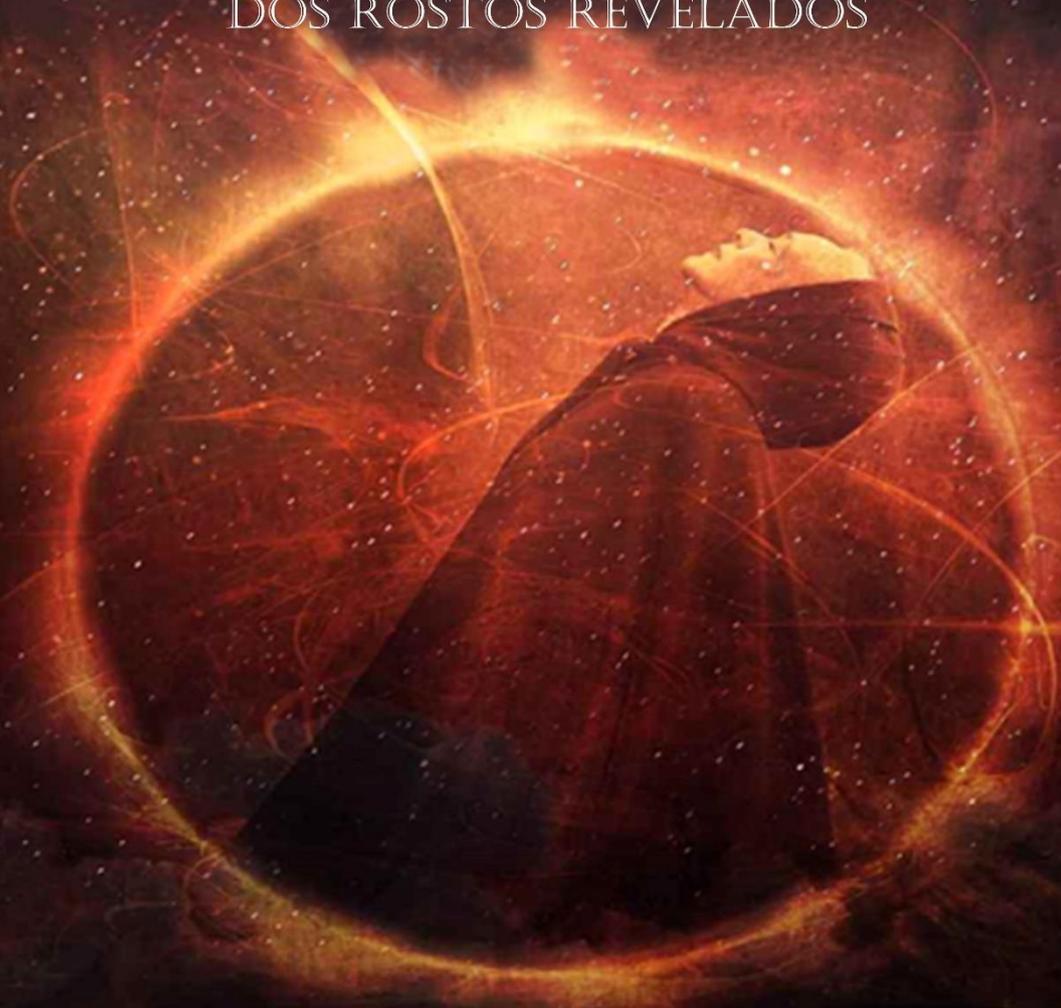


# LUCIFER E OS DEMÔNIOS ESCONDIDOS

UM GRIMÓRIO PRÁTICO DE A ORDEM  
DOS ROSTOS REVELADOS



THEODORE ROSE

Copyright © 2018

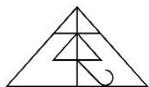
Todos os direitos reservados

Publicado mundialmente pelo The Power of Magick Publishing, Londres, Inglaterra.

O editor e o autor forneceram este livro apenas para uso pessoal. Você não tem permissão para tornar qualquer parte do livro publicamente disponível de qualquer maneira. A violação de direitos autorais é contra a lei.

Tradução e capa:

Paulo R. Benedito



# Advertência

O autor o editor e o tradutor não assumem responsabilidade por suas ações caso você opte por usar as ideias apresentadas neste livro.

Theodore Rose não fornece aconselhamento médico, financeiro, emocional ou de estilo de vida, nem sugere quaisquer técnicas ou métodos que possam ser usados para o tratamento de condições médicas, sejam físicas, psicológicas ou emocionais, direta ou indiretamente ou por implicação.

O autor não implica ou tolera dano, direta ou indiretamente, a qualquer pessoa ou organização.

O autor pretende compartilhar informações espirituais que sejam de natureza geral e especulativa, e nenhuma alegação médica, financeira, psicológica ou emocional seja feita ou pretendida.

Se você optar por usar as informações deste livro, o autor e o editore o tradutor não poderão aceitar responsabilidade por suas ações.

O livro destina-se apenas a leitores maduros de mente sã, com idade entre dezoito e acima.

O livro é disponibilizado a você sob a condição de que todas as técnicas e sugestões, caso sejam empregadas, sejam usadas de acordo com as leis do país em que você reside.

# Índice

O Paradigma de Lúcifer -----	01
O requerimento-----	16
O caminho-----	22
A Fonte Demoníaca -----	34
O Estado Mágico-----	37
Convenções de Nomenclatura -----	40
Perspectiva dos Demônios -----	43
Convocando Demônios -----	46
Um trabalho ilustrado-----	59
Seu caminho para os demônios-----	62
Para manipular a realidade -----	63
Influenciar, compelir e controlar -----	63
Situações Financeiras-----	64
Sexo, paixão e sedução -----	65
Persuasão, charme e confiança -----	65
Cura e o corpo-----	65
Orientação e Sabedoria-----	66
Encontrar a paz -----	66
Problemas jurídicos e justiça -----	66
Força de vontade e personalidade -----	66
Proteção e Encadernação -----	67
Habilidades Pessoais e Criatividade-----	67
Corrupção e maldição -----	68
Causando Doença e Lesão-----	68
Para o sofrimento mental -----	68
Para criar ilusão-----	69
Os quatro reis demoníacos-----	70
Lúcifer-----	70
Leviatã -----	71
Shahtan -----	72
Belial-----	72
Os Oito Duques de Lúcifer-----	74
Astaroth -----	74
Asmodi -----	75
Oriens -----	76
Ariton-----	76
Magoth -----	77
Belzebu -----	77

Paymon -----	78
Amaymon -----	79
Os Demônios Servos de Oriens, Paymon, Ariton e Amaymon -----	80
Moreh -----	80
Frasis -----	81
Myrmo -----	82
Trapis -----	82
Parelit -----	83
Obedemah -----	84
Hasperim -----	85
Fasma -----	85
Nogah -----	86
Ethanim -----	86
Melabed -----	87
Apolion -----	87
Asturel -----	88
Hagrion -----	89
Liriol -----	89
Asorega -----	90
Ragaras -----	91
Ilekal -----	92
Sarasim -----	92
Sigis -----	93
Laralos -----	94
Ipakol -----	94
Balabos -----	95
Nolom -----	95
Amillis -----	96
Os Servos Demônios de Astaroth e Asmodi -----	97
Lagiros -----	97
Ugalis -----	98
Dagulez -----	98
Bialod -----	99
Ranar -----	100
Buriub -----	100
Nimalon -----	101
Bagalon -----	101
Anamalon -----	102
Sagarez -----	102
Os Servos Demoníacos de Asmodi e Magoth -----	103

Kela	103
Diopes	104
Magyros	105
Lamargos	105
Disolel	106
Os Demônios Servos de Amaymon e Ariton	107
Harog	107
Agebol	108
Rigolen	108
Irasomin	109
Elafon	109
Os Servos Demônios de Astaroth	110
Iromenis	110
Apormanos	111
Ombalafa	112
Kataron	113
Iloson	113
Kalotes	114
Golog	115
Os Demônios Servos de Asmodeus	116
Maguid	116
Gillamon	117
Ybarion	118
Bakaron	118
Presfees	119
Hyla	120
Ormion	121
Os Servos Demônios de Oriens	122
Gagarin	122
Sarsiel	123
Sorosoma	124
Zagal	124
Turitol	125
Os Demônios Servos de Ariton	126
Nilion	126
Maranaton	128
Calamosi	129
Rosaran	130
Semeot	130
Os Servos Demoníacos do Magoth	131

Tagora-----	131
Corocon -----	132
Dulid -----	133
Arakison -----	133
Daglus -----	134
Os servos do demônio de Belzebu -----	136
Diralisin -----	136
Camalon -----	137
Bilek -----	138
Corilon -----	138
Borob-----	139
Gramon -----	140
Os Demônios Servos de Paymon -----	141
Sumuron-----	142
Ebaron -----	143
Zalomes-----	143
Takaros-----	144
Zugola -----	145
Os Demônios Servos de Amaymon-----	146
Akorok -----	146
Dalep -----	147
Bariol -----	147
Cargosik-----	148
Nilima -----	149
Trabalhando com Lúcifer -----	150
Conclusão -----	153
Leitura Adicional-----	154



## O Paradigma de Lúcifer

Existem forças no trabalho que desafiam a lógica cotidiana.

Essas forças trazem poder e luz para as vidas daqueles que abraçam as energias que alguns chamam de escuridão.

Outros sabem que todo poder funciona através da manipulação da luz.

Há magia no mundo, e para aqueles com coragem, magia traz o poder.

A magia deste livro lhe dá poderes que incluem influência e controle, com magia por dinheiro, sexo, paixão e sedução.

Há poderes de persuasão, charme e confiança, juntamente com os de cura, orientação, sabedoria e paz.

Os demônios permitem que você resolva problemas legais, encontrando justiça e melhorando sua força de vontade.

Você irá descobrir proteção, ligações e formas de melhorar as habilidades pessoais e a criatividade.

Para aqueles que buscam maior controle, há uma sequência de rituais e métodos de corrupção e maldição para causar doenças e sofrimento mental.

Outros poderes criam ilusão ou ocultação e até manipulam o tempo e a própria realidade.

Todas essas alegações não são nada além de um orgulho vazio até serem testadas por você.

A Ordem das Faces Reveladas realizou magia com os poderes de Lúcifer e os demônios escondidos por muitos anos.

Nosso trabalho começou em 1955.

Em tempos mais contemporâneos, por razões que serão elucidadas à medida que este livro elabora os conceitos centrais do funcionamento, tudo o que sabemos ser verdadeiro foi levado a uma clareza brilhante.

É agora, com nossa nova certeza e experiência baseada em nosso conhecimento iluminado, que estamos dispostos a revelar o que sabemos, conscientes de que nossas palavras cairão em muitos ouvidos surdos.

Você encontrará nestas páginas, os escritos, poderes e métodos de convocação para Lúcifer e mais de cem demônios.

Para aqueles que ousam se libertar do medo da mudança, existe um caminho para a magia que pode lhe trazer mais do que ousamos lhe contar.

Outras vidas, como vidas comuns, procuram encontrar uma existência de prazer e paixão através da crença, do costume e do esforço.

Quer saibam ou não, essas vidas são baseadas no dogma da ciência, na religião do trabalho duro e no mito da recompensa justa.

Aqueles que sofrem tomam remédio, evitam, afirmam e sonham com a medicina.

Esforçar-se por uma vida agradável e satisfatória sem os poderes da magia traz depressão, doença e um sentimento avassalador de ter se desviado.

A maioria que busca uma vida melhor se sente pior por ter feito a tentativa.

É uma triste verdade que para a pessoa comum que não pode aceitar magia, aceita um destino escasso é menos doloroso do que procurar uma vida melhor.

Sem magia, você está andando com os não realizados.

Com a magia, você pode ir além da vida que foi atribuída pela infelicidade das circunstâncias.

Você se beneficiará desta magia se sentir que tem dentro de você mais do que um pouco de inteligência, uma corrente de criatividade e, deve ser dito, uma natureza rebelde.

Se você existe apenas para agradar aos outros, ajoelhar-se diante das exigências do acaso e deixar que o destino siga seu curso, os métodos revelados aqui serão um anátema para você.

A magia revelada aqui requer um sacrifício de você, mas um sacrifício tão trivial que você não estremecerá.

Este sacrifício é apenas o seu tempo e a sua vontade de experimentar a magia, não importa o que essa experiência se torne.

Quando você é claro sobre seus desejos, não há risco em se render à magia.

Você não está vendendo sua alma ou fazendo um pacto com o Diabo, mas conectando-se a uma legião de consciência que recompensa o desejo, a escolha e a determinação.

Se você é capaz de avançar em magia com a vontade de deixar que ela mude sua vida, você verá maravilhas, e você terá o poder de moldar, guiar e transformar sua realidade.

Onde houve esforço, haverá facilidade.

Onde havia medo, haverá controle.

Onde havia falta, haveria riqueza.

Se você tem medo do mal, saiba que não há mal neste grimório, além do mal que você traz.

O poder é o poder de causar mudanças, e o sábio traz mudanças apenas quando estão à vontade com um futuro designado por design e sabedoria.

Fique à vontade com seus desejos e você não vacilará.

Você pode ser obrigado a deixar ir noções preconcebidas.

Para começar com essa desilusão, vamos olhar por um momento para Lúcifer.

Para aqueles com pouca educação no assunto, esta palavra ou nome é sinônimo de diabo ou satanás.

Confesso que minha compreensão da palavra Lúcifer, desde a infância, era que era um nome para a luz tentadora de um anjo caído.

Lúcifer é o Rei Demônio governante, conforme descrito em fontes como O Livro de Oberon, O Livro do Ofício dos Espíritos e O Tratado Mágico de Salomão (todos escritos entre 1400 e 1600), mas você pode acreditar que Lúcifer é um demônio bíblico, ou mesmo o diabo da Bíblia, que é uma fonte muito mais antiga. Isto é incompreensível.

Um mínimo de pesquisa revelará que o Lúcifer da Bíblia foi derivado de uma única palavra em Isaías 14:12.

Escrito em hebraico, essa palavra é Heylel.

Quando isso foi traduzido para o latim, saiu como "lucifer", o que não é um nome. Significa "estrela da manhã" e, nas Bíblias modernas, os tradutores sabem disso e usam "estrela da manhã" em vez de "lucifer" para evitar confusão.

Na cultura popular e na sociedade, acredita-se amplamente que Lúcifer é o Diabo, o Anticristo ou Satanás.

Isso porque, ao longo de muitos séculos, a tradição cristã adotou a palavra latina "lúcifer" e, através da superstição, transformou-a no nome de Lúcifer e então tornou esse nome sinônimo do Diabo.

Na própria Bíblia, a palavra "Lúcifer" descreve uma estrela da manhã; uma metáfora para um rei da Babilônia.

A palavra não tem nada a ver com anjos caídos ou demônios.

Aqueles que acreditam que Lúcifer é o Diabo ou um "portador de luz", o fazem porque se apegaram a uma tradição cristã que surgiu por causa de uma incompreensão desajeitada do latim.

Para o ocultista, a leitura mínima de apenas um número limitado de grimórios mais antigos, e talvez alguns trabalhos gnósticos e Apócrifos, junto com textos cananitas, tornam claro que Lúcifer é um rei demônio que virá a você quando convocado.

Se você está cativado por tais questões, você pode pesquisar isso, mas encontrar uma única vez impossível.

Encontrar uma verdade que leve à magia praticável é algo que realizamos.

É claro que Lúcifer era conhecido como um demônio, um deus pagão e muitas outras formas de espírito, em muitas culturas muito antes de a Bíblia ser escrita.

Para o ocultista operário, o que importa é que os grimórios de magia que apareceram entre 1400 e 1600, retiveram e transmitiram o conhecimento pré-bíblico, que havia sido escondido por séculos, e davam àqueles que conseguiam vislumbrar o verdadeiro Lúcifer e sua Legião de Demônios.

O Lúcifer da Bíblia pode ser descartado quase como um erro de latim. Não há "portador de luz", e Lúcifer é um rei demônio cujos poderes não têm relevância para os medos cristãos.

Nesta época, somos condenados pelo pântano cinza de material que é encontrado na internet, sempre obscurecendo a verdade.

Enquanto isso, os melhores acadêmicos estão produzindo as melhores obras de pesquisa de magia que foram escritas, eclipsando os textos do final do século XIX e início do século XX.

Os ocultistas não procuram mais textos antigos em lugares como a Biblioteca Britânica porque o trabalho foi feito.

Os acadêmicos, enquanto apontavam um número angustiante de inconsistências nos materiais que todos nós valorizamos, confirmaram as descobertas que fizemos através de nossas explorações práticas da magia.

Os demônios que descobrimos serem verdadeiros através da experiência, demonstraram ser verdadeiros através dos materiais de origem recém-descobertos.

Para aqueles de nós que trabalharam com grimórios privados, e aqueles que pertenciam a Ordens e Templos secretos, há uma clara divisão entre o que é amplamente conhecido e o que é verdade viável.

Um pequeno número de autores ocultistas modernos produziu obras notáveis, mas muitos repetiram os erros que sujam a internet.

Há evidências disso em muitos lugares. dado que satisfaça todas as análises é você já viu o sigilo de Lúcifer?

Se não, ou se a magia é toda nova para você, venha para uma jornada através desses parágrafos e veja como as suposições e presunções fizeram as pessoas caírem em auto ilusão.

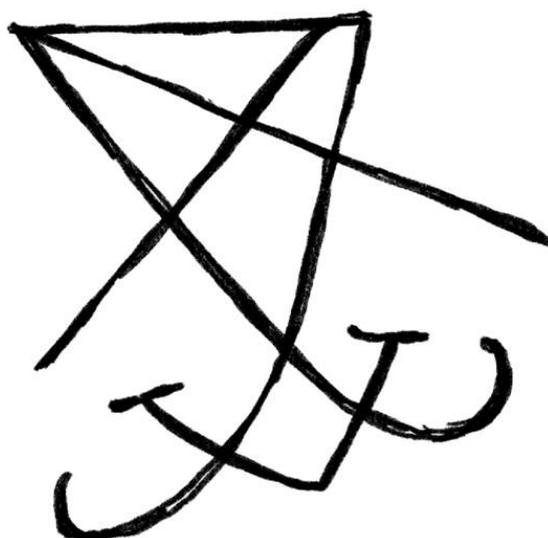
Por simplicidade, digamos que um sigilo é uma imagem desenhada, um selo, uma assinatura, se quiser, que representa o espírito sendo convocado, e é dito que apoia essa invocação.

Eu pergunto novamente se você viu o sigilo de Lúcifer, e você pode acreditar que sim, mas eu suspeito que você esteja enganado.

O que você viu provavelmente se parece com algo assim:



Pode perturbar você saber que esta é uma adaptação moderna de um sigilo que foi, nos tempos mais antigos, desenhado assim:



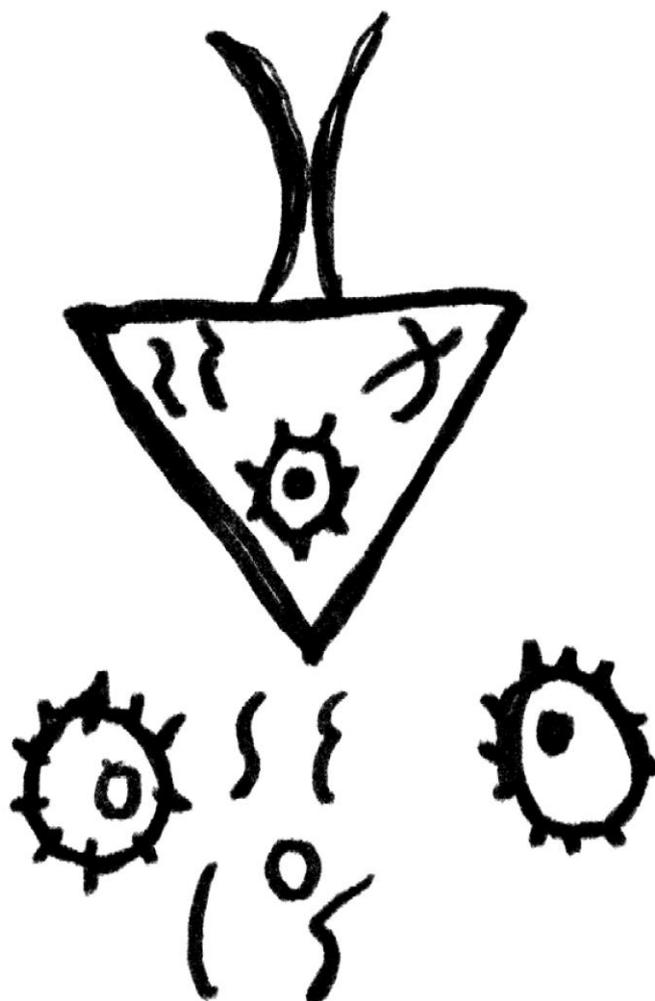
O desenho mais autêntico é decepcionante, apressado e não tão grandioso.

Não é de admirar que aqueles que buscam uma imagem poderosa para colocar livros primeiro limpem as linhas e a tornem mais apresentável.

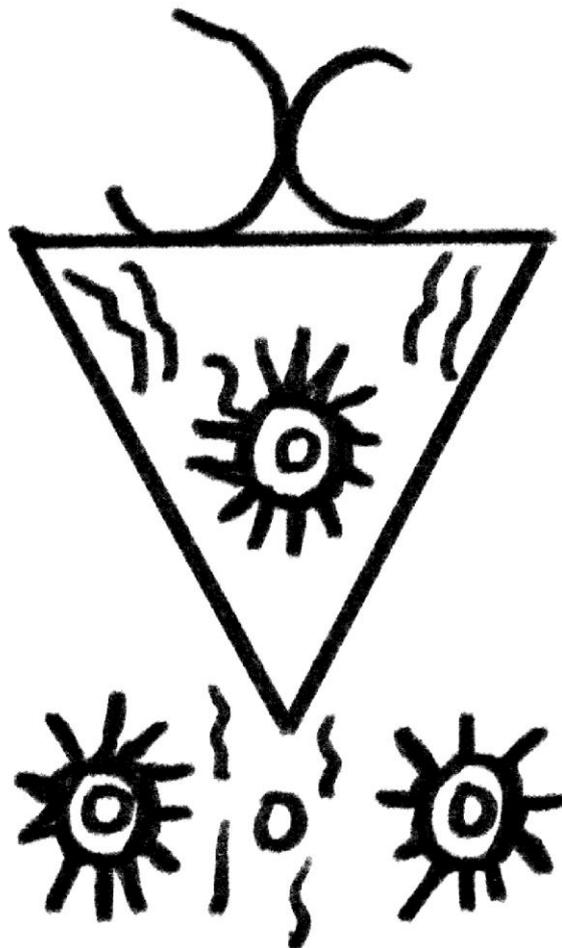
A versão moderna foi ainda higienizada por autores subsequentes, mas pode não refletir a intenção original ou o conteúdo do sigilo.

No Grimório Verum, ou Grimório Verum (um livro de fontes fortemente usado por aqueles que buscam as artes das trevas), as obras de arte e sigilos frequentemente pareciam mais com desenhos de jornais ou desenhos infantis, do que selos de magia, e o sigilo de Lúcifer era um rabisco infeliz, como mostrado acima. (Em edições posteriores, o sigilo 'arrumado' apareceu, mas volumes anteriores mostraram a versão de aparência apressada.)

Pode tirar o fôlego para descobrir que não apenas o sigilo moderno é uma invenção, mas é o sigilo para Lúcifer na Ásia. O Sigilo para Lúcifer na Europa foi desenhado assim:



Foi então limpo para ficar assim:



Evidentemente, isso não é tão bonito e não parece tão grandioso ou dramático, o que pode ser o motivo pelo qual o símbolo Lúcifer na Ásia é encontrado em muitos sites e pingentes.

Afirma-se ser o único sigilo verdadeiro, mesmo que seja o errado para qualquer pessoa fora da Ásia.

Tem sido argumentado que Lúcifer na Ásia pode se referir ao Oriente em geral, com Lúcifer na Europa sendo o Ocidente.

Onde isso deixa as Américas? De que ponto de vista e de que localização são definidos leste e oeste? Alguns diriam a Grécia, onde as fontes subjacentes do grimório podem foram escritos, mas seja qual for o caso, felizmente para nós o grimório vai ainda mais longe com o esclarecimento necessário, sugerindo que Lúcifer não é chamado nas Américas.

Você é aconselhado a chamar Astaroth na América. A África, entretanto, é entregue a Beelzebuth.

Para os americanos, não há Lúcifer.

Não é nisso que acreditamos, mas ilustra falhas nas fontes que muitos ocultistas contemplam com tanta reverência.

As pessoas olham para o Grimório Verum, um grimório relativamente tardio na história oculta, repleto de erros e revisões descuidadas, e depois de ideias manuais, ignorando as instruções tangíveis dos textos.

Livros e sites continuam a mostrar o moderno e limpo sigilo de Lúcifer, embora tenha pouca semelhança com o original e funcione apenas para aqueles que residem na Ásia.

Se você estudar o Grimório Verum, verá que o sigilo de Lúcifer é apenas um dos personagens menores de Lúcifer, e não a imagem principal usada no grimório.

O Pentáculo de Lúcifer no grimório é uma série de linhas dentro de um círculo.



Este círculo é o verdadeiro símbolo de Lúcifer, de acordo com o grimório confiado por tantos ocultistas.

Como é que, dada toda a evidência no próprio grimório, a imagem de Lúcifer na Ásia continua popular?

Essas linhas limpas parecem mais um logotipo ou uma marca, e acredito que essa é a única razão pela qual é popular.

É mais fácil vender. É, no entanto, uma bastardização moderna que pode enganar os desavisados e convidar a magia fraca.



Este acentuado e elegante Lúcifer na Ásia parece bem em um altar, mas pode estar corrompendo sua magia e dificultando seus esforços para contatar o verdadeiro poder de Lúcifer.

É desconcertante que, com tantas pessoas recorrendo ao Grimório Verum para orientação, elas não percebam as declarações óbvias feitas no próprio texto.

Quando levado a sério, o livro nos diz que todas as pessoas que vivem nos Estados Unidos, tentando contatar Lúcifer usando o símbolo moderno Lúcifer na Ásia, estão contatando uma mera sombra de Lúcifer, uma sombra ou eco do demônio.

O que a princípio parece notável pode ser uma ilusão de poder que logo desaparecerá.

Se desejar, faça sua própria pesquisa para esclarecer o que eu disse aqui, mas vá para as fontes primárias, não para a internet.

Uma lista de leitura é encontrada no final deste livro.

Como você deve ter percebido, eu nunca reivindicaria que o Grimório Verum fosse uma fonte precisa, confiável ou viável, pois é baseado em muitos grimórios anteriores, e encontrado em diversas variações, coletando mais imprecisões do que a maioria dos estudiosos pode seguir.

Eu o referenciei aqui para ilustrar a facilidade com que as pessoas podem ser desencaminhadas por textos que parecem ser precisos, mesmo quando foram revisados e publicados às pressas para satisfazer os leitores durante um período da história em que havia sede de magia.

Os textos antigos foram corrompidos pelos buscadores de lucros.

O que você deve fazer quando confrontado com um conjunto tão confuso de símbolos falsos? Chame a Lúcifer e peça seu próprio sigilo? Essa é uma opção e uma das quais participei, achando que é de pouca importância.

É útil olhar mais para trás na história oculta. Você pode encontrar o que procura consultando grimórios em coleções particulares e depois buscando pesquisas acadêmicas modernas.

Talvez as mais antigas representações dos sigilos venham de cerca de quinhentos anos antes, onde foram desenhadas em A Verdadeira Chave de Salomão. Leia o livro de Skinner sobre o assunto e você poderá ver como os originais foram gradualmente pervertidos no que é encontrado no ocultismo moderno.

Isso tudo seria nada mais que tagarelices teóricas, exceto que essa confiança nos sigilos leva a pessoa a se afastar da pureza da magia de Lúcifer.

A Ordem descobriu há muito tempo que Lúcifer pode ser chamado de qualquer lugar do mundo, independentemente de suas origens de nascimento, sem qualquer sigilo, e de fato poderia ser dito que sigilos o conectam a egrégoras para Lúcifer, ao invés do próprio Lúcifer.

Em resumo, uma egrégora é um padrão de consciência, ou uma forma de pensamento, criada através da repetição, crença e, às vezes, uma varredura do sobrenatural.

Se uma fraude descreve um espírito ou entidade, e um número suficiente de pessoas tenta contatar e trabalhar com esse espírito por tempo suficiente, com compromisso suficiente, para um propósito específico, com o tempo, esse espírito assume um nível de realidade.

Estes espíritos manufacturados têm seus usos, bem como os servidores, mas também podem ser impostores.

Quando as pessoas usam magia falsa para entrar em contato com grandes espíritos, como Lúcifer, o que obtêm é, na melhor das hipóteses, uma lasca do original, um fragmento canalizado através de uma egrégora.

Pode parecer com Lúcifer, e isso pode lhe dar um forte senso de sua realidade.

Egrégoras, uma vez formadas, não querem nada mais do que sua crença, porque é isso que as sustenta, e assim elas oferecem sensações de

contato sobrenatural. Isso não significa que eles tenham o poder de conceder os desejos solicitados por eles.

Eu acho que as pessoas que se conectam com essas egrégoras dos grandes demônios ficam excessivamente fascinadas por elas, profundamente apegadas, e em pouco tempo elas estão adorando-as com amor, alimentando a egrégora e obtendo pouco retorno.

O sigilo mostrado no começo deste livro conecta você apenas a uma egrégora de Lúcifer.

Tudo o que você leu pode ser confuso, perturbador, disruptivo ou se você é completamente novo para o ocultismo, o suficiente para fazer você pensar que a magia e a invocação de demônios são muito de um campo de batalha intelectual.

Não é, e isso ficará claro.

Não me propus confundir e desanimar, mas para ilustrar a vocês que muitas certezas ocultas não são mais do que ilusões.

Muitas das técnicas passadas para os desavisados são projetadas para dar-lhes falsa magia, onde o demônio ganha mais do que aquele que busca ganho. Há muito engano.

Um dos acidentes do ocultismo moderno tem sido disfarçar a verdadeira arte, escondendo-a atrás de fóruns online e grupos de discussão, onde fofoca, conversa fiada e pretensão bombástica ocluem a realidade, guiando os incautos a fontes enganosas que incluem os sigilos errados, conceitos mais fracos, e as ideias mais degradantes e ignorantes.

Poderíamos dizer que estes são tempos sombrios para a magia, mas há esperança.

Para aqueles que buscam verdadeira magia e métodos eficazes, tudo o que você precisa estar diante de você, se você encontrar uma maneira de ver o que já está lá.

Quem sou eu para dizer que esses sites e fóruns estão errados? Por que a Ordem das Faces Reveladas deveria ser levada mais a sério do que aqueles que ofendem, confundem e escondem a verdade?

Eu não reivindicarei as palavras dadas aqui, mas ilustrarei através do exemplo e deixarei você ser o juiz.

Você deve me julgar pela lucidez e eficácia desta magia, não por promessas ou projeções.

Se você pesquisar o assunto em questão, entenda que o livro que usamos para obter contato com os demônios (que será descrito em breve) deve ser lido como uma alegoria.

É um código a ser decifrado e entendido em termos de simbolismo.

Se contemplado sem isso em mente, é mais um fanatismo religioso do que um caminho para o poder demoníaco.

Quando você sabe que é um portal, seus segredos serão revelados.

Você está livre para usar os trabalhos deste livro sem fazer mais pesquisas ou leituras, e acredito que o as sensações que você experimentará e a presença de Lúcifer convencerão você da realidade da magia.

O que eu digo sobre pesquisa só se aplica se você quiser entender como Ordens como as nossas chegam às nossas conclusões.

Se você quiser magia, a magia está aqui, e tudo que você precisa fazer é executá-la conforme as instruções.

Os métodos a que chegamos não são só nossos.

Sua confiabilidade e exatidão foram confirmadas através da prática, resultados e através da palavra de Lúcifer.

Essas minhas afirmações, no entanto, não devem ser confiáveis, mas vistas como nosso ponto de vista.

Sua veracidade só pode ser confirmada pela sua experiência.

Eu não falo por Lúcifer, mas eu falo como alguém que fica ao seu lado ao trabalhar esta magia.

Eu não falo pelos demônios revelados neste livro, a maioria dos quais estão escondidos da comunidade mais ampla de ocultistas que trabalham.

Eu não reivindico que eu, nem a Ordem das Faces Reveladas, sejam a principal autoridade nesses trabalhos.

Peço-lhe que tenha cuidado com quem fizer tais reclamações.

Aqueles que afirmam ser a única fonte verdadeira de conhecimento sempre têm uma agenda oculta, que inclui controlá-lo.

Qualquer pessoa que afirme falar pelos demônios, ou que os demônios falem através deles, é alguém que você deve temer porque essa pessoa tem uma fraqueza; uma fraqueza que exige admiração e adoração.

Eles não são um canal para Lúcifer ou outros demônios, mas um ego humano em frenética necessidade de aprovação.

Qualquer humano que busque tal adoração está entre você e Lúcifer, bloqueando você dos demônios e buscando drenar sua força através das exigências de lealdade.

Essas pessoas oferecerão calor e amor que fazem você se sentir especial enquanto tira sua capacidade de trabalhar com magia por si mesmo. Eu sugiro que você olhe além dessas pessoas.

Olhe além do meu Ordene e a mim, e examine a magia com uma mente cautelosa e com cuidado para não ser enganada por falsas promessas.

Nunca é sábio confiar naqueles que reivindicam uma grande linhagem, mas mostram apenas um conhecimento superficial e recente.

É por isso que, mais uma vez, peço-lhe que seja cético em relação a todos, inclusive eu e a Ordem das Faces Reveladas, e todos os que reivindicam sabedoria.

O ceticismo não é o inimigo da magia. Se você é cético em relação às nossas alegações, é sábio.

É importante testar a magia que você recebe. Se você seguir cegamente a palavra daqueles que proclamam conhecer verdades que você ainda não conhece, você é como a vítima de um culto, levado à prisão de si pela promessa de iluminação.

Confie em uma personalidade brilhante e você está oferecendo sua energia para a vaidade de um ego fraco.

Essas pessoas, apesar de fracas, vão secá-lo, até que você esteja totalmente dependente delas.

