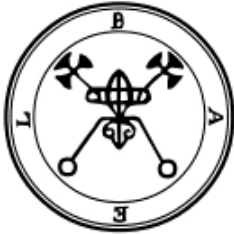


# Shemhamphorash.



(1.) BAEI. - Der erste Hauptgeist ist ein König, der im Osten regiert und Bael genannt wird. Er macht dich unsichtbar. Er herrscht über 66 Legionen infernaler Geister. Er erscheint in verschiedenen Gestalten, manchmal wie eine Katze, manchmal wie ein Kröte und manchmal wie ein Mann, und manchmal sogar in all diesen Formen gleichzeitig. Er spricht heiser. Dies ist sein Charakter, der als Lamén vor ihm getragen wird, der ihn herbeiruft, sonst wird er dir keine Huld erweisen.



(2.) AGARES. - Der zweite Geist ist ein Herzog namens Agares oder Agreas. Er untersteht der Macht des Ostens und erscheint in der Gestalt eines alten, schönen Mannes, der auf einem Krokodil reitet und einen Wanderfalken auf seinem Handschuh trägt, jedoch in seinem Erscheinungsbild mild ist. Er bringt diejenigen zum Laufen, die stillstehen, und führt Flüchtige zurück. Er lehrt alle Sprachen sofort. Er hat auch die Macht, geistliche und weltliche Würden zu zerstören und Erdbeben zu verursachen. Er gehörte zum Orden der Tugenden. Er hat 31 Legionen von Geistern unter seiner Herrschaft. Und dies ist sein Siegel oder Charakter, den du als Lamén vor dir tragen sollst.

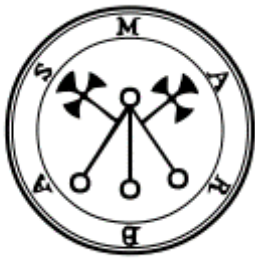


(3.) VASSAGO. - Der dritte Geist ist ein mächtiger Prinz, der von der gleichen Natur wie Agares ist. Er wird Vassago genannt. Dieser Geist ist von guter Natur und seine Aufgabe besteht darin, vergangene und zukünftige Dinge zu verkünden und alles Verborgene oder Verlorene zu enthüllen. Und er regiert 26 Legionen von Geistern, und dies ist sein Siegel.



(4.) SAMIGINA oder GAMIGIN. - Der vierte Geist ist Samigina, ein großer Marquis. Er erscheint in Form eines kleinen Pferdes oder Esels und verwandelt sich dann auf Befehl des Meisters in menschliche Gestalt. Er spricht mit einer heiseren Stimme. Er herrscht über 30 Legionen von Inferioren. Er lehrt alle freien Wissenschaften und gibt Auskunft über verlorene Seelen, die in Sünde gestorben sind. Und sein Siegel ist dies, das vor dem Magier getragen werden soll, wenn er Anrufungen durchführt, usw.

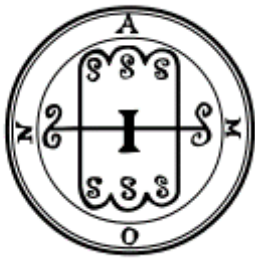
<sup>1</sup> Ich trage keine Verantwortung für diese ultrarassistische Verwirrung der Personen. —ED.



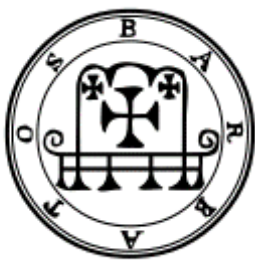
(5.) **MARBAS.** - Der fünfte Geist ist Marbas. Er ist ein großer Präsident und erscheint zuerst in Gestalt eines großen Löwen, aber später, auf Anfrage des Meisters, nimmt er menschliche Gestalt an. Er antwortet wahrheitsgemäß auf verborgene oder geheime Dinge. Er verursacht Krankheiten und heilt sie. Außerdem verleiht er große Weisheit und Kenntnisse in den mechanischen Künsten und kann Menschen in andere Gestalten verwandeln. Er regiert über 36 Legionen von Geistern. Und sein Siegel ist dies, das wie zuvor erwähnt getragen werden soll.



(6.) **VALEFOR.** - Der sechste Geist ist Valefor. Er ist ein mächtiger Herzog und erscheint in der Gestalt eines Löwen mit dem Kopf eines Esels, brüllend. Er ist ein guter Vertrauter, aber er verführt diejenigen, die er begleitet, zum Diebstahl. Er regiert über 10 Legionen von Geistern. Sein Siegel ist dieses, das getragen werden soll, egal ob du ihn als Vertrauten haben willst oder nicht.



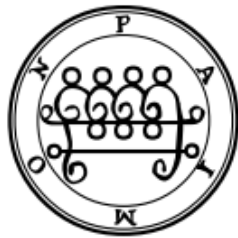
(7.) **AMON.** - Der siebte Geist ist Amon. Er ist ein Marquis von großer Macht und äußerst streng. Er erscheint wie ein Wolf mit einem Schlangenschwanz, der Flammen aus seinem Mund speit. Aber auf Befehl des Magiers nimmt er die Gestalt eines Mannes an, dessen Kopf mit Hundefängen besetzt ist und dessen Kopf einem Raben ähnelt. Er enthüllt alles Vergangene und Zukünftige. Er schafft Feindschaften und versöhnt Streitigkeiten zwischen Freunden. Er regiert über 40 Legionen von Geistern. Sein Siegel ist dieses, das wie zuvor erwähnt getragen werden soll, usw.



(8.) **BARBATOS.** - Der achte Geist ist Barbatos. Er ist ein großer Herzog und erscheint, wenn die Sonne im Schützen steht, mit vier edlen Königen und ihren Truppen. Er verleiht das Verständnis für den Gesang der Vögel und die Stimmen anderer Kreaturen, wie das Bellen von Hunden. Er öffnet die verborgenen Schätze, die durch die Verzauberungen von Magiern versteckt wurden. Er gehört zum Orden der Tugenden, von dem er noch einen Teil bewahrt; und er kennt alle vergangenen und zukünftigen Dinge und versöhnt Freunde und diejenigen, die an der Macht sind. Er regiert über 30 Legionen von Geistern. Sein Siegel des Gehorsams ist dieses, das du wie zuvor erwähnt vor dir tragen sollst.



*or*



(9.) PAIMON. - Der neunte Geist in dieser Ordnung ist Paimon, ein großer König und sehr gehorsam gegenüber LUCIFER. Er erscheint in Gestalt eines Mannes, der auf einem Dromedar sitzt, mit einer glorreichen Krone auf seinem Haupt. Vor ihm her geht auch eine Schar von Geistern, Männer mit Trompeten und wohlklingenden Becken und allen anderen Arten von Musikinstrumenten. Er hat eine laute Stimme und brüllt bei seinem ersten Erscheinen, und seine Sprache ist so, dass der Magier sie nicht gut verstehen kann, es sei denn, er kann ihn dazu zwingen. Dieser Geist kann alle Künste, Wissenschaften und andere geheime Dinge lehren. Er kann dir offenbaren, was die Erde ist und was sie im Wasser hält; und was der Verstand ist und wo er sich befindet; oder alles andere, was du wissen möchtest. Er verleiht Würde und bestätigt dieselbe. Er bindet oder macht jeden Mann dem Magier untertan, wenn er es wünscht. Er gibt gute Vertraute und solche, die alle Künste lehren können. Man sollte ihn gegen Westen beobachten. Er gehört zum Orden der Herrschaften. Er hat 200 Legionen von Geistern unter sich, von denen ein Teil zum Orden der Engel gehört und der andere Teil zu den Potentaten. Wenn du diesen Geist Paimon allein rufst, musst du ihm ein Opfer darbringen. Ihm werden zwei Könige namens LABAL und ABALIM folgen, sowie andere Geister, die dem Orden der Potentaten in seiner Schar angehören, und 25 Legionen. Und diese Geister, die ihnen unterstellt sind, sind nicht immer bei ihnen, es sei denn, der Magier zwingt sie dazu. Sein Charakter ist dieser, der wie zuvor erwähnt als Lamén vor dir getragen werden muss, usw.



