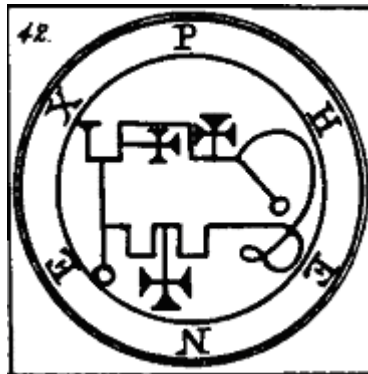


Curso Intermediário de Magia



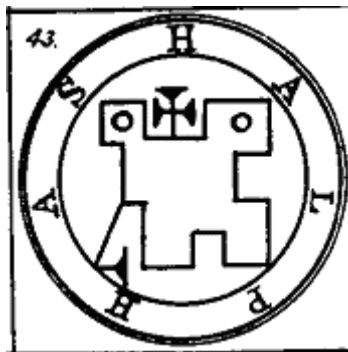
©Todos os direitos reservados para Society O.T.O Brasil
Módulo 27

Phenex



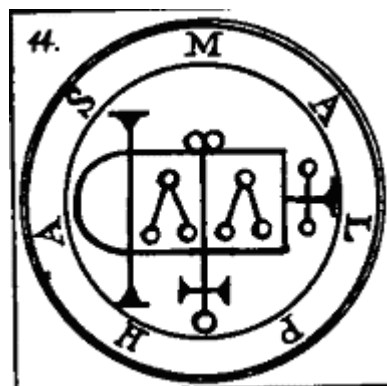
O Marques Phenex, Pheynix, ou Fênix. Aparece na forma de um pássaro de fogo com voz de criança, cantando amavelmente diante do Magista, que não deve considerar isso, mas obrigá-lo a tomar forma humana. Então ele falará e ensinará todas as maravilhas das ciências. É um inexcedível poeta. E estará disposto a executar seus desejos. Também teve chances de regressar ao Sétimo Trono há 1.200 anos, segundo o sábio Salomão. Governa 20 legiões de espíritos.

Halphas



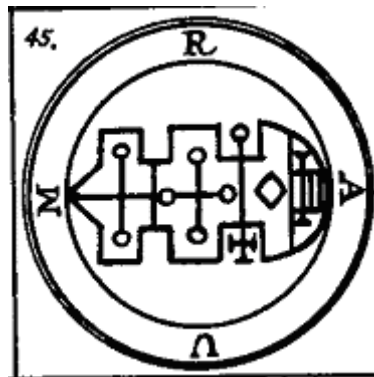
Halphas, ou Halpas é um grandioso Conde, e aparece na forma de um pombo selvagem. Ele fala com voz potente. Seu ofício é construir torres, e fornecer guerreiros. Comanda 26 legiões de espíritos.

Malphas



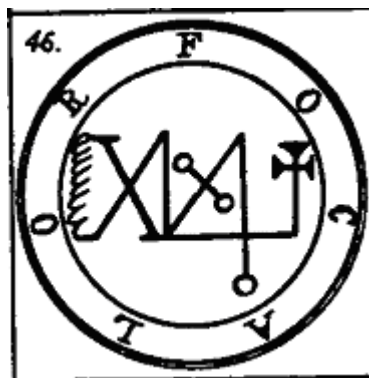
Malphas, Malpas, Malthas ou Malthous apresenta-se primeiramente como um corvo, mas tomará a forma humana a pedido do Magista. Possui uma voz rouca, é um presidente poderoso. Pode construir casas e torres elevadas, e pode trazer ao conhecimento do magista os pensamentos dos inimigos. Pode fornecer bons familiares. Atende imediatamente mediante algum sacrifício, mas deve-se ter cautela por que este é um espírito bastante traiçoeiro. Governa 40 legiões.

