

The Book of the Goetia of Solomon the King

El Libro de la Goetia del Rey Salomón

S. L. MacGregor Mathers y Aleister Crowley

ABADÍA ARGENTUM

EL LIBRO DE LA GOETIA DEL REY SALOMÓN

TRADUCIDO A LA LENGUA INGLESA POR UNA

MANO MUERTA

Y

ADORNADO CON OTRAS DIVERSAS MATERIAS AFINES, DELEITOSAS PARA LOS SABIOS

EL CONJUNTO

EDITADO, VERIFICADO, INTRODUCIDO Y COMENTADO

POR

ALEISTER CROWLEY

SOCIETY FOR THE PROPAGATION OF RELIGIOUS TRUTH

BOLESKINE, FOYERS, INVERNESS

NOTA PREFATORIA

A.G.R.C. A.R.G.C

ESTA traducción del Primer Libro del "Lemegeton" (que ahora se pone por primera vez al alcance de los adeptos ingleses y de los estudiantes de los Misterios) fue hecha, tras cuidadoso cotejo y edición, a partir de numerosos manuscritos en hebreo, latín, francés e inglés, por el G. H. Fra. D.D.C.F., por orden del Jefe Secreto de la Orden Rosacruz.[1] Habiendo sucumbido desdichadamente el G. H. Fra. a los asaltos de los Cuatro Grandes Príncipes (que obraron sobre todo bajo influencias marciales), pareció conveniente que la obra fuese llevada a término por otra mano. Las investigaciones de un Vidente competente en la casa de nuestro desdichado Fra. confirmaron esta adivinación; ni nuestro Fra. ni su Mul. hermética fueron vistos allí, sino solo las terribles formas de los malvados Adeptos S.V.A.[2] y H., cuyos cuerpos originales, secuestrados por la Justicia, ya no les eran de utilidad. Entonces no detuvimos más Nuestra Mano; sino que, retirándonos y consultando la Rota y los Libros M. y Q., decidimos pedir al señor Aleister Crowley,[3] poeta y hábil estudioso de la Sabiduría Mágica, y experto cabalista, que completara abiertamente lo que se había comenzado en secreto.[4] Esto es lo que está escrito: "Su obispado tómelo otro". Y también: "Oculi Tetragrammaton". Esto es también lo que se dice: "Nomen Secundum [ilegible en la fuente] refertur ad Gebhurah; qui est Rex secundus, quo moriente delabebantur Posteriora Matris,

unde Bittul atque Corruptio Achurajum Patris et Matris hoc indigitatur". Y diciendo esto, os deseamos el bien.

Ex Deo Nascimur.
In Jesu Morimur.
Per S.S. Reviviscimus.

Dado desde nuestra Montaña de A.,
este día de C.C. 1903 A.D.

INVOCACIÓN PRELIMINAR[5]

A Ti invoco, el Sin Nacimiento.[6]

A Ti, que creaste la Tierra y los Cielos:

A Ti, que creaste la Noche y el Día.

A Ti, que creaste la Oscuridad y la Luz.

Tú eres Osorronophris:[7] a Quien nadie ha visto jamás.

Tú eres Iabas:[8] Tú eres Iapos:[9]

Tú has distinguido entre el justo y el Injusto.

Tú hiciste a la hembra y al Varón:[10]

Tú produjiste la Semilla y el Fruto.[11]

Tú formaste a los Hombres para que se amen unos a otros y para que se odien unos a otros.[12]

Yo soy Moisés,[13] Tu Profeta, a Quien Tú encomendaste Tus Misterios, las Ceremonias de Israel:[14]

Tú produjiste lo húmedo y lo seco, y aquello que nutre toda la Vida creada.[15]

Óyeme, pues yo soy el Ángel de Paphro[16] Osorronophris:[17] este es Tu Verdadero Nombre, transmitido a los Profetas de Israel.[18]

Óyeme:[19]

Ar:[20] Thiao: Rheibet:[21] Atheleberseth:[22]

A: Blatha:[23] Abeu: Ebeu: Phi:[24]

Thitasoe:[25] Ib:[26] Thiao.

Óyeme, y haz que todos los Espíritus me estén sujetos: de modo que todo Espíritu del Firmamento[27] y del Éter,[28] sobre la Tierra[29] y bajo la Tierra,[30] en la Tierra seca[31] y en el Agua,[32] del Aire Torbellinoso[33] y del Fuego impetuoso,[34] y todo Hechizo[35] y Azote[36] de Dios me sean obedientes.

A Ti invoco,[37] el Dios Terrible e Invisible: que moras en el Lugar Vacío del Espíritu:[38]

Arogogorobrao: Sothou:[39]

Modorio:[40] Phalarthao:[41] Doo:[42] Ape,[43] el Sin Nacimiento:

Óyeme: etc.

Óyeme:[44]

Roubriao: Mariodam: Balbnabaoth:[45] Assalonai: Aphniao: I: Thoteth:[46] Abrasar: Aeoou: Ischure, ¡Poderoso y Sin Nacimiento!

Óyeme: etc.

A Ti invoco:[47]

Ma: Barraio:[48] Ioel:[49] Kotha:[50]

Athorebalo: Abraoth:

Óyeme: etc.

Óyeme:[51]

Aoth:[52] Abaoth:[53] Basum:[54] Isak:[55]

Sabaoth:[56] Iao:

Este es el Señor de los Dioses:
Este es el Señor del Universo:
Este es Aquel a Quien temen los Vientos.
Este es Aquel que, habiendo hecho la Voz por Su Mandamiento, es Señor de Todas las Cosas, Rey, Gobernante y Auxiliador.
Óyeme, etc.[57]

Óyeme:[58]

Ieou: Pur:[59] Iou: Pur: Iaot: Iaeo: Ioou: Abrasar: Sabriam: Do: Uu: Adonaie: Ede: Edu: Angelos ton Theon: Anlala Lai:[60] Gaia: Ape: Diathanna Thorun.[61]

¡Yo soy Él! ¡el Espíritu Sin Nacimiento! que tiene la vista en los Pies: ¡Fuerte, y el Fuego inmortal![62]
¡Yo soy Él! ¡la Verdad![63]
¡Yo soy Él! ¡Que odia que el mal se obre en el Mundo![64]
Yo soy Él, que relampaguea y truena.[65]
Yo soy Él, de quien es la Lluvia de la Vida de la Tierra:[66]
Yo soy Él, cuya boca siempre llamea:[67]
Yo soy Él, el Engendrador y Manifestador en la Luz:[68]
Yo soy Él, la Gracia del Mundo:[69]

¡"El Corazón Ceñido por una Serpiente" es Mi Nombre![70]

Ven Tú y sígueme: y haz que todos los Espíritus me estén sujetos, de modo que todo Espíritu del Firmamento y del Éter, sobre la

Tierra y bajo la Tierra, en la tierra seca o en el Agua, del Aire Torbellinoso o del Fuego impetuoso, y todo Hechizo y Azote de Dios, ¡me sean obedientes!

Iao:[71] Sabao:[72]

¡Tales son las Palabras!

LA INTERPRETACIÓN INICIADA DE LA MAGIA CEREMONIAL[73]

ES elevadamente divertido para el estudioso de la literatura mágica que no sea del todo un necio (¡y rara es semejante combinación!) observar la crítica que el filisteo dirige contra la ciudadela de su ciencia. En verdad, puesto que nuestra infancia nos ha inculcado no solo la creencia literal en la Biblia, sino también una creencia sustancial en Alf Laylah wa Laylah,[74] y solo la adolescencia puede curarnos, estamos demasiado expuestos, en el ímpetu y la energía de la virilidad naciente, a derribar con rudeza y temeridad ambos clásicos, a considerarlos a los dos en el mismo plano, como documentos interesantes desde el punto de vista del folclore y de la antropología, y como nada más.

Aun cuando aprendemos que la Biblia, mediante un estudio profundo y minucioso del texto, puede ser forzada a entregar arcanos cabalísticos de alcance e importancia cósmicos, con demasiada frecuencia tardamos en aplicar un reconstituyente similar al volumen compañero, aunque seamos los afortunados poseedores de la verdadera edición de Burton.

A mí, pues, me queda devolver el Alf Laylah wa Laylah a su lugar propio una vez más.

No me interesa negar la realidad de todos los fenómenos "mágicos"; si son ilusiones, son al menos tan reales como muchos

hechos indiscutidos de la vida diaria; y, si seguimos a Herbert Spencer, son al menos prueba de alguna causa.[75]

Pues bien, este hecho es nuestra base. ¿Cuál es la causa de mi ilusión de ver un espíritu en el triángulo del Arte?

