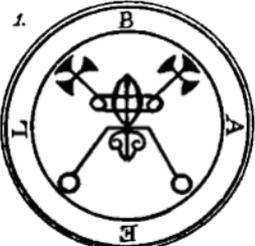


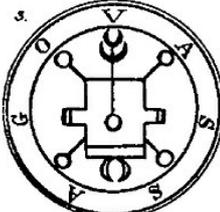
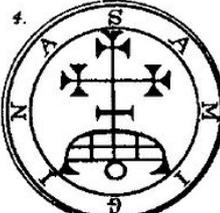
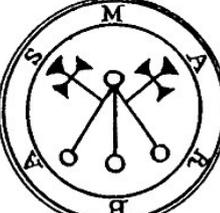
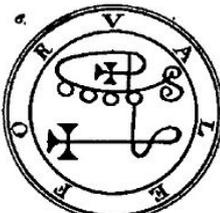
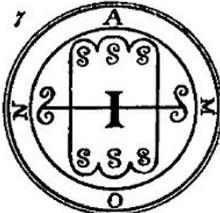
Os espíritos góticos são entidades muito primitivos, eles foram adorados nos primórdios da humanidade. Eles são deuses antigos chamados de demônios sob a influência do Cristianismo. De acordo com o mito, eles eram 72 Reis e Príncipes poderosos, o Rei Salomão os aprisionou em uma arca de bronze com suas respectivas legiões. Dentre eles os principais eram BELIAL, BILETH, ASMODAY e GAAP. Não se tem o conhecimento do porquê Salomão tomou esta atitude já que nunca declarou as razões de agir assim.

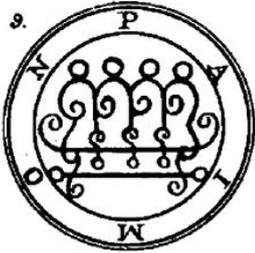
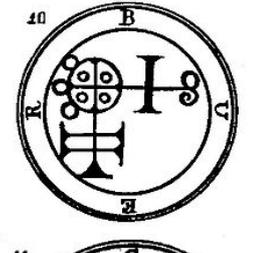
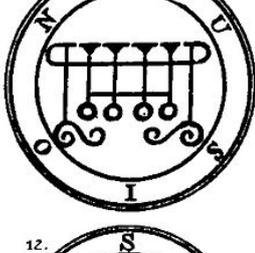
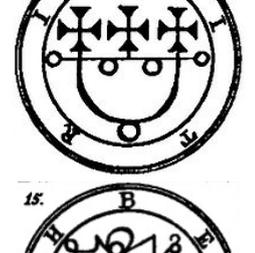
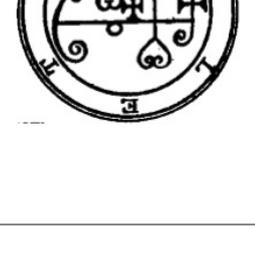


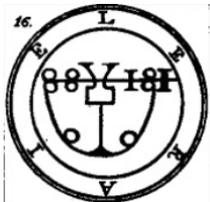
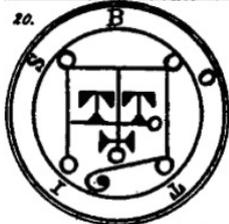
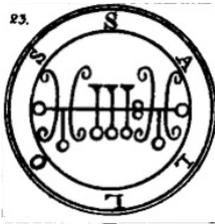
Após aprisioná-los, ele selou a arca e trancou-a em uma caverna ou poço na antiga Babilônia por meio do poder divino. Depois de um tempo, os alguns babilônios desavisados descobriram a arca e quiseram abri-la, pensando que ela estava cheia de tesouros. Quando conseguiram os principais espíritos fugiram imediatamente com suas respectivas legiões, exceto BELIAL, que se exibiu em uma imagem e proferiu oráculos, sendo a partir de então adorado com ritos e sacrifícios sangrentos, como uma divindade.

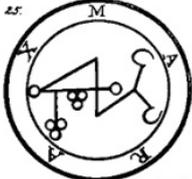
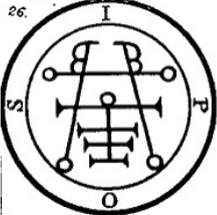
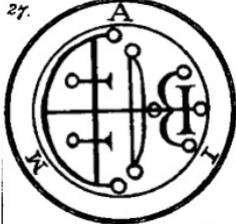
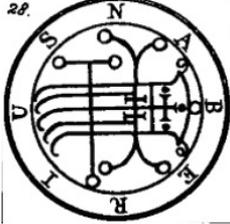
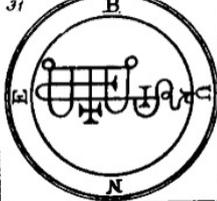
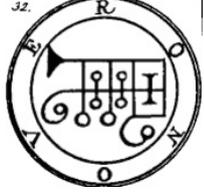
A seguir, citamos os 72 espíritos góticos e seus respectivos selos:

Nome	Selo	Descrição
1 - Bael		<p>O primeiro é o rei que governa no leste, conhecido como o rei das tempestades e da fertilidade, conhecido como Bael ou Baal. Seu nome vem da palavra ba'l, que significa "dono", "senhor". Esse espírito fala rápido e tem o poder de torná-lo invisível. Ele governa 66 legiões de espíritos infernais e se apresenta de várias formas, às vezes homens, às vezes de várias formas ao mesmo tempo.</p> <p>Seu selo deve ser confeccionado como um Lamen antes de invocá-lo, caso contrário ele não obedecerá.</p>

Nome	Selo	Descrição
2 - Agares		O segundo espírito é um duque chamado Agreas, Agaros, ou Agares. Está sob a potência do leste e aparece na forma de um homem velho, montando em cima de um crocodilo e carregando um pássaro em cima de seu punho, no entanto revela-se suave na aparência. Ele tem o poder de percorrer rapidamente grandes distancias e retornar quando requisitado. Ensina todas as línguas ou dialetos existentes. Ele também destrói dignidades temporais e espirituais, e causa tremores sísmicos. Pertencia à ordem das Virtudes e comanda 31 legiões de espíritos. Seu selo deve ser gravado como um lamen ¹ antes de invocá-lo.
3 - Vassago		Vassago é um príncipe poderoso, sendo da mesma natureza que Agares. Tem uma boa natureza e sua função é declarar coisas passadas e futuras e descobrir todas as coisas escondidas ou perdidas. Comanda 26 legiões de espíritos.
4 - Samigina		Samigina, ou Gamigin, um Grande Marques. Aparece na forma de um cavalo ou de um burro pequeno e pode tomar, ao pedido do mestre, a aparência humana. Ele fala com uma voz rouca e governa sobre 30 legiões inferiores. Ensina todas as ciências liberais e transmite conhecimento sobre as Almas que morreram no esquecimento.
5 - Marbas		Marbas, ou Barbas. É um grande Presidente que se manifesta primeiramente sob a forma de um grande leão, mas a pedido do mestre, ele toma forma humana. Ele responde corretamente todas as perguntas sobre coisas escondidas ou secretas. Ele cura e causa doenças. Por outro lado, concede grande sabedoria e conhecimento em Artes Mecânicas; pode mudar a forma dos homens. Governa 36 legiões dos espíritos.
6 - Valefor		Valefor, Valefar, ou Malephar. É um duque poderoso, aparece na forma de um leão com cabeça de burro, gritando. É um espírito familiar bom, mas eventualmente rouba. Ele governa 10 legiões de espíritos. O seu selo deve ser preparado, sendo o espírito familiar ou não.
7 - Amon		É um Marques de grande potência. Tem forma de um lobo com a cauda de uma serpente, soltando fogo pela boca; toma forma de um homem com traços caninos e cabeça de um corvo a pedido do mago; também como um homem com uma cabeça de corvo ou coruja. Entre suas funções está mostrar todas as coisas passadas e futuras e reconciliar amizade. Ele governa 40 legiões de espíritos.