Raum



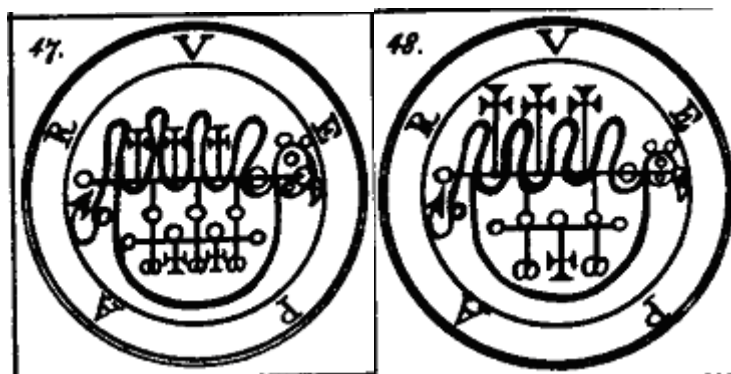
O Conde Raum, Raim ou Raym aparece primeiramente na forma de um corvo, mas após o Comando do Magista ele toma a forma humana. Sua função é roubar tesouros, destruir cidades e honrarias dos homens, e dizer todas as coisas, do passado, presente e futuro; pode causar afeição entre amigos e inimigos. Governa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

Focalor



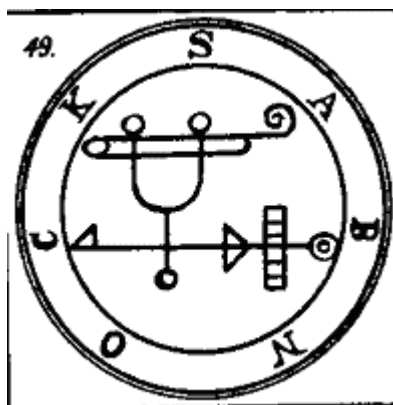
Focalor, Forcalor, ou Furcalor é um duque poderoso e forte. Aparece na forma de um homem com cabeça de Griphon. Seu ofício é assassinar homens, e afogá-los nas águas, e naufragar navios da guerra, tem poder sobre os humores do mar; mas não ferirá nenhum homem ou coisa se for assim comandado pelo Magista.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

Vepar



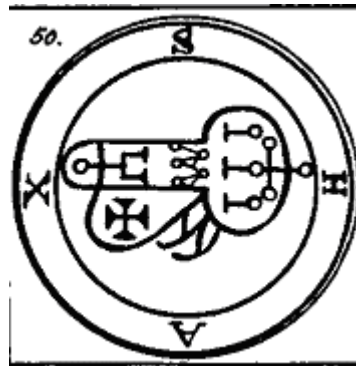
Vepar, Vephar, ou Separ é um grande duque e aparece na forma de sereia. Seu ofício é governar as águas, e guiar navios de guerra; ao pedido do magista torna o mar tempestuoso ocultando os navios. Também aflige os homens com varíola e bexigas putrefatas causando fim à raça deles. Governa 29 legiões.

Sabnock



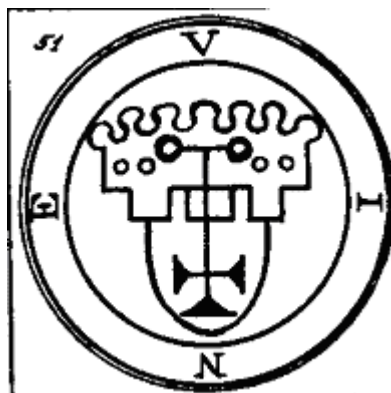
Sabnock, Savnok, Sabnach, Saburac ou Salmac é um Marques poderoso, grande e forte, apresenta-se na forma de um centurião armado, com cabeça de um leão montando em um cavalo malhado. Seu ofício é construir torres, castelos e cidades elevadas, e equipá-los com Armas de guerra, etc. Pode contaminar os homens com varíola. Ele empresta bons espíritos familiares ao Magista e comanda 50 legiões de espíritos.

Shax



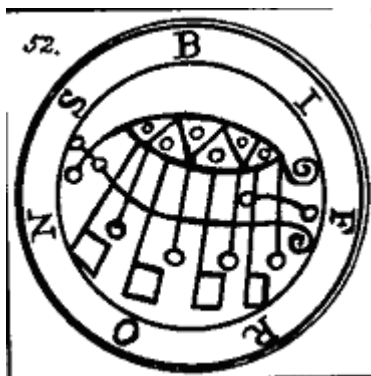
Shax, Scox, Chax, Shaz ou Shass é um Marques que aparece na forma de uma grande pomba de fogo, falando com uma voz potente, contudo sutil. Seu ofício é esvair o entendimento ou inteligência de homens ou mulheres e entrar em recintos fechados. Tem o poder de conceder pedidos ao Magista, mas deve primeiramente 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.

