UNE ✦ SACRA

Goétia

Pseudomonarchia Daemonum

✦ ✦ ✦

Johann Weyer (tradução inglesa de Reginald Scot)

Tradução (edição 1.1)

Créditos

Autor	Johann Weyer (tradução inglesa de Reginald Scot)
Data	1577 (texto inglês de 1584)
Idioma original	Latim
Versão	Tradução (edição 1.1)
Tradução	Tradução popular, a partir da versão inglesa de Reginald Scot (1584)
Fonte	Project Gutenberg 60766 — The Discoverie of Witchcraft
Licença	CC BY-NC-SA 4.0 · original: Domínio público

Sobre:

A Pseudomonarchia Daemonum ("Falsa monarquia dos demônios") é a lista de demônios que o médico Johann Weyer (1515–1588) pôs no fim do seu livro contra a caça às bruxas, em 1577.

É a fonte mais próxima da Ars Goetia: quase todos os espíritos são os mesmos, com ordem diferente e sem os selos. Quatro espíritos da Goétia não estão na lista de Weyer: Vassago, Seere, Dantalion e Andromalius.

O texto é a tradução inglesa que Reginald Scot publicou em The Discoverie of Witchcraft (1584, livro XV, capítulos 2 a 4), também para desmentir a magia. Scot pulou um espírito de Weyer, Pruflas, e em alguns pontos abreviou.

Os três capítulos trazem o inventário dos espíritos, as horas em que se dizia que podiam ser chamados e a fórmula de chamá-los.

As notas de margem de Scot e do editor ficaram de fora. É um documento da história das crenças; o próprio Weyer e o próprio Scot o publicaram para mostrar que era engano.

Fonte: https://www.gutenberg.org/ebooks/60766

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 inventário dos espíritos

As horas dos espíritos

A forma de chamar os espíritos

O INVENTÁRIO DOS ESPÍRITOS

✦

1 Seu primeiro e principal rei (que pertence ao poder do leste) chama-se Baël; quando é conjurado, aparece com três cabeças: a primeira, como a de um sapo; a segunda, como a de um homem; a terceira, como a de um gato. Fala com voz rouca, torna um homem invisível e tem sob sua obediência e governo sessenta e seis legiões de demônios.

2 O primeiro duque sob o poder do leste chama-se Agares. Ele surge mansamente na forma de um belo ancião, montado num crocodilo e levando um falcão no punho; ensina de imediato toda espécie de línguas, traz de volta todos os que fogem e faz correr os que estão parados; derruba todas as dignidades sobrenaturais e temporais, provoca terremotos e pertence à ordem das virtudes, tendo sob seu comando trinta e uma legiões.

3 Marbas, também chamado Barbas, é um grande presidente e aparece na forma de um leão poderoso; mas, à ordem de um conjurador, surge na forma de um homem e responde plenamente acerca de qualquer coisa oculta ou secreta. Traz doenças e as cura, promove a sabedoria e o conhecimento das artes mecânicas ou dos ofícios manuais; transforma os homens em outras formas, e sob sua presidência ou governo estão trinta e seis legiões de demônios.

4 Amon, ou Aamon, é um grande e poderoso marquês e se apresenta na forma de um lobo, com cauda de serpente, cuspindo e exalando chamas de fogo; quando assume a forma de um homem, mostra dentes de cão e uma grande cabeça semelhante à de um corvo poderoso. É o mais forte de todos

os príncipes e conhece todas as coisas passadas e futuras; conquista favores, reconcilia tanto amigos como inimigos e governa quarenta legiões de demônios.

5 Barbatos, um grande conde e também duque, aparece in Signo sagittarii sylvestris, com quatro reis que trazem companhias e grandes tropas. Entende o canto dos pássaros, o latido dos cães, o mugido dos bois e a voz de todas as criaturas vivas. Descobre tesouros escondidos por magos e encantadores e pertence à ordem das virtudes, que em parte exercem o governo; conhece todas as coisas passadas e futuras e reconcilia amigos e poderes; governa trinta legiões de demônios por sua autoridade.

6 Buer é um grande presidente e é visto neste signo; ensina plenamente a filosofia moral e natural, assim como a lógica e as propriedades das ervas. Concede os melhores espíritos familiares, pode curar todas as doenças, especialmente as dos homens, e reina sobre cinquenta legiões.

7 Gusoin é um grande e forte duque, que aparece na forma de um Xenophilus. Responde sobre todas as coisas presentes, passadas e futuras, esclarecendo todas as questões. Restabelece amizades, distribui honras e dignidades e governa quarenta legiões de demônios.

8 Botis, também chamado Otis, é um grande presidente e conde. Apresenta-se na forma de uma víbora horrenda e, quando assume a forma humana, mostra dentes grandes e dois chifres, levando uma espada afiada na mão. Dá respostas sobre coisas presentes, passadas e futuras e reconcilia amigos e inimigos, governando sessenta legiões.

9 Bathin, às vezes chamado Mathim, é um grande e forte duque. É visto na forma de um homem muito forte, com cauda de serpente, montado num cavalo pálido. Conhece as propriedades das ervas e das pedras preciosas, transporta homens de repente de um país para outro e governa trinta legiões de demônios.

10 Purson, também chamado Curson, é um grande rei. Apresenta-se como um homem com rosto de leão, levando uma víbora extremamente feroz e montado num urso; diante dele vão sempre trombetas. Conhece coisas ocultas e pode contar todas as coisas presentes, passadas e futuras; revela tesouros e pode assumir um corpo humano ou aéreo.