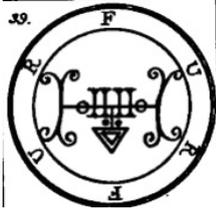
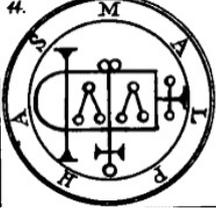
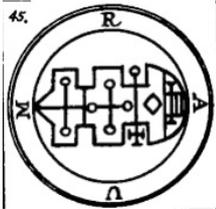
Nome	Selo	Descrição
8 - Barbatos		É um grande duque, aparece quando o sol está em Sagitário, com quatro reis nobres e as suas companhias de tropas. Ele da compreensão da língua do canto dos pássaros e das vozes de outras criaturas, tais como o ladrar dos cães. Ele quebra encantamentos que os mago arrogam sobre tesouros escondidos. É da ordem das Virtudes, onde misteriosamente ele ainda permanece; conhece todas as coisas passadas, e por vir e concede amizades poderosas. Ele comanda 30 legiões de espíritos.
9 - Paimon		O nono espírito é Paimon, um grande Rei, muito obediente a LUCIFER. Ele aparece na forma de um homem sentado em cima de um dromedário com uma gloriosa coroa sobre a sua cabeça. É precedido por um séquito de espíritos, como homens com trombetas e címbalos, e toda corte de instrumentos musicais. Ele possui uma poderosa voz e fala jorrando palavras em tal numero que o mágico não pode compreender a menos que o puder compelir a obedecer. Este espírito pode ensinar todas as artes e ciências, além de coisas secretas. Descobre qualquer coisa que esteja sobre a terra ou sob as águas; o que a mente é, e onde ela se encontra; ou algum outro desejo que o mago queira saber. Ele concede títulos e confirma os mesmos. Ele concede bons Familiares tanto como pode ensinar quaisquer artes. Deve ser esperado pelo oeste. É da ordem das Dominações. Chefia 200 legiões de espíritos, sendo parte deles da ordem dos anjos e da outra das Potestades. Agora se quiseres chamar Paimon sozinho, deverá lhe fazer alguma oferenda; atende por meio de dois reis chamados LABAL e ABALIM, também por outros espíritos que sejam da ordem de Potestades, junto com 25 legiões. E aqueles espíritos que lhe são sujeitos não estão sempre com ele a menos que o mago os obrigue a isto.
10 - Buer		Buer é um grande presidente. Aparece como um Sagitário, quando o sol está passando pela constelação respectiva. Ensina a filosofia moral e natural, a arte da lógica e também as virtudes de todas as ervas e plantas. Ele remedia os destemperos no homem e lhe concede bons espíritos familiares. Governa 50 legiões de espíritos.
11 - Gusion		Gusion é um grande e forte duque, conhecido por Gusion, Gusoin, ou Gusayn. Aparece como um Xenophilus Cyaenophallus. Mostra todas as coisas, passadas, presentes e futuras, demonstra e responde quaisquer questões que o mago venha a formular. Ele concilia e reconcilia amizades, honras e títulos. Governa sobre 40 legiões de espíritos. Aleister Crowley em seu livro Illustrated Goetia nos dá uma definição de Xenophilus como "uma estranha e triste criatura". Outra possível referência à "Cyaenophallus" pode ser "cynocephalus" - a criatura alada que ilustra a carta Roda da Fortuna do Tarot e que talvez remeta à sabedoria de maneira similar a Thoth
12 - Sitri		Sitri ou Bitru é um príncipe e manifesta-se no início com asas de Grifo e cabeça de leopardo, mas após o comando do mestre e do Exorcismo ele toma forma humana, até mesmo agradável. Ele inflama homens e mulheres em amor; os obriga a mostrarem-se despidos se assim for desejado. Ele comanda 60 legiões de espíritos.
13 - Beleth		Beleth, Bileth, Bilet, ou Byleth. É um rei poderoso e terrível. Ele parece um cavalo pálido cercado de trombetas e outros tipos dos instrumentos musicais. Tem no princípio uma aparência furiosa; para muda-lo deve-se ter um bastão de avelã em sua mão, golpeando para os quartos sul e leste, traçando um triângulo, sem o Circulo, e comanda-lo então o obrigando pelo laço e cargo de espíritos que daqui por diante o acompanharão. E se ele não adentrar no triângulo, pelas ameaças, nem pelo recitar das ligações e os encantos, então se deve rende-lo em obediência e obriga-lo a vir, através do que é dito no Exorcismo. Contudo deve recebê-lo gentilmente porque é um grande rei e homenageá-lo, como se faz diante dos os reis e dos príncipes. E com um anel de prata no dedo médio da mão esquerda mantida de encontro ao seu rosto, como eles fazem diante de AMAYMON. Beleth causa todo tipo de amor que pode haver entre homens e mulheres. É da ordem das potências, e governa 85 legiões de espíritos.

Nome	Selo	Descrição
14 - Leraie		Leraje, Leraye ou Leraie. É um Marques de grande potência, mostrando-se qual um Arqueiro de manto verde. Ele causa grandes batalhas e disputas; traz a putrefação pelo ferimento que é feito com as setas por Arqueiros. Está sob os auspícios de Sagitário. Governa 30 legiões de espíritos.
15 - Eligos		O décimo quinto espírito em ordem é Eligos, Eligor, ou Abigor, um grande duque, manifesta-se sob a forma de um cavaleiro gentil, carregando um lança, uma Insignia e uma serpente. Ele conhece coisas escondidas e coisas que ainda não chegaram a acontecer; sobre as guerras e como os soldados se organizam. Ele causa o amor dos senhores e de pessoas de posição. Ele governa 60 legiões.
16 - Zepar		Zepar é um grande duque e aparece armado com armas antigas, como um Soldado. Seu encargo é fazer com que as mulheres amem os homens e fiquem junto destes por amor. Ele também pode fazê-las estéril. Governa 26 legiões de espíritos inferiores.
17 - Botis		Botis, um grande presidente e conde. Ele se apresenta primeiramente sob a forma de uma terrível víbora, sob o comando do mago ele toma forma humana, tendo, contudo, dentes enormes, chifres e portando uma espada afiada nas mãos. Ele revela todas as coisas passadas e futuras e reconcilia amigos e adversários. Comanda 60 legiões.
18 - Bathin		Bathin, Bathym, Mathim, ou Marthim. É um duque poderoso e forte, aparece como um homem alentado com a cauda de uma serpente, sentado em cima de um cavalo pardo. Conhece as virtudes das ervas e pedras preciosas, pode transportar homens rapidamente de um país a outro. Ele chefia 30 legiões de espíritos.
19 - Saleos		Sallos, Saleos, ou Zaleos. É um duque grande e poderoso, e surge na forma de um equitador sobre um crocodilo, com uma coroa ducal em sua cabeça, e com um ar pacífico. Ele causa o amor das mulheres aos homens, e dos homens às mulheres; governa 30 legiões de espíritos.
20 - Purson		Purson, um grande Rei. Sua aparência é comumente a de um homem com cabeça de leão, carregando uma víbora cruel em sua mão e montando em cima de um urso. Vem acompanhado ao som de trombetas. Conhece todas as coisas escondidas, pode descobrir tesouros e dizer todas as coisas do passado, presente e futuro. Pode fazer exame de um corpo humano e responder corretamente todas as coisas terrenas, divinas e referentes à Criação. Outorga bons espíritos familiares, e sob seu governo estão 22 legiões dos espíritos, em parte da ordem das virtudes e em parte da ordem dos tronos.

