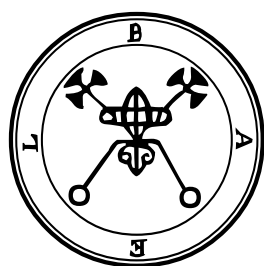


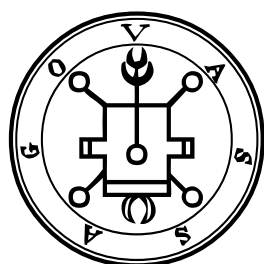
Shemhamphorash.



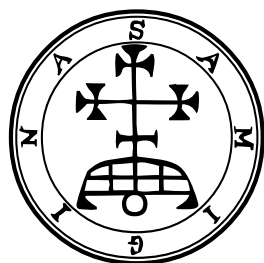
(1.) **BAEL.**—Il primo Spirito Principale è un Re che regna in Oriente, chiamato Bael. Ti fa diventare invisibile. Comanda 66 legioni di Spiriti Infernali. Appare in diverse forme, a volte come un gatto, a volte come un rospo, a volte come un uomo, e a volte tutte queste forme insieme. Parla in modo rauco. Questo è il suo carattere, che si usa portare come un mantello davanti a colui che lo chiama, altrimenti non ti renderà omaggio.¹



(2.) **AGARES.**—Il secondo Spirito è un Duca chiamato Agreas o Agares. È sotto il potere dell'Oriente e si presenta sotto forma di un vecchio uomo bello, a cavallo di un coccodrillo, con un astore in pugno e dall'aspetto mite. Fa correre quelli che stanno fermi e riporta indietro i fuggiaschi. Insegna tutte le lingue al momento. Ha anche il potere di distruggere le dignità sia spirituali che temporali e provoca terremoti. Apparteneva all'Ordine delle Virtù. Ha sotto il suo governo 31 legioni di Spiriti. Questo è il suo sigillo o carattere, che tu porterai come un mantello davanti a te.

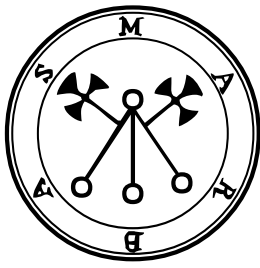


(3.) **VASSAGO.**—Il terzo Spirito è un Principe potente, della stessa natura di Agares. Si chiama Vassago. Questo Spirito è di buona natura e il suo compito è quello di dichiarare le cose passate e future e di scoprire tutte le cose nascoste o perdute. Governa 26 legioni di Spiriti e questo è il suo sigillo.

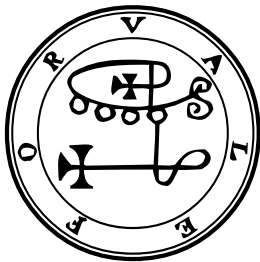


(4.) **SAMIGINA, o GAMIGIN.**—Il quarto Spirito è Samigina, un Grande Marchese. Appare sotto forma di cavallino o di asino, e poi si trasforma in forma umana su richiesta del Maestro. Parla con voce roca. Comanda 30 legioni di inferiori. Insegna tutte le scienze liberali e rende conto delle anime morte nel peccato. Il suo sigillo è questo, che deve essere portato davanti al Mago quando è Invocatore, ecc.

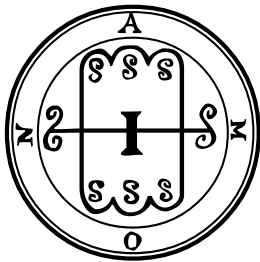
¹ Non sono responsabile di questa confusione ultra-ariana di persone.—ED.



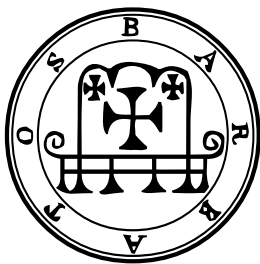
(5.) **MARBAS.**—Il quinto Spirito è Marbas. È un Grande Presidente e appare all'inizio sotto forma di grande leone, ma poi, su richiesta del Maestro, assume forma umana. Risponde veramente di cose nascoste o segrete. Provoca le malattie e le cura. Inoltre, dà grande saggezza e conoscenza nelle arti meccaniche e può cambiare gli uomini in altre forme. Governa 36 legioni di Spiriti. Il suo sigillo è questo, che deve essere indossato come sopra indicato.



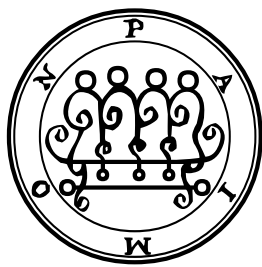
(6.) **VALEFOR.**—Il sesto Spirito è Valefor. È un Duca potente e si presenta sotto forma di Leone con la testa d'asino, muggendo. È un buon Familiare, ma tenta i suoi familiari di rubare. Governa 10 legioni di Spiriti. Il suo sigillo è questo, che deve essere indossato, sia che tu lo voglia avere come Familiare, sia che tu non lo voglia.



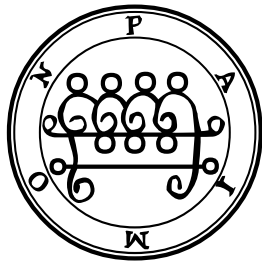
(7.) **AMON.**—Il settimo Spirito è Amon. È un Marchese di grande potenza e molto severo. Appare come un lupo con la coda di serpente, vomitando dalla bocca fiamme di fuoco; ma al comando del Mago assume le sembianze di un uomo con denti di cane e la testa di corvo, oppure di un uomo con la testa di corvo (semplicemente). Racconta tutte le cose passate e future. Procura le faide e riconcilia le controversie tra amici. Governa 40 legioni di Spiriti. Il suo sigillo è questo, che deve essere indossato come sopra indicato, ecc.



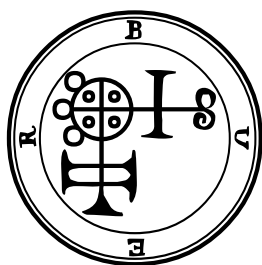
(8.) **BARBATOS.**—L'ottavo Spirito è Barbatos. È un Grande Duca e appare quando il Sole è in Sagittario, con quattro nobili Re e le loro compagnie di grandi truppe. Dà comprensione del canto degli uccelli e delle voci di altre creature, come l'abbaiare dei cani. Fa aprire i tesori nascosti che sono stati depositati dagli incantesimi dei Maghi. È dell'Ordine delle Virtù, di cui conserva ancora una parte; conosce tutte le cose passate e future e concilia gli amici e i potenti. Governa 30 legioni di Spiriti. Il suo sigillo di obbedienza è questo, che porta davanti a sé come sopra indicato.



or

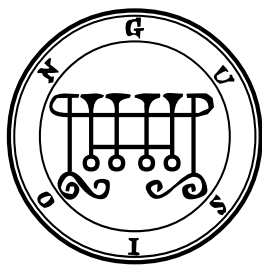


(9.) PAIMON.—Il nono Spirito di questo Ordine è Paimon, un Grande Re e molto obbediente a LUCIFER. Appare sotto forma di uomo seduto su un dromedario con una corona gloriosa sul capo. Davanti a lui c'è anche una schiera di Spiriti, simili a uomini con trombe e cimbali ben suonanti e ogni altro tipo di strumenti musicali. Ha una voce grande e ruggisce al suo arrivo, e il suo discorso è tale che il Mago non può capirlo bene se non lo costringe. Questo Spirito può insegnare tutte le Arti e le Scienze e altre cose segrete. Può scoprire cos'è la Terra e cosa la trattiene nelle acque, cos'è la Mente e dove si trova, o qualsiasi altra cosa tu voglia sapere. Dà la dignità e la conferma. Vincola o rende qualsiasi uomo soggetto al Mago, se questi lo desidera. Dà buoni Familiari e insegna tutte le Arti. Va osservato verso Occidente. Fa parte dell'Ordine delle Dominazioni.¹ Ha sotto di sé 200 legioni di Spiriti, una parte dei quali è dell'Ordine degli Angeli e l'altra dei Potentati. Ora, se chiami questo Spirito Paimon da solo, devi fargli un'offerta; lo accompagneranno due Re, chiamati LABAL e ABALIM, e anche altri Spiriti dell'ordine dei Potentati nella sua schiera, e 25 Legioni. Gli Spiriti che sono loro sottomessi non sono sempre con loro, a meno che il Mago non li costringa. Il suo carattere è questo, che deve essere portato come un Lamén davanti a te, ecc.

