

GOÉTIA PASSO A PASSO

MANUAL DE EVOCAÇÃO

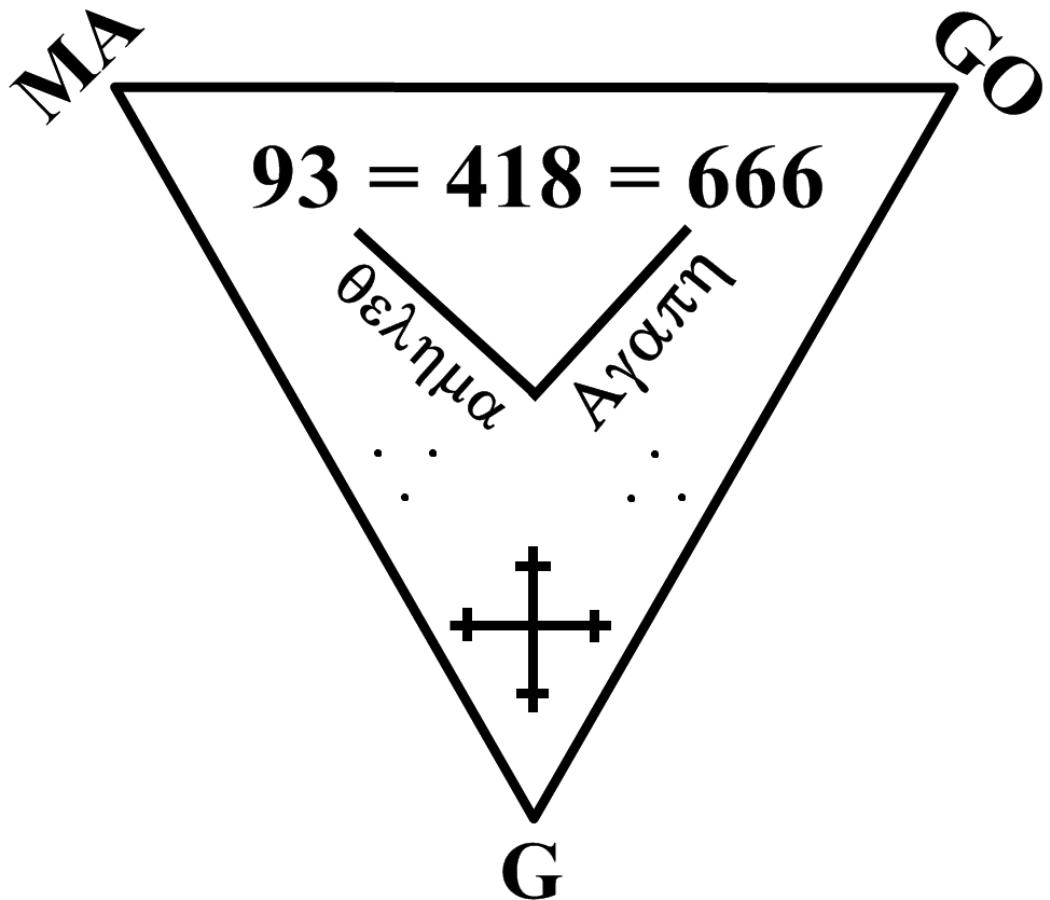
POR FRATER MAGOG



“Toda intenção que não se firme por ações é uma intenção vã, e a fala que a expressa é falsa. É a ação que prova a vida e estabelece a Vontade. Por isso, é dito nos livros sagrados e simbólicos que os homens serão julgados, não de acordo com seus pensamentos e ideias, mas de acordo com suas obras. Nós devemos fazer para sermos”

– Eliphas Levi





Índice

SOBRE O AUTOR	6
CAPÍTULO 1	
Introdução	8
1.1 Sobre Goética	9
CAPÍTULO 2	
Tipos e métodos goéticos	10
2.1 Goética Salomonica	10
2.2 Goética Luciferiana	10
2.3 Goética Satânica	10
2.4 Método do autor	11
CAPÍTULO 3	
Noções básicas sobre o sistema	12
Sol	12
Lua	12
Marte	12
Mercúrio	13
Júpiter	13
Vênus	13
Saturno	13
3.1 Possibilidades do uso de 2 Planetas	14
3.2 Relações entre Planetas, dia, metal, cor, perfume, planta, pedra e signo	15
CAPÍTULO 4	
Método de divinação e manifestações	16
4.1 Sugestão de método de consulta: Tarot	17
Como fazer	17

Relação de Cartas X Espíritos	18
CAPÍTULO 5	
Três primeiros passos	19
Com relação ao aspecto lunar	20
5.1 Instrumentos utilizados	20
5.2 A importância da dedicação ou consagração das ferramentas da arte	23
5.3 Descrição dos 72 espíritos	24
CAPÍTULO 6	
Força, forma e estratégia	97
CAPÍTULO 7	
Seis trabalhos goéticos	99
CAPÍTULO 8	
Chaves e experiência do autor	111
CAPÍTULO 9	
Os 5 primeiros pilares a serem compreendidos pelo mago	115
Quem pode evocar?	115
Quando evocar?	115
Por que evocar?	115
Onde evocar?	115
Como evocar?	116
CAPÍTULO 10	
Perguntas mais frequentes	118
CAPÍTULO 11	
Conclusão	125
REFERÊNCIAS E LEITURAS COMPLEMENTARES	126

Sobre o autor

Frater Magog, de 36 anos, empresário e com cerca de 17 anos de experiências e trabalho assíduo dentro do cenário ocultista nacional, apresenta nessa obra o sistema goético por uma perspectiva teórica e prática, dando fundamentos que ele julga necessários ao praticante, como por exemplo as funções planetárias e seus modelos de trabalho antes mesmo de apresentar os espíritos. Outro ponto de fundamental interesse é a interpolação entre mais de um planeta para relacionar objetivos diferentes. As tabelas apresentadas tenderão a facilitar a compreensão e a aplicação prática do método.

Magog, que é membro de Ordens com renomes internacionais, reúne nesse livro algumas questões apresentadas a ele no decorrer dos anos, dentro e fora delas. Questões como: “Quem pode praticar, quando praticar, como praticar, por quê praticar e onde praticar”, são respondidas de maneira direta e clara.

Dentro do cenário ocultista nacional, Magog percebeu, com o decorrer dos anos, alguns tipos de “ocultistas” mais comuns:

- Os que muito falam e nada sabem;
- Os que muito sabem e quase nada falam;
- Os que muito sabem e nada fazem;
- Os que muito fazem, mas fazem errado;
- Buscadores sinceros, mas sem um norte a seguir, ou de onde poder tirar as dúvidas mais comuns para a utilização da goética.

Nessa obra, Magog deixa de lado as discussões filosóficas sobre o que são ou de onde são os espíritos e parte para a aplicação tecno-prática, em busca de resultados reais e mensuráveis,

ainda que, vindo de um campo subjetivo e até mesmo artístico, como é o caso da magia.

Para resumir, Magog, como um Thelemita, visualiza esse sistema mágico como a arte (criação de selos, símbolos, conjurações próprias) e a ciência (resultados, anotações, tempo) passível de ser medida na utilização da vida cotidiana prática.

Magog ainda nos brinda com experiências pessoais, perguntas mais frequentes e 6 trabalhos de cunho prático para o dia-a-dia do magista.

$$93 = 418 = 666$$

Θελημα
Ayātūn



G

Capítulo 1

Introdução

Apesar do sistema goético ser abordado dentro dos círculos ocultistas e estudantes espiritualistas em geral, ainda hoje, o que temos são inúmeras especulações e abordagens sobre um tema ainda complexo e por vezes obscuro ao iniciante.

Dentre o emaranhado de teorias e possibilidades que o sistema oferece, algumas questões simples ainda assim não são respondidas prontamente, tais como: quem pode praticar; quando praticar; onde praticar; como praticar; e por que praticar.

Questões como: se os espíritos ali apresentados são aspectos subconscientes ou externos ao magista; se são anjos caídos ou deuses da natureza; não caberá a este livro entrar em divagações e abordagens ou aspectos filosóficos, atendo-se unicamente ao aspecto teórico/prático. Deixando ainda para ocultistas com maior maturidade e em outro momento a abertura para essas discussões.

Dificuldades em mensurar se tal espírito respondeu à convocação (conjuração) e ainda, se o mesmo se manifestou, concordou, está trabalhando, qual a melhor forma de comunicação com o mesmo, tempo de resultado do trabalho e todos esses pormenores serão abordados de maneira esclarecedora neste livro.

Outras questões a serem abordadas serão qual espírito escolher; como aplicá-lo estrategicamente no seu objetivo; qual o dia, hora e local apropriados; e principalmente como não cair no terreno da subjetividade (“achismos”).

Não é o objetivo do autor ser o único detentor da verdade universal, o mesmo aborda o tema com a teoria e a prática de mais de quinze anos de estudos entre acertos e erros nesse universo ocultista.

1.1 Sobre Goétia

Goétia ou Ars Goetia, em português goécia (grego para goeteia, "feitiçaria" ou, literalmente, "uivo" ou ainda "grunhir").

O termo “Goética”, também chamado por alguns de “Goécia” parece ser um derivado de uma palavra que teria como significado “uivar”, talvez fazendo uma referência às conjurações presentes no sistema.

Goética, então, é um sistema de evocação de espíritos (daemons), em especial, para os gregos (kakodaemons). A ars goética aparece na clavícula de Salomão(chave menor) como um sistema para evocar os demônios numa abordagem(visão) cristã de trabalho.

O uso da goética, longe de ser um sistema por buscas superiores do espírito, parece ter como foco objetivos mais práticos materiais, exemplo: poder, dinheiro, sexo, proteção, saúde, conhecimento, previsão do futuro, vingança, entre outros desejos que poderíamos nos referir como da natureza humana comum e ainda o objetivo do mago/feiticeiro medieval.

Assuntos esses que ainda hoje atraem novos praticantes ou mesmo iniciados mais maduros que vêm na goética um sistema de aplicação e resultados rápidos e palpáveis, diferentes de uma suposta inteligência/sabedoria subjetiva abordada em outros grimóires (livro mágico antigo).



Capítulo 2

Tipos e métodos goéticos

Das diversas ópticas de entender e praticar o sistema goético, três vertentes são as mais conhecidas: tradicional ou salomônica; luciferiana; e satânica.

2.1 Goética Salomônica

O sistema é praticado através de todos os apontamentos e conceitos expostos no grimoire, sendo utilizada toda a parafernália mágica (círculo, hexagrama, pentagrama, anel, triângulo, selo, vestes, orações) e ainda o conceito de uma autoridade divina concedida ao mago temporariamente dentro do círculo para ordenar hostes de espíritos inferiores (demônios). Dessa maneira, o espírito é compelido, ainda que contra a sua vontade, a obedecer o magista.

2.2 Goética Luciferiana

Tendo como expoente Michael W. Ford, essa abordagem vê nos espíritos goéticos uma forma de negociação sem a necessidade de subjugá-los. Tem ainda a não obrigatoriedade do uso de alguns itens necessários na abordagem tradicional, tais como o círculo mágico.

A autoridade aqui é concedida por lúcifer, ao magista, para que ele opere com os demais espíritos.

2.3 Goética Satânica

O objetivo desse modo de operar tem uma relação direta com

a comunhão ou ainda a demonolatria dos espíritos goéticos, utilizando-se apenas de itens como espelho negro e selo para o contato e ritual.

2.4 Método de trabalho do autor

Nesta obra, o autor aborda o sistema através de uma perspectiva da goéтия tradicional salomônica, ainda que entenda que o modo do mago/feiticeiro medieval fosse uma interpretação bílica maniqueísta da natureza e da criação em si, logo, o autor entende que o sistema pode ser melhor aproveitado compreendendo seus princípios de trabalho, ferramentas e pontos essenciais ao sucesso. Para isso, algumas adaptações podem ser feitas, como é o caso da confecção dos selos. Por vezes existe uma enorme dificuldade em confeccioná-los em metal, então são feitos de outros materiais, tais como: couro, cera, madeira ou mesmo papel cartão.

O bom senso aí é fundamental, tendo em vista que: uma coisa é mudar os nomes no círculo de evocação, outra é fazer sem círculo.

O principal ponto desta obra é o resultado e a eficiência pelo sistema goético.

Capítulo 3

Noções básicas sobre o sistema

O mago medieval definia nas esferas celestes aspectos da vida humana, assim, ele atribuía aos planetas: signos, plantas, cores, metais, pedras, poderes, dias e horas sobre a vida. Sob esse ponto de vista, o autor entende como mais que necessário que o magista/feiticeiro/aprendiz saiba os conceitos básicos dessas regências planetárias, tendo em vista que os espíritos abordados no sistema goético são subdivididos nestas categorias.

- **Sol**

Dentro da Goética, o Sol rege os reis.

Tudo o que se relaciona com brilho pessoal, crescimento e sucesso.

Regências do Sol: energia, vitalidade, honras, glórias, soberania, poder, prosperidade, riqueza, dinheiro, sucesso.

- **Lua**

Dentro da Goética, a Lua rege os marqueses.

Tudo o que se relaciona com força astral e poderes psíquicos.

A Lua simboliza e se relaciona com o feminino, o mistério, a maternidade, os registros akashicos (memória da natureza), a família, o ambiente da casa de moradia, viagens, magnetismo, vampirismo, clarividencia, energia vital, animais noturnos, águas em geral.

- **Marte**

Tudo o que se relaciona com a ideia de energia e aumento de potência para qualquer ação.

Regências de Marte: força, coragem, iniciativa, determinação, guerra, paixão, disciplina, força mágica.

- **Mercúrio**

Dentro da Goética, Mercúrio rege os presidentes.

Tudo o que se relaciona com sagacidade, esperteza.

Regências de Mercúrio: comunicação, velocidade, comércio, negócios, persuasão/oratória, amizades, mudança de humor, imaginação/criatividade, aceleração de processos.

- **Júpiter**

Dentro da Goética, Júpiter rege os prelados/príncipes.

Tudo o que se relaciona com poder e autoridade.

Regências de Júpiter: prosperidade, riqueza, justiça, mente empreendedora, criatividade para negócios, expansão em qualquer área.

- **Vênus**

Dentro da Goética, Vênus rege os duques e condes.

Tudo o que se relaciona no campo de emoções e relacionamentos com outras pessoas.

Regências de Vênus: amor romântico, feitiços de amor, amarrações, magnetismo, sedução, reconciliação, amizades ou amores.

- **Saturno**

Dentro da Goética, Saturno rege os cavaleiros.

Tudo o que se relaciona com cálculo, projeto, estratégia e tempo.

Regências de Saturno: divinação, sonhos, proteção, invisibilidade, ocultação, vampirismo.

3.1 Possibilidades do uso de dois Planetas

Sol X Lua: bons relacionamentos com os próximos.

Sol X Mercúrio: sucesso nos negócios.

Sol X Vênus: popularidade, desenvolvimento artístico.

Sol X Marte: sucesso pelo próprio esforço, liderança, feitos extraordinários.

Sol X Júpiter: progresso, reconhecimento, sucesso material e/ou espiritual.

Sol X Saturno: saúde delicada, tudo "mirrando", separações.

Lua X Mercúrio: facilita viagens; recepção de estímulos mentais.

Lua X Marte: negócios ou atividades que se necessita iniciar com vigor.

Lua X Vênus: uniões harmoniosas, casamento muito prolífico, boa vida familiar.

Lua X Júpiter: sucesso social, grandes empreendimentos, vantagens materiais.

Lua X Saturno: depressão, isolamento, separação do elemento feminino.

Mercúrio X Marte: conquista do sucesso pelas ideias e determinação.

Mercúrio X Vênus: uniões amorosas, pensamentos românticos, sucesso artístico.

Mercúrio X Júpiter: sucesso nos negócios e ciências.

Mercúrio X Saturno: avanços lentos mas seguros, concentração filosófica.

Marte X Vênus: maturidade sexual prematura, uniões baseadas no sexo.

Marte X Júpiter: sucesso, negociações afortunadas, contratos, acordos, casamento.