Em magia, você não deve confiar em ninguém.

Leia este livro com uma mente aberta, mas cuidadosamente cética, preparada para trabalhar a magia como escrita, caso decida fazê-lo.

Não confie que somos a autoridade final ou assumamos que somos mestres designados por alguma irmandade ridícula e inexistente.

Você saberá quando ler o que é verdade.

O que apresentamos aqui é oferecido a você.

Não podemos obrigar você a confiar no que é dito aqui, mas podemos dar-lhe a opção de pesquisar o assunto sozinho ou dar um salto de fé, ou talvez exploração, e passar para a prática da magia, que é onde as maiores verdades são colocadas. nuas.

Não abandone o ceticismo, mas deixe-o de lado por algum tempo, ao realizar a magia detalhada neste livro.

Há mais de cem demônios aqui, mas na cabeça de todas as fileiras está a luz brilhante de Lúcifer.

Quando você sentir a realidade de Lúcifer, você pode sentir um arrepio, ou sentir a luz fria e branca, ou algo que se sente como amor, poder, mesmo destino. Você pode sentir força e potencial. Exorto-o a fazer isso como o seu progresso através do livro, sem expectativa ou demanda explícita.

Eu recomendo que você faça isso agora. Diga o nome de Lúcifer em voz alta.

Você deveria estar sozinho e ser ousado o suficiente para convocar. Contemple o nome de Lúcifer, importando-se com o que ou quem Lúcifer pode ser (por enquanto, por este breve período), e deixe-se sentir o arrepio de sua presença.

Diga o nome dele. Se você não sentir nada, saiba que este é apenas seu primeiro passo em um longo caminho.

Os sentimentos virão para aqueles que são capazes de trabalhar com magia, mesmo que não venham de uma só vez.

Não há mais nada que você precise fazer agora. Sem ofertas, sem agradecimentos, sem proteção.

Você falou o nome dele e observou sua reação, que pode ter sido forte ou inexistente. É suficiente.

É verdade que muitos que estão lendo este livro já terão uma conexão com Lúcifer, ou o que eles acreditam ser Lúcifer.

Outros podem nunca ter lançado nem um feitiço rudimentar.

O desafio deste texto é apresentar a nossa oferta de magia de uma forma que a torne acessível a todos os leitores.

Não encontramos, como descobrimos, tal coisa.

A magia não pode ser acessível a todos. Magia é para aqueles eleitos para trabalhar com seu poder.

Magia não pode ser dada a todos porque muitas mentes estão fechadas. (O ceticismo não é uma mente fechada, mas uma mente curiosa.

Permaneça curioso e evite ser cansado.) Muitas pessoas não podem ir além do medo ou da suspeita do mal e do engano.

Alguns vão assumir que os demônios estão aqui para nos enganar com presentes e nos levar ao diabo.

Outros rejeitarão qualquer coisa que não concorde com suas opiniões previamente esculpidas, rejeitando o que é dito aqui sem maiores pensamentos ou experiências.

Sobre isso, nada pode ser feito e nem deve ser feito.

Portanto, não nos propomos a mudar opiniões, convencer ou tornar este trabalho acessível a todos.

A magia é acessível àqueles que já estão abertos ao poder de Lúcifer e seus demônios.

Você terá algum senso (eu ousaria postular) sobre qual é o seu lugar nesse quadro maior.

Você não deve aceitar nada que eu diga com fé, mas se você sentir que pode haver poder em minhas palavras, leia o que é dito, pratique a magia como é descrita e não vacile, temer ou tremer quando as mudanças que você procura chegarem passar.

Algum desse material de fundo é importante, ou seria melhor deixar de lado todas as bravatas e declarações, indo para a magia prática na primeira página?

Eu não vou demorar mais, mas não sinto que qualquer estudante de magia, não importa quão velho, experiente ou molhado atrás das orelhas, deve proceder para as operações de magia sem alguma premeditação.

Tudo o que foi dito exige que você busque sabedoria antes dos resultados e, assim, obtenha resultados mais prontamente.

## O requerimento

Gostaria de reconhecer que meu estimado editor, Christopher Wood, me pediu que considerasse relaxar o tom do capítulo de abertura e, na verdade, todo o livro.

Estou muito satisfeito por ele ter feito um pedido, em vez de apresentar sua opinião como uma demanda editorial, e ainda mais porque ele fez esse pedido antes de assinarmos um contrato.

Ele é um negociador ousado e que eu respeito.

Eu educadamente me recusei a mudar uma palavra.

A resposta de Christopher à minha postura foi de riso e alegria.

Ele disse que os leitores veriam que, por trás das minhas palavras, há um cavalheiro com um desejo genuíno de compartilhar conhecimento desenvolvido e cultivado ao longo dos séculos (embora nossa Ordem só aceitasse o desafio em meados do século passado). e que eu apreciei, embora eu nunca reivindicasse ser um cavalheiro.

Espero que a magia seja mais importante que a minha personalidade.

Eu estava convencido de escrever um parágrafo na primeira página, promovendo o potencial e os detalhes das principais potências neste livro. Foi-me dito que sem essa informação, nenhum leitor continuaria a ler.

Christopher também questionou meu uso da palavra "oculto" no título, porque sugere que os demônios foram deliberadamente escondidos por algum templo grande e secreto.

Insisto no uso dessa palavra porque os demônios estão escondidos das pessoas comuns e da maioria das pessoas que trabalham com magia.

Para os ocultistas, quando você diz "demônio", eles pensam nos setenta e dois demônios do Ars Goetia.

Outros trabalham com demônios de grimórios como Grimórium Verum, como descrito anteriormente.

Resultados podem ser obtidos com tais demônios sob certas circunstâncias, mas com Goetia especialmente, o nível de turvação de egrégoras é alto. (Se você quer saber os verdadeiros nomes e origens dos setenta e dois demônios de Goetia, você precisa estudar extensivamente, e você descobrirá que as listas populares da internet são baseadas principalmente nas divagações descontroladas e imprecisas de Crowley. final do livro para aqueles com interesse em obter os nomes verdadeiros.)

Muitos dos demônios descritos aqui aparecem em dicionários e enciclopédias demoníacas, e muitos não.

No texto original que usamos, há erros, com alguns nomes sendo misturados, cortados e corrompidos.

Suas origens incluem línguas tão diversas quanto o hebraico, o árabe, o copta, o caldeu e o grego.

Muito do nosso trabalho envolveu contato direto com os quatro Reis Demônios, que revelaram os nomes e poderes dos verdadeiros demônios para nós, com o tempo e com cautela.

Esses nomes e poderes serão compartilhados com você.

O que determinamos e passamos a conhecer como verdade foi confirmado pela pesquisa acadêmica nos últimos anos, que quase inteiramente concorda com o nosso trabalho.

As fontes primárias, anteriormente perdidas (ou ocultas), trouxeram luz e confirmação a tudo o que descobrimos.

Os detalhes deste trabalho serão abordados em breve.

Esses demônios estão escondidos do público, e o método de trabalhar com eles é em grande parte desconhecido.

Como muitos autores modernos, tenho o prazer de dizer que nossos trabalhos, embora baseados em certas ramificações da magia cerimonial, não exigem a cerimônia.

Você não será chamado para desfilar em um manto de arminho, acenando uma varinha flamejante de avelã.

O que você será chamado a fazer é trazer todo o seu foco para a magia da invocação.

Há alguma facilidade para ser encontrada com esta magia e sua prática.

Não há palavras hebraicas para aprender e nem cerimônias grandiosas.

Você não será obrigado a lançar um círculo, banir, limpar ou confessar.

Você não liga os espíritos em uma agonia de submissão, mas chama-os para executar as tarefas que eles estão dispostos e destinados a executar.

Quando seu desejo é claro, os demônios prosperam em seu desejo e sua existência é glorificada, dando-lhe o que você pede.

Tudo o que eu disse é verdade, mas não vou medir palavras.

Este livro não é para os totalmente ignorantes, ignorantes ou tolos incapazes de se concentrar, e manter sua mente em um assunto por tempo suficiente para entender o que está sendo revelado.

Coloque apenas o mínimo esforço em aprender esse processo e você não terá sucesso.

Comprometa-se a trabalhar tanto quanto for necessário e a magia responderá.

Se o pensamento de tal esforço o fizer estremecer, acomode-se com seu telefone e distraia-se com algo menos valioso.

O nível de compromisso e concentração exigido de você é totalmente trivial comparado ao esforço que você colocar em atividades comuns, lutas diárias, discussões mesquinhas e debates.

Acredito que as pessoas se esforcem mais em disputas on-line do que colocam em suas práticas mágicas.

Se você quiser ter sucesso, isso tem que mudar. Encontre o espaço para conhecer sua mente.

Estatisticamente falando, é provável que você tenha sido envenenado pela cultura baseada em dispositivo que o viciou em folhear mensagens on-line, imagens e outras distrações superficiais.

Posso assegurar-lhes que, se você continuar com o vício, permanecerá distante da magia.

A Ordem das Faces Reveladas está longe de ser um sombrio coletivo de idosos que passam o tempo analisando livros. Vivemos no mundo moderno, entregando-se aos prazeres, mas não seremos encantados em sermos escravos de algumas das tentações mais destrutivas.

Nosso propósito é desfrutar a vida, satisfazer o eu de maneira profunda e nutritiva, e isso significa resistir a algumas das ofertas deste mundo.

Muitos deles são desumanizantes e afastam você da própria experiência da vida que é essencial para o empoderamento mágico.

Concentração, imaginação e as faculdades da visão interior são todas sufocadas pelo ataque de estímulos externos.

Se seus ouvidos estão conectados com música, seus olhos cheios de fotografias e filmes, e sua mente crivada de milhares de fatos e opiniões sem sentido, você não progredirá.

Eu descrevo uma vida ascética onde você é banido do Facebook, iPhones e outras delícias, forçado a usar uma camisa de cabelo e se levantar de madrugada?

Posso garantir que eu vivo com luxo e uso o Facebook todos os dias para manter contato com a família no exterior.

Eu gosto de um monte de curiosidades ocasionais.

Não vou, no entanto, deixar que isso se torne um substituto para o silêncio, a paciência e o momento.

Disseram-me que algumas pessoas vivem suas vidas como se estivessem preparando posts nas mídias sociais.

Quando você se torna tão profundamente viciado em mídia social, você não tem uma experiência, mas experimenta o momento como se fosse o seu próximo post.

Quando algo está acontecendo, você planeja seu post.

Você contempla como pronunciá-lo, em vez de ter a experiência.

Este ato de gravação é o oposto da experiência, e a experiência é a sua porta para a magia.

Se você tem idade suficiente para olhar para trás para um tempo antes de tais dispositivos existirem, examine quanto da sua vida interior foi perdida para a distração.

Antes que esses dispositivos existissem, você sonhava e admirava, e lia, pensava, refletia e experimentava mais o mundo?

Você prefere ver outra fotografia do almoço de alguém ou passar algum tempo preparando o almoço para você, presente no momento da criação?

Se você é jovem demais para se lembrar de um tempo antes da era do dispositivo, eu o desafio a quebrar seu vício por alguns dias e ver o que acontece quando você conquista os sintomas iniciais da abstinência.

Você deve ser sábio o suficiente para saber que isso requer algum tempo.

A retirada pode durar dias ou semanas, mas quando você se encontra em paz com o lugar em que está no mundo, olhando para o seu entorno, em vez de olhar para uma tela, sua imaginação tem alguma chance de se recuperar.

Eu ouvi muitos gemidos daqueles que dizem que são incapazes de visualizar. Isso não é senão uma mentira para o eu.

Toda criança sabe como sonhar acordada, e embora a habilidade possa ser perdida, sonhar acordado é uma habilidade que você pode recuperar se der ao seu cérebro um momento de descanso da estimulação persistente de imagens, ruídos e ideias.

Leia esta passagem da prosa básica. "À tarde, ele subiu a montanha e, ao chegar ao cume, viu a lua afundando abaixo do oceano em direção ao oeste." Você tem ideia do que aconteceu?

Se você acha que nosso herói passou a tarde dirigindo por uma cidade, você tem um problema.

Se você sabe disso nosso herói subiu a montanha e se você sabe o que ele viu, isso é visualização.

Você procura nada mais do que uma compreensão das palavras. Não há glória em imaginar visões mais claramente do que outra pessoa.

Você pode ver a montanha, o rosto do herói, sentindo a temperatura, os aromas e outras delícias sensoriais que não estavam no texto.

Você pode não ver nada, apenas saber o que aconteceu e o que foi visto e entendido. Você sabe que ele viu a lua.

Se você pode ler, pode visualizar e não há necessidade de desenvolvimento adicional de sua imaginação ou preocupação que você não tenha a capacidade de imaginar.

Qualquer habilidade que você tenha, no entanto, será sufocada se você encher seu cérebro com imagens e ideias que são mais distrações do que profundidade, e é por isso que eu advirto contra o vício de folhear imagens externas fáceis.

As imagens em sua mente são mais prováveis de serem visuais quando contêm arquétipos ou significados, e as imagens de nossa magia farão o trabalho para você, porque funciona com esses arquétipos.

Se você é instruído a imaginar e não pode ver nada, então ler as palavras será um esforço suficiente de sua parte para se envolver com a magia.

## O caminho

Os rituais deste livro usam a imaginação, não para inventar demônios ou criá-los como aparições, mas como uma maneira de ver além do comum.

A imaginação é a ferramenta do mago tanto quanto a de um arquiteto.

Existem alguns arquitetos que criam uma carreira sem muita imaginação e conseguem fazer mais do que um salário digno, confiando na cultura da média.

Desafio-o a envolver-se com a sua imaginação, não importa quão estragada possa ser, e ponha de lado todas as alegações de que sua imaginação não é clara e brilhante o suficiente para a magia.

Se você é propenso a ser excessivamente imaginativo, eu desafio você a reinar em suas fantasias e ver apenas o que é produzido pelo ritual.

Sei que, se você se permitir confiar no método descrito, descobrirá que sua imaginação é uma ferramenta mais potente do que qualquer graal, poção ou pedra filosofal.

Acredita-se pelos seguidores das obras de Carl Jung e outros, que os seres humanos têm, seja literal ou figurativamente, um inconsciente coletivo.

O próprio Jung ficou surpreso ao descobrir que essa mente compartilhada estava modelada com imagens que eram espirituais e universais por natureza.

Durante seus experimentos com a Active Imagination, ele descobriu arquétipos que pareciam ser universais.

Dada a gama imensamente ampla de interpretações de símbolos, especialmente quando relacionadas à vida pessoal e à experiência de um indivíduo, parece uma ficção sugerir que quaisquer símbolos cruzam culturas, mas é isso que foi encontrado.

Jung quase foi descartado como um místico agora, ao invés de um cientista, mas sua influência na nossa compreensão do simbolismo é importante.

Embora cada cultura tenha imagens inteiramente próprias, existem imagens arquetípicas que parecem estar incorporadas aos humanos.

Para os ocultistas, isso é algo que foi descoberto independentemente da obra psicanalítica de Jung, mas você pode descobrir que se ler os trabalhos mais loucos de Jung, como O Livro Vermelho, suas palavras não são como um manual freudiano de terapia, mas textos esotéricos.

Isso não é coincidência, porque Jung estava, acredito, tocando no poder de certas imagens que têm efeitos sobre nós que vão além do que está obviamente contido na imagem.

Uma única imagem pode desencadear uma sequência de eventos que de outra forma não teriam ocorrido.

É quase como se uma imagem fosse um feitiço ou um ritual em si.

Quando retratado em condições particulares, uma imagem se torna um ritual.

Reunindo uma série de imagens e trabalhando com elas em ordem, quase como contar uma história, você executa uma poderosa série de transferências através da realidade.

Pode até ser dito que toda magia é uma tentativa de conseguir isso.

Mesmo um modesto feitiço que atrai uma deusa é mais parecido com um poema, repleto de imagens que refletem as crenças em relação à dita deusa.

Um chamado aos anjos em um ritual cerimonial pode ser ocupado com nomes obscuros de deus, mas frequentemente contém imagens arquetípicas que sancionam o trabalho.

Devo dizer aqui que, quando digo a palavra "arquetipo", estou indo além do conceito de Jung de dar uma espiada no inconsciente coletivo. Como ocultistas, acreditamos que existem imagens que transcendem todas as fronteiras humanas, poderosas o suficiente para serem, em si e por si mesmas, mágicas.

Estas imagens são o seu método para entrar em magia, e com uma série de imagens em sua mente, você pode decretar a magia mais poderosa.

As imagens fornecem a capacidade de abrir uma porta para trabalhar com os grandes demônios.

Pode parecer muito simplista sugerir que situações imaginadas podem criar magia, mas é a combinação de imagens escolhidas que gera o efeito.

Para ilustrar, deixe-me pegar algumas das imagens usadas em rituais ocultos e realizar uma dissecação leve.

O trigo, a colheita de ouro da vida, é frequentemente descrito em rituais, e você é dito para ver a si mesmo andando por campos de trigo brilhante.

Como na maioria das imagens, há mais nisso do que a representação óbvia de se mover através de uma fonte de vida e luz.

O trigo é totalmente fraco. Descrito em muitos escritos religiosos como uma fonte dourada de sustento, na realidade, o trigo é uma cultura que é propensa a doenças.

Seu corpo patético se deforma com uma simples mudança no clima.

Quando um raio atinge, todo um campo queimarás.

O trigo é facilmente pisoteado.

Quando sobrevive, o trigo é esmagado pelo mero esforço e transformado em pó comestível.

Uma erva que foi explorada para ganho e consumo, o trigo é um nada trivial.

Quando você conhece a imagem subjacente que é importante para os ocultistas, a imagem de caminhar pelo trigo torna-se completamente diferente.

Você não caminha por um campo de trigo em transe enquanto se sente em harmonia com a natureza, mas marcha como alguém que tem poder sobre essa fraca colheita.

Todas essas associações com imagens são completamente subconscientes, mas são agitadas pelo arranjo e apresentação das imagens.

Se for dito para imaginar o trigo, você pode ser enganado por sua aparência superficial de bondade resplandecente e saudável.

Se lhe disserem para atravessar o trigo e pisoteá-lo, a imagem terá um efeito diferente.

Seu propósito não é decifrar os símbolos em um trabalho descrito (embora, se você tiver muitos anos e uma curiosidade suficiente, você possa fazê-lo), mas é experimentar as imagens, em sequência, e deixá-las trabalhar com magia através de você.

O trabalho é essencialmente sem esforço porque funciona com sua conexão com o inconsciente coletivo.

O que sua mente consciente pode nunca conhecer, seu inconsciente já sabe, e isso dá poder às imagens da magia.

Se você leu muito sobre ocultismo, pode saber que uma série de imagens poderosas conectadas dessa maneira às vezes pode ser chamada de Pathworking<sup>1</sup>.

Quando o movimento New Age se tornou uma parte notável da cultura popular, durante os anos 1970 e de forma mais descarada e comercial durante a década de 1980, surgiram alguns livros sobre o Pathworking.

A técnica consistia em imaginar uma história em que você participou, viajando por terras estranhas e fantasiosas.

Você pode, por exemplo, ser instruído a fazer uma peregrinação mental para obter visões ou mudanças pessoais.

---

<sup>1</sup> É um caminho de autoconhecimento que conduz à expansão da consciência possibilitando maior qualidade nas relações.

Para os ocultistas que haviam testemunhado os dramas associados às revelações dos métodos secretos de Pathworking utilizados por Ordens mágicas infames (ou mesmo para aqueles que tinham apenas ouvido falar desses dramas), décadas antes, tal bunkum da Nova Era era um insulto à grande magia que ela imita fracamente.

Nos tempos antigos, o Pathworking era um método empregado por certos ocultistas para percorrer os caminhos da Árvore da Vida mentalmente.

Foi considerado um ato de maior sigilo e perigo potencial.

Se você não tem nenhum conceito de A Árvore da Vida ou o que significa andar nos trinta e dois Caminhos, considere-se afortunado por ter poupado algum tempo valioso.

Independentemente disso, na época, o Pathworking era considerado uma das grandes e secretas chaves.

Quando as pessoas dizem que o Pathworking foi falado em "sussurros abafados", isso é inquestionavelmente verdadeiro.

Em muitas formas desta magia que subsequentemente surgiram das Ordens cerimoniais, um líder oraria um Pathworking como uma história, enquanto os sujeitos ouviam e imaginavam.

Esse trabalho em grupo foi mantido em segredo por muitos anos.

No entanto, como em muitos assuntos, o tempo dá uma grande perspectiva.

Quando os segredos do Pathworking foram tornados públicos, o público não deu a mínima, e muitos ocultistas marginais ficaram desapontados com trabalhos que, agora eles foram revelados, pareciam ser triviais e desatualizados.

Alguns ocultistas experimentais tomaram nota dos aspectos mais potentes do método e adaptaram as técnicas para escrever seus livros da Nova Era.

Com o passar dos anos, foi revelado pela pesquisa acadêmica e pela discussão aberta que o Pathworking não foi criado por essas ordens secretas infames.

Veio de tempos muito anteriores, e o método usado para percorrer os caminhos da Árvore da Vida foi uma corrupção moderna de uma técnica antiga.

Muitas versões da técnica Pathworking foram recontadas por antropólogos ao longo de inúmeras eras e culturas.

Mais uma vez, a suposição de que um pequeno grupo de classe alta

Os londrinos acreditavam que os grandes segredos da magia eram revelados como falsidade.

Pathworking não é uma técnica que pertence a uma ordem, e devemos admitir que é uma grande ironia que o que foi mostrado em alguns desses livros da New Age, embora em grande parte ineficaz, possa ter sido mais próximo das técnicas encontradas em todo o mundo nas culturas mágicas. de uma rica variedade de sociedades.

Não há tempo, espaço ou motivação suficiente para eu explorar isso, exceto dizer que aplicar a imaginação ao ato de fazer uma peregrinação mental tem sido uma parte da magia por tanto tempo quanto a magia existiu.

Faço esta declaração sabendo que nossa grande amiga, a internet, terá muitas outras ideias, e novamente, eu diria que se você quiser fazer sua pesquisa, faça-a através dos trabalhos de autores respeitados, não de tagarelas de sites.

Minha experiência de Pathworking foi inicialmente decepcionante.

Tive a sorte de participar de um ritual em grupo, liderado por um ocultista razoavelmente renomado, e a decepção que ganhei com a experiência (ao longo de vários meses) quase me fez desconsiderar a técnica como exagerada em importância.

Essa perspectiva era inestimável porque significava que eu não valorizava o relacionamento entre líder e aluno.

Pathworking, descobri, é algo que funciona melhor quando trabalhado por um praticante solitário.

Foi com algum embaraço que usei os métodos daqueles livros de Nova Era denegridos para explorar mais a técnica mágica. Isso deixou minha mente aberta, de modo que, quando dediquei muitos anos da minha vida à decodificação dos segredos dos grimórios, pude reconhecer aqueles lugares raros em que o Pathworking estava sendo aludido.

Não posso afirmar que a técnica para contato demoníaco revelada por este livro é minha ou mesmo a da Ordem das Faces Reveladas, mas direi que contribuimos para sua redescoberta e o aprimoramento de uma técnica que ecoa e ressoa através da magia moderna.

Sua estrutura é revelada nos documentos originais (discutidos mais adiante) e nosso propósito era discernir uma maneira de trabalhar esse método para ajudar na comunicação com os demônios.

Pathworking é uma forma de jornada mental que é a maneira mais rápida e eficaz de contatar os grandes reis Demônios e seus subordinados.

Não é um exercício de fantasia, mas a mais pura magia, e contando uma história visual a si mesmo, você se conecta com os demônios de uma maneira que é real como qualquer evocação elaborada.

Eu lhe pedi para ser cético, e tenho certeza de que, se você tiver alguma experiência de magia, sentirá que minha sugestão é fraca.

Faria mais sentido ter palavras de poder, círculos de magia, velas ungidas, iniciações e admissão.

Eu vou dizer que isso é como a diferença entre ler um livro e tocar uma peça.

Você pode entender uma história lendo um livro. Vê-lo realizado no palco pode produzir um profundo senso de drama para você, mas não é necessário. Você só precisa da história.

O trabalho em caminhos não é uma maneira de enganar a si mesmo, mas usa arquétipos e imagens mágicas que são tão potentes, sua mente não conseguirá resistir a elas e, ao tomar esses caminhos, somente em sua mente, uma conexão mágica será feita ao seu demônio escolhido.

Quando descrito claramente, isso significa que você imagina ou lê uma descrição de uma série de imagens, nas quais você é levado a um lugar onde o demônio habita.

A jornada é colorida com imagens que são as chaves e portas da magia.

Parece simples demais para ser real ou eficaz e é verdade que alguma perseverança com a técnica pode ser necessária antes que você ceda completamente e abaixe as barreiras que a tornam efetiva, mas é a maneira mais poderosa de fazer contato demoníaco, sem perigo de ser possuído, obcecado, influenciado ou coagido.

Os demônios são chamados de uma forma agradável para eles, com uma estrutura que os compele a trabalhar com você, porque eles foram abordados da maneira correta.

Longe de querer prejudicar, os demônios desejam expressar sua realidade e só podem fazê-lo quando chamados pelo desejo humano.

Quando abordado com as imagens secretas que lhe dão acesso aos seus poderes, os demônios nunca se rebelarão.

Os Pathworkings deste livro foram obtidos decodificando os grimórios e suas imagens ocultas, confirmando nossas descobertas através da comunicação direta com os demônios.

Não há melhor maneira de obter magia do que através de contato direto.

Tal trabalho, quando se torna possível, supera todos os textos conhecidos.

Experiências posteriores mostraram que esses Pathworkings são um método genuíno para obter contato que pode ser usado por qualquer pessoa.

A imaginação humana é poderosa o suficiente para motivar as pessoas a construir cidades e a ir em busca de missões, mas posso assegurar-lhes que sua imaginação, ainda que suprimida, é quase infinitamente engenhosa e capaz de fazer maravilhas.

Para provar isso, tudo o que você precisa fazer é ler uma pequena peça de ficção e depois analisar o que se passa em seu cérebro.

Você é livre para experimentar este experimento, mas, para poupar o esforço, mostrarei o que se passa na mente de uma pessoa lendo ficção.

Quando você lê ficção, você não recebe uma série linear de imagens que fazem sentido imediato.

Em vez disso, você recebe informações fragmentadas que são continuamente reavaliadas e atualizadas para criar uma impressão coerente da cena.

Este é um poder surpreendente do cérebro para criar e destruir gradualmente, deixando para trás imagens falsas e mantendo apenas aquelas que se aplicam. Leia a seguinte passagem.

‘Ele abriu a porta e o quarto tinha um brilho rosado, como se fosse iluminado por uma lâmpada vermelha.

Ele viu uma claraboia no teto, manchada de vermelho.

Não havia lâmpada, apenas a luz da claraboia imunda.

As paredes eram de concreto, mas restavam vestígios de papel de parede florido, como se alguém tivesse limpado essa sala subterrânea apressadamente.

O chão não tinha carpete, só terra. No canto mais distante, uma poltrona, e amarrada ali o que parecia ser uma mulher, embora fosse difícil dizer a essa luz.

Cabelos loiros saíram de uma bolsa de veludo preto sobre a cabeça dela.

Agora você tem uma imagem clara da cena, mas apenas porque seu cérebro construiu essa cena enquanto lia, descartando o que era desnecessário.

Quando você é informado pela primeira vez que a sala parece estar iluminada por uma lâmpada vermelha, você pode ter imaginado uma lâmpada vermelha.

Quando você é dito que não há lâmpada, mas uma claraboia vermelha, você descarta a imagem anterior.

Esse processo continua, com detalhes sendo adicionados e removidos.

Você não foi informado de que a sala estava no subsolo, mas uma vez que você sabe disso, sua impressão da sala muda. Você não sabe que

há uma poltrona com uma mulher até o final do parágrafo, mas, a essa altura, você remontou a cena em sua mente.

Você chega para imaginar o herói entrando nessa sala de banho vermelho, vendo uma mulher loira com uma bolsa na cabeça, amarrada em uma poltrona.

Se você tivesse parado de ler no meio, não haveria cadeira, nem mulher, apenas uma sala avermelhada.

Se você parasse de ler pouco antes do final, não teria ideia de que o cabelo dela era loiro.

Escritores de ficção apresentam imagens importantes umas sobre as outras, o mais rápido possível.

Se você ler uma cena como a que está acima, e então o parágrafo terminar com "O homem pálido, que esteve lá o tempo todo, ficou imóvel, com a faca na mão", você se sentiria confuso ou trapaceado.

Não faria sentido. Escritores de ficção criam suas obras para que o cérebro possa sobre manter-se, sem novas informações se sentindo incongruentes.

Eles permitem que o cérebro re-imagine a cena à medida que descobrimos mais, e isso acontece sem a nossa consciência das mudanças, exclusões e elaboração da cena.

Tudo o que vemos é a história e a cena concluída.

Ao recordar essa cena, nunca nos lembramos dos erros que cometemos no começo.

Lembramos a imagem completa e coerente que foi formada no final da descrição.

Essa capacidade do cérebro de formar uma imagem coerente a partir de imagens que não são todas apresentadas de uma só vez é notável e muito distante do que é experimentado quando se olha para uma pintura ou se assiste a um filme.

É por isso que você ouvirá todos, psicólogos e ocultistas e artistas e profissionais de marketing criativos, relatam que a leitura de ficção é um exercício essencial para a mente.

A ficção é a substância material que fertiliza a mente e dá espaço para o crescimento de novas ideias. Longe de ser um lugar onde você se diverte com as imagens e ideias do outro, é um local de desova para suas habilidades imaginativas.

Quanto maior a qualidade da ficção, mais refinados são os resultados, mas até mesmo histórias de detetive e romances exercem sua imaginação.

Qualquer ficção requer que você imagine uma série de eventos, com a manipulação descrita acima ocorrendo em tempo real, conforme você lê. Isso desenvolve sua capacidade de usar a imaginação de maneira criativa e mágica.

Se você quer desenvolver suas habilidades como ocultista, leia ficção.

Sabendo disso, no entanto, embarcamos em uma série de experimentos destinados a expor as falhas ou desafios do Pathworking.

Para resumir esta história, direi que descobrimos que uma das coisas mais difíceis de imaginar é uma jornada direta e sem marcos.

Isto é, se lhe disserem que deve andar por uma caverna ou túnel, isso é muito mais exigente do que dizer que deve passar por uma mesa, depois por um gato numa cadeira e depois por uma águia. em uma jaula.

Você pode ver como isso funciona.

Quando há marcos da simbologia, é fácil imaginar.

Quando você recebe uma noção vaga do que acontece, como em uma caverna, não há nada que dirija a imaginação e nenhum lugar para ancorar ou desenvolver as imagens.

Infelizmente, a maioria dos Pathworking é baseada nesta ideia de viajar de um lugar para outro, muitas vezes passando por longos corredores ou túneis e abrindo portas para ver o que está do outro lado.

Entradas são um problema para a imaginação.

Em muitos rituais, é dito a você para imaginar uma porta e ver o que você vê do outro lado.

A maioria das pessoas não vê nada e por que deveriam?

Se você estivesse lendo ficção, você seria informado do que estava do outro lado, e você imaginaria isso como descrito.

No ocultismo, às vezes é uma exigência que se permita que as imagens surjam por si mesmas, do nada, e isso se aplica também ao nosso trabalho, mas as portas, caminhando pelos campos e outras imagens de movimento, trazem resistência.

Estas viagens e telas em branco são extremamente difíceis de imaginar e trabalhar.

A solução que encontramos foi apresentar imagens que sugerem a transformação de um lugar ou estado em outro, sem trabalhar sobre a jornada em si.

Para ilustrar, imagine um Pathworking que exige que você se veja de pé sobre uma planície rochosa, mas então, ao caminhar em direção às montanhas, você vê uma árvore ao longe, e quando você chega à árvore,

vê que seus galhos estão pingando de ouro derretido. Isso é algo difícil de imaginar porque, ao ler essa descrição, você sabe o final antes de chegar lá.

Quando você está em pé na planície rochosa, em sua mente, você já tem a imagem da árvore pingando de metal em sua mente, e então você já está lá.

Quando você mentalmente viaja em direção à árvore em sua imaginação, seu cérebro faz a mesma coisa quando você está lendo ficção; preenche os espaços em branco, pulando para trás e para frente no tempo para criar uma cena coerente.

O que você consegue então não é uma jornada ou uma sequência, mas uma impressão de uma cena.

Isso não é eficaz o suficiente para criar um evento mágico.

Ao ler ficção, o processo é sem esforço e útil, mas quando Pathworking pode fazer o processo parecer errado se você de repente achar que você já está na árvore, e então você ainda está viajando em direção a ele, e então tenta se ver se aproximando, mas você já tem uma imagem clara da árvore e chegou.

A maioria das pessoas acha que o Pathworking é estressante não porque lhes falta imaginação, mas porque seu cérebro cria uma cena e não uma jornada.

Descobrimos que era muito mais fácil fazer declarações de imagens em série, da seguinte forma:

Você está em um deserto cheio de pedras.

Existem montanhas no horizonte.

Você está na base das montanhas. Lá, uma árvore negra, sua casca queimada.

A prata escorre dos botões verdes da árvore.

Metal líquido corre galhos e galhos, endurecendo ao redor das raízes como gelo cintilante.

Neste exemplo, nenhuma jornada é descrita. Não há necessidade de imaginar passar de um lugar para outro.

Os Pathworkings neste livro são na sua maioria menos detalhados do que o acima.

Se você puder imaginar essas imagens, ou apenas entender o que elas significam ao lê-las, a magia funcionará.

Os filmes de estrada, em que dois personagens passam a maior parte do filme dirigindo e conversando, são populares porque não mostram os personagens em movimento.

Os personagens ficam no mesmo lugar na tela, em seus assentos, enquanto a paisagem ao redor deles muda.

Isso é fácil de assistir. É muito mais difícil ver alguém andando de um lugar para outro e na verdade, os cineastas frequentemente evitam isso, mostrando apenas os primeiros passos e, em seguida, cortando ou desbastando para o próximo local.

As jornadas estão implícitas, cortando de uma imagem para outra. Este é o processo que escolhemos usar em magia.

