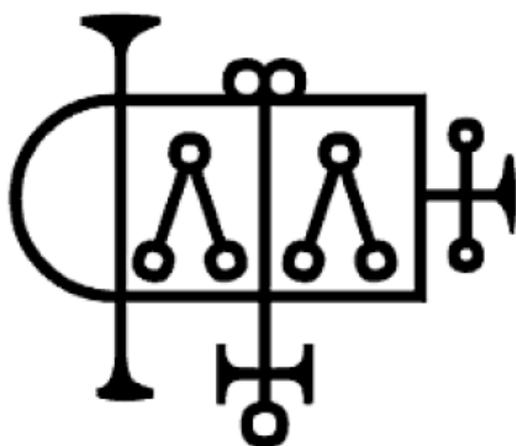
Phenex (também Pheynix) é um grande Marquês que aparece como um pássaro Fênix cuja voz é como a de uma criança. Phenex cria uma forma de música que pode ser descrita como um coral infantil, muito belo e envolvente, ele pode ser comandado para assumir a forma humana. Se desejado pelo mago, o espírito irá assumir a forma humana no Espelho negro. Phenex é um poeta e inspira o magista na escrita e na criação de livros e trabalhos. Phenex também deseja retornar ao Sétimo Trono depois de 1200 anos, e também governa 20 Legiões de Espíritos. Phenex é um espírito natural que inspira cuidados aos recantos da natureza e aos animais que neles vivem.

## HALPHAS



Halphas ou Malthus é o trigésimo oitavo espírito de Salomão, e aparece como uma pomba. Malthas (segundo sua própria pronúncia) é um Grande Conde, que aparece com uma voz rouca. Este espírito ao ser evocado no espelho negro constrói torres e fortificações ao redor do magista. Isto pode ser reflexo da maneira espiritual de criar torres astrais de proteção contra quaisquer tipos de ataque. Malthus equipa as torres com armas de guerra, e envia espíritos para as torres que são excelentes espíritos de proteção. Ele tem 26 Legiões de Espíritos que podem ser chamados com ele. No Espelho Negro, Halphas pode ser invocado no magista em parte na evocação como um atavismo. Sua vontade fortalece os aspectos mentais dos indivíduos que buscam criar uma sólida essência do Self que não possa ser atacada por meios espirituais.

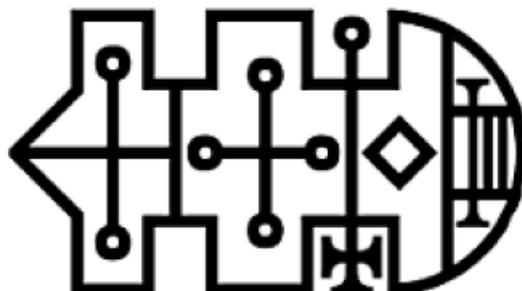
## MALPHAS



Malphas é o Trigésimo nono espírito e aparece na forma de um corvo, que entretanto pode tomar a forma humana se for requisitado pelo magista. Malphas é um poderoso Presidente que possui muito poder. Ele pode construir poderosas torres como Malthus, mas também pode trazer conhecimento sobre os desejos e pensamentos dos seus inimigos. É necessário para a criação e manifestação deste espírito que haja um sacrifício sexual (para fornecer a base material) no qual se concentrará e consagrará o sigilo da maneira que deve ser. É sabido que Malphas irá enganar o mago se ele não for

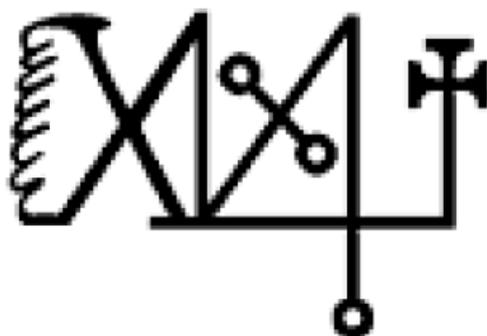
cuidadoso. Esteja preparado e seja bem específico em suas ordens.

## RAUM



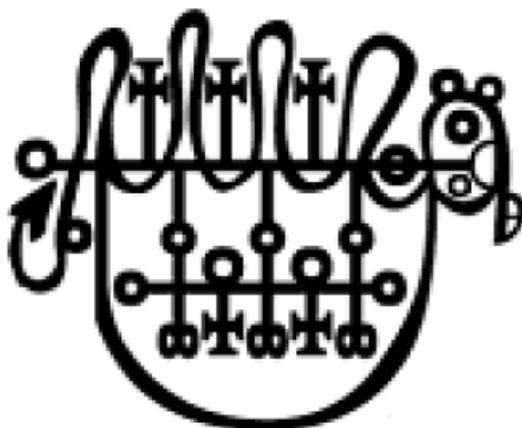
Raum é o Quadragésimo Espírito de Salomão, ele aparece como um Grande Conde. No Espelho Negro e no Círculo de Evocação ele aparece na forma de um corvo mas pode assumir a forma humana se comandado. Raum é conhecido por roubar tesouros dos castelos dos reis, no entanto isso pode ser traduzido em um contexto mágico como a revelação de segredos dos outros astralmente. Ele também é capaz de destruir a dignidade de homens e principalmente agir como um espírito divinatório. Ele era da Ordem dos Tronos e ainda governa 30 legiões de Espíritos.

## FOCALOR



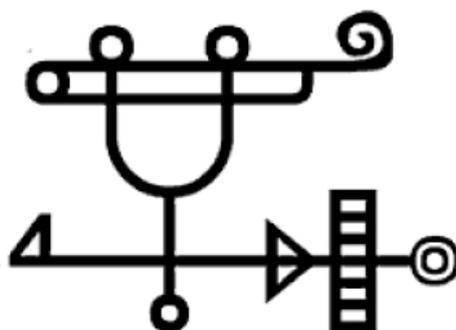
Focalor / Forcalor / Furcalor é um Poderoso Duque que aparece na forma de um homem com asas de Grifo. Focalor é um espírito assassino, que também pode afogar indivíduos ou provoca tempestades nos mares. Se ordenado ele não irá prejudicar qualquer ser vivo. Ele era também do Sétimo Trono e quer voltar lá depois de 1000 anos. Focalor governa 30 legiões de espíritos e é um servo poderoso na feitiçaria dos sonhos (Subconsciente - Água - Leviatan) . Ele também tem o poder do ar, pois é também um Anjo luciferiano.