Todo diletante, todo experto en psicología, responderá: "Esa causa está en su cerebro".

A los niños ingleses se les enseña (pace la Ley de Educación) que el Universo está en el Espacio infinito; a los niños hindúes, en el Akasa, que es lo mismo.

Aquellos europeos que ahondan un poco más aprenden de Fichte que el Universo fenoménico es creación del Ego; a los hindúes, o a los europeos que estudian con gurús hindúes, se les dice que por Akasa se entiende el Chitakasa. El Chitakasa está situado en el "Tercer Ojo", es decir, en el cerebro. Suponiendo dimensiones superiores del espacio, podemos asimilar este hecho al Realismo; pero no necesitamos tomarnos tanto trabajo.

Siendo esto verdad para el Universo ordinario, que todas las impresiones de los sentidos dependen de cambios en el cerebro,[76] debemos incluir las ilusiones, que al fin y al cabo son impresiones de los sentidos tanto como lo son las "realidades", en la clase de los "fenómenos dependientes de cambios cerebrales".

Los fenómenos mágicos, sin embargo, caen en una subclase especial, puesto que son queridos por la voluntad, y su causa es la serie de fenómenos "reales" llamados operaciones de la Magia ceremonial.

Estas consisten en:

(1) Vista.
El círculo, el cuadrado, el triángulo, los vasos, las lámparas, las túnicas, los implementos, etc.

(2) Sonido.
Las invocaciones.

(3) Olfato.
Los perfumes.

(4) Gusto.
Los Sacramentos.

(5) Tacto.
Como en (1).

(6) Mente.
La combinación de todo esto y la reflexión sobre su significado.

Estas impresiones inusuales (1-5) producen cambios cerebrales inusuales; de ahí que su síntesis (6) sea de índole inusual. Su proyección de vuelta al mundo aparentemente fenoménico es, por lo tanto, inusual.

En esto consiste, pues, la realidad de las operaciones y efectos de la magia ceremonial,[77] y entiendo que la apología es amplia, en cuanto los "efectos" se refieran solo a aquellos fenómenos que se presentan al mago mismo: la aparición del espíritu, su conversación, los posibles choques por imprudencia, y así sucesivamente, hasta el éxtasis por un lado y la muerte o la locura por el otro.

Pero ¿puede obtenerse alguno de los efectos descritos en este nuestro libro Goetia, y, si así fuera, pueden ustedes dar una explicación racional de las circunstancias? ¿Eso dicen?

Puedo, y lo haré.

Los espíritus de la Goetia son porciones del cerebro humano.

Sus sellos, por lo tanto, representan (el cubo proyectado del señor Spencer) métodos para estimular o regular esos puntos particulares (a través del ojo).

Los nombres de Dios son vibraciones calculadas para establecer:

(a) El control general del cerebro. (Establecimiento de funciones relativas al mundo sutil.)

(b) El control del cerebro en detalle. (Rango o tipo del Espíritu.)

(c) El control de una porción especial. (Nombre del Espíritu.)

Los perfumes ayudan a esto a través del olfato. Por lo común el perfume solo tenderá a controlar un área amplia; pero existe una atribución de perfumes a las letras del alfabeto que permite, mediante una fórmula cabalística, deletrear el nombre del Espíritu.

No necesito entrar en una discusión más detallada de estos puntos; el lector inteligente puede completar con facilidad lo que falta.

Si, pues, digo con Salomón:

"El Espíritu Cimieries enseña lógica", lo que quiero decir es:

"Aquellas porciones de mi cerebro que sirven a la facultad lógica pueden ser estimuladas y desarrolladas siguiendo el proceso llamado 'La Invocación de Cimieries'".

Y esta es una afirmación racional puramente materialista; es independiente de toda jerarquía objetiva. La Filosofía no tiene nada que decir; y la Ciencia solo puede suspender el juicio, a la espera de una investigación adecuada y metódica de los hechos alegados.

Desgraciadamente, no podemos detenernos ahí. Salomón nos promete que podemos (1) obtener información; (2) destruir a nuestros enemigos; (3) entender las voces de la naturaleza; (4) obtener tesoros; (5) curar enfermedades, etc. He tomado estos cinco poderes al azar; razones de espacio me impiden explicarlos todos.

(1) Trae a la superficie hechos de la subconsciencia.

(2) Aquí llegamos a un hecho interesante. Es curioso notar el contraste entre los medios nobles y los fines aparentemente viles de los rituales mágicos. Estos últimos son disfraces de verdades sublimes. "Destruir a nuestros enemigos" es comprender la ilusión de la dualidad, excitar la compasión. (¡Ah, señor Waite![78] El mundo de la Magia es un espejo en el que quien ve inmundicia es inmundicia.)

(3) Un naturalista cuidadoso entenderá mucho de las voces de los animales que ha estudiado largamente. Hasta un niño conoce la diferencia entre el maullido y el ronroneo de un gato. La facultad puede desarrollarse en gran medida.

(4) Puede estimularse la capacidad para los negocios.

(5) Los estados anormales del cuerpo pueden corregirse, y los tejidos afectados devolverse a su tono, en obediencia a corrientes que parten del cerebro.

Y así con todos los demás fenómenos. No hay efecto alguno que sea verdadera y necesariamente milagroso.

Nuestra Magia Ceremonial se reduce, pues, a una serie de experimentos fisiológicos minuciosos, aunque desde luego empíricos, y quien quiera llevarlos a cabo con inteligencia no tiene por qué temer el resultado.

Tengo toda la salud, el tesoro y la lógica que necesito; no tengo tiempo que perder. "Hay un león en el camino". Para mí estas prácticas son inútiles; pero en beneficio de otros menos afortunados las doy al mundo, junto con esta explicación y apología de ellas.

Confío en que esta explicación permitirá triunfar a muchos estudiantes que hasta ahora, por una objetividad pueril en su manera de ver la cuestión, no han obtenido resultados; que la apología hará sentir a nuestros desdeñosos hombres de ciencia que el estudio del bacilo debería ceder el lugar al del báculo, lo pequeño a lo grande (cuán grande, solo se comprende cuando se identifica la vara con el Mahalingam,[79] por el cual Brahma voló hacia arriba a razón de 84.000 yojanas por segundo durante 84.000 mahakalpas, y por el cual Vishnu voló hacia abajo a razón de 84.000 crores de yojanas por segundo durante 84.000 crores de mahakalpas, y sin embargo ninguno de los dos llegó al final).

Pero yo llego al final.

Boleskine House
Foyers, N.B., julio de 1903.

Nota: tenía la intención de dedicar en este lugar un poco de atención a la edición (con perdón de la palabra) de la "Goetia" producida por el señor A. E. Waite en el "Book of Black Magic".

Pero una nueva lectura de esa obra revela que es tal fárrago de periodismo escolar de pacotilla, de vigésimo quinta categoría, que el asco me obliga a abstenerme. Puedo mencionar solamente que el texto está mutilado y los sellos abominablemente dibujados. Para dar un ejemplo concreto: en la p. 202 el señor Waite observa:

"Esto" (que el compilador del Lemegeton conocía el N. T.) "queda probado por las referencias de la Tercera Conjuración a los Seres Vivientes del Apocalipsis".

¡No hay tal referencia!

En la Segunda Conjuración, pues he corregido el descuidado desatino del señor Waite, hay una referencia a Seres Vivientes; hay también una referencia a esos mismos seres en el Apocalipsis.

El argumento queda entonces así:

El Libro de las Crónicas se refiere al Rey Salomón (fecha desconocida).

El señor Waite se refiere al Rey Salomón (1898).

Por lo tanto,

el autor del Libro de las Crónicas conocía el libro del señor Waite.[80]

Concluiremos dando el pésame al autor del Libro de las Crónicas.

LEMEGETON VEL CLAVICULA SALOMONIS REGIS

DEFINICIÓN PRELIMINAR DE LA MAGIA[81]

LA MAGIA es el Conocimiento más Alto, más Absoluto y más Divino de la Filosofía Natural, adelantado en sus obras y maravillosas operaciones por un recto entendimiento de la virtud interior y oculta de las cosas; de modo que, aplicando verdaderos Agentes[82] a los Pacientes adecuados,[83] se producirán por ello efectos extraños y admirables. De ahí que los magos sean profundos y diligentes escrutadores de la Naturaleza; ellos, por su destreza, saben anticipar un efecto,[84] el cual al vulgo le parecerá un milagro.

Orígenes dice que el Arte Mágica no contiene nada subsistente, pero que, aunque lo contuviera, no por eso debe ser Mala, ni sujeta a desprecio ni burla; y distingue la Magia Natural de la que es Diabólica.