Marte X Saturno: "testes" de força, disputa, separações, doenças, morte.

Vênus X Júpiter: ganho rápido de popularidade, "cair apaixonado", casamento.

Vênus X Saturno: uniões românticas com notável diferença etária.

Júpiter X Saturno: sucesso mutante; (provoca) mudança de casa ou emprego.

3.2 Relação entre Planetas, dia, metal, cor, perfume, planta, pedra e signo

Planeta	Dia	Metal	Cor	Perfume	Planta	Pedra	Signo
Sol	Domingo	Ouro	Amarelo	Canela	Girassol/Dente-de-leão	Diamante	Leão
Lua	Segunda-feira	Prata	Branco/Prata	Lavanda	Lírio Branco	Opala/Cristal/Quartzo	Câncer
Marte	Terça-feira	Ferro	Vermelho	Arruda	Espada-de-São-Jorge/Pita	Ametista	Áries/Escorpião
Mercúrio	Quarta-feira	Alumínio	Laranja	Cravo	Trombeta-dos-Anjos	Opala de Fogo	Gêmeos/Virgem
Júpiter	Quinta-feira	Estanho	Azul	Cedro	Oliveira	Ametista/Lápis Lazuli	Sagitário
Vênus	Sexta-feira	Cobre	Verde	Sândalo Vermelho/Rosa	Rosa	Quartzo Rosa	Touro/Libra
Saturno	Sábado	Chumbo	Preto	Mirra	Cipreste	Ônix	Capricórnio

Capítulo 4

Métodos de divinação e manifestações

Dentre as inúmeras dificuldades que envolvem uma operação goética, as que mais se destacam são: como ver, ouvir e qual linha de comunicação utilizar com o espírito.

Partindo do princípio que o novo praticante do sistema não possua uma sensibilidade ainda muito desenvolvida e excluindo a ideia de uma possível auto-sugestão alguns conselhos podem ser extremamente úteis. Alguns métodos divinatórios podem ajudar na comunicação com o mundo espiritual. Três deles se destacam: o Tarot; o I-Ching; e a Geomancia.

Se o autor pudesse apontar o método que mais mostrou-lhe útil no decorrer dos anos, seria o Tarot, por já haver um escopo maior de símbolos e abordagens que envolvem de uma maneira mais ampla todo o universo relacionado ao campo espiritual. Como por exemplo em uma carta ter regências de planeta, elemento, decanatos, signos, entre outras coisas, o que pode facilitar a identificação e a comunicação mais profunda com o espírito.

Exemplo de uso num ritual: o magista poderá invocar mentalmente, apenas por um ato de vontade, o espírito desejado e ver através do Tarot tanto se o espírito lhe é favorável à evocação quanto o que ele pode esperar de tal operação. Para isso, ele tem toda uma relação de regências de planetas, signos e decanos para se orientar na resposta.

Dentro das manifestações, mudança de temperatura, calafrios, sensação de estar sendo observado e uma gama de sensações subjetivas costumam acompanhar uma evocação goética, lembrando que a evocação em si é a própria comunhão/casamento com o espírito, logo, existe antes, também, uma relação de

“conhecer, paquerar, ficar”, na qual o magista pode já estar na vibração de determinado espírito, tendo ele chamado conscientemente ou não.

Coincidências sutis poderão ocorrer, exemplo: o magista evoca um espírito para lhe ajudar em uma promoção de trabalho, no dia seguinte ele é colocado para auxiliar um novo gerente, que após algumas conversas, descobre que o signo do gerente é o mesmo regido pelo espírito. “Sincronicidades” desse tipo não são incomuns para praticantes do sistema.

4.1 Sugestão de método de consulta: Tarot

Como apresentado a seguir na descrição dos espíritos eles podem ser relacionados a algumas cartas do tarot, aí já podemos criar alguns paralelos para nos comunicar ou mesmo identificar determinadas atuações dos espíritos. Eu sugiro que se conheça mais profundamente esse sistema divinatório, assim como as correspondências das tabelas abaixo, regências sobre determinadas cartas e outras características que possam contribuir futuramente para uma melhor avaliação.

- **Como fazer**

Consulta para a escolha de um espírito para a realização de um desejo:

- 1) Separe as 36 cartas que regem os 72 espíritos;
- 2) Embaralhe as cartas e peça para que o espírito que possa atender o seu desejo responda através de uma delas;
- 3) Olhe sua carta na tabela e veja com qual dos 2 espíritos se relaciona o seu pedido.

Consulta durante o ritual:

- 1) Durante o ritual, o magista poderá colocar a carta do espírito relacionado no altar, enquanto, a cada vez que lhe faz alguma pergunta ou pedido, peça que ele responda através das demais cartas.

Ps.: lembrando que cada carta do tarot pode estar relacionada com planetas, elementos, signos, decanatos e entidades, logo, existe uma gama enorme de possibilidades e análises possíveis em apenas 1 carta.

• Relação de Cartas X Espíritos

Espírito	Carta
1 Bael; 37 Phenex	2 de paus
2 Ágares; 38 Halphas	3 de paus
3 Vassago; 39 Malphas	4 de paus
4 Samicina; 40 Raum	5 de ouros
5 Marbas; 41 Focalor	6 de ouros
6 Valefor; 42 Vepar	7 de ouros
7 Amon; 43 Sabnock	8 de espadas
8 Barbatos; 44 Shax	9 de espadas
9 Paimon; 45 Vine	10 de espadas
10 Buer; 46 Bifrons	2 de copas
11 Guison; 47 Vual	3 de copas
12 Sriti; 48 Haagenti	4 de copas
13 Beleth; 49 Crocell	5 de paus
14 Leraje; 50 Furcas	6 de paus
15 Eligios; 51 Balaam	7 de paus
16 Zepar; 52 Alloces	8 de ouros
17 Botis; 53 Cain	9 de ouros
18 Bathin; 54 Murmur	10 de ouros
19 Sallos; 55 Orobias	2 de espadas
20 Purson; 56 Gremory	3 de espadas
21 Marax; 57 Ose	4 de espadas
22 Ipos; 58 Amy	5 de copas
23 Aym; 59 Oreas	6 de copas
24 Naberius; 60 Vapula	7 de copas
25 Glasya-Labolas; 61 Zagan	8 de paus
26 Bune; 62 Valac	9 de paus
27 Ronove; 63 Andras	10 de paus
28 Berith; 64 Haures	2 de ouros
29 Astaroth; 65 Andrealphus	3 de ouros
30 Forneus; 66 Cimeies	4 de ouros
31 Foras; 67 Amdusias	5 de espadas
32 Asmoday; 68 Belial	6 de espadas
33 Gaap; 69 Decarabia	7 de espadas
34 Furfur; 70 Seere	8 de copas
35 Marchosias; 71 Dantalion	9 de copas
36 Stolas; 72 Andromalius	10 de copas

Capítulo 5

Três primeiros passos

O primeiro passo rumo a evocação goética é o da escolha de um espírito que esteja dentro das habilidades e poderes do conjurador/magista, ou seja, nesse momento o ideal é ler as descrições detalhadas deles, assim como se atentar a qual deles lhe parece mais viável ao propósito/desejo. Geralmente alguns tendem a nos chamar mais atenção que outros e isso pode ser o primeiro sinal positivo em direção a uma operação bem sucedida.

O segundo passo é a escolha do local apropriado, no sentido de local onde haja discrição e tranquilidade. O local ainda possui em casos mais específicos uma energia própria, o que é conhecido no xamanismo como “zonas de poder”, exemplo: montanhas, encruzilhadas, florestas, praias, etc.

O magista, no entanto, pode e é aconselhado providenciar um templo, ainda que provisório, para a execução de sua ritualística.

O terceiro passo é a preparação antecipada do mobiliário e utensílios utilizados no ritual, assim como uma análise apurada do dia e horário mais favoráveis à evocação do espírito, como segue a tabela:

Hierarquia	Horário
Reis Principais	Das 9 até 12 horas, e das 15 até o por do sol.
Marqueses	Das 15 até as 21, e daí até o amanhecer.
Duques	Livremente chamados do amanhecer até o anoitecer.
Prelados	Livremente chamados a qualquer hora do dia.
Cavaleiros	Do crepúsculo até o alvorecer, ou das 16 até o por do sol.
Presidentes	A qualquer hora do dia com exceção do crepúsculo, e da noite, a menos que os reis, a que estão submetidos, sejam Invocados.
Condes	A qualquer hora do dia, em florestas ou quaisquer outros lugares onde o homem não vá e nem exista ruído.

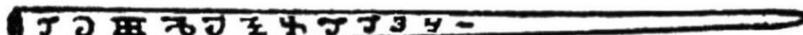
- **Com relação ao aspecto lunar**

Sua arte observará as fases da Lua. Os melhores são o 2º, 4º, 6º, 8º, 10º, 12º ou 14º dias da Lua, a partir do primeiro dia da Lua Nova.

5.1 Instrumentos Utilizados

O sistema de evocação em si não guarda grandes segredos. Seus elementos poderiam ser reduzidos a um mínimo composto por:

Baqueta: Ferramenta da vontade manifesta do magista.



Sua confecção está descrita no próprio grimoire, mas fica a critério do magista confeccioná-la dentro do seu conhecimento. Uma sugestão é escolher um tipo de madeira de algum dos planetas e consagrá-la à sua vontade e autoridade.

A tradição sugere alguns tamanhos, tais como da ponta do dedo médio até o cotovelo de comprimento e da espessura do seu dedo mínimo, então, cabe ao mago definir o que lhe é mais apropriado. A leitura de Eliphas Levi no Dogma e Ritual e de Israel Regardie no Magia Hermética (Árvore da Vida) podem ajudar e muito na confecção das armas mágicas, em especial a baqueta.

Círculo: Onde ficará o adepto protegido de qualquer influência externa.

O círculo representa Deus, e, no caso, a proteção dele para o magista. Outros nomes divinos poderão ser utilizados caso o praticante tenha conhecimento mais aprofundado dentro dessa área. Sugiro que o leitor sempre busque aprofundar-se em magia ceremonial e todos os seus aspectos e símbolos.



Triângulo: É o local destinado a manifestação do espírito evocado, que lá estará contido e sob as ordens do mago.

O triângulo mágico tem relação direta com a sephira de binah, no qual as manifestações surgem. Estudar sobre essa sephira e seu funcionamento no livro “Cabala Mística”, da autora Dion Fortune, poderá ser muito relevante ao magista.



Selo do Espírito: Cada um dos 72 espíritos possui seu próprio selo, que será disposto no triângulo para a conjuração.

Os selos deverão ser confeccionados no metal correspondente ao planeta do espírito, entretanto, também poderão ser utilizados outros materiais, tais como couro, cera, madeira ou papel cartão.

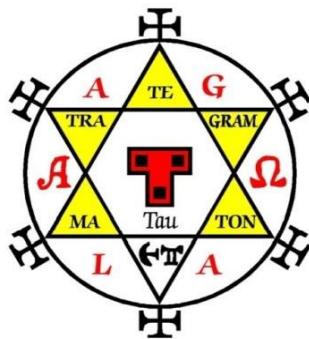
Pentagrama: Usado na proteção do mago.

O pentagrama, já muito conhecido dentro da magia cerimonial, tem o seu símbolo relacionado com os elementos acrescidos do espírito, e um símbolo de autoridade espiritual.



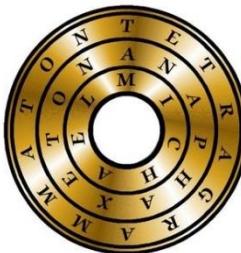
Hexagrama: Usado na proteção do mago.

O hexagrama, representa o aspecto divino (Deus) em ligação com o mago, e nesse caso, é um símbolo de autoridade divina sobre os espíritos.



Anel de Salomão: Tem como função proteger o magista contra as “emanações” de alguns espíritos.

O anel, ainda que menos utilizado por magistas, parece ser um implemento útil contra o “fluxo psíquico” de pensamentos estranhos ao magista, vindo por parte do espírito, que parecem preencher ou atacar no momento da operação.



5.2 A importância da dedicação ou consagração das ferramentas da arte

Toda ferramenta ou objeto utilizado dentro das práticas mágicas da feitiçaria devem ser purificados e consagrados, seja o atame, bastão, pantáculos, caldeirão, canetas e etc.

Em resumo, consagrar é tornar sagrado, ou seja, dedicar algo comum e vulgar em algo único e sagrado a uma força, Deus ou entidade que se queira.

Deve-se primeiro purificar de energias anteriormente conectadas ao objeto, seja por ter comprado em alguma loja ou se apenas pegaram nas mãos, enfim, pode-se proceder da seguinte forma:

Purificação (água):

Pegue o objeto e lave com água corrente enquanto recita: “Que todas as energias aqui possam ser levadas embora e assim eu te torno virgem para receber tua consagração.”

Nesse caso, pode-se também fazer uma mistura de água mineral com sal e lavar o objeto enquanto se recita: “Eu te purifico agora pela força dessa água e pelo poder desse sal, eu te torno puro e limpo aos meus trabalhos mágicos.”

Consagração (fogo):

Consagrando é dedicar a algo, tornar sagrado, muitas formas são possíveis de serem feitas assim como na purificação, passamos aqui a mais simples pra uso rápido e prático.

5.3 Descrição dos 72 Espíritos

1) Bael

Descrição: O primeiro espírito é o de um rei que governa no leste, senhor da tempestade e da fecundidade, chamado Bael, ou Baal. Seu nome vem da palavra ba'l e significa “dono”, “senhor”. Este espírito fala atropeladamente e guarda o poder de torná-lo invisível. Ele reina sobre 66 legiões de espíritos infernais e manifesta-se sob variadas formas, às vezes como um homem, e às vezes de todas as formas possíveis de uma vez.

Decanato: 1º - 10º Áries (dia).

Regência: 21 – 30 março.

Horário de hierarquia: Das 9 horas até 12 horas e das 15 horas até o pôr-do-sol.

Planeta: Sol.

Metal: Ouro.

Selo:

Carta do Tarot: 2 de paus.



2) Agares

Descrição: 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 distâncias e retornar quando requisitado. Ensina todas as línguas ou dialetos presentemente. Ele também destrói dignidades temporais e espirituais, e causa tremores sísmicos. Era da ordem das Virtudes e comanda 31 legiões de espíritos.

Decanato: 10º - 20º Áries (dia).

Regência: 31 de março – 10 de abril.

Horário de hierarquia: Livremente chamados do amanhecer até ao anoitecer.

Planeta: Vênus.

Metal: Cobre.

Selo:

Carta do Tarot: 3 de paus.



3) Vassago

Descrição: O terceiro espírito é um príncipe poderoso, sendo da mesma natureza que Agares. É chamado Vassago. Possui 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.

Decanato: 20º - 30º Áries (dia).

Regência: 11 – 20 de abril.

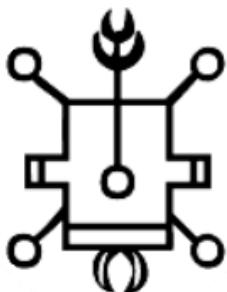
Horário de hierarquia: Livremente chamados a qualquer hora do dia.

Planeta: Júpiter.

Metal: Estanho.

Selo:

Carta do Tarot: 4 de paus.



4) Samigina

Descrição: O quarto espírito é Samigina, ou Gamigin, um Grande Marques. Aparece na forma de um cavalo ou de um burro pequeno, e toma ao pedido do mestre a aparência humana. Ele fala com uma voz rouca. Ele governa sobre 30 legiões inferiores. Ensina todas as ciências liberais, e transmite conhecimento sobre as Almas que morreram no esquecimento.

Decanato: 1º - 10º Touro (dia).

Regência: 21 – 30 de abril.

Horário de hierarquia: Das 15 horas até as 21 e daí até o amanhecer.

Planeta: Lua.

Metal: Prata.

Selo:

Carta do Tarot: 5 de discos.



5) Marbas

Descrição: O quinto espírito é Marbas, ou Barbas. É um grande Presidente grande, que se manifesta primeiramente sob a forma de um grande leão, mas mais tarde, no 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; e pode mudar a forma dos homens. Ele governa 36 legiões dos espíritos.