Nome	Selo	Descrição
21 - Marax		Marax, ou Morax é um Conde e Presidente. Aparece como um Búfalo enorme com cabeça humana. Seu trabalho é instruir os sábios em astronomia e todas ciências liberais restantes; também pode fornecer bons familiares, conhece as virtudes das ervas e das pedras preciosas. Comanda 30 legiões de espíritos.
22 - Ipos		Ipos, Ipes, Aypeos, ou Ayporor é um Conde e príncipe poderoso. Surge na forma de um anjo com juba de leão, com pés e cabeça de ganso e cauda de lebre. Ele conhece todas as coisas que se dão em qualquer espaço de tempo. Ele torna os homens espirituosos e audazes. Comanda 36 legiões de espíritos.
23 - Aim		Aym, Ain, ou Aini é um duque de grande poder. Ele aparece na forma de um homem com três cabeças; a primeira de uma serpente, a segunda como de um homem que tem duas estrelas em sua testa e a terceira como uma vitela. Ele chega montado em uma víbora, carregando um ferrete em sua mão. Ele faz o homem espirituoso de todas as maneiras e dá respostas verdadeiras sobre assuntos confidenciais. Comanda 26 legiões de espíritos.
24 - Naberius		Naberius, Cerberus, Cerebus ou Kereberus é um grande marques, se apresenta na forma de um enorme cão preto de três cabeças e com pés de pássaro. Agitado sobre o círculo, ele fala sobre todas as artes e ciências mas especialmente da arte retórica. Ele restaura títulos e honrarias perdidas. Comanda 19 legiões de espíritos.
25 - Glasya-Labolas		Glasya-Labolas, Glacia-Labolas, Glaysa, Caacrinolas, ou Cassimolar. É um presidente e Conde poderoso, apresenta-se na forma de um cão com asas como um Grifo. Ministra todas as artes e ciências em um instante, causa derramamentos de sangue e insanidade. Ele ensina todas as coisas passadas e futuras. Se desejado ele causa afeição. Tem o poder da invisibilidade. Comanda 36 legiões de espíritos.
26 - Bune		Bune, Bime, ou Bim. É um duque grande e poderoso. Ele aparece na forma de um dragão com três cabeças, uma como um cão, uma como um Grifo e uma como um homem. Ele fala com uma voz elevada e comedida. Ele altera o lugar onde estão os mortos e faz os espíritos que estejam sob seu comendo ascender acima dos sepulcros. Ele torna o homem rico, o faz sábio e eloqüente. Ele responde corretamente qualquer coisa que lhe for requisitado. Governa 30 legiões de espíritos.
27 - Ronove		Ronove ou Ronobe. Aparece como um monstro. Ele ensina a arte da retórica e concede bons servidores, da o conhecimento dos dialetos e favores de amigos ou inimigos. É um Marques e um grande Conde; comanda 19 legiões.

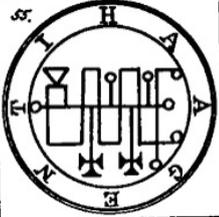
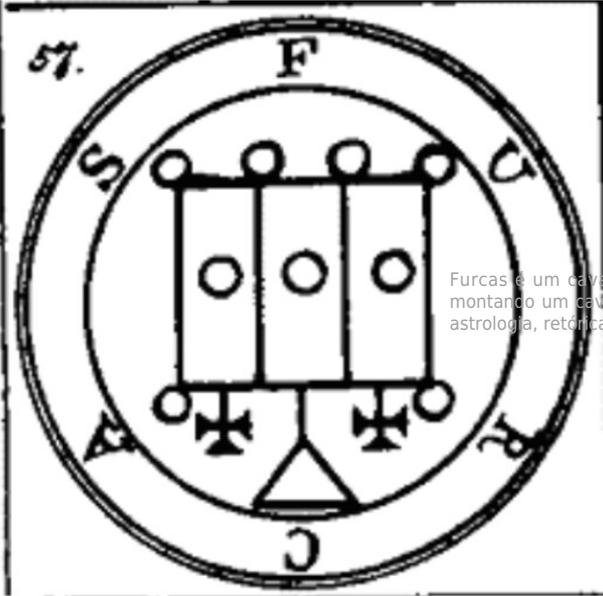


Nome	Selo	Descrição
28 - Berith		<p>Berith, Bolfry, Bofi, Beale, Beal, Bofry ou Bolfry. É um duque poderoso, grande e terrível. Aparece na forma de um cavaleiro com roupa vermelha, montado um cavalo vermelho e tem uma coroa do ouro na cabeça. Conhece o presente e o futuro. Deve-se empregar uma jóia para chamá-lo, um anel, por exemplo. Tem o poder de tornar todos os metais em ouro. Pode conceder dignidades e honras e pode confirmá-los ao homem segundo seu desejo. Ele fala fluente e sutilmente. Comanda 26 legiões de espíritos.</p>
29 - Astaroth		<p>Astaroth é um duque poderosíssimo, aparece na forma de um anjo medonho, montado sobre a besta-dragão do inferno e com uma víbora na mão direita. Não se deve aproximar muito dele a fim de evitar o fedor deletério que ele exala. O mago deve apontar-lhe com o anel ao que estará protegido. Conhece todos os segredos da Criação e responde questões sobre o passado, presente e futuro. Declarará prontamente a queda dos espíritos, se desejado, e a razão dela. Pode fazer os homens sábios em todas as ciências liberais. Reina sobre 40 legiões de espíritos.</p>
30 - Forneus		<p>Forneus ou Eureur. Um grande e poderoso Marques, aparece no formato de uma besta marinha gigantesca. Ele torna os homens sábios e lhes ensina todas as línguas. Tem a capacidade de tornar os inimigos amáveis como amigos. Governa sobre 29 legiões constituídas em parte pelos Tronos e em parte pelos Anjos.</p>
31 - Foras		<p>Foras é um presidente poderoso, apresenta-se na forma de um homem forte. Ele ensina as artes da lógica, as virtudes das jóias e ervas e todas as partes da ética. Se desejado ele torna os homens invisíveis, concede longevidade e eloquência. Pode descobrir tesouros e recuperar as coisas perdidas. Reina sobre 29 legiões dos espíritos.</p>
32 - Asmoday		<p>Asmoday ou Asmodai. É um grande, forte e poderoso rei. Apresenta-se com três cabeças, a primeira é a de um Búfalo, a segunda como um homem, e a terceira de um bode; ele possui também a cauda de uma serpente, e de sua boca jorram flamas de fogo. Seus pés são como de um ganso. Ele senta-se sobre um dragão infernal e trás uma bandeira em sua mão. É o preferido de AMAYMON e acima dele não existe nenhum outro. Quando for convocá-lo deve-se proceder com muito cuidado, pois AMAYMON tentará iludi-lo. Asmoday concede o anel das Virtudes e ensina as artes aritméticas, astronomia, geometria e todos os ofícios manuais. Responde corretamente qualquer questão. Também tem o poder de tornar o mago invisível e revela os lugares onde existem tesouros ocultos os quais ele guarda. Como AMAYMON ele governa 72 legiões de espíritos inferiores. Obs.: AShMah-Devah ou Asmoday, ou Asmodeus foi o "Arquiteto", segundo a Qaballah, do famoso templo de Salomão. Esta lenda nos afirma que ASMODEUS foi aprisionado em correntes mágicas por Salomão e impelido, talvez ameaçado por este sábio a revelar um segredo desconhecido até então; a existência e fonte de um mineral que permitia riscar a madeira como o diamante risca o vidro. É por isso que está escrito que no Templo de Salomão não foi usado nenhum metal como pregos, serras etc e ele teria sido feito unicamente através de um engenhoso jogo de peças encaixadas e firmadas umas nas outras.</p>
33 - Gaap		<p>Gaap ou Goap é um grande presidente e um poderoso príncipe. Ele aparece quando o sol estiver nos signos do sul, em uma forma humana, seguida de quatro grandes e poderosos reis, como se um guia para os conduzir. Seu trabalho é tornar os homens sensíveis ou ignorantes; como também fazê-los sábios em filosofia e ciências liberais. Pode causar o amor ou o ódio, também pode ensinar os ritos de consagração daquilo que esta sob o poder de seu soberano AMAYMON. Pode entregar familiares ao mago e falar perfeitamente das coisas do passado, presente e futuro. Pode transportar homens de um reino a outro rapidamente, ao simples desejo do mago. Governa 66 legiões da ordem das potestades.</p>