Vine



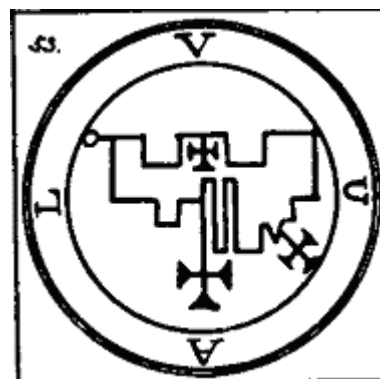
Vine ou Vinea é um rei e aparece na forma de um leão, montado em cima de um cavalo preto com uma víbora em sua mão. Sua função é descobrir coisas ocultas, bruxas, magos, e os segredos do presente, passado e futuro. Ao comando do magista construirá obstáculos na vida dos inimigos. Comanda 30 legiões.

Bifrons



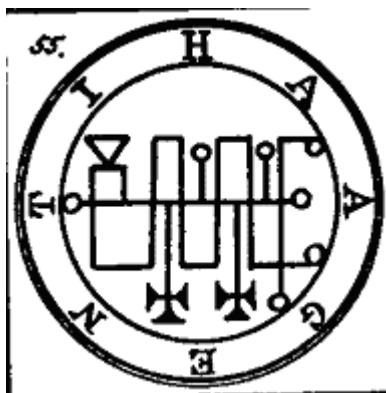
Bifrons, Bifrous ou Bifrovs é um Conde, e aparece na forma de um monstro; após um comando ele toma aparência humana. Seu ofício é instruir os homens em geometria, astronomia e todas as ciências e artes, além de conhecimento sobre as pedras preciosas, ervas e madeiras. Ele tem o poder de transportar coisas inanimadas de um lugar para outro; também manifesta luzes de velas em cima das sepulturas. Comanda 6 legiões.

Vual



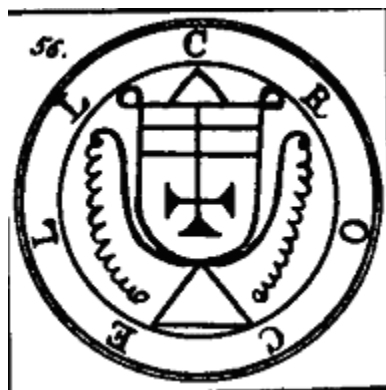
Vual, Uvuall, ou Voval é um duque, grande, poderoso e potente. Apresenta-se na forma de um dromedário, mas após o comando do Magista ele toma forma humana, ele fala a língua egípcia, mas não perfeitamente. Ajuda a obter o amor das mulheres e os segredos do passado, presente e futuro. Ele também busca favores entre amigos e inimigos. Era da ordem das Potestades. Governa 37 legiões.

Haagenti



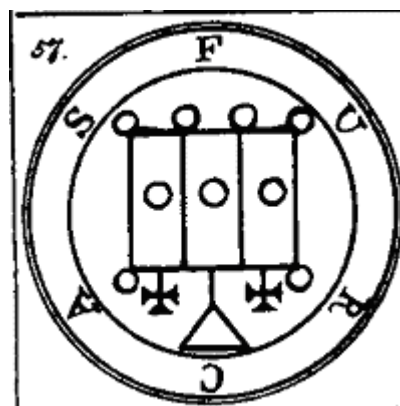
Haagenti, Hagenti, Hegenit ou Hagenith é um presidente aparecendo na forma de búfalo alado e tomando forma humana ao comando do Magista. Sua função é fazer homens sábios, e instrui-los em coisas sobre os mares e oceanos. Transmuta todos os metais em ouro e o vinho em água e vice versa. Governa 33 legiões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

Crocell



Crocell, Procel, Crokcel ou Pucel, apresenta-se 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 da queda, como declarou ao rei Salomão. Governa 48 legiões de espíritos.