Decanato: 10º - 20º Touro (dia).

Regência: 1 – 10 de maio.

Horário de hierarquia: A qualquer hora do dia com exceção do crepúsculo, e da noite, a menos que os reis, a que estão submetidos, sejam invocados.

Planeta: Mercúrio.

Metal: Mercúrio.

Selo:

Carta do Tarot: 6 de discos.



6) Valefor

Descrição: O sexto espírito é Valefor, Valefar, ou Malephar. É um duque poderoso, e 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.

Decanato: 20º - 30º Touro (dia).

Regência: 11 – 20 de maio.

Horário de hierarquia: Livremente chamados do amanhecer até ao anoitecer.

Planeta: Vênus.

Metal: Cobre.

Selo:

Carta do Tarot: 7 de discos.



7) Amon

Descrição: O sétimo espírito é Amon. É um Marques de grande potência. Aparece como de um lobo com a cauda de uma serpente, vomitando flamas de fogo; mas no comando do mágico toma na forma de um homem com traços caninos e cabeça de um corvo; e também como um homem com uma cabeça de corvo ou coruja. Ele mostrará todas as coisas passadas e futuras. Ele reconcilia amizades entre amigos. Ele governa 40 legiões de espíritos.

Decanato: 1º - 10º Gêmeos (dia).

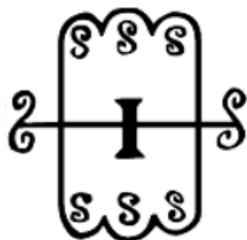
Regência: 21 – 31 de maio.

Horário de hierarquia: Das 15 horas até as 21 e daí até o amanhecer.

Planeta: Lua.

Metal: Prata.

Selo:



Carta do Tarot: 8 de espadas.



8) Barbatus

Descrição: O oitavo espírito é Barbatus. 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 magistas arrogam sobre tesouros escondidos. É da ordem das Virtudes, onde misteriosamente ele ainda permanece; e ele conhece todas as coisas passadas, e por vir, e concede amizades poderosas. Ele comanda 30 legiões de espíritos.

Decanato: 10º - 20º Gêmeos (dia).

Regência: 1 – 10 de junho.

Horário de hierarquia: Livremente chamados do amanhecer até ao anoitecer.

Planeta: Vênus.

Metal: Cobre.

Selo:

Carta do Tarot: 9 de espadas.



9) Paimon

Descrição: O nono espírito nesta ordem é Paimon, um grande Rei, muito obediente a LUCIFER. Ele aparece na forma de um homem sentado em cima de um dromedário com uma coroa a mais gloriosa sobre a sua cabeça. É precedido por um séquito de espíritos, como homens com trombetas e címbalos, e toda sorte de instrumentos musicais. Ele possui uma poderosa voz, e fala jorrando palavras em tal numero que o mágico não pode compreende 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; e o que a mente é, e onde ela se encontra; ou algum outro desejo que o magista 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; e atende por meio de dois reis chamados LABAL e ABALIM, e 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 magista os obrigue a isto.

Horário de hierarquia: Das 9 horas até 12 horas e das 15 horas até o pôr-do-sol.

Decanato: 20º - 30º Gêmeos (dia).

Carta do Tarot: 10 de espadas.

Regência: 11 – 20 de junho.

Planeta: Sol.

Metal: Ouro.

Selo:



10) Buer

Descrição: O décimo espírito é Buer, um grande presidente. Aparece como um Sagitário, quando o sol está passando pela constelação respectiva. Ensina a filosofia, moral e natural, e 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.

Decanato: 1º - 10º Câncer (dia).

Regência: 21 de junho – 1 de julho.

Horário de hierarquia: A qualquer hora do dia com exceção do crepúsculo, e da noite, a menos que os reis, a que estão submetidos, sejam invocados.

Planeta: Mercúrio.

Metal: Mercúrio.

Selo:

Carta do Tarot: 2 de copas.



11) Gusion

Descrição: O décimo primeiro espírito em ordem é um grande e forte duque, chamado Gusion, Gusoin ou Gusayn. Aparece como um Xenopilus (Cyaenophallus). Mostra todas as coisas, passadas, presentes, e futuras, e demonstra e responde quaisquer questões que o magista venha a formular. Ele concilia e reconcilia amizades, e honras e títulos. Governa sobre 40 legiões de espíritos.

Decanato: 10º - 20º Câncer (dia).

Regência: 2 – 11 de julho.

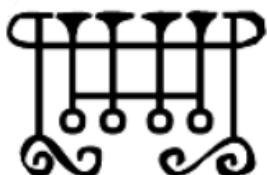
Horário de hierarquia: Livremente chamados do amanhecer até ao anoitecer.

Planeta: Vênus.

Metal: Cobre.

Selo:

Carta do Tarot: 3 de copas.



12) Sitri

Descrição: O décimo segundo espírito é 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; e os obriga a mostrarem-se despidos se assim for desejado. Ele comanda 60 legiões de espíritos.

Decanato: 20º - 30º Câncer (dia).

Regência: 12 – 21 de julho.

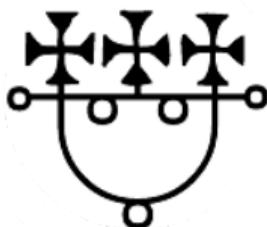
Horário de hierarquia: Livremente chamados a qualquer hora do dia.

Planeta: Júpiter.

Metal: Estanho.

Selo:

Carta do Tarot: 4 de copas.



13) Beleth

Descrição: O décimo terceiro espírito é chamado 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 tomar de um bastão de avelã em sua mão, golpeando para os quartos sul e leste, traçando um triângulo, sem o Círculo, 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 obrigá-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.

Horário de hierarquia: Das 9 horas até 12 horas e das 15 horas até o pôr-do-sol.

Decanato: 1º - 10ª Leão (dia).

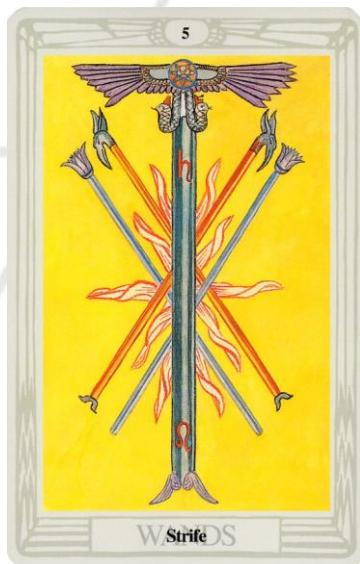
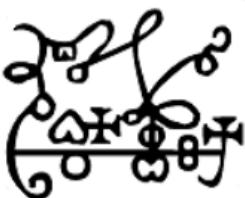
Carta do Tarot: 5 de paus.

Regência: 22 de julho – 1 de agosto.

Planeta: Sol.

Metal: Ouro.

Selo:



14) Leraje

Descrição: O décimo quarto espírito é chamado Leraje, Leraye ou Leraie. É um Marques de grande potência, mostrando-se qual um Arqueiro de manto verde, e carregando uma funda e uma aljava. Ele causa grandes batalhas e disputas; e traz a putrefação pelo ferimento que é feito com as setas por Arqueiros. Está sob os auspícios de Sagitário. Governa 30 legiões de espíritos.

Decanato: 10º - 20º Leão (dia).

Regência: 2 – 11 de agosto.

Horário de hierarquia: Das 15 horas até as 21 e daí até o amanhecer.

Planeta: Lua.

Metal: Prata.

Selo:

Carta do Tarot: 6 de paus.



15) Eligos

Descrição: O décimo quinto espírito em ordem é Eligos, Eligor ou Abigor, um grande duque, e se manifesta sob a forma de um cavaleiro gentil, carregando um lança, uma Insígnia, e uma serpente. Ele conhece coisas escondidas, e coisas que ainda não chegaram a acontecer; e sobre as guerras, e como os soldados se organizam. Ele causa o amor dos senhores e de pessoas de posição. Ele governa 60 legiões.

Decanato: 20º - 30º Leão (dia).

Regência: 12 – 22 de agosto.

Horário de hierarquia: Livremente chamados do amanhecer até ao anoitecer.

Planeta: Vênus.

Metal: Cobre.

Selo:

Carta do Tarot: 7 de paus.



16) Zepar

Descrição: Zepar é um grande duque, e aparece. Aparelhado 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.

Decanato: 1º - 10º Virgem (dia).

Regência: 23 de agosto – 1 de setembro.

Horário de hierarquia: Livremente chamados do amanhecer até ao anoitecer.

Planeta: Vênus.

Metal: Cobre.

Selo:

Carta do Tarot: 8 de discos.



17) Botis

Descrição: O décimo sétimo espírito é Botis, um grande presidente, e um Conde. Ele aparece primeiramente sob a forma de uma terrível víbora, e sob o comando do magista 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.

Decanato: 10º - 20º Virgem (dia).

Regência: 2 – 11 de setembro.

Horário de hierarquia: A qualquer hora do dia com exceção do crepúsculo, e da noite, a menos que os reis, a que estão submetidos, sejam invocados; A qualquer hora do dia, em florestas ou quaisquer outros lugares aonde o homem não vá e nem exista ruído.

Planeta: Mercúrio.

Metal: Mercúrio.

Selo:

Carta do Tarot: 9 de discos.



18) Bathin

Descrição: O décimo oitavo espírito é Bathin, Bathym, Mathim ou Marthim. É um duque poderoso e forte, e 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, e pode transportar homens rapidamente de um país a outro. Ele chefia 30 legiões de espíritos.

Decanato: 20º - 30º Virgem (dia).

Regência: 12 – 22 de setembro.

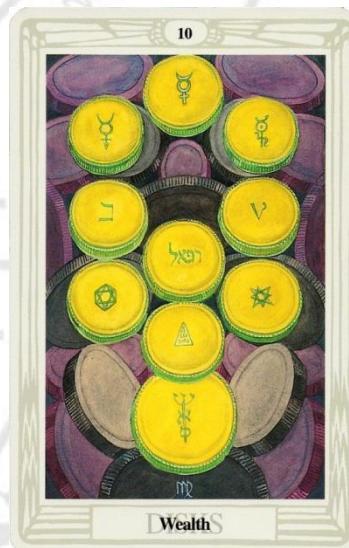
Horário de hierarquia: Livremente chamados do amanhecer até ao anoitecer.

Planeta: Vênus.

Metal: Cobre.

Selo:

Carta do Tarot: 10 de discos.



19) Sallos

Descrição: O décimo nono espírito é Sallos, Saleos ou Zaleos. É um duque grande e poderoso, e surge na forma de um galante 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.

Decanato: 1º - 10º Libra (dia).

Regência: 23 de setembro – 2 de outubro.

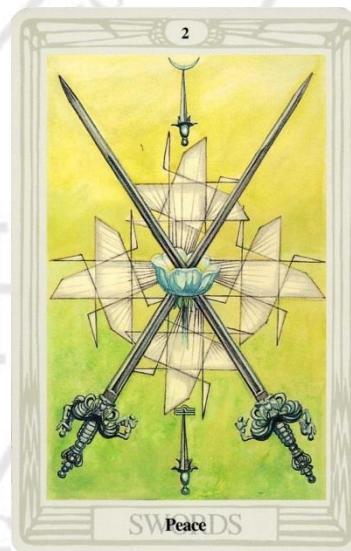
Horário de hierarquia: Livremente chamados do amanhecer até ao anoitecer.

Planeta: Vênus.

Metal: Cobre.

Selo:

Carta do Tarot: 2 de espadas.



20) Purson

Descrição: O vigésimo espírito é Purson, um grande Rei. Sua aparência é comumente a de um homem com a cara de um 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, e pode descobrir tesouros, e diz todas as coisas do passado, presente e futuro. Pode fazer exame de um corpo humano ou aéreo, e responder corretamente todas as coisas terrenas e 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.

Decanato: 10º - 20º Libra (dia).

Regência: 3 – 12 de outubro.

Horário de hierarquia: Das 9 horas até 12 horas e das 15 horas até o pôr-do-sol.

Planeta: Sol.

Metal: Ouro.

Selo:

Carta do Tarot: 3 de espadas.



21) Marax

Descrição: O vigésimo primeiro espírito é Marax ou Morax. É um Conde e um Grande Presidente. Aparece como um Búfalo enorme com cabeça humana. Seu trabalho é instruir os sábios em astronomia, e todas as ciências liberais restantes; também pode fornecer bons familiares, conhece as virtudes das ervas e das pedras preciosas. Comanda 30 legiões de espíritos.

Decanato: 20º - 30º Libra (dia).

Regência: 13 – 22 de outubro.

Horário de hierarquia: A qualquer hora do dia com exceção do crepúsculo, e da noite, a menos que os reis, a que estão submetidos, sejam invocados; A qualquer hora do dia, em florestas ou quaisquer outros lugares aonde o homem não vá e nem exista ruído.

Planeta: Marte e Mercúrio.

Metal: Ferro e Mercúrio.

Selo:

Carta do Tarot: 4 de espadas.



22) Ipos

Descrição: O vigésimo segundo espírito é Ipos, Ipes, Aypeos ou Ayporor. É um Conde, e um príncipe poderoso, e surge na forma de um anjo com cabeça do leão, com pé 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.

Decanato: 1º - 10º Escorpião (dia).

Regência: 23 de outubro – 1 de novembro.

Horário de hierarquia: Livremente chamados a qualquer hora do dia.

Planeta: Marte e Júpiter.

Metal: Ferro e Estanho.

Selo:



Carta do Tarot: 5 de copas.



23) Aym

Descrição: O vigésimo terceiro espírito é Aym, Ain ou Aini. É um duque de grande poder. Ele aparece na forma de um homem de porte notável, mas 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 viaja 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.

.Decanato: 10º - 20º de Escorpião (dia).

Regência: 2 – 12 de novembro.

Horário de hierarquia: Livremente chamados do amanhecer até ao anoitecer.

Planeta: Vênus.

Metal: Cobre.

Selo:

Carta do Tarot: 6 de copas.



24) Naberius

Descrição: O vigésimo quarto espírito é Naberius, Cerberus, Cerebus ou Kereberus. É um marques valoroso, e se mostra 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.

Decanato: 20º - 30º Escorpião (dia).

Regência: 13 – 22 de novembro.

Horário de hierarquia: Das 15 horas até as 21 e daí até o amanhecer.

Planeta: Lua.

Metal: Prata.

Selo:

Carta do Tarot: 7 de copas.



25) Glasya Labolas

Descrição: O vigésimo quinto espírito é Glasya-Labolas, Glacia-Labolas, Glaysa, Caacrinolas ou Cassimolar. É um presidente e um Conde poderoso, e revela-se na forma de um cão com asas como um Grifo. Ministrando todas as artes e ciências em um instante, e 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.

Decanato: 1º - 10º Sagitário (dia).

Regência: 23 de novembro – 2 de dezembro.

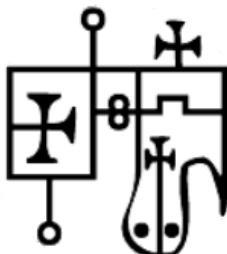
Horário de hierarquia: A qualquer hora do dia com exceção do crepúsculo, e da noite, a menos que os reis, a que estão submetidos, sejam invocados; A qualquer hora do dia, em florestas ou quaisquer outros lugares aonde o homem não vá e nem exista ruído.

Planeta: Mercúrio e Marte.

Metal: Mercúrio e Ferro.

Selo:

Carta do Tarot: 8 de paus.



26) Bune

Descrição: O vigésimo sexto espírito é Bune, Bime ou Bim. É um forte 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 comando ascender acima dos sepulcros. Ele torna o homem rico, e o faz sábio e eloquente. Ele responde corretamente qualquer coisa que lhe for requisitado, governa 30 legiões de espíritos.

Decanato: 10º - 20º Sagitário (dia).

Regência: 3 – 12 de dezembro.

Horário de hierarquia: Livremente chamados do amanhecer até ao anoitecer.