## VEPAR



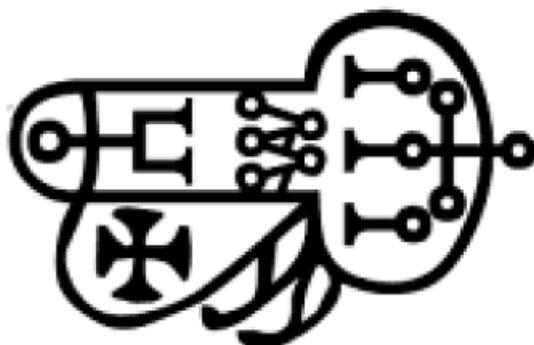
Vepar é o Quadragésimo Segundo Espírito de Salomão que também é conhecido como Vepar ou Vephar. Este Espírito é um Grande Duque, que aparece como uma Sereia. Ele governa águas e é conhecido por guiar os navios com armas e armaduras. Ele também provoca tempestades no mar. Em um contexto de iniciação, Vepar é um espírito Leviatânico, ou seja, do subconsciente e da água. Vepar aparece em sonhos como uma sereia líquida cinza, com os olhos de um azul profundo ou preto. Vepar pode reunir e fornecer servos que saem pela gnosis dos sonhos e revelam os segredos a muito enterrados. Vepar também faz com que os homens morramem três dias por feridas e infecções. Ele governa 29 Legiões de Espíritos.

## SABNOCK



Sabnock, também chamado Savnok é o Quadragésimo Terceiro Espírito de Salomão, que foi direcionado a um Vaso de bronze. Ele é um Marquês considerado muito poderoso. Sabnock aparece na forma de um soldado armado com uma cabeça de leão cavalgando um cavalo branco. Sabnock constrói torres e castelos, sendo estas habitações do plano astral comas quais o feiticeiro deve cercar--se por meio da projeção em sonhos. Ele pode causar feridas infecciosas e matar lentamente. Sabnock fornece excelentes familiares que podem construir e reforçar as torres do Self. Ele governa 50 Legiões de Espíritos.

## SHAN



Shan / Shaz / Shax é um Grande Marquês, que aparece na forma de uma pomba, que fala com uma voz áspera e rouca. Este espírito pode prejudicar a audição e a visão e destruir a percepção. Está escrito que Shan rouba dinheiro da casa de Reis, que em um contexto iniciático do Caminho Sabática, significa que Shan guias espiritualmente os feiticeiros para o Sabá - ou seja revela segredos para ele/ela. Shantraz Cavalos para o mago, que são o pesadelo ou montaria sabática. É preciso convocar Shan no Círculo Evocação, o ponto de encontro de todos os espíritos. O mago irá em seguida, entrar no círculo para enfeitizar-se com sua essência. Shan também pode revelar coisas ocultas e que não sejam mantidas por espíritos malignos. Shan fornece excelentes familiares e governa

30

Legiões.

## VINE



Vine é o espírito Quarenta e Cinco e também é chamado Vinea. Sendo um Grande Rei e Conde, Vine aparece muitas vezes na forma de um homem leonino/animalesco que monta um cavalo preto segurando uma serpente em uma das mãos. Em Evocações no Espelho Negro, Vine geralmente aparece como uma serpente com aspectos de Leão que, em seguida, perde forma e torna-se uma nuvem ardente com vários olhos de fogo. Vine constrói torres (de proteção no plano astral), destrói grandes paredes (dos inimigos dos feiticeiros) e cria águas turbulentas e tempestades. Vine governa 36 Legiões de Espíritos, e atua como um guia contra aqueles que podem querer atacá-lo. Vine é

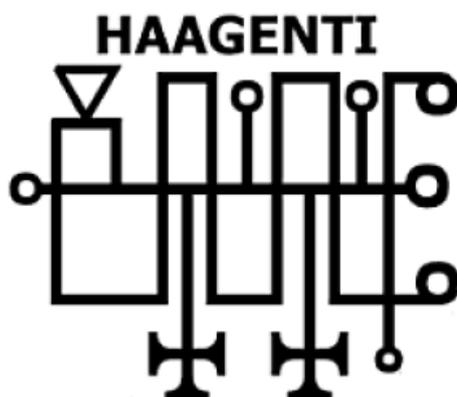
também um espírito de adivinhação que também traz conhecimento iniciático para feiticeiros e bruxas, assim como outros aspectos ocultos.

## BIFRONS

Bifrons, também conhecido como Bifrous ou Brifovs é um conde, que aparece como um lobo monstruoso, que segundo a vontade do Feiticeiro pode mudar de forma para um homem humano. Bifrons é um espírito de necromancia, que governa o reino das sombras, e pode trazer a tona os espectros dos mortos, entretanto muitas vezes eles não são quem dizem ser. Seja cauteloso, mas também indulgente com estes espíritos. Bifrons pode mudar o lugar de cadáveres sendo a ligação dos fantasmas a vários fetiches, potes, e as luzes que brilham sobre os túmulos dos mortos. Bifrons governa seis legiões de espíritos, e também irá ensinar as virtudes das pedras e das madeiras, sendo um espírito muito ligado à terra.

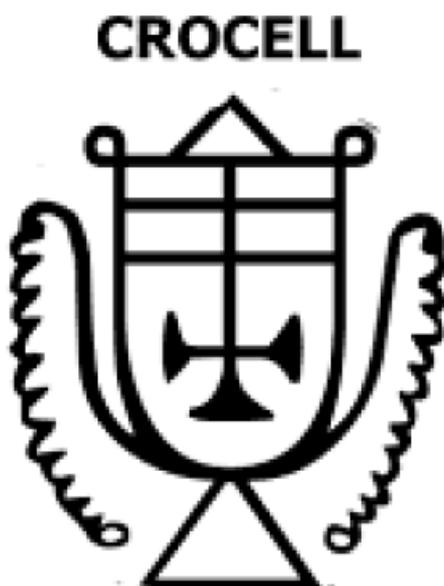
## UVALL

Vual / Voval é o Quadragésimo Sétimo Espírito, ele é um Duque. Uvall aparece como um grande dromedário, mas pode tomar uma forma humana, com capuz ao estilo do Oriente Médio, sob o comando do feiticeiro. Uvall fala de uma maneira egípcia, que não é facilmente compreensível, mas o feiticeiro pode invocar as vozes impulsas e instintivos em vez de qualquer língua falada. Uvall traz o amor de mulher e é um espírito divinatório. Ele era da Ordem de Potestates ou Poderes e governa 37 legiões de espíritos.



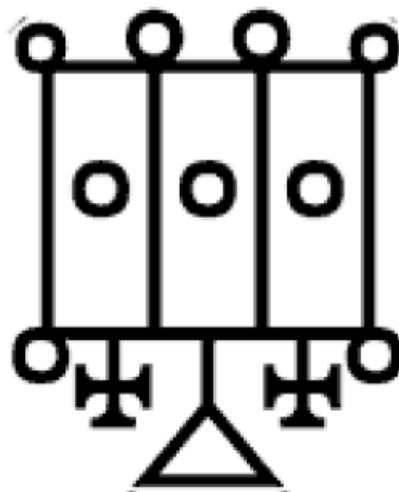
Haagenti é um Presidente, que governa 33 Legiões de Espíritos. Ele aparece na forma de um touro com asas, mas pode assumir a forma humana ao comando do Feiticeiro. Haagenti torna os homens sábios pelos conhecimentos que possui sobre vários assuntos, geralmente dentro de um contexto iniciático. Diz-se Haagenti transforma água em vinho e vinho em água, que representa que esse espírito pode simplificar conceitos difíceis incluindo significados ocultas da iniciação e da arte da feitiçaria. Diz-se que ele pode transmutar metais em ouro, que simbolicamente representa o mesmo

do trabalho de iniciação.