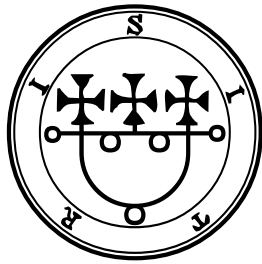


(10.) BUER.—Il decimo Spirito è Buer, un Grande Presidente. Appare in Sagittario, e questa è la sua forma quando c'è il Sole. Insegna la filosofia, sia morale che naturale, e l'arte della logica, e anche le virtù di tutte le erbe e le piante. Guarisce tutte le malattie dell'uomo e dona buoni familiari. Governa 50 legioni di Spiriti e il suo carattere di obbedienza è questo, che devi indossare quando lo chiami a comparire.

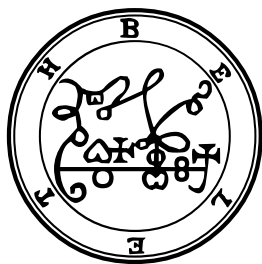
¹ O Domini, come vengono solitamente chiamati.



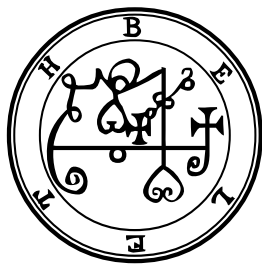
(11.) GUSION.—L'undicesimo Spirito in ordine è un grande e forte Duca, chiamato Gusione. Appare come uno Xenopilo. Racconta tutte le cose, passate, presenti e future, e mostra il significato e la soluzione di tutte le domande che si possono porre. Concilia e riconcilia le amicizie e conferisce onore e dignità a chiunque. Governa 40 legioni di Spiriti. Il suo sigillo è questo, che si indossa come sopra.



(12.) SITRI.—Il dodicesimo Spirito è Sitri. È un Grande Principe, e all'inizio appare con la testa di leopardo e le ali di grifone, ma dopo il comando del Maestro dell'Esorcismo assume sembianze umane, e molto belle. Infiamma gli uomini con l'amore delle donne e le donne con l'amore degli uomini; e fa sì che si mostrino anche nudi, se lo si desidera. Governa 60 legioni di Spiriti. Il suo sigillo è questo, da portare come un mantello davanti a te, ecc.



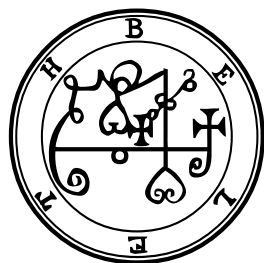
or



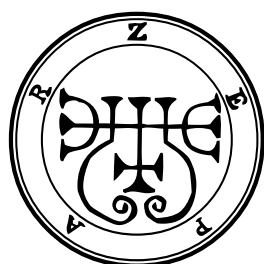
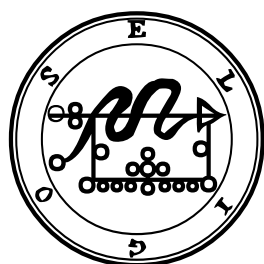
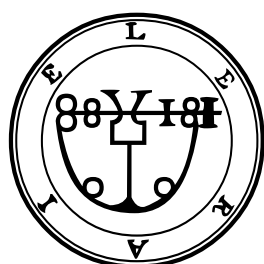
(13.) BELETH.—Il tredicesimo Spirito è chiamato Beleth (o Bileth, o Bilet). È un Re potente e terribile. Cavalca un cavallo pallido con trombe e altri tipi di strumenti musicali che suonano davanti a lui. È molto furioso alla sua prima apparizione, cioè mentre l'esorcista si fa coraggio; per farlo deve tenere in mano una bacchetta di nocciola, colpirla verso i quarti sud e est, fare un triangolo, Δ , senza il cerchio, e poi ordinarli di entrare in esso con i legami e le cariche degli spiriti come segue. Se alle vostre minacce non entra nel triangolo Δ , ripetete davanti a lui i vincoli e gli incantesimi, e allora cederà all'obbedienza e vi entrerà, facendo ciò che gli viene ordinato dall'esorcista. Ma deve riceverlo con cortesia, perché è un Grande Re, e rendergli omaggio, come fanno i Re e i Principi che lo assistono. E devi avere sempre un anello d'argento nel dito medio o nella mano sinistra tenuto contro il tuo viso,¹ come fanno ancora davanti ad AMAYMON. Questo Grande Re fa sì che tutto l'amore che ci può essere, sia degli uomini che dei

¹ Per proteggerlo dal soffio infuocato dello Spirito infuriato; il disegno è riportato alla fine delle istruzioni per il Cerchio Magico, etc., più avanti nella Goetia.

Donne, finché il Maestro Esorcista non avrà esaudito il suo desiderio. Egli appartiene all'Ordine delle Potenze e governa 85 legioni di Spiriti. Il suo Nobile Sigillo è questo, che deve essere portato davanti a te durante il lavoro.



or

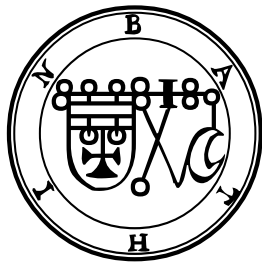


(14.) LERAJE, o LERAIKHA.—Il quattordicesimo Spirito si chiama Leraje (o Leraie). È un Marchese di grande potenza, che si presenta con le sembianze di un arciere vestito di verde e con arco e faretra. Provoca tutte le grandi battaglie e le contese e fa putrefare le ferite inferte dagli arcieri con le frecce. Questo appartiene a Sagittar. Governa 30 legioni di Spiriti e questo è il suo sigillo, ecc.

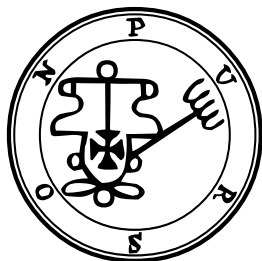
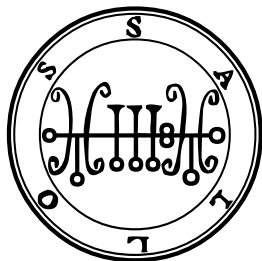
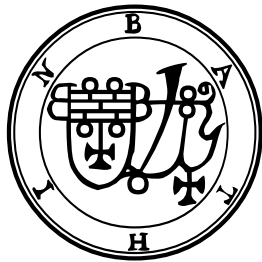
(15.) ELIGOS.—Il quindicesimo Spirito dell'Ordine è Eligos, un Grande Duca, che appare sotto forma di un bel Cavaliere, con una lancia, un alfiere e un serto. Scopre le cose nascoste e conosce le cose future, le guerre e come i soldati si incontreranno. Provoca l'amore dei Signori e dei Grandi. Governa 60 legioni di Spiriti. Il suo sigillo è questo, ecc.

(16.) ZEPAR.—Il sedicesimo Spirito è Zepar. È un grande duca e si presenta con abiti e armature rosse, come un soldato. Il suo compito è quello di far sì che le donne amino gli uomini e di farli incontrare nell'amore. Le rende anche sterili. Governa 26 legioni di Spiriti inferiori e il suo sigillo è questo, al quale obbedisce quando lo vede.