Uma jornada não precisa ser experimentada a cada passo do caminho, e um Pathworking mais efetivo ocorre se as conexões forem encurtadas, e você desvanece de um local ou imagem para outro.

Na prática, isso significa que você só precisa ler as imagens, sem se preocupar com os detalhes de seu conteúdo e significado, ou com suas conexões.

Assim, o trabalho em caminhos foi simplificado a ponto de poder ser realizado com extrema facilidade, mesmo por aqueles que afirmam não ter imaginação e até mesmo por aqueles que não têm capacidade de visualizar.

Você notará que as imagens do Pathworkings se sobrepõem às vezes, com vários demônios compartilhando imagens iguais ou semelhantes.

No Pathworking é idêntico a qualquer outro, no entanto, e se apenas um detalhe é diferente, isso é suficiente para levá-lo ao demônio correto.

Os sábios entre vocês se perguntarão sobre as armadilhas da repetição.

Se você trabalhou essas imagens uma vez, já conhece o ponto final.

Você sabe que você acaba na árvore, então você não está exatamente com o mesmo problema, com o cérebro criando uma cena geral com todas as imagens de uma só vez?

Descobrimos que este não é o caso.

Ao apresentar cada imagem, você pode se concentrar nessa imagem e, embora tenha uma vaga noção de para onde está indo no Pathworking, você terá concentração e foco suficientes para permanecer com a imagem atualmente sendo chamada à sua mente.

Você não é obrigado a permanecer nesses estados imaginários e, portanto, a repetição não enfraquece ou interrompe esse sistema.

Isso ainda nos deixa com o problema de portas e espaços vazios.

Mesmo em nosso método, chega um momento em que lhe é dito para deixar espaço para o demônio se juntar a você.

Descobrimos que a maneira mais eficaz de fazer isso é se concentrar mais nos sentimentos somáticos do que no visual.

Na evocação clássica, esforço extremo é colocado em fazer com que um demônio apareça diante de você, seja na sala em que você está, em um espelho preto, ou em um cristal ou outra superfície refletora escura.

Essas evocações visuais são tão extenuantes porque são cheias de medo, resistência e são de natureza conflituosa.

Assista a dois líderes empresariais se encontrarem (ou Líderes Mundiais), e eles ficarão cara a cara, apertando as mãos, até que o momento relaxe e eles se movam para ficar lado a lado, olhando um para o outro.

A reunião inicial não é de confronto, porque é facilitada pelo protocolo, mas se eles permanecessem cara a cara por muito tempo, seria um confronto.

O momento de relaxamento é vital.

Na evocação, você chama um demônio para aparecer diante de você, sem a facilidade do protocolo, e não há como se afastar ou ser libertado, e isso é de fato um confronto.

Pode transmitir resistência de si mesmo e despertá-lo dentro do demônio.

De pé diante de alguém é intimidante, seja para si ou para o outro, e contato visual direto é confronto.

É uma reminiscência de dois bandidos bêbados, enfrentando antes do primeiro soco é lançado.

Também pode levar ao problema oposto, quando você está tão confrontado, sente a necessidade de se curvar, submeter-se ou ceder ao demônio.

A evocação visual direta tem valor, mas não é necessária.

Muitos que se esforçam para ver os demônios estão realmente aterrorizados com a aparência potencial do demônio e resistem a ele, consciente ou inconscientemente.

Muitas evocações "bem-sucedidas" são obscurecidas e diminuídas pelo medo.

Do ponto de vista do demônio, para coloquializar um pouco o assunto, é semelhante a perguntar a alguém que você acabou de conhecer para se despir.

Você está chamando um demônio, que se esconde atrás de muitas camadas de disfarce e subterfúgios, para ser revelado na íntegra.

Não é algo que eles estão sempre dispostos a fazer ao serem solicitados a fazê-lo.

Embora os nomes "sagrados" possam obrigar os demônios a aparecer dessa maneira, mesmo forçando-os a modificar sua aparência

para ser "mais bonita", é muito melhor evitar essa dicotomia confrontacional.

Em vez de tentar arrastar o demônio diante de você, como um servo ou escravo, você pode ficar ao seu lado, onde há um sentimento de confiança e poder compartilhados.

O que eu disse aqui é alegórico, mas deve ilustrar por que a evocação visual direta de um demônio é muitas vezes tão difícil, e a alternativa traz facilidade.

É muito mais fácil imaginar um demônio ao seu lado. Talvez seja ainda mais fácil imaginar um demônio atrás de você, mas isso eu não recomendo, pois pode levar ao medo e às emoções que não pertencem ao processo.

Em nossos Pathworkings, então, você será levado a momentos em que você está no lugar onde o demônio reside, e é então fácil saber que o demônio está ao seu lado.

Tirando a pressão da exigência visual do trabalho, é muito mais provável que você sinta a presença do demônio do que se estivesse tentando conjurar uma imagem à sua frente.

A magia é cheia de ironia, e é outra deliciosa ironia que, ao renunciar à necessidade de ver um demônio, é mais provável que você veja um demônio.

Embora você trabalhe apenas com sua imaginação, você não está criando fantasias imaginárias, mas recriando realidades onde os demônios residem.

Você pode ver, sentir ou conhecê-los.

A extensão em que você é capaz de ver ou sentir o demônio tem pouca influência no trabalho que você faz com esse demônio. Pathworking é uma maneira de invocar o demônio, e então você deve trabalhar com seus pontos fortes e atributos para produzir o resultado desejado.

O demônio obedecerá porque tem um forte desejo de realizar seu potencial e manifestar seus poderes no mundo.

O que começa na sua imaginação pode desbloquear magias que rasgam o tecido da existência.

Em palavras menos dramáticas, isso significa que você terá o que deseja se for sábio o suficiente para saber o que quer e escolher os demônios que podem trazer a mudança.

O que se segue lhe dará mais detalhes sobre a natureza desses trabalhos, guiando você através deste processo, para que você convoque com propósito e lucidez, para obter os resultados que você procura.

## A fonte demoníaca

Nossas técnicas, conforme reveladas neste livro, não vêm de nenhuma fonte tão recente quanto o Grimorium Verum, mencionado anteriormente, mas de um livro muito mais antigo. Refleti sobre o Grimorium Verum apenas para ilustrar como as fontes mais corruptas são vistas como verdade e são mal utilizadas pelos pouco instruídos.

Pode ser uma surpresa que os demônios com quem trabalhamos sejam provenientes de um livro chamado O Livro de Abramelin. É conhecido como Abramelin o mago.

Quando existem textos mais antigos que Abramelin - textos que fazem referência direta à existência de Lúcifer, como os mencionados anteriormente - por que não usá-los para desenvolver nossa magia?

Infelizmente, eles são todos incompletos e não contêm métodos mágicos ou listas verdadeiras de demônios.

Embora esses textos realmente contribuíssem para nosso conhecimento geral e pesquisa sobre Lúcifer, Abramelin era a luz orientadora.

Nós lemos tudo, consideramos tudo e usamos o que importava.

Você pode ter ouvido que a Abramelin é mais amplamente usada como um manual de instruções para contatar seu Sagrado Anjo Guardião.

É considerado como um texto religioso. Embora liste demônios, não é geralmente considerado um grimório demoníaco.

Este é um caso perfeito de um grande segredo escondido à vista de todos.

Eu só posso pedir que você leia o livro (usando a última tradução de George Dehn e Steven Guth) para ver quão sutil e maravilhosamente sua verdadeira intenção é ocultada e então revelada.

Uma leitura básica, feita sem olhar abaixo da superfície, sugere que você deve passar dezoito meses em oração devota a Deus antes de poder chamar o seu Anjo da Guarda e então ligar os demônios para fazer o seu lance.

A verdade é que as instruções religiosas são uma alegoria das técnicas mágicas. Deus não está presente neste trabalho, mas Lúcifer é, e todos os Demônios Ocultos são revelados.

Influenciada em parte por trabalhos anteriores, como Livre des Esperitz e Pseudomonarchia Daemonum, esta não é a fonte mais antiga, mas não é tão corrupta e distorcida quanto os textos posteriores, como Grimorium Verum, que apareceram centenas de anos depois.

Seu conteúdo mais vital vem de fontes ocultas, não totalmente rastreadas, mas voltando ao conhecimento mágico mais antigo.

O livro foi escolhido porque fomos levados a ele.

Nós o abordamos do ponto de vista daqueles que procuraram trabalhar com Lúcifer e outros demônios, e ficaram intrigados desde o início com a inclusão das extensas listas de demônios, e os trabalhos mágicos em um livro considerado como um trabalho "sagrado".

O Abramelin foi escrito por volta de 1400, listando centenas de demônios que são liderados por Lúcifer, sem o uso de quaisquer sigilos.

É evidente que os sigilos foram provavelmente inventados por mãos humanas mais tarde, em uma tentativa de desviar a atenção para um método longe de um que funciona de forma mais eficaz.

O Livro de Abramelin tem sido uma luz orientadora no Ocultismo Ocidental, mas por outras razões que não a nossa, e com o seu significado esquecido pela maioria dos leitores.

Aleister Crowley foi tão tomado pelo conceito do Sagrado Anjo Guardiã que ele simplificou o trabalho de Abramelin em sua própria versão egípcia chamada Liber Samekh, que juntou algumas de suas imagens favoritas com um velho exorcismo e outros detritos ocultos, para criar um ritual que se tornou a pedra angular de sua religião pessoal. Crowley, indubitavelmente o ocultista mais famoso de seu tempo e o nosso, mudou de ideia sobre o que o Anjo da Guarda tinha várias vezes, às vezes acreditando ser o eu superior, e outras vezes sentindo uma entidade além dele mesmo.

Embora essas ideias fossem confusas, vagas e contraditórias, elas têm sido a pedra angular da prática ocultista para centenas de milhares de ocultistas em atividade.

É possível que cada um de nós receba um anjo ao nascer que nos vigia, mas para cada cem almas que alegam ter alcançado o mítico Conhecimento e Conversação do Sagrado Anjo Guardiã, como é tão divertidamente batizado, existem oitenta que mentiram, dezenove. que se enganaram e que enlouqueceu.

O anjo pode estar lá, mas esta operação, na qual você passa dezoito meses almejando por Deus, é melhor usada como uma descrição alegórica da técnica mágica.

Lúcifer e os Demônios Ocultos é a nossa decodificação das técnicas mágicas indispensáveis e os demônios mais poderosos e acessíveis que podem ser extraídos do livro, levando em conta os erros cometidos durante sua criação e tradução, para criar um sistema completo de magia.

Nosso trabalho inicial foi demorado porque o único texto em inglês existente durante a maior parte de nossas vidas foi a tradução de S. L. MacGregor Mathers, que foi retirada de uma tradução razoável de um texto em francês. O volume francês de 1750 que ele usou foi traduzido do alemão original, mas omitiu e distorceu tão severamente o trabalho original que se pergunta quão bêbado ou patético o tradutor deve ter sido.

No entanto, uma tentativa ousada de tradução para o inglês por Mathers em 1893, baseada na tradução incompleta, foi tudo o que tivemos que trabalhar.

Apesar de suas deficiências, manteve o poder e a alegoria.

A mensagem subjacente de magia estava contida em suas páginas.

Nosso trabalho se desenvolveu, mas com buracos abertos. Através de muitos anos de experiência com os demônios, buscamos mais conhecimento do que ficou claro no texto, desenvolvendo um compêndio de demônios e os Pathworkings necessários para sua vocação.

Nosso trabalho se desviava dos Mathers, Abramelin, mas quanto mais se afastava, mais eficazes se tornavam nossos métodos.

Tudo mudou há duas décadas, quando George Dehn compilou uma versão alemã do Abramelin a partir das fontes originais, chamada Buch Abramelin.

Depois de muitos anos trabalhando com uma mera reverberação do trabalho que sabíamos ser verdade, agora tínhamos acesso às informações de que precisávamos.

Até mesmo a Buch Abramelin foi encontrada repleta de erros, e a posterior tradução para o inglês (que surgiu em 2006 de uma colaboração com Steven Guth) também sofreu com esse problema, mas a diferença em qualidade e conteúdo foi suprema quando comparada à Mathers.

Cada questão, dúvida ou intriga que foi deixada em relação a este trabalho, foi agora aberta para nós.

A atualização mais recente do livro apareceu em uma edição de 2015 e, se você optar por usá-lo para um estudo mais aprofundado, esse será o que você deve obter.

A Ordem das Faces Reveladas começou a trabalhar com o que nos foi revelado diretamente pelos demônios, ao lado do que foi revelado dentro do recém-atualizado Abramelin, e finalizamos um sistema completo de magia demoníaca que acreditamos não ter paralelo.

Não confie nisso, mas teste, dê escrutínio e julgar o sistema sobre seus reais efeitos e benefícios.

## O Estado Mágico

Uma dificuldade enfrentada por alguém que tenta magia é a criação de uma atmosfera magicka.

Sem esse senso de magia sendo real e presente no momento, é difícil acreditar que algo está acontecendo.

É um esforço para convencer-se de que a magia está ocorrendo em um cômodo comum em sua casa, fazendo nada mais do que fechar os olhos e fazer uma jornada interior.

Quando você monta um altar, com sigilos abundantes, a luz e a fumaça das velas e do incenso, parece mais um pedaço de teatro mágico.

É mais fácil suspender a descrença nesse estado. Isto é, estou convencido, a razão para a estrutura da maioria da magia ocidental.

Os curativos, mantos, óleos, gestos, palavras, espelhos, triângulos e adagas são apresentados e experimentados como um ato de preparação.

É uma maneira de sentir e acreditar que o iminente experimento mágico é mais sério, sombrio e real do que um mero ato de pensar ou imaginar.

O valor colocado na mistura correta de ervas, pós, palavras mágicas e sigilos levou a uma obsessão por técnicas que criam padrões de valor questionável além de seu conteúdo teatral.

Há ocultistas que não considerariam a realização de um ritual sem antes tomar um banho cerimonial (algo que sempre me divertiu), ou ungi-se com óleo.

Essas distrações não são nem mesmo cegas para esconder algo mais profundo, mas curativos que apoiam o trabalho do inimaginável, enquanto ocultam a natureza da magia.

Mesmo o óleo descrito no Abramelin é inútil, além de colocar você no clima de acreditar em magia.

Se você duvida de mim, saiba que alguns de seus maiores proponentes estavam derramando aquele óleo sobre suas cabeças em rituais, enquanto usavam a receita errada para suas vidas inteiras.

Eles não leram a tradução moderna e precisa fornecida por Dehn. O óleo, tão valorizado por Crowley e outros, era falso.

Você será desafiado por este livro porque não existe tal ladainha.

É fácil acreditar que, se a magia acontece em sua cabeça, então é irreal, mas eu inverteria isso e diria que, porque está em sua cabeça, é a única realidade.

Você pode vestir um altar e fazer oferendas até o amanhecer, mas, a menos que você mude de dentro, dentro de sua mente, no pântano de suas emoções e percepções, nada muda.

Você é desafiado a assumir essa magia em sua forma mais pura.

Se você acha que deve acender uma vela, queimar incenso de sentar-se diante de um altar, pode fazê-lo, mas quanto menos fizer, mais foco você trará para a magia em si.

Eu vi centenas de fotografias on-line que as pessoas imprudentemente compartilham, revelando os detalhes de seus altares, e até mesmo o melhor visual como um canto embaraçoso de um brechó, ou o quarto de uma bruxa adolescente super entusiasmada.

Para esta magia, esqueça os altares.

Eles pertencem a igrejas e cultos. Em vez disso, você se senta no canto da sala, se puder, voltado para fora. Nenhuma direção particular é importante.

Eu me sento em uma poltrona, com as luzes apagadas. Você pode se sentar contra uma parede se isso for confortável.

Você também pode achar que prefere ficar de pé, mas eu não recomendo deitar, pois isso leva a sonhar acordado ao invés de Pathworking. Ajoelhar é muito submisso.

Os Pathworkings são mais facilmente realizados com os olhos fechados, e ainda assim o ato de memorizar um Pathworking inteiro (que lê algo como um poema curto) está além das habilidades da maioria.

Embora a memória seja uma habilidade que tem seu lugar na magia, ler as palavras é mais eficaz do que aprender e mantém um frescor dentro de cada Pathworking.

Eu vi pessoas fazer gravações de áudio do Pathworkings, ou ter outros falar o funcionamento para eles, mas nada disso é necessário e é um fardo para o trabalho.

A técnica é tão fácil quanto ler uma frase e fechar os olhos, imaginar o que acabou de ler e depois ler a próxima frase.

Quando você lê a frase final e imagina essa imagem, você está no lugar onde o demônio reside, e você pode se permitir sentir sua presença.

Você pode escolher ler em voz alta ou ler em silêncio.

Para alguns, apenas o ato de ler gerará as imagens, e não haverá necessidade de pausar e visualizar o que foi dito.

Para outros, será necessário pausar e visualizar o que foi lido.

O método não exige perfeição, e se você for forçado a repetir uma frase até que possa visualizá-la claramente, deve considerá-la uma parte aceitável do processo.

Para cada demônio, você encontrará uma descrição de seu nome, como é mais provável que ele seja pronunciado, com seus poderes e habilidades específicos.

Um Pathworking seguirá estas descrições, e é este Pathworking que você usará.

Os Pathworkings aparecerão como uma simples lista de descrições. Por mais simples que pareçam, essas imagens revelam-se mais do que os fragmentos de poesia quebrada que parecem ser.

Uma explicação completa de tudo o que é necessário para convocar os demônios será entregue no devido tempo, mas agora você tem alguma compreensão de nossos métodos.

Nada que você faça, digamos, cante, promulga, queime ou consuma pode ter tanta influência sobre as franjas maleáveis da realidade sobrenatural quanto o uso da imaginação, e no Pathworking você encontrará (ou gradualmente descobrirá) uma fonte de prática mágica que transcende todos os outros.

## Convenções de Nomenclatura

A discussão anterior sobre fontes estabeleceu que os nomes em nosso livro nem sempre são os mais antigos, embora na maioria dos casos eles sejam.

Cada nome foi finalizado e certificado como eficaz por meio de pesquisa e experiências exaustivas.

Trabalhando para ir além dos erros de Mathers, conseguimos contatar os demônios com clareza suficiente para verificar seus nomes verdadeiros e confirmar nossas suposições usando esses nomes.

Quando a tradução de 2001 de Abramelin foi publicada, confirmou o nosso trabalho, mas também nos levou a fazer alguns ajustes.

O que você encontra aqui é a nossa versão dos nomes baseada na experiência com o trabalho de Abramelin em sua forma mais completa, considerando toda a nossa experiência ao lado de novos conhecimentos e experiência subsequente.

Deve ser lembrado que o autor do livro, Abraham de vermes era um judeu alemão, com amplo conhecimento de hebraico, grego e outras línguas.

Sua formação e idioma nativo terão influenciado a forma como ele relatou os nomes.

Acreditamos que ele não escreveu os nomes letra por letra, mas usou seu conhecimento do som dos nomes para escrever vocalizações que funcionavam em alemão.

Um grau de explicação e elaboração é necessário quando se trata de pronúncia, dada essa interpretação pessoal dos nomes.

Você pode pensar que é uma prática superior ler as palavras como você as vê, e nesse caso você tem o direito de experimentar com tal abordagem, mas as pronúncias são elaboradas aqui para precisão e para explicar nosso conhecimento dos sons de Abrahan de Vermes implicados em seus escritos.

Quando você vê o nome Lúcifer, você sabe como dizer esse nome sem ler uma aproximação fonética como LOO-SIFF-URR. Um nome como o Leviatã pode causar mais confusão. LEV é pronunciado como LEVER ou LEFT? É por isso que incluiremos um esboço de pronúncia para cada nome.

O terceiro demônio é frequentemente listado como satanás, geralmente pronunciado como SAY-TAN ou SAY-TUN. Através da experiência e com base nas origens do nome, acreditamos que Abrahan de vermes estava usando o nome Shahtan, que tem uma pronúncia

completamente diferente. Shahtan é um rei demônio e não o diabo da Bíblia, assim como Lúcifer não é. Acreditamos que o uso da versão mais antiga do nome, amplamente baseada em textos hebraicos, ajuda a romper essa associação com o Diabo.

Quando você invoca Shahtan, você não é sobrecarregado por medos infantis de alguma besta imaginária de chifres.

O quarto rei é Belial, e sem orientação, você pode assumir que este nome é pronunciado BEE-LIE-AL.

Com o conhecimento dos textos originais e uma combinação de fontes alemãs e hebraicas (e nosso envolvimento com o demônio), torna-se claramente claro que BELL-EE-AL é mais preciso.

Não nos esqueçamos, porém, de que trabalhando com nomes imperfeitos por muitos anos, alcançamos grandes maravilhas e, portanto, a pronúncia meticulosa não é obrigatória.

O Pathworking associado ao demônio é de muito maior importância.

Não preciso dizer mais sobre o assunto e acredito que você se lembrará disso quando usar a magia.

O Abramelin lista centenas de demônios, mas alguns não são fáceis de se trabalhar, e outros parecem ser nomes compostos, corrupções ou erros.

Nós não listamos todos os demônios de O Abramelin, porque eles não são todos de uso prático.

Listamos mais de uma centena de Reis Demônios, Duques e seus Servos, com seus poderes, pronúncias corretas e o Pathworking necessário para convocar cada um.

Os demônios listados diferem muito de Mathers e da edição Dehn somente quando nossa experiência com um demônio nos guiou para conhecer o verdadeiro nome. Se você preferir trabalhar com os nomes encontrados em Dehn, as instruções fornecidas para cada demônio funcionarão e você descobrirá que os nomes diferem apenas por uma letra ou som e somente em casos raros.

Alguns dos nomes lhe serão familiares se você já trabalhou com o ocultismo antes, e pode ser um teste para abandonar os preconceitos. Asmodi, para fornecer um único exemplo, é amplamente conhecido como Asmodeus e você pode estar surpreso que o nome é diferente aqui. Quando o nome aparece como Asmodeus em tantos textos, incluindo O Livro de Tobit e O Testamento de Salomão, e até mesmo em alguns pontos da tradução Dehn de Abramelin, por que usaríamos Asmodi? Em todos os

casos, a convenção de nomeação foi guiada pela experiência, feedback e pela qualidade dos resultados obtidos.

Se você nunca leu sobre magia antes, isso não será uma preocupação, mas se você conhece mil nomes de demônios, pode ser necessário usar os nomes aqui com conforto.

A maneira mais previdente de trabalhar com esses materiais é deixar de lado o conhecimento prévio ou a experiência e tentar alcançar os demônios usando os procedimentos dados.

Mesmo que você já tenha convocado Lúcifer, ou qualquer demônio, com sucesso, eu recomendo que você veja como a experiência é díspar e expansiva ao usar os procedimentos entregues pela Ordem dos Rostos Revelados.

Não se deixe sobrecarregar com nomes familiares, convenções e tradições, mas permita-se entrar na magia como se fosse um iniciante.

Um sentimento de admiração e expectativa o levará diretamente para a magia, onde o medo, as dúvidas e as cogitações lógicas impedirão seu progresso.

## Perspectiva dos Demônios

Existem várias categorias de demônios neste sistema, mas não pense que você deve sempre procurar o demônio mais elevado para cada solução.

Se a magia pudesse ser executada com uma brutal falta de sutileza, este livro listaria Lúcifer sozinho.

A questão do ranking é, na maior parte, organizacional. A exceção é que os Reis Demônios e os Duques de Lúcifer têm poderes que são mais abrangentes e transformam vidas.

Isso pode não ser o que você precisa em muitas situações. Você se tornará consciente, ao ler sobre os demônios e seus poderes, que alguns são totalmente inadequados para necessidades menores, e um demônio que se apresenta como menos poderoso pode lhe dar a precisão que você precisa. Você não quebra uma borboleta em uma roda.

### **Os quatro reis demoníacos**

A ordem mais alta abrange os Quatro Reis Demônios, sendo Lúcifer, Leviatã, Shahtan e Belial. Lúcifer é chamado em todos os trabalhos.

### **Os Oito Duques de Lúcifer**

Os Oito Duques de Lúcifer são Astaroth, Asmodi, Oriens, Ariton, Magoth, Belzebu, Paymon e Amaymon.

Os demônios que se seguem podem ser classificados como demônios menores e vêm em três categorias. O primeiro posto de demônios menores funciona sob o governo combinado de Oriens, Paymon, Ariton e Amaymon. Cada um desses demônios inferiores é convocado chamando-o primeiro a Lúcifer, que lhe concederá permissão para realizar os Pathworkings para os duques governantes, a saber, Oriens, Paymon, Ariton e Amaymon, antes de finalmente traçar o caminho para o demônio que os serve.

Esses demônios estão listados aqui:

### **Os Demônios Servos de Oriens, Paymon, Ariton e Amaymon**

Moreh, Frasis, Myrmo, Trapis, Parelit, Obedema, Hasperim, Fasma, Nogah, Ethanim, Melabed, Apolion, Asturel, Hagrion, Liriol, Asorega, Ragaras, Ilekai, Sarasim, Sigis, Iaralos, Ipakol, Balabos, Nalom e Amillis

A próxima classificação funciona sob o governo de dois duques. Para convocar esses demônios, você primeiro convoca Lúcifer, que lhe concede permissão para realizar o Pathworking para os dois Duques governantes, antes de finalmente chamar o demônio menor.

Existem três grupos desse tipo, da seguinte maneira:

**Os Servos Demônios de Astaroth e Asmodi**

Lagiros, Ugalis, Dagulez, Bialod, Ranar, Buriub, Nimalon, Bagalon, Anamalon e Sagarez.

**Os Servos Demoníacos de Asmodi e Magoth**

Kela, Diopes, Magyros, Lamargos e Disolel.

**Os Demônios Servos de Amaymon e Ariton**

Harog, Agebol, Rigolen, Irasomin e Elafon

A classificação final de demônios menores trabalha sob um único duque. Para convocar esses demônios, você primeiro convoca Lúcifer, que lhe concede permissão para realizar o Pathworking para o Duque governante, antes de finalmente chamar o demônio menor.

Os demônios são os seguintes:

**Os Servos Demônios de Astaroth**

Iromenis, Apormanos, Ombalafa, Kataron, Iloson, Kalotes e Golog.

**Os Demônios Servos de Asmodi**

Maggid, Gillamon, Ybarion, Bakaron, Presfees, Hyla e Ormion.

**Os Demônios Servos de Oriens**

Gagarin, Sarsiel, Sorosoma, Zagal e Turitil.

**Os Demônios Servos de Ariton**

Nilion, Maranaton, Calamosi, Rosaran e Semeot.

**Os Servos Demoníacos de Magoth**

Tagora, Corocon, Dulid, Arakison e Daglus.

**Os servos do demônio de Belzebu**

Diralisina, Camalon, Bilek, Corilon, Borob e Gramon.

**Os Demônios Servos de Paymon**

Sumuron, Ebaron, Zalomes, Takaros e Zugola.

**Os Demônios Servos de Amaymon**

Akorok, Dalep, Bariol, Cargosik e Nilima.

Convocar esses demônios menores requer mais tempo e esforço, porque em alguns casos você será solicitado a completar seis Pathworkings.

Você deve se lembrar de que não está chamando um espírito menor, mas uma legião de espíritos que estão trabalhando em harmonia.

Moreh, por exemplo, trabalha com o poder concedido pelos quatro duques e Lúcifer acima. Takaros trabalha com o poder de Paymon e Lúcifer. Os espíritos menores podem ser muito mais definidos e predominantes, e embora o trabalho necessário para obter contato com eles seja demorado quando comparado a uma breve evocação de Lúcifer, os sábios escolhem

trabalhar com esses demônios "menores" com mais frequência, então trabalham diretamente com eles. Duques e Reis.

Você também pode querer saber que quando você convoca Lúcifer para comandar demônios inferiores, os outros três Reis Demônios (Leviatã, Shahtan e Belial) são trazidos para lidar com o problema, guiando os demônios que eles influenciam, mas você não é obrigado a chamar os outros reis como a coordenação do poder é conduzida por Lúcifer.

Você só convoca os outros três Reis Demônios diretamente quando você deseja acessar seus poderes particulares.

Ao ler sobre as influências e ofícios dos demônios nos capítulos seguintes, você entenderá o apelo de cada espírito e por que sua implementação estratégica pode ser o que você precisa.

Ao ler o que aconteceu antes, você deve entender que existem inúmeras maneiras de selecionar um demônio para satisfazer seus desejos.

Há uma chave para escolher seu demônio e o poder apropriado nos capítulos posteriores, mas o que se segue é uma elucidação da própria convocação.

## Convocando Demônios

Neste capítulo, explicarei o funcionamento do ritual em detalhes precisos, mas breves. O ritual é descomplicado e não será ornamentado por causa da aparência.

Ao invocar um demônio, você será informado, por exemplo, "Primeiro invoque Lúcifer. Então convoque Oriens. Então invoque Paymon, e assim por diante.

Isto é evidentemente direto, mas você subsequentemente encontrará nas instruções para convocar Oriens, Paymon, e outros, que você é instruído a "Primeiro convoque Lúcifer". Isto não significa que você convoque Lúcifer duas vezes.

Em qualquer ritual, você só convoca Lúcifer uma vez, quando começa o trabalho. Evoque Lúcifer e convoque cada demônio, sem a repetição da convocação de Lúcifer. Se, por exemplo, você for instruído a "Primeiro convocar Lúcifer". Então invoque Astaroth.

Então invoque Asmodi, antes de invocar Lagiros, isso significa que você convocará Lúcifer e, quando chegar à página descrevendo Astaroth, você ignorará a instrução para invocar Lúcifer, porque você já o fez.

Nos termos mais simples, você convoca Lúcifer apenas uma vez no início de cada ritual.

Isso pode fazer com que você se pergunte por que afirma que você deve "Primeiro convoque Lúcifer" para cada demônio, se isso for algo que você omite.

A instrução para convocar Lúcifer é dada para aquelas ocasiões em que, por exemplo, você está trabalhando com um único demônio.

Você pode optar por trabalhar com Astaroth.

Se você procurar trabalhar com o duque, as instruções dizem: "Primeiro convoque Lúcifer. Proceda para convocar Astaroth." Nesse caso, você primeiro convocaria Lúcifer e invocaria Astaroth. A instrução é fornecida para consistência, clareza e como um lembrete de que cada ritual começa com uma convocação de Lúcifer.

Isso não significa que você chame Lúcifer em cada estágio de um ritual combinado.

Se você está convocando seis demônios, você liga para Lúcifer apenas uma vez e depois convoque o restante, em ordem, sem a repetição da chamada de Lúcifer.

O ritual deve ser realizado em particular, em um local onde você possa trazer um foco calmo ao seu trabalho.

O silêncio não é necessário, mas você não deve trabalhar em um lugar onde outras pessoas estejam fazendo barulho, ou com música ou entretenimento sujando a atmosfera.

Sentado em uma poltrona à noite é a minha escolha, mas você pode preferir trabalhar na primeira luz, no frio de uma manhã ao ar livre.

A exigência é que você seja capaz de chamar sua atenção para o ritual e mantê-lo lá por toda a duração.

Qualquer hora do dia ou da noite é aceitável, e outras considerações, como correspondências astrológicas, são irrelevantes.

Saiba o que você quer e por quê. Os demônios podem questionar você, seja por voz ou por sondar seus sentimentos, intenções e crenças.

Você pode ou não sentir isso, mas eles estão buscando clareza dentro do seu desejo.

Não entre no ritual com incerteza, a menos que o propósito do seu ritual seja resolver a incerteza.

Saiba o que você deseja, seja uma manifestação de resultados, conhecimento expandido, maior autoconsciência ou uma maldição direta.

Saiba o que você quer de maneira tão inconfundível que, quando confrontado por um demônio, você não tropeça ou hesita em fazer seu pedido ser claro e honesto.

Embora você deva ser claro em sua solicitação, não coloque restrições sobre a maneira de manifestação do resultado.

Se você desejar doença sobre outra, não limite o potencial da magia selecionando uma doença em particular.

Seu desejo deve ser claro, mas não limitado em escopo.

Peça por doença e você espalhará a doença. Peça uma doença específica e reduza o impulso criativo dos demônios para encontrar o caminho mais rápido e direto para o resultado.

Algum equilíbrio é necessário. Um desejo vago não é tão poderoso quanto um preciso, mas precisão explícita se torna limitação. Impor apenas o máximo de precisão necessária para lhe trazer satisfação.

Não mais e não menos.

Para começar a convocação, não há invocação preliminar, chamada, gesto ou outra ação simbólica, porque não há dúvida em sua mente o que está ocorrendo.

A cerimônia não é necessária porque você sabe que está convocando um demônio, e você não precisa de nenhum chamado a antigos deuses, permissão de anjos ou uma declaração de intenção.

Feche os olhos e conheça o demônio ou os demônios que você está prestes a chamar.

Considere seus nomes e saiba que eles estão cientes de sua intenção a partir deste momento.

Você não exige uma descrição física da aparência do demônio, nem um sigilo.

Você só precisa do nome e do Pathworking.

A intenção de fazer contato é mais poderosa do que você pode acreditar, e assim o ato de sentar com a intenção de realizar magia é um dos aspectos mais poderosos dessa magia.

Magia é sobre intenções encarnadas e assim a intenção de conectar institui a conexão.

Para reiterar, porque é de suma importância, saiba que você pretende se conectar com o demônio escolhido (ou demônios).

Essa é a sua intenção. Você convocará um demônio e fará um pedido, e o demônio responderá ao seu chamado porque você escolheu um demônio que deseja se elevar à realidade expressando seus poderes.

No trabalho que se segue, saiba que você pode usar o português escrito aqui ou pode traduzir qualquer coisa deste livro para o seu idioma nativo.

Você pode preferir, por exemplo, traduzir o Pathworkings para o seu idioma, se não for o português. Quando você fala com o demônio, use sua própria língua.

Mantenha os nomes dos demônios conforme estão escritos neste livro, mas use o idioma mais fácil para você falar.

Livros de magia são frequentemente preenchidos com rituais e cânticos latinos porque muitos dos grimórios usados pelos ocultistas foram traduzidos para o latim de outras línguas.

É importante saber que essas traduções ocorreram em tempos relativamente modernos (apenas algumas centenas de anos atrás), muito tempo depois que os primeiros materiais foram escritos.