(10.) BUER. - Der zehnte Geist ist Buer, ein großer Präsident. Er erscheint in Schütze, und das ist seine Gestalt, wenn die Sonne dort steht. Er lehrt Philosophie, sowohl moralische als auch natürliche, sowie die Logik und die Tugenden aller Kräuter und Pflanzen. Er heilt alle Krankheiten des Menschen und gibt gute Vertraute. Er regiert über 50 Legionen von Geistern, und sein Zeichen des Gehorsams ist dieses, das du tragen musst, wenn du ihn herbeirufst, um zu erscheinen.

<sup>1</sup> Oder Herrschaften, wie sie normalerweise genannt werden.

(11.) GUSION. - Der elfte Geist in der Reihenfolge ist ein großer und starker Herzog namens Gusion. Er erscheint wie ein Xenopilus. Er erzählt alles, Vergangenes, Gegenwärtiges und Zukünftiges, und zeigt die Bedeutung und Lösung aller Fragen, die du stellen kannst. Er versöhnt Freundschaften, vermittelt und gibt Ehre und Würde jedem. Er herrscht über 40 Legionen von Geistern. Sein Siegel ist dieses, das du wie zuvor erwähnt tragen sollst.



(12.) SITRI. - Der zwölfte Geist ist Sitri. Er ist ein großer Fürst und erscheint zunächst mit dem Kopf eines Leoparden und den Flügeln eines Greifen, aber auf Befehl des Meisters des Exorzismus nimmt er menschliche Gestalt an und zwar eine sehr schöne. Er entflammt Männer mit der Liebe zu Frauen und Frauen mit der Liebe zu Männern und veranlasst sie auch, sich nackt zu zeigen, wenn es gewünscht wird. Er herrscht über 60 Legionen von Geistern. Sein Siegel ist dieses, das als Lamam vor dir getragen werden soll, usw.



(13.) BELETH. - Der dreizehnte Geist wird Beleth (oder Bileth, oder Bilet) genannt. Er ist ein mächtiger und furchterregender König. Er reitet auf einem blassen Pferd mit Trompeten und anderen Arten von Musikinstrumenten, die vor ihm spielen. Bei seinem ersten Erscheinen ist er sehr wütend, solange der Exorzist seinen Mut beibehält. Um dies zu tun, muss er einen Haselnussstab in der Hand halten, ihn in Richtung Süden und Osten schwingen, ein Dreieck, D, außerhalb des Kreises machen und ihn dann durch die Bindungen und Befehle der Geister in dieses Dreieck zwingen, wie im Folgenden angegeben. Und wenn er nicht in das Dreieck, D, eindringt, wenn du ihn bedrohst, wiederhole die Bindungen und Zauber vor ihm, und dann wird er gehorsam sein und hineingehen und tun, was ihm vom Exorzisten befohlen wird. Doch der Exorzist muss ihn höflich empfangen, weil er ein großer König ist, und ihm huldigen, wie es die Könige und Prinzen tun, die ihm dienen. Und du musst immer einen Silberring am Mittelfinger oder der linken Hand halten, der gegen dein Gesicht gehalten wird, wie sie es noch vor AMAYMON tun. Dieser große König Beleth verursacht alle Liebe, die sein kann, sowohl bei Männern als auch bei



*or*



<sup>1</sup> Um ihn vor dem feurigen Atem des aufgebrachtten Geistes zu schützen; das Muster wird am Ende der Anweisungen für den magischen Kreis in der späteren Goetia gegeben.



Frauen, bis der Meisterexorzist seinen Wunsch erfüllt hat. Er gehört zum Orden der Mächte und beherrscht 85 Legionen von Geistern. Sein edles Siegel ist dieses, das vor dir während der Arbeit getragen werden soll.

(14.) LERAJE oder LERAIKHA. - Der vierzehnte Geist wird Leraje (oder Leraie) genannt. Er ist ein großer Marquis von großer Macht und zeigt sich in der Gestalt eines Bogenschützen, gekleidet in Grün und mit einem Bogen und Köcher bewaffnet. Er verursacht große Schlachten und Wettkämpfe und lässt Wunden verfaulen, die von Pfeilen geschaffen wurden. Dies gehört zum Sternzeichen Schütze. Er beherrscht 30 Legionen von Geistern, und dies ist sein Siegel, usw.



*or*



(15.) ELIGOS. - Der fünfzehnte Geist in der Reihenfolge ist Eligos, ein großer Herzog, der in Gestalt eines edlen Ritters erscheint und eine Lanze, ein Banner und eine Schlange trägt. Er enthüllt verborgene Dinge und kennt kommende Ereignisse, Kriege und wie die Soldaten sich treffen werden. Er bewirkt die Liebe von Herrschern und bedeutenden Personen. Er herrscht über 60 Legionen von Geistern. Sein Siegel ist dieses, usw.



(16.) ZEPAR. - Der sechzehnte Geist ist Zepar. Er ist ein großer Herzog und erscheint in roter Kleidung und Rüstung wie ein Soldat. Seine Aufgabe besteht darin, Frauen dazu zu bringen, Männer zu lieben und sie in Liebe zusammenzubringen. Er macht sie auch unfruchtbar. Er herrscht über 26 Legionen von minderen Geistern, und sein Siegel ist dieses, dem er gehorcht, wenn er es sieht.



(17.) BOTIS. - Der siebzehnte Geist ist Botis, ein großer Präsident und Graf. Er erscheint zuerst in Gestalt einer hässlichen Viper und nimmt dann auf Befehl des Magiers menschliche Gestalt an mit großen Zähnen und zwei Hörnern. Er trägt ein helles und scharfes Schwert in seiner Hand. Er erzählt von allem Vergangenen und Kommenden und versöhnt Freunde und Feinde. Er herrscht über 60 Legionen von Geistern, und dies ist sein Siegel, usw.





*or*



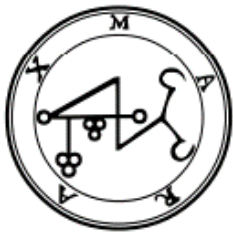
(18.) BATHIN.—Der achtzehnte Geist ist Bathin. Er ist ein mächtiger und starker Herzog und erscheint wie ein kräftiger Mann mit dem Schwanz einer Schlange, der auf einem blassfarbenen [Pferd?] sitzt. Er kennt die Eigenschaften von Kräutern und kostbaren Steinen und kann Menschen plötzlich von einem Land in ein anderes transportieren. Er herrscht über 30 Legionen von Geistern. Sein Siegel ist dieses, das wie zuvor erwähnt getragen werden soll.

(19.) SALLOS.—Der neunzehnte Geist ist Sallos (oder Saleos). Er ist ein großer und mächtiger Herzog und erscheint in Gestalt eines tapferen Soldaten, der auf einem Krokodil reitet und eine herzogliche Krone auf dem Kopf trägt, aber friedlich. Er bewirkt, dass Frauen Männer lieben und Männer Frauen lieben, und herrscht über 30 Legionen von Geistern. Sein Siegel ist dieses, usw.