(17.) BOTIS.—Il diciassettesimo Spirito è Botis, un Grande Presidente e un Conte. All'inizio appare sotto forma di una brutta vipera, poi, per ordine del Mago, assume sembianze umane con grandi denti e due corna, portando in mano una spada brillante e affilata. Racconta tutte le cose passate e future e riconcilia amici e nemici. Governa 60 legioni di Spiriti e questo è il suo sigillo, ecc.



OR

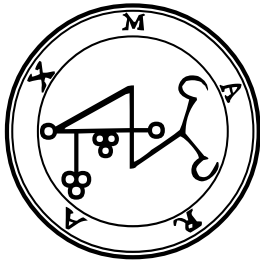


(18.) BATHIN.—Il diciottesimo Spirito è Bathin. È un Duca potente e forte e appare come un uomo forte con la coda di un serpente, seduto su un cavallo di colore chiaro.¹ Conosce le virtù delle erbe e delle sostanze preziose e può trasportare improvvisamente gli uomini da un paese all'altro. Governa 30 legioni di Spiriti. Il suo sigillo è questo, che deve essere indossato come sopra indicato.

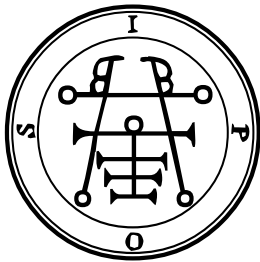
(19.) SALLOS.—Il diciannovesimo Spirito è Sallos (o Saleos). È un grande e potente Duca e appare sotto forma di un valoroso Soldato a cavallo di un Coccodrillo, con una corona ducale sul capo, ma in modo pacifico. Egli provoca l'amore delle donne per gli uomini e degli uomini per le donne e governa 30 legioni di spiriti. Il suo sigillo è questo, ecc.

(20.) PURSON.—Il ventesimo Spirito è Purson, un Grande Re. Il suo aspetto è affascinante, come un uomo con il volto di un leone, che porta in mano una vipera crudele e cavalca un orso. Davanti a lui ci sono molti Trum- petti che suonano. Conosce tutte le cose nascoste, può scoprire tesori e raccontare tutte le cose passate, presenti e future. Può prendere un corpo sia umano che terrestre e risponde in modo veritiero di tutte le cose terrene, sia segrete che divine, e della creazione del mondo. Genera buoni Familiari e sotto il suo governo ci sono 22 Legioni di Spiriti, in parte dell'Ordine delle Virtù e in parte dell'Ordine dei Troni. Il suo marchio, sigillo o carattere è questo, al quale egli deve obbedienza e che tu dovrai indossare in tempo di azione, ecc.

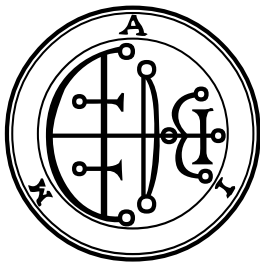
¹ In alcuni dei Codici più antichi questa parola è omessa, in altri è indistinta, ma sembra essere "cavallo", perciò ho messo la parola cavallo tra parentesi sopra.—TRANS. [I Quartos hanno "asino"—ED.]



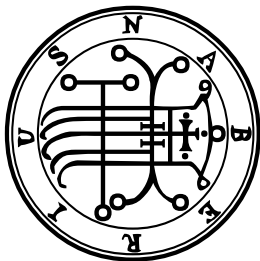
(21.) MARAX.—Il ventunesimo Spirito è Marax.¹ È un Grande Conte e Presidente. Ha l'aspetto di un grande toro con il volto di un uomo. Il suo compito è quello di rendere gli uomini molto esperti in Astronomia e in tutte le altre Scienze Liberali; inoltre può dare buoni Familiari e sapienti, conoscendo le virtù delle Erbe e delle Pietre preziose. Egli governa 30 legioni di Spiriti e il suo sigillo è questo, che deve essere fatto e indossato come sopra indicato, ecc.



(22.)—IPOS. Il ventiduesimo Spirito è Ipos. È un Conte e un Principe potente, e appare sotto forma di Angelo con la testa di leone, il piede d'oca e la coda di lepre. Conosce tutte le cose passate, presenti e future. Rende gli uomini arguti e audaci. Governa 36 legioni di Spiriti. Il suo sigillo è questo, che tu porterai, ecc.

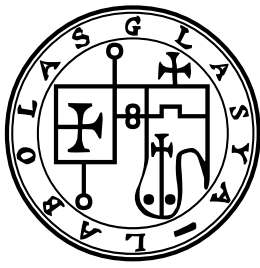


(23.) AIM.—Il ventitreesimo Spirito è Aim. È un grande Duca forte. Appare sotto forma di un uomo molto bello nel corpo, ma con tre teste: la prima come un serpente, la seconda come un uomo con due stelle sulla fronte, la terza come un vitello. Cavalca una vipera e porta in mano un marchio di fuoco con il quale incendia città, castelli e grandi luoghi. Ti rende spiritoso in tutti i modi e dà risposte veritiere alle questioni private. Governa 26 legioni di Spiriti inferiori e il suo sigillo è questo, che ti fa indossare come sopra, ecc.

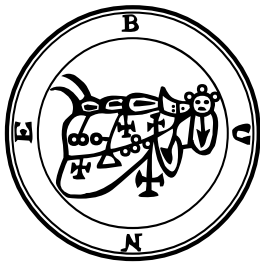


(24.) NABERIUS.—Il ventiquattresimo Spirito è Naberius. È un Marchese molto valoroso e si presenta sotto forma di una Gru nera che svola intorno al Cerchio e quando parla è con voce roca. Rende gli uomini astuti in tutte le Arti e le Scienze, ma soprattutto nell'Arte della Retorica. Restituisce le dignità e gli onori perduti. Governa 19 legioni di Spiriti. Il suo sigillo è questo, che deve essere indossato, ecc.

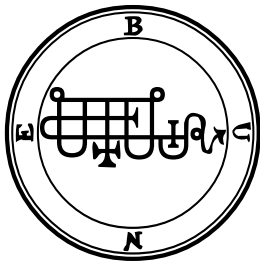
¹ In alcuni codici è scritto Morax, ma ritengo che quella sopra riportata sia l'ortografia corretta.



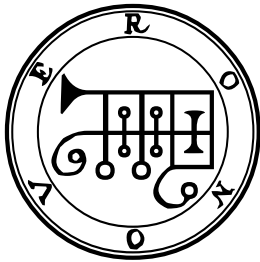
(25.) GLASYA-LABOLAS.—Il venticinquesimo Spirito è Glasya-Labolas. È un potente Presidente e Conte e si presenta sotto forma di cane con ali da grifone. Insegna tutte le arti e le scienze in un istante ed è autore di spargimenti di sangue e omicidi. Insegna tutte le cose passate e future. Se lo si desidera, provoca l'amore sia degli amici che dei nemici. Può rendere un uomo invisibile. E ha sotto il suo comando 36 legioni di Spiriti. Il suo sigillo è questo: essere, ecc.



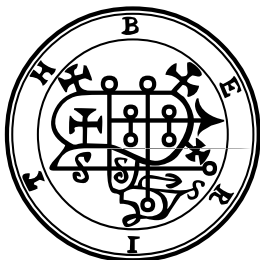
or



(26.) BUNE, or BIMÉ.—Il ventiseiesimo Spirito è Buné (o Bim). È un Duca forte, grande e potente. Appare sotto forma di Drago con tre teste, una di cane, una di grifone e una di uomo. Parla con una voce alta e gentile. Cambia il luogo dei morti e fa sì che gli spiriti che sono sotto di lui si riuniscano sui vostri sepolcri. Dà ricchezza a un uomo e lo rende saggio ed eloquente. Dà risposte veritiere alle richieste. E governa 30 legioni di Spiriti. Il suo sigillo è questo, al quale deve obbedienza. Ha un altro sigillo (che è il primo di questi,¹ ma l'ultimo è il migliore²).