Planeta: Vênus.

Metal: Cobre.

Selo:

Carta do Tarot: 9 de paus.



27) Ronove

Descrição: O vigésimo sétimo espírito é Ronove ou Ronobe. Aparece como um monstro. Ele ensina a arte da retórica e concede bons servidores, e da o conhecimento dos dialetos, e favores de amigos ou inimigos. É um Marques e um grande Conde; comanda 19 legiões.

Decanato: 20º - 30º Sagitário (dia).

Regência: 13 – 21 de dezembro.

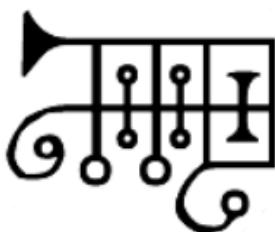
Horário de hierarquia: A qualquer hora do dia, em florestas ou quaisquer outros lugares aonde o homem não vá e nem exista ruído; Das 15 horas até as 21 e daí até o amanhecer.

Planeta: Lua e Marte.

Metal: Prata e Ferro.

Selo:

Carta do Tarot: 10 de paus.



28) Berith

Descrição: O vigésimo oitavo espírito em ordem, como Shlomo aponta, é nomeado Berith, Bolfry ou Bofi. É um duque poderoso, grande, e terrível. Ele possui outros dois nomes que lhe foram dados em outras eras mais primitivas: BEALE, ou BEAL, e BOFRY ou BOLFRY. A parece 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. Tu empregaras uma jóia para chamá-lo adiante, um anel, como foi dito a respeito de Beleth. 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.

Decanato: 1º - 10º Capricórnio (dia).

Regência: 22 – 30 de dezembro.

Horário de hierarquia: Livremente chamados do amanhecer até ao anoitecer.

Planeta: Vênus.

Metal: Cobre.

Selo:

Carta do Tarot: 2 de discos.



29) Astaroth

Descrição: O vigésimo nono espírito é Astaroth. Ele é um duque poderosíssimo, e aparece na forma de um anjo medonho, montado sobre a besta-dragão do inferno, com uma víbora na mão direita. É sábio não se aproximar muito dele a fim de evitar o fedor deletério que ele exala. O magista 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.

Decanato: 10º - 20º Capricórnio (dia).

Regência: 31 de dezembro – 9 de janeiro.

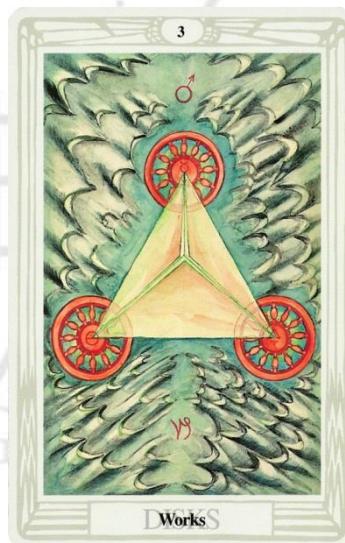
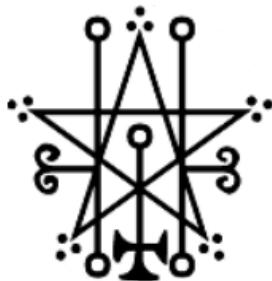
Horário de hierarquia: Livremente chamados do amanhecer até ao anoitecer.

Planeta: Vênus.

Metal: Cobre.

Selo:

Carta do Tarot: 3 de discos.



30) Forneus

Descrição: O trigésimo espírito é Forneus, também chamado de Eureur. Um grande e poderoso Marques, e aparece na forma de uma besta marinha gigantesca. Ele ministra e torna os homens sábios em retórica. Ele torna os homens sábios e lhes ensina todas as línguas e dialetos. Ele torna os inimigos amáveis como amigos. Governa sobre 29 legiões constituídas em parte pelos Tronos e em parte pelos Anjos.

Decanato: 20º - 30º Capricórnio (dia).

Regência: 10 – 19 de janeiro.

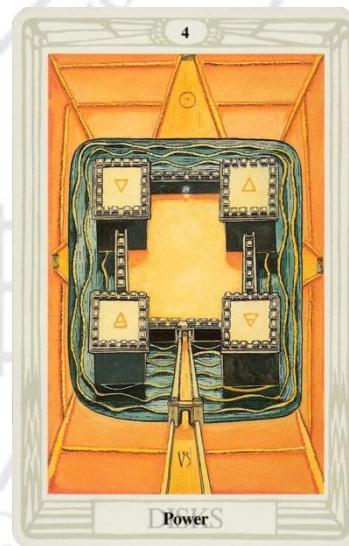
Horário de hierarquia: Das 15 horas até as 21 e daí até o amanhecer.

Planeta: Lua.

Metal: Prata.

Selo:

Carta do Tarot: 4 de discos.



31) Foras

Descrição: O trigésimo primeiro espírito é Foras. É um presidente poderoso, e manifesta-se na forma de um homem forte. Pode dar ao conhecimento dos homens as virtudes das jóias e ervas. Ele ensina as artes da lógica 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.

Decanato: 1º - 10º Aquário (dia).

Regência: 20 – 29 de janeiro.

Horário de hierarquia: A qualquer hora do dia com exceção do crepúsculo, e da noite, a menos que os reis, a que estão submetidos, sejam invocados.

Planeta: Mercúrio.

Metal: Mercúrio.

Selo:

Carta do Tarot: 5 de espadas.



32) Asmodeus

Descrição: Asmoday ou Asmodai é o trigésimo segundo espírito da Goetia. É um grande, forte e poderoso rei. Aparece com três cabeças, eventualmente 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.

Asmoday 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 o que lhe seja requisitado. Torna também o magista invisível e revela os lugares onde existem tesouros ocultos os quais ele guarda. Como Amaymon ele governa 72 legiões de espíritos inferiores. AShMah-Devah ou Asmoday, ou Asmodeus foi o "Arquiteto", segundo a Qabalah, do famoso templo de Shlomo, ou Salomão. Esta lenda nos afirma que Asmodeus foi aprisionado em correntes mágicas por Shlomo 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 riscal o vidro. É por isso que está escrito que no Templo de Shlomo 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.

Horário de hierarquia: Das 9 horas até 12 horas e das 15 horas até o pôr-do-sol.

Decanato: 10º - 20º Aquário (dia).

Regência: 30 de janeiro – 8 de fevereiro.

Planeta: Sol.

Metal: Ouro.

Selo:



Carta do Tarot: 6 de espadas



33) Gaap

Descrição: O trigésimo terceiro espírito é Gaap ou Goap. É um grande presidente grande 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 magista, e sabe perfeitamente das coisas do passado, presente e futuro. Pode transportar homens de um reino a outro rapidamente, ao simples desejo do magista. Governa 66 legiões da ordem das potestades.

Decanato: 20º - 30º Aquário (dia).

Regência: 9 – 18 de janeiro.

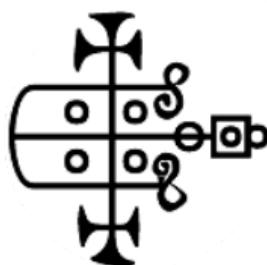
Horário de hierarquia: Livremente chamados a qualquer hora do dia; A qualquer hora do dia com exceção do crepúsculo, e da noite, a menos que os reis, a que estão submetidos, sejam invocados;

Planeta: Mercúrio e Júpiter.

Metal: Mercúrio e Estanho.

Selo:

Carta do Tarot: 7 de espadas.



34) Furfur

Descrição: O trigésimo quarto espírito é 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 tomará 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.

Decanato: 1º - 10º Peixes (dia).

Regência: 19 – 28 de fevereiro.

Horário de hierarquia: A qualquer hora do dia, em florestas ou quaisquer outros lugares aonde o homem não vá e nem exista ruído.

Planeta: Marte.

Metal: Ferro.

Selo:

Carta do Tarot: 8 de copas.



35) Marchosias

Descrição: O trigésimo quinto espírito é Marchosias. É um grande Marques, muito poderoso, aparecendo 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 Magista toma a forma de um poderoso batedor. Era da ordem das Dominações. Ele governa 30 legiões dos espíritos. Segundo Shlomo, após 1.200 anos teve esperanças retornar até o Sétimo Trono.

Decanato: 10º - 20º Peixes (dia).

Regência: 1 – 10 de março.

Horário de hierarquia: Das 15 horas até as 21 e daí até o amanhecer.

Planeta: Lua.

Metal: Prata.

Selo:

Carta do Tarot: 9 de copas.



36) Stolas

Descrição: Stolas ou Stolos é o trigésimo sexto espírito da Goetia. Sendo um grande e poderoso príncipe, aparece na forma um poderoso Corvo ante o magista; posteriormente ele toma a aparência de um homem. Ensina astronomia, a virtude das ervas e gemas preciosas. Governa 26 legiões.

Decanato: 20º - 30º Peixes (dia).

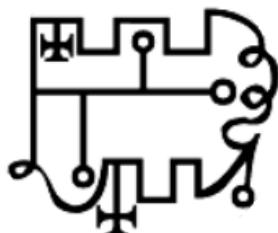
Regência: 11 – 20 de março.

Horário de hierarquia: Livremente chamados a qualquer hora do dia.

Planeta: Júpiter.

Metal: Estanho.

Selo:



Carta do Tarot: 10 de copas.



37) Phenex

Descrição: O Trigésimo sétimo espírito é o Marquês Phenex', Pheynix ou Fênix. Aparece na forma de um pássaro de fogo com voz de criança, cantando amavelmente diante do Magista, 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 Shlomo. Governa 20 legiões de espíritos.

Decanato: 1º - 10º Áries (noite).

Regência: 21 – 30 de março.

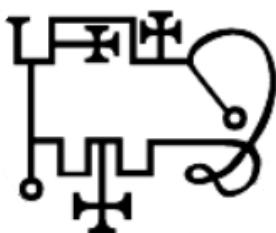
Horário de hierarquia: Das 15 horas até as 21 e daí até o amanhecer.

Planeta: Lua.

Metal: Prata.

Selo:

Carta do Tarot: 2 de paus.



38) Halphas

Descrição: O trigésimo oitavo espírito é 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.

Decanato: 10º - 20º Áries (noite).

Regência: 31 de março – 10 de abril.

Horário de hierarquia: A qualquer hora do dia, em florestas ou quaisquer outros lugares aonde o homem não vá e nem exista ruído.

Planeta: Marte.

Metal: Ferro.

Selo:

Carta do Tarot: 3 de paus.



39) Malphas

Descrição: O trigésimo nono espírito é Malphas, Malpas, Malthas ou Malthous. Aparece primeiro como um corvo, mas depois tomará a forma humana ao pedido do Magista, e fala com uma voz rouca. É um presidente perigoso e poderoso. Pode construir casas e torres elevadas, e pode trazer ao conhecimento do magista os pensamentos dos inimigos. Pode fornecer bons familiares. Ele atende prontamente se houver algum sacrifício, mas deve-se ter cautela por que este é um espírito bastante traíçoeiro. Governa 40 legiões.

Decanato: 20º - 30º Áries (noite).

Regência: 11 – 20 de abril.

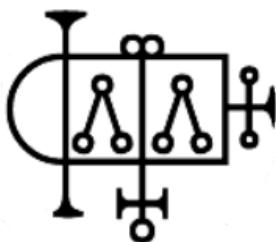
Horário de hierarquia: A qualquer hora do dia com exceção do crepúsculo, e da noite, a menos que os reis, a que estão submetidos, sejam invocados.

Planeta: Mercúrio.

Metal: Mercúrio.

Selo:

Carta do Tarot: 4 de paus.



40) Raum

Descrição: É o quadragésimo espírito é o Conde Raum, Raim ou Raym; aparece primeiramente na forma de um corvo, mas após o Comando do Magista ele toma a forma humana. Sua função é roubar tesouros, destruir cidades e honrarias dos homens, e dizer todas as coisas, do passado, presente e futuro; pode causar afeição entre amigos e inimigos. Governa 30 legiões.

Decanato: 1º - 10º Touro (noite).

Regência: 21 – 30 de abril.

Horário de hierarquia: A qualquer hora do dia, em florestas ou quaisquer outros lugares aonde o homem não vá e nem exista ruído.

Planeta: Marte.

Metal: Ferro.

Selo:



Carta do Tarot: 5 de discos.



41) Focalor

Descrição: Focalor, Forcalor ou Furcalor é o quadragésimo primeiro espírito da Goetia. É um duque poderoso e forte. Aparece na forma de um homem com cabeça de Grifon. Seu ofício é assassinar homens, e afogá-los nas águas, e naufragar navios da guerra, tem poder sobre os humores do mar; mas não ferirá nenhum homem ou coisa se for assim comandado pelo Magista. Também espera retornar ao sétimo trono após 1.000 anos. Governa 30 legiões.

Decanato: 10º - 20º Touro (noite).

Regência: 1 – 10 de maio.

Horário de hierarquia: Livremente chamados do amanhecer até ao anoitecer.

Planeta: Vênus.

Metal: Cobre.

Selo:



Carta do Tarot: 6 de discos.



42) Vepar

Descrição: O quadragésimo segundo espírito é Vepar, Vephar ou Separ. É um grande Duque e aparece na forma de uma sereia. Seu ofício é governar as águas, e guiar navios de guerra; ao pedido do magista torna o mar tempestuoso ocultando os navios. Também aflige os homens com varíola e bexigas putrefatas causando fim à raça deles. Governa 29 legiões.

Decanato: 20º - 30º Touro (noite).

Regência: 11 – 20 de maio.

Horário de hierarquia: Livremente chamados do amanhecer até ao anoitecer.

Planeta: Vênus.

Metal: Cobre.

Selo:

Carta do Tarot: 7 de discos.



43) Sabnock

Descrição: O quadragésimo terceiro espírito, como o rei Shlomo os comandou na arca de bronze, é chamado Sabnock, Savnok, Sabnach, Saburac ou Salmac. É um Marquês, poderoso, grande e forte, aparecendo na forma de um centurião armado, com cabeça de um leão, montando em um cavalo malhado. Seu ofício é construir torres, castelos e cidades elevadas, e equipá-los com Armas de guerra, etc. pode afligir os homens com a varíola. Ele empresta bons espíritos familiares ao Magista e comanda 50 legiões.

Decanato: 1º - 10º Gêmeos (noite).

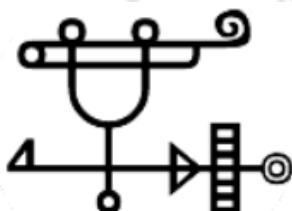
Regência: 21 – 31 de maio.

Horário de hierarquia: Das 15 horas até as 21 e daí até o amanhecer.

Planeta: Lua.

Metal: Prata.

Selo:



Carta do Tarot: 8 de espadas.



44) Shax

Descrição: O quadragésimo quarto espírito é Shax, Scox, Chax, Shaz ou Shass. É um Marquês 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. Se comandado concede cavalos ao pedido do Magista, ou qualquer outra coisa, mas deve primeiramente ser comandado sob o triângulo, ou outro espírito haverá de iludir o magista lhe narrando mentiras. Pode descobrir todas as coisas ocultas, desconhecidas aos maus espíritos. Eventualmente concede bons familiares. Governa 30 legiões.

Decanato: 10º - 20º Gêmeos (noite).

Regência: 1 – 10 de junho.

Horário de hierarquia: Das 15 horas até as 21 e daí até o amanhecer.

Planeta: Lua.

Metal: Prata.

Selo:

Carta do Tarot: 9 de espadas.



45) Vine

Descrição: O quadragésimo quinto espírito é Vine ou Vinea. É um rei Conde; e aparece na forma de um leão, montado em cima de um cavalo preto, enrodilhando uma víbora em sua mão. Sua função é descobrir coisas ocultas, bruxas, magos, e os segredos do presente, passado e futuro. Ao comando do magista construirá torres, erguerá paredes de pedra. Comanda 30 legiões.

Decanato: 20º - 30º Gêmeos (noite).

Regência: 11 – 20 de junho.