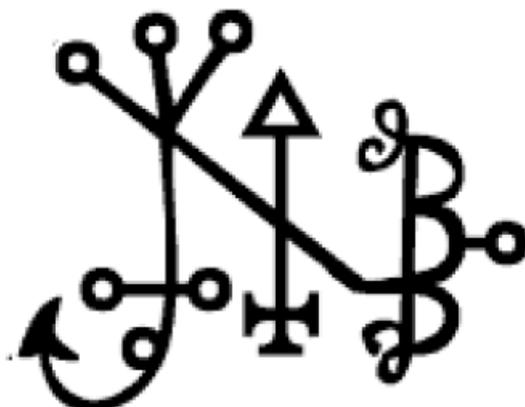
Crocell é o espírito Quarenta e Nove também conhecido como Crokel. Ele aparece na forma de um anjo, pálido como a morte (não muito diferente Astaroth, o guia espiritual luciferiano). É um duque poderoso, possui uma presença muito forte e fala em línguas místicas e poéticas sobre coisas de auto-iluminação e ocultismo. Ele é acompanhado pelos sons de águas revoltas que irá criar um ambiente de calma em si mesmo. Diz-se Crocell prepara e descobre banhos com os quais o feiticeiro pode buscar a purificação. Ele era da Ordem de Potestates, ou Poderes antes de sua queda de independência, juntamente com os espíritos ou Djinn Angelickais de Lúcifer. Ele governa 48 legiões de espíritos.

## FURCAS



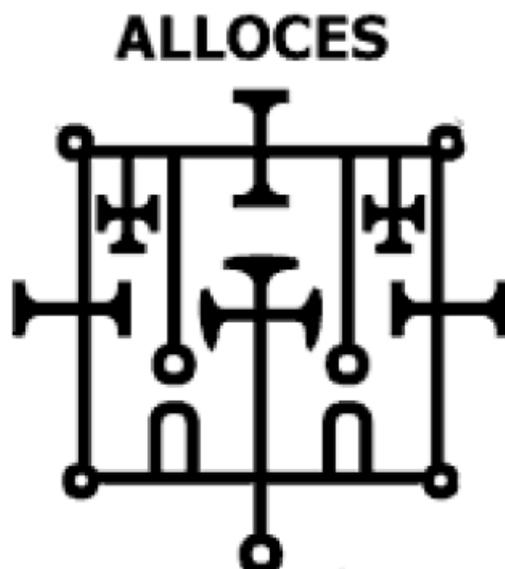
Furcas é um cavaleiro que aparece como um homem de idade, com aparência cruel e com uma longa barba, que cavalga um cavalo amarelo. Ele carrega uma espada muito afiada na mão e aparece no círculo evocação como uma sombra agressiva e impetuosa. Furcas ensina as artes da Quiromancia, Piromancia (a arte do Fogo), bem como Lógica e Filosofia. Este espírito governa 20 Legiões e é muito útil para o feiticeiro no encantamento de espíritos do fogo, sendo os elementais da Set-an ou Azazel.

## BALAM



Balam é o espírito Cinquenta e Um conhecido também como Balaão. Ele é considerado um grande e terrível e rei. Ele aparece com três cabeças, sendo uma delas um touro gotejando sangue enegrecido conforme fala, e que sempre "Fala em línguas", a outra cabeça é a de um Cordeiro e o terceiro é a cabeça de um jovem sem cabeloso. Balam tem a cauda de uma serpente com olhos de fogo. Ele surge sobre um grande e agressivo urso preto, e carrega um falcão em seu punho. Ele fala com uma voz muito dura. Balaão é um anjo negro e quando a cabeça do ser humano fala, o cabeça de touro

assobia e fala em línguas. Ele é um espírito de adivinhação, que revela as respostas do passado e do presente e daquilo que pode vir a ser. Ele também ensina a invisibilidade astral e como pode-se projetar-se por meio de sonhos. Balam governa 40 Legiões de Espíritos.



Alloces / Alocas é o Espírito Cinquenta e Dois, que é um Duque que aparece na forma de um soldado cavalgando um cavalo grande. Seu rosto é bestial e é como o de um leão com olhos flamejantes. O discurso de Alloces é muito rouco e alto. Ele ensina e instrui na arte de ciências e traz familiares muito bom para quem procura aprender o uso dos planetas na iniciação. Ele governa sobre 36 legiões e pode causar paranóia no inimigo feiticeiros com os movimentos da Lua, se o mago desejar.

## CAMIO

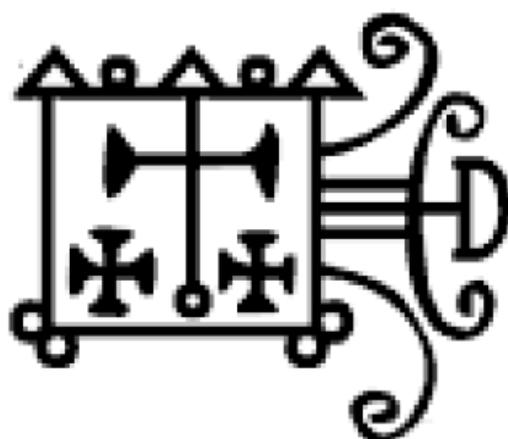
Camio / Caim é um Grande Presidente que aparece com um Pássaro que pode então tomar a forma de um homem carregando uma espada. Nos dias seguintes após a invocação de Caim o mago notará uma maior frequência no avistamento e visitação de aves, que pode ser percebido como estranho ou perturbador para algumas crianças. Pode-se buscar uma divinização com Camio através das cinzas e do fogo que aparece em brasas. Camio ensina a arte da projeção astral, mudança de forma e vôe em sonhos. Ele instrui também na língua dos pássaros e no latido dos cães. Este é um Espírito Bruxaria ligado à terra com grande conhecimento da mesma. Caim é da Ordem dos Anjos e agora governa 30 Legiões de Espíritos Infernais.

## MURMUR

Murmúrio / Murmus é o Espírito Cinquenta Quatro do Shemhamforasch, e é um Grande Duque e Conde. Ele aparece na forma de um guerreiro com armadura que monta um Grifo, com uma coroa sobre a cabeça. Ele virá com os seus Ministros que soam grandes trombetas. Murmur é um espírito de necromancia, que restringe sombras dos mortos e falecidos que venham até o feiticeiro. Murmus era antes um Anjo da Ordem dos Tronos, mas agora governa 30 Legiões de Espíritos. Murmur

também pode, sob o comando do feiticeiro, enviar o Espectro dos Mortos para que o cerquem e o protejam fortalecendo seu corpo astral e trazendo-lhe vozes e visão para divinação. Ele também pode enviar as sombras dos mortos, muitas vezes espíritos infernais para assombrar aqueles que o feiticeiro deseja.

