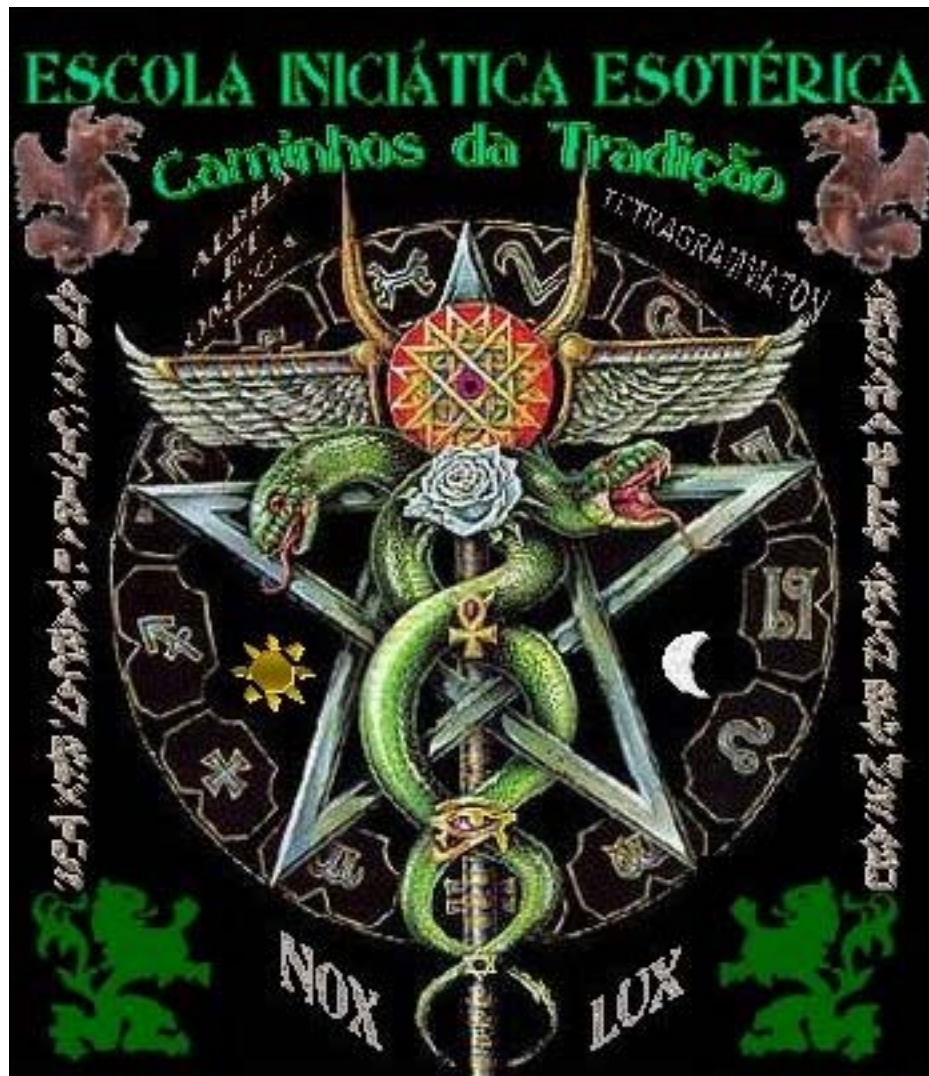


Curso Intermediário de Magia



©Todos os direitos reservados para Society O.T.O Brasil

Módulo 25

Os 72 Espíritos da Goétia

Os espíritos Goéticos são entidades muitíssimo primitivas, e que foram adoradas durante os primórdios da humanidade. São os antigos deuses que se passaram a ser chamados demônios após a influência cristã. Coincidentemente 72 pode ser o resultado da soma 66+6.