10.2 Responde com verdade sobre todas as coisas terrenas e secretas, sobre a divindade e a criação do mundo, e traz os melhores espíritos familiares; obedecem a ele vinte e duas legiões de demônios, em parte da ordem das virtudes e em parte da ordem dos tronos.

11 Eligor, também chamado Abigor, é um grande duque e aparece como um belo cavaleiro, levando uma lança, um estandarte e um cetro. Responde plenamente sobre coisas ocultas, sobre guerras e sobre como os soldados devem se enfrentar; conhece as coisas futuras e conquista o favor de senhores e cavaleiros, governando sessenta legiões de demônios.

12 Leraie, também chamado Oray, é um grande marquês que se mostra na forma de um garboso arqueiro, levando um arco e uma aljava. É o autor de todas as batalhas e faz apodrecer todas as feridas feitas pelas flechas dos arqueiros, Quos optimos objicit tribus diebus, e tem sob seu comando trinta legiões.

13 Valefar, também chamado Malephar, é um duque forte, que se apresenta com a forma de um leão e a cabeça de um ladrão. É muito íntimo daqueles a quem se dá a conhecer, até levá-los à forca, e governa dez legiões.

14 Morax, também chamado Foraii, é um grande conde e presidente. É visto como um touro e, quando assume um rosto humano, torna os homens extraordinariamente hábeis em astronomia e em todas as ciências liberais. Concede bons e sábios espíritos familiares, que conhecem o poder e as propriedades das ervas e das pedras preciosas, e governa trinta e seis legiões.

15 Ipos, também chamado Ayporos, é um grande conde e príncipe, que aparece na forma de um anjo, embora na verdade seja mais sombrio e imundo que um leão, com cabeça de leão, pés de ganso e cauda de lebre. Conhece as coisas futuras e passadas, torna um homem espirituoso e ousado e tem sob sua jurisdição trinta e seis legiões.

16 Naberius, também chamado Cérbero, é um marquês valente, que se mostra na forma de um corvo quando fala com voz rouca. Torna um homem amável e hábil em todas as artes, especialmente na retórica; provoca a perda de prelazias e dignidades. Dezenove legiões o escutam e lhe obedecem.

17 Glasya Labolas, também chamado Caacrinolaas ou Caassimolar, é um grande presidente que se apresenta como um cão e tem asas de grifo. Concede o conhecimento das artes e é o capitão de todos os assassinos; conhece as coisas presentes e futuras, conquista a estima e o amor de amigos e inimigos, torna um homem invisível e governa trinta e seis legiões.

18 Zepar é um grande duque, que aparece como um soldado, inflamando as mulheres de amor pelos homens; quando recebe ordem, muda a forma delas até que possam desfrutar de seus amados. Também as torna estéreis, e vinte e seis legiões estão sob sua obediência e comando.

19 Bileth é um grande e terrível rei, montado num cavalo pálido, diante de quem vão trombetas e toda espécie de música melodiosa. Quando é chamado por um exorcista, aparece violento e furioso, para enganá-lo.

19.2 Então o exorcista ou conjurador deve ter cuidado consigo e, para abater a ousadia dele, deve segurar na mão uma vara de aveleira, com a qual deve apontar para o leste e para o sul e traçar um triângulo do lado de fora, junto ao círculo; mas, se ele não lhe estender a mão, e o conjurador lhe ordenar que entre, e ele ainda recusar o vínculo ou a corrente dos espíritos, o conjurador deve prosseguir com a leitura, e logo ele se submeterá, entrará e fará tudo o que o exorcista lhe ordenar, e este estará seguro.

19.3 Se o rei Bileth for mais obstinado e se recusar a entrar no círculo ao primeiro chamado, e o conjurador se mostrar amedrontado, ou se não tiver a corrente dos espíritos, certamente ele nunca mais o temerá nem o respeitará.

19.4 Além disso, se o lugar não for adequado para traçar um triângulo fora do círculo, coloque ali uma tigela de vinho, e o exorcista certamente saberá quando ele sair de sua casa com seus companheiros, e que o referido Bileth será seu ajudante, seu amigo e obediente a ele quando se apresentar.

19.5 E, quando ele vier, o exorcista deve recebê-lo com cortesia e glorificá-lo em seu orgulho, e por isso deverá adorá-lo como fazem outros reis, pois ele nada diz sem outros príncipes. Ademais, se for convocado por um exor-

cista, um anel de prata do dedo médio da mão esquerda deve sempre ser mantido diante do rosto do exorcista, como fazem para Amaimon.

19.6 E o domínio e o poder de tão grande príncipe não devem ser omitidos, pois não há ninguém sob o poder e o domínio do conjurador senão aquele que mantém tanto homens como mulheres num amor desvairado, até que o exorcista tenha satisfeito seu prazer.

19.7 Ele pertence às ordens das potestades, esperando voltar ao sétimo trono, o que não é inteiramente crível, e governa oitenta e cinco legiões.

20 Sitri, também chamado Bitru, é um grande príncipe, que aparece com rosto de leopardo e asas de grifo. Quando assume a forma humana, é muito belo; inflama um homem de amor por uma mulher e também incita as mulheres a amar os homens. Quando recebe ordem, guarda de boa vontade os segredos das mulheres, rindo delas e zombando delas, para deixá-las lascivamente nuas, e sessenta legiões lhe obedecem.

