



**LIBER O
VEL
MANUS ET SAGITÆ**



**LIBER O
VEL
MANUS ET SAGITÆ**



A.:A.:

Publication in Class B.

Tradução: Frater Ever

I

- 1.** Este livro é facilmente mal compreendido; é pedido aos leitores valerem-se das mais minuciosas críticas ao estudá-lo, o que foi feito em sua preparação.
- 2.** Neste livro é falado das Sephiroth e dos Caminhos, de Espíritos e Conjurações; de Deuses, Esferas, Planetas e muitas outras coisas que podem existir ou não. É irrelevante se elas existem ou não. Pois fazendo certas coisas, certos resultados seguem-se ; estudantes devem ser seriamente advertidos a evitar atribuições de realidade objetiva ou validade filosófica a qualquer um deles.
- 3.** As vantagens a serem obtidas são as seguintes:
 - Uma ampliação do horizonte mental.
 - Um aperfeiçoamento do controle mental.
- 4.** O estudante, se obter qualquer tipo de sucesso nas práticas que se seguem, serão confrontados por coisas (conceitos ou seres) deslumbrantes ou terríveis demais para serem descritos. É essencial que permaneça o mestre de todas essas considerações vozes ou percepções; ou será escravo de ilusões e vítima da loucura. Antes de iniciar tais práticas, o estudante deve estar gozando de boa saúde e ter obtido algum domínio em Asana, Pranayama e Dharana.
- 5.** Existe algum perigo, de que qualquer estudante, por mais estúpido que seja, obter algum resultado; porém há um grande perigo que ele seja desviado daqueles que deveria alcançar.
- 6.** Primeiro, deve considerar o uso do livro chamado 777; a preparação do Ambiente, o uso de Cerimônias Mágicas, e finalmente dos métodos que aparecem no capítulo V " Viator in Regnis Arboris " e no Capítulo VI " Sagitta trans Lunam."

II

1. O estudante deve obter um completo conhecimento do Livro 777, em especial das colunas i., ii., iii., v., vi., vii., ix., xi., xii., xiv., xv., xvi., xvii., xviii., xix., xxxiv., xxxv., xxxviii., xxxix., xl., xli., xlii., xlv., liv., lv., lix., lx., lxi., lxiii., lxx., lxxv., lxxvii., lxxviii., lxxix., lxxx., lxxxii., lxxxiii., xcvi., xcvi., xcix., c., ci., cxvii., cxviii., cxxxvii., cxxxviii., cxxxix., clxxv., clxxvi., clxxvii., clxxxii.

Quando esses estiverem memorizados, o estudante começará a compreender a natureza dessas correspondências.

2. Se nós tomarmos um exemplo, o uso da tabelas ficará mais fácil.

Suponha que você desejasse obter o conhecimento de alguma ciência obscura.

Na coluna XLV, linha 12, você encontrará " Conhecimento das Ciências". Agora, procurando nas mesma linha 12 em outras colunas, achará que o Planeta correspondente a Mercúrio, no número 8 nas figuras do octógono e do octagrama. O Deus que rege esse planeta, Thoth ou no simbolismo hebraico Tetragrammaton Adonai e Elohim Tzabaoth o Arcanjo Raphael, seus coros de Anjos Beni Elohim, sua Inteligência Tiriél, Espírito Taphtatharath, cor Laranja (pois Mercúrio está relacionado com a Sephirah Hod, 8) Amarelo, Púrpura, Cinza e Índigo, adornado com Violeta, sua Arma Mágica o Bastão ou Caduceu, seu Perfume Mástique e outros, suas plantas sagradas, Verbena e outros, suas jóias são Opala ou Ágata, o animal sagrado é a Serpente, etc, etc.

3. Você deverá preparar seu Local de Trabalho de acordo.

Num círculo laranja, você deverá desenhar uma estrela de 5 pontas amarela e em cada ponta, uma vela. O Sigilo do Espírito (que deverá ser encontrado nas obras de Cornelius Agrippa ou em outros livros) será desenhado nas 4 cores indicadas como achar melhor.