Nome	Selo	Descrição
34 - Furfur		Furfur ou Furtur é um grande Conde, muito poderoso, aparecendo na forma de um cervo com uma cauda impetuosa. Nunca dirá a verdade senão compelido pelo triangulo. Assim sendo, ele tomara a forma angelical. Sua fala é potente. Também incitará o amor entre o homem e a mulher. Pode suscitar relâmpagos e trovões, explosões, e grandes tempestades. E responde todas as perguntas referentes ao segredo das coisas divinas caso seja comandado a fazê-lo. Governa 26 legiões de espíritos.
35 - Marchosias		Marchosias é um grande Marques, muito poderoso, apresentando-se primeiramente sob a forma de um lobo que tem as asas de Gryphon e de uma serpente regurgitando fogo de sua boca. Mas após um momento, ao comando do Mago toma a forma de um poderoso batedor. Era da ordem das Dominações. Ele governa 30 legiões dos espíritos. Segundo Salomão, após 1.200 anos teve esperanças retornar até o Sétimo Trono.
36 - Stolas		Stolas ou Stolos é um grande e poderoso príncipe, aparece na forma um grande Corvo ante o mago; posteriormente ele toma a aparência de um homem. Ensina astronomia, a virtude das ervas e gemas preciosas. Governa 26 legiões.
37 - Phenex		O Marques Phenex, Pheynix, ou Fênix. Aparece na forma de um pássaro de fogo com voz de criança, cantando amavelmente diante do Mago, que não deve considerar isso, mas obrigá-lo a tomar forma humana. Então ele falará e ensinará todas as maravilhas das ciências. É um inexcedível poeta. E estará disposto a executar seus desejos. Também teve chances de regressar ao Sétimo Trono há 1.200 anos, segundo o sábio Salomão. Governa 20 legiões de espíritos.
38 - Halphas		Halphas, ou Halpas é um grandioso Conde e aparece na forma de um pombo selvagem. Ele fala com voz potente. Seu ofício é construir torres e fornecer guerreiros. Comanda 26 legiões de espíritos.
39 - Malphas		Malphas, Malpas, Malthas ou Malthous apresenta-se primeiramente como um corvo, mas tomará a forma humana a pedido do Mago. Possui uma voz rouca, é um presidente poderoso. Pode construir casas e torres elevadas, pode trazer ao conhecimento do mago os pensamentos dos inimigos. Pode fornecer bons familiares. Atende imediatamente mediante algum sacrifício, mas deve-se ter cautela por que este é um espírito bastante traiçoeiro. Governa 40 legiões.
40 - Raum		O Conde Raum, Raim ou Raym aparece primeiramente na forma de um corvo, mas após o Comando do Mago ele toma a forma humana. Sua função é roubar tesouros, destruir cidades e honrarias dos homens, diz todas as coisas, do passado, presente e futuro; pode causar afeição entre amigos e inimigos. Governa 30 legiões.



Nome	Selo	Descrição
41 - Focalor		Focalor, Forcalor, ou Furcalor é um duque poderoso e forte. Aparece na forma de um homem com cabeça de Grifon. Seu ofício é assassinar homens, afogá-los nas águas, naufragar navios da guerra, tem poder sobre os humores do mar; mas não ferirá nenhum homem ou coisa se for assim comandado pelo Mago. Também espera retornar ao sétimo trono após 1.000 anos. Governa 30 legiões.
42 - Vepar		Vepar, Vepar, ou Separ é um grande duque e aparece na forma de sereia. Seu ofício é governar as águas, e guiar navios de guerra; ao pedido do mago torna o mar tempestuoso ocultando os navios. Também aflige os homens com varíola e bexigas putrefatas causando fim à raça deles. Governa 29 legiões.
43 - Sabnock		Sabnock, Savnok, Sabnach, Saburac ou Salmac é um Marques poderoso, grande e forte, apresenta-se na forma de um centurião armado, com cabeça de um leão montado em um cavalo malhado. Seu ofício é construir torres, castelos e cidades elevadas, e equipá-los com Armas de guerra, etc. Pode contaminar os homens com varíola. Ele empresta bons espíritos familiares ao Mago e comanda 50 legiões de espíritos.
44 - Shax		Shax, Scox, Chax, Shaz ou Shass é um Marques que aparece na forma de uma grande pomba de fogo, falando com uma voz potente, contudo sutil. Seu ofício é esvair o entendimento ou inteligência de homens ou mulheres e entrar em recintos fechados. Tem o poder de conceder pedidos ao Mago, mas deve primeiramente ser comandado sob o triângulo, ou outro espírito haverá de iludir o mago lhe narrando mentiras. Pode descobrir todas as coisas ocultas, desconhecidas aos maus espíritos. Eventualmente concede bons familiares. Governa 30 legiões.
45 - Vine		Vine ou Vinea é um rei e aparece na forma de um leão, montado em cima de um cavalo preto com uma víbora em sua mão. Sua função é descobrir coisas ocultas, bruxas, magos e os segredos do presente, passado e futuro. Ao comando do mago construirá obstáculos na vida dos inimigos. Comanda 30 legiões.
46 - Bifrons		Bifrons, Bifrous ou Bifrovs é um Conde, e aparece na forma de um monstro; após um comando ele toma aparência humana. Seu ofício é instruir os homens em geometria, astronomia e todas as ciências e artes, além de conhecimento sobre as pedras preciosas, ervas e madeiras. Ele tem o poder de transportar coisas inanimadas de um lugar para outro; também manifesta-se em luzes de velas em cima das sepulturas. Comanda 6 legiões.
47 - Vual		Vual, Uvuall, ou Voval é um duque, grande, poderoso e potente. Apresenta-se na forma de um dromedário, mas após o comando do Mago ele toma forma humana, ele fala a língua egípcia, mas não perfeitamente. Ajuda a obter o amor das mulheres e os segredos do passado, presente e futuro. Ele também busca favores entre amigos e inimigos. Era da ordem das Potestades. Governa 37 legiões.