Apolonio de Tiana solo ejerció la Magia Natural, por la cual realizó cosas maravillosas.

Filón el Hebreo dice que la verdadera Magia, por la cual llegamos al entendimiento de las Obras Secretas de la Naturaleza, está tan lejos de ser despreciable que los más grandes Monarcas y Reyes la han estudiado. ¡Más aún!, entre los persas nadie podía reinar si no era diestro en este Gran Arte.

Esta Noble Ciencia a menudo degenera: de Natural se vuelve Diabólica, y de Verdadera Filosofía se torna Nigromancia.[85] Lo cual ha de imputarse por entero a sus seguidores, que, abusando de ese Alto y Místico Conocimiento o no siendo capaces de él, prestan oído inmediatamente a las tentaciones de Satanás y son extraviados por él hacia el Estudio del Arte Negra. De ahí que la Magia yazca en descrédito, y que quienes la buscan sean tenidos vulgarmente por Hechiceros.

La Fraternidad de los Rosacruces no creyó conveniente llamarse Magos, sino más bien Filósofos. Y no son Empíricos ignorantes,[86] sino Médicos doctos y experimentados, cuyos remedios no solo son Lícitos sino Divinos.

LA BREVE DESCRIPCIÓN INTRODUCTORIA

(N.B. Esto está tomado de varios códices manuscritos, de los cuales las cuatro variantes principales se presentan aquí reunidas en columnas paralelas como ejemplo de la estrecha concordancia de los diversos textos del Lemegeton.

Pues en toda la obra las diferencias de redacción entre los diversos códices no son suficientes para exigir que se den constantemente lecturas paralelas; pero, salvo en los ejemplares más antiguos, hay mucho deterioro en los Sellos y Sigilos, de modo que en este último aspecto los ejemplares más recientes no son del todo fiables.)

Clavicula Salamonis Regis,	El Lemegeton entero, o Clavicula.	Clavicula Salomonis Regis,	La Llave de Salomón,

que contiene todos los Nombres, Oficios y Órdenes de todos los Espíritus con que alguna vez tuvo trato, con los Sellos y Caracteres de cada Espíritu y la manera de llamarlos a aparición visible.	Ahora bien, este Libro contiene todos los Nombres, Órdenes y Oficiales de todos los Espíritus con los cuales Salomón conversó alguna vez, los Sellos y Caracteres pertenecientes a cada Espíritu, y la manera de llamarlos a aparición visible:	que contiene todos los Nombres, Oficios y Órdenes de todos los Espíritus con quienes alguna vez mantuvo algún trato; junto con los Sellos y Caracteres propios de cada Espíritu, y el método de llamarlos a aparición visible:	que contiene todos los nombres, órdenes y oficios de todos los Espíritus con que Salomón conversó alguna vez, junto con los Sellos y Caracteres pertenecientes a cada Espíritu, y la manera de llamarlos a aparición visible:
En 5 partes, a saber:	Dividido en 5 Libros o partes especiales, a saber:	En 5 partes, a saber:	En 4 partes.
(1) La Primera Parte es un Libro de Espíritus Malos, llamado Goetia, que muestra cómo él ató a esos Espíritus y los usó en cosas generales, por lo cual obtuvo gran fama.	(1) El Primer Libro, o Parte, que es un Libro acerca de Espíritus del Mal, y que se denomina LA Goetia de Salomón, expone su manera de atar a estos Espíritus para usarlos en	(1) La Primera Parte es un Libro de Espíritus Malos, llamado Goetia, que muestra cómo él ató a esos Espíritus y los usó en cosas generales y particulares, por	(1) La Primera Parte es un Libro de Espíritus Malos llamado Goetia, que muestra cómo él ató a esos Espíritus y los usó en diversas cosas, por lo cual

	cosas diversas. Y por ello adquirió gran renombre.	lo cual obtuvo gran fama.	obtuvo gran fama.
(2) La Segunda Parte es un Libro de Espíritus, en parte Malos y en parte Buenos, que se llama Theurgia-Goetia, todos Espíritus Aéreos, etc.	(2) El Segundo Libro es uno que trata de Espíritus de Naturalezas mezcladas de Bien y de Mal, el cual se titula LA Theurgia-Goetia, o la Sabiduría Mágica de los Espíritus Aéreos, de los cuales algunos permanecen, pero ciertos otros vagan y no permanecen.	(2) La Segunda Parte es un libro de Espíritus en parte Malos y en parte Buenos, que se llama Theurgia-Goetia, todos Espíritus Aéreos, etc.	(2) La Segunda Parte es un Libro de Espíritus en parte Buenos y en parte Malos, que se llama Theurgia-Goetia, todos Espíritus Aéreos.
(3) La Tercera Parte es de los Espíritus que gobiernan las Horas Planetarias, y de qué Espíritus pertenecen a cada grado de los Signos, y a los Planetas en los Signos. Llamada el Arte Paulina, etc.	(3) El Tercer Libro, llamado Ars Paulina, o El Arte Paulina, trata de los Espíritus asignados a cada grado de los 360 Grados del Zodíaco, y también de los Signos, y de los Planetas en los Signos, así como de las Horas.	(3) La Tercera Parte es de los Espíritus que gobiernan las Horas Planetarias, y de qué Espíritus pertenecen a cada Grado de los Signos, y a los Planetas en los Signos. Esta se llama el Arte Paulina.	(3) La Tercera Parte es un Libro que gobierna las Casas Planetarias, y qué Espíritus pertenecen a cada grado de los Signos, y a los Planetas en los Signos. Llamada el Arte Paulina.

(4) La Cuarta Parte de este Libro se llama Almadel de Salomón, que contiene aquellos Espíritus que gobiernan las Cuatro Altitudes, o los 360 Grados del Zodíaco.	(4) El Cuarto Libro, llamado Ars Almadel Salomonis, o El Arte Almadel de Salomón, concierne a aquellos Espíritus que están puestos sobre el Cuaternario de las Altitudes.	(4) La Cuarta Parte de este Libro se llama Almadel de Salomón, la cual contiene aquellos Espíritus que gobiernan las Cuatro Altitudes, o los 360 Grados del Zodíaco.	(4) La Cuarta Parte es un Libro llamado el Almadel de Salomón, que contiene Veinte Espíritus Principales que gobiernan las Cuatro Altitudes, o los 360 Grados del Zodíaco.
Estos dos últimos Órdenes de Espíritus son Buenos, y han de buscarse mediante la búsqueda Divina, etc., y se llaman Theurgia.	Estos dos últimos Libros mencionados, el Arte Paulina y el Arte Almadel, se refieren solo a Espíritus Buenos, cuyo conocimiento ha de obtenerse buscando lo Divino. Estos dos Libros se clasifican también juntos bajo el Nombre de Primera y Segunda Partes del Libro Theurgia de Salomón.	Estos dos últimos Órdenes de Espíritus son Buenos, y se llaman Theurgia, y han de buscarse mediante la búsqueda Divina, etc.	Estos dos últimos Órdenes de Espíritus son Buenos, y se llaman Theurgia, y han de buscarse mediante la Búsqueda Divina.

(5) La Quinta Parte es un Libro de Oraciones y Plegarias que el Sabio Salomón usaba sobre el Altar en el Templo. La cual se llama Ars Nova, que fue revelada a Salomón por aquel Santo Ángel de Dios llamado MICHAEL; y recibió también muchas Notas breves escritas con el Dedo de Dios, que le fueron declaradas por dicho Ángel con Estampidos de Trueno; sin las cuales Notas el Rey Salomón nunca habría obtenido su gran conocimiento, pues por ellas en poco tiempo conoció todas las Artes y Ciencias, tanto Buenas como Malas: por	(5) El Quinto Libro del Lemegeton es uno de Plegarias y Oraciones. Las cuales Salomón el Sabio usaba sobre el Altar en el Templo. Y sus títulos son Ars Nova, el Arte Nueva, y Ars Notoria, el Arte Notoria. La cual le fue revelada por MICHAEL, aquel Santo Ángel de Dios, en trueno y en relámpago, y además recibió por medio del dicho Ángel ciertas Notas escritas por la Mano de Dios, sin las cuales aquel Gran Rey nunca habría alcanzado su gran Sabiduría, pues así conoció todas las cosas y todas las Ciencias y Artes, ya fueran Buenas o Malas.	(5) La Quinta Parte es un Libro de Oraciones y Plegarias que el Sabio Salomón usaba sobre el Altar en el Templo. La cual se llama Ars Nova, que fue revelada a Salomón por aquel Santo Ángel de Dios llamado Michael; y recibió también muchas Notas breves escritas con el Dedo de Dios, que le fueron declaradas por dicho Ángel con Estampidos de Trueno; sin las cuales Notas el Rey Salomón nunca habría obtenido su Gran Sabiduría, pues por ellas en poco tiempo adquirió el Conocimiento de todas las Artes y Ciencias, tanto Buenas como	Estos Sacratísimos Misterios fueron revelados a Salomón.

estas Notas se la llama el Arte Notoria, etc.		Malas; por estas Notas se la llama el Arte NOTORIA, etc.	

