UNE ✦ SACRA

Goétia

Grimorium Verum

✦ ✦ ✦

Anônimo, atribuído a "Alibeck, o Egípcio" (texto inglês de A. E. Waite)

Tradução (edição 1.3)

Créditos

Autor	Anônimo, atribuído a "Alibeck, o Egípcio" (texto inglês de A. E. Waite)
Data	Meados do século XVIII (datado falsamente de 1517; texto inglês de 1911)
Idioma original	Francês
Versão	Tradução (edição 1.3)
Tradução	Tradução popular, a partir do inglês de A. E. Waite
Fonte	Internet Sacred Text Archive — The Book of Ceremonial Magic (A. E. Waite, 1911), via Wayback Machine
Licença	CC BY-NC-SA 4.0 · original: Domínio público

Sobre:

O Grimorium Verum ("Verdadeiro Grimório") é um livro de magia em francês, impresso em meados do século XVIII com a data falsa de 1517 e apresentado como as "Chaves de Salomão" traduzidas do hebraico por um certo Plaingière e publicadas por "Alibeck, o Egípcio".

Baseia-se em parte na Chave de Salomão e toma da Goétia os nomes de vários espíritos.

O livro ensina a preparação do operador (jejum de três dias, isolamento, orações e abluções), a feitura dos instrumentos e do pergaminho virgem e a evocação dos espíritos.

No alto da sua hierarquia estão Lucifer, Beelzebuth e Astaroth, cada um com os seus selos e dois oficiais, e abaixo deles dezessete espíritos com os seus poderes, como Clauneck, que dá riquezas, e Frimost, que dá o amor das mulheres.

O rito central chama Scirlin, o mensageiro de que todos os outros dependem. Uma segunda parte reúne "segredos" mágicos de vários tipos.

Aqui o texto é o que o ocultista inglês A. E. Waite deu no seu Livro da Magia Cerimonial (1911): a sua descrição do grimório e as seções em que ele reproduz em inglês a hierarquia dos espíritos, as suas formas e o rito de conjuração. As figuras são as da edição de 1911.

Fonte: https://sacred-texts.com/grim/bcm/index.htm

Esta tradução popular e o desenho deste arquivo são da Une Sacra, sob a licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 4.0 (CC BY-NC-SA 4.0): pode copiar e compartilhar citando "Une Sacra (unesacra.com)", sem uso comercial e com a mesma licença. O texto original segue a licença da fonte. Termos de uso: unesacra.com/#/legal/terms

Edição digital gerada em 26 de novembro de 2026 pela Une Sacra, biblioteca aberta de textos sagrados. · UneSacra.com

Sumário

O livro e o seu conteúdo

Os nomes e ofícios dos espíritos maus

As formas dos espíritos infernais nas suas manifestações

O rito de conjuração

O LIVRO E O SEU CONTEÚDO

✦

1 OS quatro manuais específicos e declarados de Magia Negra, todos em língua francesa, mas, em três casos, como tanto da literatura cerimonial, com ligações italianas, reais ou atribuídas, são:—

2 I. GRIMORIUM VERUM, ou as Mui Aprovadas Chaves de Salomão, o Rabino Hebreu, em que se mostram imediatamente os Segredos mais Ocultos, tanto Naturais como Sobrenaturais; mas é necessário que os Demônios fiquem contentes da sua parte. Traduzido do hebraico por Plaingière, jesuíta dominicano, com uma Coleção de Segredos Curiosos. Publicado por Alibeck, o Egípcio. 1517.

3 II. A VERDADEIRA MAGIA NEGRA, ou o Segredo dos Segredos, manuscrito achado em Jerusalém no Sepulcro de Salomão, que contém: 1. Quarenta e cinco Talismãs com a sua representação, e também o modo de usá-los, junto com as suas Maravilhosas Propriedades. 2. Todos os Caracteres Mágicos conhecidos até hoje. Traduzido do hebraico do Mago Iroë-Grego. Roma. No ano da graça de 1750.