21 Paimon é mais obediente a Lúcifer do que os outros reis. Por Lúcifer deve-se entender aqui aquele que se afogou na profundidade de seu conhecimento: ele quis a todo custo ser como Deus e, por sua arrogância, foi lançado à destruição; dele se diz: Toda pedra preciosa é tua cobertura.

21.2 Paimon é obrigado pelo poder divino a se apresentar diante do exorcista, onde assume a forma de um homem; monta um animal chamado dromedário, que corre depressa, usa uma coroa gloriosa e tem um semblante afeminado. Diante dele vai um exército de homens com trombetas, címbalos de belo som e todos os instrumentos musicais.

21.3 No início, aparece com grande gritaria e rugidos, como se declara no Circulo Salomonis e na arte. E, se esse Paimon às vezes falar de modo que o conjurador não o entenda, este não deve se assustar por isso.

21.4 Mas, depois de lhe impor a primeira obrigação, para que atenda ao seu desejo, deve ordenar-lhe também que responda de modo distinto e claro às perguntas que ele lhe fizer, sobre toda a filosofia, sabedoria e ciência e sobre todas as outras coisas secretas.

21.5 E, se você quiser saber a disposição do mundo, o que é a terra, o que a sustenta na água, ou qualquer outra coisa, ou o que é Abyssus, ou onde está o vento, ou de onde ele vem, ele lhe ensinará amplamente. Também podem ser enumeradas consagrações, tanto de sacrifícios como de outras coisas.

21.6 Ele concede dignidades e confirmações; prende em suas próprias correntes aqueles que lhe resistem e os sujeita ao conjurador; prepara bons espíritos familiares e compreende todas as artes. Note que, ao chamá-lo, o exorcista deve olhar para o noroeste, pois ali fica sua casa.

21.7 Quando ele for chamado, o exorcista deve recebê-lo com firmeza, sem medo; deve fazer as perguntas ou os pedidos que desejar, e sem dúvida os obterá dele. E o exorcista deve cuidar para não se esquecer do Criador por causa daquelas coisas que antes foram relatadas sobre Paimon.

21.8 Alguns dizem que ele pertence à ordem das dominações; outros dizem que pertence à ordem dos querubins. Seguem-no duzentas legiões, em parte da ordem dos anjos e em parte da das potestades.

21.9 Note que, se Paimon for convocado sozinho por uma oferenda ou sacrifício, dois reis o seguem, a saber, Beball e Abalam, e outros potentados; em seu exército há vinte e cinco legiões, pois os espíritos sujeitos a eles nem sempre estão com eles, a menos que sejam obrigados a aparecer pelo poder divino.

22 Alguns dizem que o rei Belial foi criado imediatamente depois de Lúcifer, e por isso pensam que ele foi o pai e sedutor daqueles que caíram, sendo das ordens. Pois ele caiu primeiro entre os mais dignos e sábios, que precediam Miguel e outros anjos celestiais, que estavam ausentes.

22.2 Embora Belial precedesse todos os que foram lançados à terra, não precedia os que permaneceram no céu. Este Belial é obrigado pelo poder divino, quando recebe sacrifícios, presentes e oferendas, a dar em troca respostas verdadeiras aos que fazem as ofertas. Mas não permanece uma hora na verdade, a menos que seja obrigado pelo poder divino, como foi dito.

22.3 Assume a forma de um belo anjo, sentado em uma carruagem de fogo; fala com gentileza, distribui cargos de senador, o favor dos amigos e excelentes espíritos familiares: governa oitenta legiões, em parte da ordem das virtudes, em parte dos anjos; é encontrado na forma de um exorcista nos laços dos espíritos.

22.4 O exorcista deve considerar que este Belial ajuda seus súditos em tudo. Se ele não quiser se submeter, que se leia o laço dos espíritos: manda-se buscar para ele a corrente dos espíritos, com a qual o sábio Salomão os reuniu com suas legiões em um recipiente de bronze, onde, entre todas as legiões, foram encerrados setenta e dois reis, dos quais o principal era Bileth, o segundo era Belial, o terceiro Asmoday, e mais de mil milhares de legiões.

22.5 Sem dúvida (devo confessar), aprendi isso com meu mestre Salomão; mas ele não me disse por que os reuniu e os encerrou assim: acredito, contudo, que foi por causa do orgulho deste Belial. Certos necromantes dizem que Salomão, tendo sido certo dia seduzido pela astúcia de uma mulher, inclinou-se para orar diante desse mesmo ídolo, chamado Belial: o que não é crível.

22.6 Por isso, devemos antes pensar (como se diz) que foram reunidos naquele grande recipiente de bronze por orgulho e arrogância, e lançados em um lago ou buraco profundo na Babilônia. Pois o sábio Salomão realizou suas obras pelo poder divino, que nunca o abandonou.

22.7 Por isso, devemos pensar que ele não adorou a imagem de Belial; pois então não poderia ter obrigado os espíritos pelo poder divino: pois este Belial, com três reis, estava no lago.

22.8 Mas os babilônios, admirados com o caso, supuseram que encontrariam ali uma grande quantidade de tesouros e, por isso, de comum acordo, desceram ao lago, destamparam e quebraram o recipiente, do qual imediatamente saíram voando os demônios principais, que foram devolvidos aos seus antigos e próprios lugares.

22.9 Mas este Belial entrou em certa imagem e ali deu respostas aos que lhe faziam oferendas e sacrifícios: como relata Tocz. em suas sentenças, e os babilônios a adoravam e lhe ofereciam sacrifícios.