4. Nós não iremos aqui descrever todas as preparações necessárias para o ritual, pois o estudante as achará em várias obras, das quais a Goetia talvez seja o melhor exemplo. Tais rituais não deverão ser simplesmente imitados, ao contrário, o estudante não deverá fazer nada em um assunto que não entenda, porém, se ele for capacitado, encontrará sua própria base ritualística mais efetivamente, do que aqueles rituais completos, desenvolvidos por outras pessoas.

O propósito geral de toda essa preparação é a que se segue:

5. Uma vez que o estudante é um homem cercado de objetos, se desejar tornar-se mestre de uma determinada ideia, deve fazer com que todos esses objetos em volta, sugiram tal conceito. Assim, o ritual verbalizado, se seu olhar direciona-se às luzes, se o número sugere Mercúrio, se sente o perfume, ele é novamente remetido ao deus. Em outras palavras, toda a ritualística e todo aparato mágico é um complexo ritual mnemônico.

(A importância disso, reside principalmente no fato de que um conjunto particular de imagens que o estudante possa encontrar em suas viagens, corresponda as figuras em particular, nomes divinos etc, que devem ser controladas por ele. Quanto a possibilidade em resultar resultados externos à mente do vidente (objetivo no bom senso da aceitação do termo) nós não nos pronunciaremos.)

6. Existem três importantes práticas conectadas a todas as formas de cerimônia (mais dois métodos que discutiremos posteriormente):

a- Assunção de Formas-Deus.

b - Vibração dos Nomes Divinos

c - Rituais de Banimento e Invocação.

Os últimos deverão ser dominados antes dos perigosos Métodos dos **Capítulos V e VI** serem realizados.

III

1. As Imagens Mágicas dos Deuses do Egito deverão ser bem familiarizadas. Isso pode ser feito estudando-as em museus ou em livros. Deverão ser desenhadas pelo estudante até memoriza-las.
2. O estudante então, sentado na posição do "Deus" ou na atitude característica da deidade, deverá imaginar sua própria imagem, coincidindo com a do Deus, ou sendo envolvida por ela. Isso deve ser praticado até alcançar a maestria visual da imagem, e uma identificação com ela e com a do Deus experimentado. Infelizmente não existem testes para verificar se o estudante obteve sucesso nessa prática.
3. A Vibração dos Nomes Divinos. Como uma maneira de identificar a consciência humana com essa porção pura, que o homem invoca a partir do nome de algum Deus, ele deve agir da seguinte maneira:
 4.
 - a - Com os braços abertos;
 - b - Inspire profundamente pelas narinas, imaginando o nome do Deus entrando em você junto com o ar.
 - c- Deixe o nome descer lentamente, passando pelos pulmões até o coração, o plexo solar, o umbigo, os órgãos reprodutores até os pés.
 - d- No momento que o nome parecer tocar os pés, avance a perna esquerda um pouco adiante, inclinando um pouco o corpo, com as mãos (passando por trás dos olhos) esticadas para frente, ficando na posição do Deus Hórus, ao mesmo tempo imaginando o nome, passando rapidamente pelo nariz juntamente com ar que estava preso no pulmão. Tudo isso deve ser feito com a maior força possível.
 - e- Então recue a perna esquerda e coloque e acomode o dedo indicador direito sobre os lábios, ficando na posição característica do Deus Harpócrates (o polegar e os dedos estando fechados. O polegar representa o espírito, e o indicador a água).
5. Um sinal de que estudante obteve sucesso, será o de sentir-se exausto ao emitir uma única " Vibração".
6. Sinal de sucesso, ocorrerá quando o estudante perceber que está ouvindo o nome do Deus rugindo em volta, como por virtude de dez milhões de trovões, parecendo como se essa Grande Voz viesse do Universo, e não de si mesmo.

Em ambas as práticas acima, toda consciência de qualquer coisa além da Forma -Deus e do nome, devem ser obliterados e , se não retornar, de acordo com nossas percepções normais, melhor.