(20.) PURSON.—Der zwanzigste Geist ist Purson, ein großer König. Sein Erscheinen ist stattlich, wie ein Mann mit dem Gesicht eines Löwen, der eine grausame Viper in seiner Hand trägt und auf einem Bären reitet. Vor ihm her tönen viele Trompeten. Er kennt alle verborgenen Dinge und kann Schätze entdecken und alles Vergangene, Gegenwärtige und Zukünftige offenbaren. Er kann einen Körper sowohl menschlich als auch luftig annehmen und wahrheitsgemäß über alle irdischen Dinge, sowohl Geheimes als auch Göttliches, antworten und von der Erschaffung der Welt berichten. Er bringt gute Vertraute hervor, und unter seiner Herrschaft gibt es 22 Legionen von Geistern, teilweise aus der Ordnung der Tugenden und teilweise aus der Ordnung der Throne. Sein Zeichen, Siegel oder Charakter ist dieses, dem er Gehorsam schuldet, und das du während des Handelns tragen sollst, usw.

<sup>1</sup> In einigen der älteren Codices fehlt dieses Wort, in anderen ist es undeutlich, erscheint aber als "Pferd", daher habe ich das Wort "Pferd" in Klammern darüber gesetzt. - Übers. [Die Quartos haben "Esel"—Ed.]



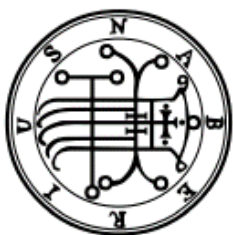
(21.) MARAX.—Der einundzwanzigste Geist ist Marax. Er ist ein großer Graf und Präsident. Er erscheint wie ein großer Stier mit einem Menschenkopf. Seine Aufgabe besteht darin, Menschen sehr kenntnisreich in Astronomie und allen anderen freien Künsten zu machen. Er kann auch gute Vertraute und weise Wesen geben, die die Eigenschaften von kostbaren Kräutern und Steinen kennen. Er herrscht über 30 Legionen von Geistern, und sein Siegel ist dieses, das wie oben beschrieben gemacht und getragen werden muss, usw.



(22.)—IPOS. Der zweiundzwanzigste Geist ist Ipos. Er ist ein Graf und ein mächtiger Prinz und erscheint in der Form eines Engels mit dem Kopf eines Löwen, dem Fuß einer Gans und dem Schwanz eines Hasen. Er kennt alle Dinge, die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft betreffen. Er macht Menschen geistreich und kühn. Er herrscht über 36 Legionen von Geistern. Sein Siegel ist dieses, das du tragen sollst, usw.



(23.) AIM.—Der dreiundzwanzigste Geist ist Aim. Er ist ein großer starker Herzog. Er erscheint in Gestalt eines sehr gutaussehenden Mannes, hat jedoch drei Köpfe: den ersten wie eine Schlange, den zweiten wie einen Mann mit zwei Sternen auf seiner Stirn und den dritten wie ein Kalb. Er reitet auf einer Viper und trägt eine Fackel in seiner Hand, mit der er Städte, Burgen und große Orte in Brand setzt. Er macht dich auf alle Arten geistreich und gibt wahre Antworten auf private Angelegenheiten. Er herrscht über 26 Legionen von niederen Geistern, und sein Siegel ist dieses, das du wie oben beschrieben tragen sollst, usw.



(24.) NABERIUS.—Der vierundzwanzigste Geist ist Naberius. Er ist ein sehr tapferer Marquis und erscheint in Form eines schwarzen Kranichs, der um den Kreis flattert, und wenn er spricht, geschieht es mit einer heiseren Stimme. Er macht Menschen geschickt in allen Künsten und Wissenschaften, aber besonders in der Kunst der Rhetorik. Er stellt verlorene Würden und Ehren wieder her. Er herrscht über 19 Legionen von Geistern. Sein Siegel ist dieses, das getragen werden soll, usw.

Codices steht "Morax" geschrieben, aber ich halte die obige Schreibweise für

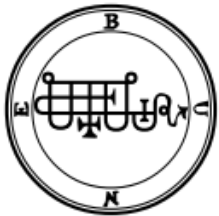


(25.) GLASYA-LABOLAS.—Der Fünfundzwanzigste Geist ist Glasya-Labolas. Er ist ein mächtiger Präsident und Graf und zeigt sich in der Gestalt eines Hundes mit Flügeln wie ein Greif. Er lehrt alle Künste und Wissenschaften in einem Augenblick und ist ein Verursacher von Blutvergießen und Totschlag. Er lehrt sowohl Vergangenes als auch Zukünftiges. Wenn gewünscht, bewirkt er die Liebe sowohl von Freunden als auch von Feinden. Er kann einen Menschen unsichtbar machen. Und er hat unter seinem Befehl 36 Legionen von Geistern. Sein Siegel ist dies, zu tragen, etc.



(26.) BUNE, oder BIMÉ.—Der Sechszwanzigste Geist ist Buné (oder Bim). Er ist ein starker, großer und mächtiger Herzog. Er erscheint in der Gestalt eines Drachen mit drei Köpfen, einem wie ein Hund, einem wie ein Greif und einem wie ein Mensch. Er spricht mit hoher und anmutiger Stimme. Er verändert den Ort der Toten und lässt die Geister, die unter ihm stehen, sich um eure Gräber versammeln. Er gibt einem Menschen Reichtum und macht ihn klug und beredt. Er gibt wahre Antworten auf Fragen. Und er herrscht über 30 Legionen von Geistern. Sein Siegel ist dieses, dem er Gehorsam schuldet. Er hat ein anderes Siegel (das ist das erste davon, aber das letzte ist das beste).

*or*



(27.) RONOvé.—Der Siebenundzwanzigste Geist ist Ronové. Er erscheint in der Gestalt eines Monsters. Er lehrt die Kunst der Rhetorik sehr gut und gibt gute Diener, Kenntnisse der Sprachen und Gefälligkeiten bei Freunden oder Feinden. Er ist ein Marquis und Großer Graf; und unter seinem Befehl stehen 19 Legionen von Geistern. Sein Siegel ist dieses, etc.



(28.) BERITH.—Der Achtundzwanzigste Geist in der Ordnung, wie sie von Salomon gebunden wurden, heißt Berith. Er ist ein mächtiger, großer und furchterregender Herzog. Ihm wurden von den Menschen später noch zwei weitere Namen gegeben, nämlich BEALE oder BEAL und BOFRY oder BOLFRY. Er erscheint in der Gestalt eines Soldaten mit roter Kleidung, reitet auf einem roten Pferd und trägt eine goldene Krone auf dem Kopf. Er gibt wahre Antworten, Vergangenes, Gegenwärtiges und Zukünftiges. Du musst einen Ring verwenden, um ihn herbeizurufen.



*e zweite gezeigte Form.*

*3 Das stimmt kaum mit der Aussage überein, dass er ein großer Lügner ist und nicht vertrauenswürdig.*



Forth, wie zuvor über Beleth gesprochen wurde. Er kann alle Metalle in Gold verwandeln. Er kann Würden verleihen und sie für den Menschen bestätigen. Er spricht mit einer sehr klaren und subtilen Stimme. Er ist ein großer Lügner und nicht vertrauenswürdig. Er beherrscht 26 Legionen von Geistern. Sein Siegel ist dieses, etc.



