

ASTAROTH

CONGRESSUS
CUM DAEMONE

ALL'INSEGNA DI ISHTAR
EDIZIONI LIBRARIE FRANCO SPINARDI

ASTAROTH

**CONGRESSUS
CUM DAEMONE**



ALL'INSEGNA DI ISHTAR
EDIZIONI LIBRARIE FRANCO SPINARDI

CONGRESSUS CUM DAEMONE

(C) Copyright 1992

All'Insegna di Ishtar

Edizioni Librarie Franco Spinardi

Via M. Amari 7/7 - 10127 Torino

Tutti i diritti sono riservati.

Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta o diffusa con mezzo qualsiasi, microfilm, cataloghi VPC o altro, senza il permesso scritto dell'Editore.

Fotocomposizione: La Fotocomposizione, Torino

Stampa: Stampatre, Torino

Novembre 1992

CONGRESSUS
CUM
DAEMONE

Questo libro racchiude in sé un vero potere occulto. In esso si parla di quelle *forme-non forme* nelle quali arde la fiamma che ogni vero Iniziato deve sapere riconoscere.

Per accedere a questo potere è necessario inoltrarsi nel *Mondo delle Ombre*, il regno eterno e incontrastato delle Tenebre.

L'uomo "ignorante" è da sempre terrorizzato dal non conosciuto, dal buio; ma è in questo glaciale deserto che si dibattono le coscienze degli esseri viven-

ti, e solo qui è possibile evocare quelle immagini che — nello stato di sogno, quando la mente profonda ha libero sfogo — divengono reali e influenti a tutti gli effetti. E' ancora qui che possiamo dialogare con "Loro"; senza una approfondita ricerca di questi stati esistenziali, ogni comunicazione diviene impossibile: come nella mitologia scandinava, dove un ponte d'arcobaleno divide la terra da *Asgard*, la Città degli Dei, allo stesso modo è d'obbligo varcare la soglia del proprio abisso per accedere alla Conoscenza.

DEMONOLOGIA

L' occultista entra in comunicazione con il proprio piano astrale. In questo universo soggettivo, egli incontra esseri oggettivi e ne "riveste" le fattezze nel modo a lui più congeniale. Egli riceve benessere, potere, insegnamenti; la sua esistenza è costellata da avvenimenti che, correlati ad arte, delineano il suo cammino magico-iniziatico. Inoltre, se il suo viaggio cosmico è guidato da saggezza ed equilibrio, la padronanza che egli avrà sulle forze occulte con le quali ha stabilito un rapporto, sarà totale e pari a quella che un virtuoso ha nei confronti del suo strumento.

Non perdendo di vista il proprio equi-

librio, il Magus può realizzarsi totalmente: ma è necessario che rifugga dall'abuso dei propri poteri poiché, in tal caso, la "via magica" diventerà la sua distruzione totale.

Le forze occulte che stiamo illustrando sono tradizionalmente rappresentate da vari *Pantheon* di incerta estrazione; quello che è certo riguarda l'onnipresenza e la loro antichità, che ne fanno la manifestazione più ricorrente nel corso dei secoli, per quanto riguarda il metafisico. Esse sono una risultante di ciò che è la loro "natura", unite a tutto quello che l'uomo vi ha visto e percepito attraverso i continui contatti.

Gli antichi Dei sono stati, in un modo o in un altro, "interpretati" a seconda

delle loro caratteristiche e identificati successivamente come "demoni" (**non intesi come *diavoli*, bensì come forze occulte personalizzate**).

Oggi, come in passato, è possibile evocare, entrare cioè in comunicazione consapevole con queste "energie". Certo, molto fascino è svanito con l'avvento della tecnologia ed il moderno ritmo della vita; ma, forse, l'uomo ha bisogno oggi più di ieri di confrontarsi con la propria "parte oscura" per eludere la spersonalizzazione. Ed ecco che, rivestiti di argenteo pulviscolo stellare, tornano gli antichi miti. Tocca dunque all'uomo vibrare nuovamente le formule del potere occulto. Da parte nostra, vi doniamo questo sapere. Fatene buon uso.

ZAZAS

ZAZAS

NASATANADA

ZAZAS

(Questa è una chiave: in essa è celata la legge del «quattro in uno»).

L' ARSENALE MAGICO

Quando volete eseguire un rituale di magia “nera”¹, dovete disporre di alcuni oggetti che vi aiuteranno a dirigere e realizzare al meglio la vostra «Opera».

Ricordate sempre che non sono gli strumenti magici in sé ad avere potere, perché essi, se non sono guidati e accompagnati dalla vostra volontà, sono inerti. Evitate, poi, che estranei li tocchino o li osservino: fate in maniera di essere gli unici manipolatori di questi simboli vostri alleati.

¹ Cfr. *Le Legioni di Shaytân*, Edizioni All'Insegna di Ishtar.

Nei vecchi libri di magia si trovavano molte istruzioni relative alla fabbricazione degli strumenti, e quasi tutte ripetevano che questi ultimi dovevano essere *nuovi*, cioè mai usati prima per altri scopi. Seguite anche voi questa regola saggia, acquistando o preparando tutto ciò di cui avrete bisogno, ovvero:

IL BRACIERE

In esso bruciano erbe, profumi e tutto quanto è base e dà vita all'«entità» che deve manifestarsi. Il Mago sparge le sostanze sui carboncini auto-comburenti accesi nel turibolo: questo atto ricco di simbolismo significa che egli getta nel fuoco la sua Conoscenza affinché essa, ignificandosi, trasformi il suo pensiero (magico) in realtà concreta.

IL COLTELLO

E' lo strumento con cui si "vitalizzano" gli oggetti che rappresentano un essere o un evento. Lo si impiega per tracciare cerchi, sigilli, nomi. E' essenziale visualizzarne l'energia — *sotto la forma di lingua di fuoco o di saetta* — ogni volta che lo si impugna (sempre con la mano destra).

L'ALTARE

In origine era costituito da due pietre cubiche sovrapposte e scolpite con simboli esoterici (cfr. la lamina IV degli arcani maggiori dei tarocchi, L'Imperatore, che appunto è seduto su un trono cubiforme). Oggi, un tavolino quadrato può servire alla finalità magica, a con-

dizione che sia coperto da un drappo di tessuto di colore nero. Ponendosi dietro l'altare, il mago si rivolge verso *Nord-Est*.