IV

1. Os Rituais do Pentagrama e do Hexagrama devem ser memorizados. São das seguintes maneiras:

Ritual Menor do Pentagrama

- i. Toque a testa e diga **Ateh** (À Ti),
- ii. Toque o peito e diga **Malkuth** (O Reino),
- iii. Toque o ombro direito e diga **ve-Geburah** (e o Poder),
- iv. Tocando o ombro esquerdo diga **ve-Gedulah** (e a Glória),
- v. Juntando as mãos no peito diga **le-Olahm, Amen** (para todas as Eras Amén).
- vi. Virando para o Leste desenhe um pentagrama (o da Terra) com a arma mágica apropriada (o Bastão é mais comum). Diga (vibrando) **HVHY**.
- vii. Virando para o Sul, da mesma maneira, porém diga **YNDA**.
- viii. Virando para o Oeste, da mesma maneira, porém diga **HYHA**.
- ix. Virando para o Norte, da mesma maneira, porém diga **AGLA** (Pronuncie: Ye-ho-wau, Adonai, Eheihe, Agla).
- x. Abrindo os braços na forma de cruz diga,
- xi. A minha frente Raphael;
- xii. Atras de mim Gabriel;
- xiii. A minha direita, Michael.
- xiv. A minha esquerda, Auriel;
- xv. Pois ao meu redor flamejam os Pentagramas,
- xvi. E na Coluna do Meio brilha a Estrela de Seis Raios.. Repetir (i) a (v), a Cruz cabalística.

Ritual Maior do Pentagrama

Os Pentagramas são traçados no ar com a espada ou outra arma, os nomes ditos em voz alta, os sinais são os abaixo.

Os Pentagramas do Espírito

Os Sinais do Portal (ver ilustrações) : Estenda as mão para frente, palmas viradas para fora, separe-as como se num ato de abertura de um véu ou cortinas (ativos) para depois juntá-las como se estivesse fechando e deixe-as descansar ao lado do corpo.

(O Grau de " Portal " é particularmente atribuído ao elemento do Espírito, relacionado ao Sol, os caminhos de \beth , \daleth e \gimel são atribuídos a esse grau. Ver 777 linhas 6 e 31) .

Nomes:

- Equilíbrio dos Ativos - **AHHH** (Eheihe)
- Equilíbrio dos Passivos - **AGLA**

Os Pentagramas de Fogo

Os sinais de $4^\circ = 7^\circ$. Levante os braços acima da cabeça, unindo os indicadores das mãos e os polegares formando um triângulo.

O Grau $4^\circ = 7^\circ$ é particularmente atribuído ao elemento Fogo, relacionado ao planeta Vênus, os caminhos de \daleth , \beth e \gimel são atribuídos a esse grau. Ver 777 linhas 7 e 31).

Nome - **A L H I M**

Os Pentagramas da Água

Os sinais de $3^\circ = 8^\circ$. Erga os braços até que os cotovelos fiquem na mesma linha dos ombros, trazendo as mãos à frente do peito, tocando os polegares e os dedos indicadores formando um triângulo de cabeça para baixo.

O Grau $3^\circ = 8^\circ$ é particularmente atribuído ao elemento Água, relacionado ao planeta Mercúrio, os caminhos γ e ψ são atribuídos a esse grau. Ver 777 linhas 8 e 23).

Nome - **AL** (El)

Os Pentagramas do Ar

Os sinais de $2^\circ = 9^\circ$. Erga os braços para cima e para fora, os cotovelos dobrados em 90° com as mãos dobradas para trás e as palmas para cima como se estivesse suportando peso.

O Grau $2^\circ = 9^\circ$ é particularmente atribuído ao elemento Ar, relacionado ao planeta Lua, o caminho de η está atribuído a esse grau. Ver 777 linhas 9 e 11).