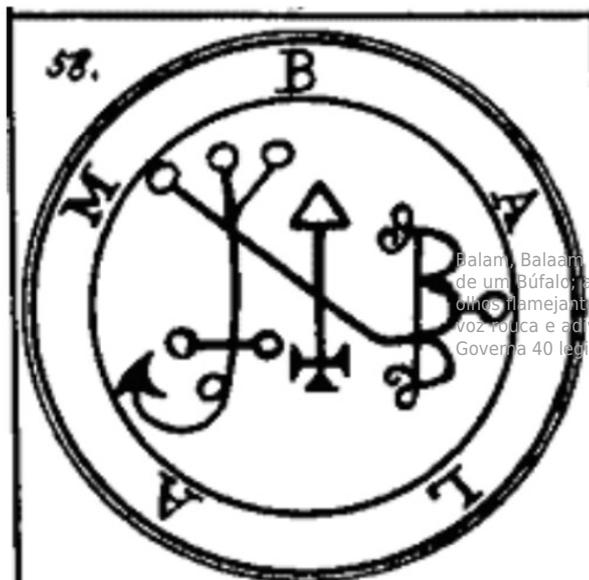
Nome	Selo	Descrição
48 - Haagenti		<p>Haagenti, Hagenti, Hegenit ou Hagenith é um presidente, aparece na forma de búfalo alado e tomando forma humana ao comando do Mago. Sua função é fazer homens sábios e instruí-los em coisas sobre os mares e oceanos. Transmuta todos os metais em ouro e o vinho em água e vice versa. Governa 33 legiões de espíritos.</p>
49		<p>Crocel, Procel, Crokel ou Pucel, apresenta-se na forma de um anjo. É um duque Grande e forte, falando místicamente sobre coisas ocultas. Ensina geometria e ciências liberais. Ao comando do Mago, produzirá grande Tormenta grande como o Rumor de muitas águas, embora não haja nada. Conhece termas e banhos quentes. Estava da ordem de Potestades, ou de potências, antes da queda, como declarou ao rei Salomão. Governa 48 legiões de espíritos.</p>
		<p>Furcas é um cavaleiro e aparece na forma de um homem velho sádico com barbas longas e chifres, montando um cavalo pardo malhado, com uma arma afiada em sua mão. Ensina as artes da filosofia, da astrologia, retórica, lógica, Aromancia e da Piromancia?. Comanda 20 legiões de espíritos.</p>



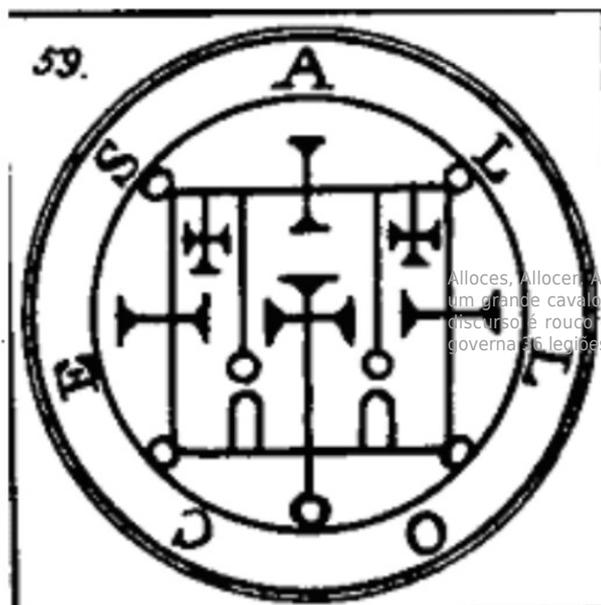
Nome

Selo

Descrição



Balam, Balaam ou Balan é um rei terrível, grande e poderoso. Ele aparece com três cabeças: a primeira é de um búfalo; a segunda é de um homem; a terceira é um bode. Ele possui a cauda de uma serpente, e olhos flamejantes. Ele viaja em cima de um urso furioso, e carrega um falcão em seu punho. Ele fala com voz rouca e adivinha o passado, presente e futuro, pode tornar os homens invisíveis e também amáveis. Governa 40 legiões de espíritos.

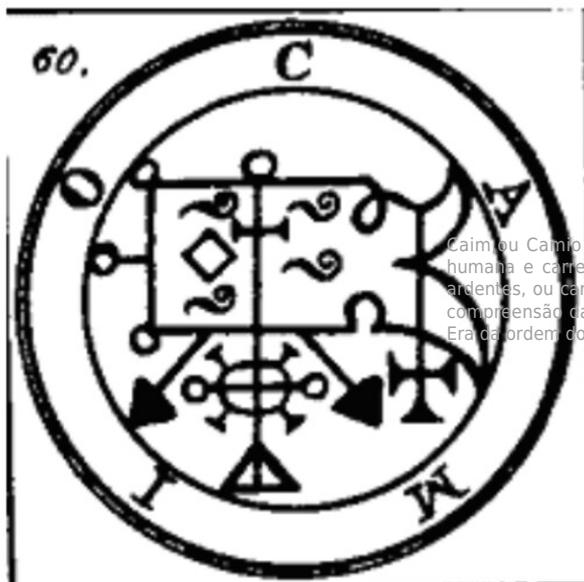


Alloes, Allocer, Allocen, Aloes ou Alloien é um grande e poderoso duque, apresenta-se montado sobre um grande cavalo, qual um cavaleiro. Tem a aparência de um leão vermelho com olhos flamejantes. Seu discurso é rouco e muito extenso. Ensina astronomia e ciências liberais. Ele concede bons familiares; governa 36 legiões.

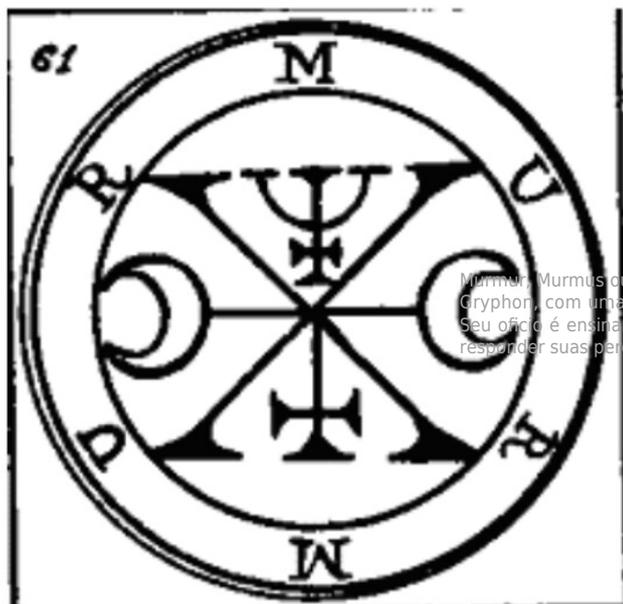
Nome

Selo

Descrição



Caimou Camio é um grande presidente. Apresenta-se com aparência de uma ave, mas toma forma humana e carrega em sua a mão uma espada afiada. Ele demonstra suas respostas através de cinzas ardentes, ou carvões acesos em meio ao fogo. É um ótimo Argumentador. Seu ofício é dar aos homens a compreensão da linguagem de todos os animais e também da voz das águas. Responde sobre o futuro. Era da ordem dos Anjos, mas agora governa 30 legiões infernais.



Murmur, Murmus ou Murmux é um grande Conde-Duque, se manifesta como um guerreiro em cima de um Gryphon, com uma coroa ducal sobre sua cabeça. Seus ministros o precedem sob o som de trombetas. Seu ofício é ensinar perfeitamente a filosofia, e trazer almas das pessoas falecidas para até o Mago para responder suas perguntas. Era parte da ordem dos Tronos, e em parte dos Anjos. Governa 30 legiões.