I PORTACERI

Sono cinque. Uno, il più alto, va posto sopra l'altare, ed in esso è inserita, ovviamente accesa, una candela del colore in armonia con l'energia evocata. Gli altri quattro sono disposti a terra: di fronte, a tergo, a destra e a sinistra del tavolo- altare.

LA VESTE

E' nera come il Buio attraverso il quale si perviene alla Luce. La sua forma è quella di un'ampia tunica. Nelle opera-

zioni minori, può essere sostituita con indumenti comodi e morbidi, meglio se di colore nero.

I TEMPI

Le evocazioni di "demoni", o i sortilegi, sono atti magici che vanno eseguiti rispettando *precise fasi lunari* (cfr. il «*Lunario magico*» dell'anno, edito da *All'insegna di Ishtar*).

Così, secondo la fase e il settore celeste in cui si trova il luminare notturno, anche voi potrete determinare con precisione l'influsso da conferire all'operazione che intendete eseguire.

Agite quindi con la Luna in fase *crescente* (☉) quando volete *costruire*, e con

Selene in fase *calante* (☾) quando volete *bandire o distruggere*.

La Luna Nuova (●) è ideale per operazioni di natura prettamente occulta, come le evocazioni di “imperatori infernali” oppure le opere di Conoscenza e Potere. La Luna Piena (○) vi servirà come “orologio” con cui calcolare i tempi di risposta per altre opere, oppure per azioni rapide di “attacco” o bando, grazie alla sua grande virtù di amplificare i fenomeni magici.

I riti supremi, infine, li celebrerete nelle epoche ideali, cioè:

- alla vigilia di Ognissanti (il trentunesimo giorno del decimo mese);
- al secondo giorno del secondo mese dell'anno (alla vigilia del Calendimaggio);

— al primo giorno dell'ottavo mese.

Nello stesso ordine, questi “tempi magici” sono chiamati:

- *Halloween*
- *Candelora*
- *Beltane*
- *Lammas*.

Ogni demone “risponde” più volentieri nel corso di particolari transiti lunari nei segni zodiacali: nelle pagine seguenti troverete in dettaglio ogni istruzione utile.

IL RITO DELL'EVOCAZIONE «CONGRESSUS CUM DAEMONE»

Studiate bene questo rito prima di eseguirlo. Quando lo avrete appreso a fondo, allora e soltanto allora potrete operare con decisione.

Una volta giunto il momento di agire, procuratevi:

- una candela del colore appropriato (cfr. elenco dei demoni)
- un quadrato di carta pergamena di 7 cm. di lato
- una penna a china nera e una rossa
- quattro candele bianche
- l'incenso adatto per l'evocazione, composto da una miscela polverizza-

ta di mirra, storace, assenzio e muschio, in parti uguali.

Attendete l'oscurità, poi deponete i portaceri (con le candele bianche inserite) a terra, in corrispondenza dei quattro punti cardinali e a distanza di circa un metro e mezzo dal tavolo-altare. In mezzo ad essi collocate l'altare con sopra braciere, coltello, pergamena, penne, incenso, candelabro con la candela per l'evocazione, fiammiferi, carboncino e, naturalmente, questo libro

Indossate la veste magica se intendete eseguire un rito supremo, oppure restate in abiti normali se agite per altri scopi. Entrate nello spazio delimitato dai quattro ceri.

Accendete il carboncino e subito do-

po le quattro candele bianche, in questo ordine: Nord, Sud, Ovest, Est.

Impugnate il coltello e visualizzatene l'energia saettante.

Quindi, avvicinandovi al cero Nord, abbassate su di esso la lama dello strumento. Subito dopo, sempre utilizzando il coltello, tracciate un cerchio da Nord a Ovest, a Sud e ad Est, per poi tornare al punto di partenza (Nord). Visualizzate la figura circolare intorno a voi come una energia crepitante e di colore viola-azzurrognolo.

Spargete un po' d'incenso sul carboncino, tra i fumi che si produrranno passate il quadrato di pergamena e poi, con la penna nera, tracciate su un lato di esso il sigillo del Demone prescelto; dal-

l'altro lato, con la penna di colore rosso, vergate le vostre iniziali e/o quelle della persona per la quale eseguite il rito.

Ora impugnate nuovamente il coltello e, volgendovi a Nord, puntatelo nello spazio che avete di fronte; gridate la formula del potere terrigeno

ZUMORSOBET, NOJM, ZAVAXO!

Volgetevi all'Ovest e chiamate il potete acqueo:

ZIORONAIFWETO, MUGELTHOR, IZX

Al Sud, evocate le forze ignee:

OSAI, WURAM, THEOFOTOSON

All'Est, infine, gridate:

...vibrare su 5 volte la formula del
demone.

QUEAI, ABAVO, NOQUETONAJI!

Accendete la candela sull'altare. Appoggiate leggermente la punta della lama del coltello sulla pergamena dove avete tracciato il sigillo*, e vibrare la formula del «Varco della Soglia»:

EZPHARES, OLYARAM, IRLON-
ESYTYON, ERYONA, OREA,
OSARYM, MOZIM!

A questo punto la vibrazione che avrete creato sarà al massimo della sua potenza, e probabilmente percepirete le prime manifestazioni dell'entità evocata. Allora, vibrare di nuovo la formula del Demone, per cinque volte.

All'apparire della forza evocata, salutatela alzando la mano sinistra tesa nel

«Segno degli Antichi» (indice e mignolo tesi a mo' di "corni"), vibrare

VO - HO - HRR

quindi presentategli le vostre petizioni, con l'atteggiamento che richiede il rango del Demone evocato.

Spargete ancora abbondante incenso sul tizzone e, quando noterete che la forza comincerà ad esaurirsi, prendete la pergamena e bruciatela sul cero dell'altare, dicendo

IO TI RINGRAZIO E TI CONGEDO,
(nome del Demone)

Chiudete il «Varco della Soglia» facendo il segno di Koth (cfr. *Magia del XXI se-*

colo) e recitando con la seguente formula:

CALDULECH! DALMALEY! CADAT!