(27.) RONOVE.—Il ventisettesimo Spirito è Ronové. Appare sotto forma di mostro. Insegna molto bene l'arte della retorica e dona buoni servitori, conoscenza delle lingue e favori ad amici e nemici. È Marchese e Gran Conte e sotto il suo comando ci sono 19 Legioni di Spiriti. Il suo sigillo è questo, ecc.

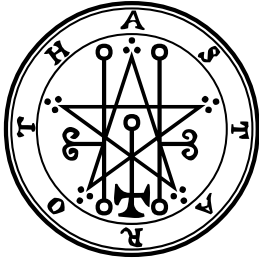


(28.) BERITH.—Il ventottesimo Spirito in ordine, come li ha legati Salomone, si chiama Berith. È un Duca potente, grande e terribile. Ha altri due nomi che gli sono stati dati da uomini di epoche successive: BEALE o BEAL e BOFR: BEALE o BEAL e BOFRY o BOLFRY. Appare sotto forma di soldato con vesti rosse, a cavallo di un cavallo rosso e con una corona d'oro in testa. Dà risposte veritiere, sul passato, sul presente e sul futuro.³ Per richiamarlo devi usare un Anello, come già detto a proposito di

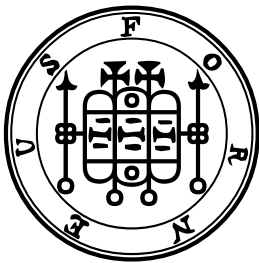
¹ cioè la figura superiore. ² cioè la seconda forma mostrata..

³ Questo non concorda con l'affermazione che egli è un grande bugiardo e non ci si può fidare di lui.

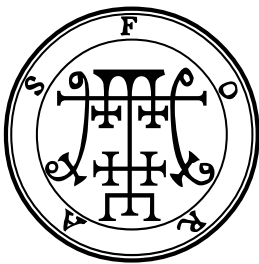
Beleth.¹ Può trasformare tutti i metalli in oro. Può conferire dignità e confermarle all'uomo. Parla con una voce molto chiara e sottile. È un grande bugiardo e non bisogna fidarsi di lui. Governa 26 legioni di Spiriti. Il suo sigillo è questo, ecc.



(29.) ASTAROTH.—Il ventinovesimo Spirito è Astaroth. È un Duca potente e forte e si presenta sotto forma di un Angelo dannoso che cavalca una bestia infernale simile a un drago e porta nella mano destra una vipera. Non devi assolutamente permettergli di avvicinarsi troppo a te, per evitare che ti faccia del male con il suo alito malefico. Perciò il Mago deve tenere l'Anello Magico vicino al viso, e questo lo difenderà. Egli dà risposte veritiere sulle cose passate, presenti e future e può scoprire tutti i segreti. Se lo si desidera, può dichiarare con cognizione di causa come sono caduti gli Spiriti e la ragione della propria caduta. Può rendere gli uomini meravigliosamente sapienti in tutte le scienze liberali. Comanda 40 legioni di Spiriti. Il suo sigillo è questo, che devi portare come un mantello davanti a te, altrimenti non apparirà e non ti obbedirà, ecc.



(30.) FORNEUS.—Il trentesimo Spirito è Forneus. È un grande e potente marchese e appare sotto forma di un grande mostro marino. Insegna e rende gli uomini meravigliosamente esperti nell'arte della retorica. Fa sì che gli uomini abbiano un buon nome e che conoscano e comprendano le lingue. Fa sì che uno sia amato sia dai nemici che dagli amici. Governa 29 Legioni di Spiriti, in parte dell'Ordine dei Troni e in parte di quello degli Angeli. Il suo sigillo è questo, che tu porti, ecc.



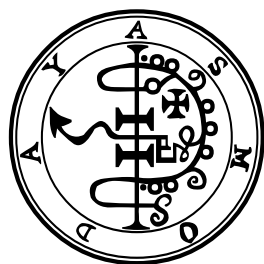
(31.) FORAS.—Il trentunesimo Spirito è Foras. È un Presidente potente e si presenta sotto forma di uomo forte in forma umana. Insegna le arti della logica e dell'etica in tutte le sue parti. Se lo si desidera, rende gli uomini invisibili,² e di vivere a lungo, e di essere eloquenti. Può scoprire tesori e recuperare

¹ Cfr. *ante*, Spirito No. 13.

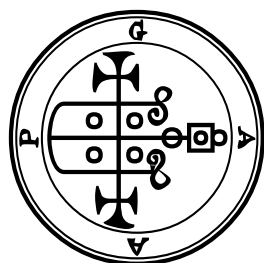
² Uno o due codici riportano "invincibile", ma la maggioranza riporta "invisibile".

Tuttavia, la forma dell'aspetto di Foras come uomo forte potrebbe giustificare la prima ipotesi, anche se dalla natura dei suoi uffici l'invincibilità sarebbe probabilmente più sul piano mentale che su quello fisico.

cose perdute. Egli governa 29 legioni di Spiriti e il suo sigillo è questo, che porta te, ecc.

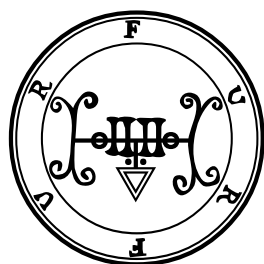


(32.) ASMODY.—Il trentaduesimo Spirito è Asmoday, o Asmodai. È un Grande Re, forte e potente. Appare con tre teste, di cui la prima è simile a un toro, la seconda a un uomo e la terza a un ariete; ha anche la coda di un serpente e dalla sua bocca escono fiamme di fuoco. I suoi piedi sono palmati come quelli di un'oca. Siede su un Drago Infernale e porta in mano una lancia con uno stendardo. È il primo e il più prezioso sotto il potere di AMAYMON, precede tutti gli altri. Quando l'esorcista ha intenzione di chiamarlo, che sia all'estero e che stia in piedi per tutto il tempo dell'azione, senza il cappello o il copricapo, perché se lo indossa, AMAYMON lo ingannerà e farà sì che tutte le sue azioni vengano vanificate. Ma non appena l'esorcista vede Asmoday nella forma suddetta, lo chiamerà per nome, dicendo: "Sei tu Asmoday?" ed egli non lo negherà, e subito dopo si prostrerà a terra. Egli ha dato l'Anello delle Virtù; insegna le Arti dell'Aritmetica, dell'Astronomia, della Geometria e tutti i mestieri artigianali in assoluto. Dà risposte vere e complete alle vostre richieste. Rende invincibili. Indica il luogo in cui si trovano i tesori e lo custodisce. Egli, tra le Legioni di AMAYMON, governa 72 Legioni di Spiriti inferiori. Il suo sigillo è questo, che devi portare sul petto come un vessillo, ecc.

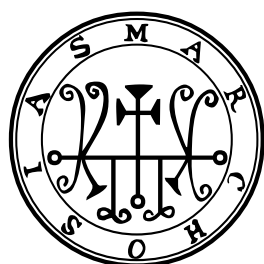


(33.) GÄAP.—Il trentatreesimo Spirito è Gäap. È un Grande Presidente e un Potente Principe. Appare quando il Sole si trova in alcuni dei Segni del Sud, in forma umana, mentre precede quattro Grandi e Potenti Re, come se fosse una guida che li conduce lungo il loro cammino. Il suo compito è quello di rendere gli uomini insensibili o ignoranti, così come in filosofia di renderli consapevoli e in tutte le scienze liberali. Può provocare l'amore o l'odio, e può anche insegnarti a consacrare le cose che appartengono al dominio di AMAYMON, il suo Re. Può liberare i Familiari dalla custodia di altri Maghi, e risponde in modo sincero

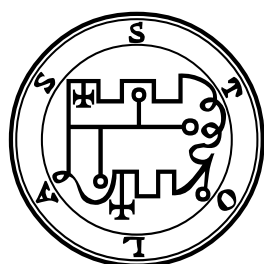
e perfettamente delle cose passate, presenti e future. Può trasportare e riportare gli uomini molto rapidamente da un Regno all'altro, per volontà e piacere dell'Esorcista. Comanda 66 legioni di Spiriti ed era dell'Ordine dei Potentati. Il suo sigillo deve essere fatto e portato come sopra, ecc.