O latim não é mais mágico que qualquer outro idioma.

Um punhado de ocultistas ignorantes afirma que os demônios "falam latim", sugerindo que é o idioma de sua escolha, mas isso é incorreto e faz pouco sentido, uma vez que os demônios foram nomeados muito antes do aparecimento dos textos latinos.

Os demônios entenderão você se você falar na sua língua nativa.

Eles são menos propensos a entender você se você não tem ideia do que está dizendo, então não perca seu tempo traduzindo qualquer coisa para o latim.

Agora você realiza o Pathworking, e isso é tão simples quanto descrito anteriormente. Você lê cada linha de texto no Pathworking e

permite que a imagem seja tão clara quanto possível. Se você não vê nada, você não vê nada. Seus olhos podem estar abertos, fechados ou abertos para ler e depois fechados como você imagina.

Deixe isso ser sem esforço. Esforçar-se para criar uma imagem só faz a imagem iludir você.

Leia a sentença, em sua mente e não em voz alta. Cada imagem leva você para um lugar e depois para o próximo local até chegar a um local onde o demônio já esteja presente.

Para ilustrar com a convocação de Lúcifer, você primeiro leu a frase: "Você está num deserto cheio de pedras", e você sabe disso ou imagina, e é aí que sua jornada começa.

Você então lê: "Há montanhas no horizonte", e ao ver ou conhecer essas montanhas, você ainda não viaja até elas, mas permite que elas permaneçam no horizonte. A frase seguinte diz: "Você está na base das montanhas". Sem imaginar a jornada, a nova imagem é criada e você se vê na base da montanha. Você pode "ver" através de seus próprios olhos, ou você pode se ver à distância, de cima, ou de qualquer combinação destes, ou você não pode ver nada e apenas saber que você está na base das montanhas.

O que, você pode se perguntar, essas montanhas devem parecer? Eles estão cercados por montanhas e prados cobertos de grama, subindo para picos cobertos de neve, ou são penhascos quebrados e pedras negras que obscurecem tudo, exceto a luz das estrelas acima deles?

A informação dada em cada linha é suficiente para criar a jornada.

As imagens que você escolhe, ou que são escolhidas pelo seu subconsciente, ou oferecidas pelo demônio (pois o demônio pode agora estar alcançando você assim como você está alcançando o demônio) estarão corretas.

Qualquer momento perdido no debate sobre a qualidade ou adequação das imagens é um desperdício de tempo.

Agora lhe é dito: "Lá, uma árvore negra, sua casca queimada." O uso da palavra "lá" significa que nenhuma outra jornada está implícita.

Você ainda está na base dessas montanhas. Se você achar que se mudou para outro local na base das montanhas, permita-o.

O restante da descrição não é uma jornada, mas um esclarecimento do seu destino. 'Prata emana dos botões verdes da árvore. O metal líquido escorre galhos e galhos, endurecendo-se em torno das raízes como gelo cintilante.' Você pode imaginar o metal líquido como prata como mercúrio, ou vermelho e fumegante como o aço líquido.

As particularidades da imagem não importam, mas ao estabelecer essa imagem, você solidifica o destino.

Tendo feito isso, você está agora na presença de Lúcifer.

Como um aparte, eu direi que a maioria dos Pathworkings são consideravelmente mais simples que isso, e podem apresentar apenas duas ou três imagens.

Tenha certeza de que, ao ler essas frases, apesar de sua simplicidade e falta de detalhes, você está sendo levado à jornada necessária para alcançar o domínio do demônio.

Para completar a convocação, você só precisa dizer o nome de o demônio, em voz alta ou em sua mente.

Aqui você diria, "Lúcifer", e você sabe que Lúcifer está ao seu lado.

O que ocorre agora raramente é o mesmo de convocação para convocação, mas você geralmente sentirá a presença do demônio ao seu lado.

Demônios geralmente estarão à sua esquerda. Existem raras exceções, mas na maioria das invocações, o demônio aparecerá à sua esquerda, às vezes um pouco atrás de você.

Não importa que você esteja sentado contra uma parede, porque você está, na realidade, no local especificado pelo Pathworking muito mais do que você está em qualquer sala comum.

Se você é dotado de imaginação, pode se virar para ver Lúcifer, que pode aparecer como qualquer coisa, desde uma criança banhada pelo luar, até um homem de grande estatura com pele translúcida e um rosto bonito, ou algo tão abstrato quanto uma estrela.

Você pode ver algo mais monstruoso. Tudo o que você vê é Lúcifer.

Não há necessidade de "testar" o demônio. Em muitas tradições, há orações e testes quase infinitos para forçar o demônio a convencê-lo de que é o demônio correto.

Esses ensaios não são uma maneira de começar uma relação de poder e, devido ao Pathworking, eles não são necessários.

Nenhum outro demônio poderia residir aqui.

Você pode não sentir a presença de Lúcifer, ou o que você sente pode ser extremamente vago, na medida em que você se pergunta se está se convencendo erroneamente.

Ignore essas dúvidas e, de fato, não sinta a necessidade de uma experiência do demônio.

A medida em que você percebe o demônio varia de pessoa para pessoa e de convocação para convocação.

Você invoca o demônio e o demônio está presente. Agora você faz seu pedido.

Não importa quão dramática ou não seja a experiência, não se prostre diante do demônio em adoração.

Alguns fazem isto por um desejo de obter a obediência do demônio, e outros porque estão impressionados com a experiência.

Seu propósito ao invocar o demônio não é adorar (mais do que você adoraria um dentista, lojista ou outro provedor de serviço), mas para comunicar sua solicitação.

Falar com um demônio é direto, embora seja compreensível se você achar incomum no começo.

Você pode sentir que não está falando com nada, com dúvidas e um sentimento de tolice vindo antes de seu desejo, ou você pode ser atingido com admiração e medo.

Falar com o demônio pode ocorrer em sua mente, ou você pode falar em voz alta.

Se o demônio responder com uma voz ouvida na sala ou em sua mente, resista ao medo.

Você convocou o demônio, e se ele pedir mais de você no sentido de clareza, ou sondar você por informação, você deve dar isso livremente.

O demônio não pedirá nenhum pacto, acordo ou oferta, e se você sentir que o fez, saiba que você se iludiu.

O desejo de fazer oferendas vem de um profundo medo de sermos subservientes aos demônios.

Resista a isso e saiba que o demônio não faria tais exigências quando invocado através de um Pathworking.

Na maioria das invocações, você fará seu pedido e sentirá um reconhecimento do demônio.

Você não sente uma promessa, mas aceita a solicitação.

Neste ponto, você pode levar o ritual à sua conclusão (que será descrito no devido tempo).

Na maioria desses rituais, sua solicitação será obter acesso aos espíritos inferiores.

Se, por exemplo, você está escolhendo trabalhar com o rei Belial, seu pedido seria: 'Lúcifer, peço que me permita convocar Belial', e você então faria o Pathworking para Belial, falando seu pedido real a Belial..

A frase "permita-me" é bastante coloquial, mas eficaz.

Se você preferir dizer "Lúcifer, peço que me conceda o poder de convocar Belial", isso também é eficaz.

Você pode usar seu próprio texto se a intenção for a mesma.

Para o restante deste livro, usarei a frase "permita-me", como acredito respeitar e fluir para o trabalho, sem ser muito diferente a qualquer demônio.

Em alguns rituais, essa sequência pode continuar por algum tempo, com a autoridade sendo atribuída através de vários demônios.

Se você chamasse Hasperim, faria isso pedindo a Lúcifer que permitisse convocar Oriens, Paymon, Ariton, Amaymon e Hasperim.

Você então convocaria Oriens e pediria a Oriens para permitir que você convocasse Hasperim.

Você então invocaria Paymon e, novamente, pediria permissão para convocar Hasperim.

Isso seria repetido para Ariton e Amaymon, somando cada demônio com um Pathworking, e pedindo que você seja autorizado a convocar Hasperim.

Você então executaria o Pathworking para Hasperim, fazendo seu pedido real - o que resolveria seu problema - para Hasperim.

Esses rituais mais longos exigem mais tempo, mas o pedido que você faz é extremamente simples e, portanto, menos exigente do que você imagina.

Você pode falar em palavras comuns, sem a necessidade de frases como: "Oh, poderoso Senhor, humildemente peço que ouça meu chamado." Falar de uma maneira clara e precisa que faça sentido para você é melhor do que apontar para alguma tagarelice pseudo-arcaica. . Uma sentença sem mácula pode ser tudo o que é necessário para comunicar seu desejo. No próximo capítulo, ilustrarei um ritual com um passo a passo para esclarecer um exemplo de como isso pode ocorrer.

Com o seu pedido feito, você deve esperar para ver se o demônio pede mais de você ou dá o reconhecimento.

Se alguns momentos passarem e você não sentir nada, continue.

Isso pode significar chamar o próximo demônio em uma sequência, ou se você tiver terminado, isso significará fechar o ritual como será descrito.

O demônio pode ou não se dar a conhecer a você.

A aparência de qualquer demônio, caso se torne visível a qualquer momento durante o ritual, será única para você e poderá mudar com o tempo. Não seja enganado por dicionários demoníacos que insistem que um demônio em particular terá três cabeças ou sempre parecerá de uma determinada maneira.

O demônio pode emanar poder, amor, raiva, beleza e muitas outras sensações, mas a aparência visual, embora possa às vezes ser monstruosa, é geralmente abstrata (como a luz), ou até mesmo bastante humana.

Em todos os casos, o que você vê não é uma ilusão, mas sua interpretação atual do demônio baseada em emoções, sensações, medos, esperanças, preconceitos e a natureza de sua imaginação.

Você pode achar que um demônio tem uma aparência mais estável depois de ser convocado várias vezes.

Você não deve, a qualquer momento ou com qualquer demônio, fazer uma barganha ou promessa ao demônio, nem qualquer oferta, pois todo esse comércio é criado por uma ilusão da mente humana atormentada pelo medo, e não por qualquer demônio.

Se você acredita que um demônio fez um pedido, lembre-se de que esta é a sua mente pregando peças e ignorando o pedido.

Se o demônio se tornar insistente, você pode perguntar ao demônio se ele está disposto a ajudá-lo com o seu pedido.

Ele responderá afirmativamente. Se isso não acontecer, isso significa que seu medo levou a melhor sobre você e está nublando sua conexão com o demônio.

Você deve fechar o ritual (como descrito em breve) e tentar isso em outro momento.

Os demônios não fazem exigências. Não tenha medo de tais ocorrências porque elas são extremamente raras e apenas atrasam sua magia.

Nunca tema que isso ofenda o demônio porque o demônio verá que você estava sendo levado pelo medo, não pela clareza.

Os demônios querem a clareza do seu desejo para que ele possa ser cumprido.

Existe uma crença entre os adoradores de demônios de que você deve fazer oferendas aos demônios.

Nenhuma oferta física é necessária e pode, de fato, ser repulsiva para o demônio.

O que o demônio quer é cumprir seu destino, e isso é alcançado ajudando-o a obter o que deseja.

Quando você consegue o que você quer, é isso que o demônio quer.

É uma parceria de poder. Você não controla o demônio e ele não o controla.

Nenhum sacrifício, abate ou oferenda é necessário, embora pareça haver um desespero entre os ocultistas em oferecer sangue, álcool, comida e outros restos de matéria indesejada.

Somente os medrosos fazem tais ofertas, para apaziguar os demônios, mas eles o fazem erroneamente.

Um altar repleto de comida e velas é um lugar imundo onde o álcool evapora e a comida se torna obsoleta.

Um sigilo manchado de sangue não é uma festa deliciosa, mas uma forma de agressão.

Muitos ocultistas acreditam que os demônios se alimentam de tais ofertas pútridas, mas não há verdade nisso.

Um copo de uísque deixado de fora simplesmente evapora. Pão encolherá porque ficou velho.

Se você vê o álcool se movendo estranhamente ao redor da borda do seu copo como se estivesse tomando um gole, é por causa da tensão superficial e da evaporação do álcool no vidro.

Acontece com qualquer copo comum de uísque que fica sem ferver.

Não se iludam em pensar que as ofertas físicas são de algum interesse para os demônios.

O que parece ser consumo é uma ilusão que você percebe porque está ansioso demais por provas.

A oferta que você deve fazer é a honestidade de si mesmo e suas ambições, e a escolha de trabalhar em um relacionamento simbiótico, dando a um demônio o destino que deseja.

Qualquer outra coisa que você oferece é como jogar folhas de repolho aos pés de um rei.

Quando você sente que já disse o suficiente, fecha o ritual e retorna ao seu mundo comum.

Para fazer isso, você agradece e depois usa uma forma invertida e abreviada do Pathworking.

Você não precisa listar todos os demônios que você chamou. Você só agradece a Lúcifer e ao demônio final.

No exemplo acima, você diria: "Hasperim, agradeço. Lúcifer, agradeço-lhe. "Você pode usar uma frase diferente de tom semelhante, mas isso é elaborado o suficiente.

Se você ligou apenas para Lúcifer, então você agradece apenas a Lúcifer.

Em todos os casos, suas palavras finais de agradecimento devem ser para Lúcifer.

Se você chamou muitos demônios, como no exemplo do Hasperim, não pense que está ignorando os outros demônios. Você convocou uma legião juntos, e dando graças ao demônio mais baixo, e então a Lúcifer, seus sentimentos de gratidão são comunicados a todos.

Fale sem leviandade ou gravidade e não dê atenção aos resultados que você procura.

Você agradece aos demônios apenas por estar presente e por ouvir seu pedido.

Agradecer um demônio por um resultado antes que ele tenha acontecido é presunção e, em um contexto ritual, pode parecer agressivo e exigente.

Agradeça ao demônio com uma frase simples, por ouvir você, e permita-se deixar o demônio em paz.

Você não dá licença para partir, já que você é o único que sai de sua presença, e você certamente não bane, pois o demônio não deve ser expulso de sua vida.

Para reverter o Pathworking, você só precisa ler a primeira imagem do Pathworking de Lúcifer, em voz alta ou em sua cabeça, e isso o levará de volta ao local de onde você começou.

Essa imagem sempre será: "Você fica num deserto cheio de pedras". Deixe que essa imagem seja tão clara quanto possível e, se você não vir nada, apenas saiba que está em um deserto coberto de pedras.

Para fechar o ritual completamente, você se torna consciente do mundo comum, seus olhos se abrem, sua consciência estende-se à realidade ao seu redor.

Na maioria das vezes, sua localização parecerá, de repente, extremamente mundana e comum, e isso pode ser uma reação desagradável à realidade.

Isso deve ser permitido, mas, em seguida, levante-se de sua cadeira, ou mova-se de onde você está, e continue com seu dia.

Se você acha que a realidade não parece comum, isso também é aceitável, mas você deve deixar a magia de lado.

Coloque o livro de lado, mude de o local onde a magia foi realizada e participar de uma atividade comum.

Este ato de sair da magia é como o ritual é fechado e, embora não tenha impacto teatral, é mais eficaz do que quaisquer gestos, ritos, palavras de poder ou cerimônia.

Uma convocação pode levar apenas alguns segundos, embora, em alguns casos, você possa criar um relacionamento em que fale com o demônio por algum tempo, ou onde deseje permanecer em sua presença por mais tempo.

Não fique muito fascinado com os demônios. Fazer isso é como ceder à paixão antes de entender os sentimentos subjacentes que você tem por alguém.

Fascinação e adoração enfraquecem você.

Respeite os demônios, mas não adore. Adorar é fazer com que pareça tão pequeno para o demônio que cumprir seus desejos é de pouca importância.

Quando você permanece forte e fiel a si mesmo, você aparece como alguém que irá apreciar os resultados, e o demônio estará ansioso para trazer o que você pediu.

Os resultados que você deseja serão trazidos de qualquer maneira que possam ser, porque este é o desejo do demônio, tanto quanto ele é seu.

Embora a magia possa falhar quando você pede muitas mudanças, ou mudanças que você resiste em um nível interno, se você perguntar sabiamente, como foi instruído ao longo deste livro, você obterá resultados.

Para qualquer problema, você precisa apenas invocar o demônio e fazer seu pedido uma vez.

Convocar repetidamente numa tentativa de aumentar o poder ou ampliar sua conexão com o demônio é como pedir a um restaurante que se apresse com sua refeição; eles provavelmente cuspirão no seu bife. Assedie os demônios quando eles já estiverem trabalhando no seu problema, e você parecerá fraco e menos atraente para trabalhar.

Se a situação continuar a ser um problema, isso não significa que a magia falhou. Tudo está passando por contínua mudança, e até mesmo um ritual de sucesso pode estar sujeito ao aparente retorno de um problema.

Em tal situação, não insulte o demônio acreditando que o ritual falhou, mas convoque novamente e trate isso como uma nova situação.

Você pode até achar que uma falha aparente o guia a escolher um demônio diferente e mais adequado, ou adaptar sua solicitação à medida que a situação muda.

Na maioria das circunstâncias, nada disso se aplica. Você faz seu pedido e o demônio cumpre; você consegue o que quer. Na maioria dos casos, convoque uma vez e deixe que seja tudo.

Uma exceção a isso, e uma que ocorre especialmente quando convocamos Lúcifer, é quando você trabalha com um demônio em uma situação de desenvolvimento que requer que você direcione os esforços mágicos à medida que a situação se desenvolve.

Na maioria das situações você amaldiçoa, a pessoa sofre, e isso é tudo que você precisa.

Em algumas situações, você pode precisar de muitas mudanças contínuas porque a situação é grande, complexa e (mais importante) mudando e se adaptando.

Em tais situações, você pode convocar com a mesma frequência diária, buscando o conselho do demônio ou fazendo novos pedidos à medida que a situação se desenvolve.

Nunca convoque por convocar, mas somente quando precisar de orientação ou para causar mudanças adicionais.

Pode ser diariamente, ou pode ser uma vez por mês ou menos.

Esta é uma forma avançada de convocação e deve ser usada quando a magia estiver definitivamente funcionando.

Não deve ser usado quando você tem medo de que seus rituais não tenham poder, mas quando você está confiante de que eles estão trabalhando.

Na maioria dos casos, você pode mantê-lo simples e convocar uma vez.

A convocação mais complexa e contínua é algo que se torna possível quando você está confiante e familiarizado com a convocação.

Para a maioria dos leitores, talvez nunca seja necessário.

Quando você puder invocar uma vez e conseguir o que quer, seria um tolo desperdiçar mais tempo com qualquer coisa com maior complexidade.

Se o poder de um demônio não corresponder exatamente ao seu desejo ou à natureza do resultado desejado, lembre-se que, em teoria, qualquer demônio pode conseguir o que quer que seja solicitado, portanto, uma correspondência aproximada será suficiente para as suas necessidades.

Para problemas mais complexos, você pode achar que é eficaz chamar dois ou mais demônios para trabalhar em um único problema ou alcançar um resultado desejado.

Pode ser que vários poderes individuais sejam necessários para obter um efeito complexo.

Em tais casos, convoque cada demônio em um dia separado e consecutivo, fazendo seu pedido a cada demônio.

Deixe cada demônio saber que você também estará convocando (ou já convocou) outros demônios, e nomeando-os, para assegurar a harmonia no trabalho.

Você pode dizer a cada demônio o resultado geral que você procura e, em seguida, fazer um pedido para a parte que você quer que o demônio jogue na obtenção do resultado.

Esse nível de complexidade raramente é necessário. Em noventa e nove por cento dos casos, acredito que você pode chamar um único

demônio, usando o poder mais provável para alcançar o resultado, e confiar que será o suficiente.

Apenas convoque mais de um demônio se você tiver analisado o problema e permanecer convencido de que uma combinação de poderes é apropriada.

Nunca assuma que combinar demônios dessa maneira é inerentemente mais poderoso.

Ele corre o risco de causar confusão, o que pode reduzir a energia.

Só é mais poderoso quando os poderes serão capazes de trazer harmonia à sua intenção.

Este estilo de trabalho deve ser realizado somente quando você já estiver familiarizado com a convocação e tiver alcançado algum sucesso com os demônios.

Se houver várias questões que você deseja abordar com magia, não seja tentado a realizar rituais para todos de uma só vez ou você pode atrair muitas mudanças ou perder o foco para agir de acordo com suas intenções.

Quando uma legião de demônios é revelada, pode haver uma tentação de realizar trinta rituais ao longo de trinta dias, para esclarecer sua vida.

Use contenção e deixe passar vários dias entre cada ritual. Não há limite de tempo definido, e ninguém pode impedi-lo de realizar oito rituais em um dia, mas buscar tantos resultados diferentes é como puxar todas as cordas de uma marionete de uma só vez.

O resultado não será coordenado.

Aproxime-se de um problema, faça seu pedido aos demônios, permita que passe algum tempo e então se aproxime de um novo problema ou situação.

## Um trabalho ilustrado

Para ilustrar o que pode ter até este ponto parecer abstrato, mostrarei como alguém poderia chamar um demônio para um propósito específico.

Isso incluirá a convocação de Lúcifer e um duque demônio de Lúcifer. Ao ilustrar um exemplo, você deve ter o poder de trabalhar com as informações contidas neste livro para estruturar qualquer ritual com facilidade.

Neste ritual, digamos que você esteja chamando Calamosi, um Servo Demoníaco de Ariton.

Seu propósito é levar justiça àqueles que trabalharam contra você.

Vamos supor que um inimigo desconhecido e sem nome tenha causado problemas para o seu negócio, e você deseja trazer justiça a esse inimigo.

A justiça vem em muitas formas, mas quando solicitada a um demônio, significará que aquele que trabalha contra você não poderá mais trabalhar contra você.

Para chamar Calamosi, primeiro você deve convocar Lúcifer, depois Ariton, antes de convocar Calamosi para fazer seu pedido.

Quando você estiver pronto para começar seu ritual, execute o Pathworking para Lúcifer, conforme descrito mais adiante no livro. Você já viu isso e aparece da seguinte maneira:

***Você está em um deserto cheio de pedras.***

***Existem montanhas no horizonte.***

***Você está na base das montanhas.***

***Lá, uma árvore negra, sua casca queimada.***

***A prata escorre dos botões verdes da árvore. Metal líquido corre galhos, endurecendo ao redor das raízes como gelo cintilante.***

Quando você imaginou a imagem final, Lúcifer está ao seu lado.

Diga, ou pense, o nome Lúcifer. É sábio permitir um momento para sentir Lúcifer, mas não desanime se nenhuma presença for sentida.

Se Lúcifer fala com você, responda, em sua mente ou com palavras, mas permaneça claro sobre o seu propósito, que é convocar Ariton e assim Calamosi para alcançar a justiça.

Você diz: "Lúcifer, peço que me permita convocar Ariton e Calamosi" ou palavras para esse efeito.

Você pode sentir que seu pedido foi concedido, ou você pode não sentir nada. Frequentemente, você sentirá que Lúcifer se retira, e isso não é um sinal de que você foi abandonado, mas de que você foi ouvido.

O que quer que ocorra, ou mesmo que nada pareça ocorrer, você agora convoca Ariton com este Pathworking:

***Uma lagoa de água leitosa.***

***Flor rosa cai na lama sangrenta.***

***Um verde de floresta decadente com musgo.***

Agora diga, ou pense o nome Ariton, e como antes, você permite algum tempo para sentir Ariton, que está agora ao seu lado, mas independentemente da experiência você permanece focado em seu propósito e diz: 'Ariton, peço que você permita para convocar Calamosi.' " Você não precisa justificar ou explicar a qualquer demônio por que está fazendo esse pedido, a menos que o demônio pergunte. Ariton deve perguntar por que você deseja falar com Calamosi, dê sua resposta honesta.

Você pode não sentir mais nada, ou pode sentir uma clara sensação de permissão.

Na maioria dos rituais, há pouca ou nenhuma sensação, e é relativamente raro um demônio questionar seus motivos se eles forem claros.

Qualquer questionamento desse tipo não é uma negação, mas lhe dá a oportunidade de esclarecer e continuar.

Permita-se sentir confiante de que agora você tem permissão para convocar Calamosi e realizar o

Pathworking da seguinte forma:

***Os restos chamuscados de uma floresta ao amanhecer.***

***Fumaça vazando de uma rocha quebrada.***

***Uma brisa que cheira a peixe cru, sal e algas marinhas.***

***Uma árvore solitária em um prado sem fim.***

Quando você se imagina por aquela árvore solitária no prado sem fim, ou quando você diz ou pensa as palavras, você está no local onde Calamosi reside.

Diga, ou pense, o nome Calamosi para completar a convocação.

O seu pedido pode ser tão simples como "Traga a justiça aos inimigos que trabalharam contra o meu negócio".

Você pode preferir adicionar mais detalhes, explicando o dano que veio e como você se sentiu, mas faça isso apenas para fornecer informações, não justificativas.

É como dar uma declaração à polícia.

Você fornece evidências de que eles podem trabalhar, mas você não realiza a investigação nem realiza a prisão.

O grau em que você elabora será um assunto pessoal, mas a maioria das palavras pode ser breve.

Se você está procurando informações, pode passar mais tempo no ritual, ouvindo uma resposta, impressão ou presságio que lhe dê uma resposta.

Se nada for revelado, saiba que será no devido tempo.

Você não deve apressar o ritual, mas não fique desanimado se alcançar este ponto, faça seu pedido e sinta o demônio se retirar.

Você foi ouvido e não há necessidade de continuar com algo mais ostensivo.

Se você não sentir nada, saiba que o seu pedido é genuíno e foi ouvido, e que a permanência no ritual não é necessária.

Seja confiante e feche o ritual. Você sempre agradece ao demônio final, e Lúcifer, então você diria: "Calamosi, eu agradeço. Lúcifer, eu te agradeço." Mesmo que os demônios se retirem, isso deve ser dito sempre.

Você não agradece aos demônios intermediários (neste caso, Ariton).

Você agora inverte o Pathworking. Você só precisa ler a primeira imagem da convocação de Lúcifer, e isso retornará você para o lugar de onde você começou.

Essa imagem sempre será: "***Você está em um deserto cheio de pedras***".

Você agora se torna consciente do mundo comum, olhos abertos e o ritual está completo.

Se você ouvir ruídos adicionais ou experimentar sensações que possam ser descritas como sobrenaturais, não tenha medo ou rejeite-os, mas receba-os como uma iniciação à realidade da magia.

Se nada acontecer, seja paciente e deixe que os resultados provem o poder da magia que você realizou.

## Seu caminho para os demônios

Tem sido alegado que todo demônio tem o poder de fazer qualquer coisa que você peça, mas cada um tem uma especialidade, escritório ou poder que faz dele a escolha mais apropriada para o assunto que você escolhe abordar.

Também pode-se dizer que a maioria das pessoas pode segurar um pincel, mas quantas podem pintar um retrato e quantas poderiam criar uma obra-prima?

Ao escolher um demônio, você está encontrando o espírito que pode criar uma obra-prima a partir do desafio de sua situação.

É tentador ficar envolvido em especulações sobre a natureza e a origem dos demônios, tentando descobrir seu significado e propósito em sua vida.

Eu sou da opinião de que quando você realiza magias que invocam um demônio através do Pathworking, você ganhará um sentido definido dos demônios que ultrapassam a especulação de todos os teólogos.

Eu não o deteria da pesquisa sobre este assunto, mas deveria avisá-lo que todo documento é tão incompleto quanto este quando se trata da filosofia dos demônios, e você pode achar que expressar e desenvolver seu propósito e prazer é mais importante do que responder místicas perguntas que podem, inevitavelmente, ser irrespondíveis.

Tendo selecionado um problema ou situação que exija influência mágica, você deve escolher um demônio mais apropriado para corresponder à essência do resultado.

Os seguintes capítulos curtos são a chave para encontrar o demônio com o qual você deseja trabalhar.

Você pode escolher ler o livro e procurar o poder que você precisa, adquirindo uma compreensão completa de cada demônio, mas as páginas seguintes devem facilitar a busca do poder que você precisa.

Eu também recomendo que você leia todos os poderes dos Reis Demônios e Duques antes de começar qualquer trabalho mágico.

Estes podem ser encontrados nos capítulos Os Quatro Reis Demônios e Os Oito Duques de Lúcifer. As categorias nas páginas seguintes são:

Para manipular a realidade  
Influenciar, compelir e controlar  
Situações Financeiras

Sexo, paixão e sedução

Persuasão, charme e confiança

Cura e o corpo

Orientação e Sabedoria

Encontrar a paz

Problemas jurídicos e justiça

Força de vontade e personalidade

Proteção e amarração

Habilidades Pessoais e Criatividade

Corrupção e maldição

Causando Doenças e Lesões Por Sofrimento Mental Para Criar Ilusão.

Tendo encontrado o nome do demônio que você acha que será apropriado, você pode usar a página de conteúdo (ou a função pesquisar em um e-book) para encontrar o demônio e verificar descrição completa de seus poderes, para ter certeza de que eles correspondem ao seu desejo.

## **Para manipular a realidade**

Para fazer uma situação chegar a sua conclusão mais rapidamente, manipulando o tempo - Lúcifer

Caos, confusão e desconfiança em uma situação - Leviatã Descobrir e intensificar habilidades psíquicas e mágicas - Shahtan

Minar toda a estabilidade na vida de alguém - Belial

## **Influenciar, compelir e controlar**

Para fazer alguém sucumbir à tentação. - Asmodi

Obrigar alguém a decidir rapidamente e a seu favor. - Parelit

Porque alguém duvide de suas habilidades mágicas. - Nolom

Causar argumentos e desconfiança dentro de um grupo. - Amillis

Para tentar alguém a ser desleal. - Bialod

Influenciar através do poder calmo de sua voz. - Buriub

Faça um concorrente desperdiçar dinheiro. - Nimalon

Obrigue alguém a sentir remorso por suas ações. - Ombalafa

Faça um concorrente enfrentar uma interrupção inesperada durante uma oportunidade de negócio chave - Ombalafa

Para acalmar pessoas barulhentas, incluindo vizinhos. - Nilion

- Crie harmonia em um local de trabalho que você gerencia - Nilion
- Para fazer com que alguém se sinta submisso em sua presença - Maranaton
- Faça o seu parceiro mais amoroso - Maranaton
- Obrigando alguém a pagar o que deve - Tagora
- Faça com que um concorrente acredite que fez tudo o que pode ser feito, para fazê-lo relaxar demais - Tagora
- Obrigando uma pessoa a deixar a sua casa, local de trabalho ou qualquer outra posição - Camalon
- Para causar uma pessoa a ser violenta para outro - Camalon
- Para alguém mudar de ideia ou reverter uma decisão - Bilek
- Para fazer aqueles que trabalham para você respeitoso e obediente - Bilek
- Para fazer um amante fiel - Takaros
- Forçar alguém a revelar segredos que planejou manter - Takaros
- Para ganhar competições, influenciando os juízes - Zugola
- Para acabar com uma discussão e trazer a paz – Zugola

## Situações Financeiras

- Para superar sentimentos de pobreza e ressentimento - Oriens
- Para fazer alguém esquecer o que você deve a eles - Moreh
- Para encontrar um emprego estável - Ethanim
- Para solicitar um crescimento em sua renda - Melabed
- Solicite dinheiro para uma finalidade específica - Diopes
- Para se tornar um poço de novas ideias com potencial financeiro - Magyros
- Para um aumento na sorte ao apostar - Iromenis
- Traga perdas financeiras para aqueles que constroem seu sucesso em seu trabalho, ideias ou reputação - Iromenis
- Para encontrar uma fonte emergencial de dinheiro - Maggid
- Para incentivar as pessoas a dar presentes a você - Maggid
- Para obter aprovação ou concordância de superiores financeiros - Gagarin
- Para obter o melhor negócio na compra ou venda – Gagarin

## Sexo, paixão e sedução

Para atrair outro com vontade direta – Astaroth

Para atrair outro através de uma aparência de poder calmo - Ugalis

Para despertar pensamentos sexuais nos outros quando você fala - Anamalon

Para irradiar a potência sexual através do seu olhar - Sagarez

Para tornar um amante mais experimental e desinibido - Lamargos

Descubra as profundezas da sua sexualidade - Apormanos

Para aumentar as reuniões que levam à atração sexual e emocional.