Nome - **I H V H** (Iod - Rê - Vô - Rê)

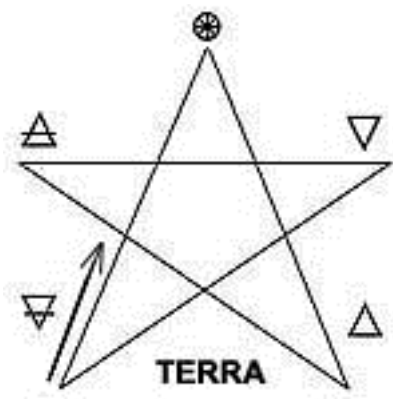
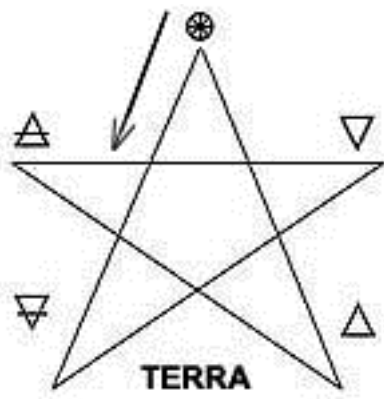
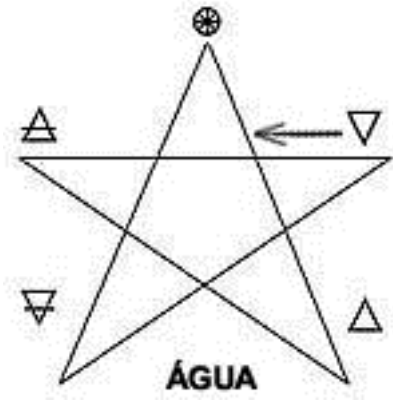
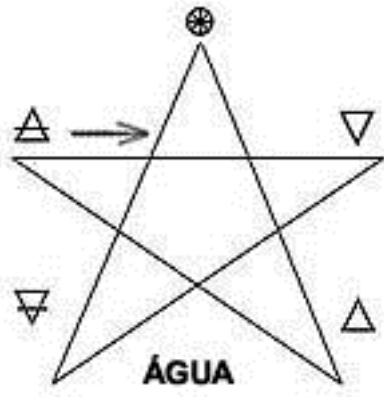
Os Pentagramas da Terra

Os sinais de $1^\circ = 10^\circ$. Avance o pé direito à frente, estique a mão direita para cima e a frente, a mão esquerda para baixo e para trás com as palmas abertas.

O Grau $1^\circ = 10^\circ$ é particularmente atribuído ao elemento Terra. Ver 777 linhas 10 e 32.

Nome - **ADNI** (Adonai).







Ritual Menor do Hexagrama

Este ritual deve ser feito após o Ritual Menor do Pentagrama.

(I). De pé, com os pés juntos, braço esquerdo ao lado direito através do corpo, segurando o bastão ou outra arma mágica em pé na linha do meio. Vire para o Leste e diga:

(II). I.N.R.I.

Yod, Nun, Resh, Yod.

Virgem, Isis, Mãe Punjante.

Escorpão, Apophis, Destruidor.

Sol, Osiris, Assassinado e Ressucitado.

Isis, Apophis, Osiris, IAO.

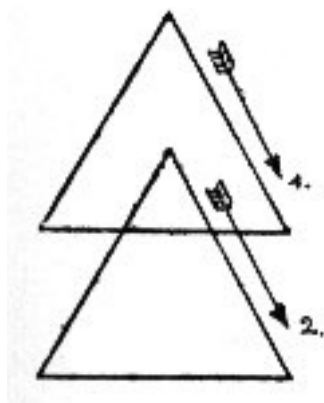
(III). Estenda os braços na forma de cruz e diga, " O Sinal de Osíris Assassinado."

(IV). Levante o braço direito, fazendo um ângulo de 90° e o braço esquerdo apontado para baixo com o cotovelo elevado virando a cabeça sobre o braço esquerdo com a visão acompanhando este braço e diga: " O Sinal do Luto de Ísis".