(29.) ASTAROTH.—Der neunundzwanzigste Geist ist Astaroth. Er ist ein mächtiger, starker Herzog und erscheint in der Gestalt eines schädlichen Engels, der auf einem infernalischen Wesen wie einem Drachen reitet und in seiner rechten Hand eine Viper trägt. Du solltest ihn keinesfalls zu nahe an dich heranlassen, da er dir mit seinem übelriechenden Atem Schaden zufügen kann. Deshalb muss der Magier den magischen Ring nahe an sein Gesicht halten, und das wird ihn schützen. Er gibt wahrheitsgemäße Antworten über Vergangenes, Gegenwärtiges und Zukünftiges und kann alle Geheimnisse aufdecken. Wenn gewünscht, wird er bereitwillig erzählen, wie die Geister gefallen sind, und den Grund für seinen eigenen Fall. Er kann Menschen wunderbar in allen freien Künsten unterrichten. Er beherrscht 40 Legionen von Geistern. Sein Siegel ist dieses, das du als Lamén vor dir tragen sollst, sonst wird er nicht erscheinen oder dir gehorchen, etc.



(30.) FORNEUS.—Der dreißigste Geist ist Forneus. Er ist ein mächtiger und großer Marquis und erscheint in der Gestalt eines riesigen Seeungeheuers. Er lehrt und macht die Menschen wunderbar kenntnisreich in der Kunst der Rhetorik. Er sorgt dafür, dass Menschen einen guten Ruf haben und die Kenntnis und das Verständnis von Sprachen besitzen. Er lässt einen sowohl von Feinden als auch von Freunden geliebt werden. Er beherrscht 29 Legionen von Geistern, teilweise der Ordnung der Throne und teilweise der Ordnung der Engel. Sein Siegel ist dieses, das du tragen sollst, etc.



(31.) FORAS.—Der einunddreißigste Geist ist Foras. Er ist ein mächtiger Präsident und erscheint in Gestalt eines starken Mannes in menschlicher Form. Er lehrt die Künste der Logik und Ethik in all ihren Teilen. Wenn gewünscht, macht er Menschen unsichtbar<sup>2</sup> und verhilft ihnen zu einem langen Leben und zur Eloquenz. Er kann Schätze entdecken und verlorene Dinge wiederfinden.

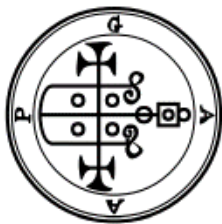
<sup>1</sup> Siehe vorher, Geist Nr. 13.

<sup>2</sup> Ein oder zwei Codices haben "unbesiegtbar", aber die Mehrheit gibt "unsichtbar" an. Doch die Erscheinungsform von Foras als starker Mann könnte ersteres rechtfertigen, obwohl aufgrund der Art seiner Aufgaben die Unbesiegtbarkeit wahrscheinlich eher auf der mentalen als auf der physischen Ebene liegt.

Er herrscht über 29 Legionen von Geistern, und sein Siegel ist dies, das du tragen sollst, usw.



(32.) ASMODY.—Der zweiunddreißigste Geist ist Asmoday, oder Asmodai. Er ist ein großer König, stark und mächtig. Er erscheint mit drei Köpfen, von denen der erste dem eines Stieres, der zweite dem eines Menschen und der dritte dem eines Widders ähnelt. Er hat auch den Schwanz einer Schlange, und aus seinem Mund strömen Flammen Feuer. Seine Füße sind wie die einer Gans gefiedert. Er sitzt auf einem infernalischem Drachen und trägt in seiner Hand eine Lanze mit einem Banner. Er steht unter der Macht von AMAYMON und geht allen anderen voraus. Wenn der Exorzist ihn rufen möchte, soll dies im Freien geschehen, und er soll während der ganzen Zeit des Rituals auf seinen Füßen stehen, mit seiner Mütze oder Kopfbedeckung abgenommen; denn wenn er sie trägt, wird AMAYMON ihn täuschen und alle seine Handlungen verraten. Sobald der Exorzist jedoch Asmoday in der oben beschriebenen Gestalt sieht, soll er ihn bei seinem Namen rufen und sagen: "Bist du Asmoday?" und er wird es nicht leugnen, und sofort wird er sich zur Erde beugen. Er gibt den Ring der Tugenden; er lehrt die Künste der Arithmetik, Astronomie, Geometrie und alle Handwerke uneingeschränkt. Er gibt wahre und vollständige Antworten auf deine Anfragen. Er macht einen unbesiegbar. Er zeigt den Ort, an dem Schätze liegen, und bewacht ihn. Er regiert unter den Legionen von AMAYMON 72 Legionen von niederen Geistern. Sein Siegel ist dies, das du als Lamina auf deiner Brust tragen musst, etc.



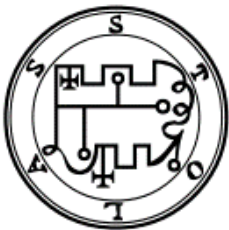
(33.) GÄAP.—Der dreiunddreißigste Geist ist Gäap. Er ist ein großer Präsident und ein mächtiger Prinz. Er erscheint, wenn die Sonne in einigen südlichen Zeichen steht, in menschlicher Gestalt und geht voran, begleitet von vier großen und mächtigen Königen, als ob er ein Führer wäre, der sie auf ihrem Weg führt. Seine Aufgabe besteht darin, Menschen unsensibel oder unwissend zu machen, aber auch in der Philosophie sie wissend zu machen und in allen freien Künsten. Er kann Liebe oder Hass verursachen und kann dir beibringen, diejenigen Dinge zu weihen, die zur Herrschaft von AMAYMON, seinem König, gehören. Er kann Vertraute aus der Gewalt anderer Magier befreien und wahrheitsgemäß und vollständig über Vergangenes, Gegenwärtiges und Zukünftiges antworten. Er kann Menschen sehr schnell von einem Königreich ins andere tragen, nach dem Willen und Wunsch des Exorzisten. Er herrscht über 66 Legionen von Geistern, und er gehörte der Ordnung der Potentaten an. Sein Siegel ist dies, das hergestellt und wie bereits erwähnt getragen werden muss, etc.



(34.) FURFUR.—Der vierunddreißigste Geist ist Furfur. Er ist ein großer und mächtiger Earl und erscheint in der Gestalt eines Hirschen mit einem feurigen Schwanz. Er spricht niemals die Wahrheit, es sei denn, er wird dazu gezwungen oder innerhalb eines Dreiecks hervorgebracht. In diesem Fall wird er die Form eines Engels annehmen. Auf Befehl spricht er mit heiserer Stimme. Er wird auch wissentlich Liebe zwischen Mann und Frau fördern. Er kann Blitze und Donner, Stürme und gewaltige Unwetter erzeugen. Und wenn befohlen, gibt er wahre Antworten auf geheime und göttliche Dinge. Er herrscht über 26 Legionen von Geistern. Und sein Siegel ist dies, etc.



(35.) MARCHOSIAS.—Der fünfunddreißigste Geist ist Marchosias. Er ist ein großer und mächtiger Marquis, der zuerst in der Gestalt eines Wolfes mit Greifflügeln und einem Schlangenschwanz erscheint und Feuer aus seinem Mund spuckt. Aber nach einer Weile, auf Befehl des Exorzisten, nimmt er die Gestalt eines Menschen an. Und er ist ein starker Kämpfer. Er gehörte zur Ordnung der Herrschaften. Er regiert über 30 Legionen von Geistern. Er sagte seinem Oberhaupt, das Solomon war, dass er nach 1.200 Jahren Hoffnung habe, zum siebten Thron zurückzukehren. Und sein Siegel ist dies, das hergestellt und wie ein Lamem getragen werden muss, etc.