Ahora bien, en este Libro LEMEGETON está contenida toda el Arte del Rey Salomón. Y aunque hay muchos otros Libros que se dicen suyos, ninguno puede compararse con este, pues este los contiene a todos. Aunque hay títulos con otros diversos Nombres del Libro, como El Libro HELISOL, que es el mismísimo que este último Libro del Lemegeton llamado Ars Nova o Ars Notoria, etc.

Estos Libros fueron hallados primero en las Lenguas caldea y hebrea en Jerusalén por un Rabino judío; y por él vertidos a la lengua griega y de allí a la latina, según se dice.[87]

GOETIA

SHEMHAMPHORASH

1. BAEL

El primer Espíritu Principal es un Rey que gobierna en el Oriente, llamado Bael. Te hace andar Invisible. Gobierna sobre 66 Legiones de Espíritus Infernales. Aparece en diversas formas, a veces como un Gato, a veces como un Sapo, y a veces como un Hombre, y a veces en todas estas formas a la vez. Habla roncamente. Este es su carácter, que se acostumbra llevar como Lamen ante aquel que lo llama, o de lo contrario no te rendirá homenaje.[88]

2. AGARES

El Segundo Espíritu es un Duque llamado Agreas, o Agares. Está bajo el Poder del Oriente, y sube en la forma de un Hombre anciano y hermoso, montado sobre un Cocodrilo, que lleva un Azor sobre el puño, y sin embargo de apariencia apacible. Hace correr a los que están quietos, y trae de vuelta a los fugitivos. Enseña todas las Lenguas o Idiomas al instante. Tiene poder también para destruir Dignidades tanto Espirituales como Temporales, y causa Terremotos. Era del Orden de las Virtudes. Tiene bajo su gobierno 31 Legiones de Espíritus. Y este es su Sello o Carácter, que llevarás como Lamen ante ti.

3. VASSAGO

El Tercer Espíritu es un Príncipe Poderoso, de la misma naturaleza que Agares. Se llama Vassago. Este Espíritu es de Naturaleza Buena, y su oficio es declarar las cosas Pasadas y Por Venir, y descubrir todas las cosas Ocultas o Perdidas. Y gobierna 26 Legiones de Espíritus, y este es su Sello.

4. SAMIGINA, o GAMIGIN

El Cuarto Espíritu es Samigina, un Gran Marqués. Aparece en la forma de un Caballito o de un Asno, y luego se transforma en figura Humana a Petición del Maestro. Habla con voz ronca. Gobierna sobre 30 Legiones de Inferiores. Enseña todas las Ciencias Liberales, y da cuenta de las Almas Muertas que murieron en pecado. Y su Sello es este, que ha de llevarse ante el Mago cuando es Invocador, etc.

5. MARBAS

El Quinto Espíritu es Marbas. Es un Gran Presidente, y aparece primero en la forma de un Gran León, pero después, a petición del Maestro, toma Figura Humana. Responde con verdad acerca de las cosas Ocultas o Secretas. Causa Enfermedades y las cura. Además, da gran Sabiduría y Conocimiento en las Artes Mecánicas; y puede transformar a los hombres en otras formas. Gobierna 36 Legiones de Espíritus. Y su Sello es este, que ha de llevarse como se dijo antes.

6. VALEFOR

El Sexto Espíritu es Valefor. Es un Duque poderoso, y aparece en la forma de un León con cabeza de Asno, bramando. Es un buen Familiar, pero tienta a robar a aquellos de quienes es familiar. Gobierna 10 Legiones de Espíritus. Su Sello es este, que ha de llevarse, quieras o no tenerlo por Familiar.

7. AMON

El Séptimo Espíritu es Amon. Es un Marqués grande en poder, y severísimo. Aparece como un Lobo con cola de Serpiente, vomitando de su boca llamas de fuego; pero a la orden del Mago toma la forma de un Hombre con dientes de Perro engastados en una cabeza como de Cuervo; o bien como un Hombre con cabeza de Cuervo (simplemente). Dice todas las cosas Pasadas y Por Venir. Procura enemistades y reconcilia las controversias entre amigos. Gobierna 40 Legiones de Espíritus. Su Sello es este, que ha de llevarse como se dijo antes, etc.

8. BARBATOS

El Octavo Espíritu es Barbatos. Es un Gran Duque, y aparece cuando el Sol está en Sagitario, con cuatro nobles Reyes y sus compañías de grandes tropas. Da el entendimiento del canto de las Aves, y de las Voces de otras criaturas, como el ladrido de los Perros. Abre por la fuerza los Tesoros Ocultos que han sido depositados por los Encantamientos de los Magos. Es del Orden de las Virtudes, de las cuales conserva todavía alguna parte; y conoce todas las cosas Pasadas y Por Venir, y concilia a los

Amigos y a los que están en el Poder. Gobierna sobre 30 Legiones de Espíritus. Su Sello de Obediencia es este, el cual lleva ante ti como se dijo antes.

9. PAIMON

El Noveno Espíritu de este Orden es Paimon, un Gran Rey, y muy obediente a Lucifer. Aparece en la forma de un Hombre sentado sobre un Dromedario con una Corona gloriosísima sobre la cabeza. Va también delante de él una Hueste de Espíritus, como Hombres con Trompetas y Címbalos bien sonantes, y toda otra clase de Instrumentos Musicales. Tiene una gran Voz, y ruge a su primera llegada, y su habla es tal que el Mago no puede entenderla bien a menos que pueda compelerlo. Este Espíritu puede enseñar todas las Artes y Ciencias, y otras cosas secretas. Puede descubrirte qué es la Tierra, y qué la sostiene en las Aguas; y qué es la Mente, y dónde está; o cualquier otra cosa que desees saber. Da Dignidad, y la confirma. Ata o hace a cualquier hombre sujeto al Mago si este así lo desea. Da buenos Familiares, y tales que pueden enseñar todas las Artes. Ha de observarse hacia el Occidente. Es del Orden de las Dominaciones.[89] Tiene bajo sí 200 Legiones de Espíritus, y parte de ellos son del Orden de los Ángeles, y la otra parte de las Potestades. Ahora bien, si llamas a este Espíritu Paimon solo, debes hacerle alguna ofrenda; y lo acompañarán dos Reyes llamados Labal y Abalim, y también otros Espíritus que son del Orden de las Potestades en su Hueste, y 25 Legiones. Y aquellos Espíritus que les están sujetos no siempre están con ellos, a menos que el Mago los compela. Su Carácter es este, que debe llevarse como Lamen ante ti, etc.

10. BUER

El Décimo Espíritu es Buer, un Gran Presidente. Aparece en Sagitario, y esa es su forma cuando el Sol está allí. Enseña la Filosofía, tanto Moral como Natural, y el Arte Lógica, y también las Virtudes de todas las Hierbas y Plantas. Sana todas las dolencias del hombre, y da buenos Familiares. Gobierna 50 Legiones de Espíritus, y su Carácter de obediencia es este, que debes llevar cuando lo llames a aparición.

11. GUSION

El Undécimo Espíritu en orden es un Duque grande y fuerte, llamado Gusion. Aparece como un Xenopilus. Dice todas las cosas Pasadas, Presentes y Por Venir, y muestra el significado y la resolución de todas las preguntas que puedas hacer. Concilia y reconcilia amistades, y da Honor y Dignidad a cualquiera. Gobierna sobre 40 Legiones de Espíritus. Su Sello es este, el cual lleva como se dijo antes.

12. SITRI

El Duodécimo Espíritu es Sitri. Es un Gran Príncipe, y aparece primero con cabeza de Leopardo y Alas de Grifo, pero después, a la orden del Maestro del Exorcismo, toma Figura Humana, y muy hermosa por cierto. Inflama a los hombres con el amor de las Mujeres, y a las Mujeres con el amor de los Hombres; y hace también que se muestren desnudos si se desea. Gobierna 60 Legiones de Espíritus. Su Sello es este, que ha de llevarse como Lamen ante ti, etc.