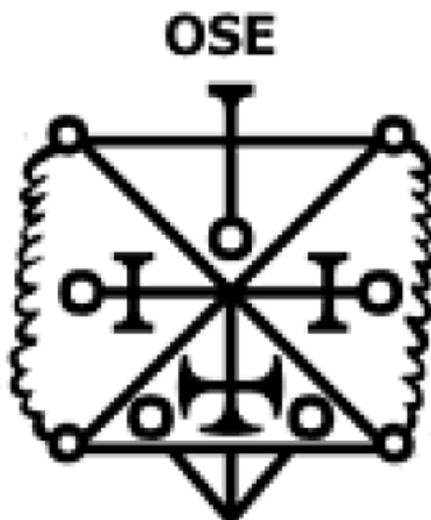
## OROBAS



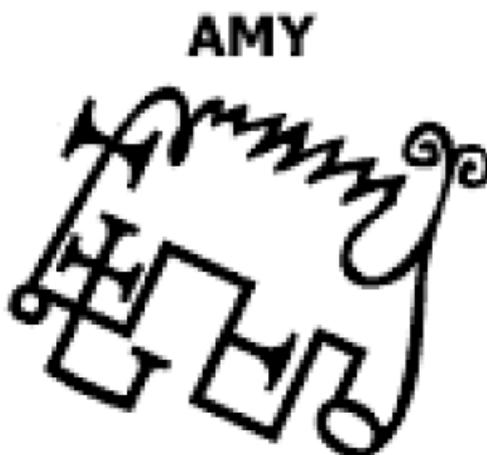
Orobas é o Espírito Cinquenta e Cinco, sendo um Grande Príncipe. Ele aparece na forma de um cavalo bípede, que vai colocar em forma humana segundo o desejo do mago. Ele inspira e traz impulsos de adivinhação ou intuição sobre as coisas do passado, por exemplo, se uma ocorrência horrível aconteceu em certo ponto ou área. Orobas faz também ligação entre os vivos e os mortos. Ele traz também simpatia entre amigos e inimigos, e é muito fiel e respeitoso para com o feiticeiro, quando convocado. Ele não vai enganar o mágico e irá fornecer respostas rápidas sobre aquilo que ele governa. Ele preside mais de 20 Legiões de Espíritos.

## GREMORY

Gamori / Gremory é o Espírito Cinquenta e Seis, sendo um Duque muito poderoso. Ele aparece como uma linda mulher do Oriente Médio que usa uma coroa e monta em um camelo. Gremory também copula espiritualmente em um sentido onírico com o mágico na forma de uma mulher, embora Djinn não sejam geralmente nem macho nem fêmea. Gremory é um espírito divinatório. Ele fala das coisas passadas e presentes. Gremory também ensina os tesouros do Self, dos vários aspectos da vida de alguém, e fornece informações que podem ser consideradas como conhecimento útil. Ele traz o amor e o desejo das mulheres jovens e velhas. Gamori governa 26 Legiões de Espíritos.

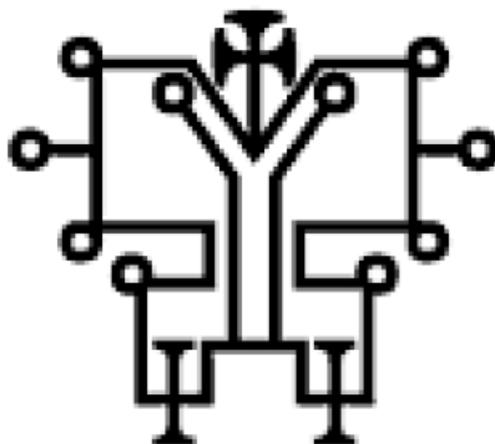


OSE / OSE / VOSO é um Grande Presidente, que aparece como um leopardo. Ele se coloca na forma humana a pedido do mago. Ose é um Espírito de Vidência que inicia nos mistérios dos céus e das coisas divinas (Espíritos Luciferianos). Ose também pode ser guia para o Sabbat Celestial / Luciferiana e pode transformar o feiticeiro em qualquer forma astral que desejar. Ele governa 30 Legiões de Espíritos.



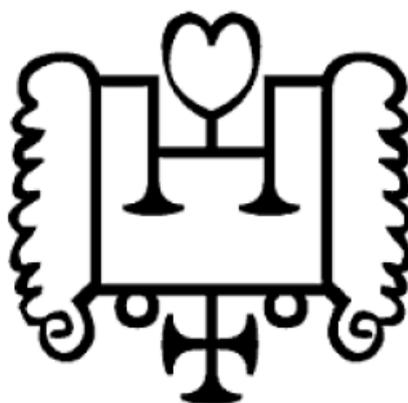
AMY / AVNAS é um Grande Presidente que aparece como Fogo, mas que a pedido do mago, vai tomar a forma humana. Ele ensina Astrologia e Ciências de acordo com os interesses de iniciação. Amy fornece excelentes familiares e visões sobre os tesouros do conhecimento, de como se pode avançar em sua própria iniciação e nos segredos mágicos do Self. Ele governa 36 Legiões de Espíritos

## ORIAX



ORIAX / ORIAS é o Espírito Cinquenta e Nove e é um Grande Marquês. Ele aparece na forma de uma Besta-Leão, que cavalga um cavalo de grande porte com uma cauda de serpente. Ele segura na mão direita duas grandes serpentes sibilantes. Ele ensina as virtudes das Estrelas e como se pode contatar o Espectro dos Mortos através do fascínio das Estrelas. Oriax instrui sobre os Domínios dos planetas e como se pode fazer associações com eles, com a identificação de seus significados e suas associações. Ele transforma o corpo onírico do feiticeiro e facilita a obtenção de favores com amigos. Oriax governa 30 Legiões de Espíritos.

## VAPULA



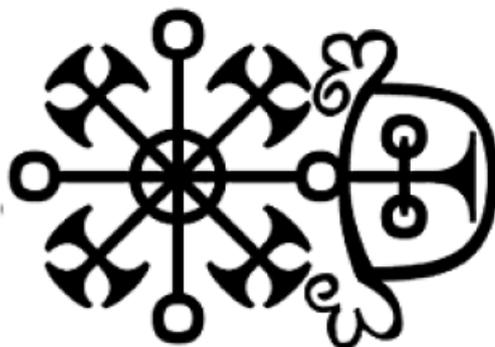
VAPULA / NAPHULA é o Sexagésimo Espírito e um Poderoso Duque. Ele aparece na forma de um Leão com asas, e inspira o conhecimento do Artesanato e das Profissões Manuais. Vapula é por esta admissão um dos prediletos de Neph-Kam, o Nephilim que instrui o feiticeiro sobre trabalhos nas quais têm interesse. Em um sentido benéfico, o Feiticeiro pode enviar Vapula em silêncio para ajudar por meio de inspiração desconhecida um ente querido que precise aprender alguma coisa rapidamente, de modo que seu cérebro faça associações com esse espírito. Vapula governa 36 Legiões de Espíritos.