Eles são os 72 reis e príncipes poderosos que, conforme conta o mito, o rei Salomão aprisionou em uma arca do bronze junto com suas respectivas legiões. Dentre eles BELIAL, BILETH, ASMODAY e GAAP eram os principais. Não se sabe o porque Salomão tomou esta atitude uma vez que nunca declarou as razões de agir assim.

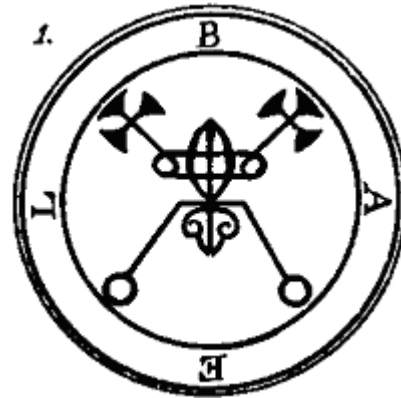
Tendo-os aprisionado selou a sua Arca, que através da potencia divina foi encerrada numa gruta ou poço na antiga Babilônia. Passado algum tempo alguns babilônicos desavisados encontraram a Arca e quiseram abri-la, imaginando que esta estivesse repleta de tesouros. Quando conseguiram os espíritos principais imediatamente fugiram com suas respectivas legiões, exceto BELIAL, que entrou em uma imagem e proferiu oráculos, sendo a partir de então adorado com ritos e sacrifícios sangrentos, como uma divindade. Estes quatro grandes reis são geralmente chamados de Oriens, ou Uriens, Paymon ou Paymonia, Ariton ou Eryn e Amaymon ou Amaimon. Pelos rabinos são conhecidos sob os nomes de: Samael, Azazel, Azael, e Mahazael

*Abaixo citamos os 72 espíritos da Goetia, com seus respectivos selos. Todos os selos de cada espírito devem ser confeccionados antes da evocação, seja da forma que preferir, pode ser, inclusive, simplesmente desenhado em papel sulfite.

1 - Bael



Bael



Selo de Bael

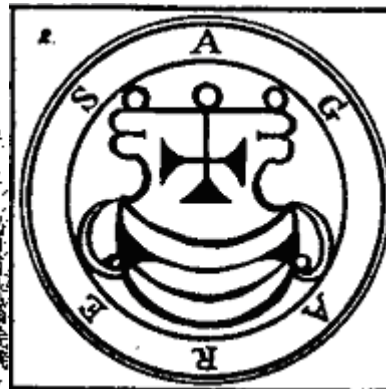
O primeiro é o rei que governa no leste, senhor da tempestade e da fecundidade, chamado Bael, ou Baal. Seu nome vem da palavra ba'l e significa “dono”, “senhor”. Este espírito fala atropeladamente e guarda o poder de torná-lo invisível. Ele reina sobre 66 legiões de espíritos infernais e manifesta-se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

Seu selo deve ser costurado como um Lamén antes de chamá-lo a manifestação, caso contrário ele não obedecerá.

2 - Agares



Agares

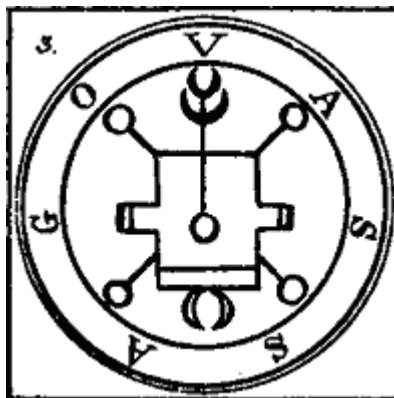


Selo de Agares

O segundo espírito é um duque chamado Agreas, Agaros, ou Agares. Está sob a potência do leste e aparece na forma de um homem velho, montando em cima de um crocodilo e carregando um pássaro em cima de seu punho, no entanto revela-se suave na aparência. Ele tem o poder de percorrer rapidamente grandes distancias e retornar quando requisitado. Ensina todas as línguas ou dialetos presentemente. Ele também destrói dignidades temporais e espirituais, e causa tremores sísmicos. Pertencia à ordem das Virtudes e comanda 31 legiões de espíritos.