13. BELETH

El Decimotercer Espíritu se llama Beleth (o Bileth, o Bilet). Es un Rey poderoso y terrible. Cabalga sobre un caballo pálido, con trompetas y otras clases de instrumentos musicales que tocan delante de él. Está muy furioso en su primera aparición, es decir, mientras el Exorcista aplaca su coraje; pues para hacerlo debe sostener en la mano una Vara de Avellano, extendiéndola hacia los Cuadrantes del Sur y del Oriente, hacer un triángulo, △, fuera del Círculo, y luego ordenarle entrar en él mediante las Ataduras y Cargos de los Espíritus tal como sigue más adelante. Y si no entra en el triángulo, △, ante tus amenazas, recita ante él las Ataduras y Encantos, y entonces cederá a la Obediencia y entrará en él, y hará lo que le ordene el Exorcista. Pero debe recibirlo cortésmente, porque es un Gran Rey, y rendirle homenaje, como hacen los Reyes y Príncipes que lo sirven. Y debes tener siempre un Anillo de Plata en el dedo medio de la mano izquierda, sostenido contra tu rostro,[90] como lo hacen todavía ante AMAYMON. Este Gran Rey Beleth causa todo el amor que pueda haber, tanto de Hombres como de Mujeres, hasta que el Maestro Exorcista haya visto cumplido su deseo. Es del Orden de las Potestades, y gobierna 85 Legiones de Espíritus. Su Noble Sello es este, que ha de llevarse ante ti en el trabajo.

14. LERAJE, o LERAIKHA

El Decimocuarto Espíritu se llama Leraje (o Leraie). Es un Marqués Grande en Poder, que se muestra en la semejanza de un Arquero vestido de Verde, que lleva un Arco y una Aljaba. Causa

todas las grandes Batallas y Contiendas; y hace pudrirse las heridas que hacen con Flechas los Arqueros. Esto pertenece a Sagitario. Gobierna 30 Legiones de Espíritus, y este es su Sello, etc.

15. ELIGOS

El Decimoquinto Espíritu en Orden es Eligos, un Gran Duque, y aparece en la forma de un apuesto Caballero que lleva una Lanza, un Estandarte y una Serpiente. Descubre las cosas ocultas, y conoce las cosas por venir; y de las Guerras, y de cómo se encontrarán o habrán de encontrarse los Soldados. Causa el Amor de los Señores y de las Grandes Personas. Gobierna 60 Legiones de Espíritus. Su Sello es este, etc.

16. ZEPAR

El Decimosexto Espíritu es Zepar. Es un Gran Duque, y aparece con Vestido y Armadura Rojos, como un Soldado. Su oficio es hacer que las Mujeres amen a los Hombres, y unirlos en el amor. También las vuelve estériles. Gobierna 26 Legiones de Espíritus Inferiores, y su Sello es este, al cual obedece cuando lo ve.

17. BOTIS

El Decimoséptimo Espíritu es Botis, un Gran Presidente, y un Conde. Aparece a la primera muestra en la forma de una fea Víbora, luego, a la orden del Mago, toma Figura Humana con Grandes Dientes y dos Cuernos, llevando en la mano una Espada brillante y afilada. Dice todas las cosas Pasadas y Por Venir, y

reconcilia a Amigos y Enemigos. Gobierna sobre 60 Legiones de Espíritus, y este es su Sello, etc.

18. BATHIN

El Decimoctavo Espíritu es Bathin. Es un Duque Poderoso y Fuerte, y aparece como un Hombre Fuerte con cola de Serpiente, sentado sobre un [¿Caballo?] de color pálido.[91] Conoce las Virtudes de las Hierbas y de las Piedras Preciosas, y puede transportar a los hombres súbitamente de un país a otro. Gobierna sobre 30 Legiones de Espíritus. Su Sello es este, que ha de llevarse como se dijo antes.

19. SALLOS

El Decimonoveno Espíritu es Sallos (o Saleos). Es un Duque Grande y Poderoso, y aparece en la forma de un gallardo Soldado montado sobre un Cocodrilo, con una Corona Ducal en la cabeza, pero de modo pacífico. Causa el Amor de las Mujeres a los Hombres, y de los Hombres a las Mujeres; y gobierna 30 Legiones de Espíritus. Su sello es este, etc.

20. PURSON

El Vigésimo Espíritu es Purson, un Gran Rey. Su apariencia es agraciada, como un Hombre con rostro de León, que lleva en la mano una cruel Víbora y cabalga sobre un Oso. Delante de él van muchas Trompetas sonando. Conoce todas las cosas ocultas, y puede descubrir Tesoros, y decir todas las cosas Pasadas, Presentes y Por Venir. Puede tomar un Cuerpo, ya sea Humano o

Aéreo, y responde con verdad acerca de todas las cosas Terrenas, tanto Secretas como Divinas, y de la Creación del Mundo. Trae buenos Familiares, y bajo su Gobierno hay 22 Legiones de Espíritus, en parte del Orden de las Virtudes y en parte del Orden de los Tronos. Su Marca, Sello o Carácter es este, al cual debe obediencia, y que llevarás en el momento de la acción, etc.

21. MARAX

El Vigésimo primer Espíritu es Marax.[92] Es un Gran Conde y Presidente. Aparece como un gran Toro con rostro de Hombre. Su oficio es hacer a los Hombres muy entendidos en Astronomía y en todas las demás Ciencias Liberales; también puede dar buenos Familiares, y sabios, que conocen las virtudes de las Hierbas y de las Piedras que son preciosas. Gobierna 30 Legiones de Espíritus, y su Sello es este, que ha de hacerse y llevarse como se dijo antes, etc.

22. IPOS

El Vigésimo segundo Espíritu es Ipos. Es un Conde, y un Príncipe Poderoso, y aparece en la forma de un Ángel con Cabeza de León, Pie de Ganso y Cola de Liebre. Conoce todas las cosas Pasadas, Presentes y Por Venir. Hace a los hombres ingeniosos y audaces. Gobierna 36 Legiones de Espíritus. Su Sello es este, que llevarás, etc.

23. AIM

El Vigésimo tercer Espíritu es Aim. Es un Gran Duque Fuerte. Aparece en la forma de un Hombre muy hermoso de cuerpo, pero con tres Cabezas: la primera, como una Serpiente, la segunda como un Hombre que tiene dos Estrellas en la Frente, la tercera como un Ternero. Cabalga sobre una Víbora, llevando en la Mano una Tea, con la cual prende fuego a ciudades, castillos y grandes Lugares. Te hace ingenioso en toda clase de maneras, y da respuestas verdaderas sobre asuntos privados. Gobierna 26 Legiones de Espíritus Inferiores; y su Sello es este, el cual lleva tú como se dijo antes, etc.

24. NABERIUS

El Vigésimo cuarto Espíritu es Naberius. Es un Marqués valentísimo, y se muestra en la forma de una Grulla Negra que revolotea alrededor del Círculo, y cuando habla lo hace con voz ronca. Hace a los hombres astutos en todas las Artes y Ciencias, pero especialmente en el Arte de la Retórica. Restituye las Dignidades y Honores perdidos. Gobierna 19 Legiones de Espíritus. Su Sello es este, que ha de llevarse, etc.

25. GLASYA-LABOLAS

El Vigésimo quinto Espíritu es Glasya-Labolas. Es un Presidente y Conde Poderoso, y se muestra en la forma de un Perro con Alas como de Grifo. Enseña todas las Artes y Ciencias en un instante, y es Autor de Derramamiento de Sangre y de Homicidio. Enseña todas las cosas Pasadas y Por Venir. Si se desea, causa el amor

tanto de Amigos como de Enemigos. Puede hacer que un Hombre ande Invisible. Y tiene bajo su mando 36 Legiones de Espíritus. Su Sello es este, que ha de, etc.

26. BUNE, o BIME

El Vigésimo sexto Espíritu es Bune (o Bim). Es un Duque Fuerte, Grande y Poderoso. Aparece en la forma de un Dragón con tres cabezas, una como de Perro, una como de Grifo y una como de Hombre. Habla con Voz alta y agradable. Cambia el Lugar de los Muertos, y hace que los Espíritus que están bajo él se reúnan sobre vuestros Sepulcros. Da Riquezas a un Hombre, y lo hace Sabio y Elocuente. Da Respuestas verdaderas a las Demandas. Y gobierna 30 Legiones de Espíritus. Su sello es este, al cual debe obediencia. Tiene otro sello (que es el primero de estos,[93] pero el último es el mejor[94]).

27. RONOVE

El Vigésimo séptimo Espíritu es Ronove. Aparece en forma de un Monstruo. Enseña muy bien el Arte de la Retórica, y da Buenos Sirvientes, Conocimiento de Lenguas y Favores de Amigos o de Enemigos. Es un Marqués y Gran Conde; y hay bajo su mando 19 Legiones de Espíritus. Su Sello es este, etc.