- Apormanos

Para causar um desejo de sentir paixão por você - Daglus

Para fazer um amante desinteressado apaixonado - Daglus

Para alguém tenha sonhos sexuais com você - Kalotes

Para tirar a energia e a vitalidade de outra pessoa durante o sexo –

Iloson

## Persuasão, charme e confiança

Fale com clareza e confiança - Ranar

Para fazer alguém se sentir admirado por você - Bagalon

Para ser visto como uma autoridade - Golog

Para melhorar sua reputação entre todos que falam de você

- Golog

Para fazer alguém confiar em tudo que você diz - Gillamon

Para fazer um grupo de pessoas acreditar que você é digno de atenção e investimento - Gillamon

Para abrir a comunicação - Diralisin

Faça com que a comunicação seja clara e honesta – Kataron

## Cura e o corpo

Para trazer alívio da dor. - Corocon

Para incentivar a fertilidade - Corocon

Para curar ferimentos e doenças em um animal - Dulid

Para suportar a dor com bravura até que ocorra a cura - Dulid

Para quebrar um vício – Arakison

Para limitar os efeitos de doenças e enfermidades - Arakison

## Orientação e Sabedoria

Descubra o que você quer da sua vida - Paymon  
Detectar as intenções de um inimigo ou concorrente - Balabos  
Descubra os verdadeiros pensamentos de alguém - Apolion  
Encontre respostas para problemas difíceis - Myrmo  
Sinta o que o futuro reserva - Ebaron  
Para encontrar o que está perdido - Ebaron  
Para descobrir segredos que afetam você - Zalomes  
Para enganar aqueles que roubam suas ideias - Zalomes  
Descubra a solução mais pacífica - Dalep  
Para sair dos padrões atuais – Dalep

## Encontrar a paz

Emergir de uma crise ileso - Amaymon  
Traga a paz para uma casa ou ambiente - Frasis  
Recupere-se emocionalmente de um revés - Irasomin  
Supere pensamentos que o atormentam – Calamosi

## Problemas jurídicos e justiça

Para fazer você calmo e mente clara quando pressionado por questionamento intenso - Asturel  
Ser visto como inocente por todos os que ouvem você falar - Trapis  
Para trazer fortuna em uma situação legal - Rosaran  
Para deixar que os outros vejam o engano em uma fraude – Rosaran  
Para esmagar as ambições de alguém que deseja derrotá-lo em um argumento legal - Corilon  
Traga justiça para aqueles que trabalharam contra você - Calamosi

## Força de vontade e personalidade

Encontre equilíbrio entre autoestima e ego - Elafon  
Melhore sua força de vontade - Bariol  
Encontre equilíbrio entre otimismo e negatividade - Nilima  
Para encontrar coragem - Nilima

Abrace o poder da paciência – Bariol

## Proteção e amarração

Para proteger sua casa e posses - Obedemah

Para quebrar uma maldição conhecida, mesmo quando alguém fez um link para você - Hagrion

Para remover a vontade de amaldiçoar - Ipakol

Para ligar uma pessoa, então eles são incapazes de trabalhar contra você - Liriol

Banir espíritos que foram enviados para atormentar você - Nogah

Proteja aqueles com quem você se importa - Sigis

Descubra o verdadeiro nome de alguém que trabalha contra você em segredo - Asorega

Para proteger contra acidentes - Harog

Para proteger contra-ataques em viagens - Agebol

Faça alguém incapaz de realizar magia claramente - Akorok

Faça um inimigo sentir simpatia por você - Cargosik

Para limpar e encantar uma nova casa - Cargosik

Para remover vestígios de si mesmo de uma casa – Akorok

## Habilidades Pessoais e Criatividade

Aprenda a perceber quando as pessoas estão falando a verdade - Ilekai

Para melhorar a arte, artesanato, ou expressão criativa - Kataron

Torne-se hábil em ouvir - Iloson

Aprenda rápido e facilmente - Kalotes

Supere os nervos e a ansiedade em situações de alta pressão - Semeot

Para melhorar sonhos lúcidos e experiências astrais - Borob

Para descobrir presentes e habilidades - Sumuron

Encontre inspiração para projetos criativos - Sumuron

Para melhorar uma habilidade em um curto período de tempo - Corilon

Descubra novas formas de trabalho – Semeot

## Corrupção e maldição

- Atingir o medo em quem considera desafiando você - Ariton
- Para que duas pessoas se sintam enojadas uma com a outra - Laralos
- Para fazer alguém perder sua fonte de riqueza - Ragaras
- Faça um concorrente sofrer de má reputação - Hasperim
- Faça o negócio de um inimigo falhar - Bakaron
- Para fazer alguém sofrer da maneira que eles te fizeram sofrer
- Para permitir um ciclo infindável de infortúnio - Sarsiel
- Para expor os segredos de alguém ou levá-los a serem presos por seus crimes - Sorosoma
- Para causar aqueles que enganam você para contrair uma doença – Sorosoma
- Para causar desconfiança em qualquer relacionamento - Bakaron
- Para causar uma pessoa a agir de forma imprudente – Presos

## Causando Doença e Lesão

- Fazer com que alguém sofra ferimentos acidentais - Sarasim
- Causar pequenas doenças a ocorrer continuamente - Disolel
- Para trazer a doença dos intestinos - Zagal
- Causar insônia e pesadelos - Zagal
- Trazer doenças que causam cicatrizes, manchas e outras formas de feiura – Sarsiel

## Para o sofrimento mental

- Para alguém perder toda a esperança – Magoth
- Porque alguém seja paranoico - Fasma
- Para encher alguém de raiva incontrolável - Lagiros
- Para preencher alguém com auto aversão - Kela
- Fazer com que uma pessoa se sinta ansiosa com uma situação - Rigolen
- Para fazer uma pessoa duvidar de um plano - Hyla
- Faça alguém esquecido - Hyla
- Porque alguém experimenta pânico e ansiedade - Turitil
- Fazer alguém se sentir como uma fraude – Turitil

## Para criar ilusão

Para criar um aumento na beleza pessoal - Belzebu

Para parecer mais jovem - Dagulez

Faça algo comum parecer especial e desejável - Ybarion

Faça alguém pensar que eles são mais talentosos do que são -

Ybarion

Porque as pessoas se lembram do que gostam em você - Ormion

Torne-se menos visível - Ormion

Para criar um ar de dignidade - Gramon

Atrair fama através do glamour mágico - Gramon

Faça um inimigo acreditar que já ganhou - Diralisin

Crie um véu sobre um objeto ou lugar, para que ninguém olhe lá -

Borob

## Os quatro reis demoníacos

Os Reis Demônios são liderados por Lúcifer, e é Lúcifer que supervisiona todas as operações e procedimentos mágicos deste livro.

Lúcifer é convocado no início de cada ritual, para conceder acesso aos outros demônios.

Você também pode convocar Lúcifer diretamente e trabalhar com seu poder, conforme descrito nas páginas seguintes.

Há um capítulo adicional no final do livro chamado Trabalhando com Lúcifer, que apresenta mais detalhes sobre o alcance dos poderes diretos de Lúcifer.

Os quatro reis demoníacos são convocados para eventos de mudança de vida, ou momentos em que você precisa de uma transformação colossal e estão dispostos a aceitar a interrupção e a reescrita de sua vida.

Para chamar os outros reis, você diria: "Lúcifer, peço que me permita convocar Belial", ou qualquer rei demônio que você escolher. Você então executaria o Pathworking para convocar Belial para fazer seu pedido.

### Lúcifer

Nenhum demônio pode ser chamado sem primeiro invocar Lúcifer. Até os três reis demoníacos que o acompanham estão sob o seu comando.

Essa hierarquia não é de opressão e subjugação, mas de confiança e cooperação.

Quando Lúcifer escolhe trabalhar com você, é porque você o chamou para fazê-lo, e os outros demônios de bom grado caem ao seu lado.

Para fazer uma situação chegar a sua conclusão mais rapidamente, manipulando o tempo.

Haverá mais detalhes sobre Lúcifer e seus poderes no final do livro. Os poderes são muito extensos para um breve resumo.

Aqui, a convocação de Lúcifer é descrita para que você possa usar o poder acima mencionado, e também para invocar outros demônios.

Lúcifer é pronunciado como LOOSE-IF-UR. FECHADO como em FROUXE. SE como em IF. UR como no BURN. Se você tiver uma pronúncia preferida ou mais familiar, use-a e ela funcionará.

Evoca Lúcifer com este Pathworking.

O Pathworking de Lucifer:

**Você está em um deserto de cheio de pedras.  
Existem montanhas no horizonte.  
Você está na base das montanhas.  
Lá, uma árvore negra, sua casca queimada.  
A prata escorre dos botões verdes da árvore. Metal líquido corre pelos galhos, endurecendo ao redor das raízes como gelo cintilante.**

### **Leviatã**

Leviatã foi retratado nas lendas como um monstro marinho, mas isso é alegórico, e o Rei Demônio geralmente tem uma presença que é tudo menos monstruosa.

Causar caos, confusão e desconfiança.

O Rei Demônio pode ser chamado para trazer as três situações para uma pessoa ou circunstância.

Você pode fazer com que um líder sofra desconfiança, confusão e uma série de acontecimentos caóticos, de acidentes a mal-entendidos.

Se você requer um efeito menor, pode pedir desconfiança, ou confusão, ao invés de todos os três poderes.

O Leviatã trabalha com um poder que parece raiva, e os efeitos serão extremos.

Esteja ciente de que, se você estiver perto da pessoa que atacou, poderá ser afetado pelos tremores secundários.

O Leviatã é pronunciado como LEV-EYE-ATH-AN. LEV como em LEVITATE. EYE como no EYE mesmo. ATH como em MATH. AN como em AN.

Convoque Lúcifer e invoque o Leviatã.

O Pathworking de Leviatã

***Você está à beira de um lago estagnado.  
Os ossos de um pássaro no chão de uma floresta em decomposição.***

***Uma terra plana e gramada com o oceano à distância.***

***O oceano se enfurece com uma tempestade de raios.***

## Shathan

Este nome é muitas vezes dado como Satanás, que é um nome desconfortável, ou pode significar outra coisa se você é um satanista.

Aqui, nós professamos que Satanás é um dos Quatro Reis do Demônio, e que quando pronunciado corretamente, seu nome é Shahtan. Isto é confirmado em caldeu, hebraico, textos coptos e gnósticos.

Você pode dizer o nome de Satanás, se preferir, mas as conotações emocionais, religiosas e psicológicas desse nome são problemáticas e evocam noções preconcebidas do mal.

O Pathworking garante que, seja qual for o nome usado, você entra em contato com o espírito correto.

Descubra e intensifique habilidades psíquicas e mágicas. Shahtan está mais satisfeito em conceder-lhe maior habilidade mágica.

Isso pode exigir que você trabalhe mais, aumentando sua capacidade de se concentrar e imaginar, ou Shahtan pode imbuir você com um senso de coragem mágica que traz ordem e força aos seus rituais.

Se você está trabalhando para melhorar sua habilidade psíquica, Shahtan intensificará seus esforços e esclarecerá seus resultados.

Shahtan é pronunciado como SHA-TAN. SHA como em SHARP. TAN como no tanque.

Evoque Lúcifer e prossiga para convocar Shahtan.

O Pathworking de Shahtan:

***Você está em um campo de trigo em chamas.***

***Sangue fresco em uma rocha quebrada.***

***Em um campo arenoso, um círculo de chamas envolve uma árvore caída.***

***A árvore desmorona em cinzas prateadas e brasas vermelhas.***

## Belial

Belial é descrito de maneiras numerosas demais para explicar, através de muitas fontes textuais, mas é frequentemente associado a poderes de hostilidade e à capacidade de estimular a culpa e trazer fraqueza.

A presença do demônio é muitas vezes difícil de detectar, mas os resultados geralmente são rápidos e perturbadores.

Minimize a estabilidade na mente e no coração.

Esse poder pode parecer semelhante ao do Leviatã, mas não é dirigido ao caos e à confusão, mas à perturbação de sentimentos e pensamentos.

Quando sua intenção é trazer interrupção intensiva para a estabilidade de uma pessoa, ou grupo de pessoas, Belial irá remover a estabilidade.

A vítima de tais ataques será enfraquecida tanto na mente quanto no coração, de modo que os sentimentos não possam ser usados para sustentar a mente, e a mente não possa ser usada para superar sentimentos.

Ninguém pode meditar para sair desse nível de ataque.

Belial é pronunciado como BELL-EE-AL. BELL como no BELL. EE como em SEE. AL como no BALANCE.

Evoque Lúcifer e prossiga para convocar Belial.

O Pathworking de Belial:

***Você está em um campo gelado de grama sob o luar nublado.***

***Na beira de um riacho há lascas de ouro.***

***A manhã ilumina o céu para um cinza nublado.***

***Por uma imensa rocha negra, a neve cai no solo pedregoso.***

## Os Oito Duques de Lúcifer

Os oito Duques Demoníacos de Lúcifer oferecem imenso poder sem causar grande perturbação.

Para convocar um duque de Lúcifer, primeiro você deve convocar Lúcifer e pedir a Lúcifer que lhe conceda o poder de convocar o demônio nomeado.

Você pode, por exemplo, convocar Lúcifer e, em seguida, dizer: "Lúcifer, peço que você me permita convocar Astaroth."

Ao convocar Astaroth, você faria seu pedido diretamente para Astaroth, como descrito em Convocando os Demônios.

Este processo é o mesmo para todos os duques de Lúcifer.

### Astaroth

#### Para atrair outro com vontade direta.

Quando você deseja fazer alguém ser atraído por você, usando força de vontade em vez de encanto ou atração natural, este é o ritual que você usaria.

Pode ser usado para fazer alguém sentir atração que de outra forma não sentiria e pode ser usado em todos os tipos de relacionamentos, de negócios a pessoais.

Astaroth é pronunciado como ASS-TAR-OATH ou mais facilmente como ASS-TAR-OTH. ASS como em MASSA. TAR como no TARGET. OATH como na palavra OATH, ou OTH como em MOTH.

Primeiro convoque Lúcifer. Continue a convocar Astaroth.

O Pathworking de Astaroth

Em uma parte, escura da floresta, fragmentos de âmbar no solo.

Os ossos de um morcego em uma placa de granito.

A entrada de uma caverna negra incha uma fumaça amarela e sulfurosa.

## **Asmodi**

### **Para fazer alguém sucumbir à tentação.**

Quando você sabe que alguém é tentado por uma situação ou desejo, e eles estão tentando resistir, Asmodi vai obrigar essa pessoa a enfraquecer e sucumbir à tentação.

Se não houver tentação para o demônio trabalhar, isso não terá efeito.

### **Para tentar os outros a fazer coisas que eles não querem fazer.**

Enquanto o primeiro poder é mais sobre fazer alguém ceder ao seu desejo, vícios e obsessões, esse poder é usado para fazer alguém agir de uma maneira que vai contra seus valores pessoais e morais, ou contra o seu melhor julgamento.

Alguém pode, por exemplo, decidir não assinar um contrato, mas esse ritual pode fazê-lo assiná-lo, mesmo que ele se arrependa.

Ou alguém pode escolher não estar com uma determinada pessoa, ou escolher um emprego específico, mas você pode obrigá-los a fazer o que você quer que eles façam.

Asmodi é pronunciado como AZZ-MO-DEE. AZZ como no JAZZ. MO como no MOAN. DEE como no DEEP.

Primeiro convoque Lúcifer. Prossiga para convocar Asmodi.

O Pathworking de Asmodi

***Uma corrente de ferro paira entre duas árvores.***

***O céu pisca com um raio silencioso.***

***Em um campo de grama morta, três árvores florescem com flor branca.***

## Oriens

### **Para superar sentimentos de pobreza e ressentimento.**

Para se tornar rico, ou mesmo para começar uma jornada para uma renda maior, o sentimento de pobreza deve ser deixado para trás.

Isso não significa que você deva se convencer de que já é rico.

O ritual pode remover a sensação de nascer pobre e indigno, abrindo espaço para uma emoção alternativa mais benéfica.

O ressentimento daqueles com mais riqueza o ancora à pobreza, então você pode pedir a Oriens para liberar esse ressentimento, permitindo que você veja o poder e a coragem daqueles que tiveram sucesso.

Isso torna mais fácil imitá-los e atrair sua própria riqueza.

Oriens é pronunciado como OAR-EE-ENS. OAR como no BOU. EE como em SEE. ENS como em TENS.

Primeiro convoque Lúcifer. Continue a convocar Oriens.

O Pathworking de Oriens

***No nascer do sol um corvo bica o corpo de um cão.***

***Uma pomba branca, morta, mas sem manchas, na lama.***

***Dentro de uma floresta em chamas, você está em um riacho calmo.***

## Ariton

### **Atingir o medo em quem considera te desafiar.**

Há muitas maneiras de amaldiçoar, mas esse poder é usado quando você acredita que alguém está prestes a desafiá-lo, em assuntos pessoais, em negócios ou em qualquer situação em que haja um desequilíbrio de poder.

Se alguém está prestes a desafiá-lo, ou abre um desafio (para o seu trabalho, seu parceiro ou qualquer outra coisa), este ritual irá preenchê-lo com medo doentio, trazendo o desafio para um fim.

Ariton é pronunciado como ARE-REE-TORN. SÃO como em ARE. REE como em REED. TORN como em TORN. (Você vai notar isso faz com que o R soa duas vezes e traz um ritmo diferente do que pode ser óbvio ao ler o nome como escrito em inglês.

Você pode simplificá-lo, se desejar.

Primeiro convoque Lúcifer. Continue a convocar Ariton.

O Pathworking de Ariton:

***Uma lagoa de água leitosa.  
Flor rosa cai na lama sangrenta. Um verde de floresta decadente  
com musgo.***

## **Magoth**

**Para alguém perder toda a esperança.**

O poder é tão básico quanto parece, fazendo com que a pessoa que você nomeia perca a esperança.

Isso não garante que eles se tornem deprimidos ou incapazes; algumas pessoas continuam a funcionar sem esperança.

A remoção da esperança, no entanto, torna a pessoa menos ambiciosa, menos desafiadora e mais fraca de muitas maneiras que pode ser útil.

Magoth é pronunciado como MAG-OTH. MAG como no MAGNET.

OTH como em MOTH.

Primeiro convoque Lúcifer. Continue a convocar Magoth.

O Pathworking de Magoth:

***Um círculo de fogo cerca uma pedra ereta.  
Um velho homem nu aponta para o chão. Uma lua cheia sobre um  
lago ainda preto.***

## **Belzebu**

**Para criar um aumento na beleza pessoal.**

Embora você possa pedir a Belzebu para tornar alguém mais bonito, talvez para tornar um parceiro mais fácil aos olhos, o poder normalmente é usado para aumentar sua própria beleza.

As pessoas notarão uma mudança em você, geralmente suspeitando que você está com boa saúde ou perdeu peso.

O brilho inicial continuará a se intensificar com os resultados desse ritual sendo expressos e expandidos ao longo de vários meses.

Belzebu é pronunciado como BEE-ELL-ZEE-BUB. Esta pronúncia é familiar para a maioria. BEE como na ABELHA. ELL como em TELL. ZEE como em SEE com Z substituindo S. BUB como parece.

Primeiro convoque Lúcifer. Continue a convocar Belzebu.

O Pathworking de Belzebu:

***No céu do amanhecer uma única estrela brilhante.***

***Um garoto aponta para a estrela com uma adaga de prata.***

***O sol vermelho nasce sobre as montanhas nevadas.***

***Você fica na base das montanhas, na sombra.***

***Flores brancas crescem entre as cinzas pretas no chão.***

## Paymon

**Descubra o que você quer da sua vida.**

Quando você sabe o que quer, é mais fácil obter do que quando está se debatendo de um desejo para outro.

O ritual pode dar-lhe uma visão de onde você quer estar daqui a vinte anos ou no final da sua vida, mas muitas vezes ele vai dar uma visão sobre os próximos passos que você deve dar.

Então, um ano depois, você pode realizar essa convocação mais uma vez, e uma imagem mais clara e de longo prazo surgirá.

As respostas que você procura podem vir durante o ritual, mas se não, elas ocorrerão durante as semanas seguintes.

Paymon é pronunciado como PAY-MUN. PAY como no PAY. MUN como no MUNDANE.

Alguns preferem pronunciar isso como PAYMOURN.

Primeiro convoque Lúcifer. Continue a convocar Paymon.

O Pathworking de Paymon

***Um cavalo branco está imóvel na margem oposta de um rio caudaloso.***

***Um sapo luta por terra seca e rachada.***

***Uma parede de rochas rachadas retém o oceano escuro.***

## **Amaymon**

### **Emergir de uma crise ileso.**

Quando uma crise está próxima, você pode pensar que será difícil encontrar tempo para realizar magia, mas ao se familiarizar com os demônios, você descobrirá que, em tempos de crise, seu apoio traz grande calor e conforto.

Esse poder significa que não importa como a crise se desenrole, e isso pode ser pessoal, financeiro, em qualquer escala, você emergirá dela como uma pessoa inteira e forte, capaz de recuperar e restabelecer sua vida.

Amaymon é pronunciado como AM-AY-MOURN. AM como no JAM. AY como no PAY. MOURN como em MOURN. Alguns preferem AM-AYMUN onde MUN soa como a primeira parte de segunda-feira (MUNDAY.)

Primeiro convoque Lúcifer. Prossiga para convocar Amaymon.

O Pathworking de Amaymon:

***Uma enorme pedra na floresta é coberta de hera.***

***Uma lua cheia sobre um campo de cascalho e cardos.***

***Na beira de um lago estagnado há uma espada enferrujada.***

## Os Demônios Servos de Oriens, Paymon, Ariton e Amaymon

Para convocar os Servos Demônios de Oriens, Paymon, Ariton e Amaymon, você deve primeiro convocar Lúcifer e pedir a Lúcifer que lhe conceda o poder de convocar os chamados Duques Demônios e Servos Demônios.

Se você estivesse convocando Frasis, diria: "Lúcifer, peço que me permita convocar Oriens, Paymon, Ariton, Amaymon e Frasis."

Você então convocaria Oriens e pediria permissão para convocar Frasis.

Você diria: 'Oriens, peço que me permita convocar Frasis.' Você usaria então o Pathworking para convocar Paymon e dizer: 'Paymon, peço que você me permita convocar Frasis.' Você repete esse processo com Ariton e Amaymon, antes de realizar o Pathworking para convocar Frasis.

Com Frasis agora convocado, você faria seu pedido diretamente para Frasis.

Este processo é o mesmo para todos os Servos Demônios de Oriens, Paymon, Ariton e Amaymon, listados nesta seção.

### Moreh

#### **Sob Oriens, Paymon, Ariton e Amaymon Para fazer alguém esquecer o que você deve a eles.**

Se você deve dinheiro a alguém, esse ritual pode fazer com que essa pessoa se esqueça ou perder a vontade de buscar o dinheiro de você.

Se você deve para várias pessoas, nomeie todas elas no ritual.

Quando você está enfrentando um sistema grande e automatizado, como os registros do computador em um banco, você deve direcionar sua solicitação para o próprio banco, como uma entidade.

Os efeitos são mais fortes quando direcionados a pessoas específicas, mas você pode obter resultados criativos mesmo quando desafia grandes organizações.

Moreh é pronunciado como MORE-EH. como em MORE EH como o som E em LET (sem o L ou T.)

Lúcifer e os demônios escondidos Um grimório prático da ordem dos rostos revelados

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Oriens. Então convoque Paymon. Então convoque Ariton. Então invoque Amaymon, antes de prosseguir para convocar Moreh.

O Pathworking de Moreh:

***De uma encosta gramada você vê o fogo na floresta verde abaixo.  
A água do lago está manchada de sangue.***

***Uma árvore branca cresce na beira do lago, suas raízes manchadas pela água ensanguentada.***

### ***Frasis***

***Sob Oriens, Paymon, Ariton e Amaymon Traga paz para uma casa ou ambiente.***

Útil quando se muda para uma nova casa ou local de trabalho, é mais eficaz se for realizado nesse local.

Se você não puder obter acesso para realizar um ritual, você ainda pode pedir que Frasis faça um lugar, como seu escritório, ficar mais pacífico.

O poder é mais eficaz com novos começos, mas também pode trazer paz a um ambiente que se deteriorou ou parece estar manchado com energia negativa.

Frasis é pronunciado como FRA-SIS. FRA como em FRAY. SIS como na SISTER.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Oriens. Então convoque Paymon. Então convoque Ariton. Então invoque Amaymon, antes de invocar Frasis.

O Pathworking de Frasis:

***Uma floresta antiga onde todas as árvores morreram e ficaram da cor das cinzas.***

***Leite é derramado no solo.***

***Em um campo verde brilhante de grama há uma única árvore, vermelha e outonal, folhas afastadas pela brisa.***

## **Myrmo**

### **Sob Oriens, Paymon, Ariton e Amaymon Encontre respostas para problemas difíceis.**

Quando confrontado com um problema que continua circulando em sua mente, é difícil deixar ir e permitir que as respostas saiam do seu subconsciente.

Myrmo pode conceder-lhe o poder de encontrar o espaço para contemplar, mas também pode oferecer soluções diretas.

Novas ideias podem vir à mente nos dias seguintes, mas você certamente sentirá mais paz, e o problema não será tão imóvel.

Permita-se pensar criativamente nos dias que se seguem ao ritual.

Myrmo é pronunciado como MEER-MOW. MEER como em MEER. MOW como em MOW.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Oriens. Então convoque Paymon. Então convoque Ariton. Então invoque Amaymon antes de invocar Myrmo.

O Pathworking de Myrmo:

***Uma jovem mulher com cabelo preto está ao lado de um poço.***

***O vinho é derramado sobre cascas de caracóis.***

***Uma pilha de rochas negras molhadas em um caminho através da floresta.***

## **Trapis**

### **Sob Oriens, Paymon, Ariton e Amaymon Ser visto como inocente por todos que o ouvem falar.**

Já foi dito que nenhum ritual precisa ser repetido a menos que haja uma mudança que exija tal repetição, mas esse poder é uma exceção, porque é inevitável que a confiança que você exala desaparecerá ao longo de vários meses.

Quando você invocar este poder, a Trapis concederá imediatamente, e você será visto como confiável.

Isso só funciona para a palavra falada, não para qualquer coisa que você escreva, então use esse poder com sabedoria.

Se você deseja continuar usando o poder, repita depois de cinco ou seis meses, ou se você notar um desvanecimento definitivo do poder.

Lúcifer e os demônios escondidos Um grimório prático da ordem dos rostos revelados

Pode ser usado quando você é culpado de alguma coisa, para esconder suas ações, ou para aparecer como alguém que está além da suspeita em todos os assuntos, o que pode trazer muitos benefícios, como encobrir pequenos erros de julgamento.

Trapis é pronunciado como TRAP-IS. TRAP como na TRAP. IS como no IS. (Note que IS soa mais como IZZ do que ISS.)

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Oriens. Então convoque Paymon. Então convoque Ariton. Então invoque Amaymon antes de invocar Trapis.

O Pathworking de Trapis:

***O nascer do sol vermelho pega o orvalho de um prado.***

***Uma cornucópia vazia tecida de grama.***

***Um terreno baldio cheio de penas brancas e bicos sangrentos.***

### Parelit

**Sob Oriens, Paymon, Ariton e Amaymon Para obrigar alguém a decidir rapidamente e a seu favor.**

Quando você precisar que uma decisão seja tomada a seu favor, e em alta velocidade, peça à Parelit para conceder esse poder e nomeie a pessoa ou pessoas que tomarão a decisão.

Use isso quando a necessidade urgente é real e não é criada meramente por impaciência.

Parelit é pronunciado como PA-RAY-LIT. PA como em PARDON. RAY como em RAY. LIT como em LIT.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Oriens. Então convoque Paymon. Então convoque Ariton. Então invoque Amaymon antes de invocar Parelit.

O Pathworking de Parelit:

***Onde dois rios se encontram, eles se voltam para a cor da lama.***

***O corpo de um cervo, apodrecendo.***

***A lua nasce, um crescente amarelo sobre uma planície de pedra cinzenta.***

## Obedemah

### **Sob Oriens, Paymon, Ariton e Amaymon Para proteger sua casa e seus bens.**

É sábio usar isso toda vez que você se muda para uma nova morada, ou se você é novo na magia, como seu primeiro ritual.

Isso não impedirá que todos os acidentes, arrombamentos ou tempestades prejudiquem tudo o que você possui, mas tornará muito menos provável a perda ou dano acidental.

O que parece ser um poder trivial parecerá mais impressionante quando a sua é a casa que restou depois de uma tempestade.

Obedemah é pronunciado como OB-ED-EM-AH. OB como no WORK. ED como em FED. EM como em EMBER. AH é o som de A no PAI.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Oriens. Então convoque Paymon. Então convoque Ariton. Então convoque Amaymon antes de invocar Obedemah.

O Pathworking de Obedemah:

***No meio de um campo, os juncos cercam uma lagoa.***

***Besouros rastejam sobre o campo recém-arado.***

***Você fica ao lado de uma árvore recém-derrubada, suas folhas verdes pingando sangue.***

## Hasperim

### **Sob Oriens, Paymon, Ariton e Amaymon, faça um concorrente sofrer de má reputação.**

Nos negócios, a reputação é tão importante quanto os produtos que você vende, e você pode incentivar a disseminação de desconfiança e palavrões em relação ao seu concorrente.

O hasperim é pronunciado como HAS-PEAR-EEM. Tem como em HAS (onde o S soa mais como Z.) PEAR como em PEAR. EEM como em SEEM.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Oriens. Então convoque Paymon. Então convoque Ariton. Então invoque Amaymon, antes de invocar Hasperim.

O Pathworking de Hasperim:

***Uma caverna iluminada por uma chama vermelha vem de uma poça de óleo negro.***

***Uma jovem nua, o cabelo grudado de sangue molhado. Na entrada da caverna, há o luar e o cheiro de grama.***

### Fasma

**Sob Oriens, Paymon, Ariton e Amaymon, faça com que alguém seja paranoico.**

Quando paranoico, uma pessoa de grande força e sabedoria se tornará fraca e irracional.

O potencial desse poder é claro. Uma pessoa que se torna muito paranoica pode ser uma responsabilidade, então você pode convocar o Fasma mais uma vez, para diminuir ou remover o efeito quando dano suficiente tiver sido feito. Fasma é pronunciado como FAS-MAH. FAS como em FAST. MA como em MARTYR.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Oriens. Então convoque Paymon. Então convoque Ariton. Então invoque Amaymon, antes de prosseguir para convocar Fasma.

O Pathworking de Fasma:

***Um campo de papoulas com montanhas nevadas ao longe.  
Moscas zumbem em torno do cadáver de um coelho esfolado.  
Uma árvore de salgueiro por um rio raso.***

### Nogah

**Sob Oriens, Paymon, Ariton e Amaymon Banish espíritos que foram enviados para atormentar você.**

Um poder não é poder a menos que você saiba como usá-lo, e a maioria das pessoas que são atacadas por magia nunca suspeitam que possam estar sofrendo nas mãos de muitas criaturas espirituais.

Também é evidente que muitas pessoas acreditam que são atacadas por demônios e outras entidades quando não estão sob tal ataque.

Este poder banirá os espíritos que foram enviados para trabalhar contra você, mas como você pode saber que é o caso?

Eu não acredito que isso deve ser feito a cada poucos meses, para assegure-se de que espíritos sejam banidos, embora alguns discordem e usem o ritual dessa maneira.

Eu só escolheria convocar esse poder se percebesse sensações ou presságios incomuns que ocorressem com frequência.

Se você suspeitar de um ataque, você pode usar o ritual para garantir sua segurança, mas peço que não fique muito apegado à ideia de que você está sob ataque constante.

É muito comum para aqueles que trabalham com magia assumir, erroneamente, que os outros se importam em atacá-los.

Banir apenas quando necessário.

Nogah é pronunciado como GNAW-GAR. GNAW como no GNAW. GAR como no GARDEN.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Oriens. Então convoque Paymon. Então convoque Ariton. Então invoque Amaymon, antes de invocar Nogah.

O Pathworking de Nogah:

***Um campo infinito de grama.***

***A grama é chamuscada preta onde o ouro derretido foi derramado no solo.***

***Você está no topo de uma colina cercada por galhos queimados e ossos enegrecidos.***

## **Ethanim**

### **Sob Oriens, Paymon, Ariton e Amaymon Para encontrar um emprego estável.**

Se você está procurando um novo emprego, e aquele que trará estabilidade, invoque o poder de Ethanim.

Nenhuma garantia pode ser dada quanto à satisfação no trabalho ou à qualidade do local de trabalho, portanto, use seu critério para selecionar a oportunidade correta.

Ethanim é pronunciado como ETH-AN-EEM. ETH como no método. AN como em CAN. EEM como em SEEM.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Oriens. Então convoque Paymon. Então convoque Ariton. Então convoque Amaymon, antes de prosseguir para convocar Ethanim.

O Pathworking de Ethanim:

***Uma lua crescente no céu da noite.***

***Uma espinha humana, fresca e sangrenta, quebrada em dois.***

***Você fica em um campo inundado, a água se estende até o horizonte.***

### **Melabed**

**Sob Oriens, Paymon, Ariton e Amaymon Para solicitar um crescimento em sua renda.**

Esse poder permite que sua carreira ou trabalho se torne mais lucrativo de muitas maneiras imaginativas e inesperadas.

Quando você solicitar mais renda, você pode ser obrigado a fazer mais trabalho para obter essa renda.

Esteja disposto a fazer o trabalho extra se novas oportunidades chegarem.

Você nunca terá mais trabalho do que você pode lidar porque o poder de Melabed é criativo, mas gentil.

Melabed é pronunciado como MEL-AB-ED. MEL como em MELT. AB como em DAB. ED como na BED.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Oriens. Então convoque Paymon. Então convoque Ariton. Então invoque Amaymon, antes de prosseguir para convocar Melabed.

O Pathworking de Melabed:

***Na chuva, os restos de uma fogueira, esfumaçando.***

***Vinho derramado sobre ossos humanos.***

***Um deserto de tocos de árvores queimadas e a seus pés uma espada enegrecida.***

### **Apolion**

**Sob Oriens, Paymon, Ariton e Amaymon Descubra os verdadeiros pensamentos de alguém.**

As pessoas raramente dizem o que querem dizer, e na maioria das vezes isso não importa, mas se você sentir a necessidade de saber o que alguém acredita sobre você ou sobre uma situação em que você está ligado a, convocar Apolion.

Você se tornará consciente dos pensamentos verdadeiros da pessoa toda vez que eles se comunicarem com você, enquanto falam ou quando você ler o que eles escreveram para você.

Pode levar alguns dias para desenvolver a habilidade de ouvir ou ler, ao mesmo tempo em que você percebe os verdadeiros pensamentos por trás do que é falado ou escrito.

Apolion é pronunciado como APP-AWE-LEE-ORN. APP como em APLICAR. AWE como no AWE. LEE como em LEEK. ORN como em TORN. Alguns preferem APP-OLL-EE-ON, com APP como em APPLY, OLL como em DOLL, EE como em SEE e ON como em ON.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Oriens. Então convoque Paymon. Então convoque Ariton. Em seguida, convoque Amaymon antes de prosseguir para convocar Apolion.

O Pathworking de Apolion:

***Um cavalo negro galopando no horizonte.***

***Um homem imóvel em chamas, sem sentir dor.***

***Na beira de um lago fétido, chamas azuis tremulam na lama.***

## Asturel

**Sob Oriens, Paymon, Ariton e Amaymon Para fazer você calmo e claro quando pressionado por questionamentos intensos.**

Se você sabe que está prestes a ser entrevistado, acusado, comparecer em tribunal ou ser questionado de qualquer outra forma agressiva, seja culpado ou não, este é um poder que você deve convocar. Asturel irá ajudá-lo a manter a calma, e as respostas certas, muitas vezes surgem enquanto você fala.

Asturel é pronunciado como ARE-STEWE-RAIL. SÃO como em ARE. STEW como em STEW. RAIL como no RAIL.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Oriens. Então convoque Paymon. Então convoque Ariton. Então convoque Amaymon, antes de invocar Asturel.

O Pathworking de Asturel:

***Um campo em pousio, duro com geada de inverno.***

***Um homem se ajoelha e flecha se aloja na nuca.***

***Você está na neve na base de um penhasco branco e calcário.***

## Hagrion

**Sob Oriens, Paymon, Ariton e Amaymon Para quebrar uma maldição conhecida, mesmo quando alguém fez um link para você.**

Em algumas tradições mágicas, o atacante pode obter um link para você, como uma posse pessoal ou um fio de cabelo.