Seu selo deve ser gravado como um lamen antes de invocá-lo.

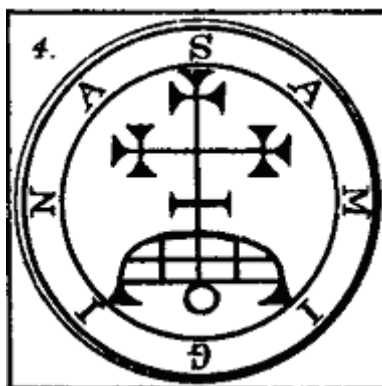
3 - Vassago



Selo de Vassago

Vassago é um príncipe poderoso, sendo da mesma natureza que Agares. Tem uma boa natureza e sua função é declarar coisas passadas e futuras e descobrir todas as coisas escondidas ou perdidas. Comanda 26 legiões de espíritos.

4 - Samigina



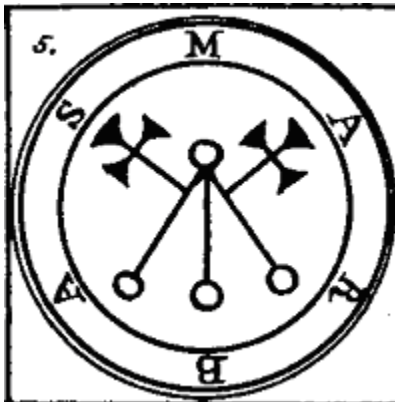
Selo de Samigina

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.

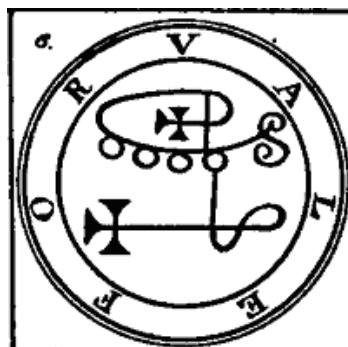
5 - Marbas

Marbas, ou Barbas. É um grande Presidente, que se manifesta primeiramente sob a forma de um grande leão, mas a pedido do mestre, ele toma forma humana. Ele responde corretamente todas as perguntas sobre coisas escondidas ou secretas. Ele cura e causa doenças. Por outro lado, concede grande sabedoria e conhecimento em Artes Mecânicas; e pode mudar a forma dos homens. Governa 36 legiões dos espíritos. E seu selo é este, que deve ser preparado como foi dito acima.



6 - Valefor

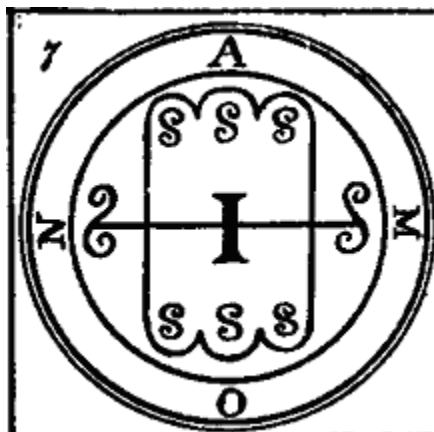
Valefor, Valefar, ou Malephar. É um duque poderoso, e aparece na forma de um leão com cabeça de burro, gritando. É um espírito familiar bom, mas eventualmente rouba. Ele governa 10 legiões de espíritos. Seu selo é este, que deve ser preparado, sendo o espírito familiar ou não.