28. BERITH

El Vigésimo octavo Espíritu en Orden, tal como Salomón los ató, se llama Berith. Es un Duque Poderoso, Grande y Terrible. Tiene otros dos Nombres que le dieron los hombres de tiempos

posteriores, a saber: Beale o Beal, y Bofry o Bolfry. Aparece en forma de un Soldado con Vestiduras Rojas, montado sobre un Caballo Rojo y con una Corona de Oro sobre la cabeza. Da respuestas verdaderas sobre lo Pasado, lo Presente y lo Por Venir.[95] Debes servirte de un Anillo al convocarlo, como antes se dijo respecto de Beleth.[96] Puede convertir todos los metales en Oro. Puede dar Dignidades y confirmarlas al Hombre. Habla con una Voz muy clara y sutil. Es un Gran Mentiroso y no hay que fiarse de él. Gobierna 26 Legiones de Espíritus. Su Sello es este, etc.

29. ASTAROTH

El Vigésimo noveno Espíritu es Astaroth. Es un Duque Poderoso y Fuerte, y aparece en forma de un Ángel dañino montado sobre una Bestia Infernal semejante a un Dragón, y llevando en la mano derecha una Víbora. De ningún modo debes dejar que se te acerque demasiado, no sea que te haga daño con su Aliento Nocivo. Por eso el Mago debe sostener el Anillo Mágico cerca de su rostro, y eso lo defenderá. Da respuestas verdaderas sobre las cosas Pasadas, Presentes y Por Venir, y puede descubrir todos los Secretos. Declarará de buena gana cómo cayeron los Espíritus, si se lo pide, y la razón de su propia caída. Puede hacer a los hombres maravillosamente entendidos en todas las Ciencias Liberales. Rige 40 Legiones de Espíritus. Su Sello es este, que llevarás como Lamen delante de ti; de lo contrario no aparecerá ni te obedecerá, etc.

30. FORNEUS

El Trigésimo Espíritu es Forneus. Es un Marqués Poderoso y Grande, y aparece en la Forma de un Gran Monstruo Marino. Enseña y hace a los hombres maravillosamente entendidos en el Arte de la Retórica. Hace que los hombres tengan Buen Nombre, y que tengan el conocimiento y la comprensión de las Lenguas. Hace que uno sea amado por sus Enemigos tanto como por sus Amigos. Gobierna 29 Legiones de Espíritus, en parte del Orden de los Tronos y en parte del de los Ángeles. Su Sello es este, que llevarás, etc.

31. FORAS

El Trigésimo primer Espíritu es Foras. Es un Presidente Poderoso, y aparece en la Forma de un Hombre Fuerte en Figura Humana. Enseña las Artes de la Lógica y la Ética en todas sus partes. Si se lo pide, hace a los hombres invisibles,[97] y longevos, y elocuentes. Puede descubrir Tesoros y recuperar cosas Perdidas. Rige sobre 29 Legiones de Espíritus, y su Sello es este, que llevarás, etc.

32. ASMODAY

El Trigésimo segundo Espíritu es Asmoday, o Asmodai. Es un Gran Rey, Fuerte y Poderoso. Aparece con Tres Cabezas, de las cuales la primera es como de Toro, la segunda como de Hombre y la tercera como de Carnero; tiene además cola de Serpiente, y de su boca salen Llamas de Fuego. Sus Pies son palmeados como los de un Ganso. Se sienta sobre un Dragón Infernal, y lleva en la

mano una Lanza con un Estandarte. Es el primero y más escogido bajo el poder de Amaymon; va delante de todos los demás. Cuando el Exorcista tenga intención de llamarlo, que sea al aire libre, y que permanezca de pie todo el tiempo de la operación, con la Gorra o Tocado quitado; porque si lo lleva puesto, Amaymon lo engañará y hará que todas sus acciones sean descubiertas. Pero en cuanto el Exorcista vea a Asmoday en la forma antedicha, lo llamará por su Nombre, diciendo: "¿Eres tú Asmoday?", y él no lo negará, y al poco rato se inclinará hasta el suelo. Da el Anillo de las Virtudes; enseña las Artes de la Aritmética, la Astronomía, la Geometría y todos los oficios manuales de manera absoluta. Da respuestas verdaderas y cumplidas a tus preguntas. Hace a uno Invencible. Muestra el lugar donde yacen los Tesoros, y lo custodia. Entre las Legiones de AMAYMON, gobierna 72 Legiones de Espíritus Inferiores. Su Sello es este, que debes llevar como Lamen sobre tu pecho, etc.

33. GAAP

El Trigésimo tercer Espíritu es Gaap. Es un Gran Presidente y un Príncipe Poderoso. Aparece cuando el Sol está en alguno de los Signos Australes, en Figura Humana, yendo delante de Cuatro Grandes y Poderosos Reyes, como si fuera un Guía que los condujera por su camino. Su Oficio es hacer a los hombres Insensibles o Ignorantes; así como también hacerlos Entendidos en Filosofía y en todas las Ciencias Liberales. Puede causar Amor u Odio; también puede enseñarte a consagrar las cosas que pertenecen al Dominio de Amaymon, su Rey. Puede librar Familiares de la Custodia de otros Magos, y responde con verdad

y perfección sobre las cosas Pasadas, Presentes y Por Venir. Puede llevar y traer a los hombres muy velozmente de un Reino a otro, a Voluntad y Placer del Exorcista. Rige sobre 66 Legiones de Espíritus, y fue del Orden de las Potestades. Su Sello es este, que ha de hacerse y llevarse como antes se dijo, etc.

34. FURFUR

El Trigésimo cuarto Espíritu es Furfur. Es un Conde Grande y Poderoso, que aparece en la Forma de un Ciervo con Cola de Fuego. Nunca dice la verdad a menos que se lo obligue o se lo haga subir dentro de un triángulo, △. Estando allí, tomará la Forma de un Ángel. Cuando se le ordena, habla con voz ronca. También promoverá de buena gana el Amor entre Hombre y Mujer. Puede levantar Relámpagos y Truenos, Ráfagas y Grandes Tormentas Tempestuosas. Y da Respuestas Verdaderas tanto de Cosas Secretas como Divinas, si se le ordena. Rige sobre 26 Legiones de Espíritus. Y su Sello es este, etc.

35. MARCHOSIAS

El Trigésimo quinto Espíritu es Marchosias. Es un Marqués Grande y Poderoso, que aparece al principio en forma de un Lobo[98] con Alas de Grifo y Cola de Serpiente, Vomitando Fuego por la boca. Pero al cabo de un tiempo, por mandato del Exorcista, toma la Figura de un Hombre. Y es un fuerte luchador. Fue del Orden de las Dominaciones. Gobierna 30 Legiones de Espíritus. Le dijo a su Jefe, que era Salomón, que al cabo de 1.200 años tenía esperanzas de volver al Séptimo Trono. Y su Sello es este, que ha de hacerse y llevarse como Lamen, etc.

36. STOLAS, o STOLOS

El Trigésimo sexto Espíritu es Stolas, o Stolas. Es un Príncipe Grande y Poderoso, que aparece primero ante el Exorcista en la Figura de un Cuervo Poderoso; pero después toma la imagen de un Hombre. Enseña el Arte de la Astronomía y las Virtudes de las Hierbas y las Piedras Preciosas. Gobierna 26 Legiones de Espíritus; y su Sello es este, que es, etc.

37. PHENEX

El Trigésimo séptimo Espíritu es Phenex (o Pheynix). Es un Gran Marqués, y aparece como el Ave Fénix, con Voz de Niño. Canta muchas notas dulces ante el Exorcista, a las que este no debe prestar atención, sino que al poco rato debe ordenarle que tome Figura Humana. Entonces hablará maravillosamente de todas las Ciencias admirables, si se le pide. Es un Poeta, bueno y excelente. Y estará dispuesto a cumplir tus pedidos. Tiene también esperanzas de volver al Séptimo Trono al cabo de 1.200 años más, según le dijo a Salomón. Gobierna 20 Legiones de Espíritus. Y su Sello es este, que llevarás, etc.

38. HALPHUS, o MALTHUS

El Trigésimo octavo Espíritu es Halphas, o Malthus (o Malthas). Es un Gran Conde, y aparece en forma de una Paloma Zurita. Habla con Voz ronca. Su Oficio es levantar Torres y proveerlas de Munición y Armas, y enviar Hombres de Guerra[99] a los lugares

señalados. Rige sobre 26 Legiones de Espíritus, y su Sello es este, etc.[100]

39. MALPHAS

El Trigésimo noveno Espíritu es Malphas. Aparece al principio como una Corneja, pero después, a pedido del Exorcista, toma Figura Humana y habla con Voz ronca. Es un Presidente Poderoso y Pujante. Puede construir Casas y Torres Altas, y puede traer a tu Conocimiento los Deseos y Pensamientos de los Enemigos, y lo que han hecho. Da buenos Familiares. Si le haces un Sacrificio, lo recibirá con agrado y de buena gana, pero engañará a quien lo haga. Gobierna 40 Legiones de Espíritus, y su Sello es este, etc.