4 III. O GRANDE GRIMÓRIO, com a Poderosa Clavícula de Salomão e da Magia Negra; ou os Artifícios Infernais do Grande Agrippa para a Descoberta de todos os Tesouros Escondidos e a Sujeição de toda Espécie de Espíritos, junto com um Resumo de todas as Artes Mágicas. (Na sua edição mais antiga, sem lugar nem data.)

[5] IV. A CONSTITUIÇÃO DO PAPA HONÓRIO, O GRANDE, em que se acham as Conjurações Arcanas que devem ser usadas contra os Espíritos das Trevas. Com uma Coleção dos Segredos mais Raros. Roma, 1670.

[6] Todos são volumes minúsculos, em princípio em duodécimo, mas muito menores pelas medidas modernas.

[7] A data indicada no título do Grimorium Verum é sem dúvida fraudulenta; a obra é de meados do século XVIII, e Mênfis é Roma. O Grande Grimório não é mais antigo. O de Honório teria saído pela primeira vez em 1629, mas às vezes foi atribuído, por engano, à mesma época do século anterior.

[8] Como indica a autoria que se lhe atribui, o Grimorium Verum baseia-se em parte na Chave de Salomão, e as principais semelhanças estão na descrição dos instrumentos mágicos e em algumas das fórmulas de oração. Ele dá claramente o nome de Diabos aos poderes que se propõe invocar.

[8.2] Ao mesmo tempo, liga-os de nome aos quatro elementos, o que os aproximaria das Sílfides, das Salamandras e assim por diante; mas essa classificação, feita um tanto de passagem, não se sustenta de fato. Há um relato da Hierarquia dos Espíritos, com Lucifer, Beelzebuth e Astaroth como potentados principais.

[8.3] Parte desse relato vem do Lemegeton, talvez pela Pseudomonarchia de Wierus. A obra diz dividir-se em três seções, que contêm:—(a.) Os Caracteres e Selos dos Demônios, com as fórmulas para a sua Evocação e Despedida. (b.) Uma descrição dos Segredos Naturais e Sobrenaturais que se podem operar pelo poder dos Demônios, e isso sem engano algum. (c.) A Chave da obra e a sua devida aplicação.

9 Deixando de lado os erros tipográficos, o manuscrito de que foi impresso devia estar muito confuso; na verdade não há divisões distintas, e o livrinho está cheio de passagens latinas que muitas vezes desafiam a tradução, como, por exemplo, sic pro ratione voluntas; ut illud sit hoe in opere inclusum minimo clerum in doctis; quia amicus fiet capitalis, fiet inimicus.

9.2 Também se lê Sanctum Regum em toda parte, em vez de Sanctum Regnum. Há duas pranchas dobradas de Caracteres e Selos, muitos dos quais não têm relação com o texto, enquanto faltam outros essenciais ao processo; as falhas são supridas nas versões italianas modernas, que provavelmente seguem outra edição, também italiana, e fonte da tradução francesa, mas desconhecida deste autor, como aliás da maioria dos bibliógrafos.

9.3 A obra, tal como está, tem na verdade só duas partes: o Grimorium Verum propriamente dito e certos "Segredos Mágicos Raros e Assombrosos". A primeira pode ser analisada assim:—(a.) Instruções para a preparação do Operador, todas de caráter pessoal e semelhantes às da Clavícula. (b.)

9.4 Instruções para a fabricação dos instrumentos mágicos necessários à obra, também semelhantes às da Clavícula. (c.) A composição do pergaminho virgem em que se devem inscrever os caracteres e selos, com variações nítidas em relação à Clavícula. (d.) Os processos de evocação e de despedida.

10 Além do fato de que os Espíritos evocados são Lucifer, Beelzebuth, Astaroth e os inferiores e ministros deles, esta primeira e principal parte não é mais repugnante, como de fato mal é menos inteligível, do que a maior parte dos processos do seu protótipo.

11 A segunda parte contém as curiosidades de costume, comuns a todos os Grimórios posteriores, entre elas os Segredos Admiráveis do pretenso Alberto Magno, o Pequeno Alberto etc. Quando apresenta variações consideráveis, elas costumam ir na direção da Magia Negra.