7- Amon



Amon



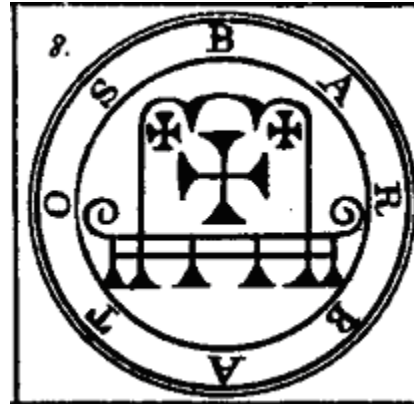
Selo de Amon

É um Marques de grande potência. Tem forma de um lobo com a cauda de uma serpente, soltando fogo pela boca; mas toma forma de um homem com traços caninos e cabeça de um corvo, a pedido do magista; e também como um homem com uma cabeça de corvo ou coruja. Entre suas funções está mostrar todas as coisas passadas e futuras, reconciliar amizade. Ele governa 40 legiões de espíritos.

Barbatos



Barbatos



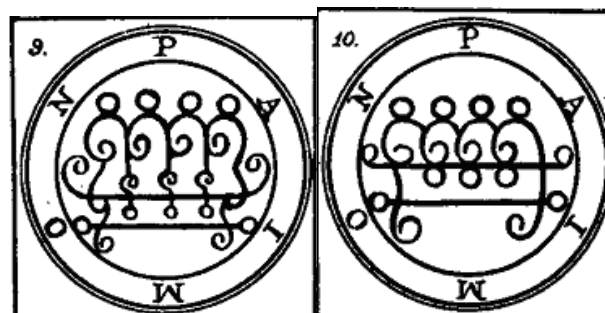
Selo de Barbatos

É um grande duque; aparece quando o sol está em Sagitário, com quatro reis nobres e as suas companhias de tropas. Ele da compreensão da língua do canto dos pássaros, e das vozes de outras criaturas, tais como o ladrar dos cães. Ele quebra encantamentos que os magistas arrogam sobre tesouros escondidos. É da ordem das Virtudes, onde misteriosamente ele ainda permanece; conhece todas as coisas passadas, e por vir, e concede amizades poderosas. Ele comanda 30 legiões de espíritos.

Paimon



Paimon



Selos de Paimon

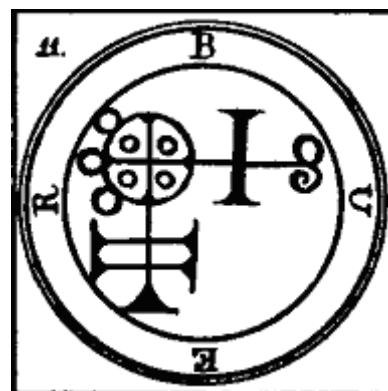
O nono espírito nesta ordem é Paimon, um grande Rei, muito obediente a LUCIFER. Ele aparece na forma de um homem sentado em cima de um dromedário com uma gloriosa coroa sobre a sua cabeça. É precedido por um séqüito de espíritos, como homens com trombetas e címbalos, e toda sorte de instrumentos musicais. Ele possui uma poderosa voz, e fala jorrando palavras em tal numero que o mágico não pode compreender a menos que o puder compelir a obedecer.

Este espírito pode ensinar todas as artes e ciências, além de coisas secretas. Descobre qualquer coisa que esteja sobre a terra ou sob as águas; 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.

10 - Buer



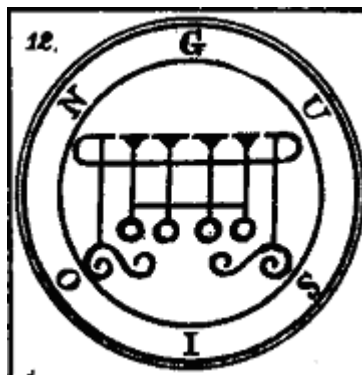
Buer



Selo de Buer

Buer é 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.