Horário de hierarquia: A qualquer hora do dia, em florestas ou quaisquer outros lugares aonde o homem não vá e nem exista ruído.

Horário de hierarquia: Das 9 horas até 12 horas e das 15 horas até o pôr-do-sol.

Planeta: Sol e Marte.

Metal: Ouro e Ferro.

Selo:

Carta do Tarot: 10 de espadas.



46) Bifrons

Descrição: Bifrons, Bifrous ou Bifrovs é o quadragésimo sexto espírito da Goetia. 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 toas as ciências e artes, além de conhecimento sobre as pedras preciosas e as ervas e madeiras. Ele tem o poder de transportar coisas inanimadas de um lugar para outro; também manifesta luzes de velas em cima das sepulturas. Comanda 6 legiões.

Decanato: 1º - 10º Câncer (noite).

Regência: 21 de junho – 1 de julho.

Horário de hierarquia: A qualquer hora do dia, em florestas ou quaisquer outros lugares aonde o homem não vá e nem exista ruído.

Planeta: Marte.

Metal: Ferro.

Selo:

Carta do Tarot: 2 de copas.



47) Vual

Descrição: O quadragésimo sétimo espírito Vual, Uvuall, ou Voval. É um duque, grande, poderoso e potente; e aparece primeiro na forma de um poderoso dromedário, mas após o comando do Magista ele toma forma humana, ele fala a língua egípcia, mas não perfeitamente. Seu escritório deve 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.

Decanato: 10º - 20º Câncer (noite).

Regência: 2 – 11 de julho.

Horário de hierarquia: Livremente chamados do amanhecer até ao anoitecer.

Planeta: Vênus.

Metal: Cobre.

Selo:

Carta do Tarot: 3 de copas.



48) Haagenti

Descrição: O quadragésimo oitavo espírito é Haagenti, Hagenti, Hegenit, ou Hagenith. É um presidente aparecendo na forma de búfalo alado e tomando forma humana ao comando do Magista. Sua função é fazer homens sábios, e instrui-los em coisas sobre os mares e oceanos; também Transmuta todos os metais ordinários em ouro e o vinho em água e vice versa. Governa 33 legiões de espíritos.

Decanato: 20º - 30º Câncer (noite).

Regência: 12 – 21 de julho.

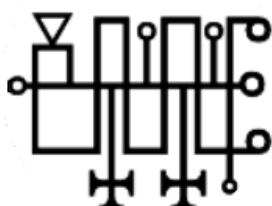
Horário de hierarquia: A qualquer hora do dia com exceção do crepúsculo, e da noite, a menos que os reis, a que estão submetidos, sejam invocados.

Planeta: Mercúrio.

Metal: Mercúrio.

Selo:

Carta do Tarot: 4 de copas.



49) Crocell

Descrição: O 49º espírito é Crocell, Procel, Crokel, ou Pucel. Ele aparece na forma de um anjo. É um duque Grande e forte, falando misticamente sobre coisas ocultas. Ensina geometria e ciências liberais. Ao comando do Magista, 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 que da queda, como declarou ao rei Salomão. Governa 48 legiões.

Decanato: 1º - 10º Leão (noite).

Regência: 22 de julho – 1 de agosto.

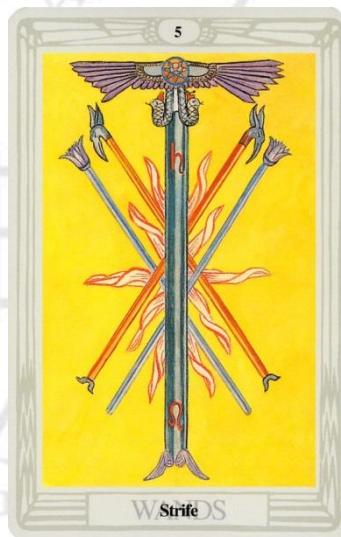
Horário de hierarquia: Livremente chamados do amanhecer até ao anoitecer.

Planeta: Vênus.

Metal: Cobre.

Selo:

Carta do Tarot: 5 de paus.



50) Furcas

Descrição: O 50º espírito é 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, em todas as suas partes, perfeitamente. Comanda 20 legiões de espíritos.

Decanato: 10º - 20º Leão (noite).

Regência: 2 – 11 de agosto.

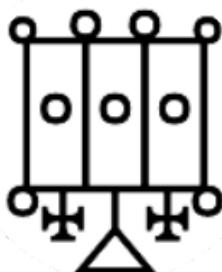
Horário de hierarquia: Do crepúsculo até o alvorecer, ou das 16 até o pôr-do-sol.

Planeta: Saturno.

Metal: Chumbo.

Selo:

Carta do Tarot: 6 de paus.



51) Balaam

Descrição: O 51º espírito é 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 como aquele 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 etc. ele pode tornar os homens invisíveis e também amáveis. Governa 40 legiões.

Decanato: 20º - 30º Leão (noite).

Regência: 12 – 22 de agosto.

Horário de hierarquia: Das 9 horas até 12 horas e das 15 horas até o pôr-do-sol.

Planeta: Sol.

Metal: Ouro.

Selo:



Carta do Tarot: 7 de paus.



52) Alloces

Descrição: O 52º espírito é Alloces, Allocer, Allocen, Aloces, ou Alloien. Ele um duque, grande, poderoso, e forte, aparecendo 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.

Decanato: 1º - 10º Virgem (noite).

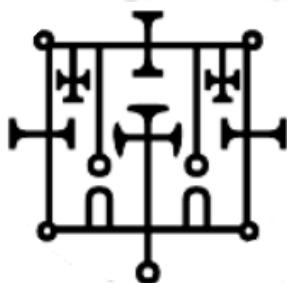
Regência: 23 de agosto – 1 de setembro.

Horário de hierarquia: Livremente chamados do amanhecer até ao anoitecer.

Planeta: Vênus.

Metal: Cobre.

Selo:



Carta do Tarot: 8 de discos.



53) Caim

Descrição: O 53º espírito é Caim, ou Camio. É um grande presidente, e aparece na forma de uma ave, mas mais tarde toma forma de um homem que 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 do canto de todos os pássaros, do mugido dos bois, do ladrar dos cães, e todas criaturas restantes; e também da voz das águas. Conhece e fala sobre o futuro. Era da ordem dos Anjos, mas agora governa 30 legiões infernais.

Decanato: 10º - 20º Virgem (noite).

Regência: 2 – 11 de setembro.

Horário de hierarquia: A qualquer hora do dia com exceção do crepúsculo, e da noite, a menos que os reis, a que estão submetidos, sejam invocados.

Planeta: Mercúrio.

Metal: Mercúrio.

Selo:

Carta do Tarot: 9 de discos.



54) Murmur

Descrição: O 54º espírito é chamado 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 confinar almas falecidas para vir até o Magista para responder duas perguntas quaisquer conforme o desejo. Era parte da ordem dos Tronos, e em parte dos Anjos. Governa 30 legiões.

Decanato: 20º - 30º Virgem (noite).

Regência: 12 – 22 de setembro.

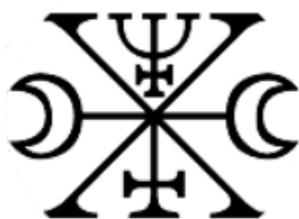
Horário de hierarquia: Livremente chamados do amanhecer até ao anoitecer.

Planeta: Vênus e Marte.

Metal: Cobre e Ferro.

Selo:

Carta do Tarot: 10 de discos.



55) Orobas

Descrição: O 55º espírito é Orobas. É um príncipe grande e poderoso, aparecendo no início como um cavalo, mas depois assume forma humana. Seu ofício é mostrar o passado o presente e o futuro. Também distribui e confirma muitas honrarias e o favor dos amigos e dos inimigos. Responde corretamente acerca da Criação e da Divindade. Sendo bastante fiel ao Magista, este não sofrerá nenhum mal de espírito algum. Governa 20 legiões.

Decanato: 1º - 10º Libra (noite).

Regência: 23 de setembro – 2 de outubro.

Horário de hierarquia: Livremente chamados a qualquer hora do dia.

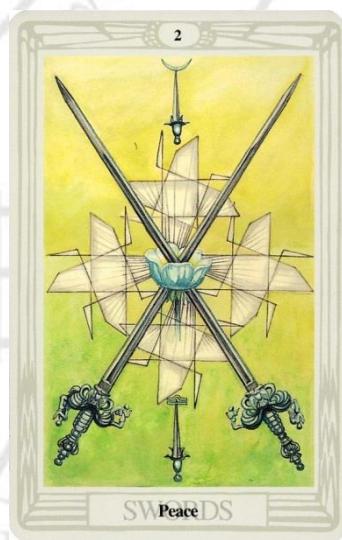
Planeta: Júpiter.

Metal: Estanho.

Selo:



Carta do Tarot: 2 de espadas.



56) Gremory

Descrição: O 56º espírito é Gremory, Gomory, Gemory, ou Gamori. É um duque Forte e poderoso, e aparece na forma de uma mulher muito bonita, com a Coroa de uma duquesa amarrada sobre sua cintura, e montada sobre um grande camelo. Obtém o amor das mulheres novas e velhas e conhece o presente, o passado e o futuro. Comanda 26 legiões.

Decanato: 10º - 20º Libra (noite).

Regência: 3 – 12 de outubro.

Horário de hierarquia: Livremente chamados do amanhecer até ao anoitecer.

Planeta: Vênus.

Metal: Cobre.

Selo:

Carta do Tarot: 3 de espadas.



57) Ose

Descrição: O 57º espírito é Ose, Oso, ou Vosa. É um presidente, e aparece como um leopardo, mas depois toma forma humana. Ensina ciências liberais, e conhece os segredos Divinos; pode também mudar a forma do Magista segundo a sua vontade. Governa 30 legiões de espíritos.

Decanato: 20º - 30º Libra (noite).

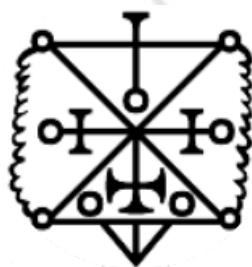
Regência: 13 – 22 de outubro.

Horário de hierarquia: A qualquer hora do dia com exceção do crepúsculo, e da noite, a menos que os reis, a que estão submetidos, sejam invocados.

Planeta: Mercúrio.

Metal: Mercúrio.

Selo:



Carta do Tarot: 4 de espadas.



58) Amy

Descrição: O 58º espírito é Amy, ou Avnas. É um presidente, e aparece primeiramente na forma de uma chama flamejante e posteriormente assumindo forma humana, ensina astrologia e todas as ciências liberais; concede bons espíritos familiares e descobre tesouros. Governa 36 legiões.

Decanato: 1º - 10º Escorpião (noite).

Regência: 23 de outubro – 1 de novembro.

Horário de hierarquia: A qualquer hora do dia com exceção do crepúsculo, e da noite, a menos que os reis, a que estão submetidos, sejam invocados.

Planeta: Mercúrio.

Metal: Mercúrio.

Selo:

Carta do Tarot: 5 de copas.



59) Orias

Descrição: O 59º espírito é Orias, ou Oriax. É um grande Marques, e aparece na forma de um leão, montando um belígero ginete, com cauda de uma serpente; e ele segura na mão direita um feixe de serpentes. Seu trabalho é ensinar as Virtudes das estrelas, e sobre as casas dos planetas, e como compreender seus virtudes. Ele também transforma homens, e ele concede honrarias e dignidades, Prelaturas, e confirma-as; também traz o favor dos amigos e inimigos. Governa 30 legiões.

Decanato: 10º - 20º Escorpião (noite).

Regência: 2 – 12 de novembro.

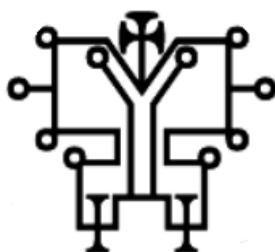
Horário de hierarquia: Das 15 horas até as 21 e daí até o amanhecer.

Planeta: Lua.

Metal: Prata.

Selo:

Carta do Tarot: 6 de copas.



60) Vapula

Descrição: O 60º espírito é Vapula, ou Naphula. 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, e outras ciências. Governa 36 legiões de espíritos.

Decanato: 20º - 30º Escorpião (noite).

Regência: 13 – 22 de novembro.

Horário de hierarquia: Livremente chamados do amanhecer até ao anoitecer.

Planeta: Vênus.

Metal: Cobre.

Selo:

Carta do Tarot: 7 de copas.



61) Zagan

Descrição: O 61º espírito é Zagan, ou Zagam. É um rei e um grande presidente, aparecendo 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.

Selo: Este é seu selo.

Regência: 23 de novembro – 2 de dezembro.

Horário de hierarquia: A qualquer hora do dia com exceção do crepúsculo, e da noite, a menos que os reis, a que estão submetidos, sejam invocados; Das 9 horas até 12 horas e das 15 horas até o pôr-do-sol.

Planeta: Sol e Mercúrio.

Metal: Ouro e Mercúrio.

Selo:

Carta do Tarot: 8 de paus.



62) Valac

Descrição: O 62º espírito é Valac, Volac, Valak, Ualac. É um presidente Poderoso e grande, e aparece como uma criança com as asas do anjo, montando em um dragão de duas cabeças. Sua função é descobrir tesouros ocultos e revelar víboras e esconderijos de ofídios que trará até o Magista se desejado. Governa 38 legiões.

Decanato: 10º - 20º Sagitário (noite).

Regência: 3 – 12 de dezembro.

Horário de hierarquia: A qualquer hora do dia com exceção do crepúsculo, e da noite, a menos que os reis, a que estão submetidos, sejam invocados.

Planeta: Mercúrio.

Metal: Mercúrio.

Selo:

Carta do Tarot: 9 de paus.



63) Andras

Descrição: O 63º espírito é 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 Magista não tenha cautela será imolado junto com seus companheiros ou assistentes. Comanda 30 legiões.

Decanato: 20º - 30º Sagitário (noite).

Regência: 13 – 21 de dezembro.

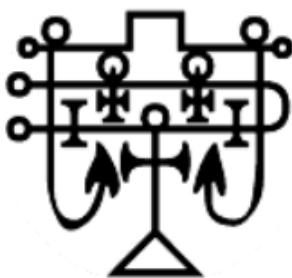
Horário de hierarquia: Das 15 horas até as 21 e daí até o amanhecer.

Planeta: Lua.

Metal: Prata.

Selo:

Carta do Tarot: 10 de paus.



64) Haures

Descrição: O 64º espírito é Haures, Flauros, Hauras, ou Havres. É um grande Duque, e aparece no início como um leopardo, poderoso, terrível e possante, mas após o comando do Magista, ele toma a forma humana, com olhos flamejantes e impetuosos, e uma terrível fisionomia. Ele responde corretamente todas as coisas presentes, passadas e futuras. Mas se não for comandado no triângulo, enganará o magista fazendo-o confundir as marcas do tempo; também versa sobre o plano da criação do mundo, e da Divindade, e de como os outros espíritos caíram. Queima e destrói os inimigos do Magista se este assim desejar. Também não será afligido por nenhum outro espírito de maneira alguma; governa 36 legiões.

Decanato: 1º - 10º Capricórnio (noite).

Regência: 22 – 30 de dezembro.

Horário de hierarquia: Livremente chamados do amanhecer até ao anoitecer.

Planeta: Vênus.

Metal: Cobres.

Selo:

Carta do Tarot: 2 de discos



65) Andrealphus

Descrição: O 65º espírito é Andrealphus ou Andreafos. É um Marques poderoso aparecendo primeiramente dentro na forma de um Pavão, e fazendo muito barulho. Mas após um momento ele toma na forma humana. Pode ensinar a geometria perfeitamente. Ele torna os homens muito sutis nisso, e também em todas as coisas que pertencem a Mensuração ou Astronomia. Pode tornar um homem semelhante a um pássaro. Governa 30 legiões.

Decanato: 10º - 20º Capricórnio (noite).

Regência: 31 de dezembro – 9 de janeiro.