(V). Estique os braços para cima mantendo-os abertos e os pés juntos, com a cabeça para trás e diga: " O Sinal de Apophis e Typhon "

(VI) Cruze os braços sobre o peito, saudando com a cabeça e diga: " O Sinal de Osíris Ressuscitado "

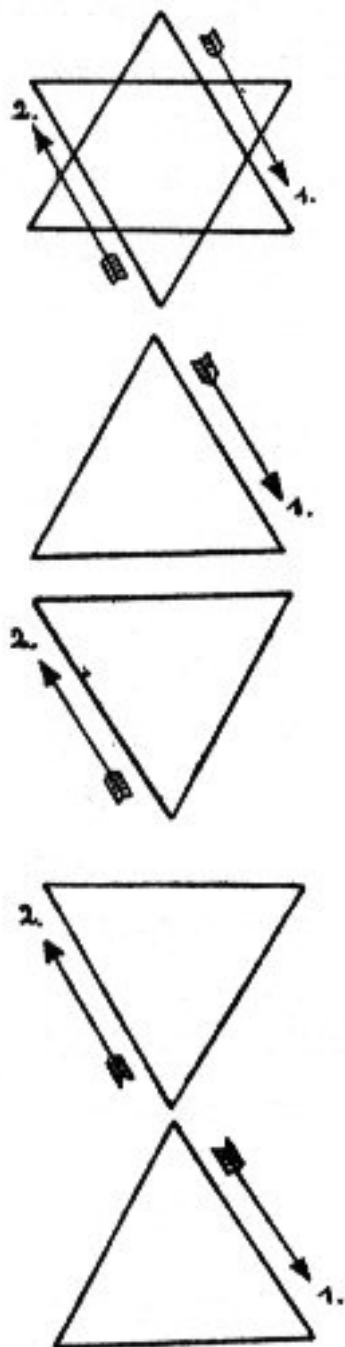
(VII) Estenda novamente os braços como em (III) e cruze-os novamente como em (VI) dizendo: " L.V.X., Lux, a Luz da Cruz "



(VIII) Com a arma mágica trace o Hexagrama do Fogo no Leste dizendo: " ARARITA " (ATYRARA).

Esta Palavra consiste das iniciais de uma sentença que significa: " Um é o seu início; Uma é sua Individualidade; Sua Permutação é Una " .

Esse hexagrama consiste de dois triângulos equiláteros com ambos os ápices apontando para cima. Comece do topo do triângulo mais alto e trace-o numa direção de rotação à direita. O topo do mais baixo, deverá coincidir com o centro do mais alto.



IX) Trace o Hexagrama da Terra no Sul dizendo: "ARARITA". Esse Hexagrama possui o ápice do triângulo mais baixo apontando para baixo, devendo ser capaz de ser inscrito num círculo.