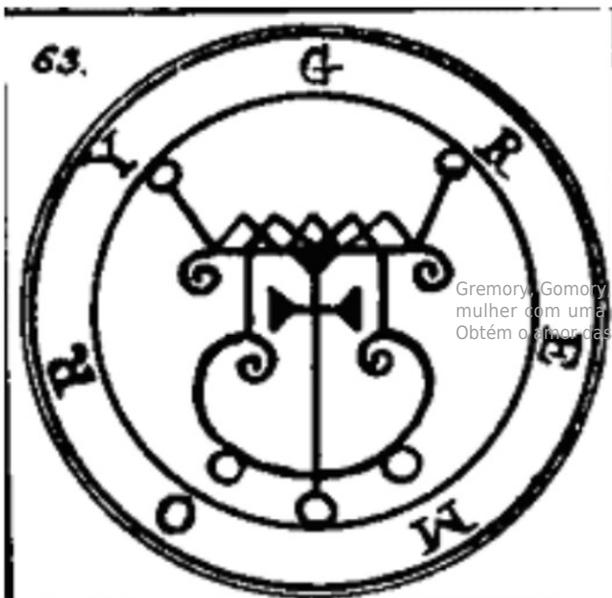
Nome

Selo

Descrição

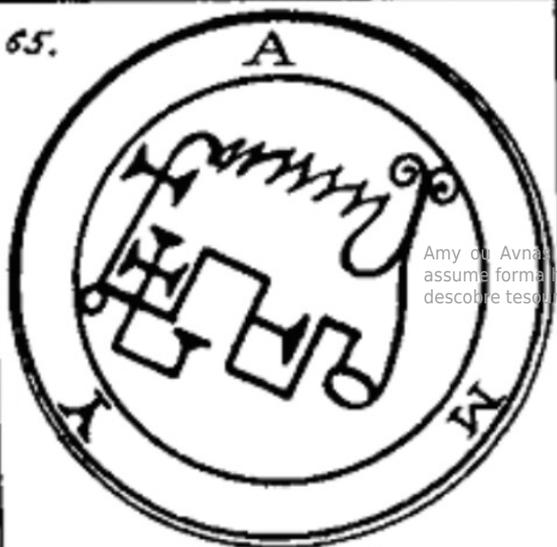


Grobas é um príncipe grande e poderoso, apresentando a princípio como um cavalo, mas depois assume forma humana. Seu ofício é mostrar o passado o presente e o futuro. Também distribui e confirma muitas honras e o favor dos amigos e dos inimigos. Responde corretamente acerca da Criação e da Divindade. Sendo bastante fiel ao Mago, este não sofrerá nenhum mal de espírito algum. Governa 20 legiões.

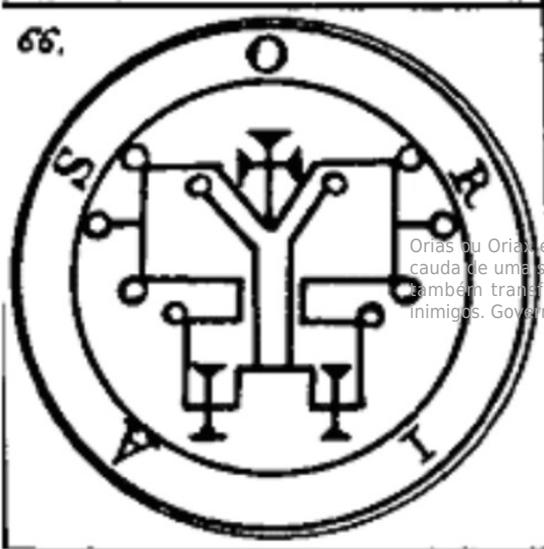
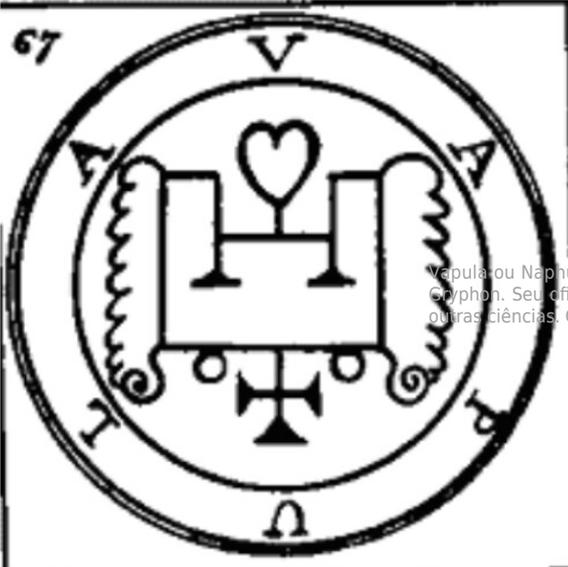


Gremory, Gomory, Gemory ou Gamori é um duque forte e poderoso, e apresenta-se na forma de uma linda mulher com uma coroa de duquesa amarrada sobre sua cintura e montada sobre um grande camelo. Obtém o amor das mulheres e conhece o presente, o passado e o futuro. Comanda 26 legiões.



Nome	Selo	Descrição
64.		<p>Ose, Oso ou Vosa é um presidente, aparece como um leopardo, mas depois toma forma humana. Ensina ciências liberais; ele conhece os segredos Divinos; pode também mudar a forma do Mago segundo a sua vontade. Governa 30 legiões de espíritos</p>
65.		<p>Amy ou Avna é um presidente e apresenta-se na forma de uma chama flamejante e posteriormente assume forma humana, ensina astrologia e todas as ciências liberais; concede bons espíritos familiares e descobre tesouros. Governa 36 legiões.</p>



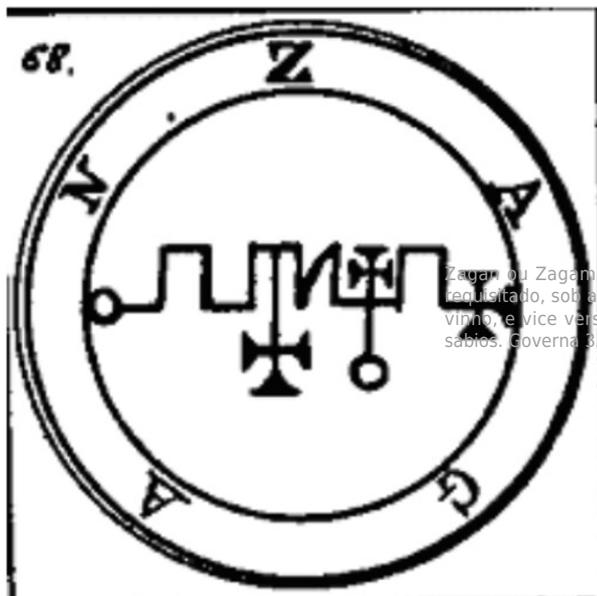
Nome	Selo	Descrição
59		Orias ou Oriax, é um grande Marques, aparece na forma de um leão, montando um belígero ginete, com cauda de uma serpente; tráz na mão direita um feixe de serpentes. Seu trabalho é ensinar astrologia. Ele também transforma homens e concede honrarias e dignidades; também traz o favor dos amigos e inimigos. Governa 30 legiões.
60		Napula ou Napula é um grandioso Duque, poderoso e forte; aparece na forma de um leão com asas de Gryphon. Seu ofício é tornar os homens exímios em quaisquer ofícios manuais, também na filosofia, entre outras ciências. Governa 36 legiões de espíritos.



