

- ARATHON governa le Province visibili XLIX.
- BETHOR, XLII.
- PHALEG, XXXV.
- OCH, XXVIII.
- HAGITH, XXI.
- OPHIEL, XIII.
- PHUL, VII.

Ci sono pertanto 186 Province *Olimpiche* in tutto l'Universo. in cui i sette Governatori esercitano il loro potere: tutto ciò è elegantemente esposto nell'Astronomia. Tuttavia, dobbiamo ora spiegare come sia possibile stabilire una comunicazione con questi Principi e Potenze. Ad esempio, *Aratron* emerge nella prima ora del *sabato* e fornisce risposte estremamente accurate riguardo alle sue Province e ai suoi Provinciali. In modo analogo, gli altri compaiono in sequenza nei loro giorni e ore designate. Inoltre, il periodo di regno di ciascuno di essi ammonta a 490 anni. L'inizio della loro semplice *anomalia*, nei 60 anni prima della Natività di Cristo, fu l'inizio dell'amministrazione di *Bethor*, che durò fino all'anno 430 d.C. A cui successe *Faleg*, fino all'anno 920. Poi iniziò *Och*, e continuò fino all'anno 1410, e poi *Hagith* governò fino all'anno 1900.

Aforisma 17.

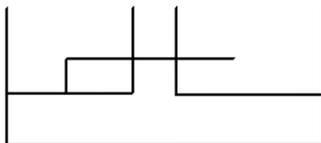
I Principi dei sette Governi sono chiamati semplicemente per magia, nel momento, nel giorno e nell'ora in cui governano, in modo visibile o occulto, con i loro nomi e le cariche che Dio ha dato loro; e proponendo il loro Personaggio che è stato loro concesso o confermato.

Il governatore *Aratron* ha in suo potere le cose a lui più naturali, ossia in conformità allo stesso principio e alle medesime influenze che in Astronomia sono attribuite al potere di *Saturno*.

Le cose che fa di sua spontanea volontà sono,

1. Può trasformare in un attimo qualsiasi cosa in una pietra, sia animale che vegetale, mantenendo lo stesso oggetto alla vista.
2. Convertire i tesori in monete e le monete in tesori.
3. Dare ai familiari un potere preciso.
4. Insegnare l'*Alchimia*, la Magia e la Fisica.
5. Riconciliare gli spiriti sotterranei con gli uomini; rende gli uomini pelosi.
6. Far sì che uno sia invisibile.
7. Far fruttare l'arido e dargli lunga vita.

Il suo personaggio.



Ha sotto di sé 49 Re, 42 Principi, 35 Presidenti, 28 Duchi, 21 Ministri, che stanno davanti a lui; 14 familiari, sette messaggeri; comanda 36.000 legioni di spiriti; il numero di una singola legione è 490.

Bethor governa le cose che sono attribuite a *Giove*. Chi dimostra di meritare il suo favore verrà elevato a posizioni di grande prestigio, in grado di scoprire tesori nascosti: riconcilia gli spiriti dell'aria, affinché diano risposte veritiere; trasporta pietre preziose da un luogo all'altro e fa sì che le medicine operino in modo miracoloso; dona benedizioni del firmamento anche ai familiari e prolunga la vita fino a 700 anni, se così Dio vuole.

Il suo personaggio.



Ha sotto di sé 42 Re, 35 Principi, 28 Duchi, 21 Consiglieri, 14 Ministri, 7 Messaggeri, 29000 legioni di Spiriti.

Phaleg governa le cose che sono attribuite a *Marte*, il Principe della pace. Chi ha il suo personaggio, verrà innalzato a grandi onori negli affari di guerra.

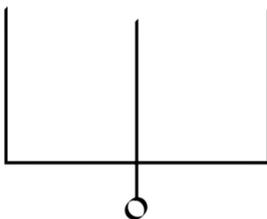
Il suo personaggio.



Och governa le cose solari; dona 600 anni, con una salute perfetta; elargisce una grande saggezza, dona gli Spiriti più eccellenti, insegna le Medicine più efficaci; converte tutte le cose in oro purissimo e pietre preziose; dona oro e una

borsa da cui sgorga il metallo prezioso. Colui che è degno del suo personaggio, verrà adorato come una divinità dai Re di tutto il mondo.

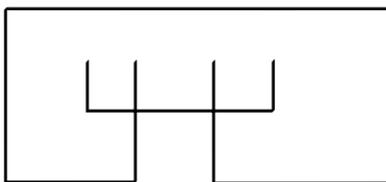
Il personaggio.



Ha sotto di sé 36536 legioni; amministra tutto da solo; e tutti i suoi spiriti lo servono per secoli.

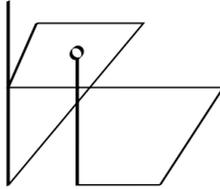
Hagith governa le cose *Veneree*. Colui che è degno del suo personaggio, egli lo rende molto bello e lo adorna di ogni bellezza. Converta il rame in oro, in un attimo, e l'oro in rame; dona Spiriti che servono fedelmente coloro ai quali sono legati.

Il suo personaggio.



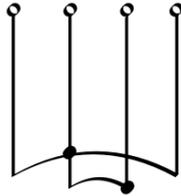
Ha 4000 legioni di Spiriti e su ogni migliaio ordina dei Re per le loro stagioni stabilite.

Ophiel è il governatore delle cose attribuite a Mercurio: il suo personaggio è questo.



I suoi Spiriti sono 100.000 legioni; dona Spiriti familiari; insegna tutte le Arti; e chi è degno del suo personaggio, sarà reso capace di convertire in un attimo l'argento vivo nella pietra filosofale.

Phul ha questo personaggio.



Egli converte tutti i metalli in argento, a parole e nei fatti; governa le cose lunari; guarisce le ferite; dona spiriti dell'acqua, che servono gli uomini in forma corporea e visibile; e fa vivere gli uomini per 300 anni.

I Precetti più generali di questo Segreto.

1. Ogni Governatore agisce con tutti i suoi Spiriti, sia naturalmente, cioè sempre secondo la stessa direzione; sia altrimenti di loro spontanea volontà, se Dio non li ostacola.

2. Ogni Governatore è in grado di fare tutte le cose che si fanno naturalmente in un tempo lungo, a partire da materia preparata in precedenza; e anche di farle all'istante, a partire da materia non preparata in precedenza. Ad esempio, *Och*, il Principe delle cose solari, crea l'oro sulle montagne in un tempo lungo; in un tempo minore, con l'Arte Chimica; e magicamente, in un istante.

3. Il Mago vero e divino può usare tutte le creature di Dio e i poteri dei Governatori del mondo a suo piacimento, poiché i Governatori del mondo sono a lui obbedienti: accorrono quando chiamati ed eseguono gli ordini; ma Dio ne è l'Autore: come *Giosuè* ha fatto sì che il Sole si fermasse in cielo.