## ZAGAN



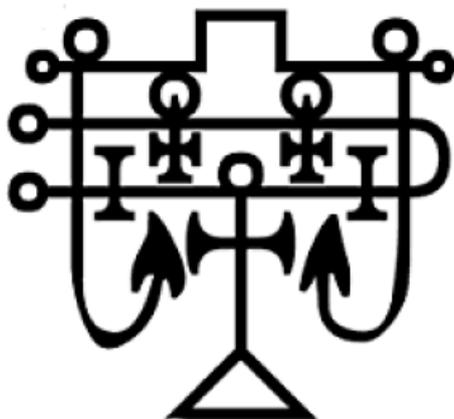
Zagan é o Espírito Sessenta e Um que é um Grande Rei e Presidente. Ele aparece como um touro alado, mas a pedido do mago se mostrará como um homem. Ele instrui os homens na sagacidade e na inteligência, como fazer associações dentro de seu próprio ambiente natural e como calmamente ouvir e pensar / compreender antes de falar. Este espírito também transforma vinho em água e sangue em vinho, sendo uma sombra vampiresco que inicia nos mistérios da imortalidade e do sangue. Ele também fornece iniciação sobre a evolução e o fortalecimento do Self e pode ensinar sobre as necessidades de um corpo humano após a morte - enquanto é provado. Zagan faz "tolos sábios", que detém a chave do Tarô - aqueles que andam no caminho com medo, enfrentam perigos da mente e da alma e podem emergir como Adeptos na Arte da Feitiçaria. Ele governa 33 Legiões de Espíritos.

## VOLAC



VOLAC / VALAX / VALU / UALAC é o Espírito Sessenta e Dois e é um Poderoso Presidente. Ele aparece na forma de uma criança com asas de anjo, que monta um dragão de duas cabeças. Ele ensina sobre tesouros escondidos, ou iniciação e sobre como atingir a auto-deificação do mago. Ele instrui onde vivem as Serpentes (conhecimento e iniciação). VOLAC também é um Guardião do Círculo, um aliado poderoso que governa 38 Legiões de Espíritos. VOLAC é útil na invocação com base na decisão instintiva, especificamente para procurar serpentes caso alguém esteja em caça.

## ANDRAS



Sendo um Grande Marquês, Andras aparece como um Anjo com uma cabeça como um Corvo Negro que monta em cima de um Lobo Negro e possui uma espada afiada e cruel coberta de chamas roxas. Andras é um espírito e guia dos mortos, e da Iniciação Infernal. Ele ensina a assunção de formas bestiais, da Licantropia e transformação astral. Ele também semeia discórdias e destruição entre inimigos do feiticeiro. Ele é um espírito da morte, e matara por muitos meios naturais. Andras governa 30 legiões de espíritos e traz ao mago o poder sobre tudo o que ele comanda.

## HAURES

HAURAS / HAVRES / FLAUROS, o espírito Sessenta e Quatro, aparece como um leopardo, cruel e agressivo que pela vontade do mago assumirá uma forma humana, que é ainda sombra e de olhos flamejantes, sua presença é muito dominante. Haures é um espírito de adivinhação que instrui sobre as coisas que podem acontecer e sobre o passado. É essencial que a primeira convocação seja feita dentro do Círculo e do Triângulo, onde os espíritos se manifestam, caso contrário ele enganará o feiticeiro e explorará os seus pontos fracos. Ele instrui sobre como foi a queda dos Espíritos e Anjos, e sobre a Criação do Ser. Haures queima e destrói os inimigos do feiticeiro, se assim o desejar, e não irá prejudicar depois o mago. Ele governa 36 Legiões de Espíritos.

## ANDREALPHUS

Andrealphus é o Espírito Sessenta e Cinco, sendo um poderoso Marquês, que surge como um espírito bestial ou zombeteiro, semelhante a um pavão, que fala em línguas com duas vozes (alta e baixa) ao mesmo tempo. Ele é um Espírito do Sabbat Infernal, que te guiará em corpo astral ou onírico na forma de um pássaro. Andrealphus ensina astronomia e ciências semelhantes. Se o mago desejar, Andrealphus assumirá a forma humana. Ele governa 30 Legiões de Espíritos Infernais.

## CIMEJES



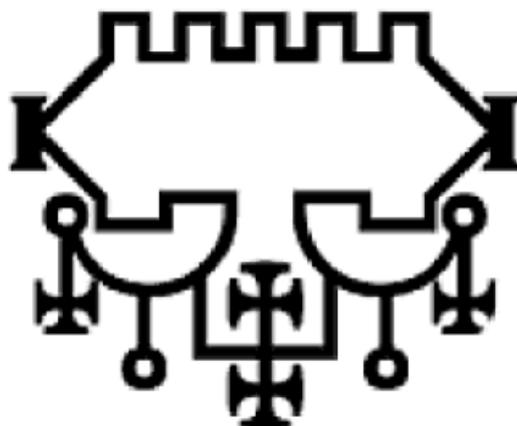
Cimejes / Cimeies / Kimaris é o Espírito Sessenta e Seis. Ele é um poderoso Marquês, que aparece na forma de um guerreiro cavalgando um grande cavalo preto. Este espírito governa sobre todo o espíritos que assombram a África e governa 20 Legiões de Espíritos Infernais. Cimejes ensina gramática, lógica e é um espírito de adivinhação que revela tesouros escondidos do conhecimento subconsciente do Self.

## AMDUSIAS



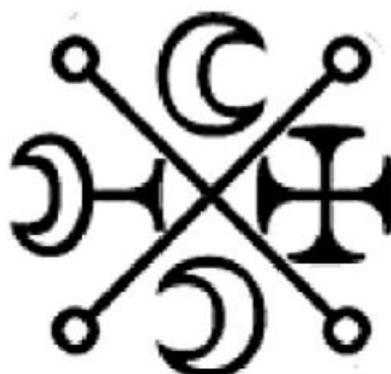
Amdusias / Amdukias é o Espírito Sessenta e Sete que aparece como uma criatura semelhante a um unicórnio, mas vai se transformar-se em uma forma humana, se ordenado. Amdusias É um Forte e Poderoso Duque, um espírito da Terra, que pode aproximar o mago dos espíritos da natureza. Ele guia o feiticeiro em sonhos, por grandes florestas, de onde as árvores exalam beleza e sabedoria ancestrais. Amdusias fornece excelentes familiares e governa 29 Legiões.