Attenzione: se non siete ancora sicuri di poter visualizzare il cerchio di luce viola-azzurrognola, tracciatelo a terra con nastro rosso o viola.

I DEMONI

Ogni entità occulta ha una sua specifica collocazione nel mondo fenomenico, quindi ogni «demone» è tradizionalmente assegnato ad un dato potere.

Tutti quelli contenuti in questo libro hanno origini arcaiche e sono divisi in una sorta di gerarchia: questa classificazione è importante per conoscere e valersi al meglio di questi "esseri", che, in ogni caso, agiscono in base alle proprie caratteristiche.

La responsabilità delle loro azioni va imputata al Mago che li evoca al fine di raggiungere uno scopo.

Ecco la loro «natura» e grado a partire dai maggiori.

I M P E R A T O R I

LUCIFERO

«Portatore di Luce»

Il suo aspetto è quello di un giovane meraviglioso. Egli è in assoluto il Demone più invocato e adorato. La sua potenza è immensa. La presenza di Lucifero può essere richiesta solo quando si è avanti nel cammino occulto, e per scopi validi e seri.

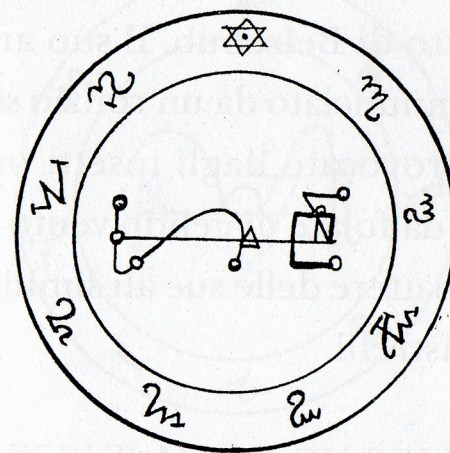
Uno dei motivi per il quale risponde volentieri ai suoi evocatori, è il desiderio di acquisire conoscenze occulte profonde.

In tutti i casi, anche per l'adepto più avanzato sarà bene convocarlo soltanto in occasione di riti supremi, aggiungen-

do 1 parte di benzoino alla miscela-base per le fumigazioni.

Il colore che vibra in analogia con Lucifero è il viola-indaco.

Questo è il suo sigillo e la sua formula:



LUCIFER OUIA CAMERON

BELZEBUB

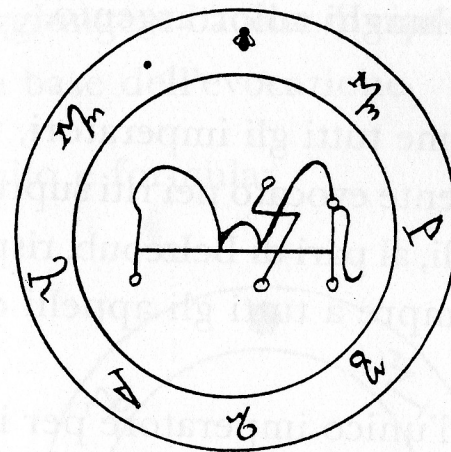
«Il Signore delle mosche»

Scuro, possente, dotato di corna appuntite e artigli minacciosi: questo è l'aspetto di Belzebub. Il suo arrivo è spesso annunciato da un ronzio simile a quello provocato dagli insetti in volo, oltre che da folate di gelido vento causato dallo sbattere delle sue ali simili a quelle dei pipistrelli.

Egli si manifesta con violenza, e il suo aiuto è impareggiabile per ridurre all'impotenza i nemici, o per attaccare le persone avide e tirchie che il Signore delle mosche odia profondamente.

Belzebub insegna il modo di patteggiare con Demoni violenti, ed istruisce sulla necromanzia e l'alta magia "nera".

Il suo colore è il nero. Il sigillo e la formula:



BELZEBUB MADILON SOLYMO

BELFAGOR

«Il Sole Diafano»

L'aspetto di Belfagor è quello di un uomo severo ed anziano, con barba e capelli lunghi color argento.

Come tutti gli imperatori, va preferibilmente evocato nei riti supremi, anche se egli, al pari di Belzebub, risponde quasi sempre a tutti gli appelli dei Maghi.

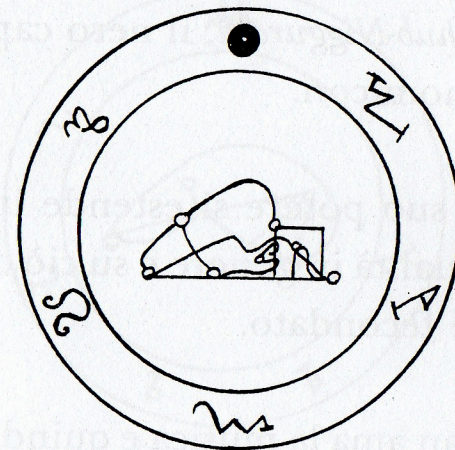
E' l'unico imperatore per il quale occorre utilizzare un transito lunare specifico: infatti, la sua evocazione va eseguita con la Luna crescente nel segno della Bilancia.

Belfagor sarà disponibile affinché chi

lo chiama possa trovare notizie, libri rari, insegnamenti riguardanti l'alta magia cerimoniale: egli è il maestro dell'alta gerarchia demoniaca, oltre ad essere uno dei Demoni più antichi.

Il suo colore è il grigio. E' buona norma aggiungere bacche di cipresso all'incenso base dell'evocazione.

Sigillo e formula:



BELFAGOR AMADOCOR TESLA

PAN

«Il Grande Capro»

Pan è il Grande Becco che regna sulle sterminate schiere dei folletti terribili, sugli spiriti del sottosuolo e su tutto ciò che comprende il regno animale e vegetale.

La sua natura è assimilabile a quella di *Shub-Niggurath*, il nero capro del *Necronomicon*.