(36.) STOLAS, oder STOLOS.—Der sechsunddreißigste Geist ist Stolas oder Stolas. Er ist ein großer und mächtiger Prinz, der zuerst in Gestalt eines mächtigen Raben vor dem Exorzisten erscheint, aber dann das Bild eines Menschen annimmt. Er lehrt die Kunst der Astronomie und die Tugenden von Kräutern und Edelsteinen. Er herrscht über 26 Legionen von Geistern, und sein Siegel ist dies, das hergestellt werden muss, etc.

<sup>1</sup> In einem Kodex aus dem siebzehnten Jahrhundert, der sehr schlecht geschrieben ist, könnte anstelle von "Wolf" möglicherweise "Ochse" gelesen werden. -ÜBERSETZUNG. [Für mich erschien er immer wie ein Ochse und sehr benommen.].—ED.]



(37.) PHENEX.—Der siebenunddreißigste Geist ist Phenex (oder Pheynix). Er ist ein großer Marquis und erscheint wie der Vogel Phönix mit der Stimme eines Kindes. Er singt viele süße Töne vor dem Beschwörer, die er nicht beachten darf, aber nach einer Weile muss er ihn auffordern, menschliche Gestalt anzunehmen. Dann wird er wunderbar über alle wunderbaren Wissenschaften sprechen, wenn es verlangt wird. Er ist ein guter und ausgezeichnete Dichter. Und er wird bereit sein, deine Bitten zu erfüllen. Er hat auch Hoffnung, nach weiteren 1.200 Jahren auf den siebten Thron zurückzukehren, wie er zu Salomo sagte. Er herrscht über 20 Legionen von Geistern. Und sein Siegel ist dieses, das du tragen sollst, usw.



(38.) HALPHUS, oder MALTHUS.—Der achtunddreißigste Geist ist Halphas, oder Malthus (oder Malthas). Er ist ein großer Graf und erscheint in Gestalt einer Stocktaube. Er spricht mit heiserer Stimme. Seine Aufgabe besteht darin, Türme zu errichten und sie mit Munition und Waffen auszustatten und Kriegsschiffe an bestimmte Orte zu schicken. Er herrscht über 26 Legionen von Geistern, und sein Siegel ist dieses, usw.



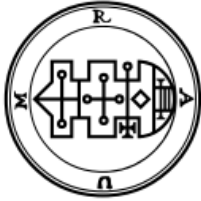
(39.) MALPHAS.—Der neununddreißigste Geist ist Malphas. Er erscheint zuerst wie eine Krähe, aber auf Bitten des Beschwörers wird er menschliche Gestalt annehmen und mit heiserer Stimme sprechen. Er ist ein mächtiger Präsident und kraftvoll. Er kann Häuser und hohe Türme bauen und dir die Wünsche und Gedanken deiner Feinde sowie das, was sie getan haben, offenbaren. Er gibt gute Vertraute. Wenn du ihm ein Opfer darbringst, wird er es freundlich und bereitwillig annehmen, aber er wird denjenigen täuschen, der es tut. Er herrscht über 40 Legionen von Geistern, und sein Siegel ist dieses, usw.

1 [Ein Storch (Ciconia) laut Wier. - T. S..]

2 Oder Krieger oder Soldaten [homines bellicosos].

3 Aber Malthus ist sicherlich im Himmel. Siehe "Prometheus Unbound", Einführung von P. B. Shelley, einem bekannten Totenbeschwörer, wie durch die Verweise in seinem "Hymn to Intellectual Beauty" gezeigt wird. - ED





(40.) RÄUM.—Der vierzigste Geist ist Räum. Er ist ein großer Graf und erscheint zuerst in Gestalt einer Krähe, aber auf Befehl des Exorzisten nimmt er menschliche Gestalt an. Sein Amt ist es, Schätze aus Königshäusern zu stehlen und sie dorthin zu bringen, wo er befohlen wird. Er zerstört Städte und Würden der Menschen und erzählt alles Vergangene sowie das, was ist und sein wird. Er vermag es, Liebe zwischen Freunden und Feinden zu erzeugen. Er gehörte dem Orden der Throne an. Er beherrscht 30 Legionen von Geistern, und sein Siegel ist dies, welches du wie zuvor erwähnt tragen sollst.



(41.) FOCALOR.—Der einundvierzigste Geist ist Focalor, oder Forcalor, oder Furcalor. Er ist ein mächtiger Herzog und stark. Er erscheint in Gestalt eines Mannes mit Greifenflügeln. Sein Amt ist es, Menschen zu töten und sie in den Wassern zu ertränken. Er stürzt auch Kriegsschiffe um, denn er hat Macht über Wind und Meer. Doch wird er keinen Menschen oder keine Sache verletzen, wenn ihm der Exorzist das Gegenteil befiehlt. Er hofft auch, nach 1000 Jahren zur Siebten Thron zurückzukehren. Er beherrscht 302 Legionen von Geistern, und sein Siegel ist dies, usw.



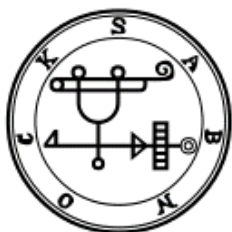
(42.) VEPAR.—Der zweiundvierzigste Geist ist Vepar, oder Vephar. Er ist ein großer und starker Herzog und erscheint wie eine Meerjungfrau. Sein Amt ist es, die Gewässer zu regieren und Schiffe mit Waffen, Rüstungen und Munition usw. zu führen. Auf Wunsch des Exorzisten kann er das Meer stürmisch machen und voller Schiffe erscheinen lassen. Auch kann er Menschen innerhalb von drei Tagen zum Tode bringen, indem er faulige Wunden oder Geschwüre verursacht und Würmer darin züchtet. Er beherrscht 29 Legionen von Geistern, und sein Siegel ist dies, usw.



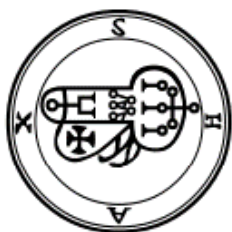
1 [aber er irrt sich, laut Wier]

2 In mehreren Codices wird anstelle von 30 die Zahl drei angegeben, aber 30 ist wahrscheinlich korrekter. [triginta in Wier, fälschlicherweise als drei von "T.R." übersetzt—T.S.]

3 In mehreren Codices lautet dieser Satz: "Sein Amt ist es, die Gewässer zu führen und darauf beladene Schiffe mit Rüstungen zu leiten."

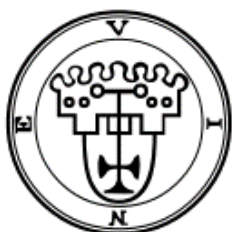


(43.) SABNOCK.—Der Dreiundvierzigste Geist, wie König Salomon sie in das Gefäß aus Bronze befahl, wird Sabnock oder Savnok genannt. Er ist ein Marquis, mächtig, groß und stark. Er erscheint in Gestalt eines bewaffneten Soldaten mit dem Kopf eines Löwen und reitet auf einem blassfarbenen Pferd. Sein Amt ist es, hohe Türme, Burgen und Städte zu errichten und sie mit Rüstungen und dergleichen auszustatten. Er kann auch Menschen für viele Tage mit Wunden und Geschwüren heimsuchen, die verfault und von Würmern befallen sind. Auf Anfrage des Exorzisten gibt er gute Vertraute. Er befehligt 50 Legionen von Geistern, und sein Siegel ist dies, etc.



