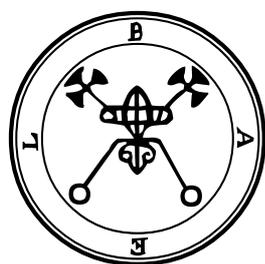


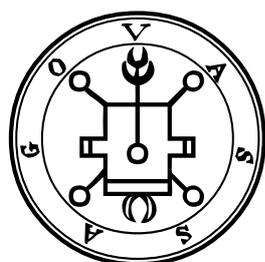
Shemhamphorash.



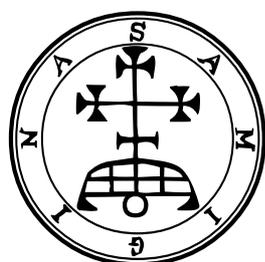
(1.) BAEL - Le premier Esprit principal est un roi régnant à l'Est, appelé Baël. Il te rend invisible. Il règne sur 66 légions d'Esprits infernaux. Il apparaît sous diverses formes, tantôt comme un chat, tantôt comme un crapaud, tantôt comme un homme, et parfois sous toutes ces formes à la fois. Il parle de façon rauque. C'est son caractère que l'on a l'habitude de porter comme un Lamén devant celui qui l'appelle, sinon il ne te rendra pas hommage.¹



(2.) AGARES - Le deuxième Esprit est un duc appelé Agreas ou Agares. Il est sous le pouvoir de l'Orient, et se présente sous la forme d'un vieil homme blond, monté sur un crocodile, portant un épervier sur son poing, et pourtant d'apparence douce. Il fait courir ceux qui sont immobiles et ramène les fugitifs. Il enseigne toutes les langues. Il a le pouvoir de détruire les dignités spirituelles et temporelles et de provoquer des tremblements de terre. Il était de l'Ordre des Vertus. Il a sous son gouvernement 31 Légions d'Esprits. Voici son sceau ou son caractère, que tu porteras comme une Lampe devant toi.



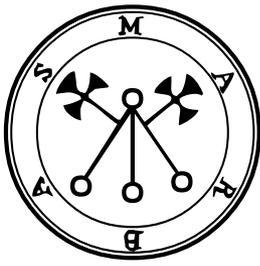
(3.) VASSAGO - Le troisième esprit est un prince puissant, de la même nature qu'Agarès. Il est appelé Vassago. Cet Esprit est de bonne nature, et son office est d'annoncer les choses passées et à venir, et de découvrir toutes les choses cachées ou perdues. Il gouverne 26 légions d'Esprits, et voici son sceau.



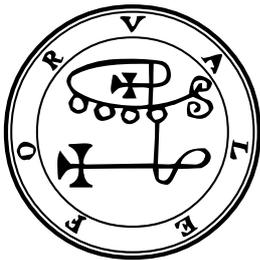
(4.) SAMIGINA ou GAMIGIN - Le quatrième Esprit est Samigina, un grand marquis. Il apparaît sous la forme d'un petit cheval ou d'un âne, puis se transforme en homme à la demande du maître. Il parle d'une voix rauque. Il règne sur 30 légions d'inférieurs. Il enseigne toutes les sciences libérales et rend compte des âmes mortes dans le péché. Son sceau est celui-ci, qui doit être porté devant le magicien lorsqu'il est invocateur, etc.

¹ Je ne suis pas responsable de cette confusion ultra-arienne des personnes.—ED.

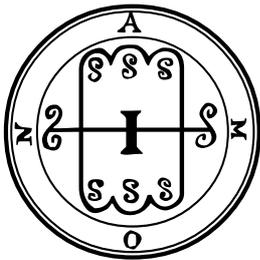
(5.) **MARBAS** - Le cinquième Esprit est Marbas. C'est un Grand Président qui apparaît d'abord sous la forme d'un Grand Lion, mais ensuite, à la demande du Maître, il prend une forme humaine. Il répond vraiment des choses cachées ou secrètes. Il provoque des maladies et les guérit. De plus, il donne une grande Sagesse et une grande Connaissance dans les Arts Mécaniques, et peut changer les hommes en d'autres formes. Il gouverne 36 légions d'esprits. Son sceau est celui-ci, qui doit être porté comme indiqué ci-dessus.



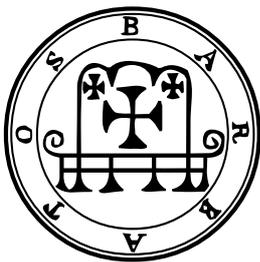
(6.) **VALEFOR** - Le sixième Esprit est Valefor. C'est un Duc puissant, qui apparaît sous la forme d'un Lion à tête d'âne, en mugissant. C'est un bon familier, mais il tente de voler ceux dont il est le familier. Il gouverne dix légions d'esprits. Son sceau est celui-ci, qui doit être porté, que tu veuilles l'avoir comme familier ou non.

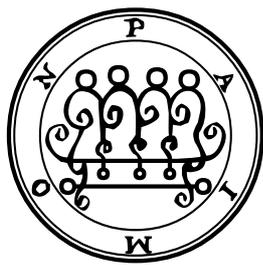


(7.) **AMON** - Le septième esprit est Amon. C'est un Marquis très puissant et très sévère. Il apparaît comme un Loup avec une queue de Serpent, vomissant de sa bouche des flammes de feu ; mais sur l'ordre du Magicien, il prend la forme d'un Homme avec des dents de Chien accolées à une tête de Corbeau ; ou bien d'un Homme avec une tête de Corbeau (tout simplement). Il dit tout ce qui est passé et à venir. Il procure les querelles et réconcilie les controverses entre amis. Il gouverne 40 Légions d'Esprits. Son sceau est celui-ci, qui doit être porté comme indiqué ci-dessus, etc.

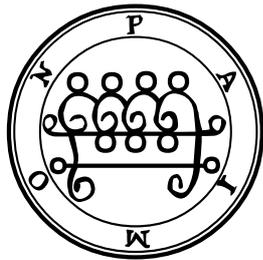


(8.) **BARBATUS** - Le huitième Esprit est Barbatus. C'est un grand-duc qui apparaît lorsque le Soleil est dans le Sagittaire, avec quatre nobles rois et leurs compagnies de grandes troupes. Il donne l'intelligence du chant des oiseaux et de la voix des autres créatures, comme l'aboïement des chiens. Il ouvre les trésors cachés qui ont été déposés par les enchantements des magiciens. Il est de l'Ordre des Vertus, dont il conserve encore une partie ; il connaît toutes les choses passées et à venir, et se concilie les amis et ceux qui sont au pouvoir. Il règne sur 30 légions d'Esprits. Son sceau d'obéissance est celui-ci, qu'il porte devant toi comme il est dit plus haut.

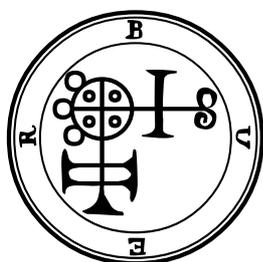




or



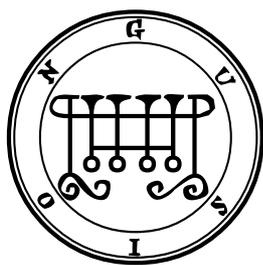
(9.) PAIMON - Le neuvième esprit de cet ordre est Paimon, un grand roi, très obéissant à LUCIFER. Il apparaît sous la forme d'un homme assis sur un dromadaire, avec une couronne très glorieuse sur la tête. Il est précédé d'une armée d'Esprits, semblables à des hommes, portant des trompettes, des cymbales sonores et toutes sortes d'instruments de musique. Il a une grande voix et rugit à son arrivée, et son discours est tel que le Magicien ne peut pas bien le comprendre s'il ne peut pas le contraindre. Cet Esprit peut enseigner tous les Arts et les Sciences, et d'autres choses secrètes. Il peut te découvrir ce qu'est la Terre et ce qui la retient dans les Eaux, ce qu'est l'Esprit et où il se trouve, ou toute autre chose que tu peux désirer savoir. Il donne la dignité et la confirme. Il lie ou soumet tout homme au Magicien s'il le désire. Il donne de bons familiers, et ceux qui peuvent enseigner tous les arts. Il doit être observé vers l'Ouest. Il est de l'Ordre des Dominations.¹ Il a sous lui deux cents légions d'Esprits, dont une partie est de l'ordre des Anges, et l'autre de celui des Potentats. Si tu appelles cet Esprit Païmon seul, il faut que tu lui fasses une offrande, et il y aura auprès de lui deux Rois appelés LABAL et ABALIM, ainsi que d'autres Esprits de l'ordre des Potentats dans son armée, et 25 Légions. Les Esprits qui leur sont soumis ne sont pas toujours avec eux, à moins que le magicien ne les y contraigne. Son caractère est celui-ci, qui doit être porté comme un Lamén devant toi, etc.