## BELIAL



Belial é o Espírito Sessenta e Oito do Shemhamforasch, que é um poderoso Rei. Belial foi criado exatamente depois de Lúcifer e é um dos Djinn originais, que não se curvaram diante do barro do homem. Belial é tradicionalmente o Senhor da Terra, o Senhor do Caminho dos Feiticeiros e um Daemon poderoso da Vontade que se fez Carne. Belial aparece muitas vezes na forma de Dois Lindos Anjos que andam dentro de uma carruagem de fogo. Ele fala com uma voz calma e bela, mas tem um distinguível toque sinistro. Belial conta como ele caiu junto com Lúcifer, que aconteceu muito antes de Michael e outros Anjos existirem. Belial traz a auto-iniciação e o desenvolvimento do mago que poderá convocar e invocar essa força, e guarda a porta de entrada para os aspectos da mente que controlam a fala e os padrões de pensamento. Belial é conhecido por conceder títulos de nobreza sendo esta uma referência iniciática para o sucesso em se alcançar seu próprio Desejo e Vontade. Ele Governa 50 Legiões de Espíritos dos reinos Inferna Celestial/Luciferiano e da Terra. Belial também instrui sobre a gnosis Solar e Lunar de seres tais como Vampiros e Lobos. Rei Belial exige sacrifício, que são de natureza sexual. Uma vontade poderosa é necessária para coibir e prender essa força dentro do círculo Evocação ou do Espelho Negro, a partir do qual, em seguida, o feiticeiro deverá imolar o Self neste Força Daemonica - esta psique oculta e imortal.

## DECARABIA



Decarabia é o Espírito Sessenta e Nove de Salomão, que aparece como um ardente e flamejante pentagrama vivo, e sob o comando do mágico toma a forma de um homem. Decarabia instrui o feiticeiro sobre as mudanças de forma astral e nos sonhos, como se transformar em um pássaro ou morcego, como voar e descobrir lugares ocultos da terra, bem como surgir e agir na forma natural com que as aves o fazem. Decarabia ensina também o uso de pedras e elementos na feitiçarias. Ele governa 30 Legiões de Espíritos e é um poderoso Marquês.

## SEERE



Seere / Sear / Seir é o Espírito Setenta, que é um Poderoso Príncipe sob o régio poder de AMAYMON, Rei do Oriente. Seere aparece na forma de um homem belo e angelical, montado em cima de um cavalo alado. Ele é um anjo poderoso, que traz Vontade do feiticeiro para a Carne rapidamente, e desaparecerá até que seja solicitado a voltar. Sendo um Espírito luciferiano, Seere reside no ar e cruzar a Terra em um piscar de olhos. Ele instrui sobre a Mais altas Esferas da Luz e do Sol, de onde desponta o Éter até as manifestações mais avançadas do ser por meio de seus Familiares. Seere governa 26 Legiões de Espíritos, e possui uma boa natureza.

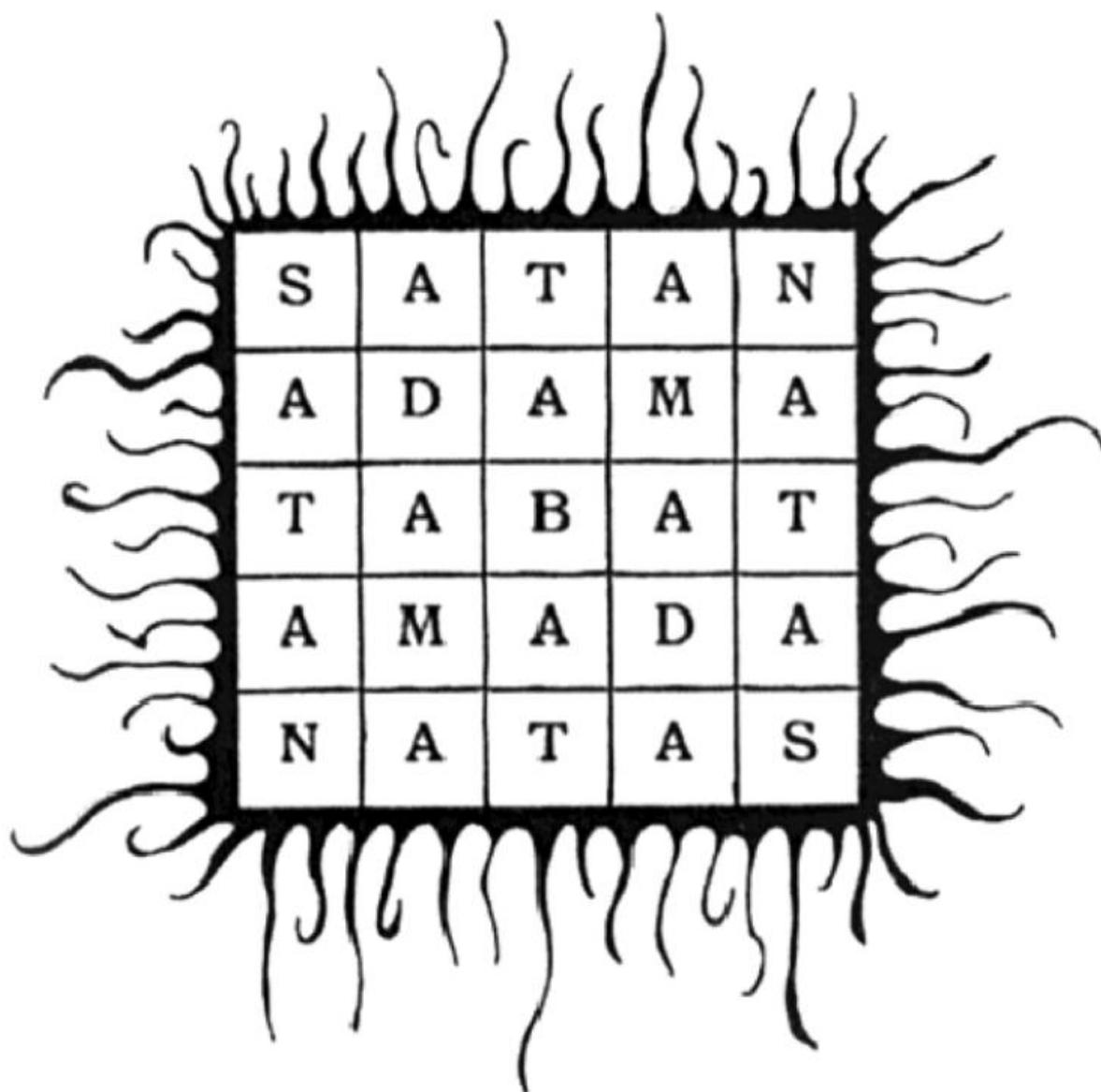
## DANTALION

Dantalion é um Poderoso Duque que aparece como um ser que tem inúmeras faces masculinas e femininas, cada uma com sólidos olhos brancos e falando línguas diferentes. Ele segura um livro na mão direita, que é o grimório de arte elevada. Dantalion revela o conselho secreto ou pensamentos dos outros, que em um contexto de iniciação significa que Dantalion pode iniciar o mago no entendimento da psicologia comum e do pensamento humano com base na linguagem corporal, entre outros... Dantalion é um Anjo de Auto-Didatismo e Auto-Controle, e é um espírito poderoso. Ele também pode causar a união de indivíduos afins, e é um guia para vários lugares bonitos no mundo. Ele governa 36 Legiões de Espíritos.