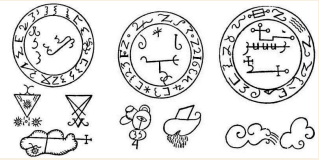
11.2 Algumas são venéreas no sentido mais censurável da palavra, outras simplesmente repulsivas, enquanto outras ainda, como a das Ligas Mágicas, vêm da Clavícula. Por fim, há certos processos que poderiam passar por Magia Branca e tratam da indução cerimonial de uma simples clarividência.

12 Podemos, portanto, concluir que o Grimorium Verum propriamente dito não é mais diabólico do que a primeira parte do Lemegeton, que de fato contém o cerimonial para a evocação exatamente dos mesmos espíritos.

Une Sacra · edição 1.3 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0

OS NOMES E OFÍCIOS DOS ESPÍRITOS MAUS

✦



1 EM todas as questões de cerimonial, a inspiração dos Grimórios deve ser buscada na Chave de Salomão propriamente dita, mas, para os nomes e ofícios dos demônios, deve ser buscada na Chave Menor. A hierarquia segundo o Lemegeton, com os processos de evocação que a acompanham, será dada no quarto capítulo, pois não há motivo especial para separá-la do contexto prático. Tratarei, por conseguinte, aqui dos resumos mais simples, embora posteriores, o que evitará que essas curiosas questões se confundam.

2 O Livro da Verdadeira Magia Negra, como o seu protótipo, a Clavícula original, não dá nenhum relato da natureza dos Espíritos com que diz lidar e, como já se viu, interrompe-se subitamente no ponto em que deveriam vir as fórmulas de conjuração para completar a obra. Como falta esse Segredo dos Segredos, nome que os Grimórios dão aos métodos para chamar e despedir os espíritos, ele pode agora ser deixado de lado até chegarmos aos processos menores da Magia Cerimonial, sobretudo venéreos e fantásticos, reunidos no oitavo capítulo.

3 O Grimório de Honório menciona pelo nome quatro reis, ligados aos pontos cardeais, e sete espíritos menores que se invocam nos dias da semana, mas, como se verá adiante, não há nenhuma referência explícita à Hierarquia Descendente. Essas lacunas são supridas pelo Grimorium Verum e pelo Grande Grimório.

4 Quanto aos espíritos, diz o primeiro, uns são superiores e outros inferiores. Os três superiores são Lucifer, Beelzebuth e Astaroth. Segundo o segundo, Lucifer é Imperador; Beelzebuth, Príncipe; e Astaroth, Grão-Duque.

4.2 Devem ser invocados por meio dos caracteres que eles mesmos deram a conhecer, e esses caracteres devem ser escritos com o sangue do operador ou com o de uma tartaruga-marinha.

4.3 Na falta disso, podem ser gravados numa esmeralda ou num rubi, pois essas duas pedras têm grande simpatia com os espíritos, principalmente com os da raça solar, que são mais sábios, melhores e mais amigáveis do que os outros.

4.4 O caractere deve ser levado junto ao corpo; no caso de um homem, deve ser posto no bolso direito, mas a mulher deve levá-lo entre os seios, para o lado esquerdo, como um relicário. Deve ser gravado ou escrito no dia e na hora de Marte, para os dois sexos, e ao que parece para cada um dos três espíritos.

5 O senhor manda nos servos, prossegue o Grimório, e esses três espíritos podem fazer todas as coisas. Mas o operador é avisado de que deve obedecer aos que lhe obedecem, porque os espíritos elevados e poderosos servem só aos seus confidentes e amigos íntimos. É ainda advertido, com severidade, a ficar em guarda para que nenhum espírito o apanhe desprevenido.

5.2 Cada um dos governantes tem dois oficiais principais, que anunciam aos súditos todas as coisas que o seu senhor mandou pelo mundo inteiro e ordenam tudo o que se deve fazer. Os inferiores de Lucifer são Put Satanachia e Agaliarept; habitam a Europa e a Ásia. Os de Beelzebuth são Tarchimache e Fleurety; moram na África.

5.3 Os de Astaroth são Sargatanas e Nebiros, cujo asilo é a América, de modo que este tipo de Magia é provavelmente posterior a Colombo.