40. RAUM

El Cuadragésimo Espíritu es Raum. Es un Gran Conde; y aparece al principio en forma de una Corneja, pero después, por Mandato del Exorcista, toma Figura Humana. Su oficio es robar Tesoros de las Casas de los Reyes y llevarlos adonde se le mande, y destruir Ciudades y Dignidades de los Hombres, y decir todas las cosas Pasadas, y lo que Es, y lo que Será; y causar Amor entre Amigos y Enemigos. Fue del Orden de los Tronos. Gobierna 30 Legiones de Espíritus; y su Sello es este, que llevarás como antes se dijo.

41. FOCALOR

El Cuadragésimo primer Espíritu es Focalor, o Forcalor, o Furcalor. Es un Duque Poderoso y Fuerte. Aparece en la Forma de un Hombre con Alas de Grifo. Su oficio es matar a los Hombres y ahogarlos en las Aguas, y hacer zozobrar los Barcos de Guerra, porque tiene Poder sobre los Vientos y los Mares; pero no dañará a ningún hombre ni cosa si el Exorcista le ordena lo contrario. Tiene también esperanzas de volver al Séptimo Trono al cabo de 1.000 años.[101] Gobierna 30[102] Legiones de Espíritus, y su Sello es este, etc.

42. VEPAR

El Cuadragésimo segundo Espíritu es Vepar, o Vephar. Es un Duque Grande y Fuerte, y aparece como una Sirena. Su oficio es gobernar las Aguas y guiar los Barcos cargados de Armas, Armaduras y Munición, etc.[103] Y a pedido del Exorcista puede hacer que los mares estén muy tormentosos y que parezcan llenos de barcos. También hace que los hombres mueran en Tres Días por Heridas o Llagas Putrefactas, haciendo que en ellas se críen Gusanos. Gobierna 29 Legiones de Espíritus, y su Sello es este, etc.

43. SABNOCK

El Cuadragésimo tercer Espíritu, según el Rey Salomón los mandó al Vaso de Bronce, se llama Sabnock, o Savnok. Es un Marqués Poderoso, Grande y Fuerte, que aparece en la Forma de

un Soldado Armado con Cabeza de León, montado sobre un caballo de color pálido. Su oficio es construir Torres altas, Castillos y Ciudades, y proveerlos de Armaduras, etc. También puede afligir a los Hombres durante muchos días con Heridas y con Llagas podridas y llenas de Gusanos. Da Buenos Familiares a pedido del Exorcista. Manda 50 Legiones de Espíritus; y su Sello es este, etc.

44. SHAX

El Cuadragésimo cuarto Espíritu es Shax, o Shaz (o Shass). Es un Gran Marqués, y aparece en la Forma de una Paloma Zurita, hablando con voz ronca, pero sin embargo sutil. Su Oficio es quitar la Vista, el Oído o el Entendimiento de cualquier Hombre o Mujer por mandato del Exorcista; y robar dinero de las casas de los Reyes, y devolverlo al cabo de 1.200 años. Si se le ordena, traerá Caballos a pedido del Exorcista, o cualquier otra cosa. Pero primero debe ser mandado dentro de un Triángulo, △, o de lo contrario lo engañará y le dirá muchas Mentiras. Puede descubrir todas las cosas que están Ocultas y que no custodian los Espíritus Malignos. Da buenos Familiares, a veces. Gobierna 30 Legiones de Espíritus, y su Sello es este, etc.

45. VINE

El Cuadragésimo quinto Espíritu es Vine, o Vinea. Es un Gran Rey y un Conde; y aparece en la Forma de un León,[104] montado sobre un Caballo Negro y llevando una Víbora en la mano. Su Oficio es descubrir las Cosas Ocultas, las Brujas, los Hechiceros y las Cosas Pasadas, Presentes y Por Venir. Por mandato del

Exorcista construirá Torres, derribará Grandes Muros de Piedra y encrespará las Aguas con Tormentas. Gobierna 36 Legiones de Espíritus. Y su Sello es este, que llevarás como antes se dijo, etc.

46. BIFRONS

El Cuadragésimo sexto Espíritu se llama Bifrons, o Bifrous, o Bifrovs. Es un Conde, y aparece en la forma de un Monstruo; pero al cabo de un rato, por Mandato del Exorcista, toma la figura de un Hombre. Su Oficio es hacer a uno entendido en Astrología, Geometría y otras Artes y Ciencias. Enseña las Virtudes de las Piedras Preciosas y de las Maderas. Cambia de lugar los Cadáveres y los pone en otro sitio; también enciende velas aparentes sobre las Tumbas de los Muertos. Tiene bajo su Mando 6[105] Legiones de Espíritus. Su Sello es este, que él reconocerá y al que se someterá, etc.

47. UVALL, VUAL, o VOVAL

El Cuadragésimo séptimo Espíritu es Uvall, o Vual, o Voval. Es un Duque Grande, Poderoso y Fuerte; y aparece al principio en la forma de un Dromedario Poderoso, pero al cabo de un rato, por Mandato del Exorcista, toma Figura Humana y habla la Lengua Egipcia, aunque no perfectamente.[106] Su Oficio es Procurar el Amor de las Mujeres y decir las Cosas Pasadas, Presentes y Por Venir. Procura también Amistad entre Amigos y Enemigos. Fue del Orden de las Potestades o Poderes. Gobierna 37 Legiones de Espíritus, y su Sello es este, que ha de hacerse y llevarse delante de ti, etc.

48. HAAGENTI

El Cuadragésimo octavo Espíritu es Haagenti. Es un Presidente, que aparece en la Forma de un Toro Poderoso con Alas de Grifo. Esto es al principio, pero después, por Mandato del Exorcista, toma Figura Humana. Su Oficio es hacer sabios a los Hombres e instruirlos en diversas cosas; también Transmutar todos los Metales en Oro, y cambiar el Vino en Agua y el Agua en Vino. Gobierna 33 Legiones de Espíritus, y su Sello es este, etc.

49. CROCELL

El Cuadragésimo noveno Espíritu es Crocell, o Crokel. Aparece en la Forma de un Ángel. Es un Duque Grande y Fuerte, que habla de modo algo Místico de las Cosas Ocultas. Enseña el Arte de la Geometría y las Ciencias Liberales. Por Mandato del Exorcista producirá Grandes Ruidos como el Correr de muchas Aguas, aunque no las haya. Calienta las Aguas y descubre Baños. Fue del Orden de las Potestades, o Poderes, antes de su caída, según declaró al Rey Salomón. Gobierna 48 Legiones de Espíritus. Su Sello es este, el cual llevarás como antes se dijo.

50. FURCAS

El Quincuagésimo Espíritu es Furcas. Es un Caballero, y aparece en la Forma de un Anciano Cruel de larga Barba y Cabeza cana, montado sobre un Caballo de color pálido, con un Arma Afilada en la mano. Su Oficio es enseñar las Artes de la Filosofía, la Astrología, la Retórica, la Lógica, la Quiromancia y la Piromancia, en todas sus partes y perfectamente. Tiene bajo su

Poder 20 Legiones de Espíritus. Su Sello, o Marca, se hace así, etc.

51. BALAM

El Quincuagésimo primer Espíritu es Balam o Balaam. Es un Rey Terrible, Grande y Poderoso. Aparece con tres Cabezas: la primera es como la de un Toro; la segunda es como la de un Hombre; la tercera es como la de un Carnero. Tiene Cola de Serpiente y Ojos Llameantes. Monta sobre un Oso furioso, y lleva un Azor en el Puño. Habla con Voz ronca, dando Respuestas Verdaderas sobre las Cosas Pasadas, Presentes y Por Venir. Hace que los hombres se vuelvan Invisibles, y también que sean Ingeniosos. Gobierna 40 Legiones de Espíritus. Su Sello es este, etc.

52. ALLOCES

El Quincuagésimo segundo Espíritu es Alloces, o Alocas. Es un Duque Grande, Poderoso y Fuerte, que aparece en la forma de un Soldado[107] montado sobre un Gran Caballo. Su Rostro es como el de un León, muy Rojo y con Ojos Llameantes. Su Habla es ronca y muy gruesa.[108] Su Oficio es enseñar el Arte de la Astronomía y todas las Ciencias Liberales. Te trae Buenos Familiares; además rige sobre 36 Legiones de Espíritus. Su Sello es este, que, etc.