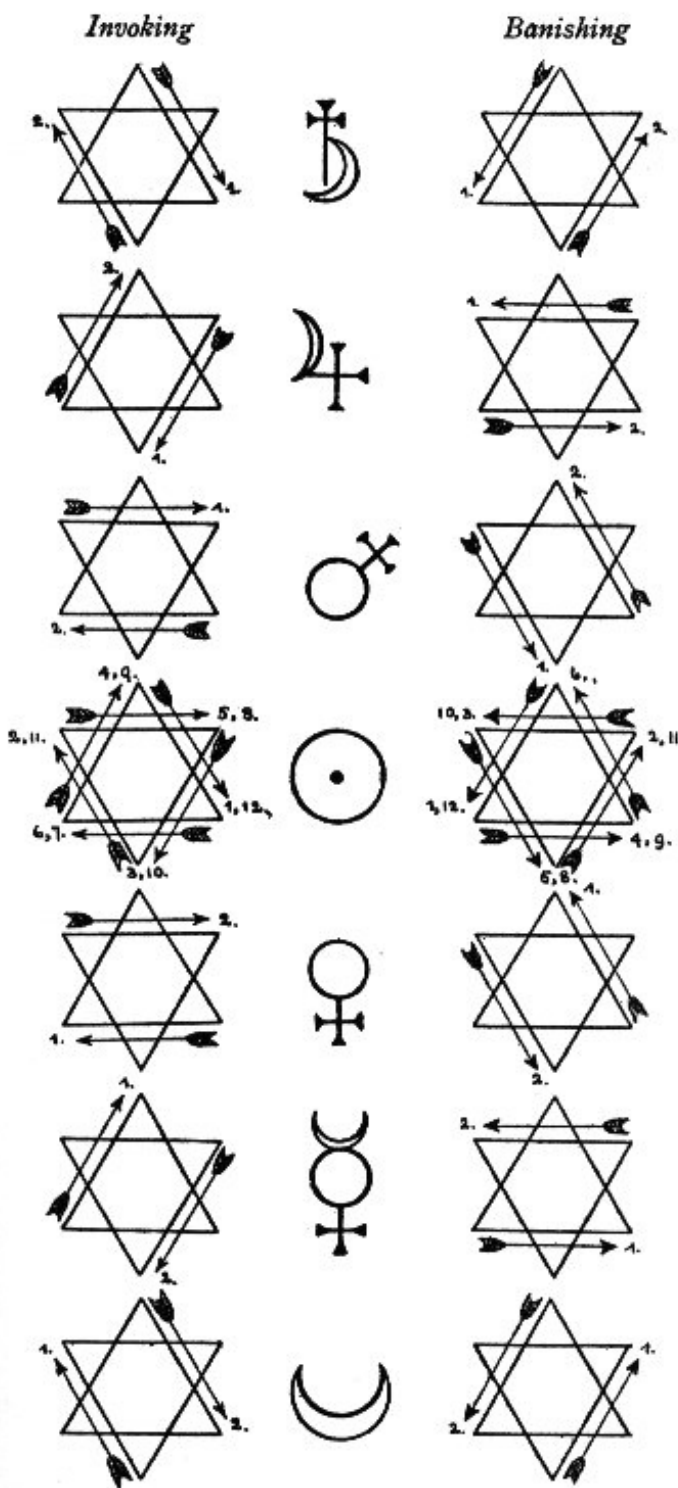
(X) Trace o Hexagrama do Ar no Oeste dizendo: "ARARITA". Esse Hexagrama é como o da Terra, porém suas bases coincidem, formando um diamante.

(XI) Trace o Hexagrama da Água no Norte dizendo: "ARARITA". Esse Hexagrama possui o triângulo mais baixo colocado acima do mais alto com seus ápices coincidentes.

(XII). Repita (I - VII).

O Ritual de Banimento é idêntico, salvo as direções dos Hexagramas que devem ser invertidas.

Ritual Maior do Hexagrama



Da Caput e Cauda Draconis use o hexagrama lunar com sigio do Caput Draconis ou Cauda Draconis. Para banir, inverta o hexagrama.

Em todos os casos, use a conjugação primeiro com o nome **ARARITA** e o seguinte com o nome do Deus correspondente ao planeta ou signo pertinente.

2. Esses rituais deverão ser praticados até as figuras desenhadas aparecerem flamejantes, e tais chamas tão reais, que um espectador possa vê-las. Algumas pessoas alegam ser capazes de tocar fogo em gravetos através deste ritual. Verdade ou não, esse tipo de capacidade não deve ser almejada.

3. O sucesso em banir, é descrito como uma sensação de limpeza na atmosfera e em invocar, de santidade. Esses termos são muito vagos.

Mas ao menos esteja certo de uma coisa: qualquer figura imaginária obedecerá a vontade do Estudante se ele usar a figura apropriada. Em casos de obstinados, a imagem do Deus poderá ser assumida.

4. Os Rituais de Banimento deverão ser usados no início de qualquer cerimônia. Em seguida, o Estudante deverá usar uma invocação geral, como "A Invocação Preliminar da Goetia", bem como qualquer outra que seja da vontade do magista.