(34.) FURFUR.—Il trentaquattresimo Spirito è Furfur. È un Grande e Potente Conte, che appare sotto forma di un cervo con una coda di fuoco. Non dice mai la verità se non è costretto o se non è portato all'interno di un triangolo Δ . Quando è lì, assume la forma di un Angelo. Se glielo si chiede, parla con voce roca. Inoltre, sollecita l'amore tra uomo e donna. Può sollevare fulmini e tuoni, soffi e grandi tempeste. E dà risposte vere su cose segrete e divine, se glielo si chiede. Governa 26 legioni di Spiriti. Il suo sigillo è questo, ecc.



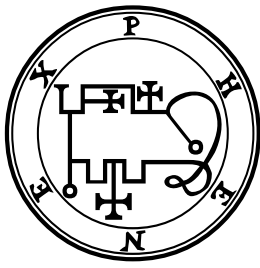
(35.) MARCHOSIAS.—Il trentacinquesimo Spirito è Marchosias. È un grande e potente marchese, che all'inizio appare sotto forma di lupo¹ con ali di grifone e coda di serpente, e vomita fuoco dalla bocca. Ma dopo un po' di tempo, per ordine dell'Esorcista, assume la forma di un uomo. Ed è un forte combattente. Era dell'Ordine delle Dominazioni. Governava 30 legioni di Spiriti. Disse al suo Capo, che era Salomone, che dopo 1.200 anni sperava di tornare al Settimo Trono. Il suo Sigillo è questo, da realizzare e indossare come un Lamén, ecc.



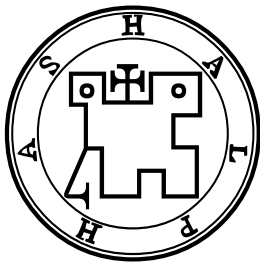
(36.) STOLAS, o STOLOS.—Il trentaseiesimo Spirito è Stolas, o Stolas. È un Principe grande e potente, che all'inizio appare sotto forma di corvo possente davanti all'esorcista, ma poi assume l'immagine di un uomo. Insegna l'arte dell'astronomia e le virtù delle erbe e delle pietre preziose. Governa 26 legioni di Spiriti e il suo sigillo è questo, che è, ecc.

¹ In un codice del XVII secolo, scritto molto male, si potrebbe leggere "Bue" invece di

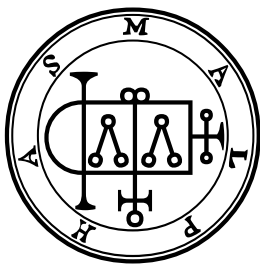
"Lupo".—TRANS. [Per me appariva sempre come un bue, e molto stordito—ED.]



(37.) PHENEX.—Il trentasettesimo Spirito è Phenex (o Pheynix). È un grande marchese e si presenta come l'uccello Phœnix, con la voce di un bambino. Canta molte dolci note davanti all'Esorcista, che non deve badare a lui, ma poi deve dirgli di assumere sembianze umane. Allora parlerà meravigliosamente di tutte le scienze meravigliose, se richiesto. È un poeta, buono ed eccellente. E sarà disposto a eseguire le tue richieste. Spera anche di tornare al Settimo Trono dopo altri 1.200 anni, come disse a Salomone. Egli governa 20 Legioni di Spiriti. Il suo sigillo è questo, che tu porti, ecc.



(38.) HALPHUS, o MALTHUS.—Il trentottesimo Spirito è Halphas, o Malthus (o Malthas). È un Grande Conte e appare sotto forma di colomba.¹ Parla con voce roca. Il suo compito è quello di costruire torri, di rifornirle di munizioni e armi e di inviare uomini di guerra² nei luoghi stabiliti. Comanda 26 legioni di Spiriti e il suo sigillo è questo, ecc.³



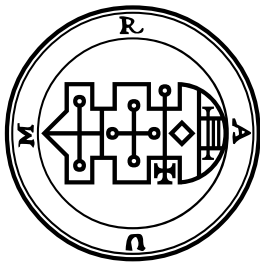
(39.) MALPHAS.—Il trentanovesimo Spirito è Malphas. All'inizio appare come un corvo, ma in seguito, su richiesta dell'esorcista, assumerà forma umana e parlerà con voce roca. È un Presidente possente e potente. Può costruire case e alte torri e può portare alla tua conoscenza i desideri e i pensieri dei nemici e ciò che hanno fatto. Dà buoni familiari. Se gli fate un sacrificio, lo riceverà gentilmente e volentieri, ma ingannerà chi lo fa. Governa 40 legioni di Spiriti e il suo sigillo è questo, ecc.

¹ [Una cicogna (ciconia) secondo Wier.—T.S.]

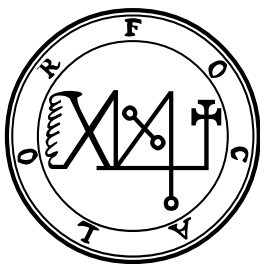
² O guerrieri, o uomini d'arme [*homines bellicosos*].

³ Ma Malthus è certamente in paradiso. Si veda "Prometheus Unbound", Introduzione di P.

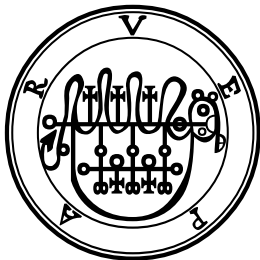
B. Shelley, un negromante di rilievo, come dimostrano i riferimenti nel suo "Hymn to Intellectual Beauty".—ED.



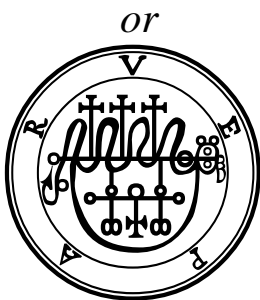
(40.) RÄUM.—Il quarto Spirito è Räum. È un Grande Conte; all'inizio appare sotto forma di corvo, ma dopo il comando dell'Esorcista assume forma umana. Il suo compito è quello di rubare i tesori dalle case dei Re e di portarli dove gli viene ordinato, di distruggere le città e le dignità degli uomini, di raccontare tutto ciò che è passato, ciò che è e ciò che sarà e di provocare l'amore tra amici e nemici. Era dell'Ordine dei Troni. Governa 30 legioni di Spiriti e il suo sigillo è questo, che si indossa come sopra indicato.



(41.) FOCALOR.—Il quarantunesimo Spirito è Focalor, o Forcalor, o Furcalor. È un Duca potente e forte. Appare sotto forma di uomo con ali di grifone. Il suo compito è quello di uccidere gli uomini, di annegarli nelle acque e di rovesciare le navi da guerra, poiché ha potere sia sui venti che sui mari; ma non farà del male a nessun uomo o a nessuna cosa se gli verrà ordinato il contrario dall'Esorcista. Spera anche di tornare al Settimo Trono dopo 1.000 anni.¹ Egli governa 302 Legioni di Spiriti, e il suo Sigillo è questo, ecc.



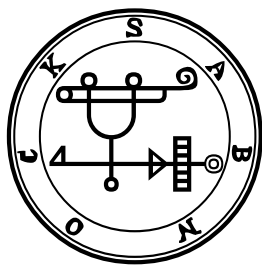
(42.) VEPAR.—Il quarantaduesimo Spirito è Vepar, o Vephar. È un Duca grande e forte, e ha l'aspetto di una sirena. Il suo compito è quello di governare le acque e di guidarvi le navi cariche di armi, armature, munizioni, ecc.³ E su richiesta dell'Esorcista può far sì che i mari siano in tempesta e appaiano pieni di navi. Inoltre, fa morire gli uomini in tre giorni putrefacendo le ferite o le piaghe e facendo in modo che i vermi si riproducano in esse. Governa 29 legioni di Spiriti e il suo sigillo è questo, ecc.