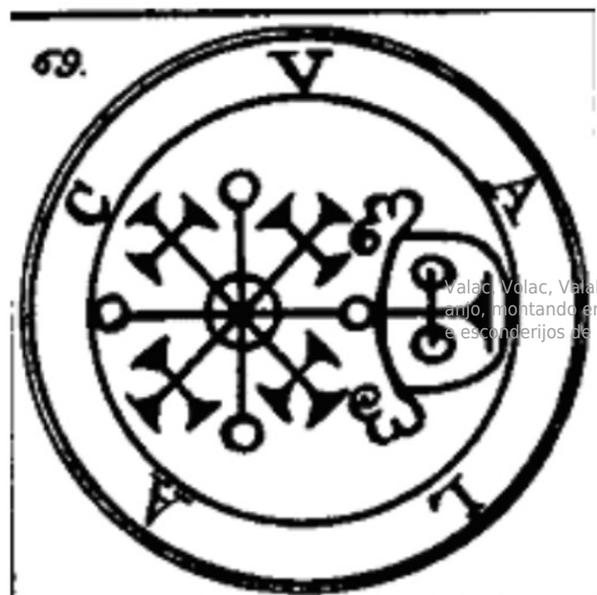
Nome

Selo

Descrição



Zagan ou Zagam. É um rei e um grande presidente, apresenta-se como um Touro alado e depois, se requisitado, sob a forma humana. Torna os homens amáveis. Pode tornar o vinho na água, e o sangue no vinho, e vice versa. Pode transmutar todos os metais em moeda corrente. Pode mesmo fazer tolos os sábios. Governa 33 legiões.



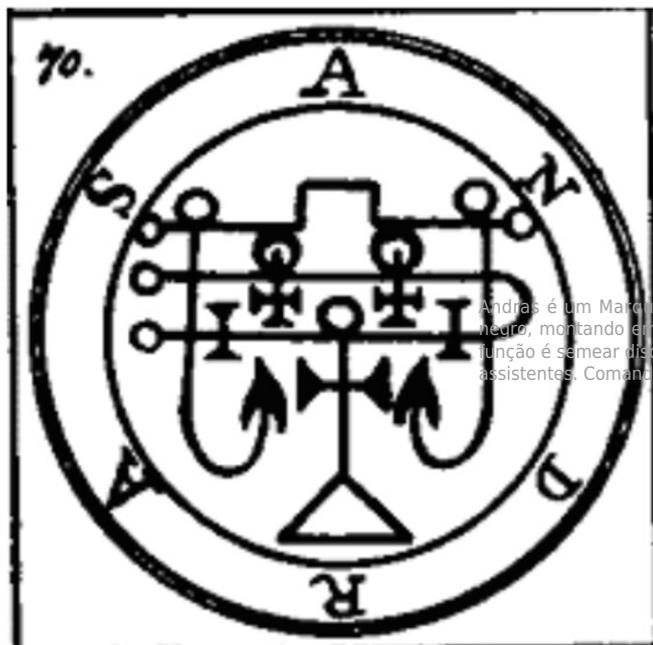
Valac, Volac, Valak, Ualac é um presidente poderoso e grande, aparece como uma criança com as asas do anjo, montado em um dragão de duas cabeças. Sua função é descobrir tesouros ocultos e revelar víboras e esconderijos de ofídios que trará até o Mago se desejado. Governa 38 legiões.



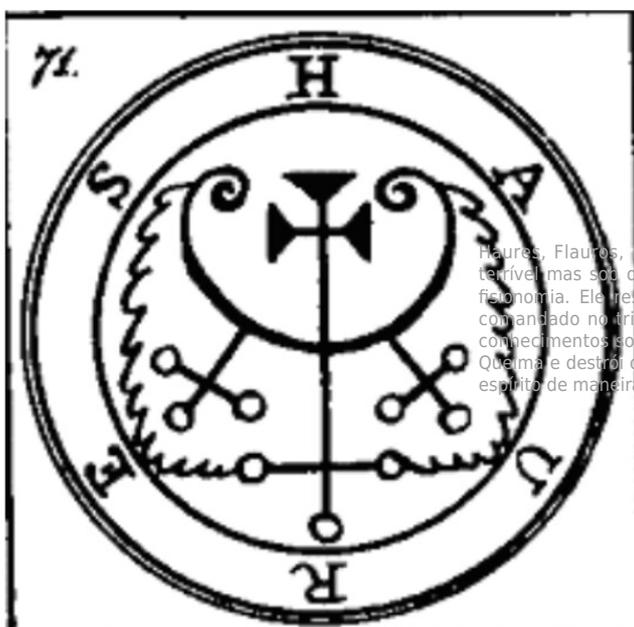
Nome

Selo

Descrição



Andras é um Marquês que aparece na forma de um anjo com a cabeça de um mocho extremamente negro, montando em cima de um lobo preto, e tem uma espada afiada e brilhante sobre os ombros. Sua função é semear discórdias. Caso o Mago não tenha cautela será imolado junto com seus companheiros ou assistentes. Comanda 30 legiões.



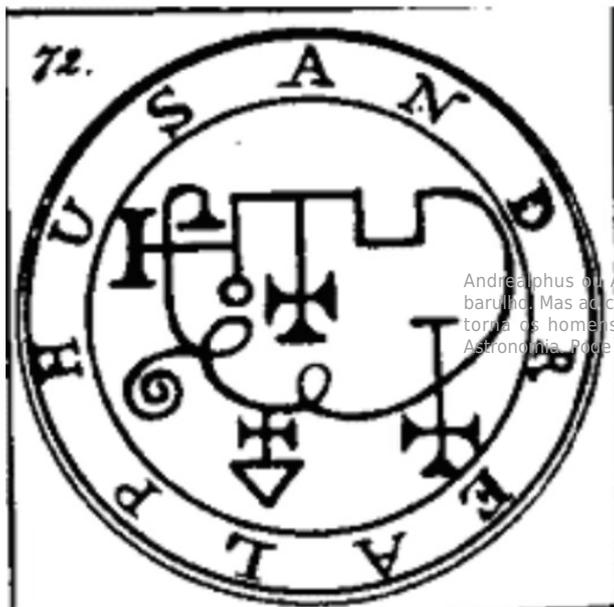
Haurès, Flauros, Hauras ou Havres é um grande duque. Apresenta-se como um leopardo, poderoso, terrível mas sob o comando do Mago, ele toma a forma humana, com olhos flamejantes e uma terrível fisionomia. Ele responde corretamente todas as coisas presentes, passadas e futuras. Mas se não for comandado no triângulo, enganará o mago fazendo-o confundir as marcas do tempo; também possui conhecimentos sobre o plano da criação do mundo, da Divindade e de como os outros espíritos caíram. Queima e destrói os inimigos do Mago se este assim desejar. Também não será afligido por nenhum outro espírito de maneira alguma; governa 36 legiões.