23 Bune é um grande e forte duque; aparece como um dragão de três cabeças, das quais a terceira é semelhante à de um homem; fala com voz divina, faz os mortos mudarem de lugar e os demônios se reunirem sobre os sepulcros dos mortos: enriquece muito um homem e o torna eloquente e sábio, respondendo com verdade a todas as perguntas, e trinta legiões lhe obedecem.

24 Forneus é um grande marquês, semelhante a um monstro marinho; torna os homens admiráveis na retórica, concede a um homem boa reputação e conhecimento de línguas, e faz com que seja amado tanto pelos inimigos quanto pelos amigos: há sob seu comando vinte e nove legiões, em parte da ordem dos tronos e em parte dos anjos.

25 Ronove é marquês e conde, tem a aparência de um monstro e traz compreensão extraordinária da retórica, servos fiéis, conhecimento de línguas e o favor de amigos e inimigos; e dezenove legiões lhe obedecem.

26 Berith é um grande e terrível duque, e tem três nomes. Alguns o chamam Beall; os judeus, Berith; os necromantes, Bolfry: apresenta-se como um soldado vermelho, com roupas vermelhas, montado em um cavalo dessa cor e com uma coroa na cabeça. Responde com verdade sobre coisas presentes, passadas e futuras.

26.2 É obrigado, em determinada hora, pelo poder divino, por meio de um anel da arte mágica. Também é mentiroso, transforma todos os metais em ouro, concede dignidades a um homem e as confirma, fala com voz clara e sutil, e vinte e seis legiões estão sob seu comando.

27 Astaroth é um grande e forte duque, que se apresenta na forma de um anjo repugnante, montado em um dragão infernal e levando uma víbora na mão direita: responde com verdade sobre assuntos presentes, passados e futuros, e também sobre todos os segredos.

27.2 Fala de boa vontade sobre o criador dos espíritos e sobre a queda deles, e como pecaram e caíram: diz que não caiu por vontade própria. Torna um homem extraordinariamente instruído nas ciências liberais e governa quarenta legiões. Que todo exorcista tome cuidado para não deixá-lo chegar perto demais, por causa de seu hálito fétido. Por isso, que o conjurador segure um anel mágico perto do rosto, e isso o protegerá.

28 Foras, também chamado Forcas, é um grande presidente e é visto na forma de um homem forte, em figura humana; conhece as propriedades das ervas e das pedras preciosas: ensina plenamente a lógica, a ética e suas

partes: torna um homem invisível, inteligente, eloquente e de vida longa; recupera coisas perdidas, descobre tesouros e é senhor de vinte e nove legiões.

29 Furfur é um grande conde, que aparece como um cervo com cauda de fogo; mente em tudo, a menos que seja trazido para dentro de um triângulo; quando recebe ordem, assume forma angelical, fala com voz rouca e de boa vontade cria amor entre marido e mulher; provoca trovões, relâmpagos e rajadas de vento. Quando recebe ordens, responde bem tanto sobre coisas secretas quanto divinas, e tem governo e domínio sobre vinte e seis legiões.

30 Marchosias é um grande marquês; apresenta-se na forma de uma loba feroz, com asas de grifo, cauda de serpente e cuspindo pela boca não sei o quê. Quando está em forma de homem, é um excelente combatente, responde com verdade a todas as perguntas e é fiel em todos os assuntos do conjurador; era da ordem das dominações, e sob seu comando estão trinta legiões: espera, depois de 1200 anos, voltar ao sétimo trono, mas está enganado nessa esperança.

31 Malphas é um grande presidente; é visto como um corvo, mas, ao se revestir da figura humana, fala com voz rouca; constrói casas e torres altas de modo admirável e reúne artesãos depressa; também derruba as construções dos inimigos, ajuda a obter bons espíritos familiares, recebe sacrifícios de boa vontade, mas engana todos os que lhe oferecem sacrifícios; quarenta legiões lhe obedecem.

32 Vepar, também chamado Separ, é um grande e forte duque; é semelhante a uma sereia, guia as águas e os navios carregados de armamentos; faz com que (por ordem de seu mestre) o mar fique agitado e tempestuoso, e pareça cheio de navios; mata os homens em três dias, apodrecendo suas feridas e produzindo larvas nelas; porém, todos eles podem ser curados com cuidado; governa vinte e nove legiões.

33 Sabnacke, também chamado Salmac, é um grande e forte marquês; apresenta-se como um soldado armado com cabeça de leão, montado em um cavalo pálido; altera de modo admirável a forma e a aparência de um homem, constrói torres altas cheias de armas, e também castelos e cidades; aflige os homens por trinta dias com feridas apodrecidas e cheias de larvas; por ordem do exorcista, fornece bons espíritos familiares e tem domínio sobre cinquenta legiões.

34 Sidonay, também chamado Asmoday, é um grande rei, forte e poderoso; é visto com três cabeças, das quais a primeira é semelhante à de um touro, a segunda à de um homem e a terceira à de um carneiro; tem cauda de serpente, expele chamas pela boca, tem pés de ganso, monta um dragão infernal, leva na mão uma lança e uma bandeira, e precede os outros que estão sob o poder de Amaymon.

34.2 Quando o conjurador exercer esse ofício, que esteja ao ar livre, que seja cauteloso e permaneça de pé; se estiver com o gorro na cabeça, fará com que todos os seus atos sejam revelados; se não fizer isso, o exorcista será enganado por Amaymon em tudo.