Embora essa magia muitas vezes seja fraca, nem sempre é esse o caso, e se tiver sido bem trabalhada, o link a tornará mais poderosa.

Se você suspeitar que tal maldição está no lugar, Hagrion irá removê-lo.

É dito em outro lugar que detectar um ataque pode ser difícil, ou uma questão de adivinhação, mas se você sentir ou suspeitar de um ataque, convoque Hagrion e peça que todas as maldições contra você sejam quebradas.

Mesmo que alguém tenha um link para você, ele será desconectado e não causará mais problemas.

Você também pode ter uma impressão muito clara da pessoa que o amaldiçoou, mas isso nem sempre é o caso.

Hagrion é pronunciado como HAG-REE-ON. HAG como no HAG. REE como em REED. ON como em ON.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Oriens. Então convoque Paymon. Então convoque Ariton. Então invoque Amaymon, antes de invocar Hagrion.

O Pathworking de Hagrion:

***Os restos chamuscados de uma floresta ao amanhecer.***

***Uma brisa que cheira a peixe cru, sal e algas marinhas.***

***Um círculo de mudas na entrada de uma caverna.***

## Liriol

**Sob Oriens, Paymon, Ariton e Amaymon Para amarrar uma pessoa, então eles são incapazes de trabalhar contra você.**

Amarrar é uma forma menor de maldição, onde você não faz mal algum, mas garante que a pessoa que você nomeia não lhe cause nenhum dano, seja através de suas ações e palavras ou através de magia.

A ligação é encontrada em toda a magia, mas é frequentemente complexa e de curto prazo. Liriol concede a você um método formidável de vinculação que será contínuo.

Liriol é pronunciado como LEE-REE-ALL. LEE é o som LEE em LEAN ou LEAP. REE como em REED. TUDO como em TODOS.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Oriens. Então convoque Paymon. Então convoque Ariton. Então invoque Amaymon, antes de invocar Liriol.

O Pathworking de Liriol:

***No prado, vermes escoam dos restos de uma lebre.***

***O corpo de uma cobra morta, com os olhos sangrando.***

***Três pedras pretas, mais altas que uma pessoa, alojadas em areia branca por um lago congelado.***

## Asorega

**Sob Oriens, Paymon, Ariton e Amaymon Descubra o verdadeiro nome de alguém que trabalha contra você em segredo.**

Não é incomum saber o pseudônimo de um inimigo sem estar ciente de sua verdadeira identidade.

Este não é um produto da era da internet, embora seja provavelmente mais comum agora do que antes.

Se você conhece alguém que o difama em uma área pública ou online, mas sabe que eles estão usando um nome falso, essa convocação o levará a perceber o verdadeiro nome dessa pessoa.

Você pode ser levado a um rastro de provas, ou você pode se tornar ciente da pessoa diretamente, porque eles já são conhecidos por você.

Quando a realização atingir você, será inconfundível.

Esse poder só funciona se a pessoa em questão estiver ativamente trabalhando contra você de alguma forma, então se você cometeu um erro de julgamento e eles são inofensivos, nada será revelado.

Asorega é pronunciado como AS-OAR-AY-GORE. AS como em AS (com mais de um som Z que é S.) OAR como em BOAR. AY como no PAY. GORE como em GORE.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Oriens. Então convoque Paymon. Então convoque Ariton. Então invoque Amaymon, antes de invocar Asorega.

O Pathworking de Asorega:

***Uma torre negra em uma encosta.  
Granizo cai na grama verde brilhante.  
Uma romã amassada misturada com sangue humano.  
Os corpos dos pássaros negros flutuam por um rio lamacento, em  
uma terra plana de terra marrom e úmida.***

## **Ragaras**

**Sob Oriens, Paymon, Ariton e Amaymon Para fazer alguém perder sua fonte de riqueza.**

Existem milhares de maneiras de se tornar rico e, embora muitas pessoas tenham nascido em dinheiro e outras o realizem com muito trabalho, algumas delas obtêm riqueza por meio de bons momentos ou grandes ideias.

Seja qual for a fonte de riqueza, você pode separar um indivíduo nomeado dessa fonte.

Isso não significa que eles perderão tudo o que têm (embora possam), mas significa que não terão meios de ganhar dinheiro a menos que adquiram um novo conjunto de habilidades e mudem sua vida.

A ruptura é tal que a maioria das pessoas sofrerá muito antes de estabelecer qualquer grau de recuperação.

Ragaras é pronunciado como RAG-ARE-AS. RAG como no RAG. SÃO como em ARE. AS como em AS (com o S soando mais como o som Z.)

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Oriens. Então convoque Paymon. Então convoque Ariton. Então invoque Amaymon, antes de invocar Ragaras.

O Pathworking de Ragaras:

***Na floresta, fumaça e luz solar.  
Em uma clareira os chifres sangrentos de um cervo.  
Na borda da floresta, flores brancas e cogumelos crescem em torno  
de um punhal de ouro.***

## Ilekal

### **Sob Oriens, Paymon, Ariton e Amaymon Aprenda a perceber quando as pessoas estão falando a verdade.**

Esse poder lhe dá a capacidade de detectar mentirosos.

Como em muitos desses rituais, ele não funciona para a palavra escrita, ou se você fala por telefone ou tela, mas funciona muito bem quando você fala pessoalmente.

Invoque Ilekal e peça por esse poder e ele se desenvolverá dentro de você.

Se há um tempo em que você precisa saber se uma determinada pessoa está mentindo ou distorcendo a verdade, você pode invocar Ilekal mais uma vez e pedir que sua percepção seja focalizada naquele indivíduo.

Você vai achar muito fácil perceber quando você está sendo enganado.

Ilekal é pronunciado como ILL-ECK-AL. ILL como em PILL. ECK como no PESCOÇO. AL como no BALANCE.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Oriens. Então convoque Paymon. Então convoque Ariton. Então invoque Amaymon, antes de invocar Ilekal.

O Pathworking de Ilekal:

***Pela borda de um rio os corpos de ratos mortos.***

***Um pote de cerâmica de óleo fervente.***

***Você está na rocha negra na beira de uma imensa cachoeira branca, com vista para um vale inundado.***

## Sarasim

### **Sob Oriens, Paymon, Ariton e Amaymon Para causar em alguém lesões acidentais.**

É difícil controlar até que ponto alguém pode ser ferido, mas não presuma que um acidente será tão leve quanto um corte de papel ou tão extremo quanto a morte.

Quando você der um nome a Sarasim, você trará um dano acidental a essa pessoa, e será em um nível que é mais do que um inconveniente.

Lúcifer e os demônios escondidos Um grimório prático da ordem dos rostos revelados

Também pode ser uma mudança de vida, então convoque apenas esse poder se você estiver disposto a aceitar o alcance potencial de seu efeito sem culpa ou arrependimento.

Sarasim é pronunciado como SA-RAISE-EEM. SA como na primeira parte do SAD. AUMENTAR como no aumento. EEM como em SEEM.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Oriens. Então convoque Paymon. Então convoque Ariton. Então invoque Amaymon, antes de invocar Sarasim.

O Pathworking de Sarasim

***Um cachorro preto fica na entrada de uma caverna.  
Dentro de uma caverna, chamas se erguem de uma poça de óleo.  
As paredes da caverna estão cheias de prata e ouro.***

### Sigis

**Sob Oriens, Paymon, Ariton e Amaymon Proteja aqueles com quem você se importa.**

Este poder é de proteção geral para aqueles que você ama.

Rituais que comandam poderes de natureza geral são frequentemente fracos porque tentam controlar demais.

Esse poder funciona porque o Sigis está ciente do que lhe causaria dor e é capaz de evitar essas situações.

Onde eles não podem ser parados, eles serão diminuídos.

O ritual não precisa ser repetido a menos que haja uma nova adição à sua família, ao seu grupo de amigos ou àqueles que você escolher proteger.

Sigis é pronunciado como SIEGE-ISS. SIEGE como no SIEGE. ISS como no HISS.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Oriens. Então convoque Paymon. Então convoque Ariton. Então invoque Amaymon antes de prosseguir para convocar Sigis.

O Pathworking de Sigis:

***Céu cinzento sobre um lago de sangue ao amanhecer.  
Uma árvore caída em um campo vazio com a lua cheia em um céu azul.  
Um, cachorro preto, fica, sobre a, esqueleto, de um, cavalo***

## Laralos

### **Sob Oriens, Paymon, Ariton e Amaymon Para fazer duas pessoas se sentirem enojadas uma com a outra.**

Esse poder pode ser usado para fazer um casal sofrer e possivelmente se separar, mas também pode ser usado para criar problemas com amigos, familiares e até mesmo com parceiros de negócios. Dê os nomes das duas pessoas para Laralos.

Laralos é pronunciado como LAR-AL-OSS. LAR como em grande. AL como no BALANCE. OSS como em TOSS.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Oriens. Então convoque Paymon. Então convoque Ariton. Em seguida, convocar Amaymon, antes de prosseguir para convocar Laralos.

O Pathworking de Laralos:

***Uma macieira sobrecarregada com frutas.***

***Cabelo humano chamuscado em uma sepultura recentemente escavada.***

***Você está em um chão de rocha negra rodeado por penhascos cobertos de musgo.***

## Ipakol

### **Sob Oriens, Paymon, Ariton e Amaymon Para remover a vontade de amaldiçoar.**

Se você souber que alguém está amaldiçoando você ou outras pessoas e desejar pará-las, em vez de desviar ou combater essas maldições, você poderá remover a vontade dessa pessoa de amaldiçoar.

Invoque Ipakol e nomeie a pessoa, pedindo que ela perca a vontade de amaldiçoar.

Ipakol é pronunciado como EEP-ACK-ALL. EEP como no JEEP. ACK como no JACK. TUDO como em TODOS.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Oriens. Então convoque Paymon. Então convoque Ariton. Em seguida, convoque Amaymon antes de prosseguir para convocar Ipakol.

O Pathworking de Ipakol:

***Além dos prados, montanhas nevadas ao amanhecer.  
Trigo pisado sob os pés.  
Você fica na beira de um lago azul cercado por montanhas nevadas.***

### **Balabos**

**Sob Oriens, Paymon, Ariton e Amaymon Detectar as intenções de um inimigo ou concorrente.**

Para ter sucesso quando você está contra um forte inimigo ou competidor, ajuda saber o que eles estão planejando fazer a seguir.

Convocando Balabos, você pode aprender sobre seus planos porque eles ficam perdidos na língua, ou porque você ganha intuição sobre o que está por vir.

Com esse conhecimento, você pode agir com mais sabedoria e criatividade.

Balabos é pronunciado como BALA-BOSS. BALA como no BALANCE. CHEFE como no CHEFE.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Oriens. Então convoque Paymon. Então convoque Ariton. Então invoque Amaymon, antes de prosseguir para invocar Balabos.

O Pathworking de Balabos:

***Uma lua cheia no pôr do sol.  
Um velho em vestes imundas aponta para a lua.  
Uma montanha preta que incandesce com um rio da lava de fumo.***

### **Nolom**

**Sob Oriens, Paymon, Ariton e Amaymon, faça alguém duvidar de suas habilidades mágicas.**

Algumas pessoas se orgulham do uso da magia, e mesmo que usem um nome falso para fazer isso, elas se nomearam, então você pode invocar o Nolom para trazer dúvidas.

Quando alguém que é poderoso com magia fica cheio de dúvidas, eles realizam menos magia, e a magia que eles realizaram é menos provável de funcionar.

Esta é uma excelente maneira de desarmar um ocultista experiente.

Lúcifer e os demônios escondidos Um grimório prático da ordem dos rostos revelados

Nolom é pronunciado como GNAW-LOAM. GNAW como no GNAW. LOAM como no LOAM.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Oriens. Então convoque Paymon. Então convoque Ariton. Então invoque Amaymon, antes de invocar Nolom.

The Pathworking de Nolom

***Ratos mortos apodrecendo em uma floresta enluarada.***

***Duas crianças se ajoelham diante de uma pedra.***

***Um espaço sem árvores dentro da floresta com um leito seco de rio.***

### Amillis

**Sob Oriens, Paymon, Ariton e Amaymon causam argumentos e desconfiança dentro de um grupo.**

Os grupos parecem poderosos, mas muitas vezes são mais fracos do que os indivíduos, porque muitas intenções estão puxando em direções diferentes, e há sempre aqueles que minariam. e usurpar os líderes. Invoque Amillis e peça que os argumentos e a desconfiança se desenvolvam dentro de um grupo e você verá os efeitos surgindo.

Alguns grupos são despedaçados ou danificados irremediavelmente em pouco tempo.

Amillis é pronunciado como AM-EE-LIS. AM como em AM. EE como em SEE. LIS como em LIST, onde o S soa como SSS mais que Z.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Oriens. Então convoque Paymon. Então convoque Ariton. Então convoque Amaymon, antes de prosseguir para convocar Amillis.

O Pathworking de Amillis:

***Uma terra estéril da terra seca.***

***Pegadas do cavalo na argila.***

***Uma mulher grávida nua está ao lado de uma cova aberta.***

***Uma laje de pedra negra num jardim de rosas amarelas.***

## Os servos Demônios de Astaroth e Asmodi

Para convocar os Servos Demônios de Astaroth e Asmodi, você deve primeiro convocar Lúcifer e pedir a Lúcifer que lhe conceda o poder de convocar os chamados Duques Demônios e seu Servo Demoníaco.

Se você estivesse convocando Dagulez, poderia dizer: "Lúcifer, peço que me permita convocar Astaroth, Asmodi e Dagulez." Você invocará Astaroth e dirá: "Astaroth, peço que me permita convocar Dagulez. "Você usaria então o Pathworking para convocar Asmodi, e você diria: 'Asmodi, peço que me permita convocar Dagulez.' Você então convocaria Dagulez e faria seu pedido diretamente a Dagulez.

Este processo é o mesmo para todos os Servos Demônios de Astaroth e Asmodi que seguem nesta seção.

### Lagiros

#### **Sob Astaroth e Asmodi Para encher alguém de raiva incontrolável.**

Esta é uma estratégia arriscada e que deve ser usada com muita cautela se você cruzar o caminho dessa pessoa.

Você também pode querer considerar as implicações morais porque a raiva incontrolável pode levar a pessoa que você nomeou a atacar aqueles que você ama.

O propósito do ritual é fazer com que a pessoa que você nomeie fique tão zangada que ela comete erros, arruína relacionamentos ou se mete em problemas que eles não conseguem lidar.

Lagiros é pronunciado como LAG-EE-ROSS. LAG como na bandeira. EE como em SEE. ROSS como em CROSS.

Primeiro convoque Lúcifer. Então invoque Astaroth. Então invoque Asmodi, antes de invocar Lagiros.

O Pathworking de Lagiros:

***Dois peixes marrons mortos flutuam na superfície de uma lagoa.***

***Varas amarradas em um pacote com fio vermelho.***

***Três pedregulhos rachados em um prado aplainado pela chuva.***

## Ugalis

### **Sob Astaroth e Asmodi Para atrair outro através de uma aparência de poder e calma.**

Nem todo mundo é atraído pelo poder, mas muitos são, e se você sentir que alguém pode achar essa qualidade atraente, chame Ugalis.

Você terá o poder de parecer calmo e poderoso, e isso não requer nenhum esforço de sua parte, mas você pode achar que começará a sentir-se mais calmo e mais poderoso nas próximas semanas.

Ugalis é pronunciado como OO-GAL-EASE. OO como na piscina. GAL como em GALANT. EASE como em EASE.

Primeiro convoque Lúcifer. Então invoque Astaroth. Então invoque Asmodi, antes de invocar Ugalis.

O Pathworking de Ugalis:

***Nevoeiro sobe de um pântano ao pôr do sol.***

***Penas de pássaros e dentes brancos humanos brilham ao luar.***

***O sol nasce como um círculo branco sobre montanhas azuis pálidas.***

## Dagulez

### **Sob Astaroth e Asmodi Para parecer mais jovem.**

Nem sempre é sábio parecer mais jovem, pois pode parecer mais tolo, dependendo da sua idade.

Se você chegou a uma idade em que deseja parecer jovem, esse poder permitirá que sua verdadeira saúde seja mostrada, gerando um grau de ilusão que pode fazer você parecer mais jovem.

O ritual não precisa ser repetido a menos que você sofra de uma doença longa, pois isso pode fazer com que você pareça mais velho.

Dagulez é pronunciado como DAR-GOO-LEZ. DAR como em Dark. GOO como em GOO (rima com DO). LEZ como na primeira parte de LÉSBIA, onde LES soa como LEZ.

Primeiro convoque Lúcifer. Então invoque Astaroth. Então invoque Asmodi, antes de invocar Dagulez.

O Pathworking de Dagulez:

***Uma cachoeira manchada com sangue.  
Vermes morrendo ao sol enquanto se arrastam do solo.  
No meio de um campo arado uma pereira cercada por seus frutos  
caídos.***

## **Bialod**

### **Sob Astaroth e Asmodi Para tentar alguém a ser desleal.**

Esse poder pode ser usado para tornar alguém sexualmente desleal ao parceiro.

O poder, no entanto, não está lá para ajudá-lo

Esse poder pode ser usado para tornar alguém sexualmente desleal ao parceiro e ganhar alguém de outro, mas para causar distúrbios entre um casal.

Isso faz com que aquele que você nomeia queime com o desejo de ser desleal.

Se você já está em uma situação em que você pode ser o único que eles escolhem para sua contravenção, pode trabalhar a seu favor, mas você não pode confiar nisso.

Se você pretende separar o casal, pode convocar Bialod duas vezes, uma para cada pessoa, para que ambos sejam tentados a deslealdade.

Na maioria dos casos, isso tem o potencial de encerrar o relacionamento.

Bialod é pronunciado como BEE-AL-ORD. BEE como na BEE. AL como no BALANCE. ORD como no LORD.

Primeiro convoque Lúcifer. Então invoque Astaroth. Então invoque Asmodi, antes de invocar Bialod.

O Pathworking de Bialod

***granizos de um céu branco, inexpressivo.  
Um lago congelado, coberto de pegadas sangrentas.  
Um campo de trigo aplainado pelo granizo e pela neve.***

## Ranar

### **Sob Astaroth e Asmodi Fale com clareza e confiança.**

Este poder não é para ocasiões específicas, mas é usado para ajudá-lo a desenvolver a habilidade de falar com mais clareza e sem hesitação, para que você pareça confiante.

Ranar é pronunciado como RAN-ARE. RAN como em RAN. SÃO como em ARE.

Primeiro convoque Lúcifer. Então invoque Astaroth. Então invoque Asmodi, antes de invocar Ranar.

O Pathworking de Ranar:

*Um rio branco entre montanhas negras.*

*Um menino pálido oferece um punhal brilhante.*

*Um cruzamento de três vias na floresta, com uma tempestade*

## Buriub

### **Sob Astaroth e Asmodi Influenciar através do poder calmo de sua voz.**

Evoque Buriub para dar-lhe o poder de influenciar e se concentrar em manter um tom calmo em sua voz quando você pretende convencê-lo.

Esse poder se desenvolve com o tempo, mas é um dos mais poderosos concedidos por toda a legião de demônios, se usado com sabedoria.

Buriub é pronunciado como BOO-REE-UB. BOO como em BOON. REE como em REED. UB como no STUB.

Primeiro convoque Lúcifer. Então invoque Astaroth. Então invoque Asmodi, antes de invocar Buriub.

O Pathworking de Buriub

*Um vale enevado com um círculo de pedras eretas.*

*Uma lança de prata quebrada em dois.*

*Uma chave de ouro em uma laje de obsidiana.*

## **Bagalon**

### **Sob Astaroth e Asmodi Para fazer alguém sentir medo de você.**

Fazer com que outra pessoa sinta admiração por você pode lhe dar a habilidade de pedir muitas coisas deles. Ele também pode fazer com que algumas pessoas se ressentem, porque ficar impressionado com você vai contra suas crenças ou sentimentos esperados, então use seu julgamento ao pedir esse poder.

Se se tornar um problema, você pode convocar o demônio e pedir que o sentimento de reverência desapareça.

Bagalon é pronunciado como BAG-ARE-LAWN. BAG como no BAG. ARE como em ARE. LAW como no LAW.

Primeiro convoque Lúcifer. Então invoque Astaroth. Então invoque Asmodi, antes de invocar Bagalon.

O Pathworking de Bagalon:

***As cinzas e a flor branca flutuam na rocha cinzenta.***

***Em uma colina plana de granito, três fogueiras se enfurecem.***

## **Anamalon**

### **Sob Astaroth e Asmodi Para despertar pensamentos sexuais nos outros quando você fala.**

Você não quer que todos tenham pensamentos sexuais quando fala, então aponte esse ritual para um indivíduo ou um pequeno número de indivíduos nomeados.

Quando você fala subsequentemente, seja qual for o assunto, pensamentos sexuais ocorrerão na outra pessoa ou pessoas, possivelmente causando excitação.

Isso pode levar a nada mais do que flertar, mas pode animar ocasiões que de outra forma seriam chatas e trazer mais oportunidades para iniciar relacionamentos.

Anamalon é pronunciado como AN-AM-ARE-LAWN. AN como em AN. AM como em AM. ARE como em ARE. LAW como no LAW.

Primeiro convoque Lúcifer. Então invoque Astaroth. Então invoque Asmodi, antes de invocar o Anamalon.

O Pathworking de Anamalon:

***Ao nascer do sol, um laço pendura de uma árvore outonal.  
Os esqueletos dos pássaros nas folhas vermelhas caídas.  
Uma dispersão de esmeraldas no solo do chão da floresta.***

### **Sagarez**

**Sob Astaroth e Asmodi Para irradiar a potência sexual através do seu olhar.**

Peça ao demônio para lhe dar o poder, conforme descrito, e saiba que o poder estará com você por muitos meses, ou até mais.

Não é algo que se desgasta a menos que você pare de usá-lo.

Quando você quiser usar o poder, olhe nos olhos de alguém que você acha atraente.

Mantenha o olhar por um momento e sinta sua potência sexual.

Se a pessoa for repelida por você, ou mesmo desinteressada, ela sentirá sua potência e desviará o olhar.

Isso pode parecer decepcionante, mas é uma excelente técnica para ajudá-lo a evitar perder tempo com alguém que não responde à sua energia sexual.

Se você mantiver o olhar de alguém e sentir alguma atração por você, sentirá sua potência e poderá se abrir para estar com você.

Você quase certamente verá isso em seus olhos.

Você precisará então agir de alguma forma, provavelmente iniciando uma conversa.

Ninguém gosta de uma pessoa assustadora que olha para as pessoas em uma tentativa de parecer atraente, então use isso sem ser agressivo ou muito óbvio.

Sagarez é pronunciado como SAG-ARE-EZZ. SAG como no SAG. ARE como em ARE. EZZ como na FEZZ.

Primeiro convoque Lúcifer. Então invoque Astaroth. Então invoque Asmodi, antes de invocar Sagarez.

O Pathworking de Sagarez:

***Água calma do mar ao pôr do sol.  
Três crânios quebrados por pedras.  
Você fica na beira de uma geleira azul-branca, entre montanhas negras.***

## ***Os Servos Demoníacos de Asmodi e Magoth***

Para convocar os Servos Demoníacos de Asmodi e Magoth, primeiro você deve convocar Lúcifer e pedir a Lúcifer que lhe conceda o poder de convocar os chamados Duques Demônios e seu Servo Demônio.

Se você estivesse convocando Kela, poderia dizer: "Lúcifer, peço que me permita convocar Asmodi, Magote e Kela." Você convocaria Asmodi e diria: "Asmodi, peço que me permita convocar Kela. "Você chamaria Magoth e diria: 'Magoth, peço que me permita invocar Kela.' Você invocaria Kela e faria seu pedido diretamente a Kela. Este processo é o mesmo para todos os Servos Demoníacos de Asmodi e Magoth que seguem nesta seção.

### **Kela**

**Sob Asmodi e Magoth Para preencher alguém com auto aversão.**

Como acontece com muitos dos poderes deste livro, ele pode ser usado para vingança e punição, ou para obter uma vantagem estratégica sobre um inimigo ou competidor.

Kela é pronunciada como KEY-LA. KEY como na KEY. LA como em LARD. Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Asmodi. Então invoque Magoth, antes de invocar Kela.

O Pathworking de Kela:

***Uma tempestade de raios sobre o oceano.***

***Uma faca enferrujada na grama, sua ponta molhada de sangue.***

***Um laço pendura de uma árvore inoperante em um campo da grama verde-clara.***

## Diopes

### **Sob Asmodi e Magoth Solicitar dinheiro para um propósito específico.**

Magia financeira é frequentemente restringida por muitos fatores externos, e é por isso que ela pode desapontar com frequência, mesmo que seja de longe a magia mais atraente para o iniciante.

O poder apresentado aqui é eficaz quando você solicita dinheiro para um propósito específico que não está muito longe de sua vida normal.

Você pode solicitar uma quantia para ajudá-lo quando precisar, mas se pedir dinheiro para comprar uma casa, estará enganando a si mesmo.

Olhe para as suas necessidades imediatas.

Pode haver algo que você deseja possuir, uma dívida que deseja liquidar ou apenas uma sensação de paz que mais dinheiro traria.

Se você pode nomear o propósito e a quantidade que você precisa, a magia pode funcionar.

Evite estabelecer um limite de tempo, mesmo dentro de sua própria mente, e não preveja como ou de onde o dinheiro *virá*.

Espere, mas não exija, e o ritual satisfará suas necessidades.

Diopes é pronunciado como DEE-OPE-ESS. DEE como no DEEP. OPE como na hope. ESS como na PRESS.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Asmodi. Então convoque Magoth, antes de prosseguir para convocar Diopes.

O Pathworking de Diopes:

***Relâmpagos de um céu azul, sobre um campo de trigo.***

***Pegadas verdes molhadas através da grama geada.***

***Você está na base de uma pequena colina cercada por uma parede de tijolos pretos.***

## Magyros

### **Sob Asmodi e Magoth Para se tornar um poço de novas ideias com potencial financeiro.**

Se você está trabalhando em negócios, como freelancer ou tentando trazer benefícios para uma empresa onde trabalha, precisa de ideias com potencial financeiro.

Torne-se conhecido por esta habilidade, e você será procurado por aqueles que precisam de você.

Se você trabalha por conta própria, a habilidade fará com que você consiga encontrar as melhores ideias muito mais rapidamente.

Magyros é pronunciado como MAG-EAR-OSS. MAG como em MAGAZINE. EAR como na EAR. OSS como em TOSS.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Asmodi. Então convoque Magoth, antes invocar Magyros.

O Pathworking de Magyros

*Um jardim cheio de flores brancas.*

*Fumaça vazando de uma esfera quebrada de rocha branca.*

*Uma encosta queimada de grama e cinzas negras, com um corvo sobre uma pedra branca.*

## Lamargos

### **Sob Asmodi e Magoth Para tornar um amante mais experimental e desinibido.**

Use este ritual para fazer um amante nomeado, que já conhece e confia em você, para se tornar mais excitante e interessante durante o sexo.

Não faça nenhuma sugestão, nem exija qualquer experimentação, pois isso parece quebrar o feitiço.

Em vez disso, espere que seu parceiro faça um movimento em uma nova direção.

Faça isso com cautela porque seu parceiro pode pedir experiências das quais você não está disposto a participar.

Lamargos é pronunciado como LAMB-ARE-GOSS. LAMB como no LAMB. ARE como em ARE. GOSS como em GOSSAMER.

Lúcifer e os demônios escondidos Um grimório prático da ordem dos rostos revelados

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Asmodi. Então convoque Magoth, antes de invocar Lamargos.

O Pathworking de Lamargos:

***Um martelo de ouro em uma margem lamacenta.  
Um tronco de árvore que rasteja com formigas, em um campo alagado.***

## Disolel

**Sob Asmodi e Magoth Para causar doenças menores continuamente.**

As doenças menores não são menores quando ocorrem continuamente.

Se seu inimigo pegar um resfriado ou doença após o outro, com cada doença se sobrepondo, é impossível recuperar a força para ficar inteiro.

Isso pode punir um inimigo ou fazer com que você tenha vantagem em situações competitivas.

Disolel é pronunciado como DIS-AWE-LELL. DIS como em DISTANT. AWE como no AWE. LEVE como no PARALELO.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Asmodi. Então invoque Magoth, antes de invocar Disolel.

O Pathworking de Disolel

***Uma colina rochosa no crepúsculo azul da manhã.  
Neve caindo sobre a rocha negra e úmida, onde ela congela.  
Um círculo dos pedregulhos em um cume cercado por montanhas pretas.***

## Os Demônios Servos de Amaymon e Ariton

Para convocar os Servos Demoníacos de Amaymon e Ariton, primeiro você deve convocar Lúcifer e pedir a Lúcifer que lhe conceda o poder de convocar os chamados Duques Demônios e seu Servo Demônio.

Se você estivesse convocando Irasomin, poderia dizer: 'Lúcifer, peço que me permita invocar Amaymon, Ariton e Irasomin.' Você chamaria Amaymon e diria: 'Amaymon, peço que me permita convocar Irasomin.

"Você então convocaria Ariton e diria: 'Ariton, peço que me permita convocar Irasomin'. Você então convocaria Irasomin e faria seu pedido diretamente para Irasomin. Este processo é o mesmo para todos os Servos Demoníacos de Amaymon e Ariton que seguem nesta seção.

### Harog

#### **Sob Amaymon e Ariton Para proteger contra acidentes.**

Esse é um poder de proteção geral que pode ser executado a qualquer momento, para fornecer segurança contínua que ajuda a evitar acidentes.

Ele também pode ser usado quando você sabe que está entrando em uma situação menos estável ou previsível do que o normal, para garantir sua segurança.

Harog é pronunciado como HAR-AUG. HAR como em HARD. AUG como em agosto.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Amaymon. Então invoque Ariton, antes de invocar Harog.

O Pathworking de Harog:

***Um pomar de maçã coberto com frutas podres.***

***Um jovem de preto senta-se ao pé de uma árvore morta.***

***Você está em um círculo de jovens árvores brancas, suas folhas ondulado na brisa.***

## **Agebol**

### **Sob Amaymon e Ariton Para proteger contra-ataques ao viajar.**

O momento mais inconveniente de ser atacado, e frequentemente o mais comum, é quando você está viajando. Os ataques podem ser tão leves quanto os furtos (que podem arruinar vários dias de suas viagens), ou podem ser violentos e extremamente perigosos. Antes de viajar, realize este ritual e peça que o demônio o proteja contra-ataques durante suas viagens.

Agebol é pronunciado como AG-AY-BALL. AG como no STAG. AY como no PAY. BALL como na BALL.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Amaymon. Então convoque Ariton, antes de prosseguir para convocar Agebol.

O Pathworking de Agebol:

***Palhetas podres na borda de um lago congelado.***

***Os ossos espalhados, quebrados de uma perna humana na terra molhada.***

***Três punhais oxidados na neve.***

***Você fica ao lado de um penhasco gelado ao lado dos ossos brancos***

***e limpos de um cachorro morto.***

## **Rigolen**

### **Sob Amaymon e Ariton Fazer com que uma pessoa se sinta ansiosa sobre uma situação.**

Quando você sabe que alguém vai estar em uma situação específica, como uma reunião, uma entrevista de emprego, uma aparição pública ou uma competição, você pode fazê-los sentirem-se ansiosos.

O nível de ansiedade será tal que eles tenham um desempenho inferior ou sejam incapazes de continuar com o desempenho.

Você pode realizar esse ritual imediatamente antes do momento em questão, se não tiver tempo de sobra, mas se puder planejar com antecedência, faça pelo menos uma semana antes do evento, para que haja tempo para a ansiedade e a apreensão se acumularem.

Rigolen é pronunciado como RIG-OW-LEN. RIG como em RIGGING. OW como no SHOW. LEN como em LEND.

Lúcifer e os demônios escondidos Um grimório prático da ordem dos rostos revelados

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Amaymon. Então convoque Ariton, antes de prosseguir para invocar Rigolen.

O Pathworking de Rigolen:

***Uma floresta verde primaveril brilha em uma brisa forte.***

***A grama é cinza e branca.***

***O mel vaza dos restos de uma jarra de prata quebrada.***

***As árvores não têm folhas na luz amarela doentia do pôr-do-sol.***

### **Irasomin**

**Sob Amaymon e Ariton Recupere-se emocionalmente de um revés.**

Se você experimentou um revés em qualquer área da vida, recupere-se emocionalmente, invocando esse demônio e permitindo que o poder cure o momento.

Quanto mais cedo você puder seguir em frente, menor será o recuo.

Irasomin é pronunciado como EAR-ASS-OWE-MEAN. EAR como na EAR. ASS como no PASS. OWE como no OWE. MEAN como em MEIO.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Amaymon. Então convoque Ariton, antes de prosseguir para invocar Irasomin.

O Pathworking de Irasomin:

Chamas surgem de uma rocha na praia, à noite.

Os chifres de um touro em uma placa de granito.

### **Elafon**

**Sob Amaymon e Ariton Encontre equilíbrio entre autoestima e ego.**

A magia que funciona consigo mesmo pode ser mais poderosa que qualquer magia que busque um resultado externo.

O ego não é algo que você precisa conquistar, porque sem um ego você não sairia da cama, mas precisa ser equilibrado contra um saudável senso de autoestima.

Esse poder ajudará você a alcançar a autoestima sem se tornar egoísta.

A baixa autoestima ou um ego exagerado são barreiras para o sucesso, e encontrar esse equilíbrio, embora não seja um poder espetacular, pode atrair resultados espetaculares.

Elafon é pronunciado como ELL-AFF-AWN. ELL como em TELL. AFF como no pessoal. AWN como em GRAMADO.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Amaymon. Então invoque Ariton, antes de invocar Elafon.

O Pathworking de Elafon:

***Um prado de grama e flores, e no horizonte uma floresta em  
chamas.***

***Safiras e uma chave de prata em uma placa de obsidiana.***

## Os Servos Demônios de Astaroth

Para convocar os Servos Demônios de Astaroth, você deve primeiro convocar Lúcifer e pedir a Lúcifer que lhe conceda o poder de convocar o nomeado Duque Demônio e o Servo Demônio.