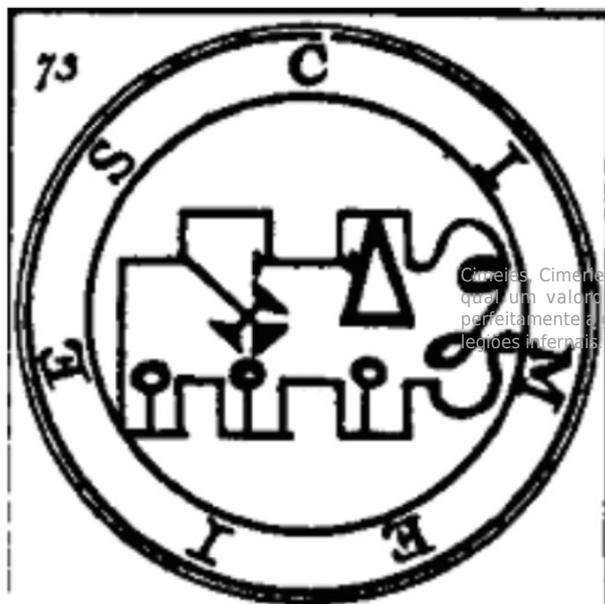
Nome

Selo

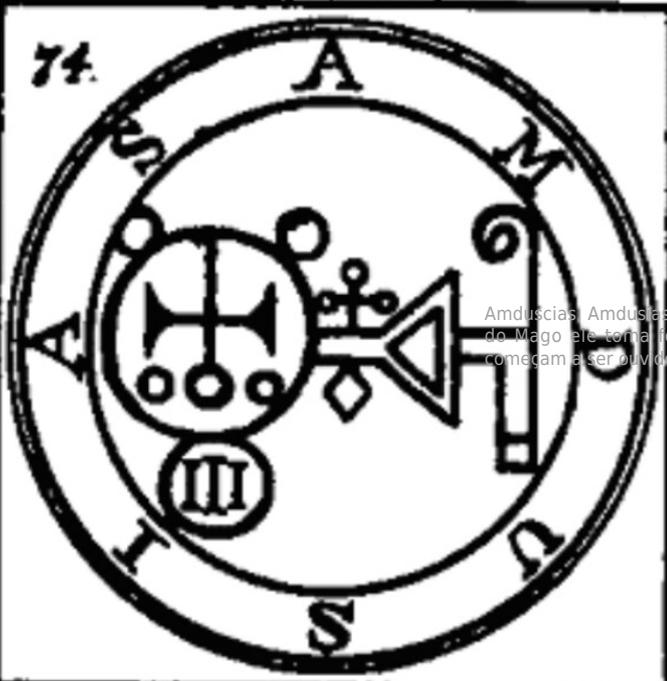
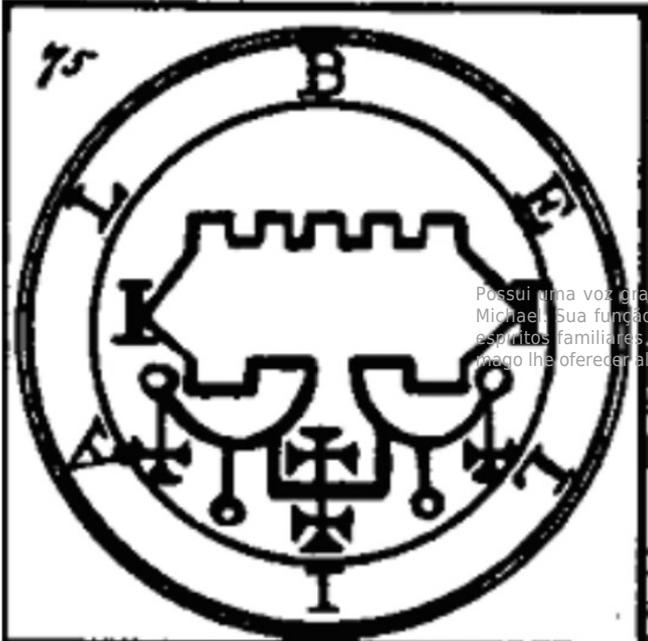
Descrição



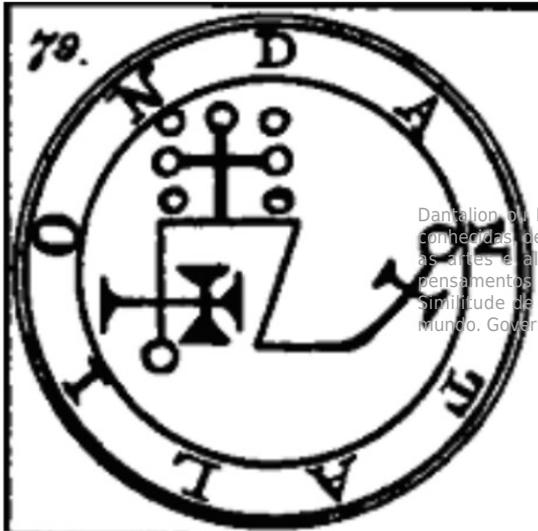
Andraephus ou Andreafos é um Marques poderoso apresenta-se na forma de um Pavão e faz muito barulho. Mas ao comando do mago ele toma forma humana. Pode ensinar a geometria perfeitamente. Ele torna os homens muito sutis nisso, também em todas as coisas que pertencem a Mensuração ou Astronomia. Pode tornar um homem semelhante a um pássaro. Governa 30 legiões.



Cimriel, Cimriel, Cimejes ou Kimaris é um grande marques, apresentase sobre um fogo Corcel negro, qual um valeroso guerreiro. Ele comanda todos os espíritos nas partes de África. Pode ensinar perfeitamente a gramática, lógica, Retórica e descobrir as coisas perdidas ou tesouros ocultos. Governa 20 legiões infernais.

Nome	Selo	Descrição
74.		<p>Amduscias, Amdusias ou Amdukias é um frande duque, apresenta-se como um Unicórnio, mas ao pedido do Mago ele torna forma humana. O som de trombetas e todo tipo de instrumentos musicais logo começam a ser ouvidos quando ele chega. Fornece ótimos familiares e governa 29 legiões.</p>
75.		<p>Possui uma voz graciosa e logo declara que caiu indignamente, que ocupava o posto que pertence a Michael. Sua função é distribuir cargos elevados e causar o favor dos amigos e inimigos. Ele concede espíritos familiares excelentes e reina sobre 50 legiões. Só responde corretamente as perguntas se o mago lhe oferecer algum sacrifício, e ainda assim sendo obrigado por alguma Potencia Divina.</p>

Nome	Selo	Descrição
<p>76.</p> 	<p>O Marquês Decalabia apresenta-se na forma de uma estrela em um Pentáculo, mas, ao comando do mago toma a forma humana. Pode descobrir as virtudes dos pássaros e gemas preciosas. Governa 30 legiões.</p>	
<p>77.</p> 	<p>Seer, Sear ou Seir. É um príncipe poderoso sob a potencia de AMAYMON, rei do leste. Ele aparece na forma de um belo homem, montando em cima de um cavalo alado. Sua função é ir e vir a fim de trazer abundância de coisas rapidamente. Percorre a terra num piscar de olhos. Relata sobre coisas perdidas, escondidas, tesouros etc. É de natureza boa e indiferente, sempre disposto a executar qualquer coisa que o mago desejar. Governa 26 legiões de espíritos.</p>	

Nome	Selo	Descrição
7		Dantalion ou Dantalian é um duque grande e poderoso, aparece na forma de homem com fisionomias comedidas de vários homens e mulheres; ele traz um livro em sua mão direita. Sua tarefa é ensinar todas as artes e algumas ciências; declara alguns conselhos secretos; transmite o conhecimento dos pensamentos de todos os homens e mulheres e também como mudá-los. Pode causar o amor, e mostra o Similitude de toda pessoa, revelando por meio de uma visão, ainda que esteja em qualquer parte do mundo. Governa 36 legiões de espíritos.
72		Andromalius é um grande conde, apresenta-se na forma de um homem e tráz uma grande serpente na mão. Sua tarefa consiste trazer os ladrões de volta assim como o produto dos furtos que este executou; descobrir todos os indivíduos violentos, os traidores e puni-los e descobrir os tesouros ocultos. Governa 36 legiões dos espíritos.

1. Lamem - É muito semelhante a um símbolo universal, mas não é um símbolo do microcosmo e macrocosmo: representa simbolicamente a autoridade intelectual e física, a atitude e a maturidade do mago. O lamem é geralmente visto na vestimenta do mago, em algum lugar em seu peito, ou especialmente gravado em uma peça de metal adequada, ou desenhada em um pedaço de couro e usado como um amuleto. Expressa através de sua representação simbólica a absoluta autoridade do mago.
2. Piromancia - Adivinhação por meio do fogo; consiste em contemplar uma Pira ou fogareiro ou mesmo uma vela até que se atinja o transe.

Não tentem invocar ou evocar quaisquer um sem antes estudar profundamente sobre o assunto, não nos responsabilizamos pela má utilização das informações contidas nesse ou em quaisquer outras postagens da Ordem.

Att. J.F.