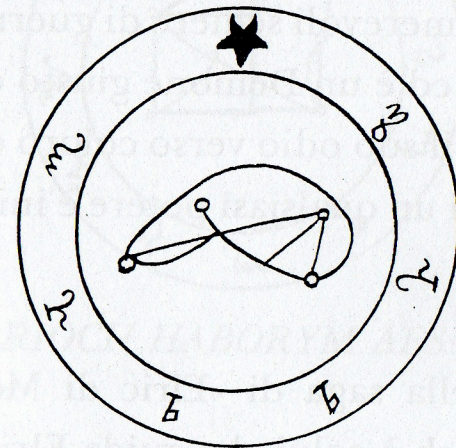
Il suo potere si estende inoltre sulla sessualità in genere e su ciò che deve essere fecondato.

Pan ama la musica e quindi ispira musicisti e compositori d'ogni genere: infatti

risponde volentieri agli evocatori che hanno spiccato senso della musica, che riescono così a vocalizzare melodie sulle parole della sua formula.

Il suo colore è il verde scuro.

Sigillo e formula:



PAN TABRASOL NISA

PRINCIPI

ARIOCH, «Il Grande Vendicatore»

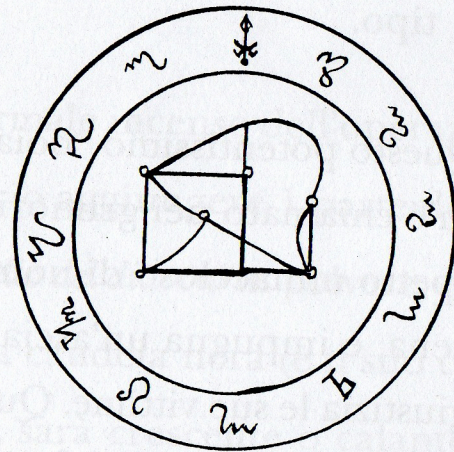
Un grande guerriero che brandisce una spada fiammeggiante, con un volto bellissimo ed i lunghi capelli biondi.

Arioch vendicherà qualsiasi torto *realmente* subito dal Mago. Egli domina su innumerevoli schiere di guerrieri infernali, ed è un Demone giusto e implacabile: il suo odio verso coloro che abusano di un qualsiasi potere è inimmaginabile.

Nella saga di «Elric di Melnibonè», Arioch è colui che guida Elric il negromante alla vendetta.

Il colore con il quale è possibile evocarcarlo — con la Luna calante in Capricorno — è il rosso sangue. Non tentate *mai* di scagliare Arioch contro un innocente, perché in questo caso sarete voi a subirne le amare terribili conseguenze.

Sigillo e formula:



ARIOCH HABORYM AESMA

ALASTOR

«Il Grande Vendicatore»

Alastor è colui che esegue ogni sentenza emessa dal Mago. La sua natura è tale da non porgli problemi morali di alcun tipo.

Questo potentissimo “boia infernale”, com'è chiamato nei grimori antichi, ha l'aspetto minaccioso di uomo con testa di jena, e impugna un'ascia con la quale giustizia le sue vittime. Quando si presenta all'evocazione, si fa precedere da raffinati attrezzi di tortura.

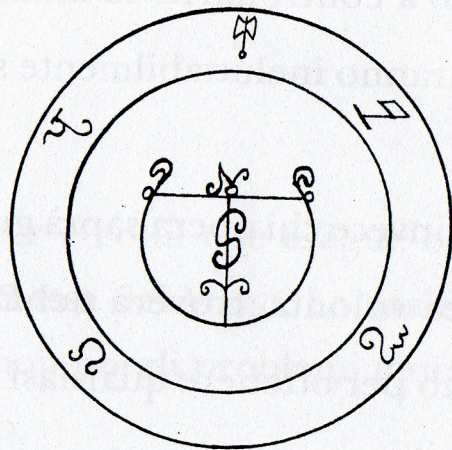
Sconsigliamo i meno impavidi di con-

vocare Alastor, poiché se essi non riusciranno a controllarne la manifestazione ne saranno ineluttabilmente sopraffatti.

Se invece chi opera saprà guidarlo con ferrea volontà, troverà nel Demone un mezzo per ottenere qualsiasi cosa vorrà.

Al normale incenso dell'operazione, è necessario aggiungere 1 parte del vegetale *artiglio del diavolo* in polvere, e accendere una candela nera (è il suo colore). La Luna sarà crescente o calante, a seconda dei casi (costruzione o distruzione), e comunque in transito nel segno dello Scorpione.

Sigillo e formula:



ALASTOR SAEBOS NIZILFKM

DAGON

«L'Abisso»

Il buio, l'abisso, l'oscurità dei fondali marini: questo ed altro è Dagon, Demone dagli archetipi più ancestrali che la mente umana conosca.

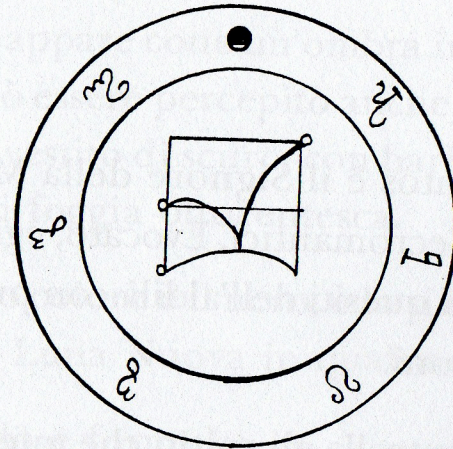
Originariamente divinità filistea, «L'Abisso» è giunto fino a noi ammantato di tenebrosi misteri. Chiamato anche “Dio Pesce”, è difficilmente comparabile a divinità di diverso ceppo, poiché le sue caratteristiche sfuggono ad ogni tipo di collocazione.

I suoi domini sono ovviamente estesi

all'elemento acqueo e alle profondità dell'oceano. Dagon influisce profondamente sulla psiche dell'uomo con incubi di genere analogo al suo regno, ma può anche liberare da ogni turbamento notturno se chi opera gli sacrifica le entità larvali generate da queste emozioni intense.

Il suo colore è blu-notte. Per evocarlo, la Luna deve essere nel segno del Cancro. Al profumo sarà bene aggiungere 1 parte di foglie di salice.