6 O Grande Grimório não distribui os seis espíritos subordinados entre três governantes, mas os enumera de modo um pouco diferente, com as suas dignidades, assim:—

7 LUCIFUGÉ ROFOCALE.—Primeiro-Ministro.

8 SATANACHIA.—Comandante-em-Chefe.

9 AGALIAREPT.—Outro Comandante.

10 FLEURETY.—Tenente-General.

11 SARGATANAS.—Brigadeiro-Major.

12 NEBIROS.—Marechal de Campo e Inspetor-Geral.

13 Vê-se que os principados do Inferno são apresentados sobretudo como um exército permanente, embora a sua interferência nos assuntos da terra não seja de natureza militar. LUCIFUGÉ ROFOCALE tem o controle, que Lucifer lhe confiou, sobre todas as riquezas e tesouros do mundo. Os seus subordinados são Baal, Agares e Marbas.

13.2 O grande SATANACHIA tem o poder de sujeitar todas as esposas e donzelas aos seus desejos e de fazer delas o que quiser. Os seus subordinados são Pruslas, Aamon e Barbatos. AGALIAREPT tem a faculdade de

descobrir os segredos ocultos em todas as cortes e salas de conselho do mundo; também revela os mistérios mais sublimes.

13.3 Comanda a Segunda Legião de Espíritos, e os seus subordinados são Buer, Gusoyn e Botis. FLEURETY tem o poder de realizar qualquer trabalho durante a noite e de fazer cair granizo em qualquer lugar desejado. Controla um exército prodigioso de espíritos e tem como subordinados Bathsin (ou Bathim), Pursan e Eligor.

13.4 SARGATANAS tem o poder de tornar invisível qualquer pessoa, de transportá-la a qualquer lugar, de abrir todas as fechaduras, de revelar tudo o que se passa nas casas particulares, de ensinar todas as artes dos pastores. Comanda várias Brigadas de Espíritos e tem Zoray, Valefar e Faraii como inferiores imediatos.

13.5 NEBIROS tem o poder de fazer mal a quem quiser; descobre a Mão da Glória e revela todas as virtudes dos metais, dos minerais, dos vegetais e também de todos os animais, tanto puros como impuros.

14 Possui a arte de predizer as coisas futuras, sendo um dos maiores Necromantes de todas as Hierarquias Infernais; vai e vem por toda parte e inspeciona as hordas da perdição. Os seus subordinados imediatos são Ayperos, Naberrs e Glassyalabolas.

15 Acrescenta-se que há milhões de outros espíritos sujeitos aos que foram mencionados, mas enumerá-los não serve para nada, pois só são necessários quando os superiores querem empregá-los no seu lugar, já que estes se servem de todas as Inteligências inferiores como de operários ou escravos.

16 O Grimorium Verum, contudo, menciona dezessete dos espíritos subordinados mais importantes, que parecem corresponder aos ministros dos seis grandes chefes acima mencionados, mas há pouca concordância entre

os autores de rituais mágicos, sejam brancos ou negros.

17 CLAUNECK tem poder sobre os bens e as riquezas; pode descobrir tesouros escondidos a quem faz pacto com ele; pode dar grande riqueza, pois é muito amado por Lucifer. Traz dinheiro de longe. Obedece-lhe, e ele te obedecerá.

18 MUSISIN tem poder sobre os grandes senhores; instrui-os em tudo o que se passa nas Repúblicas e nos reinos dos Aliados.

19 BECHARD tem poder sobre os ventos e as tempestades, sobre o raio, o granizo e a chuva, por meio de um encantamento com sapos e outras coisas dessa natureza etc.