5. Sucesso nas invocações é uma difícil questão. O Estudante deve se valer de seu bom senso na avaliação do ocorrido.

V

1. O estudante estando descansado, após ter banhando-se e trajando-se de acordo, deve escolher um local de trabalho livre de qualquer distúrbio, fazendo as devidas purificações ambientais através dos rituais de banimento e invocação e , ao final, acender um incenso.
2. Ele deve imaginar sua própria imagem (usando o robe e as armas mágicas apropriados) envolvendo seu corpo físico ou próximo e em frente a ele.
3. Ele então deve transferir sua consciência para a imagem, fazendo com que passe a ver pelos olhos dela, assim como ouvir com seus ouvidos.
4. Ele então deve imaginar a imagem elevando-se no ar até bem acima da Terra.
5. Ele então deve parar e olhar em volta (parece difícil abrir os olhos).
6. Provavelmente verá figuras se aproximando ou percebendo alguma paisagem.
7. Ele então deve mover-se à vontade, ainda que com ajuda ou não da (s) figura (s).
8. Ele então deve empregar tais invocações especiais ao aparecer o lugar que queira visitar.
9. Ele deve estar precavido contra milhares de ataques e engodos que acontecerão, por isso deve testar cuidadosamente a veracidade daquilo que dizem a ele, não importa quem.
Assim, um ser hostil pode aparecer de forma gloriosa, o pentagrama apropriado deverá fazer com que murche ou se deteriore.
10. A prática tornará o estudante infinitamente cauteloso nesses assuntos.
11. É mais fácil voltar ao corpo, do que sair dele porém, a prática, torna a imaginação mais fértil. Por exemplo, você pode imaginar uma carruagem flamejante puxada por dois cavalos brancos, levando-o além da Terra.

Pode ser perigoso ir muito longe ou permanecer num lugar por muito tempo; a fadiga deve ser evitada.

12. Finalmente, que o estudante faça seu corpo físico coincidir com aquele seu que estava viajando, estique os próprios músculos, inspirando corretamente, colocando o dedo indicador nos lábios. Então deixe-o despertar por sua vontade e registre séria e acuradamente suas experiências.

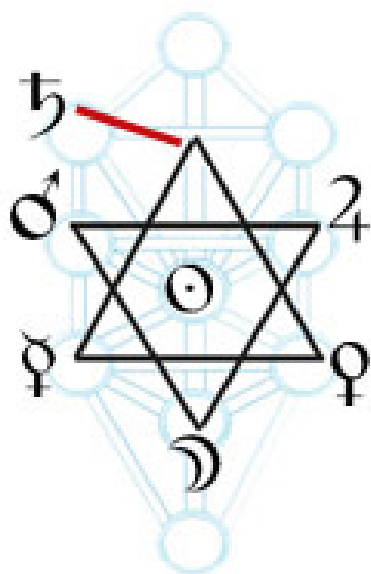
Acrescente que essa aparentemente complicada experiência é fácil de se realizar. É melhor aprender a " viajar" com uma pessoa já experiente no assunto. Dois ou três experimentos desse tipo devem ser suficientes para tornar o estudante confiante e expert.