Sigillo e formula:



DAGON SQUAMVA RTOR

PLUTOS

«Il Necromante»

Plutos è il Signore della Morte e dei riti necromantici. Evocato, egli illuminerà sui quesiti dell'aldilà con profonde intuizioni.

Controlla gli spiriti che infestano le catene medianiche e può liberare le creature ossesse da tali entità. Tuttavia, se gli spiritisti in questione non sono altro che curiosi "avventurieri" dell'occulto, il suo disinteresse diventa totale permettendogli ogni tipo di fenomenologia infestatoria.

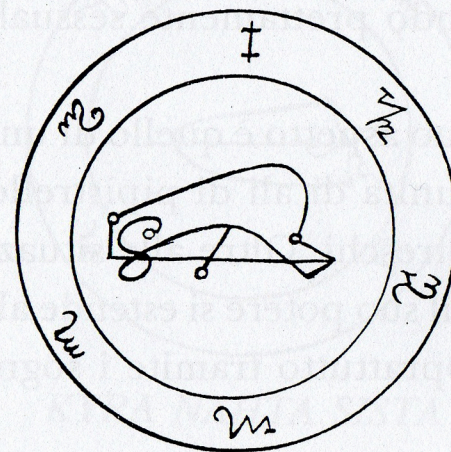
Chi vuole penetrare il Regno delle Ombre è però aiutato in modo quasi paterno da Plutos, che premia la serietà e l'impegno con continue gratificazioni.

La necromanzia divinatoria è posta sotto la sua egida.

Egli appare come un'ombra indistinta, ma può essere percepito anche come un uomo vestito di scuro, con barba e baffi neri di foggia ottocentesca.

Il suo colore è il nero, e lo si evocherà con la Luna Nuova in qualsiasi segno.

Sigillo e formula:



PLUTOS NECROS ATAC'KA

D U C H I

KYRA, «La Signora dei Sortilegi»

Tutte le “fatture” e gli incantesimi atti a legare o dividere una coppia, possono essere eseguiti sotto la sua egida. Kyra è infatti una Duchessa molto sensibile alle faccende d’amore, specialmente quelle a sfondo prettamente sessuale.

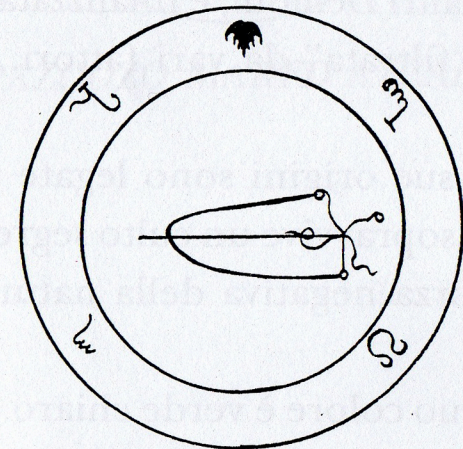
Il suo aspetto è quello di una meretrice munita di ali di pipistrello e canini vampireschi. Oltre alle situazioni amoroze, il suo potere si estende alle veggenze, soprattutto tramite i sogni.

La sua figura di donna-vampiro ha influenzato moltissime opere artistiche

mediante messaggi onirici: in particolare, la sua natura la spinge ad ispirare gli scrittori.

Il suo colore è vermiglio. Nell’evocarla, la Luna sarà crescente o calante (*Solve* o *Coagula*) nel segno dei Pesci.

Sigillo e formula:



KYRA NAHTA SISTA

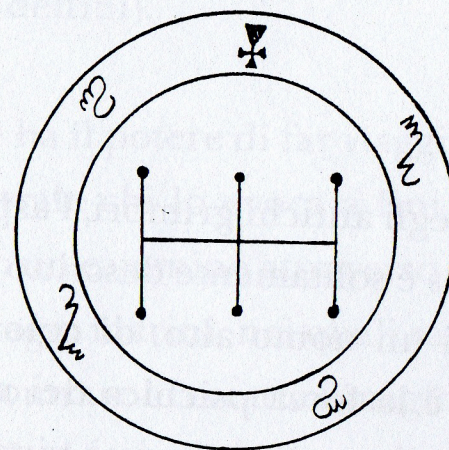
PAZOOZO
«La Cavalletta»

Pazoozo è un Demone molto particolare: la sua caratteristica preponderante è infatti quella di devastare, di distruggere in qualsiasi campo, ma, a differenza di altri Demoni, è finalizzata e comunque “filtrata” da vari fattori.

Le sue origini sono legate all’Africa, dove sopravvive un culto segreto di questa forza negativa della natura.

Il suo colore è verde chiaro. La si evoca a Luna calante, senza transiti particolari del luminare notturno. E’ però saggio fare attenzione a non restare coinvolti nel suo “carattere” demolitore.

Sigillo e formula:



PAZOOZO MARFD AYCAM

PUKALLUS

«Il Sogno delle Acque»

Negli antichi grimori, l'aspetto di Pukallus è solitamente descritto come quello di un uomo alto, di colore azzurro. Egli è la forza psichica dei mari. Attraverso il suo aiuto si può vincere la paura, che in molte creature è presente, verso il mondo acqueo.

A differenza di Dagon, Pukallus è molto meno sfuggente e misterioso; infatti, la sua natura è piuttosto portata al dialogo con gli esseri umani, verso i quali è ben disposto.

Questo Demone comunica con gli uo-

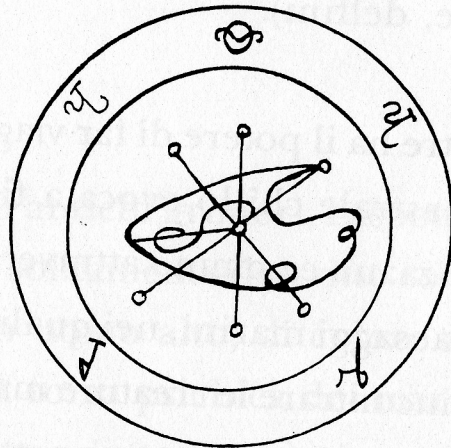
mini attraverso vibrazioni ultrasoniche simili a quelle emesse dai grossi cetacei (balene, delfini).