(44.) SHAX.—Der Vierundvierzigste Geist ist Shax, oder Shaz (oder Shass). Er ist ein großer Marquis und erscheint in Gestalt einer Stockente und spricht mit einer heiseren, aber dennoch subtilen Stimme. Sein Amt ist es, auf Befehl des Exorzisten das Sehen, Hören oder Verständnis eines beliebigen Menschen zu nehmen und Geld aus den Häusern von Königen zu stehlen und es nach 1.200 Jahren wiederzubringen. Auf Befehl wird er auf Anfrage des Exorzisten Pferde holen oder irgendetwas anderes tun. Aber er muss zuerst in ein Dreieck, D, befohlen werden, sonst wird er ihn täuschen und ihm viele Lügen erzählen. Er kann alles entdecken, was verborgen ist und nicht von bösen Geistern bewahrt wird. Manchmal gibt er gute Vertraute.

Er befehligt 30 Legionen von Geistern, und sein Siegel ist dies, etc.



(45.) VINE.—Der Fünfundvierzigste Geist ist Viné oder Vinea. Er ist ein großer König und Graf und erscheint in Gestalt eines Löwen, der auf einem schwarzen Pferd reitet und eine Viper in seiner Hand trägt. Sein Amt ist es, Verborgenes, Hexen, Zauberer und Vergangenes, Gegenwärtiges und Zukünftiges zu entdecken. Auf Befehl des Exorzisten wird er Türme bauen, große Steinmauern niederwerfen und die Gewässer mit Stürmen aufwühlen. Er befehligt 36 Legionen von Geistern. Und sein Siegel ist dies, das du tragen sollst, wie zuvor erwähnt, etc.

<sup>1</sup> Oder "mit dem Kopf eines Löwen" oder "mit einem Löwenkopf" in einigen Codices.



((46.) BIFRONS.—Der sechsundvierzigste Geist wird Bifrons genannt, auch Bifrös oder Bifrovs. Er ist ein Earl und erscheint in der Gestalt eines Monsters; aber nach einer Weile, auf Befehl des Beschwörers, nimmt er die Gestalt eines Menschen an. Sein Amt ist es, einen Menschen in Astrologie, Geometrie und anderen Künsten und Wissenschaften zu unterweisen. Er lehrt die Kräfte von Edelsteinen und Hölzern. Er verändert tote Körper und bringt sie an einen anderen Ort; außerdem entzündet er scheinbare Kerzen auf den Gräbern der Toten. Er hat die Kontrolle über 61 Legionen von Geistern. Sein Siegel ist dieses, dem er gehorchen und sich unterwerfen wird, usw.



*or*



(47.) UVALL, VUAL, oder VOVAL.—Der siebenundvierzigste Geist ist Uvall, auch Vual oder Voval genannt. Er ist ein Herzog, groß, mächtig und stark. Er erscheint zuerst in der Gestalt eines mächtigen Dromedars, aber nach einer Weile, auf Befehl des Beschwörers, nimmt er menschliche Gestalt an und spricht die ägyptische Sprache, allerdings nicht perfekt. Sein Amt besteht darin, die Liebe der Frauen zu erlangen und Dinge aus der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft zu offenbaren. Er stiftet auch Freundschaft zwischen Freunden und Feinden. Er gehörte zum Orden der Potestates oder Mächte. Er regiert über 37 Legionen von Geistern, und sein Siegel ist dieses, das gemacht und vor dir getragen werden soll, usw.



(48.) HAAGENTI.—Der achtundvierzigste Geist ist Haagenti. Er ist ein Präsident und erscheint in der Gestalt eines mächtigen Stieres mit gryphonen Flügeln. Zuerst ist er so, aber dann, auf Befehl des Beschwörers, nimmt er menschliche Gestalt an. Sein Amt ist es, Menschen weise zu machen und sie in verschiedenen Dingen zu unterweisen; außerdem ist er in der Lage, alle Metalle in Gold umzuwandeln und Wein in Wasser und Wasser in Wein zu verändern. Er regiert über 33 Legionen von Geistern, und sein Siegel ist dieses, usw.

1 Müsste wohl 60 statt 6 sein. [Wier hat 26.-T.S.]

2 Er kann sich heute in gutem, aber umgangssprachlichem Koptisch unterhalten.

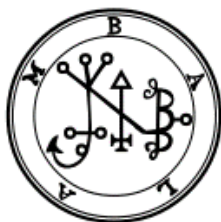
(49.) CROCELL.—Der neunundvierzigste Geist ist Crocell, auch Crokell genannt. Er erscheint in der Gestalt eines Engels. Er ist ein großer und starker Herzog und spricht mystisch über verborgene Dinge. Er lehrt die Kunst der Geometrie und die freien Wissenschaften. Auf Befehl des Beschwörers erzeugt er laute Geräusche wie das Rauschen vieler Gewässer, obwohl keine vorhanden sind. Er wärmt Gewässer und entdeckt Bäder. Vor seinem Fall gehörte er zum Orden der Potestates oder Mächte, wie er König Solomon erklärte. Er herrscht über 48 Legionen von Geistern. Sein Siegel ist dieses, das du wie zuvor erwähnt tragen sollst.



(50.) FURCAS.—Der fünfzigste Geist ist Furcas. Er ist ein Ritter und erscheint in der Gestalt eines grausamen alten Mannes mit langem Bart und grauem Haar, der auf einem blassen Pferd reitet und ein scharfes Waffeninstrument in der Hand hält. Sein Amt ist es, die Künste der Philosophie, Astrologie, Rhetorik, Logik, Chiromantie und Pyromantie in all ihren Teilen vollkommen zu lehren. Er hat die Macht über 20 Legionen von Geistern. Sein Siegel oder Zeichen wird so gemacht, usw.



(51.) BALAM.—Der einundfünfzigste Geist ist Balam oder Balaam. Er ist ein furchterregender, großer und mächtiger König. Er erscheint mit drei Köpfen: Der erste ist dem eines Stiers ähnlich, der zweite dem eines Menschen und der dritte dem eines Widders. Er hat den Schwanz einer Schlange und flammende Augen. Er reitet auf einem wütenden Bären und trägt einen Wanderfalken auf seiner Faust. Er spricht mit einer heiseren Stimme und gibt wahre Antworten auf Dinge aus der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Er kann Menschen unsichtbar machen und sie auch geistreich machen. Er herrscht über 40 Legionen von Geistern. Sein Siegel ist dieses, usw.



(52.) ALLOCES.—Der zweiundfünfzigste Geist ist Alloces oder Alocas. Er ist ein Herzog, groß, mächtig und stark, und erscheint in der Gestalt eines Soldaten, der auf einem großen Pferd reitet. Sein Gesicht gleicht dem eines Löwen, sehr rot und mit flammenden Augen. Seine Sprache ist heiser und sehr laut. Sein Amt ist es, die Kunst der Astronomie und alle freien Wissenschaften zu lehren. Er bringt dir gute Vertraute und herrscht über 36 Legionen von Geistern. Sein Siegel ist dieses, das, usw.



<sup>1</sup> Oder Krieger.

<sup>2</sup> So ausgedrückt in den Codices. (Lateinisch: graviter loquitur: "er spricht hart").