34.3 Mas, assim que o vir na forma já descrita, deverá chamá-lo pelo nome, dizendo: Tu és Asmoday: ele não negará e logo se curvará até o chão; dá o anel das virtudes e ensina plenamente geometria, aritmética, astrono-

mia e trabalhos manuais.

34.4 Responde a todas as perguntas de maneira completa e verdadeira, torna um homem invisível, mostra os lugares onde há tesouros e os guarda, se estiverem entre as legiões de Amaymon; tem sob seu poder setenta e duas legiões.

35 Gaap, também chamado Tap, é um grande presidente e príncipe; aparece em um signo meridional e, quando assume forma humana, é o guia dos quatro reis principais, tão poderoso quanto Bileth. Havia certos necromantes que lhe ofereciam sacrifícios e holocaustos; e, para evocá-lo, praticavam uma arte, dizendo que o sábio Salomão a havia criado.

35.2 Isso é falso: pois foi antes Cam, filho de Noé, quem primeiro começou a invocar espíritos malignos depois do dilúvio. Ele invocou Bileth e criou uma arte em seu nome, e um livro conhecido por muitos matemáticos.

35.3 Faziam-se holocaustos e sacrifícios, davam-se presentes e praticava-se muita maldade pelos exorcistas, que misturavam a isso os santos nomes de Deus, os quais são expressos por toda parte nessa arte. De fato, há uma epístola sobre esses nomes escrita por Salomão, como também escrevem Helias Hierosolymitanus e Heliseu.

35.4 Deve-se observar que, se algum exorcista tiver a arte de Bileth e não conseguir fazê-lo ficar diante de si, nem vê-lo, não posso revelar como nem declarar os meios de contê-lo, porque isso é uma abominação e porque nada aprendi de Salomão sobre sua dignidade e seu ofício.

35.5 Porém, não esconderei isto: que ele torna um homem admirável na filosofia e em todas as ciências liberais: produz amor, ódio, insensibilidade, invisibilidade, consagração e a consagração das coisas que pertencem ao do-

mínio de Amaymon, e liberta espíritos familiares da posse de outros conjuradores, respondendo de maneira verdadeira e perfeita sobre coisas presentes, passadas e futuras, e transporta homens com grande rapidez para outras nações; governa sessenta e seis legiões e era da ordem das potestades.

36 Shax, também chamado Scox, é um grande e sombrio marquês, semelhante a uma cegonha, com voz rouca e sutil: tira de modo admirável a visão, a audição e o entendimento de qualquer homem por ordem do conjurador: tira dinheiro da casa de qualquer rei e o leva de volta depois de 1200 anos, se assim lhe for ordenado; é ladrão de cavalos e é considerado fiel a todas as ordens: embora prometa obedecer ao conjurador em tudo, não o faz; é mentiroso, a menos que seja trazido para dentro de um triângulo, e ali fala de maneira divina e revela coisas que estão ocultas e não são guardadas por espíritos malignos; promete bons espíritos familiares, que são aceitos se não forem enganadores; tem trinta legiões.

37 Procell é um grande e forte duque, que aparece na forma de um anjo, mas fala de maneira muito obscura sobre coisas ocultas; ensina geometria e todas as artes liberais, faz grandes ruídos e provoca o rugido de águas onde não há nenhuma; aquece águas e altera a temperatura dos banhos em determinados momentos, conforme o exorcista lhe ordena; era da ordem das potestades e tem quarenta e oito legiões sob seu poder.

38 Furcas é um cavaleiro e se apresenta à semelhança de um homem cruel, com barba longa e cabelos grisalhos; monta um cavalo pálido, levando na mão uma arma afiada; ensina perfeitamente filosofia prática, retórica, lógica, astronomia, quiromancia, piromancia e suas partes: vinte legiões lhe obedecem.

39 Murmur é um grande duque e conde, que aparece na forma de um soldado, montado em um grifo, com uma coroa de duque na cabeça; à sua frente vão dois de seus ministros, com grandes trombetas. Ele ensina filosofia de maneira completa e obriga as almas a comparecer diante do exorcista para responder ao que ele lhes perguntar. Pertencia em parte à ordem dos tronos e em parte à dos anjos, e governa trinta legiões.

40 Caim é um grande presidente, que assume a forma de um tordo, mas, quando toma forma humana, responde em meio a cinzas ardentes, levando na mão uma espada muito afiada. Ele torna os homens excelentes debatedores e lhes dá a compreensão de todas as aves, do mugido dos bois e do latido dos cães, assim como do som e do ruído das águas. Responde melhor sobre as coisas futuras. Pertencia à ordem dos anjos e governa trinta legiões de demônios.

41 Raum, ou Raim, é um grande conde, que é visto como um corvo, mas, quando assume forma humana, por ordem do exorcista, rouba de maneira extraordinária da casa do rei e leva o que roubou para onde lhe for indicado. Ele destrói cidades e tem grande desprezo pelas dignidades. Conhece as coisas presentes, passadas e futuras, e reconcilia amigos e inimigos. Pertencia à ordem dos tronos e governa trinta legiões.

42 Halphas é um grande conde e se apresenta como uma cegonha, com voz rouca. Ele é notável por construir cidades cheias de munições e armas, envia guerreiros aos lugares designados e tem sob seu comando vinte e seis legiões.