## ANDROMALIUS

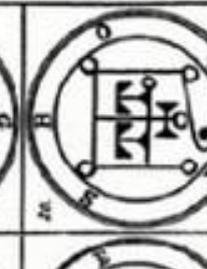
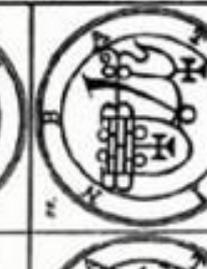
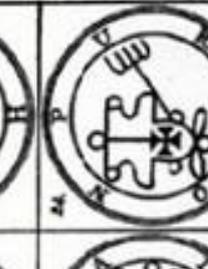
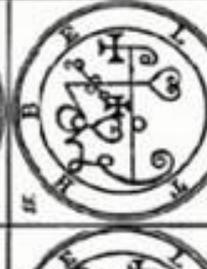
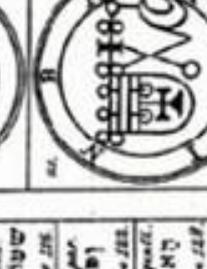
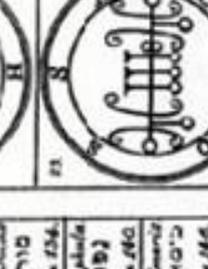
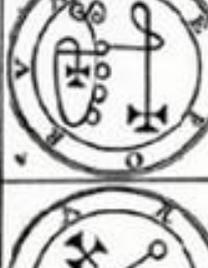
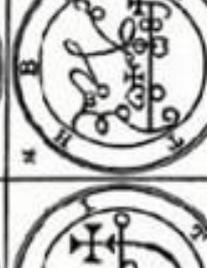
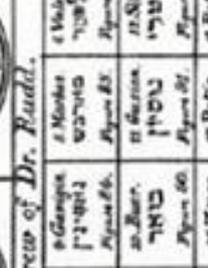
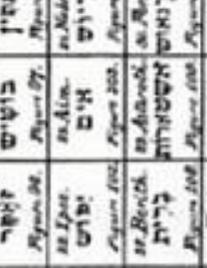
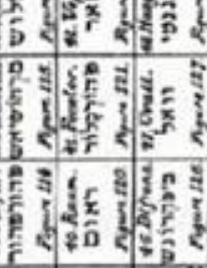
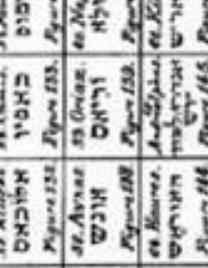
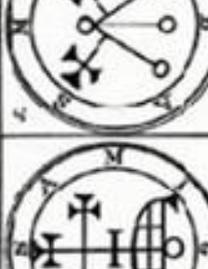
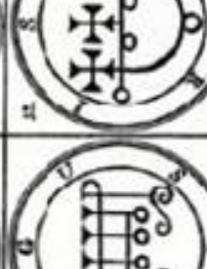
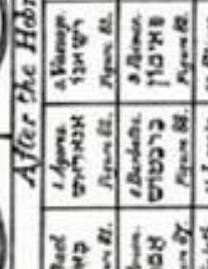
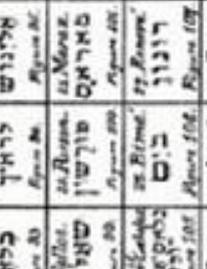
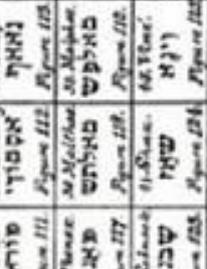
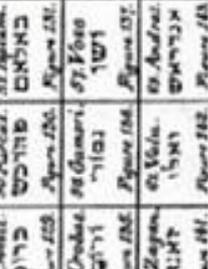
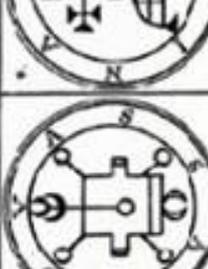
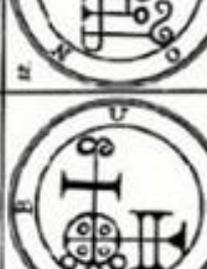
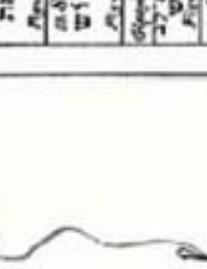
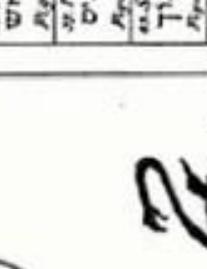
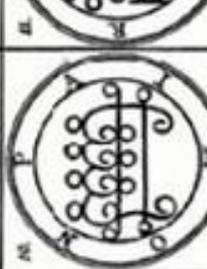
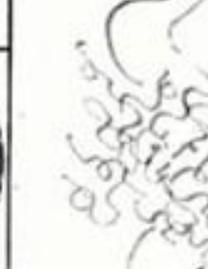
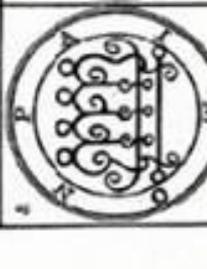
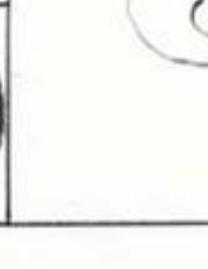
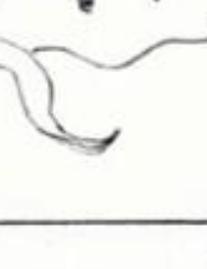
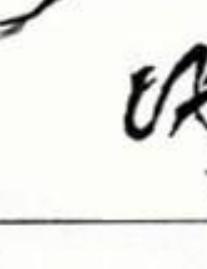
Andromalis é o Espírito Setenta e Dois e é um Poderoso Conde. Ele aparece na forma de um homem segurando uma grande e sibilante serpente na mão. Andromalius pode revelar quem tem roubado de você, e aqueles que se portam como predadores contra você. Este espírito pode revelar os truques daqueles que são perversos contra você. Ele é capaz de punir e prejudicar aqueles são seus inimigos. Andromalis governa 36 Legiões de Espíritos.

Estes foram os 72 Poderosos Reis, Príncipes e Djinn que o rei Salomão guardou no Vaso de Bronze e no Crânio, juntamente com suas legiões. Dos quais BELIAL, BILETH, ASMODAY e GAAP foram os Djinn Chefes. Sugere-se que Salomão os prendeu por orgulho. Os prendeu, selou o vaso e o jogou no fundo de um lago na Babilônia. Mais tarde algumas pessoas que foram a esta região foram ao lago e abriram o receptáculo. Esperavam achar um tesouro mas libertaram os Espíritos Chefes e com eles suas Legiões. Eles se espalharam pelo mundo e hoje andam entre nós. Todos eles exceto Belial que tomou uma certa forma e deu respostas aos que lhe davam sacrifícios a ele e adoravam sua imagem como seu Deus da Transformação e dos poderes da feitiçaria.



# Selos Goéticos

As ilustrações abaixo fazem parte da versão original da Goetia Luciferiana. Note que os símbolos de cada um dos espíritos goéticos foram mantidos idênticos à versão ilustrada de Aleister Crowley, que por sua vez também são os mesmos usados na versão antiga atribuída a Salomão.