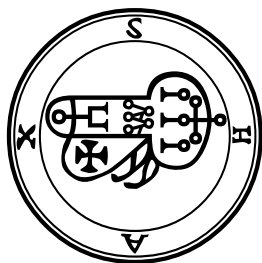
¹ [*sed fallitur*, secondo Wier]

² Tre è dato al posto di 30 in diversi codici; ma 30 è probabilmente il più corretto. [triginta in Wier, erroneamente tradotto come tre da "T.R."—T.S.]

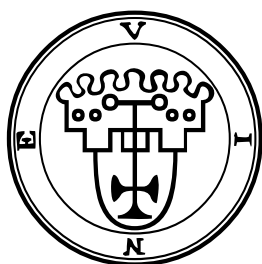
³ In diversi codici questo passo recita: "Il suo ufficio è quello di guidare le acque e le navi cariche di armature".



(43.) SABNOCK.—La Quarantatreesimo Spirito, come Re Salomone li aveva fatti entrare nel Vaso d'Ottone, si chiama Sabnock, o Savnok. È un Marchese, potente, grande e forte, che appare sotto forma di un soldato armato con la testa di leone, in sella a un cavallo di colore chiaro. Il suo compito è quello di costruire alte torri, castelli e città e di dotarli di armature, ecc. Inoltre può affliggere gli uomini per molti giorni con ferite e piaghe marce e piene di. Dà buoni familiari su richiesta dell'Esorcista. Comanda 50 legioni di Spiriti e il suo sigillo è questo, ecc.

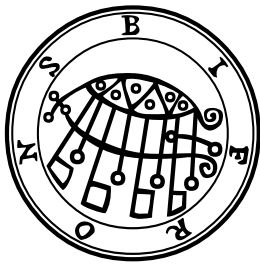


(44.) SHAX.—La Quarantatreesimo Spirito, come Re Salomone li aveva fatti entrare nel Vaso d'Ottone, si chiama Sabnock, o Savnok. È un Marchese, potente, grande e forte, che appare sotto forma di un soldato armato con la testa di leone, in sella a un cavallo di colore chiaro. Il suo compito è quello di costruire alte torri, castelli e città e di dotarli di armature, ecc. Inoltre può affliggere gli uomini per molti giorni con ferite e piaghe marce e piene di. Dà buoni familiari su richiesta dell'Esorcista. Comanda 50 legioni di Spiriti e il suo sigillo è questo, ecc.

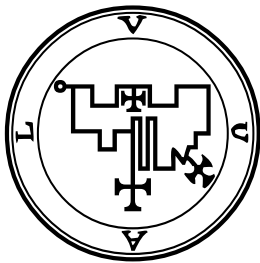


(45.) VINE.—Il quarantacinquesimo Spirito è Viné, o Vinea. È un Grande Re e un Conte; appare sotto forma di Leone,¹ in sella a un Cavallo Nero e con una Vipera in mano. Il suo compito è quello di scoprire le cose nascoste, le streghe, i maghi e le cose passate, presenti e future. Al comando dell'Esorcista costruisce torri, abbatte grandi mura di pietra e rende le acque agitate dalle tempeste. Governa 36 legioni di Spiriti. Il suo sigillo è questo, che tu porti, come già detto, ecc.

¹ Oppure "con la testa di leone" o "con la testa di leone", in alcuni codici.

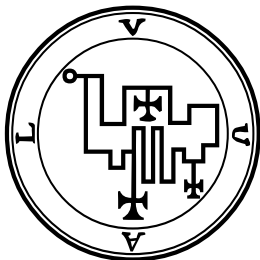


(46.) BIFRONS.—Il quarantaseiesimo Spirito è chiamato Bifrons, o Bifröus, o Bifrovs. È un Conte e si presenta sotto forma di mostro, ma dopo un po', per ordine dell'Esorcista, assume la forma di un uomo. Il suo compito è quello di far conoscere l'Astrologia, la Geometria e altre Arti e Scienze. Insegna le virtù delle pietre e dei legni preziosi. Cambia i corpi dei morti e li mette in un altro posto; accende anche delle candele sulle tombe dei morti. Ha sotto il suo comando 61 legioni di Spiriti. Il suo sigillo è questo, che egli possiede e a cui si sottomette, ecc.



or

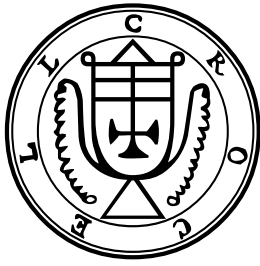
(47.) UVALL, VUAL, o VOVAL.—Il quarantasettesimo Spirito è Uvall, o Vual, o Voval. È un duca, grande, potente e forte; all'inizio appare sotto forma di un potente dromedario, ma dopo un po' di tempo, per ordine dell'esorcista, assume sembianze umane e parla la lingua egiziana, ma non perfettamente.² Il suo compito è quello di procurare l'amore delle donne e di raccontare le cose passate, presenti e future. Procura anche l'amicizia tra amici e nemici. Era nell'ordine dei Potestà o Potenze. Governa 37 legioni di Spiriti e il suo sigillo è questo, da fare e indossare davanti a te, ecc.



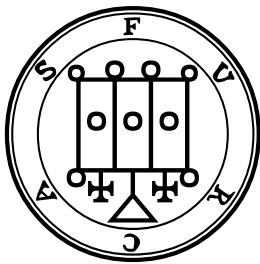
(48.) HAAGENTI.—Il quarantottesimo Spirito è Haagenti. È un Presidente che appare sotto forma di toro possente con ali di grifone. All'inizio è così, ma dopo, per ordine dell'Esorcista, assume forma umana. Il suo compito è quello di rendere gli uomini saggi e di istruirli in diverse cose; inoltre trasmette tutti i metalli in oro, cambia il vino in acqua e l'acqua in vino. Egli governa 33 legioni di Spiriti e il suo sigillo è questo, ecc.

¹ Probabilmente dovrebbe essere 60 invece di 6. [Wier ha 26.—T.S.]

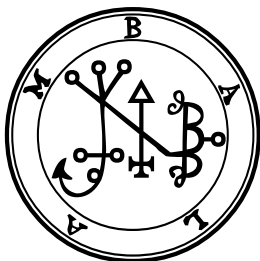
² Oggi è in grado di conversare in un copto sano ma colloquiale.—ED.



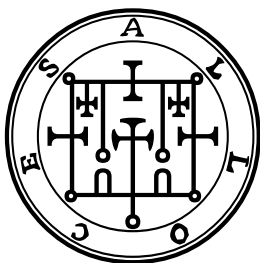
(49.) CROCELL.—Il Quarantanovesimo Spirito è Crocell, o Crockel. Appare sotto forma di Angelo. È un Duca grande e forte, che parla in modo mistico di cose nascoste. Insegna l'Arte della Geometria e le Scienze Liberali. Al comando dell'esorcista, produce grandi rumori come lo scorrere di molte acque, anche se non ce ne sono. Riscalda le acque e scopre i bagni. Era dell'Ordine delle Potestà prima della sua caduta, come dichiarò al re Salomone. Governa 48 legioni di Spiriti. Il suo sigillo è questo, che tu porti come sopra indicato.



(50.) FURCAS.—Il cinquantesimo Spirito è Furcas. È un Cavaliere e si presenta sotto forma di un vecchio crudele con una lunga barba e una testa irsuta, in sella a un cavallo pallido e con un'arma affilata in mano. Il suo compito è quello di insegnare le Arti della Filosofia, dell'Astrologia, della Retorica, della Logica, della Cheiromanzia e della Piromanzia, in tutte le loro parti e perfettamente. Ha sotto il suo potere 20 legioni di Spiriti. Il suo sigillo, o marchio, è fatto così, ecc.