43 Focalor é um grande duque que se apresenta como um homem, com asas de grifo. Ele mata homens e os afoga nas águas, e vira navios de guerra, comandando e governando tanto os ventos como os mares. E que o conjurador observe que, se lhe ordenar que não faça mal a ninguém, ele concordará de boa vontade. Espera voltar ao sétimo trono depois de 1000 anos, mas está enganado. Tem três legiões.

44 Vine é um grande rei e conde. Ele se mostra como um leão, montado em um cavalo preto, e leva uma víbora na mão. Constrói de bom grado grandes torres, derruba muros de pedra e agita as águas. Por ordem do exorcista, responde sobre coisas ocultas, sobre bruxas e sobre coisas presentes, passadas e futuras.

45 Bifrons é visto na figura de um monstro. Quando assume a imagem de um homem, torna a pessoa extraordinariamente hábil em astrologia, explicando por completo as moradas dos planetas. Faz o mesmo na geometria e em outras formas de medição. Compreende perfeitamente a força e as propriedades das ervas, das pedras preciosas e das madeiras. Muda os cadáveres de lugar, parece acender velas sobre os sepulcros dos mortos e tem sob seu comando vinte e seis legiões.

46 Gamigin é um grande marquês e é visto na forma de um pequeno cavalo. Quando assume forma humana, fala com voz rouca, discorrendo sobre todas as ciências liberais. Também faz com que as almas que se afogaram no mar ou que habitam no purgatório (chamado Cartagra, isto é, aflição das almas) assumam corpos aéreos, apareçam de forma visível e respondam às perguntas por ordem do conjurador. Permanece com o exorcista até ter realizado seu desejo e tem trinta legiões sob seu comando.

47 Zagan é um grande rei e presidente. Ele se apresenta como um touro, com asas de grifo, mas, quando assume forma humana, torna os homens inteligentes. Transforma todos os metais em moedas daquele domínio e transforma água em vinho e vinho em água. Também transforma sangue em vinho, vinho em sangue e um tolo em um sábio. É chefe de trinta e três legiões.

48 Orias é um grande marquês e é visto como um leão com cauda de serpente, montado em um cavalo forte, e leva na mão direita duas grandes serpentes que silvam. Conhece a morada dos planetas e ensina perfeitamente as propriedades das estrelas. Transforma os homens, concede dignidades, prelazias e confirmações, assim como o favor de amigos e inimigos, e tem sob seu comando trinta legiões.

49 Valac é um grande presidente e se apresenta como um menino com asas de anjo, montado em um dragão de duas cabeças. Responde perfeitamente sobre tesouros ocultos e sobre onde se podem ver serpentes, que entrega nas mãos do conjurador, desprovidas de qualquer força ou vigor. Tem domínio sobre trinta legiões de demônios.

50 Gomory é um duque forte e poderoso. Aparece como uma bela mulher, com uma pequena coroa de duquesa em torno da cintura, montada em um camelo. Responde bem e com verdade sobre coisas presentes, passadas e futuras, e sobre tesouros ocultos e onde se encontram. Consegue o amor das mulheres, especialmente das donzelas, e tem vinte e seis legiões.

51 Decarabia, ou Carabia, apresenta-se como uma *, conhece a força das ervas e das pedras preciosas e faz todas as aves voarem diante do exorcista e permanecerem com ele como se fossem mansas, bebendo e cantando como

costumam fazer. Tem trinta legiões.

52 Amduscias é um grande e forte duque, que se apresenta como um unicórnio. Quando está diante de seu mestre em forma humana, ao receber uma ordem, faz facilmente com que se ouçam trombetas e todos os instrumentos musicais sem que sejam vistos, e também com que as árvores se curvem e se inclinem conforme a vontade do conjurador. É excelente entre os espíritos familiares e tem vinte e nove legiões.

53 Andras é um grande marquês e é visto na forma de um anjo com cabeça semelhante à de um corvo noturno preto, montado em um lobo preto e muito forte, brandindo uma espada afiada na mão. Pode matar o mestre, o servo e todos os assistentes. É autor de discórdias e governa trinta legiões.

54 Andrealphus é um grande marquês, que aparece como um pavão. Produz grandes ruídos e, em forma humana, ensina perfeitamente a geometria e tudo o que diz respeito às medições. Torna o homem um debatedor perspicaz e hábil em astronomia, e transforma um homem na figura de uma ave. Há trinta legiões sob seu comando.

55 Ose é um grande presidente, que se apresenta como um leopardo e, fingindo ser um homem, torna a pessoa hábil nas ciências liberais. Responde com verdade sobre coisas divinas e secretas, transforma a aparência de um homem e o leva a tal loucura que ele pensa ser o que não é, como um rei ou um papa, ou pensa usar uma coroa na cabeça. E esse reinado dura uma hora.

56 Aym, ou Haborim, é um grande e forte duque. Ele se apresenta com três cabeças: a primeira como a de uma serpente, a segunda como a de um homem que tem duas *, a terceira como a de um gato. Monta uma víbora e

leva na mão um tição aceso, com cuja chama castelos e cidades são incendiados. Torna a pessoa inteligente de todas as maneiras, responde com verdade sobre assuntos secretos e reina sobre vinte e seis legiões.

57 Orobas é um grande príncipe, que se apresenta como um cavalo, mas, quando assume a figura de um homem, fala sobre o poder divino. Dá respostas verdadeiras sobre coisas presentes, passadas e futuras, sobre a divindade e sobre a criação. Não engana ninguém nem permite que ninguém seja tentado. Concede dignidades e prelazias, e o favor de amigos e inimigos, e governa vinte legiões.