VI

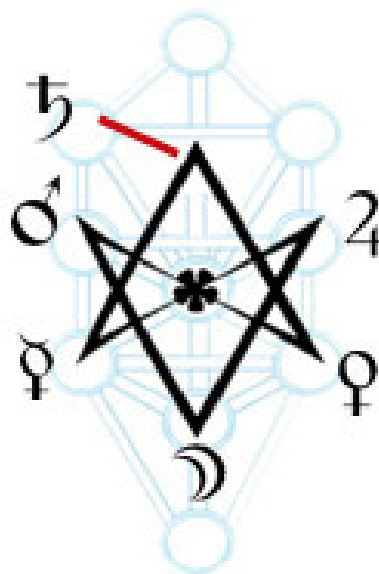
- 1.** O experimento anterior possui pequeno valor, levando a poucos resultados. Porém é suscetível à um desenvolvimento que resulta em uma forma de Dharana , concentração, e como tal, pode levar à fins muito mais elevados. A principal utilização das práticas dos últimos capítulos é familiarizar o estudante com qualquer tipo de obstáculo e ilusão, para que ele possa então ter perfeito controle de cada pensamento que possa surgir em sua mente, descartando-a e alterando-a à qualquer fim necessário à sua vontade.
- 2.** Ele então deve começar exatamente como antes, porém com a mais intensa solenidade e determinação.
- 3.** Ele deve ser muito cuidadoso em fazer com que seu corpo imaginário erga-se exatamente na perpendicular à tangente da terra do ponto onde seu corpo físico está situado (ou colocá-lo o mais simplesmente possível, retilíneo e subindo).
- 4.** Em vez de parar, que ele então continue a elevar-se até a fadiga tomar conta. Se ele achar que parou, sem vontade de continuar, aparecendo figuras em volta, deve a todo custo elevar-se mais acima delas.
- 5.** Ele então deve continuar até quando existir o alento da vida. Seja qual for a ameaça e engodo, mesmo sendo Typhon e todas as suas hostes vindos das covas contar o estudante, ainda que viesse do Trono do próprio Deus uma voz ordenando-o que permaneça no lugar e contente, deve sempre lutar.
- 6.** Por último, chega um momento em que todo seu ser está imerso em fadiga, vencido por sua própria inércia. Deixe-o mergulhar (quando não mais ele poder lutar, ainda que sua língua esteja mordida pelo esforço com o sangue escorrendo pelas narinas) nas trevas do inconsciente para então, na chegada à si mesmo, registrar acurada e soberbamente, tudo que ocorrera, sim tudo que ocorrera.

Nota de Keron-E:

Therion, baseado na obra da **Golden Dawn**, desenvolveu outra versão do hexagrama, o **Hexagrama da Besta**, ou Unicursal. A diferença do tradicional é a facilidade em ser desenhado de uma só vez, sem quebrar o movimento, como o **Pentagrama**. Ele segue as mesmas distribuições na **Árvore da Vida** que a versão tradicional, inclusive a troca de Däath por Binah no ápice da figura:

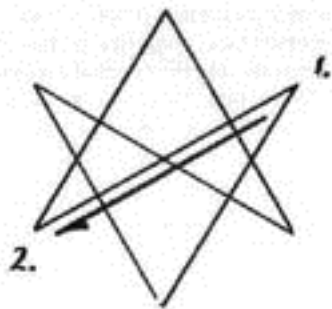
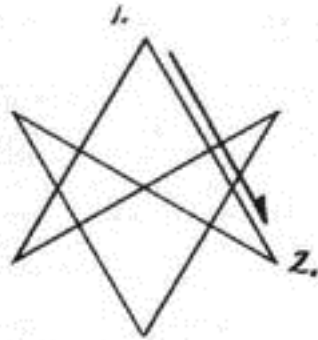


TRADICIONAL

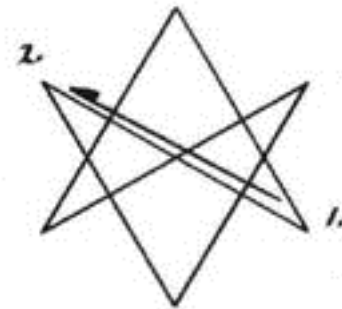
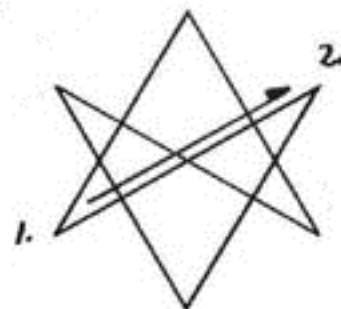
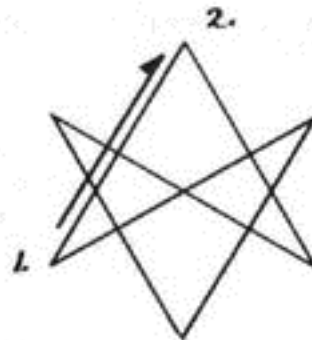


UNICURSAL

INVOCANDO



BANINDO



Normalmente é representada com uma rosa no meio, símbolo de Thiphareth. Pode ser considerada a forma thelêmica do hexagrama.



Para saber mais sobre a A..A.. visite o site

www.astrumargentum.org