20 FRIMOST tem poder sobre esposas e donzelas e te ajudará a gozá-las.

21 KHIL causa grandes terremotos.

22 MERSILDE pode transportar-te num instante para onde quer que se deseje.

23 CLISTHERET faz dia ou noite à tua volta, à vontade.

24 SIRCHADE tem poder para te mostrar toda espécie de animais, de qualquer natureza que sejam.

25 SEGAL produz visivelmente toda sorte de prodígios, tanto naturais como sobrenaturais.

26 HIEPACTH te trará num instante uma pessoa distante.

27 HUMOTS pode transportar toda espécie de livros para o teu prazer.

28 FRUCISSIERE traz os mortos de volta à vida.

29 GULAND pode causar toda variedade de doenças.

30 SURGAT abre todas as fechaduras.

31 MORAIL tem o poder de tornar invisível tudo o que há no mundo.

32 FRUTIMIERE te prepara toda espécie de festas.

33 HUICTIIGARA causa o sono e a vigília em uns e aflige outros com a insônia.

34 SATANACHIA e SATANICÆ governam quarenta e cinco, ou, como dizem alguns, cinquenta e quatro demônios, quatro dos quais são Sergutthy, Heramael, Trimasel e Sustugriel. Dois destes têm posto de chefes. Os outros não têm grande importância.

35 São espíritos prestativos, que agem com facilidade e rapidez, desde que estejam contentes com o operador. Sergutthy tem poder sobre esposas e virgens, quando a ocasião é favorável.

35.2 Heramael ensina a arte da medicina, dá conhecimento completo de todas as doenças, com a sua cura plena e radical, faz conhecer todas as plantas em geral, os lugares onde crescem, as épocas da sua colheita, e também as suas virtudes e a sua composição para alcançar uma cura perfeita. Trimasel ensina a química e toda prestidigitação.

35.3 Comunica o verdadeiro segredo para preparar o pó de projeção, que transforma os metais imperfeitos—chumbo, ferro, estanho, cobre e mercúrio—em verdadeira boa prata e bom ouro, isto é, Sol e Lua, conforme o seu fermento. Só que ele precisa estar satisfeito com o operador, se o operador quiser ficar satisfeito com ele.

35.4 Sustugriel ensina a arte mágica; dá espíritos familiares para todas as coisas que se possam desejar e fornece mandrágoras.

36 Agalierept e Tarihimal governam Elelogap, cujo poder é sobre a água. Os dois Nebirots regem Hael e Sergulath. Hael ensina a arte de escrever toda espécie de letras, dá o poder imediato de falar todas as línguas e explica as coisas mais secretas. Sergulath fornece toda maneira de especulação, ensina a tática e o rompimento das fileiras inimigas.

36.2 Eles têm oito inferiores poderosos. 1. Proculo, que dá sono por vinte e quatro horas, com o conhecimento das esferas do sono. 2. Haristum, que dá o poder de passar pelo fogo sem se queimar. 3. Brulefer, que faz alguém ser amado pelas mulheres. 4. Pentagonony, que torna invisível e também amado pelos grandes senhores. 5. Aglasis, que transporta pelo mundo inteiro. 6.

36.3 Sidrargrosam, que faz as moças dançarem completamente nuas, 7. Minoson, que garante a vitória em todos os jogos. 8. Bucon, que tem o poder de provocar ódio e ciúme entre os dois sexos.

Une Sacra · edição 1.3 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0

AS FORMAS DOS ESPÍRITOS INFERNAIS NAS SUAS MANIFESTAÇÕES

✦

1 Tendo em vista a natureza e os antecedentes das Inteligências com que a Magia Negra diz lidar, deve ser muito importante que o operador saiba que tipo de aparições pode esperar quando, apesar da incredulidade de Horácio, os espíritos do vasto abismo respondem à conjuração.

1.2 A maioria dos Grimórios deixa supor, pelo seu silêncio, que eles vêm em forma humana—talvez com "uma sobrecasaca bem posta e roupa branca como a neve", como o Adonay do feiticeiro nas Experiências Taumatúrgicas de Éliphas Lévi. Nos Rituais Compostos, isso é sempre motivo de apreensão, e se negocia com empenho uma manifestação pacífica.

2 Segundo o Grimorium Verum, os espíritos nem sempre se manifestam sob as mesmas formas, e já vimos alguns exemplos surpreendentes das suas mudanças nos textos anteriores; estando livres de toda matéria, precisam necessariamente tomar emprestado um corpo para aparecer diante de nós, e então assumem a forma e a figura que lhes parecer bem.