58 Vapula é um grande e forte duque, visto como um leão com asas de grifo. Torna o homem hábil e extraordinário nos ofícios manuais, na filosofia e nas ciências contidas nos livros, e governa trinta e seis legiões.

59 Cimeries é um grande e forte marquês, que governa nas regiões da África. Ensina perfeitamente gramática, lógica e retórica, descobre tesouros e coisas ocultas e faz com que um homem pareça depressa transformado em soldado. Monta um grande cavalo preto e governa vinte legiões.

60 Amy é um grande presidente e aparece em uma chama de fogo, mas, depois de assumir forma humana, torna a pessoa extraordinária em astrologia e em todas as ciências liberais. Consegue excelentes espíritos familiares e revela tesouros guardados por espíritos. Governa trinta e seis legiões e pertence em parte à ordem dos anjos e em parte à das potestades. Espera voltar ao sétimo trono depois de mil e duzentos anos, o que não é digno de crédito.

61 Flauros, um duque forte, é visto na forma de um leopardo terrível e forte. Em forma humana, mostra um semblante terrível e olhos de fogo. Responde de modo verdadeiro e completo sobre coisas presentes, passadas e futuras; se estiver em um triângulo, mente em tudo, engana em outras coisas e ilude em outros assuntos.

61.2 Fala de bom grado sobre a divindade, a criação do mundo e a queda. É obrigado pelo poder divino, assim como todos os demônios ou espíritos, a queimar e destruir todos os adversários do conjurador. E, se receber essa ordem, não permite que o conjurador seja tentado. Tem vinte legiões sob seu comando.

62 Balam é um grande e terrível rei. Ele se apresenta com três cabeças: a primeira de touro, a segunda de homem e a terceira de carneiro. Tem cauda de serpente e olhos flamejantes, monta um urso furioso e leva um falcão no punho. Fala com voz rouca, respondendo perfeitamente sobre coisas presentes, passadas e futuras. Torna o homem invisível e sábio, governa quarenta legiões e pertencia à ordem das dominações.

63 Allocer é um forte e grande duque, que se apresenta como um soldado, montado em um grande cavalo. Tem rosto de leão, muito vermelho e com olhos flamejantes, e fala com voz forte. Torna o homem extraordinário em astronomia e em todas as ciências liberais, traz bons espíritos familiares e governa trinta e seis legiões.

64 Saleos é um grande conde. Aparece como um soldado galante, montado em um crocodilo, e usa uma coroa de duque, pacífico, etc.

65 Vuall é um grande e forte duque, visto como um dromedário grande e terrível, mas, em forma humana, fala a língua egípcia com voz grave. Este homem, acima de todos os outros, consegue o amor especial das mulheres e conhece as coisas presentes, passadas e futuras, obtendo o amor de amigos e inimigos. Pertencia à ordem das potestades e governa trinta e sete legiões.

66 Haagenti é um grande presidente, que aparece como um grande touro com asas de grifo, mas, quando assume forma humana, torna o homem sábio em tudo. Transforma todos os metais em ouro e transforma vinho e água um no outro. Comanda tantas legiões quanto Zagan.

67 Fênix é um grande marquês, que aparece como a ave fênix, com voz de criança, mas, antes de ficar parado diante do conjurador, canta muitas notas doces. Então o exorcista e seus companheiros devem tomar cuidado para não dar ouvidos à melodia e devem imediatamente ordenar que ele assuma forma humana; então falará de modo admirável sobre todas as ciências maravilhosas. É um excelente poeta e obediente. Espera voltar ao sétimo trono depois de mil e duzentos anos e governa vinte legiões.

68 Stolas é um grande príncipe, que aparece na forma de um corvo noturno. Diante do exorcista, assume a imagem e a forma de um homem e ensina astronomia, compreendendo por completo as propriedades das ervas e das pedras preciosas. Há vinte e seis legiões sob seu comando.

69 Observe que uma legião é 6666, e agora, por multiplicação, conte quantas legiões resultam de cada um em particular.

Une Sacra · edição 1.1 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0

AS HORAS DOS ESPÍRITOS

✦

1 Amaymon, rei do leste, Gorson, rei do sul, Zimimar, rei do norte, Goap, rei e príncipe do oeste, podem ser presos desde a terceira hora até o meio-dia, e desde a nona hora até o anoitecer. Os marqueses podem ser presos desde a nona hora até as completas, e desde as completas até o fim do dia.

1.2 Os duques podem ser presos desde a primeira hora até o meio-dia; e deve-se observar que o tempo esteja claro. Os prelados podem ser presos em qualquer hora do dia. Os cavaleiros, desde o amanhecer até o nascer do sol; ou desde as vésperas até o pôr do sol.

1.3 Um presidente não pode ser preso em nenhuma hora do dia, a menos que seja invocado o rei a quem ele obedece; nem ao cair da noite. Os condes podem ser presos em qualquer hora do dia, desde que seja nos bosques ou campos onde as pessoas não costumam ir.

Une Sacra · edição 1.1 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0

A FORMA DE CHAMAR OS ESPÍRITOS

✦

1 Quando quiser ter algum espírito, você deve conhecer seu nome e sua função; deve também jejuar e estar livre de toda impureza durante três ou quatro dias antes; assim o espírito lhe será mais obediente. Depois faça um círculo e convoque o espírito com grande concentração e, segurando um anel na mão, recite em seu próprio nome e no de seus companheiros (pois alguém deve sempre estar com você) a oração a seguir; assim nenhum espírito lhe fará mal, e seu propósito se realizará.