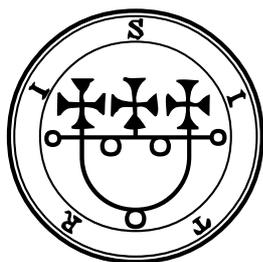
(10.) BUER - Le dixième Esprit est Buer, un Grand Président. Il apparaît en Sagittaire, et c'est sa forme quand le Soleil est là. Il enseigne la philosophie, tant morale que naturelle, et l'art de la logique, ainsi que les vertus de toutes les herbes et plantes. Il guérit toutes les maladies de l'homme et donne de bons familiers. Il gouverne cinquante légions d'Esprits, et son caractère d'obéissance est celui-ci, que tu dois porter lorsque tu le fais apparaître.

¹ Ou dominions, comme on les appelle généralement.

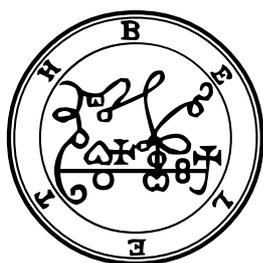
(11.) GUSION - Le onzième Esprit dans l'ordre est un grand et fort Duc, appelé Gusion. Il apparaît comme un Xenopilus. Il dit tout, le passé, le présent et l'avenir, et montre le sens et la résolution de toutes les questions que vous pouvez poser. Il concilie et réconcilie les amitiés, et donne honneur et dignité à chacun. Il règne sur 40 légions d'esprits. Son sceau est celui-ci, qu'il porte comme indiqué ci-dessus.



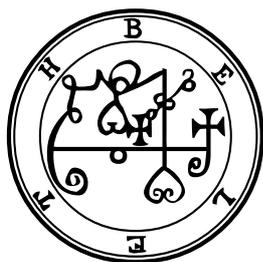
(12.) SITRI - Le douzième Esprit est Sitri. C'est un grand Prince qui apparaît d'abord avec une tête de léopard et des ailes de Gryphon, mais qui, sur l'ordre du Maître de l'Exorcisme, prend une forme humaine, et celle-ci est très belle. Il enflamme les hommes avec l'amour des femmes, et les femmes avec l'amour des hommes, et les fait aussi se montrer nus si on le désire. Il gouverne 60 légions d'Esprits. Son sceau est celui-ci, qui doit être porté comme un Lamén devant toi, etc.



(13.) BELETH - Le treizième Esprit est appelé Beleth (ou Bileth, ou Bilet). C'est un roi puissant et terrible. Il est monté sur un cheval pâle avec des trompettes et d'autres sortes d'instruments de musique jouant devant lui. Il est très furieux à sa première apparition, c'est-à-dire pendant que l'Exorciste prend son courage à deux mains, car pour cela il doit tenir une baguette de noisetier dans sa main, la diriger vers les quartiers sud et est, faire un triangle, D, sans le cercle, puis lui ordonner d'y entrer par les liens et les charges d'esprits comme on le verra plus loin. S'il n'entre pas dans le triangle D sous vos menaces, répétez devant lui les liens et les charmes, et alors il obéira, entrera dans le triangle et fera ce que lui ordonne l'exorciste. Mais il doit le recevoir avec courtoisie, car c'est un grand roi, et lui rendre hommage, comme le font les rois et les princes qui l'assistent. Et tu dois toujours avoir un anneau d'argent au majeur ou à la main gauche tenu contre ton visage,¹ comme ils le font encore devant AMAYMON. Ce grand roi est la cause de tous les amours possibles, tant des hommes que des femmes,

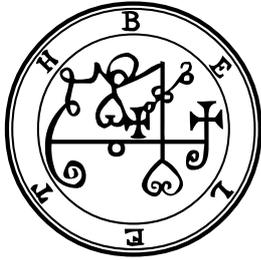


or



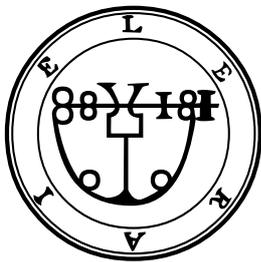
¹ Pour le protéger du souffle enflammé de l'Esprit enragé ; le dessin est donné à la fin des instructions pour le Cercle Magique, etc., plus loin dans le Goetia.

jusqu'à ce que le Maître Exorciste ait accompli son désir. Il est de l'Ordre des Puissances, et il gouverne 85 Légions d'Esprits. Son noble sceau est celui-ci, qui doit être porté devant toi au travail.

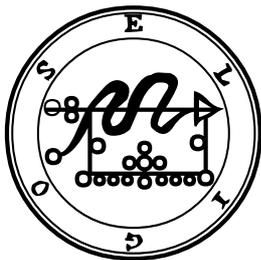


or

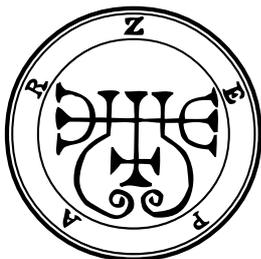
(14.) LERAJE ou LERAIKHA - Le quatorzième Esprit est appelé Leraje (ou Leraie). C'est un marquis très puissant, qui se présente sous la forme d'un archer vêtu de vert, portant un arc et un carquois. Il est à l'origine de toutes les grandes batailles et de tous les concours, et il fait se putréfier les blessures faites par les archers avec des flèches. Ceci appartient à Sagittar. Il gouverne 30 Légions d'Esprits, et ceci est son Sceau, etc.



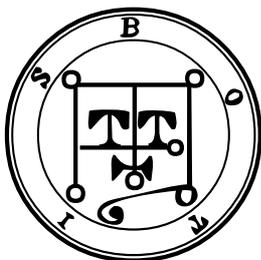
(15.) ELIGOS - Le quinzième Esprit dans l'Ordre est Eligos, un Grand Duc, et apparaît sous la forme d'un beau Chevalier, portant une Lance, une Enseigne et un Serpent. Il découvre les choses cachées et connaît les choses à venir, ainsi que les guerres et la façon dont les soldats se rencontreront ou non. Il provoque l'amour des seigneurs et des grands personnages. Il gouverne 60 légions d'esprits. Son sceau est celui-ci, etc.

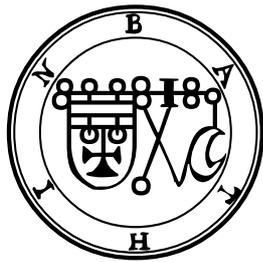


(16.) ZEPAR - Le seizième Esprit est Zepar. C'est un grand duc qui se présente avec des vêtements et une armure rouges, comme un soldat. Sa fonction est de faire aimer les hommes aux femmes et de les réunir dans l'amour. Il les rend également stériles. Il gouverne 26 légions d'Esprits inférieurs, et son sceau est celui-ci, auquel il obéit quand il le voit.



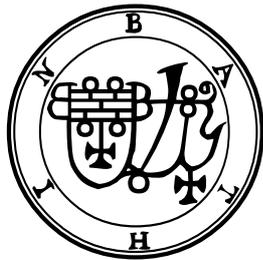
(17.) BOTIS - Le seizième Esprit est Botis, un grand président et un comte. Il apparaît au premier spectacle sous la forme d'une vipère hideuse, puis, sur l'ordre du magicien, il prend une forme humaine avec de grandes dents et deux cornes, portant à la main une épée brillante et tranchante. Il raconte toutes les choses passées et à venir, et réconcilie amis et ennemis. Il règne sur 60 légions d'esprits, et ceci est son sceau, etc.



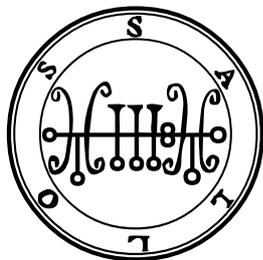


OR

(18.) BATHIN - Le dix-huitième Esprit est Bathin. C'est un Duc puissant et fort, et il apparaît comme un homme fort avec une queue de serpent, assis sur un cheval de couleur pâle.¹ Il connaît les vertus des herbes et des sérums précieux, et peut transporter des hommes d'un pays à l'autre. Il règne sur 30 légions d'esprits. Son sceau est celui-ci, qui doit être porté comme indiqué ci-dessus.



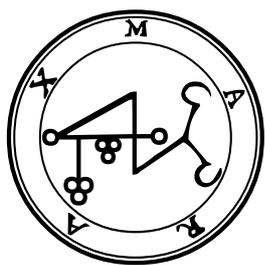
(19.) SALLOS - Le dix-neuvième Esprit est Sallos (ou Saleos). C'est un grand et puissant duc, qui apparaît sous la forme d'un vaillant soldat monté sur un crocodile, avec une couronne ducale sur la tête, mais pacifiquement. Il provoque l'amour des femmes pour les hommes, et des hommes pour les femmes, et gouverne 30 légions d'esprits. Son sceau est celui-ci, etc.