Se você estivesse convocando Ombalafa, você poderia dizer, 'Lucifer, eu peço que você me permita chamar Astaroth e Ombalafa.' Você, então, chamaria Astaroth e diria, 'Astaroth, peço-lhe que me permita convocar Ombalafa.' Você convocaria então Ombalafa e faça seu pedido diretamente a Ombalafa. Este processo é o mesmo para todos os Servos Demoníacos de Astaroth que seguem nesta seção.

### Iromenis

#### **Sob Astaroth Para um aumento na sorte ao jogar.**

Quando você ganha no jogo, traz uma intensa onda de prazer.

O ritual não melhora suas habilidades, para jogos que envolvem habilidade e chance, mas melhora sua fortuna.

A fortuna melhorada não garante uma vitória, mas se você vai apostar, seria um tolo para a magia ausente de sua atividade.

**Traga perdas financeiras para aqueles que constroem seu sucesso em seu trabalho, ideias ou reputação.**

Quando alguém construiu seus negócios usando suas habilidades, reputação ou até mesmo seu nome, você pode desejar-lhes grande dano. Se você quiser causar-lhes mal por estressar você, esse poder trará muitos casos de prejuízos financeiros prejudiciais.

Iromenis é pronunciado como EAR-OWE-MEN-ISS. EAR como na orelha. OWE como no OWE. MEN como nos MEN. ISS como em MISS. Primeiro convoque Lúcifer. Então invoque Astaroth. Prossiga para convocar Iromenis.

O Pathworking de Iromenis:

Um cão preto está por uma sepultura vazia.  
Da beira do lago você vê uma ilha de árvores verdes.

## **Apormanos**

### **Sob Astaroth Descubra as profundezas da sua sexualidade.**

Não deve ser usado apenas porque você está entediado com sua vida sexual, mas quando você está comprometido em ver quão profunda e rica sua sexualidade pode ser, esse poder vai te abrir para muitos gostos, desejos e impulsos que você já suprimiu.

Isso não muda você de uma maneira que é desagradável, mas abre você para desejos que você sabe que são parte de você.

Ele não lhe concederá a capacidade de satisfazer esses desejos automaticamente, por isso, pode ser necessário que você trabalhe para encontrar parceiros que concordem em trabalhar com sua sexualidade recém-expandida.

Algumas sensações são prováveis durante o ritual, com revelações ocorrendo nas semanas seguintes.

### **Aumentar as reuniões casuais que levam à atração sexual e emocional.**

Este é um poder que o torna mais propenso a encontrar alguém com quem você poderia ter um relacionamento, ou pelo menos ter relações sexuais.

Para namoro online, não tem efeito conhecido. Funciona tornando-o mais propenso a conhecer pessoas em ocasiões sociais, e elas serão pessoas que têm potencial para se tornarem amantes ou parceiros.

Apormanos é pronunciado como APP-OAR-MAN-OSS. APP como em APPLY. OAR como no BOU. MAN como no MAN. OSS como em TOSS.

Primeiro convoque Lúcifer. Então invoque Astaroth. Prossiga para convocar Apormanos.

O Pathworking de Apormanos

***Nevoeiro sobe de um pântano ao amanhecer.***

***Lava flui vermelho ao lado de muitas montanhas negras.***

***Em pé em cinzas, uma flor amarela floresce ao entardecer.***

## Ombalafa

**Sob Astaroth Obrigue alguém a sentir intenso remorso por suas ações.**

Esta não parece ser a forma mais intensa de vingança, mas você pode encontrar uma grande satisfação quando alguém se rompe diante de você, desculpando-se pelas maneiras como eles o prejudicaram.

Se alguém já defendeu suas ações anteriormente, elas se tornarão arrependidas.

**Faça um concorrente enfrentar uma interrupção inesperada durante uma oportunidade comercial importante.**

Realize esse ritual quando souber que um concorrente está envolvido em uma oportunidade que vai além do funcionamento diário do negócio.

Se eles estiverem realizando uma apresentação, organizando um evento ou fazendo um acordo, e você souber sobre isso, realize esse ritual e peça ao demônio para interromper a vida profissional de seu concorrente.

Ombalafa é pronunciado como ORM-BAR-LAR-FAR. ORM como em DORM (rima com WARM). BAR como no bardo. HOME como no LARD. FAR como em FAR.

Primeiro convoque Lúcifer. Então invoque Astaroth. Continue a convocar Ombalafa.

O Pathworking de Ombalafa:

***Na beira de um rio, os caracóis deixam rastros de prata no chão.***

***Uma cabra amamenta uma mulher nua e ajoelhada.***

***Uma coroa de prata quebrada na lama do rio.***

## Kataron

### **Sob Astaroth Para melhorar a arte, o artesanato ou a expressão criativa.**

Se você trabalha com artes ou ofícios, Kataron irá melhorar sua capacidade de se expressar através de tal trabalho.

#### **Faça com que a comunicação seja clara e honesta.**

O poder deve ser dirigido a um único indivíduo com quem você deseja estabelecer uma comunicação clara e honesta.

Isso pode estabelecer um novo relacionamento ou reparar um que esteja danificado.

Kataron é pronunciado como CAR-TA-RAWN. CAR como no CAR. TA como na TAP. RAWN como em DRAWN.

Primeiro convoque Lúcifer. Então invoque Astaroth. Continue a convocar Kataron.

O Pathworking de Kataron

***Dois peixes prateados flutuam na superfície de uma lagoa.***

***Varas amarradas em um pacote com fio vermelho.***

***Você está no topo de uma colina gramada, olhando para um vale arborizado em chamas.***

## Iloson

### **Sob Astaroth Torne-se hábil em ouvir.**

Ser um bom ouvinte não é ser um ombro para chorar, mas significa que você é capaz de ouvir o que a outra pessoa está dizendo, em vez de planejar suas próprias palavras.

Ao ouvir dessa maneira, você se torna um comunicador e negociador mais habilidoso.

#### **Para tirar a energia e vitalidade do outro durante o sexo.**

Se você está em posição de fazer sexo com alguém, tomar sua energia seria uma traição vampírica de confiança.

Embora esse poder seja possível, o verdadeiro propósito disso é usar sua experiência sexual para drenar a energia de um terceiro que nem está presente.

Lúcifer e os demônios escondidos Um grimório prático da ordem dos rostos revelados

Um poder incomum, isso permite que você se concentre na terceira pessoa, durante as relações sexuais, e saiba que você está tomando sua energia, tornando-se mais forte, e que eles estão sendo enfraquecidos.

Este é um poder estranho e raramente usado, mas o livro teria sido incompleto se não tivesse sido listado.

Você não precisa dizer ao seu parceiro o que está fazendo.

Realize o ritual o mais próximo possível das relações sexuais, e não mais do que um dia antes.

Iloson é pronunciado como EEL-AWE-SUN. EEL como no PEEL. AWE como no AWE. SUN como no SUNDAY

Primeiro convoque Lúcifer. Então invoque Astaroth. Prossiga para convocar Iloson.

O Pathworking de Iloson:

***Uma tempestade sobre o oceano.***

***Uma faca enferrujada na areia.***

***Um céu claro à noite com uma lua crescente sobre o oceano calmo.***

## Kalotes

### **Sob Astaroth Aprenda rápido e facilmente.**

Esse poder não é sobre habilidades, mas permite que o aprendizado acadêmico seja muito mais fácil. Você pode usá-lo antes do início de um curso ou quando enfrentar um desafio em particular.

**Para alguém tenha sonhos sexuais com você.**

Nomeie a pessoa que você deseja afetar. O resultado pode ou não ser óbvio, e sozinho pode ser inútil, mas usado em conjunto com outros rituais, pode melhorar suas chances de alcançar seu objetivo.

Você pode até usar isso contra um inimigo para trazer confusão e fraqueza.

Kalotes é pronunciado como CAL-ORT-EZZ. CAL como em CALORIE. ORT como no FORTE. EZZ como na FEZZ.

Primeiro convoque Lúcifer. Então invoque Astaroth. Continue a convocar Kalotes.

O Pathworking de Kalotes:

***Um pomar de pêra coberto com frutas podres e moscas.***

***Um manto de veludo púrpura caído u na lama.***

***Um campo da grama e de flores azuis sob um céu branco, nebuloso.***

## **Golog**

### **Sob Astaroth Para ser visto como uma autoridade.**

Você pode usar esse poder para ser visto como uma autoridade, mas precisa nomear a área na qual deseja ser visto como uma autoridade.

Se você é um autor de livros sobre pássaros, então você quer ser visto como um especialista em pássaros.

Não faz você parecer autoritário sobre tudo, mas como autoridade ou especialista em um assunto específico.

Todos os que veem você ou o seu trabalho perceberão que você é uma autoridade nesse assunto; portanto, não é necessário nomear ninguém mais no ritual.

#### **Para melhorar sua reputação entre todos que falam de você.**

Você pode usar isso a qualquer momento, mas você obterá o maior benefício se o fizer em momentos de mudança ou quando souber que as pessoas estarão falando sobre você.

O poder torna as pessoas que são críticas de você mais calmas e trazem mais entusiasmo e verbosidade para aqueles que o admiram.

Golog é pronunciado como GOAL-OG. GOAL como no GOAL. OG como no FOG.

Primeiro convoque Lúcifer. Então invoque Astaroth. Prossiga para convocar Golog.

O Pathworking de Golog:

**Na floresta, fumaça e luz solar.**

**Em uma clareira, os chifres sangrentos de um cervo.**

**Na borda da floresta, o solo gramado é pantanoso. Uma lua cheia sobre as terras alagadas, árvores e galhos flutuando na água.**

## Os Demônios Servos de Asmodi

Para convocar os Servos Demoníacos de Asmodi, primeiro você deve convocar Lúcifer e pedir a Lúcifer que lhe conceda o poder de convocar o nomeado Duque Demônio e o Servo Demônio.

Se você estivesse convocando Gillamon, poderia dizer: "Lúcifer, peço que me permita convocar Asmodi e Gillamon." Você então convocaria Asmodi e diria: "Asmodi, peço que me permita convocar Gillamon". convoque então Gillamon e faça seu pedido diretamente a Gillamon.

Este processo é o mesmo para todos os Servos Demoníacos de Asmodi que seguem nesta seção.

### Maguid

#### **Sob Asmodi Para encontrar uma fonte emergencial de dinheiro.**

Magia realizada sob pressão é propensa ao fracasso, mas realizar o ritual é melhor do que confiar na esperança.

Quando você precisar de dinheiro para sair de uma situação ou aproveitar uma oportunidade, use esse poder.

Se um resultado pode vir, deve vir rapidamente.

#### **Para incentivar as pessoas a darem presentes a você.**

Você pode usar esse ritual a qualquer momento e funciona de uma forma geral para tornar as pessoas que você conhece e até mesmo estranhos, mais propensos a ajudá-lo ou dar-lhe algo que você deseja.

Se você tem um desejo específico, você também pode nomear o que você quer e a pessoa que poderia presenteá-lo para você.

Maggid é pronunciado como MAG-ID. MAG como em MAGAZINE. ID como em DID.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Asmodi. Continue a invocar Maggid.

O Pathworking de Maggid:

***Grama Nova crescendo em um campo lamacento.***

***Uma jovem garota vestida de branco dança ao pé de uma árvore morta.***

***Penas de pássaros e pequenos ossos brilham ao luar.***

***Um deserto sem estrelas à noite, o horizonte brilhando com chamas vermelhas distantes.***

## Gillamon

### **Sob Asmodi Para fazer alguém confiar em tudo que você diz.**

Nomeie a pessoa que você deseja afetar e eles vão confiar no que você diz, apesar das evidências.

Isso é mais poderoso em um relacionamento pessoal, mas também pode ser usado em situações comerciais e jurídicas.

**Para fazer um grupo de pessoas acreditar que você é digno de atenção e investimento.**

Quando você chega a um estágio em que está prestes a fazer uma apresentação ou uma proposta de alguma natureza, e precisa ser ouvido pelos potenciais investidores, esse ritual traz poder.

Os demônios farão com que aqueles que você citar acredite que valem a pena ouvir e eles se sentirão seguros investindo em sua ideia.

Você não precisa nomear cada indivíduo, mas nomear a empresa ou grupo de uma forma que faça sentido para você.

Ele funciona de maneira mais eficaz quando você fala antes do grupo, mas também pode trabalhar ao enviar algo para um grupo remotamente.

(Você pode usar isso em um investidor individual, mas é mais poderoso quando usado em um grupo.)

Gillamon é pronunciado como GILL-AM-ON. GILL como em GILL (como o GILL de um fish). AM como em AM. ON como em ON.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Asmodi. Prossiga para convocar Gillamon.

O Pathworking de Gillamon:

***Águas calmas do oceano ao nascer do sol.***

***Mil esqueletos de peixes na praia de areia.***

***Nas dunas de areia um obelisco negro marcado com veios de prata.***

## Ybarion

### **Sob Asmodi Faça algo comum parecer especial e desejável.**

Se você está vendendo algo que é comum, pode parecer raro, único e especial com esse poder, e isso se aplica de algo tão pequeno quanto um anel de noivado a uma casa ou empresa.

O poder também pode ser usado quando você concede presentes que não são particularmente especiais para que o destinatário os perceba como muito mais valiosos do que são.

Descreva seu desejo exato para o demônio. Isso funciona de forma mais eficaz se você souber o nome da pessoa que está tentando convencer, mas se você estiver leiloando uma casa para um grupo de estranhos, basta avisar o demônio para fazer a casa parecer a mais desejável possível.

### **Faça alguém pensar que eles são mais talentosos do que eles.**

Um grande ego é um impedimento ao progresso competitivo.

Faça alguém pensar que eles são talentosos e eles parem de tentar aprender e melhorar, o que lhe dá a capacidade de chegar à frente deles.

Ybarion é pronunciado como EE-BA-REE-ON. EE como em SEE. BA como em bad. REE como em REED. ON como em ON.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Asmodi. Continue a convocar Ybarion.

O Pathworking de Ybarion:

***Onde dois rios se encontram, eles viram a cor da lama.***

***O corpo de um javali selvagem, ainda quente, sem sinais de ferimentos.***

***Um cruzamento de quatro vias na floresta, com chuva atrás de você e a luz do sol adiante.***

## Bakaron

### **Sob Asmodi Faça o negócio de um inimigo falhar.**

Um negócio é apoiado por muitas estruturas, mas a maioria delas é conceitual, realizada dentro das mentes daqueles que trabalham no negócio.

Esse poder quebra essas estruturas para que todos os que apoiam o negócio se tornem descoordenados e incapazes de trazer suas habilidades para o negócio.

É raro que uma empresa falhe durante a noite, portanto, não espere resultados imediatos.

Esse poder pode ser usado contra um competidor que está prejudicando seu próprio negócio ou contra qualquer inimigo que mereça a punição.

Eu direi que muitas pessoas que falham no alívio da experiência de negócios, porque a pressão é removida de sua vida, por isso, se você procurar punir, você pode pedir ao demônio para trazer o caos para o negócio, não o fracasso completo.

**Para causar desconfiança em qualquer relacionamento.**

Cite dois indivíduos e você causará desconfiança entre eles com esse poder.

Bakaron é pronunciado como BACK-ARE-ON. BACK como em BACK. ARE como em ARE. ON como em ON.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Asmodi. Prossiga para convocar Bakaron.

O Pathworking de Bakaron

*Um campo de papoulas com montanhas nevadas ao longe.*

*Uma árvore de salgueiro por um rio raso.*

*No meio do caminho até uma montanha, acima da linha das árvores, neve e pedras.*

## Presfees

**Sob Asmodi Para fazer alguém sofrer do jeito que você sofreu.**

Este é um dos melhores rituais de vingança porque trará a experiência do sofrimento àquele que o feriu.

Eles sentirão as mesmas sensações que você experimentou, mesmo que eles sejam levados a senti-los através de circunstâncias completamente diferentes.

Pode levar alguns meses para que esse ritual tenha efeito total, mas traz grande satisfação.

**Para fazer uma pessoa a agir de forma imprudente.**

Desconfie de qualquer pessoa a quem você aplique esse poder e não esteja ao seu redor quando houver potencial para perigo.

Você não entraria, por exemplo, em um carro com essa pessoa, caso estivesse dirigindo.

O propósito desse poder é fazer com que alguém seja imprudente ao ponto de cometer um erro que prejudique sua vida, talvez por meio de decisões e ações ruins no trabalho, ou por causar um acidente sobre si mesmo.

Presfees é pronunciado como PRES-FEAS. PRES como no PRESENT (com S soando como Z.) FEAS como em FEAST, então o nome termina com o som S.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Asmodi. Prossiga para convocar o Presfees.

O Pathworking de Presfees:

***Um campo de trigo dourado.***

***A lua atrás de nuvens de chuva.***

***Um campo de trigo depois de uma tempestade, achatada e apodrecendo.***

***Na base de uma montanha, um amplo afloramento de rocha plana.***

## Hyla

### **Sob Asmodi Para fazer uma pessoa duvidar de um plano.**

Um poder estratégico, isso pode ser usado para fazer com que alguém duvide de um plano, seja do plano dele ou de outro.

Existem inúmeras situações em que isso pode facilitar a apresentação de outro plano ou prejudicar outra pessoa.

#### **Faça alguém esquecido.**

Esse poder torna uma pessoa nomeada geralmente esquecida, o que a torna menos eficiente na maioria das situações.

Não os fará esquecer algo específico, mas é usado para torná-los menos capazes de lidar com a vida diária.

Hyla é pronunciado como HE-LA. Como em HE.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Asmodi. Continue a convocar Hyla.

O Pathworking de Hyla:

***Uma colina gramada no crepúsculo azul da manhã.***

***Uma romã amassada misturada com sangue humano.***

***Uma colina rochosa resplandecia com o calor do sol.***

## Ormion

### **Sob Asmodi Para as pessoas se lembram do que gostam em você.**

Em qualquer relacionamento, incluindo aqueles que são em grande parte sobre negócios, você pode ganhar uma vantagem, ou a capacidade de progredir, se lembrar às pessoas que elas gostam de você.

As pessoas que aparentemente esqueceram ou negligenciaram você pode considerá-lo mais importante ou merecedor de promoção e respeito.

Nomeie o indivíduo que você deseja afetar.

Esse poder não funciona em grupos de pessoas.

Torne-se menos visível.

Esse poder pode torná-lo menos visível para pessoas específicas que você deseja evitar.

Também pode torná-lo menos visível apenas para pessoas específicas e nomeadas.

Ou pode torná-lo menos visível em relação a um problema específico, como uma situação legal.

Torne sua intenção a mais clara possível para o demônio ao fazer seu pedido.

Ormion é pronunciado como OAR-ME-ON. OAR como no BOU. Eu como em ME. ON como em ON.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Asmodi. Continue a convocar Ormion.

O Pathworking de Ormion:

***No meio de um campo, os juncos cercam uma lagoa.***

***Os ossos espalhados de uma mão humana, amarela, suja e macia como giz, espalhavam-se pela terra seca.***

***O mel vaza dos restos de um jarro de ferro quebrado.***

***Em um longo vale gramado, entre colinas e montanhas, com uma tempestade em uma extremidade do vale e sol brilhante na outra.***

## Os Servos Demônios de Oriens

Para convocar os Servos Demônios de Oriens, primeiro você deve convocar Lúcifer e pedir a Lúcifer que lhe conceda o poder de convocar o nomeado Duque Demônio e o Servo Demônio.

Se você estivesse convocando Gagarin, você poderia dizer: 'Lúcifer, peço que você me permita convocar Oriens e Gagarin.' Você então convocaria Oriens e diria: 'Oriens, peço que você me permita invocar Gagarin'. então convoque Gagarin e faça seu pedido diretamente a Gagarin.

Este processo é o mesmo para todos os Servos Demoníacos de Oriens que seguem nesta seção.

### Gagarin

#### **Sob Oriens Obter aprovação ou concordância de superiores financeiros.**

Isso pode ajudar com a obtenção de uma aprovação de empréstimo de um banco ou qualquer outro contrato em que você precisa de alguém no poder para concordar com suas sugestões e solicitações financeiras.

#### **Para obter o melhor negócio ao comprar ou vender.**

Este poder irá ajudá-lo a obter o melhor negócio quando vender um carro, casa ou qualquer item.

Embora isso lhe dê uma vantagem nas negociações, não assuma que significa que você pode pedir qualquer coisa.

Confie na magia, mas não a force tanto a ponto de quebrar o acordo.

Gagarin é pronunciado como GAG-ARE-IN. GAG como no GAG. ARE como em ARE. IN como em IN.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Oriens. Prossiga para convocar Gagarin.

O Pathworking de Gagarin:

***Uma caverna iluminada por uma chama azul sobre uma poça de óleo negro.***

***Uma mulher velha e nua, com o cabelo grudado de sangue seco.***

***No centro da caverna, um cálice de prata brilha sobre um plinto de rocha negra.***

## Sarsiel

### **Sob Oriens Para permitir um ciclo de infortúnio sem fim.**

Esta é uma dura maldição que pode ter efeitos muito mais devastadores do que você verá no início.

Sua finalidade é trazer uma série de infortúnios menores que culminam em uma crise.

Uma série de multas por excesso de velocidade, contas inesperadas e doenças, a perda de um emprego, um mal-entendido com um amigo ou problemas no trabalho, tudo se combinará para tornar a vida insuportável.

A única fraqueza desse ritual é que ele pode até mesmo fazer com que uma pessoa cética suspeite que ele seja amaldiçoado, e então eles podem procurar usar magia de proteção, o que, em alguns casos, lhes trará paz.

Funciona durante muitos meses, mas você pode esperar ver alguma tensão nos primeiros dias.

Você pode convocar o demônio e pedir que a maldição termine, caso sinta que realizou tudo o que precisa.

Trazer doenças que causam cicatrizes, manchas e outras formas de feiura.

Esta é uma forma de magia de vingança, onde você traz doença ou acidente que faz uma pessoa mais feia.

Em alguns casos, há apenas um rápido envelhecimento ou ganho de peso.

Sarsiel é pronunciado como SAR-SEE-ALE. SAR como no SARCASM. SEE como em VER. ALE como no PALE.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Oriens. Prossiga para convocar Sarsiel.

O Pathworking de Sarsiel:

***Uma torre negra em uma encosta.***

***As pedras de granizo caem na grama verde-clara.***

***Um homem se ajoelha e uma flecha se aloja na nuca.***

***Na base da torre, o calor vem de seus tijolos pretos.***

## **Sorosoma**

### **Sob Oriens Para expor os segredos de alguém ou levá-los a serem presos por seus crimes.**

Quando você sabe que alguém está escondendo algo ou cometeu um crime, esse ritual permite que você relaxe e assista ao drama sem nenhum esforço adicional.

Durante o ritual, nomeie a pessoa e o que você suspeita, mas peça que todos os seus segredos sejam expostos, ou que todos os seus crimes sejam revelados.

#### **Para causar aqueles que enganam você para contrair uma doença.**

Este não é um ritual que você tem como objetivo uma pessoa específica, mas é protetora.

Se você acredita que há aqueles que o enganam de maneira prejudicial, realize este ritual, e qualquer um que o engane ficará doente.

É normal que as pessoas se encontrem em um relacionamento, mas esse ritual não fará com que seu parceiro fique doente devido a pequenas decepções diárias.

Se, no entanto, seu parceiro estiver enganando você de uma maneira importante, eles ficarão repetidamente doentes, o que pode ser uma informação útil.

Sorosoma é pronunciado como SAW-ROW-SEW-MA. SAW como em SAW. ROW como em "ROW a boat". SEW como na SEWING. MA como no MAGNET.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Oriens. Proceda para convocar Sorosoma.

O Pathworking de Sorosoma:

Um jardim cheio de rosas brancas.

Em solo argiloso as asas transparentes de uma borboleta.

Uma sebe de espinhos na borda do jardim.

## **Zagal**

### **Sob Oriens Para trazer a doença dos intestinos.**

Um poder como este pode se manifestar com consequências dramáticas ou causar desconforto.

Pode causar dor de estômago, constipação ou diarreia. Direcione-o para um indivíduo nomeado.

**Para causar insônia e pesadelos.**

Este poder pode ser usado como punição ou para tornar a outra pessoa fraca quando você precisar delas.

Quando você executar este ritual, saiba que o efeito será contínuo, muitas vezes piorando ao longo dos meses, até que você convoque Zagal mais uma vez, e peça que a pessoa nomeada não sofra mais.

Pode levar algum tempo para que recuperem os hábitos normais de sono.

Zagal é pronunciado como ZAG-AL. ZAG como no ZIG-ZAG. AL como no BALANCE.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Oriens. Prossiga para convocar Zagal.

O Pathworking de Zagal:

***Uma floresta verde primaveril brilha em uma brisa forte.***

***A grama é cinza e branca.***

***Em uma pedra vermelho-tijolo, larvas gotejam dos restos de um rato.***

***A floresta está parada e o luar brilha através dos galhos sem folhas.***

## Turtil

### **Sob Oriens Para alguém experimentar pânico e ansiedade.**

Esse poder pode ser usado para tornar alguém mais vulnerável a episódios de ansiedade e pânico, ou pode ser direcionado a deixá-los ansiosos durante uma situação futura.

Ansiedade em curso pode arruinar uma vida, então se você optar por reverter isso, convoque o demônio mais uma vez e peça que a magia termine.

Isso não acabará com a própria ansiedade (pois isso exigirá o esforço da pessoa que você prejudicou), mas evitará que a magia continue a ter efeito.

**Para fazer alguém se sentir como uma fraude.**

Uma excelente maneira de derrotar alguém é fazê-la duvidar de que ela e seu trabalho têm algum valor.

Lúcifer e os demônios escondidos Um grimório prático da ordem dos rostos revelados

Se você deseja que um inimigo ou concorrente perca força, ou até mesmo que desista do trabalho, use esse poder.

Deve sempre causar alguma dor e dúvida prejudicial.

Turitol é pronunciado como TOO-REE-TEAL. DEMASIADO como em TOO. REE como em REED. TEAL como em TEAL (rima com REAL).

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Oriens. Prossiga para convocar Turitol.

O Pathworking de Turitol:

***Chamas surgem de uma rocha na praia, à noite.***

***No céu da manhã, as estrelas são menores, mas mais brilhantes do que nunca.***

***Uma árvore quebrada por um raio sangra a seiva do âmbar.***

## Os Demônios Servos de Ariton

Para convocar os Servos Demoníacos de Ariton, você deve primeiro convocar Lúcifer e pedir a Lúcifer que lhe conceda o poder de convocar o nomeado Duque Demônio e Servo Demônio.

Se você estivesse convocando Nilion, poderia dizer: "Lúcifer, peço que me permita convocar Ariton e Nilion." Você então convocaria Ariton e diria: "Ariton, peço que me permita convocar Nilion." então invoque o Nilion e faça seu pedido diretamente ao Nilion.

Este processo é o mesmo para todos os Servos Demoníacos de Ariton que seguem nesta seção.

### Nilion

#### **Sob Ariton Para acalmar pessoas barulhentas, incluindo vizinhos.**

Há outro ritual que traz paz a uma área, que pode ser usada para acalmar os vizinhos, mas funciona reduzindo os argumentos e a animosidade.

Esse poder funciona apenas para reduzir a quantidade de ruído que as pessoas fazem.

Isso irá incitá-los a buscar o silêncio para que você possa desfrutar de momentos mais calmos.

Se você não sabe seus nomes, nomeie-os de uma maneira que faça sentido para você.

#### **Crie harmonia em um local de trabalho que você gerencia.**

Harmonia nem sempre é uma coisa boa, porque pode tornar as pessoas complacentes e preguiçosas, mas se você quer harmonia por alguns meses, esse ritual pode trazer uma paz coordenada para um local de trabalho onde você está no comando.

Nilion é pronunciado como NIL-EE-AWN. NIL como em NIL. EE como em SEE. AWN como em FAWN.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Ariton. Prossiga para convocar Nilion.

O Pathworking de Nilion:

***Uma colina rochosa cercada por montanhas.***

***Neve caindo sobre a rocha negra e úmida, onde ela derrete.***

***Uma parede do penhasco que goteja com sangue fresco.***

## **Maranaton**

**Sob Ariton Para fazer com que alguém se sinta submisso em sua presença.**

Embora isso possa ser usado em relacionamentos pessoais, é mais usado para fazer alguém que é problemático ou alguém que tem poder sobre você, tornar-se mais submisso.

Isso lhe dá o potencial para fazer muitos ganhos.

**Faça seu parceiro mais amoroso.**

Este não é um poder de sedução ou luxúria, mas de amor.

Se não houver amor dentro da pessoa que você nomeia, não haverá efeito, mas se esse amor estiver oculto sob a distração ou ressentimento, ele será renovado.

Maranaton é pronunciado como MARA-NA-TON. MARA como na MARATONA. NA como no NAP. TON como em BATON.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Ariton. Prossiga para convocar Maranaton.

O Pathworking de Maranaton:

***Do topo de uma montanha, há apenas uma nuvem abaixo e o nebuloso céu branco acima.***

***Uma espuma branca do rio de pressa através das rochas calcários.***

***As cinzas e a flor branca flutuam na rocha cinzenta.***

***Um deserto de sal brilhando branco do sol acima.***

## **Calamosi**

**Sob Ariton Supere pensamentos que te atormentam.**

Eficaz para remover pensamentos obsessivos, especialmente quando eles surgem de culpa ou medo infundado.

Quando perturbado por pensamentos que repetidamente o perturbam, seja qual for a fonte deles, você pode pedir a Calamosi que traga alívio e deixe esses pensamentos evaporarem.

Isso pode trazer muita paz e liberar sua mente para tarefas mais importantes ou relaxamento.

**Traga justiça àqueles que trabalharam contra você.**

O poder funciona contra os ladrões que ainda não foram apreendidos, amigos que traíram, indivíduos que trabalharam contra o seu negócio e inimigos diretos.

Durante o ritual, peça a Calamosi que faça justiça a qualquer um que você perceba que tenha trabalhado contra você.

A justiça será severa, embora possa levar algum tempo para acontecer.

Calamosi é pronunciado como CAL-AM-OWE-SEE. CAL como em CALCULAR. AM como em AM. OWE como no OWE. SEE como em VER.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Ariton. Prossiga para convocar Calamosi.

O Pathworking de Calamosi:

***Os restos chamuscados de uma floresta de madrugada.***

***Fumaça vazando de uma rocha quebrada.***

***Uma brisa que cheira a peixe cru, sal e algas marinhas.***

***Uma árvore solitária em um prado sem fim.***

## Rosaran

### **Sob Ariton Para trazer fortuna em uma situação legal.**

Em algumas situações legais, você precisa de sorte, também conhecida como fortuna.

Este ritual pode aumentar suas chances de ter as coisas do seu jeito, mesmo quando você está errado.

**Deixar que os outros vejam o engano em uma fraude.**

Se você quiser que gurus, gerentes e outras figuras de autoridade percam o respeito daqueles que os seguem, use esse ritual.

Você nem precisa saber o nome real da pessoa, apenas o nome pelo qual ela é conhecida.

Se a pessoa for genuína, ela não terá efeito, mas se for enganosa (como a maioria dos gurus, por exemplo), o véu vai cair, e seus seguidores os verão como as fraudes que são.

Rosaran é pronunciado como ROSE-ARE-RAN. Rosa como em rosa. SÃO como em ARE. RAN como em RAN.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Ariton. Proceda para convocar Rosaran.

O Pathworking de Rosaran:

***Ao pôr do sol, uma corda pendura de uma árvore podre.  
Os esqueletos de pássaros em folhas pretas podres.  
Na chuva, os restos de uma fogueira.  
Na borda da floresta bolorenta, um vislumbre das distantes  
montanhas negras.***

### **Semeot**

**Sob Ariton Supere os nervos e a ansiedade em situações de alta pressão.**

Para aqueles que falam em público ou fazem apresentações, esta é uma escolha óbvia, mas também pode ser eficaz para aqueles que atuam em esportes competitivos, ou soldados que entram em batalha.

Deve ser usado apenas se você souber que nervos e ansiedade são um problema para você.

O ritual aumentará sua capacidade de encontrar calma quando a pressão começar a aumentar.

#### **Descubra novas maneiras de trabalhar.**

Seja qual for a sua profissão, ou qualquer habilidade pessoal ou ofício em que você se dedique, trabalhar da mesma maneira é confiável, mas sufocante.

Descubra novas maneiras de trabalhar e você pode se tornar mais eficaz e competitivo.

Semeot é pronunciado como SEMI-OT. SEMI como em SEMICOLON. OT como em HOT.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Ariton. Prossiga para convocar Semeot.

O Pathworking de Semeot:

***Luar em um campo geado.***

***Um nascer do sol vermelho através do céu pálido e enevoado.***

***De pé na sombra da enorme rocha, o brilho do sol sobre os campos de trigo.***

## Os Servos Demoníacos de Magoth

Para convocar os Servos Demoníacos de Magoth, você deve primeiro convocar Lúcifer e pedir a Lúcifer para lhe conceder o poder de convocar o nomeado Duque Demônio e Servo Demônio.

Se você estivesse convocando Corocon, você poderia dizer: "Lúcifer, peço que me permita convocar Magoth e Corocon." Você então chamaria Magoth e diria: "Magoth, peço que me permita convocar Corocon". então convoque Corocon e faça seu pedido diretamente para Corocon. Este processo é o mesmo para todos os Servos Demoníacos de Magoth que seguem nesta seção.

### Tagora

#### **Sob Magoth Compele alguém a pagar o que deve.**

Os maus devedores sentirão uma compulsão por pagar.

Lembre a pessoa que lhe deve, de uma maneira que lhe pareça correta, um dia depois de realizar o ritual.

Se eles ainda recusarem, aplique uma maldição de algum tipo, e isso pode trazer mais fraqueza, dando a esse poder uma chance de ter efeito total.

**Faz com que um concorrente acredite que fez tudo o que pode ser feito.**

Mais adiante no livro, há um poder de fazer um inimigo acreditar que ele ganhou, tornando-o mais fraco.

Este poder é menor sobre os inimigos, mas sobre a preparação para a competição.

Se você está prestes a entrar em um torneio de xadrez, você pode fazer seu oponente acreditar que nada mais precisa ser feito, dando-lhe a vantagem.