Inoltre ha il potere di far viaggiare nel piano astrale chi lo evoca a fini di Conoscenza: un cammino attraverso sterminati paesaggi marini, nei quali sarà possibile incontrare le creature magiche più curiose, che lo amano e rispettano come un vero grande monarca.

Pukallus sarà d'aiuto anche nelle gestazioni difficili (di persone e di animali).

Il suo colore è celeste. Lo si evocherà con la Luna (piena o crescente) in Pesci.

Sigillo e formula:



PUKALLUS DUCES MAGLIFL

NETHUNSHIEL

«Il Custode delle Cripte»

Attorno la sua evocazione, il Mago può conoscere i segreti più ancestrali della Vita e della Morte.

Il «Custode» è il protettore degli altari magici e delle dimore degli occultisti, nelle quali si officiano riti e si compiono sacrifici d'ogni genere.

La sua «energia» peculiare ne fa un ottimo tutore di attività commerciali (protezione del posto di lavoro, impiego, commercio, attività liberale).

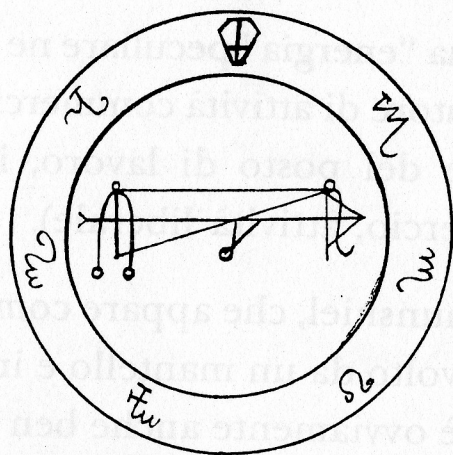
Nethunshiel, che appare come un uomo avvolto da un mantello e incappucciato, è ovviamente anche ben disposto nei confronti dei necromanti, che salva-

guarda dagli spiriti “bassi” (*enti larvali*) nel corso di riti che ne contemplanò la presenza.

All'incenso evocativo è bene miscelare qualche rametto di cipresso (raccolto preferibilmente in un cimitero).

Il suo colore è grigio. Lo si evoca con la Luna nuova in qualsiasi segno.

Sigillo e formula:



NETHUNSHIEL ARAC ASHAIEL

C O N T I

CERBERO, «Il Guardiano»

Cerberò risponde all'evocazione con manifestazioni di grande potenza. In effetti, la sua “apparenza” è sproporzionata alla sua fondamentale disponibilità. Ama chi possiede almeno un cane, e lo tratta bene!

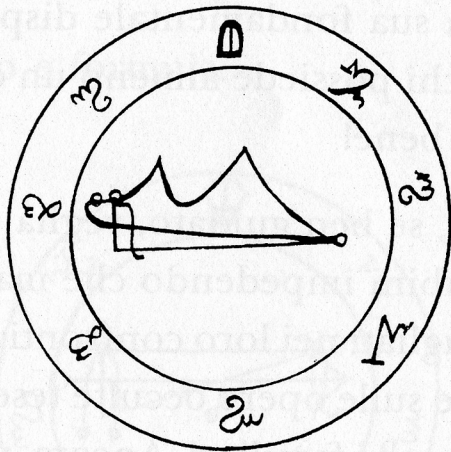
Egli, se ben guidato, veglia su donne e bambini impedendo che malefici siano scagliati nei loro confronti; inoltre ha potere sulle opere occulte tese ad attaccare nuclei familiari. Ancora, può ridurre all'impotenza le bestie di media taglia.

L'aspetto è quello di un grosso cane a tre teste, completamente nero.

La sua evocazione è possibile in qualsiasi momento.

Il colore di Cerbero è nero o rosso, a seconda delle intenzioni con le quali lo si evoca.

Sigillo e formula:



CERBERO TOCOS AREO

PROSERPINA, «La Silenziosa»

Proserpina è l'*alter ego* di Plutos a livello archetipo. E' molto amata dai Maghi "neri", dei quali è protettrice e consigliera.

Le sue caratteristiche sono utilizzate per molteplici scopi, primo fra tutti quello della conquista erotica.

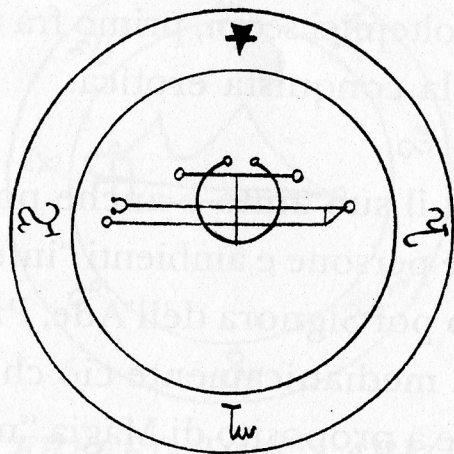
Con il suo aiuto è anche possibile liberare persone e ambienti "infestati". Essendo poi Signora dell'Ade, Proserpina rivela medianicamente ciò che si vuole sapere a proposito di Magia "nera" e necromanzia.

All'incenso evocativo è necessario ag-

giungere una parte di manna naturale, pestata nel mortaio.

Il suo colore è grigio scuro. Come per tutti i Demoni di questo grado (Conti), si può evocare Proserpina in qualsiasi momento astrologico.

Sigillo e formula:



PROSERPINA ANTAGL ENAKYAH

HAIWAS, «Il Consigliere»

Questo Demone è indubbiamente uno dei più particolari enti magici esistenti. Infatti la sua vibrazione è, a differenza di altre “forze”, quasi umanizzata (a livello intellettuale). Ciò ne fa un indiscusso consigliere in tutto quanto concerne le modalità d'intervento in “opere” magiche e non; ma nello stesso tempo lo rende sovente dispoico ed “esclusivista” nei rapporti con gli umani.