11 - Gusion

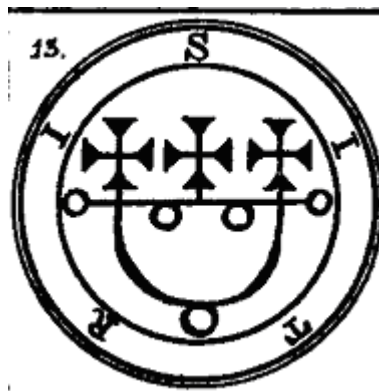


Selo de Gusion

Gusion é um grande e forte duque, conhecido por Gusion, Gusoin, ou Gusayn. Aparece como um Xenophilus [Cyaenophallus. Mostra todas as coisas, passadas, presentes, e futuras, 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.

Aleister Crowley em seu livro *Illustrated Goetia* nos dá uma definição de Xenophilus como "uma estranha e triste criatura". Outra possível referência à "Cyaenophallus" pode ser "cynocephalus" – a criatura alada que ilustra a carta Roda da Fortuna do Tarot e que talvez remeta à sabedoria de maneira similar a Thoth.

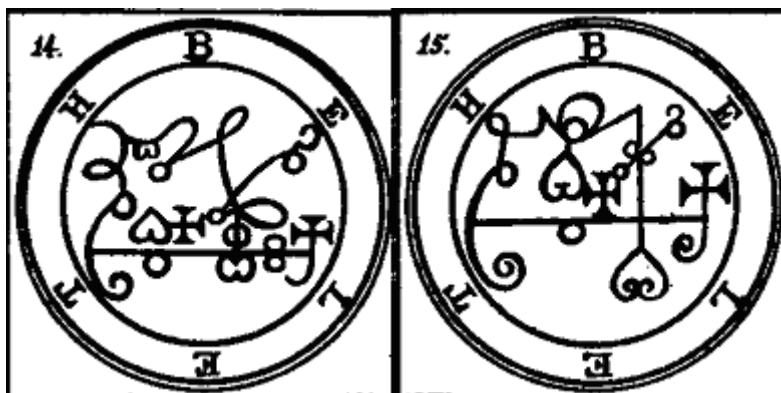
12 - Sitri



Selo de Sitri

Sitri ou Bitru é um príncipe e manifesta-se no início com asas de Grifo e cabeça de leopardo, mas após o comando do mestre e do Exorcismo ele toma forma humana, até mesmo agradável. Ele inflama homens e mulheres em amor; e os obriga a mostrarem-se despidos se assim for desejado. Ele comanda 60 legiões de espíritos.