2.2 Cuidado, contudo, para que não te assustem—é outro aviso cheio de sentido. Lucifer aparece sob a forma e a figura de um belo rapaz; quando irritado, mostra-se com o rosto avermelhado, mas não há nada de monstruoso na sua forma.

2.3 Beelzebuth aparece às vezes sob formas monstruosas, como a figura de um bezerro disforme ou a de um bode de cauda comprida; ao mesmo tempo, manifesta-se com mais frequência sob a aparência de uma mosca

enorme. Quando irritado, vomita torrentes de água e uiva como um lobo. Astaroth aparece de cor preta e branca, em geral sob figura humana, mas às vezes à semelhança de um asno.

3 O assunto das Manifestações Infernais, porém, é tratado por inteiro no próximo capítulo. As indicações desta seção são apenas as variantes posteriores.

Une Sacra · edição 1.3 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0

O RITO DE CONJURAÇÃO

✦



[1] AS preparações do operador prescritas pelo Grimorium Verum estão plenamente representadas nos capítulos anteriores, mas podem ser resumidas aqui assim: 1. Um jejum austero de três dias; 2. Retiro ou isolamento da sociedade humana; 3. Abstinência de relações sexuais; 4. A recitação de certas orações e a realização de certas abluções; 5.

[1.2] A composição dos instrumentos necessários. Ele deve ainda dedicar-se às invocações, para que a memória não lhe falhe no momento marcado para a obra, e para garantir o domínio da prática. Deve também recitar diariamente a seguinte oração—uma vez na Prima, duas na Terça, três na Sexta, quatro na Noa, cinco nas Vésperas e seis antes de se deitar.

1.3 Explica-se que essas horas são planetárias e desiguais. A Prima conta-se ao nascer do sol, a Terça três horas depois, a Sexta ao meio-dia, a Noa às três da tarde e as Vésperas ao pôr do sol.

ORAÇÃO

3 ASTRACHIOS, ASACH, ASARCA, ABEDUMABAL, SILAT, ANABOTAS, JESUBILIN, SCIGIN, GENEON, DOMOL, Senhor Deus, que habitas acima dos céus, cujo olhar sonda o abismo, concede-me, eu te peço, o poder de conceber na minha mente e de executar aquilo que desejo fazer, cujo fim eu quero alcançar com a tua ajuda, ó Deus Todo-Poderoso, que vives e reinas pelos séculos dos séculos. Amém.

4 Feitas essas coisas, diz o Grimório, resta só seguir as invocações e compor os caracteres, para o que o operador procederá assim:—No dia e na hora de Marte, com a Lua crescente, e na primeira hora do dia, que começa automaticamente quinze minutos antes do nascer do Sol, deve-se preparar um pedaço de pergaminho virgem com todos os caracteres e invocações dos espíritos que se deseja chamar.

4.2 No dia e na hora ditos, o operador amarre o dedo mínimo da mão (esquerda), que é o dedo de Mercúrio, com um fio tecido por uma moça virgem; fure esse dedo com a lanceta da Arte, para tirar sangue, e forme com ele o caractere de Scirlin, de quem dependem todos os outros espíritos, pois ele é o seu mensageiro e pode obrigá-los a aparecer contra a vontade, porque tem o poder do Imperador a ele delegado. A sua invocação, que deve ser escrita, é a seguinte:—

A INVOCAÇÃO DE SCIRLIN

6 HELON ✠, TAUL ✠, VARF ✠, PAN ✠, HEON ✠, HOMONOREUM ✠, CLEMIALH ✠, SERUGEATH ✠, AGLA ✠, TETRAGRAMMATON ✠, CASOLY ✠.

7 Com a confusão tão comum nos Grimórios, o caractere de Scirlin não é dado, de modo que o operador que seguisse as instruções deste Ritual teria de recorrer a um dos espíritos superiores. As instruções, além disso, não são descritas ad clerum, e é quase impossível tirar delas um método inteligível. Ao que parece, o nome e o sobrenome do operador devem ser escritos abaixo do caractere do espírito, de um modo prescrito que também é omitido; deve-se acrescentar a conjuração do espírito e queimar incenso em sua honra.