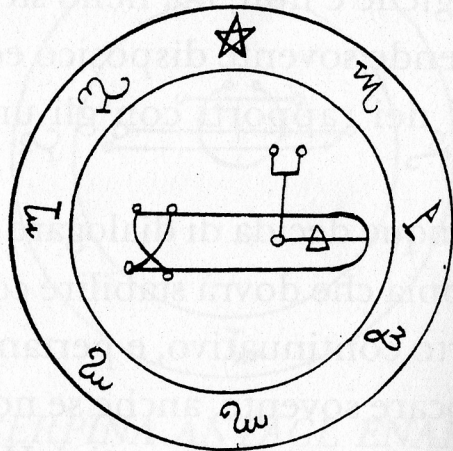
Chiunque decida di dialogare con Haiwas sappia che dovrà stabilire con lui un rapporto continuativo, e pertanto lo dovrà evocare sovente, anche se non necessariamente a scopi operativi. Haiwas saprà ripagare la “fedeltà” manifestata nei

suoi confronti con benefici materiali ed occulti di ogni genere, anche di modeste proporzioni.

Il suo aspetto è quello di un angelo.
Il suo colore è bianco.

Lo si può evocare con la Luna in qualsiasi fase e segno dello zodiaco.

Simbolo e formula:



HAIWAS HAMAPTER XANTYASPINKS

KOBAL, «L'Esteta»

Tutti coloro che hanno inclinazione per lo sfarzo, la moda, le raffinatezze, i gioielli, ma anche per le eccentricità, le perversioni o le stranezze erotiche, devono rendere culto alla figura di Kobal. Egli adora tutto ciò, e pretende che i suoi evocatori siano persone degne di tutto quello che lui elargirà.

Con il passare dei millenni, Kobal ha ampliato enormemente le file dei suoi seguaci, grazie al grande interesse che gli occultisti hanno dimostrato nei suoi confronti.

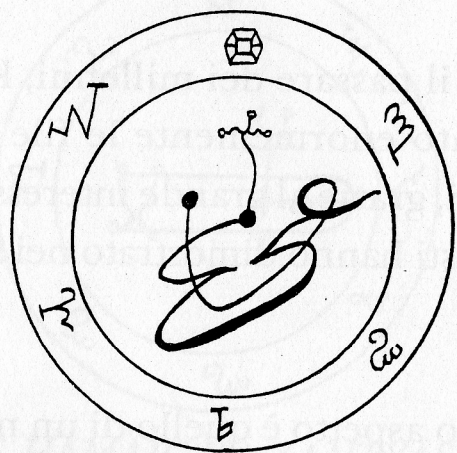
Il suo aspetto è quello di un negro calvo, vestito di sete rare e ingoiellato in

modo vistoso; intorno a lui, donne di colore lo adorano in modo lascivo.

Se siete tra coloro che amano vivere circondati da cose rare e preziose, non vi resta altro da fare che divernirne discepoli.

La sua vibrazione cromatica è vicina al rosso scuro. All'incenso del rito, aggiungete 1 parte di alloro.

Sigillo e formula:



KOBAL EXXEOS SEPH TY MANAOS

D E M O N I

Queste entità sono leggermente meno possenti rispetto alle precedenti. Ognuna di esse ha, come sempre, un suo grado e “specializzazione”. Esistono innumerevoli Geni di questo tipo, dai quali abbiamo selezionato dieci esseri che saranno utili alle vostre evocazioni.

Dovrete essere decisi e fermi, nell'instaurare il dialogo con questi Demoni e, soprattutto controllarne le manifestazioni con molta perizia e senza distrazione alcuna: meno potenti di altre “forze”, essi tendono a perdere la loro energia in breve tempo.

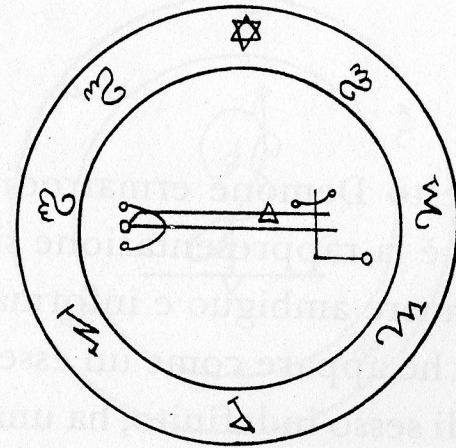
AEDESY (Ufficiale), «L' Aiuto occulto»

Aedesy sarà dispostissimo, in qualsiasi momento, ad aiutare il Mago nella ricerca di informazioni, libri o altro riguardante le scienze occulte.

Il suo aspetto è quello di un angelo vestito di una tunica nera. Evocato, risponde con sogni profetici e combinazioni fortunate che illustreranno che cosa dovrete fare per accedere ad un segreto o conoscenza occulta. Convocatelo anche per questioni finanziarie.

Il suo colore è rosso.

Sigillo e formula:



AEDESY ADELOPS EN TEYOSHAU'

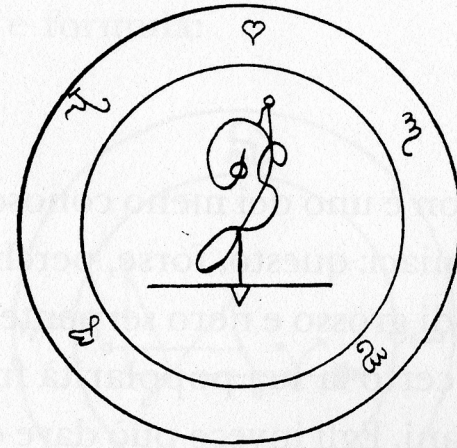
FLEURETTY, Luogotenente
«Il Magnifico»

Questo Demone ermafrodito e stupendo è la rappresentazione simbolica del piacere ambiguo e informale. Fleuretty, che appare come un essere bellissimo di sesso indefinito, ha una valenza operativa eccezionale, soprattutto a livello di rapporti interpersonali di qualsiasi genere.

La sua vibrazione è tenue e fluida. Il colore che lo evoca è il rosa. Chiamate Fleuretty nei momenti di sconforto, egli saprà senz'altro sollevarvi il morale.

All'incenso evocativo aggiungete petali di rosa essiccati e polverizzati.