2 Em nome de nosso Senhor Jesus Cristo, do ✠ Pai ✠ e do Filho ✠ e do Espírito Santo ✠, santa Trindade e unidade inseparável, eu te invoco, para que sejas minha salvação e defesa, e a proteção de meu corpo e minha alma, e de todos os meus bens, pelo poder de tua santa cruz e pelo poder de tua paixão.

2.2 Eu te suplico, ó Senhor Jesus Cristo, pelos méritos de tua bendita mãe, Santa Maria, e de todos os teus santos, que me concedas graça e poder divino sobre todos os espíritos malignos, de modo que qualquer um deles que eu chamar pelo nome venha imediatamente de todas as regiões e cumpra minha vontade, para que não me façam mal nem me causem medo, mas sejam obedientes e diligentes a meu serviço.

2.3 E, recebendo ordens rigorosas por teu poder, que cumpram meus mandamentos. Amém. Santo, santo, santo, Senhor Deus dos exércitos, que virás julgar os vivos e os mortos, tu que és A e Ω, primeiro e último, Rei

dos reis e Senhor dos senhores, Ioth, Aglanabrath, El, Abiel, Anathiel, Amazim, Sedomel, Gayes, Heli, Messias, Tolimi, Elias, Ischiros, Athanatos, Imas.

2.4 Por esses teus santos nomes e por todos os outros, eu te invoco e te suplico, ó Senhor Jesus Cristo, por teu nascimento e batismo, por tua cruz e paixão, por tua ascensão e pela vinda do Espírito Santo, pela amargura de tua alma quando deixou teu corpo, por tuas cinco chagas, pelo sangue e pela água que saíram de teu corpo, por teu poder, pelo sacramento que deste a teus discípulos no dia anterior ao teu sofrimento, pela santa Trindade e pela unidade inseparável, pela bendita Maria, tua mãe, por teus anjos, arcanjos, profetas, patriarcas, e por todos os teus santos, e por todos os sacramentos realizados em tua honra, eu te adoro e te suplico, eu te bendigo e te peço que aceites estas orações, conjurações e palavras de minha boca, que usarei.

2.5 Eu te peço, ó Senhor Jesus Cristo, que me concedas tua força e teu poder sobre todos os teus anjos (que foram lançados do céu para enganar a humanidade), para atraí-los a mim, atá-los e prendê-los, e também soltá-los, reuni-los diante de mim e ordenar-lhes que façam tudo o que puderem, e que de modo algum desprezem minha voz ou as palavras de minha boca; mas que obedeçam a mim e ao que eu disser, e me temam.

2.6 Eu te suplico por tua humanidade, misericórdia e graça, e te peço, Adonay, Amay, Horta, Vege dora, Mitai, Hel, Suranat, Ysion, Ysesy, e por todos os teus santos nomes, e por todos os teus santos e santas, por todos os teus anjos e arcanjos, potestades, dominações e virtudes, e por aquele nome com que Salomão prendeu os demônios e os encerrou, Elhrach, Ebanher, Agle, Goth, Ioth, Othie, Venoch, Nabrat, e por todos os teus santos nomes que estão escritos neste livro, e pelo poder de todos eles, que me capacites a

reunir todos os teus espíritos lançados do céu, para que me deem uma resposta verdadeira a todas as minhas perguntas e satisfaçam todos os meus pedidos, sem dano a meu corpo ou minha alma, nem a qualquer outra coisa que me pertença, por nosso Senhor Jesus Cristo, teu Filho, que vive e reina contigo na unidade do Espírito Santo, um só Deus, pelos séculos sem fim.

3 Ó Pai onipotente, ó Filho sábio, ó Espírito Santo, que sondas os corações, ó vós, três em pessoas, uma só divindade verdadeira em substância, que poupaste Adão e Eva em seus pecados; e ó tu, Filho, que morreste pelos pecados deles uma morte das mais infames, suportando-a na santa cruz; ó tu, misericordioso acima de todos, quando recorro à tua misericórdia e te suplico por todos os meios que posso, por estes santos nomes de teu Filho, a saber, A e Ω, e todos os seus outros nomes, concede-me tua força e teu poder, para que eu seja capaz de convocar à minha presença teus espíritos que foram lançados do céu, e que eles falem comigo e executem imediatamente, sem demora, de boa vontade e sem dano a meu corpo, minha alma ou meus bens, etc., conforme está contido no livro chamado Annulus Salomonis.

4 Ó grande e eterno poder do Altíssimo, que por disposição, sendo estes chamados a julgamento, Vaicheon, Stimulamaton, Esphares, Tetragrammaton, Olioram, Cryon, Esytion, Existion, Eriona, Onela, Brasim, Noym, Messias, Salvador, Emanuel, Sabboth, Adonay, eu te adoro, eu te invoco, eu te ponho em ação com toda a força de minha mente, para que por ti minhas presentes orações, consagrações e conjurações sejam santificadas; e

onde quer que espíritos malignos sejam chamados, pelo poder de teus nomes, que eles se reúnam de todas as regiões e cumpram diligentemente a vontade de mim, o exorcista. Faça-se, faça-se, faça-se. Amém.

Une Sacra · edição 1.1 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0