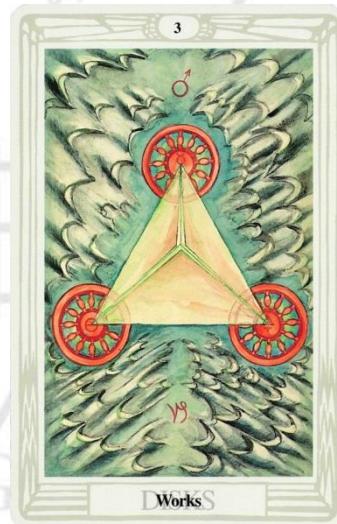
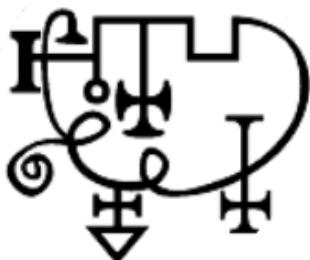
Horário de hierarquia: Das 15 horas até as 21 e daí até o amanhecer.

Planeta: Lua.

Metal: Prata.

Selo:

Carta do Tarot: 3 de discos



66) Cimeies

Descrição: O 66º espírito é Cimeies, Cimeries, Cimejes, ou Kimaris. É um Marques, poderoso, grande, forte e prestigioso, aparecendo sobre um fogoso Corcel negro, qual um valoroso 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.

Decanato: 20º - 30º Capricórnio (noite).

Regência: 10 – 19 de janeiro.

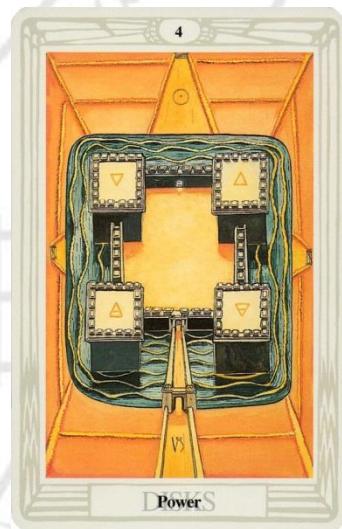
Horário de hierarquia: Das 15 horas até as 21 e daí até o amanhecer.

Planeta: Lua.

Metal: Prata.

Selo:

Carta do Tarot: 4 de discos



67) Amduscias

Descrição: O 67º espírito é Amduscias, Amdusias, ou Amdukias. É um duque Grande e forte, aparecendo no início como um Unicórnio, mas ao pedido do Magista ele muda na forma humana, soando trombetas, e toda a maneira dos instrumentos musicais logo começam a ser ouvidos. Também pode inclinar e curvar arvore de acordo com o desejo do Magista. Fornecem ótimos familiares e governa 29 legiões.

Decanato: 1º - 10º Aquário (noite).

Regência: 20 – 29 de janeiro.

Horário de hierarquia: Livremente chamados do amanhecer até ao anoitecer.

Planeta: Vênus.

Metal: Cobre.

Selo:

Carta do Tarot: 5 de espadas.



68) Belial

Descrição: O 68º espírito é BELIAL. É um rei poderoso e foi criado em seguida após LUCIFER. Ele aparece na forma de dois anjos formosos que se sentam em uma Carruagem do fogo. Ele fala com uma voz graciosa, e logo declara que caiu indignamente, e que ocupava o posto que pertencia a Michael, e outros anjos do Éden. 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 Magista lhe oferecer algum sacrifício ou similar. Mas então ele tentará ludibriá-lo, a menos que seja obrigado por alguma Potencia Divina.

Decanato: 10º - 20º de Aquário.

Regência: 30 de janeiro – 8 de fevereiro.

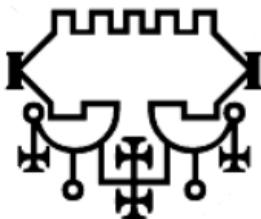
Horário de hierarquia: Das 9 horas até 12 horas e das 15 horas até o pôr-do-sol.

Planeta: Sol.

Metal: Ouro.

Selo:

Carta do Tarot: 6 de espadas.



69) Decarabia

Descrição: O 69º espírito é o Marques Decarabia. Ele aparece na forma de uma estrela em um Pentáculo no início; mas depois, ao comando do Magista, toma a feições humanas. Pode descobrir as virtudes dos pássaros e gemas preciosas e pode fazer as moscas se tornarem semelhante a pássaros, cantando e bebendo água como pássaros verdadeiros. Governa 30 legiões.

Decanato: 20º - 30º Aquário (noite).

Regência: 9 – 18 de fevereiro.

Horário de hierarquia: Das 15 horas até as 21 e daí até o amanhecer.

Planeta: Lua.

Metal: Prata.

Selo:

Carta do Tarot: 7 de espadas.



70) Seere

Descrição: O 70º espírito é Seere, Sear, ou Seir. É um príncipe poderoso sob a potência de AMAYMON, rei do leste. Ele aparece na forma de um homem bonito, 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 Magista deseje. Governa 26 legiões de espíritos.

Decanato: 1º - 10º Peixes (noite).

Regência: 19 – 28 de fevereiro.

Horário de hierarquia: Livremente chamados a qualquer hora do dia.

Planeta: Júpiter.

Metal: Estanho.

Selo:



Carta do Tarot: 8 de copas.



71) Dantalion

Descrição: O 71º espírito é Dantalion, ou Dantalian. É um duque grande e poderoso, aparecendo na forma de homem com fisionomias conhecidas, de vários homens e mulheres; ele traz um livro em sua mão direita. Sua tarefa é ensinar todas as artes e algumas ciências; e declarar alguns conselhos secretos; transmitir o conhecimento dos pensamentos de todos os homens e mulheres e também como mudá-los. Pode causar o amor, e mostra a Similitude de toda pessoa, revelando por meio de uma visão, ainda que esteja em qualquer parte do mundo. Ele governa 36 legiões.

Decanato: 10º - 20º Peixes (noite).

Regência: 1 – 10 de março.

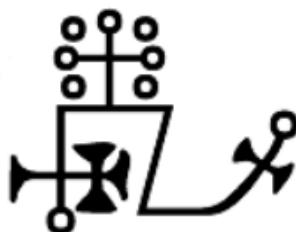
Horário de hierarquia: Livremente chamados do amanhecer até ao anoitecer.

Planeta: Vênus.

Metal: Cobre.

Selo:

Carta do Tarot: 9 de copas.



72) Andromalius

Descrição: O 72º espírito em ordem é nomeado Andromalius. É um Conde, grande e poderoso, aparecendo na forma de um homem que prende uma serpente grande em sua mão. Sua tarefa consiste trazer os ladrões de volta assim como o produto dos furtos que este executou; assim como descobrir todos os indivíduos violentos e os traidores e puni-los e descobrir os tesouros ocultos. Ele governa 36 legiões dos espíritos.

Decanato: 20º - 30 ° Peixes (noite).

Regência: 11 – 20 de março.

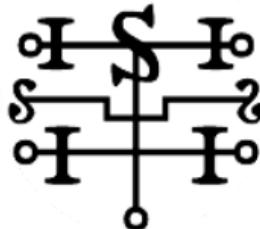
Horário de hierarquia: A qualquer hora do dia, em florestas ou quaisquer outros lugares aonde o homem não vá e nem exista ruído.

Planeta: Marte.

Metal: Ferro.

Selo:

Carta do Tarot: 10 de copas.



Capítulo 6

Força, forma e estratégia

Esse aspecto do sistema mágico pouco ou quase nada se tem falado na literatura ocultista moderna, poderemos observar esse método de atuação mágica mais em culturas primitivas ou mesmo medievais do que atualmente. Ainda que de forma indireta ou mesmo sem a percepção, muitas vezes, aplica-se esse procedimento de maneira natural ou mesmo inconsciente por praticantes mais avançados. Ao que me refiro aqui é literalmente a encarnação de uma força na matéria, em outras palavras, dar forma à força.

A magista Dion Fortune, em seu capítulo sobre as Sephiroths Netzchah e Hod explana claramente que a primeira tem uma ligação direta com a energia ou força, enquanto em Hod essa força ganha forma através da mente, logo, enquanto os sentimentos e emoções são o impulso, o pensamento é a forma.

Um exemplo que podemos ter disto seria o seguinte: a energia elétrica, sendo produzida numa usina, utiliza-se de meios (fios e cabos) para chegar até às residências. Por sua vez, a forma como ela (energia) irá se manifestar poderá ser por meio de um ventilador, uma lâmpada, ou mesmo um fogão. Temos então que a energia é una, mas as manifestações são múltiplas.

Outro exemplo é quando o magista/feiticeiro após criar uma efígie/fetiche/boneco do seu inimigo e carregá-lo com elementos pessoais na sua construção, ele carrega-se com a sua própria energia de violência/ódio e após amaldiçoar (energia verbal/emocional), ele espeta ou perfura o alvo com sua arma mágica. O que acontece aqui é que ele transfere a energia força para uma imagem forma causando assim a repercussão no indivíduo alvo por simpatia.

Do mesmo modo, os espíritos, inicialmente, costumam se manifestar de formas diversas, mas, no próprio grimoire é aconselhado ao magista que lhe sugira a forma de manifestação. Entende-se então que a força ali é natural, bruta e cega, e ela deverá habitar uma forma inteligível e

aceitável ao magista. Não descartando a possibilidade do magista deixar a vontade ao acaso do espírito escolher a melhor forma que lhe convém.

Mais um exemplo e sugestão a novos magistas seria o seguinte: é a minha vontade curar uma pessoa em especial, como devo proceder? Uma chave que o autor daria aos novos praticantes, ao invés de evocar o espírito para que cure diretamente a pessoa, pedir para que o espírito coloque a pessoa em contato com o melhor médico possível para o mais perfeito diagnóstico, ou seja, o que você estará fazendo estrategicamente é ordenar que a força (espírito) encarne, se manifeste numa forma adequada (médico).

Saber se utilizar de estratégia, pensamento lógico e ter uma análise crítica é fundamental para a apuração dos resultados e consequências de um trabalho goético. Saber que os espíritos possuem maneiras próprias de atuação não impede que o magista já lhe forneça o meio e a forma de se manifestar.

Capítulo 7

6 Trabalhos Goéticos

Trabalho para poder, riqueza, sucesso, dinheiro, prosperidade, saúde e justiça sob os auspícios do Sol e de Júpiter.

- **Espíritos mais indicados:**

Bune;
Seree;
Paimon;
Naberius;
Ronové;
Orobas;
Zagan;
Amdusias;
Haagenti.

- **Materiais:**

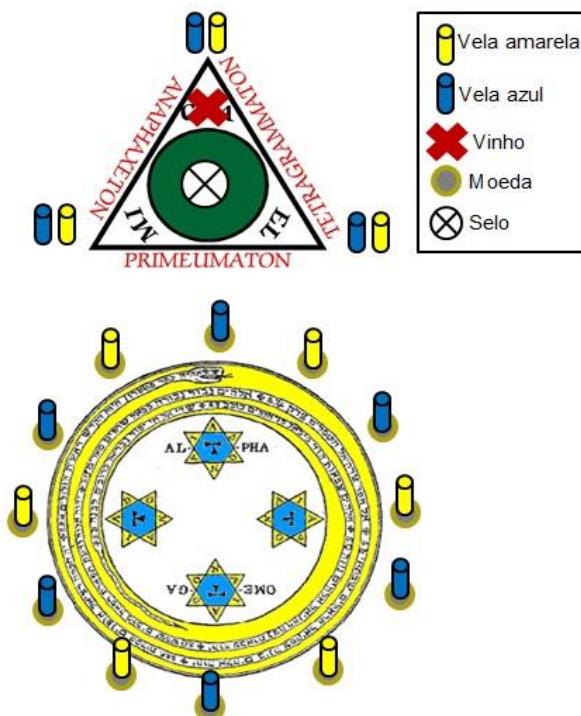
9 velas amarelas;
9 velas azuis;
1 litro de vinho;
12 moedas de 1 real;
Perfumes de canela e cedro.

- **Modo de fazer:**

Posição do triângulo: apontando o leste.

1. Distribua as 12 moedas ao redor do círculo;
2. Distribua 1 vela (12 no total, 6 azuis e 6 amarelas) em cima de cada moeda;
3. Coloque 1 vela azul e 1 amarela juntas em cada ponta do triângulo (6 no total);
4. Na ponta superior do triângulo, virada ao leste, coloque 1 taça de vinho;

Deve ficar dessa forma:



5. Acenda então o incenso de canela ou cedro e perfume o ambiente, caso esteja em local aberto, apenas posicione perto ao triângulo e ao círculo.
6. Vá ao centro do círculo e realize a operação como descrito na página 116.
7. Finalize o trabalho com os banimentos, recolha as moedas e doe para alguém.

Trabalho para oratória, negócios, clientes, divinação, escrever, velocidade, sob os auspícios de Mercúrio.

- **Espíritos mais indicados:**

Bathin;

Purson;

Ágares;

Ipos;

Valefor;

Raum;

- **Materiais:**

11 velas laranjas;

100 g de pó de café;

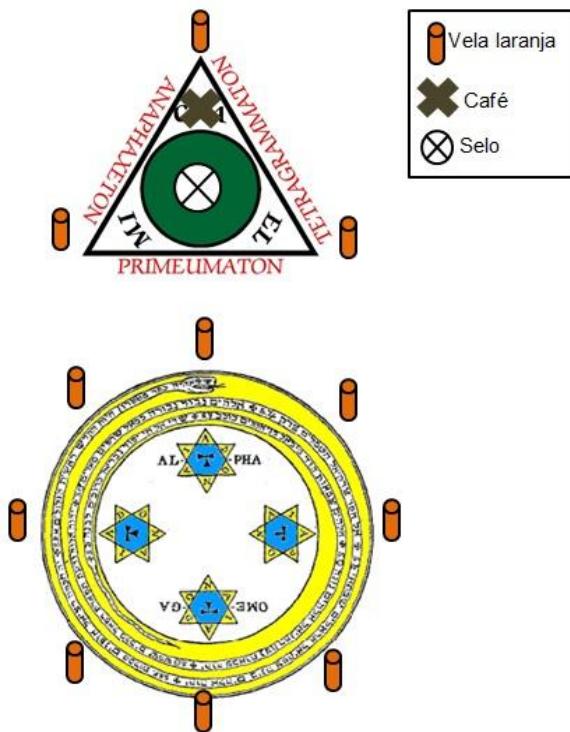
1 xícara de café;

Perfume de cravo.

- **Modo de fazer:**

Posição do triângulo: apontando a oeste.

1. Distribua 8 velas ao redor do círculo e 1 em cada ponta do triângulo;
2. Pegue o café e salpique por todo o ambiente do ritual;
3. Pegue a xícara de café e coloque na ponta superior do triângulo;
Deve ficar dessa forma:



4. Acenda o incenso de cravo e perfume o ambiente, caso esteja em local aberto, apenas posicione perto ao triângulo e ao círculo.
5. Vá ao centro do círculo e realize a operação como descrito na página 116.
6. Finalize o trabalho com os banimentos.

Trabalho para sexo (romântico), magnetismo, sedução, amor e amizades, sob os auspícios de Vênus.

- **Espíritos mais indicados:**

Gremory;

Sallos;

Furfur;

Uvall.

- **Materiais:**

6 velas verdes;

3 velas roxas;

3 botões de rosas vermelhas (para sexo) ou brancas (para amizades, reconciliação, amor romântico);

Perfume de sândalo vermelho ou rosa.