(53.) CAMIO oder CAİM.—Der dreiundfünfzigste Geist ist Camio oder Caïm. Er ist ein großer Präsident und erscheint zuerst in der Gestalt des Vogels namens Drossel, doch dann nimmt er die Gestalt eines Mannes an, der ein scharfes Schwert in seiner Hand trägt. Es scheint, als antworte er in brennender Asche oder in glühender Kohle. Er ist ein guter Disputant. Sein Amt ist es, den Menschen das Verständnis aller Vögel, das Muhen der Bullen, das Bellen der Hunde und anderer Kreaturen sowie die Stimme der Gewässer zu geben. Er gibt wahre Antworten über zukünftige Dinge. Er gehörte einst zum Orden der Engel, herrscht jedoch jetzt über 30 Legionen infernalischer Geister. Sein Siegel ist dieses, das du tragen sollst, usw.



(54.) MURMUR oder MURMUS.—Der vierundfünfzigste Geist wird Murmur oder Murmus oder Murmux genannt. Er ist ein großer Herzog und Graf und erscheint in der Gestalt eines Kriegers, der auf einem Greif reitet und eine herzogliche Krone auf dem Kopf trägt. Vor ihm her gehen seine Diener und blasen laute Trompeten. Sein Amt ist es, die Philosophie vollkommen zu lehren und die Seelen der Verstorbenen zu zwingen, vor den Beschwörer zu treten und die Fragen zu beantworten, die er stellen möchte, wenn gewünscht. Er gehörte teilweise zum Orden der Throne und teilweise zum Orden der Engel. Er herrscht nun über 30 Legionen von Geistern. Und dies ist sein Siegel, usw.



(55.) OROBAS.—Der fünfundfünfzigste Geist ist Orobas. Er ist ein großer und mächtiger Fürst, der zuerst in der Gestalt eines Pferdes erscheint, aber auf Befehl des Beschwörers das Bild eines Menschen annimmt. Sein Amt ist es, alles Vergangene, Gegenwärtige und Zukünftige zu enthüllen. Er verleiht Würden, Vorrechte und die Gunst von Freunden und Feinden. Er gibt wahre Antworten über die Göttlichkeit und die Erschaffung der Welt. Er ist dem Beschwörer sehr treu und lässt nicht zu, dass er von irgendeinem Geist versucht wird. Er herrscht über 20 Legionen von Geistern. Sein Siegel ist dieses, usw.



(56.) GREMORY oder GAMORI.—Der sechsfundfünfzigste Geist ist Gremory oder Gamori. Er ist ein starker und mächtiger Herzog und erscheint in der Gestalt einer schönen Frau, mit einer Herzoginnenkrone um die Taille gebunden und auf einem großen Kamel reitend. Sein Amt ist es, über alles Vergangene, Gegenwärtige und Zukünftige zu berichten, über verborgene Schätze und wo sie sich befinden, und die Liebe von Frauen sowohl jungen als auch alten Alters zu gewinnen. Er herrscht über 26 Legionen von Geistern, und sein Siegel ist dieses, usw.



(57.) OSÉ oder VOSO.—Der siebenundfünfzigste Geist ist Oso, Osé oder Voso. Er ist ein großer Präsident und erscheint zuerst wie ein Leopard, doch nach kurzer Zeit nimmt er die Gestalt eines Menschen an. Sein Amt ist es, jemanden in den freien Wissenschaften zu unterrichten und wahre Antworten auf göttliche und geheime Dinge zu geben. Er kann einen Menschen in jede beliebige Gestalt verwandeln, die der Beschwörer wünscht, sodass der Verwandelte nichts anderes denkt, als dass er tatsächlich die Kreatur oder das Ding ist, in das er verwandelt wurde. Er herrscht über 31 Legionen von Geistern, und dies ist sein Siegel, usw.



(58.) AMY oder AVNAS.—Der achtundfünfzigste Geist ist Amy oder Avnas. Er ist ein großer Präsident und erscheint zuerst in der Gestalt eines lodernden Feuers, doch nach einer Weile nimmt er die Gestalt eines Menschen an. Sein Amt ist es, jemanden wunderbar kenntnisreich in Astrologie und allen freien Wissenschaften zu machen. Er gibt gute Vertraute und kann Schätze verraten, die von Geistern bewacht werden. Er herrscht über 36 Legionen von Geistern, und sein Siegel ist dieses, usw.



(59.) ORIAX oder ORIAS.—Der neunundfünfzigste Geist ist Oriax oder Orias. Er ist ein großer Marquis und erscheint in der Gestalt eines Löwen, der auf einem mächtigen und starken Pferd reitet, mit einem Schlangenschwanz. In seiner rechten Hand hält er zwei zischende große Schlangen.

1 Sollte wahrscheinlich 30 sein. Denn diese 72 Großen Geister des Buches Goëtia sind allesamt Fürsten und Anführer der Zahlen.

2 So im eigentlichen Text. [Pseudomonarchia hat admirabilem in astrologia &c.; "knowing" vermutlich eine Interpolation durch den Kompilator der Goëtia.-T.S.]

3 [Mittel-/frühneuzeitliches Englisch für 'offenbaren' oder 'enthüllen'. Das Lateinische hat ostendit.-T.S.]

4 Oder "mit dem Gesicht eines Löwen".

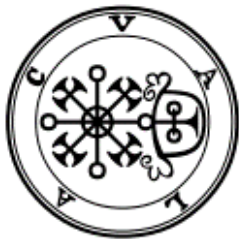
5 Das Pferd, oder der Markis?-ED. [Das Lateinische scheint letzteres zu suggerieren.-T.S.]



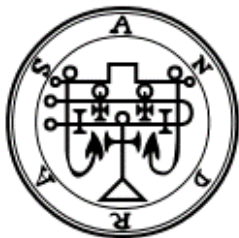
(60.) VAPULA oder NAPHULA - Der sechzigste Geist ist Vapula oder Naphula. Er ist ein großer, mächtiger und starker Herzog und erscheint in Form eines Löwen mit Greifenflügeln. Seine Aufgabe besteht darin, Männer in allen Handwerken und Berufen sowie in Philosophie und anderen Wissenschaften zu unterrichten. Er regiert 36 Legionen von Geistern, und sein Siegel oder Charakter wird wie folgt hergestellt, und du sollst es wie bereits erwähnt tragen usw.



(61.) ZAGAN - Der einundsechzigste Geist ist Zagan. Er ist ein großer König und Präsident, der sich zunächst in der Form eines Stieres mit Greifenflügeln zeigt, aber nach einer Weile nimmt er menschliche Gestalt an. Er macht die Menschen geistreich. Er kann Wein in Wasser und Blut in Wein verwandeln. Er kann alle Metalle in die Münze des entsprechenden Metalls verwandeln. Er kann sogar Narren weise machen. Er regiert 33 Legionen von Geistern, und sein Siegel ist dies usw.



(62.) VOLAC oder VALAK oder VALU oder UALUC - Der zweiundsechzigste Geist ist Volac oder Valak oder Valu. Er ist ein mächtiger und großer Präsident und erscheint wie ein Kind mit Engelsflügeln, das auf einem zweiköpfigen Drachen reitet. Seine Aufgabe besteht darin, wahre Antworten auf verborgene Schätze zu geben und zu sagen, wo Schlangen gesehen werden können. Diese wird er dem Beschwörer ohne Anwendung von Gewalt oder Stärke bringen. Er regiert 38 Legionen von Geistern, und sein Siegel ist folgendermaßen.



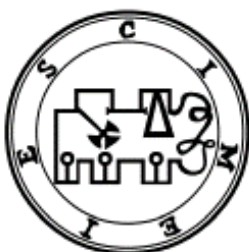
(63.) ANDRAS - Der dreiundsechzigste Geist ist Andras. Er ist ein großer Marquis und erscheint in Form eines Engels mit dem Kopf eines schwarzen Nachtraben, der auf einem starken schwarzen Wolf reitet und ein scharfes und helles Schwert hoch oben in der Hand schwingt. Seine Aufgabe besteht darin, Zwietracht zu säen. Wenn der Beschwörer nicht vorsichtig ist, wird er sowohl ihn als auch seine Gefährten töten. Er regiert 30 Legionen von Geistern, und dies ist sein Siegel, usw.