Sigillo e formula:



FLEURETTY A'NALY XELIFG

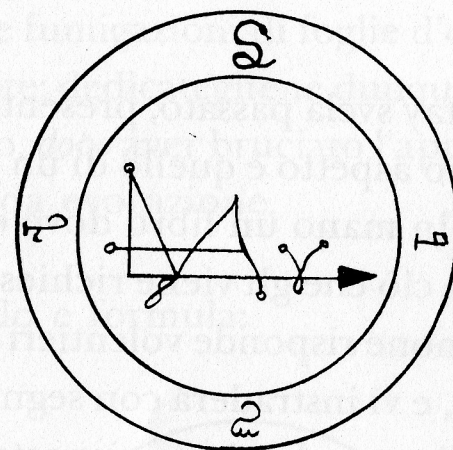
MIRION, Capitano
«Il Nero»

Mirion è uno dei meno conosciuti enti demoniaci: questo, forse, perché il suo aspetto di grosso e nero serpente non ha aiutato certo la sua popolarità fra gli esseri umani. Egli invece può dare o togliere fecondità a tutto ciò che può generare, sia a livello animale, che vegetale.

Il suo carattere, tuttavia, non è dei migliori e molti di coloro che lo hanno evocato confermano questa sua prerogativa. Colui che cercherà il dialogo con questo Demone, sappia però che, se riuscirà a guidarlo al meglio, avrà la certezza assoluta di riuscire nell'intento: Mirion è poco "socievole", ma non menzognero.

Il suo colore è verde smeraldo.

Sigillo e formula:



MIRION SOLDAN ISQUOR

OORTAY, Ufficiale

«Il Mistero»

Oortay svela passato, presente e futuro. Il suo aspetto è quello di un guerriero con in mano un libro dove egli scrive tutto ciò che gli viene richiesto. Questo Demone risponde volentieri alle evocazioni, e vi instraderà con segni inequivocabili verso le giuste risposte ai quesiti che gli formulerete.

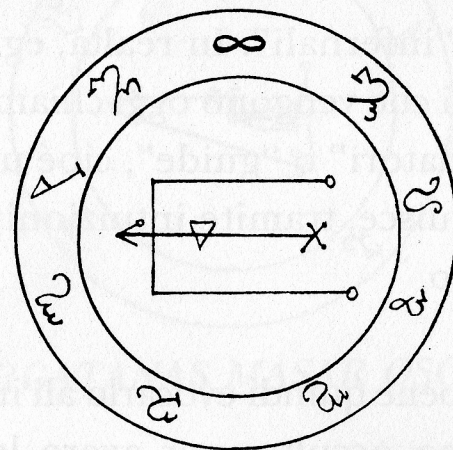
La sua disponibilità è totale, quindi potrete domandargli tutto ciò che desiderate sapere, compresi gli argomenti più strani e bizzarri.

Il suo aiuto è utile anche nel vostro lavoro o professione, e per la ricerca di

persone o cose, soprattutto libri di alchimia, magia, occultismo.

Il suo colore è blu notte. Oortay gradisce le fumigazioni di foglie d'olivo polverizzate: dedicategliene dunque un cucchiaino, *dopo* aver bruciato l'apposito incenso da evocazione.

Sigillo e formula:



OORTAY CASAY TIERZETKIM

SARGATANAS, Luogotenente

«Colui che osserva»

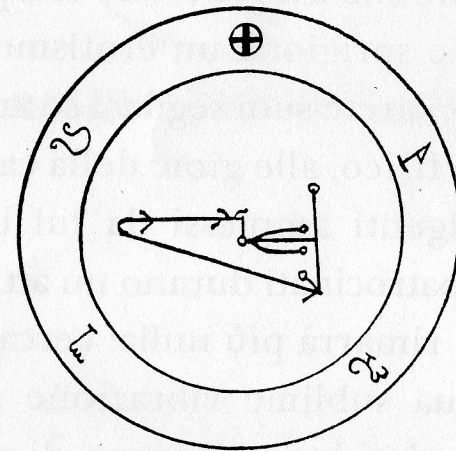
Nei testi magici antichi, Sargatanas era colui che sostituiva Lucifero o uno degli altri Imperatori quando essi venivano evocati da un novizio. La Tradizione infatti attribuisce a questo Demone un ruolo di subalterno dei grandi monarchi "infernali". In realtà, egli è uno di quelli che vengono oggi chiamati "spiriti iniziatori" o "guide", cioè un'entità che istruisce, tramite intuizioni, il futuro Mago.

Sarà bene quindi evocarlo all'inizio del cammino occulto, per avere le giuste *chiavi* di studio. Un curioso impiego dell'energia di Sargatanas è quello che con-

siste nel tracciare, su un quadratino di pergamena, il suo sigillo in colore grigio e poi inserirlo tra le pagine di un libro che non si riesce a capire.

Evocatelo a Luna Piena.

Sigillo e formula:



SARGATANAS MASAR OSCTAR

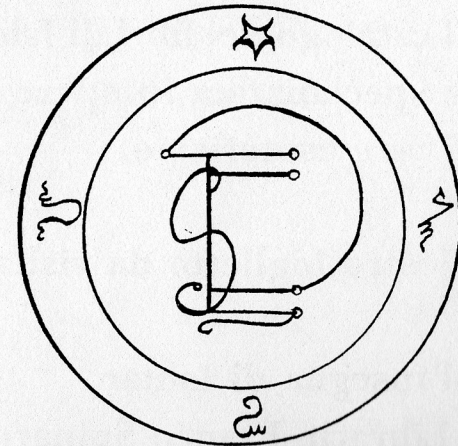
RESHPU, Soldato

«L'Attimo»

Se si potesse quantificare la lussuria, nell'androgino Reshpu se ne troverebbe la quantità più smisurata. Il suo aspetto è indefinibile e nello stesso tempo è bellissimo, e sprigiona un erotismo straordinario: sarete suoi seguaci se anelate al piacere fisico, alle gioie della carne. Gli sconvolgenti amplessi da lui benevolmente patrocinati durano un attimo, dopo non rimarrà più nulla: cercate quindi la sua sublime vibrazione soltanto quando desiderate il corpo di chi vi interessa, perché solo per una volta l'avrete.

Il colore di Reshpu è rosso.

Sigillo e formula:



RESHPU SMANY GADAL