*After the Hebrew of Dr. Rudd.*

1. Baed קבא	1. Apona אפונא	1. Vanaq באנאק	1. Ganga גאנגא	1. Vahda באחאדא	1. Mahda באחאדא
2. Apona אפונא	2. Baed קבא	2. Vanaq באנאק	2. Ganga גאנגא	2. Vahda באחאדא	2. Mahda באחאדא
3. Apona אפונא	3. Baed קבא	3. Vanaq באנאק	3. Ganga גאנגא	3. Vahda באחאדא	3. Mahda באחאדא
4. Apona אפונא	4. Baed קבא	4. Vanaq באנאק	4. Ganga גאנגא	4. Vahda באחאדא	4. Mahda באחאדא
5. Apona אפונא	5. Baed קבא	5. Vanaq באנאק	5. Ganga גאנגא	5. Vahda באחאדא	5. Mahda באחאדא
6. Apona אפונא	6. Baed קבא	6. Vanaq באנאק	6. Ganga גאנגא	6. Vahda באחאדא	6. Mahda באחאדא
7. Apona אפונא	7. Baed קבא	7. Vanaq באנאק	7. Ganga גאנגא	7. Vahda באחאדא	7. Mahda באחאדא
8. Apona אפונא	8. Baed קבא	8. Vanaq באנאק	8. Ganga גאנגא	8. Vahda באחאדא	8. Mahda באחאדא
9. Apona אפונא	9. Baed קבא	9. Vanaq באנאק	9. Ganga גאנגא	9. Vahda באחאדא	9. Mahda באחאדא
10. Apona אפונא	10. Baed קבא	10. Vanaq באנאק	10. Ganga גאנגא	10. Vahda באחאדא	10. Mahda באחאדא
11. Apona אפונא	11. Baed קבא	11. Vanaq באנאק	11. Ganga גאנגא	11. Vahda באחאדא	11. Mahda באחאדא
12. Apona אפונא	12. Baed קבא	12. Vanaq באנאק	12. Ganga גאנגא	12. Vahda באחאדא	12. Mahda באחאדא
13. Apona אפונא	13. Baed קבא	13. Vanaq באנאק	13. Ganga גאנגא	13. Vahda באחאדא	13. Mahda באחאדא
14. Apona אפונא	14. Baed קבא	14. Vanaq באנאק	14. Ganga גאנגא	14. Vahda באחאדא	14. Mahda באחאדא
15. Apona אפונא	15. Baed קבא	15. Vanaq באנאק	15. Ganga גאנגא	15. Vahda באחאדא	15. Mahda באחאדא
16. Apona אפונא	16. Baed קבא	16. Vanaq באנאק	16. Ganga גאנגא	16. Vahda באחאדא	16. Mahda באחאדא
17. Apona אפונא	17. Baed קבא	17. Vanaq באנאק	17. Ganga גאנגא	17. Vahda באחאדא	17. Mahda באחאדא
18. Apona אפונא	18. Baed קבא	18. Vanaq באנאק	18. Ganga גאנגא	18. Vahda באחאדא	18. Mahda באחאדא
19. Apona אפונא	19. Baed קבא	19. Vanaq באנאק	19. Ganga גאנגא	19. Vahda באחאדא	19. Mahda באחאדא
20. Apona אפונא	20. Baed קבא	20. Vanaq באנאק	20. Ganga גאנגא	20. Vahda באחאדא	20. Mahda באחאדא
21. Apona אפונא	21. Baed קבא	21. Vanaq באנאק	21. Ganga גאנגא	21. Vahda באחאדא	21. Mahda באחאדא
22. Apona אפונא	22. Baed קבא	22. Vanaq באנאק	22. Ganga גאנגא	22. Vahda באחאדא	22. Mahda באחאדא
23. Apona אפונא	23. Baed קבא	23. Vanaq באנאק	23. Ganga גאנגא	23. Vahda באחאדא	23. Mahda באחאדא
24. Apona אפונא	24. Baed קבא	24. Vanaq באנאק	24. Ganga גאנגא	24. Vahda באחאדא	24. Mahda באחאדא
25. Apona אפונא	25. Baed קבא	25. Vanaq באנאק	25. Ganga גאנגא	25. Vahda באחאדא	25. Mahda באחאדא
26. Apona אפונא	26. Baed קבא	26. Vanaq באנאק	26. Ganga גאנגא	26. Vahda באחאדא	26. Mahda באחאדא
27. Apona אפונא	27. Baed קבא	27. Vanaq באנאק	27. Ganga גאנגא	27. Vahda באחאדא	27. Mahda באחאדא
28. Apona אפונא	28. Baed קבא	28. Vanaq באנאק	28. Ganga גאנגא	28. Vahda באחאדא	28. Mahda באחאדא
29. Apona אפונא	29. Baed קבא	29. Vanaq באנאק	29. Ganga גאנגא	29. Vahda באחאדא	29. Mahda באחאדא
30. Apona אפונא	30. Baed קבא	30. Vanaq באנאק	30. Ganga גאנגא	30. Vahda באחאדא	30. Mahda באחאדא
31. Apona אפונא	31. Baed קבא	31. Vanaq באנאק	31. Ganga גאנגא	31. Vahda באחאדא	31. Mahda באחאדא
32. Apona אפונא	32. Baed קבא	32. Vanaq באנאק	32. Ganga גאנגא	32. Vahda באחאדא	32. Mahda באחאדא
33. Apona אפונא	33. Baed קבא	33. Vanaq באנאק	33. Ganga גאנגא	33. Vahda באחאדא	33. Mahda באחאדא
34. Apona אפונא	34. Baed קבא	34. Vanaq באנאק	34. Ganga גאנגא	34. Vahda באחאדא	34. Mahda באחאדא
35. Apona אפונא	35. Baed קבא	35. Vanaq באנאק	35. Ganga גאנגא	35. Vahda באחאדא	35. Mahda באחאדא
36. Apona אפונא	36. Baed קבא	36. Vanaq באנאק	36. Ganga גאנגא	36. Vahda באחאדא	36. Mahda באחאדא
37. Apona אפונא	37. Baed קבא	37. Vanaq באנאק	37. Ganga גאנגא	37. Vahda באחאדא	37. Mahda באחאדא
38. Apona אפונא	38. Baed קבא	38. Vanaq באנאק	38. Ganga גאנגא	38. Vahda באחאדא	38. Mahda באחאדא
39. Apona אפונא	39. Baed קבא	39. Vanaq באנאק	39. Ganga גאנגא	39. Vahda באחאדא	39. Mahda באחאדא
40. Apona אפונא	40. Baed קבא	40. Vanaq באנאק	40. Ganga גאנגא	40. Vahda באחאדא	40. Mahda באחאדא
41. Apona אפונא	41. Baed קבא	41. Vanaq באנאק	41. Ganga גאנגא	41. Vahda באחאדא	41. Mahda באחאדא
42. Apona אפונא	42. Baed קבא	42. Vanaq באנאק	42. Ganga גאנגא	42. Vahda באחאדא	42. Mahda באחאדא