CONJURAÇÃO A LUCIFER

9 LUCIFER ✠, OUYAR ✠, CHAMERON ✠, ALISEON ✠, MANDOUSIN ✠, PREMY ✠, ORIET ✠, NAYDRUS ✠, ESMONY ✠, EPARINESONT ✠, ESTIOT ✠, DUMOSSON ✠, DANOCHAR ✠, CASMIEL ✠, HAYRAS ✠, FABELLERONTHON ✠, SODIRNO ✠, PEATHAM ✠, Vem ✠, LUCIFER ✠. AMÉM.

CONJURAÇÃO PARA BEELZEBUTH

11 BEELZEBUTH ✠, LUCIFER ✠, MADILON ✠, SOLYMO ✠, SAROY ✠, THEU ✠, AMECLO ✠, SEGRAEL ✠, PRAREDUN ✠, ADRICANOROM ✠, MARTIRO ✠, TIMO ✠, CAMERON ✠, PHORSY ✠, METOSITE ✠, PRUMOSY ✠, DUMASO ✠, ELIVISA ✠, ALPHROIS ✠, FUBENTRONTY ✠, Vem, BEELZEBUTH ✠. AMÉM.

CONJURAÇÃO PARA ASTAROTH

13 ASTAROTH ✠, ADOR ✠, CAMESO ✠, VALUERITUF ✠, MARESO ✠, LODIR ✠, CADOMIR ✠, ALUIEL ✠, CALNISO ✠, TELY ✠, PLEORIM ✠, VIORDY ✠, CUREVIORBAS ✠, CAMERON ✠, VESTURIEL ✠, VULNAVII ✠, BENEZ ✠, MEUS CALMIRON ✠, NOARD ✠, NISA CHENIBRANBO CALEVODIUM ✠, BRAZO ✠, TABRASOL ✠, Vem ✠, ASTAROTH ✠. AMÉM.

14 Depois de repetir sete vezes a conjuração dirigida a um desses espíritos superiores, ele se manifestará logo para fazer tudo o que se desejar. NOTA. —Essa conjuração deve ter sido escrita em papel ou pergaminho virgem antes de invocar os espíritos. Estes, depois de satisfeitos, podem ser despedidos com a seguinte

DESPEDIDA

16 Ide em paz para os vossos lugares; a paz esteja convosco, e estai prontos a vir sempre que eu vos chamar, em Nome do Pai ✠ e do Filho ✠ e do Espírito Santo ✠. Amém.

CONJURAÇÃO PARA OS ESPÍRITOS INFERIORES

18 Ó SURMY ✠, DELMUSAN ✠, ATALSLOYM ✠, CHARUSIHOA ✠, MELANY ✠, LIAMINTHO ✠, COLEHON ✠, PARON ✠, MADOIN ✠, MERLOY ✠, BULERATOR ✠, DONMEO ✠, HONE ✠, PELOYM ✠, IBASIL ✠, MEON ✠, ALYMDRICTELS ✠, PERSON ✠, CRISOLSAY ✠, LEMON SEFLE NIDAR HORIEL PEUNT ✠, HAL-

MON ✠, ASOPHIEL ✠, ILNOSTREON ✠, BANIEL ✠, VERMIAS ✠, ESLEVOR ✠, NOELMA ✠, DORSAMOT ✠, LHAVALA ✠, OMOT ✠, FRANGAM ✠, BELDOR ✠, DRAGIN ✠, Vem ✠.

19 Aqui se deve acrescentar no pergaminho o nome do espírito desejado, e então ele aparecerá devidamente—salvo os acidentes de costume—e concederá o que se deseja dele—isto é, se assim acontecer—, depois do que pode ser despedido com a Despedida anterior.

20 Os caracteres devem ser queimados a cada vez, pois valem uma só vez.

OUTRA CONJURAÇÃO

22 Eu te conjuro, N., pelo grande Deus vivo, o Soberano Criador de todas as coisas, que apareças sob uma bela forma humana, sem ruído e sem terror, para responder com verdade a todas as perguntas que eu te fizer. Para isso eu te conjuro pela virtude destes Nomes Santos e Sagrados.

Une Sacra · edição 1.3 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0