(64.) HAURES oder HAURAS oder HAVRES oder FLAUROS - Der vierundsechzigste Geist ist Haures oder Hauras oder Havres oder Flauros. Er ist ein großer Herzog und erscheint zunächst wie ein Leopard, mächtig, furchterregend und stark, aber nach einer Weile nimmt er auf Befehl des Beschwörers menschliche Gestalt an mit flammenden und feurigen Augen und einem äußerst furchterregenden Gesicht. Er gibt wahre Antworten auf alle Dinge, Gegenwart, Vergangenheit und Zukunft. Aber wenn er nicht in ein Dreieck, D, befohlen wird, wird er in all diesen Dingen lügen und den Beschwörer in diesen Dingen oder in bestimmten Angelegenheiten täuschen und betrügen. Schließlich wird er von der Schöpfung der Welt, der Götlichkeit und wie er und andere Geister gefallen sind, sprechen. Wenn der Beschwörer es wünscht, vernichtet und verbrennt er die Feinde des Beschwörers. Außerdem lässt er nicht zu, dass der Beschwörer von einem anderen Geist oder anderweitig versucht wird. Er regiert 36 Legionen von Geistern, und sein Siegel ist dies, um es als Lamem zu tragen, usw.



(65.) ANDREALPHUS - Der fünfundsechzigste Geist ist Andrealphus. Er ist ein mächtiger Marquis, der zunächst in Form eines Pfau mit großem Lärm erscheint. Aber nach einer Weile nimmt er menschliche Gestalt an. Er kann Geometrie perfekt lehren und die Menschen darin sehr subtil machen sowie in allem, was zur Vermessung oder Astronomie gehört. Er kann einen Menschen in das Aussehen eines Vogels verwandeln. Er regiert 30 Legionen infernalier Geister, und sein Siegel ist dies, usw.



(66.) CIMEJES oder CIMEIES oder KIMARIS - Der sechsundsechzigste Geist ist Cimejes oder Cimeies oder Kimaris. Er ist ein Marquis, mächtig, groß, stark und kraftvoll und erscheint wie ein tapferer Krieger, der auf einem prächtigen schwarzen Pferd reitet. Er herrscht über alle Geister in den Teilen von Afrika. Seine Aufgabe besteht darin, vollkommen Grammatik, Logik, Rhetorik zu lehren und verlorene oder verborgene Dinge sowie Schätze aufzudecken. Er regiert 30 Legionen von Dämonen und sein Siegel ist dies, usw.





(67.) AMDUSIAS oder AMDUKIAS - Der siebenundsechzigste Geist ist Amdusias oder Amdukias. Er ist ein großer und starker Herzog, der zunächst wie ein Einhorn erscheint, aber auf Bitte des Beschwörers in menschlicher Gestalt vor ihm steht und Trompeten und alle Arten von Musikinstrumenten hören lässt, aber nicht sofort oder unmittelbar. Er kann Bäume dazu bringen, sich nach dem Willen des Beschwörers zu beugen und zu neigen. Er gibt ausgezeichnete Vertraute. Er regiert 29 Legionen von Geistern, und sein Siegel ist dies, usw.



(68.) BELIAL - Der achtundsechzigste Geist ist Belial. Er ist ein mächtiger König und wurde direkt nach LUCIFER erschaffen. Er erscheint in Form von zwei wunderschönen Engeln, die in einem Wagen aus Feuer sitzen. Er spricht mit einer anmutigen Stimme und erklärt, dass er zuerst von den würdigeren Arten fiel, die vor Michael und anderen himmlischen Engeln waren. Seine Aufgabe besteht darin, Präsentationen und Senatorensitze zu verteilen usw. und den Bevorzugungen von Freunden und Feinden zu bewirken. Er gibt ausgezeichnete Vertraute und regiert 801 Legionen von Geistern. Beachte gut, dass dieser König Belial Opfer, Opfertgaben und Geschenke vom Beschwörer erhalten muss, sonst wird er keine wahren Antworten auf seine Forderungen geben. Aber dann bleibt er nicht eine Stunde lang bei der Wahrheit, es sei denn, er wird durch göttliche Macht gezwungen. Und sein Siegel ist dies, das wie bereits erwähnt getragen werden soll, usw.



(69.) DECARBIA - Der neunundsechzigste Geist ist Decarbia. Er erscheint zuerst in Form eines Sterns in einem Pentagramm, K, aber nach dem Befehl des Beschwörers nimmt er das Bild eines Menschen an. Seine Aufgabe besteht darin, die Eigenschaften von Vögeln und Edelsteinen zu entdecken und die Ähnlichkeit aller Arten von Vögeln vor dem Beschwörer fliegen zu lassen, wie es natürliche Vögel tun, während sie singen und trinken. Er regiert 30 Legionen von Geistern und ist selbst ein großer Marquis. Und dies ist sein Siegel, das getragen werden soll, usw.



or



(70.) SEERE, SEAR oder SEIR. Der siebenzigste Geist ist Seere, Sea oder Seir. Er ist ein mächtiger Prinz und stark, unter AMAYMON, dem König des Ostens. Er erscheint in der Gestalt eines schönen Mannes, der auf einem geflügelten Pferd reitet. Sein Amt ist es zu gehen und zu kommen und plötzlich viele Dinge geschehen zu lassen und etwas hin- oder zurückzutragen, wohin du es haben möchtest oder woher du es haben möchtest. Er kann die ganze Erde im Augenblick durchqueren. Er gibt einen wahren Bericht über alle Arten von Diebstahl und verborgenen Schätzen und vielen anderen Dingen. Er ist von einer indifferent guten Natur und ist bereit, alles zu tun, was der Beschwörer wünscht. Und dieses sein Siegel soll getragen werden, usw.

(71.) DANTALION. Der einundsiebzigste Geist ist Dantalion. Er ist ein großer und mächtiger Herzog, der in der Gestalt eines Mannes mit vielen Gesichtern erscheint, sowohl Männer- als auch Frauen-gesichter; und er hält ein Buch in seiner rechten Hand. Sein Amt ist es, jedem alle Künste und Wissenschaften beizubringen und die geheimen Ratschläge einer Person offenzulegen; denn er kennt die Gedanken aller Männer und Frauen und kann sie nach seinem Willen verändern. Er kann Liebe verursachen und das Ähnlichkeitsbild einer Person zeigen und dies durch eine Vision darstellen, egal an welchem Ort der Welt sie sich befinden. Er regiert über 36 Legionen von Geistern; und dies ist sein Siegel, das du tragen sollst, usw.

(72.) ANDROMALIUS. Der zweiundsiebzigste Geist in der Ordnung heißt Andromalius. Er ist ein Graf, groß und mächtig, der in der Gestalt eines Mannes erscheint, der eine große Schlange in seiner Hand hält. Sein Amt ist es, sowohl einen Dieb als auch das gestohlene Gut zurückzubringen und alle Bosheit und verdeckte Machenschaften aufzudecken und alle Diebe und andere böse Menschen zu bestrafen und auch verborgene Schätze aufzudecken. Er herrscht über 36 Legionen von Geistern. Sein Siegel ist dieses, das du wie bereits erwähnt tragen sollst, usw.