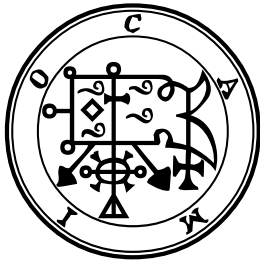
(51.) BALAM.—Il cinquantunesimo Spirito è Balam o Balaam. È un re terribile, grande e potente. Appare con tre teste: la prima è come quella di un toro; la seconda è come quella di un uomo; la terza è come quella di un ariete. Ha la coda di un serpente e occhi fiammeggianti. Cavalca un orso furioso e porta un astore sul pugno. Parla con voce roca, dando risposte vere sulle cose passate, presenti e future. Fa diventare gli uomini invisibili e anche spiritosi. Governa 40 legioni di Spiriti. Il suo sigillo è questo, ecc.



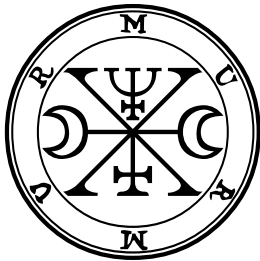
(52.) ALLOCES.—Il cinquantaduesimo Spirito è Alloces, o Alocas. È un Duca, grande, potente e forte, che appare sotto forma di soldato¹ in sella a un grande cavallo. Il suo volto è simile a quello di un Leone, molto rosso e con occhi fiammeggianti. La sua voce è rauca e molto grossa.² Il suo ufficio è quello di insegnare l'arte dell'astronomia e tutte le scienze liberali. Ti porta buoni familiari e governa 36 legioni di spiriti. Il suo sigillo è questo, che, ecc.

¹ O Guerriero.

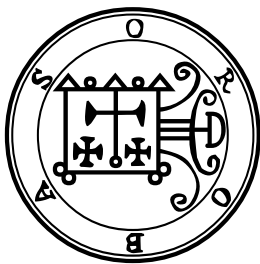
² Così si esprime nei Codici. [In latino, graviter loquitur: "parla con durezza"—T.S.]



(53.) CAMIO or CAİM.—Il Cinquantatreesimo Spirito è Camio, o Cai m. È un Grande Presidente, e all'inizio appare sotto forma di uccello chiamato Tordo, ma poi assume la forma di un uomo che porta in mano una spada affilata. Sembra che risponda in cenere ardente o in carboni di fuoco. È un buon dispensatore. Il suo compito è quello di dare agli uomini la comprensione di tutti gli uccelli, il latrato dei tori, l'abbaiare dei cani e di altre creature; e anche la voce delle acque. Dà risposte veritiere sulle cose future. Era dell'Ordine degli Angeli, ma ora governa su 30 legioni di Spiriti Infernali. Il suo sigillo è questo, che tu porti, ecc.

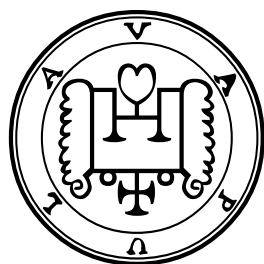


(54.) MURMUR, o MURMUS.—Il cinquantaquattresimo Spirito è chiamato Murmur, o Murmus, o Murmux. È un Grande Duca e un Conte; appare sotto forma di guerriero a cavallo di un Grifone, con una corona ducale sul capo. Davanti a lui vanno i suoi ministri con grandi trombe che suonano. Il suo compito è quello di insegnare perfettamente la filosofia e di costringere le anime dei defunti a presentarsi davanti all'esorcista per rispondere alle domande che egli vorrà porre loro, se lo desiderano. Egli apparteneva in parte all'Ordine dei Troni e in parte a quello degli Angeli. Ora governa 30 legioni di Spiriti. Il suo sigillo è questo, ecc.

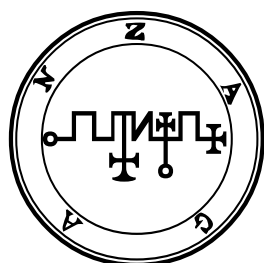


(55.) OROBAS.—Il cinquantacinquesimo Spirito è Orobas. È un Principe grande e potente, che all'inizio appare come un cavallo, ma dopo il comando dell'Esorcista assume l'aspetto di un uomo. Il suo ufficio è quello di scoprire tutte le cose passate, presenti e future; anche di conferire dignità e prelati, e il favore di amici e nemici. Dà risposte vere sulla Divinità e sulla creazione del mondo. È molto fedele all'Esorcista e non lo lascia tentare da nessuno Spirito. Governa 20 legioni di Spiriti. Il suo sigillo è questo, ecc.

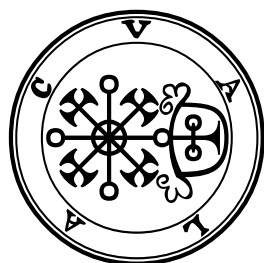
loro virtù. Trasforma anche gli uomini e conferisce loro Dignità, Prelati e Conferme; inoltre favorisce gli amici e i nemici. Governa 30 legioni di Spiriti e il suo sigillo è questo, ecc.



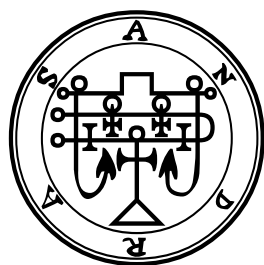
(60.) VAPULA, o NAPHULA.—Il sessantesimo Spirito è Vapula, o Naphula. È un Duca grande, potente e forte; appare sotto forma di Leone con ali di Grifone. Il suo compito è quello di rendere gli uomini abili in tutti i mestieri e le professioni, nonché nella filosofia e nelle altre scienze. Egli governa 36 legioni di Spiriti, e il suo sigillo o carattere è fatto così, e tu lo porterai come sopra, ecc.



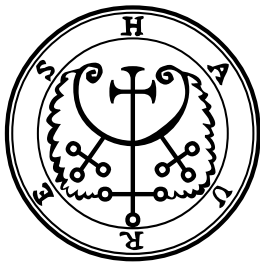
(61.) ZAGAN.—Il sessantunesimo Spirito è Zagan. È un grande re e presidente, che all'inizio appare sotto forma di toro con ali di grifone, ma dopo un po' assume forma umana. Rende gli uomini spiritosi. Può trasformare il vino in acqua e il sangue in vino. Può trasformare tutti i metalli in monete del dominio del metallo. Può rendere saggi anche gli stolti. Governa 33 legioni di Spiriti e il suo sigillo è questo, ecc.



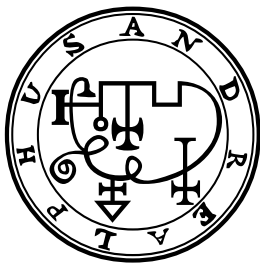
(62.) VOLAC, o VALAK, o VALU, o UALUC. Il sessantaduesimo Spirito è Volac, o Valak, o Valu. È un Presidente potente e grande, che appare come un bambino con ali d'angelo, a cavallo di un drago a due teste. Il suo compito è quello di dare le vere risposte sui tesori nascosti e di dire dove si possono vedere i serpenti. Questi porteranno all'Esorcizzatore senza che egli impieghi alcuna forza. Governa 38 legioni di Spiriti e il suo sigillo è il seguente.



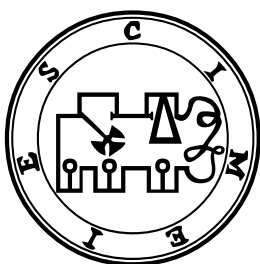
(63.) ANDRAS.—Il sessantatreesimo Spirito è Andras. È un grande marchese, che appare sotto forma di angelo con la testa di corvo notturno, a cavallo di un forte lupo nero e con una spada affilata e brillante sventolata in alto nella mano. Il suo compito è quello di seminare discordia. Se l'esorcista non si preoccupa, ucciderà sia lui che i suoi compagni. Governa 30 legioni di Spiriti e questo è il suo sigillo, ecc.