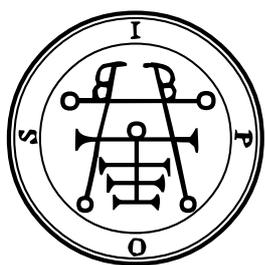
(20.) PURSON - Le vingtième Esprit est Purson, un grand roi. Il a l'apparence d'un homme à la face de lion, portant à la main une vipère cruelle et chevauchant un ours. Devant lui marchent de nombreux Trum-pets qui résonnent. Il connaît toutes les choses cachées, il peut découvrir les trésors et dire toutes les choses passées, présentes et à venir. Il peut prendre un corps humain ou aérien, et répond en toute vérité de toutes les choses terrestres, secrètes et divines, et de la création du monde. Il fait naître de bons familiers, et sous son gouvernement il y a 22 Légions d'Esprits, en partie de l'Ordre des Vertus et en partie de l'Ordre des Trônes. Sa marque, son sceau ou son caractère est celui-ci, auquel il doit obéissance, et que tu porteras au moment de l'action, etc.

¹ Dans certains Codices plus anciens, ce mot est omis, dans d'autres il est indistinct, mais semble être "cheval", j'ai donc mis le mot cheval entre parenthèses ci-dessus.-TRANS. [Les Quartos ont "ass"—ED.]

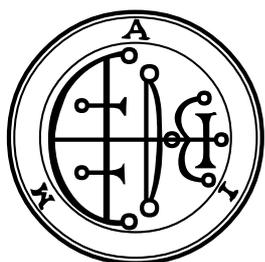
(21.) MARAX - Le vingt-et-unième Esprit est Marax.¹ C'est un Grand Comte et un Président. Il ressemble à un grand taureau avec un visage d'homme. Son office est de rendre les hommes très savants en astronomie et dans toutes les autres sciences libérales ; il peut aussi donner de bons familiers et des sages, connaissant les vertus des herbes et des pierres précieuses. Il gouverne 30 Légions d'Esprits, et son Sceau est celui-ci, qui doit être fabriqué et porté comme indiqué ci-dessus, etc.



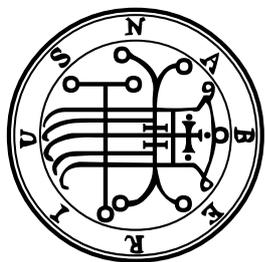
(22.)—IPOS. Le vingt-deuxième Esprit est Ipos. C'est un Comte, un Prince puissant, et il apparaît sous la forme d'un Ange avec une Tête de Lion, une Patte d'Oie et une Queue de Lièvre. Il connaît toutes les choses passées, présentes et à venir. Il rend les hommes spirituels et audacieux. Il gouverne 36 légions d'esprits. Son sceau est celui-ci, que tu porteras, etc.



(23.) AIM - Le vingt-troisième esprit est Aim. C'est un grand-duc puissant. Il apparaît sous la forme d'un très bel homme, mais avec trois têtes, la première comme un serpent, la seconde comme un homme ayant deux étoiles sur le front, la troisième comme un veau. Il est monté sur une Vipère, portant à la main un tison, avec lequel il met le feu aux villes, aux châteaux et aux grandes places. Il te rend spirituel de toutes les manières, et te donne des réponses vraies aux questions privées. Il gouverne vingt-six légions d'Esprits inférieurs, et son sceau est le suivant : porte-toi comme il est dit plus haut, etc.

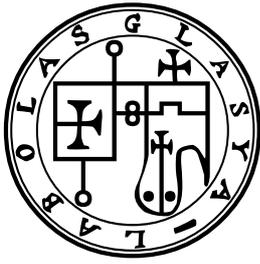


(24.) NABERIUS - Le vingt-quatrième Esprit est Naberius. C'est un marquis très valeureux qui se montre sous la forme d'une grue noire voltigeant autour du cercle, et lorsqu'il parle, c'est d'une voix rauque. Il rend les hommes rusés dans tous les arts et toutes les sciences, mais surtout dans l'art de la rhétorique. Il rétablit les dignités et les honneurs perdus. Il gouverne 19 légions d'esprits. Son Sceau est celui-ci, qui doit être porté, etc.

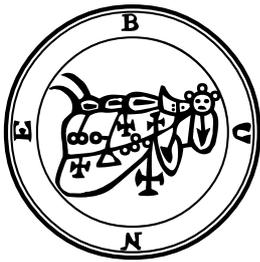


¹ Dans certains codices, on écrit Morax, mais je considère que l'orthographe ci-dessus est correcte.

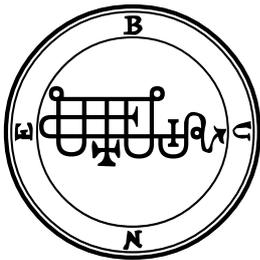
(25.) GLASYA-LABOLAS - Le vingt-cinquième Esprit est Glasya-Labolas. Il est un puissant président et comte, et se montre sous la forme d'un chien avec des ailes comme un Gryphon. Il enseigne tous les arts et toutes les sciences en un instant, et il est l'auteur d'effusions de sang et d'homicides involontaires. Il enseigne toutes les choses passées et à venir. Si on le désire, il provoque l'amour des amis et des ennemis. Il peut rendre un homme invisible. Et il a sous son commandement 36 légions d'esprits. Son sceau est le suivant : être, etc.



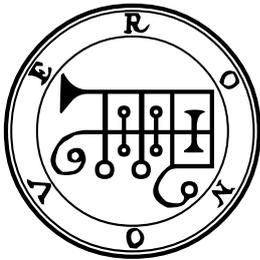
(26.) BUNE ou BIMÉ - Le vingt-sixième Esprit est Buné (ou Bim). C'est un Duc fort, grand et puissant. Il apparaît sous la forme d'un Dragon à trois têtes, l'une comme un Chien, l'autre comme un Gryphon, et la troisième comme un Homme. Il parle d'une voix haute et agréable. Il change le lieu des morts, et fait que les esprits qui sont sous lui se rassemblent sur vos sépulcres. Il donne des richesses à un homme, et le rend sage et éloquent. Il donne des réponses vraies aux demandes. Il gouverne trente légions d'esprits. Son sceau est celui-ci, auquel il doit obéissance. Il a un autre sceau (qui est le premier d'entre eux,¹ mais le dernier est le meilleur²).



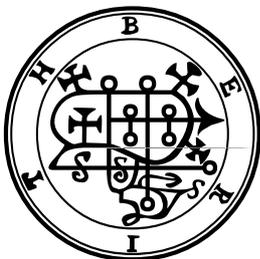
or



(27.) RONOVÉ - Le vingt-septième Esprit est Ronové. Il apparaît sous la forme d'un monstre. Il enseigne très bien l'art de la rhétorique, et donne de bons serviteurs, la connaissance des langues, et des faveurs avec les amis ou les ennemis. Il est marquis et grand comte, et il a sous ses ordres 19 légions d'esprits. Son sceau est le suivant, etc.



(28.) BERITH - Le vingt-huitième Esprit dans l'ordre, tel que Salomon les a reliés, s'appelle Berith. C'est un Duc puissant, grand et terrible. Il a deux autres noms qui lui ont été donnés par les hommes des temps suivants, à savoir : BEALE ou BEAL et BOFRY ou BOLFRY. Il apparaît sous la forme d'un soldat aux vêtements rouges, monté sur un cheval rouge et portant une couronne d'or sur la tête. Il donne des réponses véridiques sur le passé, le présent et l'avenir.³ Vous devez vous servir d'un anneau pour l'appeler comme on l'a déjà dit à propos de Beleth.¹

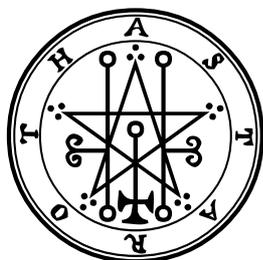


¹ c'est-à-dire la figure supérieure.

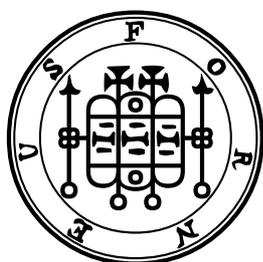
² c'est-à-dire la deuxième forme présentée.

³ Cela ne concorde guère avec l'affirmation selon laquelle il est un grand menteur et qu'il n'est pas digne de confiance.