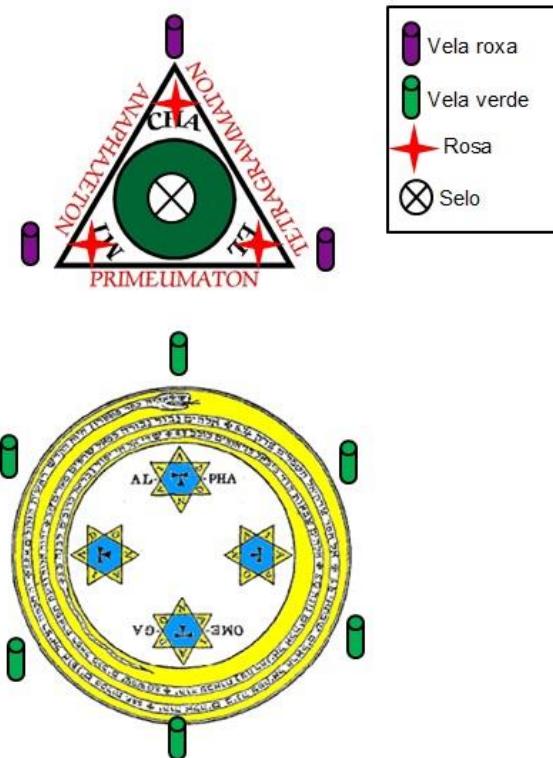
- **Modo de fazer:**

Posição do triângulo: apontando a leste.

1. Distribua as 6 velas verdes ao redor do círculo e a 1 vela roxa em cada ponta do triângulo (totalizando 3);

2. Distribua as rosas escolhidas de acordo com o desejo em cada ponta do triângulo;

Deve ficar dessa forma:



3. Acenda então o incenso de sândalo vermelho ou rosa e perfume o ambiente, caso esteja em local aberto, apenas posicione perto ao triângulo e ao círculo.
4. Vá ao centro do círculo e realize a operação como descrito na página 116.
5. Finalize o trabalho com os banimentos.

Trabalho para sexo (paixão), proteção, energia e força mágica, sob os auspícios de Marte.

- **Espíritos mais indicados:**

Andras;
Haures;
Aim;
Glasia-Labolas;
Marchosias.

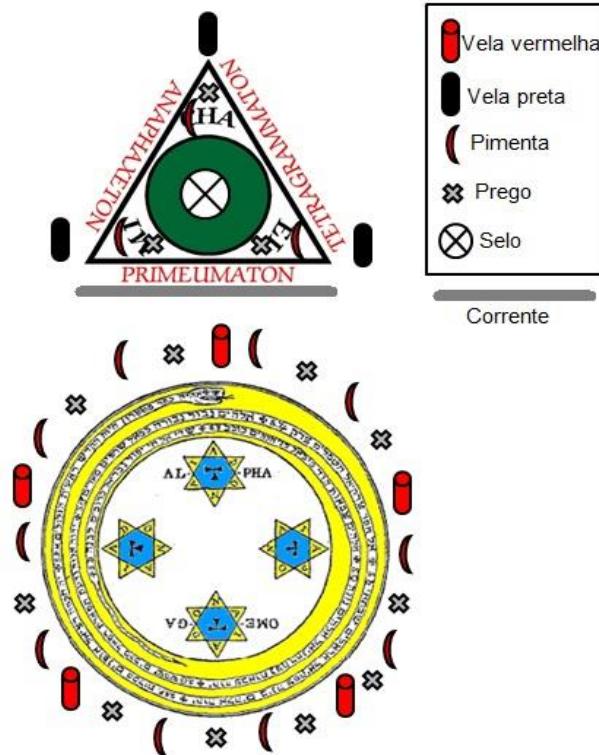
• **Materiais:**

5 velas vermelhas;
3 velas pretas;
13 pimentas malagueta ou dedo-de-moça;
13 pregos enferrujados;
Corrente de 13 anéis;
Perfume de arruda.

• **Modo de fazer:**

Posição do triângulo: apontando ao sul.

1. Distribua as 5 velas vermelhas ao redor do círculo e 1 vela preta em cada ponta do triângulo (totalizando 3);
2. Distribua 10 pimentas ao redor do círculo e 1 em cada ponta do triângulo (totalizando 3);
3. Distribua 10 pregos ao redor do círculo e 1 em cada ponta do triângulo (totalizando 3);
4. Coloque a corrente esticada na base externa do triângulo;
Deve ficar dessa forma:



5. Acenda então o incenso de arruda ou pimenta vermelha moída e perfume o ambiente, caso esteja em local aberto, apenas posicione perto ao triângulo e ao círculo.
4. Vá ao centro do círculo e realize a operação como descrito na página 116.
6. Finalize o trabalho com os banimentos.

Trabalho para divinação, sonhos, proteção, invisibilidade, ocultação e vampirismo, sob os auspícios de Saturno.

- **Espíritos mais indicados:**

Ágares;

Vassago;

Furcas;

Foras;

Focalor;

Alloces;

Camio;

Murmur.

• **Materiais:**

6 velas pretas;

3 velas brancas;

1 garrafa de rum;

Perfume de mirra.

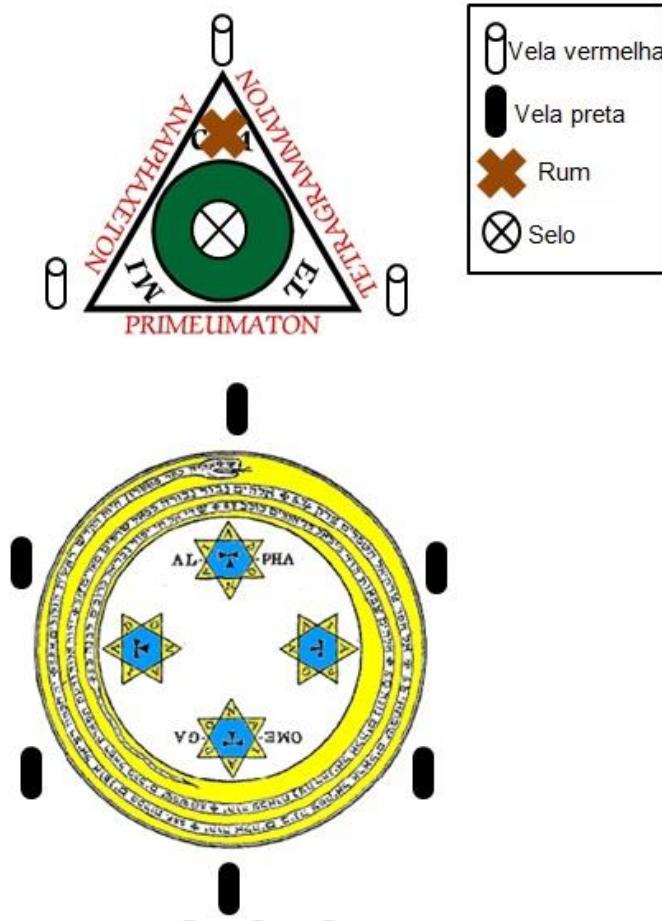
• **Modo de fazer:**

Posição do triângulo: apontado ao norte.

1. Distribua 6 velas pretas ao redor do círculo e 1 vela branca em cada ponta do triângulo (totalizando 3);

2. Coloque a garrafa de rum na ponta superior do triângulo;

Deve ficar dessa forma:



- 3) Acenda então o incenso de mirra e perfume o ambiente, caso esteja em local aberto, apenas posicione perto ao triângulo e ao círculo.
- 4) Vá ao centro do círculo e realize a operação como descrito na página 116.
- 5) Finalize o trabalho com os banimentos.

Trabalho para magnetismo, vampirismo, clarividencia, energia vital, animais noturnos e águas em geral, sob os auspícios da Lua.

• **Espíritos mais indicados:**

Vassago;

Dantalion;

Seere;

Ágares;

Zepar;

Marbas;

Ose;

Shax;

Murmur.

• **Materiais:**

9 velas brancas;

1 taça de água;

Perfume de lavanda.

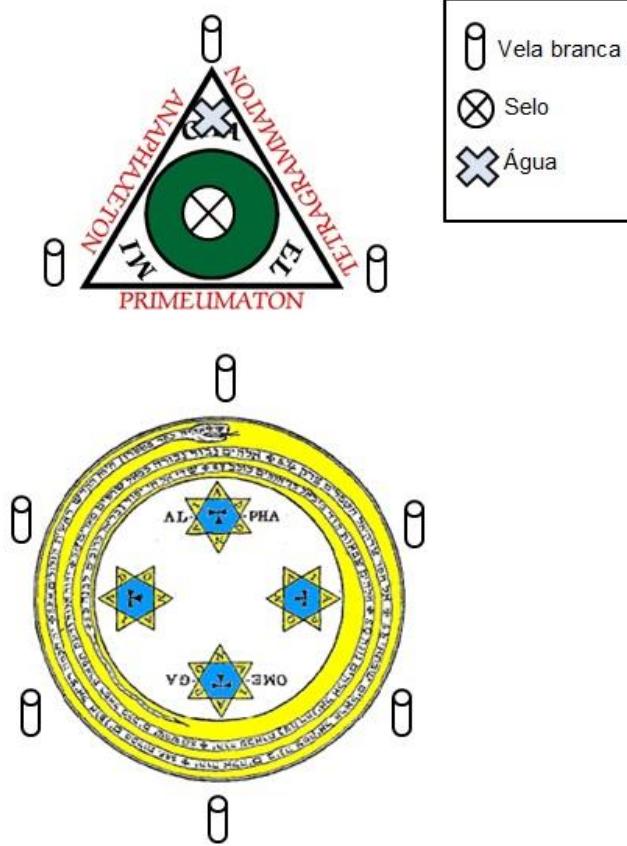
• **Modo de fazer:**

Posição do triângulo: apontando ao oeste.

1. Distribua 6 velas ao redor do círculo e 1 em cada ponta do triângulo, totalizando 3;

2. Coloque a taça de água na ponta superior do triângulo;

Deve ficar assim:



3. Acenda então o incenso de lavanda e perfume o ambiente, caso esteja em local aberto, apenas posicione perto ao triângulo e ao círculo.
4. Vá ao centro do círculo e realize a operação como descrito na página 116.
5. Finalize o trabalho com os banimentos.

Capítulo 8

Chaves e experiências do autor

Dentro desses mais de 17 anos entre estudos no campo da filosofia oculta, abrangendo a história da magia, cabala, sistemas divinatórios, métodos de escolas antigas do conhecimento mágico, e, pertencendo a algumas ordens de cunho esotérico, o autor teve sucesso e alguns fracassos que hoje lembra como grandes aprendizados que o fizeram amadurecer ainda mais dentro deste caminho.

A presente obra foi criada em cima destes pilares, com o intuito de ser uma fonte confiável de instrução sobre as primeiras dificuldades que um estudante se depara neste caminho. Perguntas como: “Quem pode praticar? Como praticar? Quando praticar? Por quê praticar? Onde praticar?”, ainda que sejam questões simples, são fundamentais a qualquer iniciante.

Como a maioria dos estudantes, meu primeiro contato com a goética foi através de um livro sobre Aleister Crowley, no qual citava seu envolvimento com a mesma, com o objetivo de ajudar/curar seu amigo Alan Bennet de asma, utilizando-se do espírito Marbas do sistema. A partir daí, me foi despertado o interesse na prática da evocação de espíritos.

Como sugerido por vários praticantes anteriores, o espírito que mais se adequou a um primeiro contato foi o espírito Orobás, cujo qual a descrição parecia demonstrar a possibilidade de ter uma forma de proteção contra outros espíritos do próprio sistema goético. No primeiro momento, eu vi como mais que necessário possuir um salva guardas para trabalhar com um sistema tão cheio de lendas e histórias mirabolantes de sucessos e fracassos.

Muito se falava sobre a goética por duas classes de pessoas, os que nada sabiam e por isso comentavam de forma delirante a respeito, e do outro lado os praticantes mais experientes que repetiam a cartilha de que tudo estava nas clavículas.

Na primeira evocação, não vi e nem ouvi nada, contando apenas com

sensações subjetivas de caráter emocional, tais como arrepios, sensação de estar sendo observado, ansiedade temerosa e uma forma de desconfiança se não estava apenas me autossugestionando com toda a parafernália e estrutura criada para ampliação dos sentidos e alteração de consciência proposto no ritual.

Acredito que hoje, o maior empecilho que pode haver para o iniciante é se guiar pelas vozes mentais que lhe sugerem que nada esteja acontecendo, pelo fato dele ainda não ter a percepção mais aguçada dos sentidos.

Dentro do panteão goético foram evocados inúmeros espíritos, cujos quais, em nada ou em sua maioria não correspondiam nem com a descrição do próprio grimoire ou com relatos de outros praticantes. Passados anos, eu compreendi o caráter de arte em sua proposta de subjetividade, ou seja, estava trabalhando dentro da esfera psíquica própria na qual a forma de manifestação através de arrepios, batimentos acelerados, vultos e etc, correspondiam a uma sensação particular, enquanto que as manifestações “visíveis” na tela mental, pareciam tomar formas aleatórias à própria vontade. Explicando melhor, espíritos que eram descritos como forma feminina se apresentaram em alguns casos como homem, outras vezes, espíritos ditos serem agressivos e até violentos, mostraram-se dóceis e mais dispostos a acordos (aceitação do pedido).

Daí então, com a experiência do tempo, foi compreendido que definir como será sua evocação, no sentido de como ela se dará pode ser inútil e a prática mostrará e te fará mestre desse conceito.

Nem sempre todos os protocolos sugeridos foram por mim seguidos à risca, e eu acredito que essa liberdade de entendimento e compreensão do sistema é natural e proveitosa, como por exemplo o uso de condensadores fluídicos, cujos quais não são citados ou sugeridos no grimoire e, no entanto, foram extremamente eficazes.

Alguns benefícios que tive, direto da goética, foram: ascensão meteórica dentro de uma carreira de atleta; acesso à mídia de grandes massas (record, sbt, globo, jornais locais); já como empresário e proprietário de negócio, tive um aumento de cerca de 150% em números de clientes em um prazo de 3 meses com o uso do espírito Paimon, e ainda, um reconhecimento dentro da área; desenvolvimento das faculdades de aprendizagem e acesso a material pouco ou quase nada divulgado em outras línguas, tais como a alemã.

Sendo membro de diversas ordens, obtive também contato com outros irmãos que puderam me auxiliar na teoria e algumas vezes na prática do ocultismo.

Se eu tivesse que fazer uma lista dos espíritos mais “dóceis” e amistosos, diria que Orobas, Sitri, Seere, Vassago, Salos e Bune estariam entre os primeiros, enquanto que Asmodeus, Bael, Paimon e Furcas parecem ser os mais austeros (firmes). Zepar, Dantalion, Gusion, Marbas e Zagan são mais indiferentes quanto ao magista. Já espíritos como Andras, Aures, Beleth e Glasia-Labolas têm o temperamento quase exclusivamente marcial e a firmeza de propósito requerida para o magista torna-se essencial e uma âncora em não ter maiores complicações.

Após anos de prática séria com diários registrando todo o trabalho, algumas percepções e aprendizagens se tornaram claras, tais como:

- 1.** O rito em si é apenas o casamento de um propósito já iniciado, ainda que mentalmente, de forma anterior. Exemplo: antes do casamento existe a paquera, o conhecer e depois se relacionar de forma mais profunda (casamento/rito).
- 2.** Um sistema divinatório adequado norteia o magista, sendo uma bússola de segurança para o antes, durante e depois do trabalho.
- 3.** Registrar todo o pensamento, emoções e ações que se relacionaram ao trabalho dará ao magista um livro fiel da “contabilidade” do que ocorreu na operação, possibilitando assim uma análise mais fria e acurada pelo magista ou mesmo de um praticante mais experiente para ver onde pode ter acontecido qualquer falha.
- 4.** O desenvolvimento de faculdades psíquicas pode e normalmente ajuda muito o magista, no entanto, sua suscetibilidade também estará mais exposta.
- 5.** Ritos de banimentos, limpeza através de banhos de ervas e purificações prévias e posteriori são essenciais, devido ao influxo energético movimentado pelo mago.
- 6.** Conhecimentos de outras matérias do ocultismo também são ferramentas que ajudarão em muito magistas iniciantes e até avançados, tal como a cabala.
- 7)** Determinar um tempo para a execução do pedido é tão importante quanto saber o destino para onde se quer ir em uma viagem.

8. Ampliação de pedidos e mudanças durante o rito podem ser sinais e normalmente são, de influência do espírito na sua esfera psíquica.
9. Não se mata a fome lendo o cardápio, não se aprende evocar apenas lendo, lendo e lendo, ou seja, teoria e prática.
10. Treine como um atleta sua vontade, concentração e imaginação. Essas qualidades são a trindade de todo trabalho mágico.