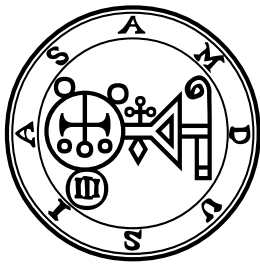
(64.) HAURES, o HAURAS, o HAVRES, o FLAUROS.—Il Sessantaquattresimo Spirito è Haures, o Hauras, o Havres, oFlauros. È un grande duca e all'inizio appare come un leopardo, potente, terribile e forte, ma dopo un po', per ordine dell'esorcista, egli indossa forma umana con occhi fiammeggianti e ardenti e un volto terribile. Dà risposte vere su tutte le cose, presenti, passate e avvenire. Mase non viene comandato in un triangolo, Dmentirà su tutte queste cose e ingannerà l'esorcista su queste cose o su tali e tali affari. Infine, parlerà della creazione del mondo, della divinità e di come lui e altri Spiriti sono caduti. Distrugge e brucia coloro che sono nemici dell'esorcista, se questi lo desidera; inoltre non lo lascerà tentare da nessun altro Spirito o altro. Egli governa 36 legioni di Spiriti, e il suo sigillo è questo, da portare come un Lamén, etc.



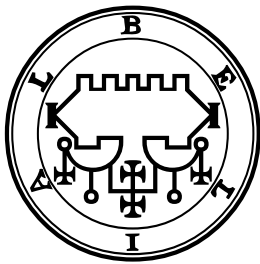
(65.) ANDREALPHUS.—Il sessantacinquesimo Spirito è Andrealphus, un potente marchese che all'inizio appare sotto forma di pavone, con grandi rumori. Ma dopo un po' di tempo assume sembianze umane. Può insegnare perfettamente la Geometria. Rende gli uomini molto sottili in questo campo e in tutte le cose che riguardano la Mensura o l'Astronomia. Può trasformare un uomo nell'aspetto di un uccello. Governa 30 legioni di Infernali.



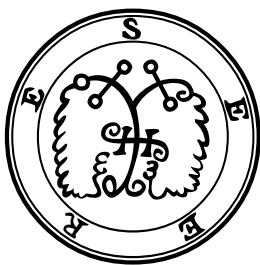
(66.) CIMEJES, o CIMEIES, o KIMARIS.—Il sessantaseiesimo Spirito è Cimejes, o Cimeies, o Kimaris. È un Marchese, possente, grande, forte e potente, che appare come un valoroso guerriero a cavallo di un bel cavallo nero. Governa tutti gli Spiriti nelle parti dell'Africa. Il suo compito è quello di insegnare perfettamente la Grammatica, la Logica, la Retorica e di scoprire cose perdute o nascoste e tesori. Governa 30 legioni di interni e il suo sigillo è questo, ecc.



(67.) AMDUSIAS, o AMDUKIAS.—Il sessantasettesimo Spirito è Amdusias, o Amdukias. È un Duca grande e forte, che all'inizio appare come un Unicorno, ma su richiesta dell'Esorcista si pone davanti a lui in forma umana, facendo udire Trombe e ogni sorta di strumenti musicali, ma non subito o immediatamente. Può anche far sì che gli alberi si pieghino e si inclinino secondo la volontà dell'Esorcista. Dà Familiari eccellenti. Governa 29 legioni di Spiriti. Il suo sigillo è questo, ecc.



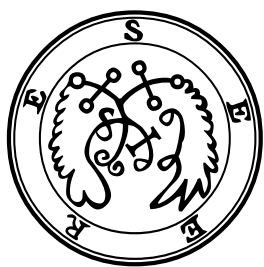
(68.) BELIAL.—Il sessantottesimo Spirito è Belial. È un Re potente ed è stato creato dopo LUCIFER. Appare sotto forma di due bellissimi Angeli seduti su un carro di fuoco. Parla con una voce elegante e dichiara di essere caduto per primo tra i più degni che erano prima di Michele e degli altri Angeli celesti. Il suo compito è quello di distribuire prebende e senatori, ecc. e di favorire gli amici e i nemici. Dà eccellenti familiari e governa 801 legioni di spiriti. Notate bene che questo Re Belial deve avere offerte, sacrifici e doni che gli vengono presentati dall'Esorcista, altrimenti non darà risposte vere alle sue richieste. Ma non indugia un'ora nella Verità, a meno che non sia costretto dal potere divino. Il suo sigillo è questo, che deve essere indossato come sopra indicato, ecc.



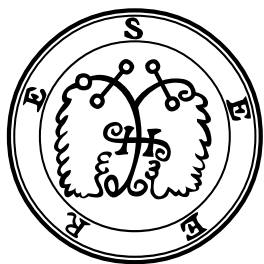
(69.) DECARBIA.—Il sessantanovesimo Spirito è Decarbia. All'inizio appare sotto forma di stella in un pentacolo, ☆, ma dopo, per ordine dell'Esorcista, assume l'immagine di un uomo. Il suo compito è quello di scoprire le virtù degli uccelli e delle pietre preziose, e di far volare davanti all'Esorcista la simulazione di tutti i tipi di uccelli, che sospirano e bevono come fanno gli uccelli naturali. Egli governa 30 legioni di Spiriti, essendo egli stesso un Grande Marchese. E questo è il suo sigillo, che deve essere indossato, ecc.

¹ Forse un errore per 30.—TRANS. Il numero effettivo è 50; almeno lo era nel 1898.—ED.
[[AN XIX: Ora è di nuovo 80, grazie soprattutto al mio lavoro]]

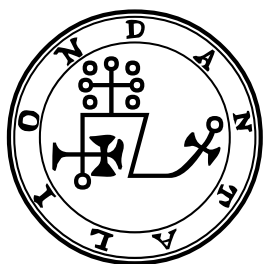
(70.) SEERE, SEAR o SEIR.—Il Settantesimo Spirito è Seere, Mare o Seir. È un Principe potente e potente, sotto AMAYMON, Re dell'Oriente. Appare sotto forma di un bell'uomo, a cavallo di un cavallo alato. Il suo compito è quello di andare e venire, di far conoscere le cose che accadono all'improvviso e di portare o riportare qualsiasi cosa dove si vuole che vada o da dove si vuole che venga. Può passare su tutta la Terra in un batter d'occhio. Fornisce un resoconto veritiero di ogni tipo di furto, di tesori nascosti e di molte altre cose. È di natura indifferentemente buona ed è disposto a fare tutto ciò che l'Esorcista desidera. E questo è il suo sigillo da portare, ecc.



OR



(71.) DANTALION.—Il settantunesimo Spirito è Dantalion. È un Duca grande e potente, che appare in forma di uomo con molte facce, tutte maschili e femminili, e ha un libro nella mano destra. Il suo ufficio è quello di insegnare tutte le arti e le scienze a chiunque, e di dichiarare i consigli segreti di chiunque; perché conosce i pensieri di tutti gli uomini e di tutte le donne, e può cambiarli a suo piacimento. Può provocare l'amore e mostrare la somiglianza di qualsiasi persona e mostrarla con una visione, in qualsiasi parte del mondo essa si trovi. Egli governa 36 legioni di Spiriti; e questo è il suo Sigillo, che ti porta, ecc.



(72.) ANDROMALIUS.—Il settantaduesimo spirito dell'Ordine si chiama Andromalius. È un Conte, grande e potente, che appare sotto forma di uomo con un grande serpente in mano. Il suo compito è quello di riportare indietro i ladri e i beni rubati, di scoprire tutte le malvagità e i traffici illeciti, di punire i ladri e le altre persone malvagie e di scoprire i tesori nascosti. Egli governa 36 legioni di Spiriti. Il suo sigillo è questo, che tu porti come sopra indicato, ecc.