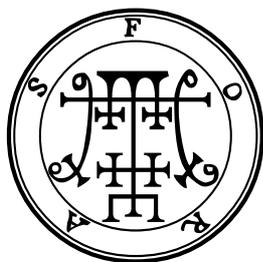
Il peut transformer tous les métaux en or. Il peut donner des Dignités et les confirmer à l'Homme. Il parle d'une voix très claire et subtile. C'est un grand menteur et il ne faut pas lui faire confiance. Il gouverne 26 légions d'esprits. Son sceau est celui-ci, etc.



(29.) ASTAROTH - Le vingt-neuvième Esprit est Astaroth. C'est un Duc puissant et fort, qui apparaît sous la forme d'un Ange malfaisant monté sur une bête infernale semblable à un Dragon, et portant dans sa main droite une Vipère. Tu ne dois en aucun cas le laisser s'approcher trop près de toi, de peur qu'il ne te fasse du mal par son souffle nauséabond. C'est pourquoi le magicien doit tenir l'anneau magique près de son visage, ce qui le défendra. Il donne de vraies réponses sur les choses passées, présentes et à venir, et peut découvrir tous les secrets. Il dira sciemment comment les Esprits sont tombés, si on le désire, et la raison de sa propre chute. Il peut rendre les hommes merveilleusement savants dans toutes les sciences libérales. Il règne sur 40 légions d'Esprits. Son Sceau est celui-ci, que tu portes comme un Lamén devant toi, sinon il n'apparaîtra pas et ne t'obéira pas, etc.



(30.) FORNEUS - Le trentième Esprit est Forneus. C'est un puissant et grand marquis, qui apparaît sous la forme d'un grand monstre marin. Il enseigne et rend les hommes merveilleusement savants dans l'art de la rhétorique. Il fait en sorte que les hommes aient un bon nom et qu'ils aient la connaissance et l'intelligence des langues. Il fait en sorte que l'on soit aimé de ses ennemis comme de ses amis. Il gouverne 29 Légions d'Esprits, en partie de l'Ordre des Trônes, et en partie de celui des Anges. Son Sceau est celui-ci, que tu portes, etc.

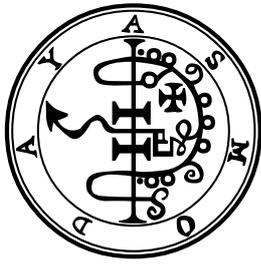


(31.) FORAS - Le trente et unième Esprit est Foras. C'est un Président puissant, qui apparaît sous la forme d'un homme fort de forme humaine. Il enseigne les arts de la logique et de l'éthique dans toutes leurs parties. S'il le désire, il rend les hommes invisibles,² et leur permet de vivre longtemps et d'être éloquents. Il peut découvrir des trésors et les récupérer des choses

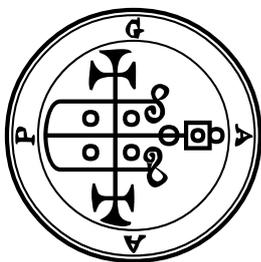
¹ Voir *ante*, Esprit No. 13.

² Un ou deux codices utilisent le terme "invincible", mais la majorité des codices utilisent le terme "invisible". Pourtant, l'apparence de Foras en tant qu'homme fort pourrait justifier la première solution, bien que, d'après la nature de ses fonctions, l'invincibilité se situerait plutôt sur le plan mental que sur le plan physique.

perdues. Il domine sur 29 légions d'Esprits, et son sceau est celui-ci, que tu portes, etc.



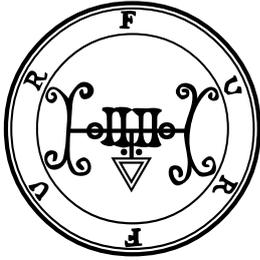
(32.) ASMODAY - Le trente-deuxième Esprit est Asmoday ou Asmodai. C'est un grand roi, fort et puissant. Il apparaît avec trois têtes, dont la première ressemble à un taureau, la seconde à un homme et la troisième à un bélier ; il a aussi une queue de serpent, et de sa bouche sortent des flammes de feu. Ses pieds sont palmés comme ceux d'une oie. Il est assis sur un Dragon infernal et tient dans sa main une lance avec une bannière. Il est le premier et le meilleur sous le pouvoir d'AMAYMON, il passe avant tous les autres. Lorsque l'Exorciste a l'intention de l'appeler, qu'il le fasse à l'extérieur, et qu'il se tienne debout tout le temps de l'action, sans son bonnet ou sa coiffe, car s'il la porte, AMAYMON le trompera et fera en sorte que toutes ses actions soient faussées. Mais dès que l'Exorciste verra Asmoday sous la forme susmentionnée, il l'appellera par son nom, en disant : "Es-tu Asmoday ?" et il ne le niera pas, et bientôt il se prosternera jusqu'à terre. Il a donné l'Anneau des Vertus ; il enseigne les Arts de l'Arithmétique, de l'Astronomie, de la Géométrie, et tous les métiers absolument. Il donne des réponses vraies et complètes à tes demandes. Il rend invincible. Il montre l'endroit où se trouvent les trésors et le garde. Parmi les Légions d'AMAYMON, il gouverne 72 Légions d'Esprits inférieurs. Son Sceau est celui-ci, que tu dois porter comme un Lamen sur ta poitrine, etc.



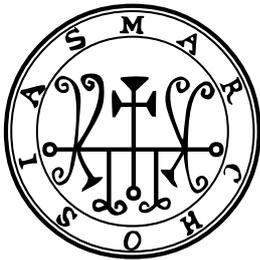
(33.) GÄAP - Le trente-troisième Esprit est Gäap. C'est un grand président et un puissant prince. Il apparaît lorsque le Soleil est dans certains signes du Sud, sous une forme humaine, allant devant quatre grands et puissants rois, comme s'il était un guide pour les conduire sur leur chemin. Sa fonction est de rendre les hommes insensibles ou ignorants, mais aussi, en philosophie, de les rendre connaissants, et dans toutes les sciences libérales. Il peut provoquer l'Amour ou la Haine, il peut aussi t'apprendre à consacrer les choses qui appartiennent à la domination d'AMAYMON son Roi. Il peut délivrer des familiers de la garde d'autres magiciens, et il répond en toute vérité et parfaitement des choses

passées, présentes et à venir. Il peut transporter et reconduire des hommes très rapidement d'un royaume à l'autre, selon la volonté et le bon plaisir de l'Exorciste. Il règne sur 66 Légions d'Esprits, et il était de l'Ordre des Potentats. Son sceau doit être fabriqué et porté comme indiqué ci-dessus, etc.

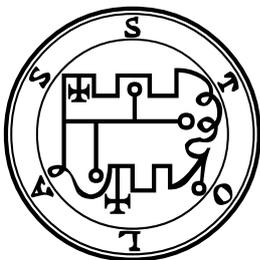
(34.) FURFUR - Le trente-quatrième esprit est Furfur. C'est un Grand et Puissant Comte, apparaissant sous la forme d'un Coq à la queue enflammée. Il ne dit jamais la vérité à moins d'y être contraint ou d'être élevé dans un triangle Δ . S'il s'y trouve, il prend la forme d'un ange. Lorsqu'on le lui demande, il parle d'une voix rauque. De plus, il incitera sciemment à l'amour entre l'homme et la femme. Il peut susciter des éclairs et des tonnerres, des souffles et de grandes tempêtes. Il donne de vraies réponses sur les choses secrètes et divines, si on le lui demande. Il règne sur 26 légions d'esprits. Son sceau est le suivant, etc.



(35.) MARCHOSIAS - Le trente-cinquième Esprit est Marchosias. C'est un grand et puissant marquis, qui apparaît d'abord sous la forme d'un loup¹ ayant des ailes de gryphon et une queue de serpent, et vomissant du feu par la bouche. Mais au bout d'un certain temps, sur l'ordre de l'Exorciste, il prend la forme d'un homme. Et c'est un combattant puissant. Il faisait partie de l'Ordre des Dominations. Il gouverne 30 Légions d'Esprits. Il a dit à son chef, Salomon, qu'après 1200 ans, il espérait revenir sur le Septième Trône. Son sceau est le suivant, à fabriquer et à porter comme un Lamén, etc.

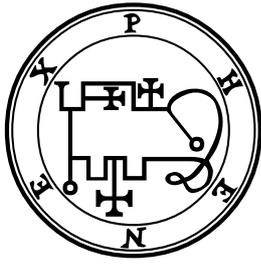


(36.) STOLAS, ou STOLOS - Le trente-sixième Esprit est Stolas, ou Stolas. C'est un prince grand et puissant, qui apparaît d'abord sous la forme d'un puissant corbeau devant l'Exorciste, mais qui prend ensuite l'image d'un homme. Il enseigne l'art de l'astronomie et les vertus des herbes et des pierres précieuses. Il gouverne 26 Légions d'Esprits, et son Sceau est celui-ci, qui est, etc.