Furcas

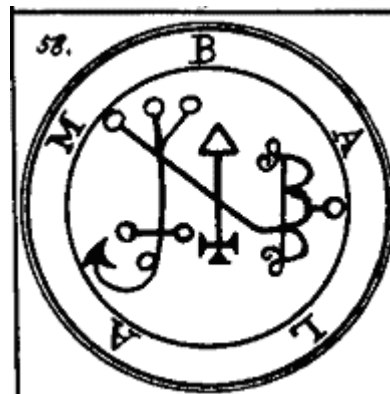


Furcas é um cavaleiro e aparece na forma de um homem velho sádico com barbas longas e chifres, montando um cavalo pardo malhado, com uma arma afiada em sua mão. Ensina as artes da filosofia, da astrologia, retórica, lógica, Aromancia, e da Piromancia. Comanda 20 legiões de espíritos.

Obs.:

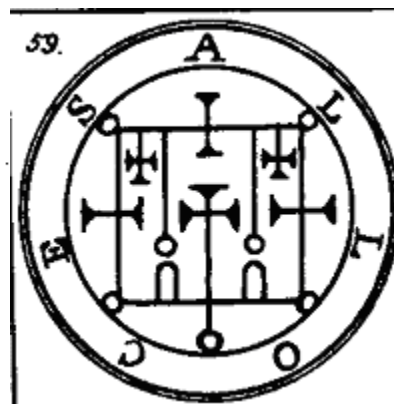
Piromancia - Adivinhação por meio do fogo; consiste em contemplar uma Pira ou fogareiro ou mesmo uma vela até que se atinja o transe.

Balan



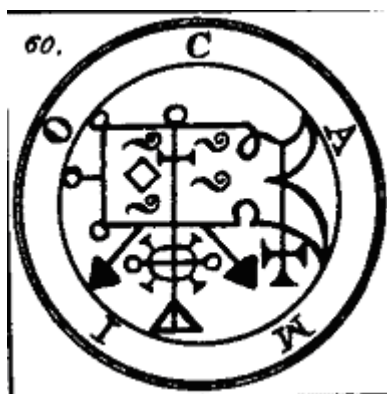
Balam, Balaam ou Balan é um rei terrível, grande e poderoso. Ele aparece com três cabeças: a primeira é de um Búfalo; a segunda é de um homem; a terceira é um bode. Ele possui a cauda de uma serpente, e olhos flamejantes. Ele viaja em cima de um urso furioso, e carrega um falcão em seu punho. Ele fala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

Alloces



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

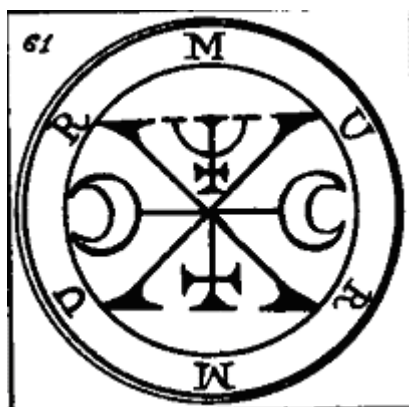
Camio



Caim, ou Camio é um grande presidente. Apresenta-se com aparência de uma ave, mas toma forma humana que carrega em sua mão uma espada afiada. Ele demonstra suas respostas através de cinzas ardentes,

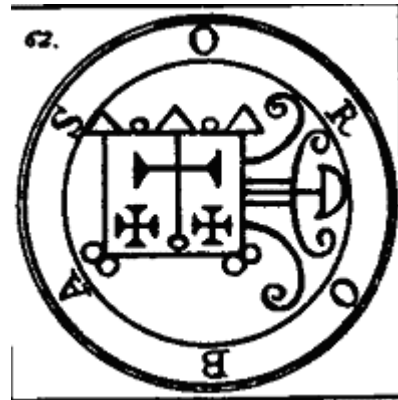
ou carvões acesos em meio ao fogo. É um ótimo Argumentador. Seu ofício é dar aos homens a compreensão da linguagem de todos os animais e também da voz das águas. Responde sobre o futuro. Era da ordem dos Anjos, mas agora governa 30 legiões infernais.

Murmur



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

Orobas



Orobas é um príncipe grande e poderoso, apresentando a princípio como um cavalo, mas depois assume forma humana. Seu ofício é mostrar o passado o presente e o futuro. Também distribui e confirma muitas 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.