93 = 418 = 666

Capítulo 9

Os 5 primeiros pilares a serem compreendidos pelo mago goético

Quem pode evocar?

Qualquer estudante do oculto que sinta a necessidade ou mesmo a curiosidade de conhecer ainda mais a si mesmo e ampliar seu nível de consciência, desde que possua uma bagagem minimamente teórica dos fundamentos da magia ceremonial (oração, banimento, invocação, purificações e consagração).

Quando evocar?

Eu sugiro que se evoque um espírito quando os meios possíveis ao seu alcance tiverem sido esgotados, ou seja, não evoque um espírito dessa magnitude para lhe “trazer café na cama” se você pode levantar por si só. Deixo aqui ao bom senso do praticante.

Por quê evocar?

Porque esses espíritos possuem um conhecimento e um leque muito maior de possibilidades de execução do que sua esfera mental/racional parece compreender, tendo assim um poder milhares de vezes maior em capacidade de ação, seja para conhecimento, poder ou mesmo alguma capacidade em que se tenha uma deficiência própria.

Onde evocar?

Cada espírito tem afinidade com determinados ambientes, tais como espíritos mercuriais regendo a mente parecem afinar-se por exemplo com uma biblioteca. Já espíritos que regem a morte ou mesmo o fim de uma situação teriam mais sintonia com cemitérios e lugares ermos. No

entanto, ao magista cabe montar um templo, podendo ser apenas um quarto preparado adequadamente para um rito goético.

Como evocar?

1. Escolher o espírito;
2. Preparar o templo ou local;
3. Banho de purificação prévia;
4. Colocar o selo do espírito no triângulo e acender as velas;
5. Entrar no círculo, acender as velas;
6. Oração pedindo que uma força superior, SAG, anjo da guarda ou mesmo Adonai lhe proteja nessa empreitada;
7. Rituais de banimento (Ritual menor do Pentagrama, Ritual menor de Invocação do Pentagrama, Ritual de banimento do Hexagrama, contidos no Liber O);
8. Recitar o não nascido;
9. Primeira conjuração, segunda e se caso for necessário a terceira;
10. Fazer o pedido;
11. Agradecimento;
12. Licença para partir.

• Ritual menor do Pentagrama:

Tocando a testa, diga Ateh (A Ti),

Tocando o peito, diga Malkuth (O Reino),

Tocando o ombro direito, diga ve-Geburah (e o Poder),

Tocando o ombro esquerdo, diga ve-Gedulah (e a Glória),

Juntando as mãos no peito diga le-Olahm, Amen (para as Eras Amén).

Virando para o Leste, faça um pentagrama (o da Terra) com arma apropriada (geralmente a Baqueta). Diga (vibrando) I H V H H.

Virando para o Sul, faça o mesmo, porém diga A D N I.
Virando para o Oeste, faça o mesmo, porém diga A H I H.
Virando para o Norte, faça o mesmo, porém diga AGLA.
Pronuncia: Ye-ho-wau, Adonai, Eheieh, Agla.
Estendendo os braços em forma de cruz, diga:
A minha frente Raphael;
Atrás de mim Gabriel;
A minha direita, Michael.
A minha esquerda, Auriel;
Pois ao meu redor flamejam os Pentagramas,
E na Coluna do Meio a Estrela de seis raios.
Repetir (i) a (v), a “Cruz Cabalística”.



Capítulo

10 Perguntas mais frequentes

1) Eu não vejo e não ouço nada, posso evocar?

Com certeza, desde que você saiba que o fato de não ver e não ouvir não significa não estar acontecendo nada. Tendo uma base teórica firme, pode-se dar esse primeiro passo.

2) Existe algum perigo real na evocação?

Praticantes em todos os níveis mais avançados afirmam que sim, eu tenho comprovado que eles não mentiram. Perigos desde eventos desencadeados de maneira simples e sutil que acabam por se tornar um emaranhado de problemas maiores nos quais o magista parece estar tentando sair de areia movediça. Problemas como perda da energia vital (vitalidade) através de vampirismo sofrido por um banimento mal feito ou mesmo sensações/crises de pânico já foram vistas pelo autor sendo desencadeadas em praticantes superficiais.

A ideia passada por muitos de um demônio sair do triângulo e matar o magista nunca foi conhecida até o momento pelo presente autor, mas ainda assim ele acredita haverem piores resultados que esse à uma evocação mal feita, tal como insanidade permanente.

3) Dias e horas são obrigatórios?

Eu já fiz, dentro do que determina o grimoire e deu muito certo, em outros momentos, em que a necessidade se fez presente, uma operação foi feita e os resultados foram satisfatórios. Já, também em alguns casos, mesmo cumprindo dias e horas apropriados, parecia haver um fator desconhecido pelo autor que impedia uma manifestação ou mesmo comunicação efetiva com o espírito.

4) Quanto ao material, tem que ser tudo exatamente perfeito?

Não necessariamente. No entanto, fugir demais da base do sistema fará com que você inicie uma viagem em mar aberto e dispense uma bússola ou mesmo uma âncora. Se eu pudesse fazer uma sugestão, eu diria para se ater o máximo possível ao que é pedido.

5) Quanto tempo devo determinar para o espírito realizar o pedido?

De acordo com a magnitude do trabalho, algumas coisas levarão menos tempo, outras mais. Umas envolverão mais pessoas, outras menos.

6) Qual o espírito mais perigoso?

Como dito previamente, os espíritos parecem ter uma relação com simpatia e antipatia pela energia daquele que o evoca, por vezes, espíritos chamados de violentos mostram-se dóceis, enquanto que espíritos supostamente amigáveis se quer se manifestam. De qualquer maneira, cuidado com Andras, Glasia e Haures sempre. Os reis também não deveriam ser objetivo primário de iniciantes.

7) Quanto tempo eu preciso estudar para a minha primeira evocação?

Eu não sugiro um tempo determinado, e sim um modo determinado de estudo. Traduzindo, não adiantará estar há 2 anos lendo esporadicamente e tentando entender apenas em rede social o grimoire, mas, antes disso, uma dedicação de ao menos 1 hora diária de estudos e anotações poderão fazer num curto período um estudante competente nos procedimentos da evocação. No mínimo o período de 3 meses para firmar a forma de execução e entendimento de cada parte da ritualística.

8) Se evoco e não parece estar se resolvendo o pedido, devo evocar novamente?

Nesse caso, sugiro a utilização de algum sistema divinatório antes mesmo da primeira evocação, logo, antes também de uma segunda para ver o que o espírito lhe diz.

9) Pode acontecer de um espírito vir até mim sem tê-lo evocado?

A teoria diz que não, a experiência diz que sim, como em casos de pessoas que ao terem contato com o sistema, em seguida sonham com nomes de entidades do grimoire ou são muito sensíveis ao contato com o sistema.

10) Ritual goético em grupo pode ser feito?

Sim, pode, desde que haja uma sintonia grande, caso contrário poderá haver um problema da mesma proporção. Eu sugiro que se evoque inicialmente sozinho.

11) Ritual goético sexual é proveitoso?

Desde que você já tenha deixado de engatinhar e consiga andar sem tropeços, por quê não correr?!

12) A ocorrência de fenômenos relacionados com o trabalho é um bom sinal?

Situações nas quais pessoas passam a ter pesadelos frequentes, lâmpadas ou eletrodomésticos queimados, visão de vultos e outros fenômenos não deveriam nem de longe ser vistos como positivos e sim como um desfoque do objetivo do trabalho, ou seja, do resultado inicial almejado.

13) Posso alterar os nomes divinos no círculo, triângulo ou artefatos menores?

Pode, desde que esteja em comunhão com suas crenças espirituais, no entanto, o que deve ser lembrado é que o sistema salomônico tem um caráter cabalístico hebreu, ou seja, qualquer alteração no sistema deverá ser acompanhada de bases firmes de conhecimentos, tanto na teoria quanto na prática do magista.

14) Quanto ao material dos selos, é obrigatório que sejam feitos de metal?

Realmente o grimoire pede para que sejam feitos no metal, entretanto, nós sabemos o quanto complexo é forjar ou mesmo o custo de um selo feito apenas em ouro (como é o caso dos reis), logo, alguns magistas se utilizam de papéis cartões ou mesmo cartolina nas cores relacionadas ao espírito em questão, (no exemplo dado, seria amarelo para os reis). Pela experiência tanto de outros magistas quanto a minha os resultados foram positivos.

15) Preciso participar de alguma Ordem ou grupo esotérico pra fazer goética?

Goética é um sistema evocatório, é exatamente isso, um sistema. Você não precisa ser católico para andar de carro, você precisa apenas saber dirigir. Goética é uma ferramenta que pode ser utilizada pelo magista se ele necessitar.

16) Qual a melhor forma de se praticar goética, salomonica ou luciferiana?

Depende, se você tiver os conceitos de que está lidando com forças da natureza ou mesmo forças desequilibradas do seu subconsciente, eu lhe sugiro a salomônica. Não por ser a melhor, mas pelos seus conceitos pré-disporem a estar “protegido” de um possível problema, caso ocorra. Já se você se adapta a um pensamento mais “aberto” e contrário a ideia proposta no grimoire de ter que submeter os espíritos, então talvez sua afinidade seja com o método luciferiano.

Se eu tenho que sugerir a um afilhado nesse caminho, eu sempre lhe digo para conhecer o sistema e pratica-lo através da salomônica, mas essa é a minha forma de entender como o melhor para mim.

Entretanto, o termômetro de muitos é: Sucesso! Teve sucesso? Então o melhor método pra você é esse!

17) Quais espíritos são melhores pra começar?

Eu indicaria: Orobás, Seere, Vassago e Bune.

18) Ter sonhos com entidades desse tipo é normal?

Se o seu subconsciente estiver abarrotado dessas informações, além de normal é previsível que você sonhe. Se você tem pouco ou quase nenhum contato com goética, aí sim você poderia utilizar de algum sistema divinatório para saber se algo está acontecendo. Sugiro nesse caso o tarot e a geomancia.

19) Eu posso alterar as conjurações e fazer do meu jeito?

Sim, pode. Lembrando que a palavra “conjurar” quer dizer “chamar”, “trazer”, logo, criar sua conjuração pessoal poderá ter um apelo emocional ainda maior para o trabalho.

20) Preparações prévias ao rito são necessárias?

A experiência mostra que realizar o rito após banhos de purificação, sejam eles com água e sal ou com ervas, tendem a tornar o magista mais sensível ao contato, assim ajudando-o na comunicação.

Fazer uma alimentação leve ou praticar o rito em jejum parece ser o mais adequado, no entanto, a prática será o melhor mestre.

21) Quando eu devo queimar o selo?

Aí está uma questão extremamente pessoal. Eu mesmo, quando enfrentei relutância por parte de qualquer espírito, preferi encerrar a operação e fazer em outro momento a queima do selo. No entanto, alguns magistas preferem ameaçar o espírito para que se manifeste mesmo sob coação. Nesse caso voltamos à perspectiva individual de cada praticante.

22) Algumas descrições são literais enquanto outras parecem ser simbólicas, é isso mesmo?

Sem dúvida alguma. A perspectiva de mundo do magista que escreveu o grimoire era, sem sombra de dúvidas, povoada de superstições e medos decorrentes da época, então, para melhor compreender, um exercício de interpretação é necessário, como por exemplo ao dizer que o espírito Amdusias pode dobrar árvores de acordo com a vontade do magista, nesse caso, poderíamos conjecturar que o espírito pode dobrar

pessoas de vontade/personalidade forte ou ainda “dura como pau”. A partir daí, fica a critério do estudante perguntar ao próprio espírito, ou mesmo interpretar dentro de uma gama de simbolismos possíveis.

23) 3 dicas para um bom evocador.

Coragem, conhecimento e ousadia.

24) O uso de oferendas, ainda que não seja muito citado no grimoire, pode ser utilizado?

Sim, pode ser utilizado. Na realidade, é sugerido que se faça uma oferenda a certos espíritos. Particularmente, eu acredito que a energia relacionada com oferendas serve para aumentar o poder de manifestação, como se os espíritos tanto recebessem quanto utilizassem essa energia durante o rito.

25) Os espíritos sempre se manifestam para todas as pessoas na mesma forma humana?

Não. Pode ocorrer de os espíritos se apresentarem no rito de uma forma, em sonho de outra forma e ainda, para outras pessoas, de outras formas diferentes.

26) O que você acha sobre pacto com algumas entidades?

Dentro da tradição Salomônica, o uso de pacto não é indicado, nem sequer sugerido na chave menor, entretanto, alguns magistas numa visão mais moderna alegam terem feito sem prejuízo para si. Eu me coloco na ideia da base do sistema, que é a de colocar os espíritos para trabalharem para o mago que está submetido a uma força superior (Deus, Sag, Selfie) e devido a isso tem a autoridade de comandá-los, e não intercambiar pedidos ou trocas de favores.

27) O que é gnose e quais tipos você sugere para o trabalho magico?

Gnose nada mais é do que um estado alterado de consciência, essa, por sua vez, nada pode ou ainda não consegue acessar aquele reservatório

mágico dentro do mago, logo, um estado alterado de consciência é requerido, e aí está um ponto cujo qual inúmeros magistas iniciantes falham em obter resultados.

Algumas práticas para se alterar a consciência ou ainda para entrar em gnose que eu aconselharia sem perigo para o magista seriam: meditação, em especial o estado alfa de consciência; sexo (masturação) e excitação por música ou sons primitivos de guerra (tambores).



Capítulo 11

Conclusão

Se o leitor chegou até aqui, já deve ter percebido que algumas vezes, alguns itens e procedimentos não foram citados, tais como a arca de bronze ou o ato de purificar e consagrar os instrumentos.

O autor entendeu que por estes pontos serem citados no próprio grimoire, o mesmo deverá ser estudado paralelamente à esta obra, deixando ao cargo do praticante a utilização de todos os utensílios desde sua confecção até a sua consagração. No entanto, algumas sugestões serão dadas nos anexos a seguir, tais como rituais de invocação e banimento do pentagrama/hexagrama, assim como a interpretação iniciática da Mágicka Cerimonial, na qual Crowley, nesse período, entendia a existência dos espíritos como poderes subconscientes que pudessem ser estimulados com o uso de uma cerimônia mágica, sendo seus selos, chaves/estímulos que ancoravam poderes do próprio cérebro humano.

Poderá se notar também que na literatura recomendada, o autor como previamente disse, entende a goética como uma ferramenta, e logo, junto a ela, outros conhecimentos ou bases são necessários, por isso as sugestões de leituras complementares é mais do que necessária.

Ainda, o autor comprehende que muitas questões poderão ter deixado algumas lacunas, as quais a explicação oral ou mesmo mais específica por parte do leitor poderão ser respondida, tais como: tipos de material, sincronicidades/coincidências ocorridas antes e depois do ritual e questões dessa natureza.

Como conselho final, o objetivo dessa obra é tornar o buscador iniciante mais confiante para a prática, deixando claro que o feito ainda é melhor que perfeito, mesmo que não possa ser de qualquer jeito.

“A prática sempre foi e sempre será o melhor mestre” – Magog.

Bibliografia e leituras complementares

ABRAHÃO, J. R. *Curso de Magia.*

AGRIPPA, Cornélius. *Os 3 Livros de Filosofia Oculta.*

BARRET, Franz. *Magus.*

CROWLEY, Aleister. *Liber 777.*

CROWLEY, Aleister. *Magick.*

DUQUETTE, Lon Milo. *A Goética Ilustrada de Aleister Crowley.*

FORTUNE, Dion. *Autodefesa Psíquica da Mente.*

FORTUNE, Dion. *Cabala Mística.*

JÚNIOR, Helvécio de R. U. *Manual Mágico de Kabbala Prática.*

MONTEIRO, Adriano C. *Sistemagia.*

REGARDIE, Israel. *Magia Hermética.*

SALOMÃO. *As Clavículas de Salomão.*