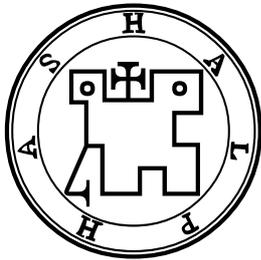


¹ Dans un Codex du XVIIe siècle, très mal écrit, on pourrait lire "Ox" au lieu de "Wolf".

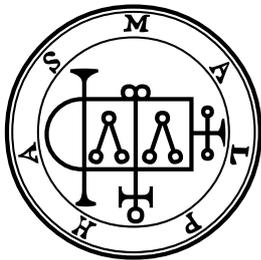
[Pour moi, il ressemblait toujours à un bœuf, et il était très hébété.—ED.]



(37.) PHENEX - Le trente-septième Esprit est Phenex (ou Pheynix). C'est un grand marquis, qui ressemble à l'oiseau Phoenix avec une voix d'enfant. Il chante beaucoup de notes douces devant l'Exorciste, qu'il ne doit pas regarder, mais il doit bientôt lui demander de prendre une forme humaine. Il parlera alors merveilleusement de toutes les sciences merveilleuses si on le lui demande. C'est un poète, bon et excellent. Et il sera prêt à répondre à tes nouvelles demandes. Il espère aussi revenir sur le Septième Trône après 1200 ans, comme il l'a dit à Salomon. Il gouverne vingt légions d'esprits. Son sceau est celui-ci, qui te porte, etc.



(38.) HALPHUS ou MALTHUS - Le trente-huitième Esprit est Halphas ou Malthus (ou Malthas). C'est un grand comte, qui apparaît sous la forme d'une colombe.¹ Il parle d'une voix rauque. Sa fonction est de construire des Tours, de les approvisionner en munitions et en armes, et d'envoyer des hommes de guerre² aux endroits désignés. Il domine sur 26 Légions d'Esprits, et son Sceau est celui-ci, etc.³



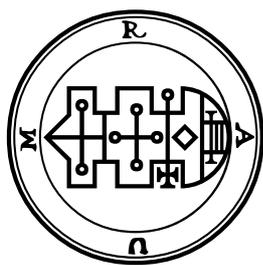
(39.) MALPHAS - Le trente-neuvième Esprit est Malphas. Il apparaît d'abord comme un corbeau, mais après il prendra une forme humaine à la demande de l'exorciste, et parlera d'une voix rauque. C'est un président puissant, et puissant. Il peut construire des maisons et de hautes tours, et peut porter à ta connaissance les désirs et les pensées de tes ennemis, et ce qu'ils ont fait. Il donne de bons familiers. Si tu lui fais un sacrifice, il le recevra avec bonté et bonne volonté, mais il trompera celui qui le fait. Il gouverne 40 légions d'Esprits, et son sceau est celui-ci, etc.

¹ [Une cigogne (ciconia) selon Wier.—T.S.]

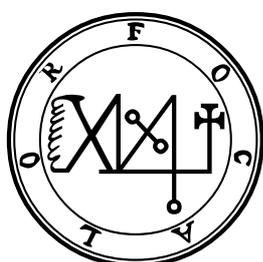
² Ou guerriers, ou hommes d'armes [homines bellicosos].

³ Mais Malthus est certainement au paradis. Voir "Prometheus Unbound", introduction de P. B. Shelley, un nécromancien notoire, comme le montrent les références dans son "Hymne à la beauté intellectuelle".—ED.

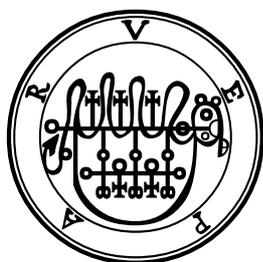
(40.) RÄUM - Le quatrième esprit est Räum. C'est un grand comte qui apparaît d'abord sous la forme d'un corbeau, mais qui, sur l'ordre de l'exorciste, prend une forme humaine. Sa fonction est de voler les trésors dans les maisons des rois et de les porter là où on le lui ordonne, de détruire les villes et les dignités des hommes, de raconter tout ce qui s'est passé, ce qui est et ce qui sera, et de provoquer l'amour entre les amis et les ennemis. Il était de l'Ordre des Trônes. Il gouverne 30 légions d'esprits, et son sceau est celui-ci, que tu portes comme il est dit plus haut.



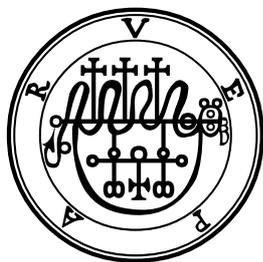
(41.) RÄUM - Le quatrième esprit est Räum. C'est un grand comte qui apparaît d'abord sous la forme d'un corbeau, mais qui, sur l'ordre de l'exorciste, prend une forme humaine. Sa fonction est de voler les trésors dans les maisons des rois et de les porter là où on le lui ordonne, de détruire les villes et les dignités des hommes, de raconter tout ce qui s'est passé, ce qui est et ce qui sera, et de provoquer l'amour entre les amis et les ennemis. Il était de l'Ordre des Trônes. Il gouverne 30² légions d'esprits, et son sceau est celui-ci, que tu portes comme il est dit plus haut.



(42.) VEPAR - Le quarante-deuxième Esprit est Vepar ou Vephar. C'est un duc grand et fort, qui ressemble à une sirène. Sa fonction est de gouverner les eaux et de guider les navires chargés d'armes, d'armures et de munitions, etc.³ Et à la demande de l'Exorciste, il peut faire en sorte que les mers soient très agitées et qu'elles apparaissent pleines de navires. Il fait aussi mourir les hommes en trois jours en putréfiant les blessures ou les plaies et en y faisant naître des vers. Il gouverne 29 légions d'esprits, et son sceau est celui-ci, etc.



or

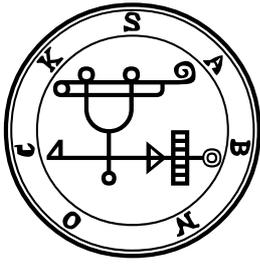


¹ [sed fallitur, selon Wier]

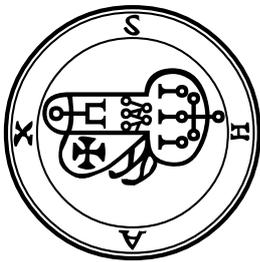
² Trois est donné à la place de 30 dans plusieurs Codices ; mais 30 est probablement le plus correct. [triginta dans Wier, mal traduit en trois par "T.R."—T.S.]

³ Dans plusieurs codes, ce passage se lit comme suit : "Sa fonction est de guider les eaux et les navires chargés d'armures.

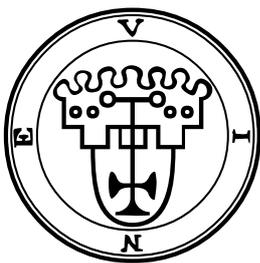
(43.) SABNOCK - Le Quarante-troisième de l'esprit, comme le roi Salomon l'a ordonné dans le vase d'airain. Le quarante-troisième Esprit, comme le roi Salomon l'a ordonné dans le vase d'airain, s'appelle Sabnock ou Savnok. C'est un marquis, puissant, grand et fort, qui apparaît sous la forme d'un soldat armé à tête de lion, monté sur un cheval de couleur pâle. Sa fonction est de construire de hautes tours, des châteaux et des villes, et de les équiper d'armures, etc. Il peut également affliger les hommes pendant de nombreux jours avec des blessures et des plaies pourries et pleines de vers. Il donne de bons familiers à la demande de l'Exorciste. Il commande 50 légions d'Esprits et son sceau est le suivant, etc.



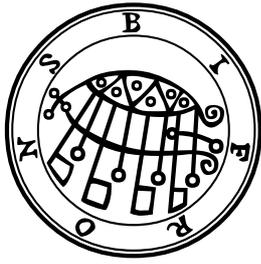
(44.) SHAX - Le quarante-quatrième Esprit est Shax, ou Shaz (ou Shass). C'est un grand marquis qui apparaît sous la forme d'une colombe et qui parle d'une voix rauque, mais subtile. Sa fonction est d'enlever la vue, l'ouïe, ou compréhension de tout homme ou Femme sur l'ordre de l'Exorciste ; et de voler de l'argent dans les maisons des Rois, et de le rapporter dans 1200 ans. Si on lui en donne l'ordre, il ira chercher des Chevaux à la demande de l'Exorciste, ou n'importe quelle autre chose. Mais il doit d'abord être commandé dans un Triangle, Δ , sinon il le trompera et lui dira de nombreux Il peut découvrir toutes les choses qui sont cachées et qui ne sont pas gardées par des esprits méchants. Il donne parfois de bons familiers. Il gouverne 30 légions d'esprits, et son sceau est celui-ci, etc.