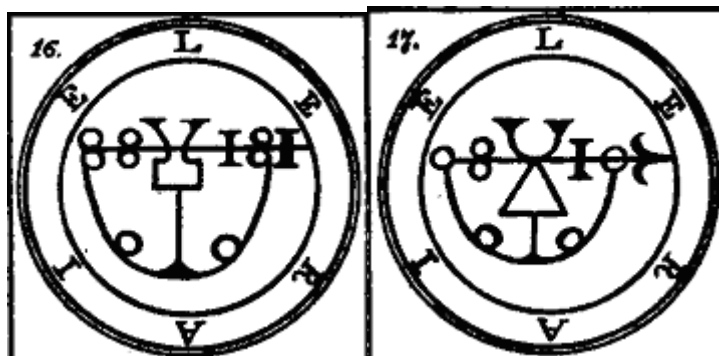
13 - Beleth



Selos de Beleth

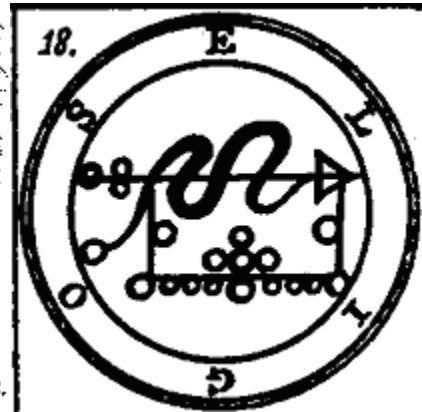
Beleth, Bileth, Bilet, ou Byleth. É um rei poderoso e terrível. Ele parece um cavalo pálido cercado de trombetas e outros tipos dos instrumentos musicais. Tem no principio uma aparência furiosa; para muda-lo deve-se tomar de um bastão de avelã em sua mão, golpeando para os quartos sul e leste, traçando 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 obriga-lo a vir, através do que é dito no Exorcismo. Contudo deve recebê-lo gentilmente porque é um grande rei, e homenageá-lo, como se faz diante dos os reis e dos príncipes. E com um anel de prata no dedo médio da mão esquerda mantida de encontro ao seu rosto, como eles fazem diante de AMAYMON. Beleth causa todo tipo de amor que pode haver entre homens e mulheres. É da ordem das potências, e governa 85 legiões de espíritos.

14 - Leraie

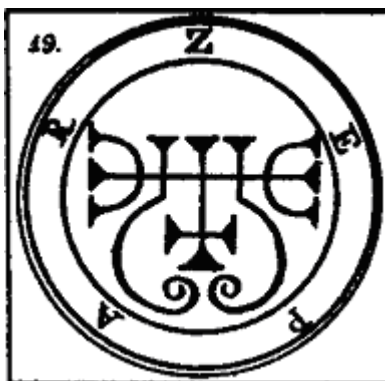


Selos de Leraje

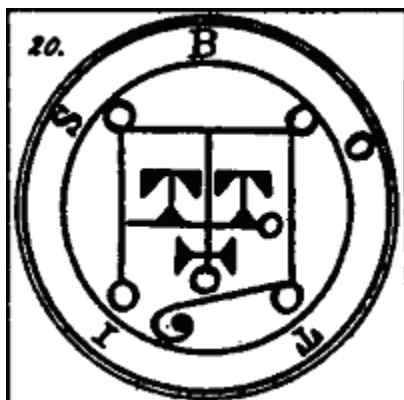
Leraje, Leraye ou Leraie. É um Marques de grande potência, mostrando-se qual um Arqueiro de manto verde. Ele causa grandes batalhas e disputas; e traz a putrefação pelo ferimento que é feito com as setas por Arqueiros. Está sob os auspícios de Sagitário. Governa 30 legiões de espíritos

15 - Eligos**Eligos****Selo de Eligos**

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 Insignia, 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.

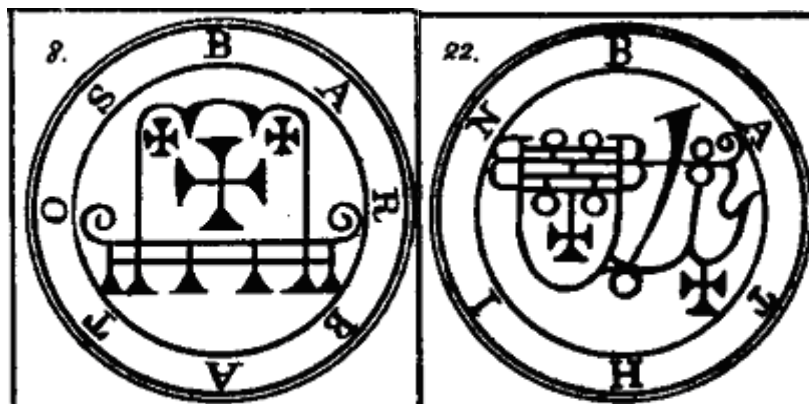
16 - Zepar**Selo de Zepar**

Zepar. É um grande duque e aparece armado com armas antigas, como um Soldado. Seu encargo é fazer com que as mulheres amem os homens e fiquem junto destes por amor. Ele também pode fazê-las estéril. Governa 26 legiões de espíritos inferiores.

17 - Botis**Selo de Botis**

Botis, um grande presidente e conde. Ele se apresenta 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.

18 - Bathin



Selos de Bathin

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.