Em jogos e negócios, isso pode ser um excelente poder que deixa você mais preparado do que um concorrente nomeado.

Se houver vários concorrentes, nomeie todos eles.

Tagora é pronunciado como TAG-ORA. TAG como em TAG. ORA como em ORAL.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Magoth. Continue a convocar Tagora.

O Pathworking de Tagora:

***Um martelo de ferro em uma praia de seixos.  
Relâmpago de um céu azul, sobre o oceano.  
Pegadas molhadas na rocha cinzenta pálida.  
Cinco árvores estéreis em um campo de grama, seu tronco  
escurecido pela chuva torrencial.***

## **Corocon**

### **Sob Magoth Para trazer alívio da dor.**

Este ritual é projetado para trazer alívio às condições de dor crônica. Muitas vezes, há uma diminuição imediata da dor, mas às vezes você acha que leva alguns dias até perceber uma melhora na condição.

De modo algum uma cura, esta é uma maneira útil de lidar com condições que se recusam a melhorar.

#### **Para incentivar a fertilidade.**

Isso não o tornará fértil se você for estéril, mas ao tentar engravidar, aumenta suas chances, tudo outras coisas sendo iguais. O ritual pode ser realizado por um dos parceiros ou por ambos.

Não requer o conhecimento do outro, se você optar por realizá-lo em segredo.

Este é um poder pessoal e não funciona em outras pessoas, como amigos e parentes.

Corocon é pronunciado como CORE-AWE-CORN. CORE como no CORE. AWE como no AWE. CORN como no CORN.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Magoth. Prossiga para convocar Corocon.

O Pathworking de Corocon:

***Três punhais enferrujados na neve.  
Geada em bagas vermelhas de Sorveira.  
Um riacho tranquilo escorre pela floresta matinal.***

## Dulid

### **Sob Magoth Para curar ferimentos e doenças em um animal.**

Eu acredito que este poder teria sido usado para o gado, não animais de estimação, e pode realmente ser usado por agricultores.

Para aqueles com animais de estimação, a magia pode ser direcionada para o animal que você gosta e aumenta a chance e a velocidade de recuperação.

#### **Para suportar a dor com bravura até que ocorra a cura.**

Qualquer texto oculto que prometa completa proteção contra ferimentos é um engano, por isso, se você se encontrar com uma perna quebrada ou suportando qualquer terapia dolorosa necessária para a recuperação, use esse ritual para encontrar bravura.

Essa bravura torna a experiência menos dolorosa e mais fácil de suportar.

Você pode direcionar o ritual para alguém que esteja sofrendo se você os conhecer pessoalmente, e você não precisa falar sobre a magia.

Dulid é pronunciado como DULL-EED. DULL como em DULL. EED como no SEED.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Magoth. Continue a convocar Dulid.

O Pathworking de Dulid:

***Os chifres de um carneiro em uma placa de granito.***

***Uma macieira carregada com fruta.***

***Um campo de trigo depois de uma tempestade, achatada e apodrecendo.***

***Uma colina gramada com vista para os restos fumegantes de uma floresta queimada.***

## Arakison

### **Sob Magoth Para quebrar um vício.**

Você pode direcionar esse poder para outra pessoa, mas isso só funcionará se ele estiver tentando vencer o vício.

Se você está sofrendo de um vício, o poder vai apoiar seus esforços para vencer o vício, ajudando você a suportar as piores retiradas, efeitos colaterais e desejos.

Retirar-se de qualquer vício pode ser perigoso, então não pense que a magia leva esses perigos embora.

Quebre um vício com apoio profissional, mas dê a si mesmo uma vantagem através do poder do Arakison.

**Para limitar os efeitos de doenças e enfermidades.**

Esse poder pode ser usado em você mesmo ou em alguém que você conheça e evitará que uma doença siga seu caminho mais intenso.

Não é uma cura, mas torna a recuperação mais rápida ou o progresso das doenças mais lento.

Não substitui a ajuda médica, mas torna a ajuda mais eficaz.

Arakison é pronunciado como ARACK-EE-SON. ARACK como em BARACK. EE como em SEE. SON como no SONNET.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Magoth. Continue a convocar Arakison.

O Pathworking de Arakison:

***Juncos podres na borda de um lago congelado.***

***Um cruzamento de quatro vias, cada caminho feito de carvão esmagado.***

***Uma árvore morta no meio de um campo arado.***

## Daglus

### **Sob Magoth Para causar um desejo de sentir paixão por você.**

Se você sente um desejo autêntico por alguém, esse poder pode fazer com que essa pessoa sinta paixão por você.

Mesmo que eles não gostem de você intelectualmente, a tensão sexual surgirá.

Magia de sedução de qualquer tipo está sujeita a muitos fatores, e esses incluem sua capacidade de reconhecer e agir sobre qualquer mudança no momento certo.

Afie sua percepção e seja confiante.

Mesmo que alguém sinta paixão, eles podem se recusar a agir, então esse não é um passe que permita que você se force a alguém.

É uma maneira poderosa de dar a você a melhor chance de tornar uma pessoa fraca com o desejo.

**Para fazer um amante desinteressado se apaixonar.**

Em um relacionamento, se seu amante perder o interesse em você, esse poder pode despertar o desejo sexual mais uma vez.

Daglus é pronunciado como DAY-GLUES. DAY como no DAY. COLAS como em COLAS.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Magoth. Prossiga para convocar Daglus.

O Pathworking de Daglus:

***Nuvens cinzas sobre um lago de sangue ao amanhecer.***

***Uma árvore caída em um campo vazio, a Lua cheia no céu azul.***

***As folhas vermelhas cobrem o chão de uma pastagem sem árvores.***

## Os servos do demônio Belzebu

Para convocar os Servos Demoníacos de Belzebu, primeiro você deve convocar Lúcifer e pedir a Lúcifer que lhe conceda o poder de convocar o nomeado Duque Demônio e Servo Demônio.

Se você estivesse convocando Bilek, você poderia dizer: "Lúcifer, peço que me permita convocar Belzebu e Bilek." Você então convocaria Belzebu e diria: "Belzebu, peço que me permita convocar Bilek." convoque Bilek e faça seu pedido diretamente para Bilek.

Este processo é o mesmo para todos os Servos Demoníacos de Belzebu que seguem nesta seção.

### Diralisin

#### **Sob Belzebu Para abrir a comunicação.**

Mesmo quando as portas parecem estar fechadas, e a comunicação parece impossível, você pode fazer com que uma pessoa nomeada tenha muito mais vontade de falar com você.

Isso funciona em relacionamentos danificados, mas também quando você está tentando convencer alguém em uma empresa ou organização a ouvir suas ideias.

#### **Faça um inimigo acreditar que ele já ganhou.**

Uma das maneiras mais fáceis de derrotar um inimigo é dar-lhe mais confiança do que merece.

Quando você nomeia um inimigo, Diralisin fará aquele inimigo acreditar que o derrotou.

Seja em uma situação pessoal ou comercial, ou mesmo em outras formas de competição, essa crença enfraquecerá seu oponente e lhe dará a oportunidade de avançar.

Diralisin é pronunciado como DEER-AL-ISS-IN. DEER como em DEER. AL como no BALANCE. ISS como no HISS. IN como em IN. Primeiro convoque Lúcifer. Então invoque Belzebu. Continue a convocar Diralisin.

O Pathworking de Diralisin:

***Um prado de grama e flores, e no horizonte uma floresta em chamas.***

***Cabelo humano chamuscado em uma sepultura recentemente escavada.***

***Uma árvore sem folhas à beira de um lago, onde o vento é forte e frio.***

### **Camalon**

**Sob Belzebu Obrigar uma pessoa a deixar sua casa, local de trabalho ou qualquer outra posição.**

Este ritual pode fazer alguém sair de casa durante a noite, mas muitas vezes leva mais tempo para alguém se organizar, então, na maioria dos casos, ele acionará as rodas.

Se a pessoa se recusar a se mover, não repita isso, mas depois de algumas semanas, use outros rituais para causar medo e ansiedade, ou outros desconfortos que possam fazê-los desejar se mover.

Se você quer que alguém deixe um local de trabalho ou qualquer outra posição em que esteja afetando negativamente, isso também pode fazer com que eles saiam.

**Para fazer com que uma pessoa seja violenta para outra.**

Você pode criar um argumento violento, ou pior, arruinar uma reputação, prejudicar ou melhorar sua posição em determinada situação.

Seja cauteloso quando estiver perto dos nomes mencionados no ritual.

Camalon é pronunciado como CAM-AL-ON. CAM como na câmera. AL como no BALANCE. ON como em ON.

Primeiro convoque Lúcifer. Então invoque Belzebu. Prossiga para convocar Camalon.

O Pathworking de Camalon:

***A primeira luz da manhã ilumina uma caverna gelada.***

***Lá fora, luz tão brilhante que você não pode ver nada além de branco.***

***Uma lua crescente no céu da manhã.***

***Um lugar tranquilo na floresta fresca, com cinco pedras eretas.***

## **Bilek**

### ***Sob Belzebu Faça alguém mudar de ideia ou reverter uma decisão.***

Quando alguém se decidiu ou tomou uma decisão contrária aos seus desejos, muitas vezes parece que não há mais nada a ser feito.

Usando esse ritual, você tem mais chance de conseguir que uma pessoa nomeada, um grupo de pessoas ou até mesmo uma organização reverta uma decisão.

**Para fazer aqueles que trabalham para você respeitoso e obediente.**

Se você estiver em uma posição onde os outros trabalham para você, e isso se aplica até a assistentes virtuais online e outros compromissos remotos, você pode tornar seus funcionários respeitosos e obedientes.

Isso garante que eles trabalhem duro para você. Isso não garante que eles serão confiáveis, mas diminui a chance de eles roubarem ou traírem você de alguma forma.

Você pode nomear pessoas específicas ou, se trabalhar em uma grande empresa, pedir que todos os seus funcionários sejam afetados.

Bilek é pronunciado como BEE-LEC. BEE como na BEE. LEC como na LECTURE.

Primeiro convoque Lúcifer. Então invoque Belzebu. Prossiga para convocar Bilek.

O Pathworking de Bilek:

Dunas arenosas do deserto ao amanhecer.

Um homem pálido com três cortes sangrando em suas bochechas.

Uma flecha quebrada está na areia.

Uma piscina de água imunda rodeada de areia.

## **Corilon**

### ***Sob Belzebu Esmagar as ambições de alguém que deseja derrotá-lo em um argumento legal.***

Mesmo as pessoas mais humildes encontram-se envolvidas em situações legais, como quando um membro da família injustamente contesta um testamento.

Esse poder esmagará a ambição dessa pessoa.

Nomeie-os no ritual, e Corilon tirará sua ambição.

O processo legal será interrompido ou continuará com a falta de energia que você ganhará.

**Para melhorar uma habilidade em um curto período de tempo.**

Quando você se compromete a melhorar uma habilidade durante um período de tempo inferior a seis meses, o Corilon aumentará muito a habilidade com a qual você aprende.

Ele pode ser usado para hobbies, mas é incrivelmente poderoso quando usado por aqueles que estão treinando para um novo emprego ou posição.

Se você está tentando passar no exame, isso não ajudará no exame em si, mas pode melhorar suas habilidades de aprendizado.

Corilon é pronunciado como CORE-EE-LON. CORE como no CORE. EE como em SEE. LON como em muito tempo.

Primeiro convoque Lúcifer. Então invoque Belzebu. Prossiga para convocar Corilon.

O Pathworking de Corilon:

***Um lago esmeralda cercado por montanhas.***

***O corpo de uma cobra morta, seus olhos brancos.***

***Você fica na beira de um rio rápido e espumante ao luar.***

## **Borob**

### **Sob Belzebu Para melhorar sonhos lúcidos e experiências astrais.**

Para aqueles que estão trabalhando na experiência da projeção astral e do sonho lúcido, Borob pode aumentar sua capacidade de ter essa experiência.

**Crie um véu sobre um objeto ou lugar, para que ninguém olhe para lá.**

Para esconder um objeto físico, você pede ao Borob para lançar um véu sobre o lugar onde ele está oculto.

Nos termos mais simples, vamos imaginar que você escondeu uma página de segredos muito valiosa dentro de um livro em sua estante.

Lançar um véu sobre isso significa que ninguém terá interesse neste livro.

Você também pode ocultar sótãos, porões, salas e outros espaços inteiros onde você deseja ocultar objetos físicos.

Borob é pronunciado como BAW-ROB. BAW como no BAWL. ROB como em ROBIN.

Primeiro convoque Lúcifer. Então invoque Belzebu. Prossiga para convocar Borob.

O Pathworking de Borob:

***Um campo em pousio, duro com geada de inverno.  
No crepúsculo, três estrelas brilhantes acima do horizonte.  
Uma espinha humana, antiga, marrom, quebrada em dois.  
A borda de um penhasco gramado, com vista para o oceano  
iluminado pela lua.***

### **Gramon**

#### ***Sob Belzebu Para criar um ar de dignidade.***

A capacidade de parecer digno é totalmente desprovida daqueles que estão cheios de insegurança, ou daqueles que desenvolveram sua personalidade em um estado de opressão.

A dignidade é um poder subestimado, e quando você parece digno, você chama atenção, respeito e confiança.

Você se torna muito mais atraente para os outros.

O poder de Gramon trará um ar de dignidade que crescerá lentamente nos próximos meses.

#### **Atrair fama através do glamour mágico.**

Se você está trabalhando para encontrar a fama (e você deve estar trabalhando nisso de alguma forma, porque nada virá do nada), Gramon pode ajudar.

Um glamour mágico é uma ilusão ou percepção forçada.

Existem muitos tipos de glamour, muitas vezes usados para tornar as pessoas mais atraentes.

Esse glamour vai fazer você parece mais digno do fascínio obsessivo que leva à fama.

Sem uma plataforma sobre a qual ser visto, não terá efeito.

Gramon é pronunciado como GRAM-ON. GRAM como no GRAM. ON como em ON.

Primeiro convoque Lúcifer. Então invoque Belzebu. Continue a convocar o Gramon.

O Pathworking de Gramon:

***Além dos prados, montanhas nevadas ao amanhecer.***

***Trigo pisado sob os pés.***

***Os ossos de um pássaro coberto de vômito humano.***

***Tocos de árvore queimados cercados por brasas e cinzas.***

## Os Demônios Servos de Paymon

Para convocar os Servos Demoníacos de Paymon, primeiro você deve convocar Lúcifer e pedir a Lúcifer que lhe conceda o poder de convocar o nomeado Duque Demônio e Servo Demônio.

Se você estivesse convocando Ebaron, você poderia dizer: 'Lúcifer, peço que você me permita invocar Paymon e Ebaron.'

Você então invocaria Paymon e diria: 'Paymon, peço que você me permita invocar Ebaron.' então convoque Ebaron e faça seu pedido diretamente para Ebaron.

Este processo é o mesmo para todos os Servos Demoníacos de Paymon que seguem nesta seção.

### Sumuron

#### **Sob Paymon Para descobrir dons e habilidades.**

Quando você está se sentindo sem inspiração ou se precisa encontrar uma nova direção no trabalho, ou para entretenimento pessoal, conhecer seus dons e habilidades naturais é essencial.

Descobrir que você pode pintar como um mestre aos sessenta anos é uma pequena tragédia.

Descubra o que você pode sobre si mesmo, estando aberto ao palavras do demônio durante o ritual e sentimentos e sobressaltos da intuição nas semanas seguintes.

#### **Encontre inspiração para projetos criativos.**

Esse poder funciona mais para as artes do que para projetos como marketing ou negócios.

Se você precisa de criatividade artística, esse ritual pode trazer um rápido desenvolvimento em sua capacidade de encontrar inspiração.

Sumuron é pronunciado como SUM-OOR-ON. SUM como no VERÃO. OOR como em POOR. ON como em ON.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Paymon. Continue a convocar Sumuron.

O Pathworking de Sumuron:

***Um vale enevado repleto de rochas quebradas.***

***Uma lança de prata, sua ponta revestida de sangue.***

***A lua cheia nasce vermelha sobre as montanhas negras.***

## **Ebaron**

### **Sob Paymon Intuição, do que o futuro reserva.**

Quando você sentir a necessidade de saber o que está acontecendo em sua vida, chame Ebaron para lhe dizer o que você mais precisa saber.

Não cite uma situação específica, a menos que você esteja desesperado para saber como essa situação se desenvolverá.

Você frequentemente obterá respostas e imagens durante o ritual, mas outros pensamentos ocorrerão a você nos próximos dias.

Dê a si mesmo algum tempo em que você esteja quieto, sozinho ou caminhando, de modo que tais pensamentos e imagens tenham o espaço a ser notado.

Se você ficar olhando o seu telefone o dia todo, não terá espaço para perceber nada além do comum.

#### **Para encontrar o que está perdido.**

Um poder simples para recuperar um item de qualquer tipo que tenha sido perdido ou roubado.

Ebaron é pronunciado como EBB-ARE-ON. EBB como no EBB. SÃO como em ARE. ON como em ON.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Paymon. Continue a evocar Ebaron.

O Pathworking de Ebaron:

***Um campo inundado, a água que se estende até o horizonte.***

***Uma fogueira no topo de uma colina.***

***As marcas de garra de aves em um penhasco.***

***De pé na beira de um lago de sangue.***

## **Zalomes**

### **Sob Paymon Para descobrir segredos que afetam você.**

Quando você suspeitar que os segredos estão sendo usados contra você, no trabalho ou em sua vida pessoal, peça a Zalomes que revele os segredos que possam estar prejudicando ou limitando seu progresso na vida.

O que você encontra pode ser uma evidência concreta ou uma percepção intuitiva, mas será suficiente para lhe dar uma vantagem estratégica.

**Para enganar aqueles que roubam suas ideias.**

Se você possui alguma propriedade intelectual, e outros buscam roubá-la, usurpá-la ou criar trabalhos derivados baseados em seus conceitos, esse poder permite que você engane e derrote seu concorrente na batalha subsequente.

Zalomes é pronunciado como ZA-LOAM-EZZ. ZA como no ZAP. LOAM como no LOAM. EZZ como na FEZZ.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Paymon. Prossiga para convocar Zalomes.

O Pathworking de Zalomes:

***Um cavalo negro galopando no horizonte.***

***Um homem imóvel em chamas, sem sentir dor.***

***Mudas crescem através da grama pantanosa.***

**Takaros**

**Sob Paymon Para fazer um amante fiel.**

Quer você suspeite ou não de um amante, esse ritual pode trazer paz de espírito, garantindo que a atenção de seu parceiro permaneça apenas em você.

**Force alguém a revelar segredos que planejou manter.**

Saber quando usar isso é a parte mais difícil do processo, porque se alguém tiver um segredo, você pode não saber.

Se, no entanto, você suspeitar que alguém está escondendo algo de você, peça a Takaros que obrigue essa pessoa a revelar o segredo.

Muitas pessoas espontaneamente confessarão suas contravenções nos dias ou semanas que se seguem.

Takaros é pronunciado como TACK-ARE-OZ. TACK como no TACK. SÃO como em ARE. OZ como em OZ (pense no mágico de OZ)

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Paymon. Prossiga para convocar Takaros.

O Pathworking de Takaros:

***Pássaros mortos apodrecendo em uma floresta iluminada pelo sol.***

***Uma pedra negra polida sobre um plinto de ouro.***

***Uma rocha lisa do arenito em uma clareira da floresta.***

## Zugola

### **Sob Paymon Para ganhar competições, influenciando os juízes.**

Se você souber os nomes dos juízes, nomeie-os.

Se não, nomeie a competição que você deseja ganhar e indique a natureza da inscrição.

Diga ao demônio se você está competindo em uma partida de futebol ou submetendo uma pintura a uma competição de arte.

Este poder funciona para eventos individuais que acontecem em um dia, não em campeonatos inteiros ou competições longas, então se o trabalho está em andamento, este é um ritual que pode exigir frequentes repetições.

### **Para sufocar um argumento e trazer a paz.**

Isso pode ser usado para trazer a paz quando você está preso em uma discussão com outro, ou pode ser direcionado a pessoas que você conhece e que estão discutindo.

Útil durante o divórcio e outras situações em que os ânimos se exaltam.

Pode até mesmo ser usado para tornar as pessoas que moram perto de você menos argumentativas, trazendo paz para a área.

O poder também pode ser direcionado a argumentos pessoais e familiares que surgem continuamente.

Isso os deixará em repouso.

Zugola é pronunciado como ZOO-GORE-LA. ZOO como no jardim zoológico. GORE como em GORE. LA como em LAP.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Paymon. Prossiga para convocar Zugola.

O Pathworking de Zugola:

***Um rio branco entre montanhas negras.***

***Uma criança pálida carrega uma adaga enferrujada.***

***Uma praia de seixos por um oceano como ainda e preto como um lago.***

## Os Demônios Servos de Amaymon

Para convocar os Servos Demoníacos de Amaymon, primeiro você deve convocar Lúcifer e pedir a Lúcifer que lhe conceda o poder de convocar o nomeado Duque Demônio e Servo Demônio.

Se você estivesse convocando Akorok, você poderia dizer: 'Lúcifer, peço que me permita invocar Amaymon e Akorok.' Você chamaria Amaymon e diria: 'Amaymon, peço que me permita invocar Akorok'. então convoque Akorok e faça seu pedido diretamente para Akorok.

Este processo é o mesmo para todos os Servos Demoníacos de Amaymon que seguem nesta seção.

### Akorok

**Sob Amaymon Faça alguém incapaz de realizar magia claramente.**

Se você conhece alguém que faz magias, nomeie-as e elas tropeçarão em palavras, errarão e perderão a concentração, enfraquecendo sua magia.

**Para remover vestígios de si mesmo de uma casa.**

Ao sair de uma casa para mudar para uma nova, talvez você queira remover todas as impressões que deixou para trás.

Embora seja raro, existem alguns indivíduos cujo mal e raiva pessoal podem infectá-lo conectando-se à sua presença recente.

Esta é uma proteção contra a infecção acidental como essa, mas também impede que qualquer pessoa com habilidades psíquicas perceba algo a seu respeito.

Akorok é pronunciado como ACK-OR-OCK. ACK como em BACK. OU como em OU. OCK como no ROCK.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Amaymon. Prossiga para convocar Akorok.

O Pathworking de Akorok:

***Pedras de granizo de um céu noturno preto.***

***Um lago congelado, manchado de marcas de mãos sangrentas.***

***Um cruzamento de três bifurcações, cheio de dentes humanos.***

## Dalep

### **Sob Amaymon Descubra a solução mais pacífica.**

Há muitas maneiras de atacar, se vingar e encontrar satisfação, mas se você procurar a solução mais pacífica para uma situação difícil, convoque Dalep e peça orientação.

#### **Para sair dos padrões atuais.**

Se você está habitualmente pensando os mesmos pensamentos, agindo da mesma forma, e se tornando obsoleto em sua vida e personalidade, pergunte a Dalep para ajudá-lo a se libertar desses padrões e descobrir novos potenciais.

Dalep é pronunciado como DAR-LEP. DAR como em Dark. LEP como na LEPROSIA.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Amaymon. Continue a convocar Dalep.

O Pathworking de Dalep:

*Um homem velho em vestes imundas aponta para o sol.*

*Uma lua crescente no pôr do sol.*

*Dois crianças se ajoelham diante de uma pedra.*

*Um broto em chamas sem ser consumido pelo fogo.*

## Bariol

### **Sob Amaymon Melhore sua força de vontade.**

Invoque Bariol e peça que sua força de vontade aumente.

Esse aumento na força de vontade pode ser geral, mas é especialmente útil para tornar os projetos difíceis mais fáceis.

Ele ajuda você a concluir projetos que, de outra forma, ficariam inacabados. Bariol é pronunciado como BARRY-OLL. BARRY é como MARRY começando com B ao invés de M. OLL como em DOLL.

#### **Abrace o poder da paciência.**

A ação pode ser menos eficaz do que a paciência, mas quando você precisa de mais paciência, é quase impossível alcançá-la.

Invoque Bariol e peça paciência quando precisar para sobreviver a uma situação específica.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Amaymon. Continue a invocar Bariol.

O Pathworking de Bariol:

***Uma terra estéril da terra seca.***

***Um velho com um falo ereto.***

***Vinho derramado sobre as fezes humanas.***

***Uma caverna escura e mofada, onde é difícil respirar.***

### **Cargosik**

#### **Sob Amaymon Faça um inimigo sentir simpatia por você.**

Até alguns anos atrás, este era um dos segredos mais bem guardados das Ordens ocultas, mas se tornou amplamente conhecido que, se você faz seu inimigo amá-lo, ou pelo menos simpatizar com você, não há necessidade de vencer.

A guerra acabou. Evoca Cargosik para trazer esse sentimento para o seu inimigo nomeado.

Você pode deixar a guerra entre você terminar ou usar esse momento como uma oportunidade para atacar e causar mais danos do que seria possível.

#### **Para limpar e encantar um novo lar.**

Quando você se mudar para um novo lar, realize esse ritual o mais rápido possível, mas depois de ter colocado suas posses pessoais no lugar.

Isso garantirá que vestígios indesejados de outras pessoas e espíritos sejam banidos e trará uma atmosfera de força e calor ao lar. Cargosik é pronunciado como CARGO-SEEK. CARGA como na CARGA. Procure como em SEEK.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Amaymon. Prossiga para convocar Cargosik.

O Pathworking de Cargosik:

***Uma cachoeira fluindo com sangue.***

***Minhocas fervendo do solo.***

***Um círculo de crânios humanos despedaçados.***

***Um lago secado de sal, branco como a neve.***

## Nilima

### **Sob Amaymon Encontre equilíbrio entre otimismo e negatividade.**

Uma pessoa excessivamente otimista é propensa a fazer planos que não podem ser alcançados ou mantidos, enquanto uma pessoa negativa está congelada demais para agir.

Você pode não ser claro sobre onde você está em termos de otimismo e negatividade, porque tem sido mostrado que as pessoas têm falsas crenças sobre isso.

A escolha sábia é convocar Nilima e pedir que sua personalidade encontre equilíbrio entre otimismo e negatividade.

Isso pode ser feito a qualquer momento, mas se você está embarcando em um novo projeto ou uma mudança de vida, pode ser um passo essencial a ser dado.

#### **Para encontrar coragem.**

Se você nunca se sentiu corajoso, o poder de Nilima terá um apelo claro.

Se você perdeu a coragem, ela pode ser recuperada.

Se você sentir coragem, mas quiser mais, Nilima vai garantir isso. Coragem não é imprudência, mas a capacidade de ver os perigos e problemas, e encará-los com total integridade.

Nilima é pronunciado como KNEE-LEE-MA. JOELHO como no JOELHO. LEE como em LEEK. MA como no MAP.

Primeiro convoque Lúcifer. Então convoque Amaymon. Prossiga para convocar Nilima.

O Pathworking de Nilima:

***Um campo de trigo podre.***

***A lua atrás de nuvens de chuva.***

***Pegadas de cavalo na argila.***

***Um campo de flores ao amanhecer.***

## Trabalhando com Lúcifer

Dizem que Lúcifer concede o poder de fazer com que uma situação chegue a sua conclusão mais rapidamente, manipulando o tempo.

Usado sabiamente, esse poder pode atingir muitos dos seus objetivos.

Você pode fazer alguém envelhecer internamente ou mentalmente, a um ritmo rápido.

Você pode trazer um futuro sucesso para a realidade mais cedo.

Um relacionamento pode florescer com paixão em horas, em vez de semanas.

Quando você tiver trabalhado com os poderes de Lúcifer, verá que ele atende aos pedidos com grande força, e isso às vezes pode causar ruptura com os efeitos de sua magia ondulado e ressoando com muitas outras situações.

Você não deve ver isso como um problema, mas como algo que você aceita ao fazer sua solicitação.

Seria covardemente presumir que esses efeitos disruptivos são outra coisa senão as consequências naturais e esperadas do pedido que você fez.

Se você usa magia para atrair alguém para a sua vida, ou para encerrar um acordo de negócios, ou causar uma grande doença, todas essas situações trariam perturbações, não importando o cronograma.

A diferença é que, se você resolvesse esses problemas sem o poder de Lúcifer, essas interrupções e mudanças ocorreriam tão lentamente quanto a solução.

Quando você muda o tempo e força os eventos a ocorrerem mais rapidamente, é lógico supor que as mudanças que acompanham o resultado também se apressarão em sua vida mais rapidamente.

Não deixe que o medo da mudança faça com que você evite Lúcifer, mas pode ser sábio fazer o seu primeiro pedido que lhe dê um gosto suave pela natureza desse poder.

Se você trabalha com os outros demônios neste livro, e mesmo que você não tenha nenhuma intenção de trabalhar diretamente com Lúcifer, você convocará Lúcifer com tanta frequência (pois ele é chamado na abertura de cada ritual), que você ganhará uma familiaridade com o rei demônio.

Você se sentirá à vontade, não em admiração, embora possa sentir admiração por suas habilidades.

Esta é uma distinção importante.

Se você admira e adora a Lúcifer, sua conexão com ele diminuirá.

Você já esteve em um relacionamento onde alguém está tão apaixonado por você que criou fantasias e ilusões sobre seus dons e qualidades?

Isso geralmente é uma irritação.

A menos que você seja um narcisista, você não quer ser adorado, especialmente sob falsos pretextos.

Lúcifer não busca adoração, mas parceria.

O Rei Demônio tem respeito por você, não poder sobre você, e deseja trabalhar com seu desejo de lhe trazer uma realidade escolhida.

Não bajule diante dele, mas fale com força, boas maneiras e honestidade.

Faça seu pedido, não humildemente, mas sabendo que Lúcifer quer lhe trazer satisfação.

Foi mencionado anteriormente que você só precisa convocar um demônio uma vez para qualquer problema, e isso é verdade, exceto quando uma situação é complexa e está sempre mudando.

Para os problemas mais complexos, você pode se voltar para Lúcifer, porque ele pode adaptar seus poderes a muitos aspectos de um problema ou situação.

Se você escolher trabalhar com Lúcifer, saiba que ele tem muitos poderes que vão além do listado anteriormente no livro.

Pode-se dizer que ele tem todos os poderes listados para cada demônio, e isso não seria mentira.

Os outros demônios são a Legião de Lúcifer, e rejeitá-los como sem importância não é agradável a Lúcifer.

Se um dos outros demônios do livro puder resolver seu problema, trabalhe com esse demônio.

Nunca assuma que é mais fácil trabalhar com Lúcifer para todas as situações.

Com Lúcifer, a velocidade e a interrupção serão maiores. Isso nem sempre é o que você quer.

Dê grande valor aos poderes e qualidades da Legião de Demônios, mas saiba que seus poderes também podem ser concedidos por Lúcifer, se você estiver disposto a aceitar as consequências trazidas pela mudança disruptiva.

Não darei mais nenhum aviso, mas direi que, se você invocar Lúcifer com a intenção de usar um poder geralmente atribuído a outro demônio, talvez deseje primeiro pedir seu conselho.

Pergunte se você ficará satisfeito com o resultado.

Se você não sentir nenhuma resposta de Lúcifer, isso pode ser devido à falta de prática e habilidade.

Se for esse o caso, convoque outros demônios até que você fortaleça sua conexão com Lúcifer.

## Conclusão

Quando você deseja realizar magia com sucesso, é dito que você deve tomar cuidado para saber, querer, ousar e ficar calado.

Para saber, leia sobre magia e entenda as direções sem pressa excessiva, livre de crenças anteriores.

Para vontade, selecione a mudança que você vai fazer na realidade e decida que assim será.

Para ousar, realize a magia, sabendo que isso funcionará.

Para ficar em silêncio, você não fala com ninguém de seus rituais ativos até que eles funcionem, e deixe dúvidas e medos permanecerem não ditos.

Um membro experiente da Ordem disse com mais atenção quando disse: "Aprenda os rituais, saiba quem você é e o que você quer, faça a magia e pare de falar sobre isso."

A Ordem das Faces Reveladas acredita no poder, dignidade e importância da magia.

Magia é um segredo porque permanecerá invisível por aqueles que olharem diretamente para ela.

Será sentida por aqueles que nasceram para trabalhar com suas maravilhas.

Para aqueles que buscam magia, nós juramos fornecer-lhe apenas os métodos que sabemos ser verdade.

Nós juramos defender a validade e o significado da magia.

Se você é novo e confuso, este livro pode lhe dar o que você quer.

Se você conhece magia, este livro pode fornecer um novo significado.

Se você acha que já sabe tudo, não podemos mudar de ideia, por isso esperamos que você consiga o que precisa com suas crenças atuais.

Nós não somos um culto de crentes que evitam aqueles que expressam uma opinião alternativa.

Nós não somos a única maneira de descobrir Lúcifer e os demônios. Julgue-nos sobre a qualidade do que divulgamos, não sobre convenções ou dogmas.

Em magia, não há espaço para o fanático.

Para o voluntarioso e determinado, com a inteligência de se rebelar contra o destino, há uma oportunidade delicada conhecida como potencial, e é aí que a magia é encontrada.

TR, CA, LC, LE, RM e AW

## Leitura adicional

The Book of Abramelin: A New Translation - Revised and Expanded by George Dehn, Steven Guth and Abraham von Worms, 2015.  
ISBN: 9780892542147

The final sourcebook used to complete the work of our Order.  
The Veritable Key of Solomon by Dr. Stephen Skinner, 2010.  
ISBN: 0955738768

There are useful details on the origins of Lucifer legends, myths, and sigils.  
The Lesser Key of Solomon by Joseph H. Peterson, 1999.  
ISBN: 9781578632206

A work that enables you to see how easily magick can be corrupted.  
Grimorium Verum by Joseph H. Peterson, 2007.  
ISBN: 1434811166

Este é outro trabalho que revela fontes originais e seu desenvolvimento subsequente.

A magia em si é falsa, e o livro vale a pena apenas para entender o desenvolvimento e a degradação errônea do ocultismo.

### **Best-sellers ocultos disponíveis em The Power of Magick Publishing**

7 Occult Money Rituals by Henry Archer  
Angelic Sigils, Seals and Calls by Ben Woodcroft  
Angelic Protection Magick by Ben Woodcroft

**The Power of Magick Publishing**  
**[www.thepowerofmagick.com](http://www.thepowerofmagick.com)**