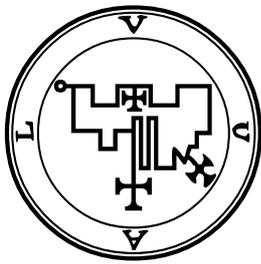
(45.) VINE - Le quarante-cinquième Esprit est Viné ou Vinea. C'est un Grand Roi et un Comte ; il apparaît sous la forme d'un Lion,¹ monté sur un cheval noir et portant une vipère à la main. Sa fonction est de découvrir les choses cachées, les sorcières, les magiciens et les choses passées, présentes et à venir. Sur l'ordre de l'Exorciste, il construira des tours, renversera de grandes murailles de pierre et rendra les eaux agitées par des tempêtes. Il gouverne 36 légions d'esprits. Son sceau est celui-ci, que tu portes, comme il est dit plus haut, etc.



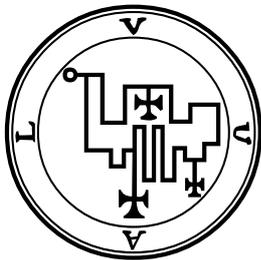
¹ Ou "à tête de lion", ou "à tête de lion", dans certains codes.



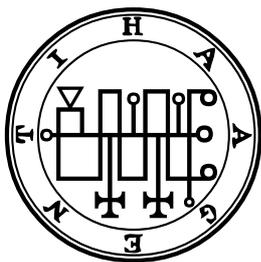
(46.) BIFRONS - Le quarante-sixième Esprit est appelé Bifrons, ou Bifröus, ou Bifrovs. C'est un comte, et il apparaît sous la forme d'un monstre ; mais après un certain temps, sur l'ordre de l'exorciste, il prend la forme d'un homme. Son rôle est de faire connaître l'astrologie, la géométrie et d'autres arts et sciences. Il enseigne les vertus des pierres et des bois précieux. Il change les corps des morts et les met dans un autre endroit ; il allume aussi des chandelles apparentes sur les tombes des morts. Il a sous son commandement 61 Légions d'Esprits. Son sceau est celui-ci, qu'il possédera et auquel il se soumettra, etc.



or



(47.) UVALL, VUAL ou VOVAL - Le quarante-septième Esprit est Uvall, ou Vual, ou Voval. C'est un duc, grand, puissant et fort ; il apparaît d'abord sous la forme d'un puissant dromadaire, mais après un certain temps, sur l'ordre de l'exorciste, il prend une forme humaine et parle la langue égyptienne, mais pas parfaitement.² Son rôle est de procurer l'amour des femmes et de raconter les choses passées, présentes et à venir. Il procure également l'amitié entre amis et ennemis. Il était dans l'ordre des Potestats ou Pouvoirs. Il gouverne 37 légions d'esprits, et son sceau est celui-ci, qui doit être fabriqué et porté devant toi, etc.

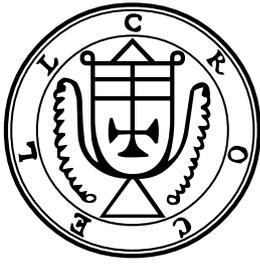


(48.) HAAGENTI - Le quarante-huitième Esprit est Haagenti. C'est un Président qui apparaît sous la forme d'un puissant taureau avec des ailes de Gryphon. C'est d'abord cela, mais ensuite, sur l'ordre de l'Exorciste, il prend une forme humaine. Sa fonction est de rendre les hommes sages et de les instruire de diverses choses, de transformer tous les métaux en or, de changer le vin en eau et l'eau en vin. Il gouverne 33 légions d'esprits, et son sceau est le suivant, etc.

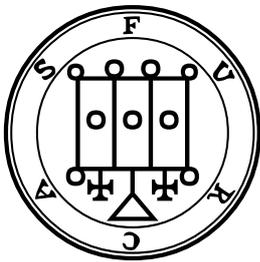
¹ Il faudrait probablement 60 au lieu de 6 [Wier a 26.—T.S.]

² Il peut aujourd'hui converser dans un copte sain mais familier.—ED.

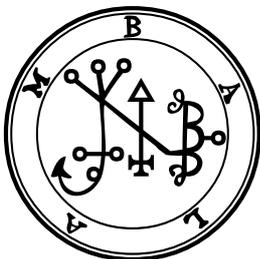
(49.) CROCELL - Le quarante-neuvième Esprit est Crocell ou Crokel. Il apparaît sous la forme d'un ange. C'est un Duc grand et fort, qui parle de choses cachées de façon mystique. Il enseigne l'art de la géométrie et les sciences libérales. Sur l'ordre de l'Exorciste, il produira de grands bruits comme le jaillissement de nombreuses eaux, bien qu'il n'y en ait pas. Il réchauffe les eaux et découvre les bains. Il était de l'Ordre des Potestats, ou Puissances, avant sa chute, comme il l'a déclaré au Roi Salomon. Il gouverne 48 Légions d'Esprits. Son sceau est celui-ci, que tu portes comme il est dit plus haut.



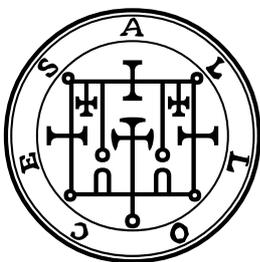
(50.) FURCAS - Le cinquantième Esprit est Furcas. C'est un chevalier qui apparaît sous la forme d'un vieil homme cruel à la longue barbe et à la tête hirsute, monté sur un cheval de couleur pâle, une arme tranchante à la main. Sa fonction est d'enseigner les arts de la philosophie, de l'astrologie, de la rhétorique, de la logique, de la chiromancie et de la pyromancie, dans toutes leurs parties et à la perfection. Il a sous son pouvoir 20 légions d'esprits. Son sceau, ou marque, est ainsi fait, etc.



(51.) BALAM - Le cinquante et unième Esprit est Balam ou Balaam. C'est un roi terrible, grand et puissant. Il apparaît avec trois têtes : la première est comme celle d'un taureau, la seconde est comme celle d'un homme, la troisième est comme celle d'un bélier. Il a une queue de serpent et des yeux flamboyants. Il chevauche un Ours furieux, et porte un Autour sur son poing. Il parle d'une voix rauque, donnant des réponses vraies sur les choses passées, présentes et à venir. Il rend les hommes invisibles et leur donne de l'esprit. Il gouverne 40 légions d'esprits. Son sceau est celui-ci, etc.



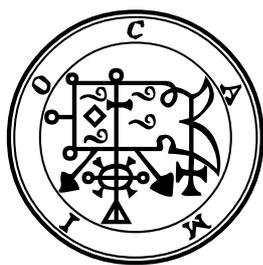
(52.) ALLOCES - Le cinquante-deuxième Esprit est Alloces ou Alocas. C'est un Duc, grand, puissant et fort, apparaissant sous la forme d'un soldat¹ monté sur un grand cheval. Son visage ressemble à celui d'un lion, très rouge et aux yeux flamboyants. Sa voix est rauque et très forte.² Sa fonction est d'enseigner l'art de l'astronomie et toutes les sciences libérales. Il t'apporte de bons familiers ; il gouverne aussi 36 légions d'esprits. Son sceau est celui-ci, lequel, etc.



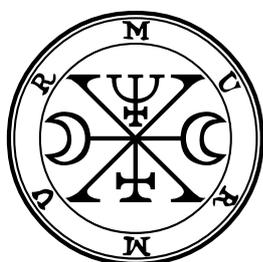
¹ Ou Guerrier.

² C'est ce qu'expriment les Codices. [En latin, graviter loquitur : "il parle durement"—T.S.]

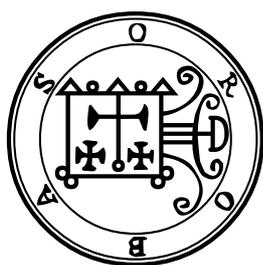
(53.) CAMIO ou CAÏM - Le cinquante-troisième Esprit est Camio ou Caï m. C'est un grand Président qui apparaît d'abord sous la forme d'un oiseau appelé grive, mais qui prend ensuite la forme d'un homme portant à la main une épée tranchante. Il semble répondre par des cendres brûlantes ou des charbons ardents. C'est un bon dissipateur. Son office est de donner aux hommes l'intelligence de tous les oiseaux, le chant des taureaux, les aboiements des chiens et autres créatures, ainsi que la voix des eaux. Il donne de vraies réponses sur les choses à venir. Il était de l'Ordre des Anges, mais il règne maintenant sur 30 Légions d'Esprits Infernaux. Son sceau est celui-ci, que tu portes, etc.



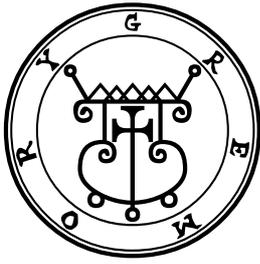
(54.) MURMUR, ou MURMUS - Le cinquante-quatrième Esprit est appelé Murmur, ou Murmus, ou Murmux. C'est un grand duc et un comte ; il apparaît sous la forme d'un guerrier monté sur un Gryphon, avec une couronne ducal sur la tête. Ses ministres le précèdent en faisant sonner de grandes trompettes. Son rôle est d'enseigner parfaitement la philosophie et d'obliger les âmes des défunts à se présenter devant l'exorciste pour répondre aux questions qu'il peut leur poser, s'il le souhaite. Il appartenait en partie à l'Ordre des Trônes et en partie à celui des Anges. Il règne maintenant sur 30 légions d'esprits. Son sceau est celui-ci, etc.



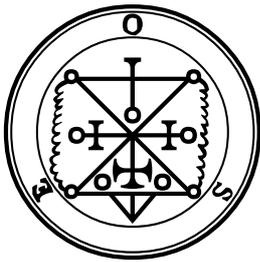
(55.) OROBAS - Le cinquante-cinquième Esprit est Orobas. C'est un grand et puissant Prince, qui apparaît d'abord comme un cheval, mais qui, sur l'ordre de l'Exorciste, prend l'apparence d'un homme. Son office est de découvrir toutes les choses passées, présentes et à venir, ainsi que de donner des dignités et des prélatures, et la faveur des amis et des ennemis. Il donne des réponses véridiques sur la Divinité et la création du monde. Il est très fidèle à l'Exorciste, et ne permettra pas qu'il soit tenté par un Esprit. Il gouverne 20 légions d'Esprits. Son sceau est celui-ci, etc.



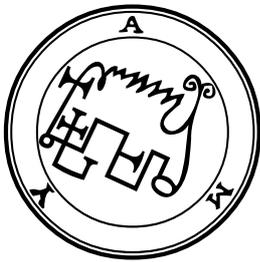
(56.) GREMORY ou GAMORI - Le cinquante-sixième Esprit est Gremory ou Gamori. C'est un duc fort et puissant, qui apparaît sous la forme d'une belle femme, avec une couronne de duchesse attachée à la taille, et montée sur un grand chameau. Sa fonction est de parler de toutes les choses passées, présentes et à venir, des trésors cachés et de ce qu'ils renferment, et de s'attirer l'amour des femmes, jeunes et vieilles. Il gouverne 26 légions d'esprits, et son sceau est le suivant, etc.



(57.) OSÉ ou VOSO - Le cinquante-septième Esprit est Oso, Osé ou Voso. C'est un grand président, qui ressemble d'abord à un léopard, mais qui, après un certain temps, prend la forme d'un homme. Son office est de rendre quelqu'un rusé dans les sciences libérales, et de donner de vraies réponses sur les choses divines et secrètes ; il peut aussi changer un homme en n'importe quelle forme que l'Exorciste veut, de sorte que celui qui est ainsi changé ne pense pas autre chose qu'il est en vérité la créature ou la chose en laquelle il a été changé. Il gouverne 31 Légions d'Esprits, et ceci est son Sceau, etc.



(58.) AMY ou AVNAS - Le cinquante-huitième Esprit est Amy ou Avnas. C'est un grand président qui apparaît d'abord sous la forme d'un feu ardent, mais qui, après un certain temps, prend la forme d'un homme. Son office est de faire d'une personne un merveilleux connaisseur² en astrologie et dans toutes les sciences libérales. Il donne de bons familiers et peut percer³ les trésors gardés par les Esprits. Il gouverne 36 légions d'Esprits, et son sceau est celui-ci, etc.



(59.) ORIAX ou ORIAS - Le cinquante-neuvième Esprit est Oriax ou Orias. C'est un grand marquis qui apparaît sous la forme d'un Lion,⁴ monté sur un cheval puissant et fort, avec une queue de serpent ;⁵ et il tient dans sa main droite deux grands serpents qui sifflent. Sa fonction est d'enseigner les vertus des étoiles, et de connaître les Demeures des

¹ Il devrait probablement être de 30. Car ces 72 Grands Esprits du Livre Goëtia sont tous des Princes et des Chefs de file du nombre.

² Ainsi dans le texte actuel. [Pseudomonarchia a juste admirabilem in astrologia &c. ; "sachant" probablement une interpolation par le compilateur de la Goëtia.—T.S.]

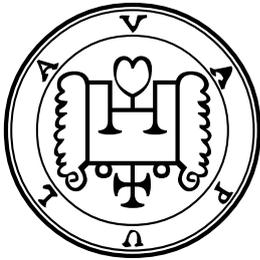
³ [Anglais moyen / anciennement moderne pour "révéler" ou "divulguer". Le latin a ostendit.—T.S.]

⁴ Ou "avec la face d'un lion".

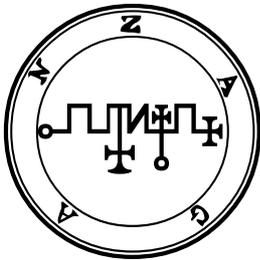
⁵ Le cheval ou le Markis ?—ED. Le latin semble suggérer cette dernière option—T.S.]

planètes, et de comprendre leurs vertus. Il transforme aussi les hommes, leur donne des dignités, des prélatures et des confirmations, ainsi que la faveur des amis et des ennemis. Il gouverne 30 Légions d'Esprits, et son Sceau est le suivant, etc.

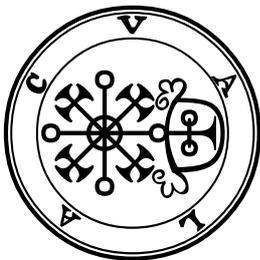
(60.) VAPULA ou NAPHULA - Le soixantième Esprit est Vapula ou Naphula. C'est un Duc grand, puissant et fort, qui apparaît sous la forme d'un Lion avec des ailes de Gryphon. Sa fonction est de rendre les hommes compétents dans tous les métiers et toutes les professions, ainsi qu'en philosophie et dans les autres sciences. Il gouverne 36 légions d'esprits, et son sceau ou caractère est ainsi fait, et tu le porteras comme susdit, etc.



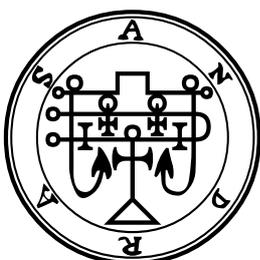
(61.) ZAGAN - Le soixante et unième Esprit est Zagan. C'est un grand roi et un président qui apparaît d'abord sous la forme d'un taureau avec des ailes de gryphon, mais qui, après un certain temps, prend une forme humaine. Il rend les hommes pleins d'esprit. Il peut changer le vin en eau et le sang en vin. Il peut transformer tous les métaux en pièces de monnaie de la nature du métal. Il peut même rendre les fous sages. Il gouverne 33 légions d'esprits, et son sceau est celui-ci, etc.



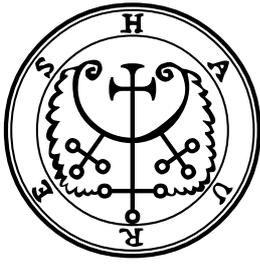
(62.) VOLAC, ou VALAK, ou VALU, ou UALUC. Le soixante-deuxième Esprit est Volac, ou Valak, ou Valu. C'est un Président puissant et grand, qui ressemble à un enfant avec des ailes d'ange, monté sur un dragon à deux têtes. Sa fonction est de donner des réponses véridiques sur les trésors cachés et de dire où l'on peut voir des serpents. Il les apportera à l'Exorciseur sans qu'il ait besoin d'employer la moindre force. Il gouverne 38 Légions de Spirités, et son Sceau est le suivant.



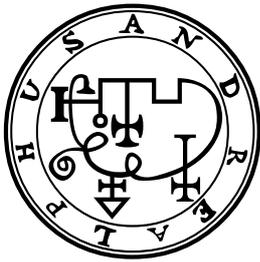
(63.) ANDRAS - Le soixante-troisième Esprit est Andras. C'est un grand marquis, apparaissant sous la forme d'un ange avec une tête comme un corbeau noir de nuit, chevauchant un fort loup noir, et ayant une épée tranchante et brillante brandie dans sa main. Son rôle est de semer la discorde. Si l'Exorciste n'y prend garde, il le tuera, lui et ses compagnons. Il gouverne 30 légions d'esprits, et ceci est son sceau, etc.



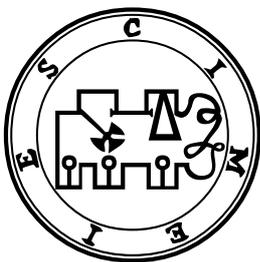
(64.) HAURES, ou HAURAS, ou HAVRES, ou FLAUROS - Le soixante-quatrième Esprit est Haures, ou Hauras, ou Havres, ou Flauros. C'est un grand duc, qui apparaît d'abord comme un léopard, puissant, terrible et fort, mais après un certain temps, sur l'ordre de l'Exorciste, il revêt sur forme humaine avec yeux flamboyants et ardents, et un visage des plus terribles. Il donne des réponses véridiques sur toutes les choses, présentes, passées et à venir. Mais s'il n'est pas ordonné en triangle, Δ , il mentira sur toutes ces choses, et trompera et séduira l'Exorciste sur ces choses ou sur telle ou telle affaire parlera enfin de la création dumonde, de la Divinité, et de la manière dont lui et les autres Esprits sont tombés. Il détruit et brûle ceux qui sont les ennemis de l'Exorciste, si celui-ci le désire ;il ne permettra pas non plus qu'il soit tenté par un autre Esprit ou autrement. Il gouverne 36 légions d'Esprits, et son sceau est celui-ci, qui doit être porté comme un Lamén, etc.



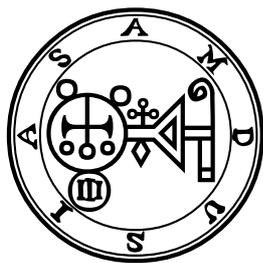
(65.) ANDREALPHUS - Le soixante-cinquième Esprit C'est un puissant marquis, qui apparaît d'abord sous la forme d'un paon, avec de grands bruits. Mais après un certain temps, il prend une forme humaine. Il peut enseigner parfaitement la géométrie. Il rend les hommes très subtils dans ce domaine, ainsi que dans tout ce qui a trait à la mensuration ou à l'astronomie. Il peut transformer un homme à la ressemblance d'un oiseau. Il gouverne 30 légions d'oiseaux infernaux et son sceau est celui-ci, etc.



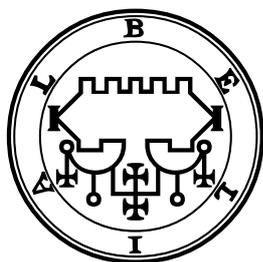
(66.) CIMEJES, ou CIMEIES, ou KIMARIS - Le soixante-sixième Esprit est Cimejes, ou Cimeies, ou Kimaris. C'est un marquis, puissant, grand, fort et puissant, ressemblant à un vaillant guerrier monté sur un beau cheval noir. Il règne sur tous les Esprits dans les régions d'Afrique. Sa fonction est d'enseigner parfaitement la grammaire, la logique, la rhétorique, et de découvrir les choses perdues ou cachées, et les trésors. Il gouverne 30 Légions d'Internes, et son Sceau est le suivant, etc.



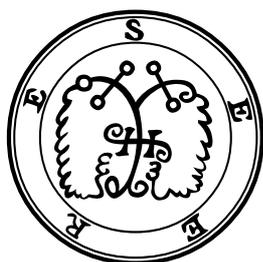
(67.) AMDUSIAS, ou AMDUKIAS - Les Soixante septième esprit est Amdusias, ou Amdukias. C'est un duc grand et fort, qui apparaît d'abord comme une licorne, mais qui, à la demande de l'exorciste, se tient devant lui sous une forme humaine, faisant entendre des trompettes et toutes sortes d'instruments de musique, mais pas rapidement ni immédiatement. Il peut également faire plier et incliner les arbres selon la volonté de l'Exorciste. Il donne d'excellents familiers. Il gouverne 29 Légions d'Esprits. Son sceau est le suivant, etc.



(68.) BÉLIAL - Le soixante-huitième Esprit est Bélial. C'est un roi puissant qui a été créé après LUCIFER. Il apparaît sous la forme de deux beaux anges assis dans un char de feu. Il parle d'une voix agréable et déclare qu'il est tombé le premier parmi les anges les plus dignes qui étaient avant Michel et les autres Anges du Ciel. Sa fonction est de distribuer les Prédominances et les Sénatoriales, etc., et de favoriser les amis et les ennemis. Il donne d'excellents familiers et gouverne 801 légions d'esprits. Notez bien que ce roi Bélial doit recevoir des offrandes, des sacrifices et des dons de la part de l'exorciste, sinon il ne répondra pas vraiment à ses demandes. Mais il ne s'attarde pas une heure dans la vérité, à moins qu'il n'y soit contraint par la puissance divine. Son sceau est celui-ci, qui doit être porté comme indiqué ci-dessus, etc.

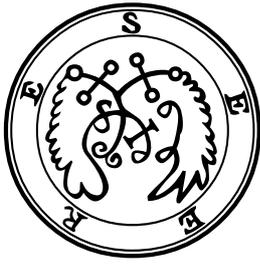


(69.) DECARBIA - Le soixante-neuvième Esprit est Decarbia. Il apparaît sous la forme d'une étoile dans un pentacle, ☆, d'abord, mais après, sur l'ordre de l'Exorciste, il revêt l'image d'un homme. Son office est de découvrir les vertus des oiseaux et des pierres précieuses, et de faire voler devant l'Exorciste la similitude de toutes sortes d'oiseaux, signant et buvant comme le font les oiseaux naturels. Il gouverne 30 légions d'esprits, étant lui-même un grand marquis. Voici son sceau, qui doit être porté, etc.

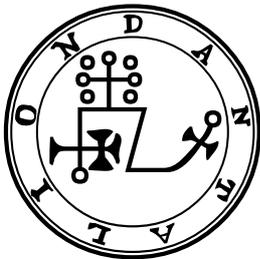
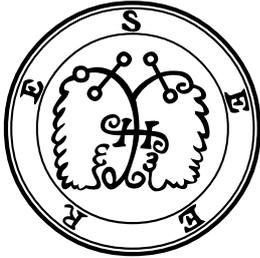


¹ Peut-être une erreur pour 30.-TRANS. Le nombre réel est de 50, du moins en 1898. 1898.—ED. [[AN XIX: Il est maintenant 80 à nouveau - grâce à mon propre travail.]]

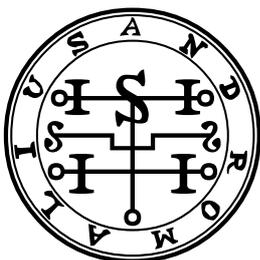
(70.) SEERE, SEAR ou SEIR - Le soixante-dixième Esprit est Seere, Sea ou Seir. C'est un prince puissant, qui relève d'AMAYMON, roi de l'Orient. Il apparaît sous la forme d'un bel homme, monté sur un cheval ailé. Sa fonction est d'aller et de venir, d'apporter l'information sur les choses qui se passent soudainement, et de porter ou de ramener toute chose là où vous voulez qu'elle aille, ou d'où vous voulez qu'elle vienne. Il peut parcourir la terre entière en un clin d'œil. Il donne une idée exacte de toutes les sortes de vols, des trésors cachés et de bien d'autres choses. Il est d'une bonne nature indifférente, et il est prêt à faire tout ce que l'Exorciste désire. Son sceau doit être porté, etc.



OR



(71.) DANTALION - Le soixante et onzième Esprit est Dan- talion. C'est un Duc grand et puissant, apparaissant sous la forme d'un homme avec plusieurs visages, des visages d'hommes et de femmes, et il tient un livre dans sa main droite. Sa fonction est d'enseigner tous les arts et toutes les sciences à n'importe qui, et de révéler les conseils secrets de n'importe qui, car il connaît les pensées de tous les hommes et de toutes les femmes, et peut les modifier à sa guise. Il peut provoquer l'Amour, montrer la Similitude de n'importe quelle personne, et la montrer par une Vision, qu'ils soient dans n'importe quelle partie du Monde qu'ils veulent. Il gouverne 36 Légions d'Esprits, et voici son Sceau, qui te porte, etc.



(72.) ANDROMALIUS - Le soixante-douzième esprit de l'ordre s'appelle Andromalius. C'est un comte, grand et puissant, qui apparaît sous la forme d'un homme tenant un grand serpent dans sa main. Sa fonction est de ramener le voleur et les biens qu'il a volés, de découvrir toute la méchanceté et les tractations sournoises, de punir tous les voleurs et les autres méchants, et de découvrir les trésors qui sont cachés. Il règne sur 36 légions d'esprits. Son sceau est le suivant, que tu portes comme il est dit plus haut, etc.