53. CAMIO o CAIM

El Quincuagésimo tercer Espíritu es Camio, o Caïm. Es un Gran Presidente, y aparece al principio en la Forma del Ave llamada Tordo, pero después toma la Figura de un Hombre que lleva en la mano una Espada Afilada. Parece responder en Cenizas Ardientes o en Brasas de Fuego. Es un Buen Disputador. Su Oficio es dar a los Hombres el Entendimiento de todas las Aves, del Mugido de los Novillos, del Ladrido de los Perros y de otras Criaturas; y también de la Voz de las Aguas. Da Respuestas Verdaderas sobre las Cosas Por Venir. Fue del Orden de los Ángeles, pero ahora rige sobre 30 Legiones de Espíritus Infernales. Su Sello es este, que llevarás, etc.

54. MURMUR, o MURMUS

El Quincuagésimo cuarto Espíritu se llama Murmur, o Murmus, o Murmux. Es un Gran Duque y un Conde; y aparece en la Forma de un Guerrero montado sobre un Grifo, con una Corona Ducal sobre la Cabeza. Van delante de él sus Ministros tocando grandes Trompetas. Su Oficio es enseñar perfectamente la Filosofía, y obligar a las Almas de los Difuntos a presentarse ante el Exorcista para responder las preguntas que desee hacerles, si así lo quiere. Fue en parte del Orden de los Tronos y en parte del de los Ángeles. Ahora rige 30 Legiones de Espíritus. Y su Sello es este, etc.

55. OROBAS

El Quincuagésimo quinto Espíritu es Orobas. Es un Príncipe Grande y Poderoso, que aparece al principio como un Caballo; pero después, por mandato del Exorcista, toma la imagen de un Hombre. Su Oficio es descubrir todas las cosas Pasadas, Presentes y Por Venir; también dar Dignidades y Prelacías, y el Favor de Amigos y de Enemigos. Da Respuestas Verdaderas sobre la Divinidad y sobre la Creación del Mundo. Es muy fiel al Exorcista, y no permitirá que lo tiente ningún Espíritu. Gobierna 20 Legiones de Espíritus. Su Sello es este, etc.

56. GREMORY, o GAMORI

El Quincuagésimo sexto Espíritu es Gremory, o Gamori. Es un Duque Fuerte y Poderoso, y aparece en la Forma de una Mujer hermosa, con una Corona de Duquesa atada a la cintura, montada sobre un Gran Camello. Su Oficio es hablar de todas las cosas Pasadas, Presentes y Por Venir; y de los Tesoros Ocultos, y de dónde yacen; y procurar el Amor de las Mujeres, tanto Jóvenes como Viejas. Gobierna 26 Legiones de Espíritus, y su Sello es este, etc.

57. OSE, o VOSO

El Quincuagésimo séptimo Espíritu es Oso, Ose o Voso. Es un Gran Presidente, y aparece al principio como un Leopardo, pero al poco tiempo toma la Figura de un Hombre. Su Oficio es hacer a uno hábil en las Ciencias Liberales y dar Respuestas Verdaderas sobre las cosas Divinas y Secretas; también

transformar a un Hombre en cualquier Figura que el Exorcista quiera, de modo que el así transformado no pensará otra cosa sino que es en verdad aquella Criatura o Cosa en que fue transformado. Gobierna 3[109] Legiones de Espíritus, y este es su Sello, etc.

58. AMY, o AVNAS

El Quincuagésimo octavo Espíritu es Amy, o Avnas. Es un Gran Presidente, y aparece al principio en la forma de un Fuego Llameante; pero al cabo de un rato toma la Figura de un Hombre. Su Oficio es hacer a uno Maravilloso Entendido[110] en Astrología y en todas las Ciencias Liberales. Da Buenos Familiares y puede descubrir Tesoros que custodian los Espíritus. Gobierna 36 Legiones de Espíritus, y su Sello es este, etc.

59. ORIAX, u ORIAS

El Quincuagésimo noveno Espíritu es Oriax, u Orias. Es un Gran Marqués, y aparece en la forma de un León,[111] montado sobre un Caballo Poderoso y Fuerte, con Cola de Serpiente;[112] y sostiene en la Mano Derecha dos Grandes Serpientes que silban. Su Oficio es enseñar las Virtudes de las Estrellas, y conocer las Mansiones de los Planetas y cómo entender sus Virtudes. También transforma a los Hombres, y da Dignidades, Prelacías y su Confirmación; también Favor de Amigos y de Enemigos. Gobierna 30 Legiones de Espíritus; y su Sello es este, etc.

60. VAPULA, o NAPHULA

El Sexagésimo Espíritu es Vapula, o Naphula. Es un Duque Grande, Poderoso y Fuerte, que aparece en la Forma de un León con Alas de Grifo. Su Oficio es hacer a los Hombres Entendidos en todos los Oficios Manuales y Profesiones, y también en Filosofía y otras ciencias. Gobierna 36 Legiones de Espíritus, y su Sello o Carácter se hace así, y lo llevarás como antes se dijo, etc.

61. ZAGAN

El Sexagésimo primer Espíritu es Zagan. Es un Gran Rey y Presidente, que aparece al principio en la Forma de un Toro con Alas de Grifo; pero al cabo de un rato toma Figura Humana. Hace Ingeniosos a los Hombres. Puede convertir el Vino en Agua, y la Sangre en Vino. Puede convertir todos los Metales en Moneda del Dominio al que pertenece ese Metal. Puede incluso hacer Sabios a los Necios. Gobierna 33 Legiones de Espíritus, y su Sello es este, etc.

62. VOLAC, o VALAK, o VALU, o UALUC

El Sexagésimo segundo Espíritu es Volac, o Valak, o Valu. Es un Presidente Poderoso y Grande, y aparece como un Niño con Alas de Ángel, montado sobre un Dragón de dos cabezas. Su Oficio es dar Respuestas Verdaderas sobre Tesoros Ocultos, y decir dónde pueden verse Serpientes, las cuales traerá al Exorcizador sin que él emplee Fuerza ni Vigor alguno. Gobierna 38 Legiones de Espíritus, y su Sello es así.

63. ANDRAS

El Sexagésimo tercer Espíritu es Andras. Es un Gran Marqués, que aparece en la Forma de un Ángel con Cabeza de Cuervo Negro Nocturno, montado sobre un fuerte Lobo Negro, y con una Espada Afilada y Brillante blandida en alto en la mano. Su Oficio es sembrar Discordias. Si el Exorcista no se cuida, lo matará a él y a sus compañeros. Gobierna 30 Legiones de Espíritus, y este es su Sello, etc.

64. HAURES, o HAURAS, o HAVRES, o FLAUROS

El Sexagésimo cuarto Espíritu es Haures, o Hauras, o Havres, o Flauros. Es un Gran Duque, y aparece al principio como un Leopardo, Poderoso, Terrible y Fuerte; pero al cabo de un rato, por Mandato del Exorcista, toma Figura Humana con Ojos Llameantes y Ardientes y un Semblante terribilísimo. Da Respuestas Verdaderas sobre todas las cosas, Presentes, Pasadas y Por Venir. Pero si no se lo manda dentro de un triángulo, △, Mentirá en todas estas Cosas, y engañará y embaucará al Exorcista en estas cosas o en tal o cual asunto. Por último, hablará de la Creación del Mundo, y de la Divinidad, y de cómo cayeron él y los demás Espíritus. Destruye y quema a quienes sean Enemigos del Exorcista, si este así lo desea; además no permitirá que lo tiente ningún otro Espíritu ni de otra manera. Gobierna 36 Legiones de Espíritus, y su Sello es este, que ha de llevarse como Lamen, etc.

65. ANDREALPHUS

El Sexagésimo quinto Espíritu es Andrealphus. Es un Marqués Poderoso, que aparece al principio en la forma de un Pavo Real, con grandes Ruidos. Pero al cabo de un tiempo toma Figura Humana. Puede enseñar perfectamente la Geometría. Hace a los Hombres muy sutiles en ella, y en todas las Cosas que atañen a la Medición o a la Astronomía. Puede transformar a un Hombre en la Semejanza de un Ave. Gobierna 30 Legiones de Espíritus Infernales, y su sello es este, etc.

66. CIMEJES, o CIMEIES, o KIMARIS

El Sexagésimo sexto Espíritu es Cimejes, o Cimeies, o Kimaris. Es un Marqués Poderoso, Grande, Fuerte y Pujante, que aparece como un Guerrero Valiente montado sobre un hermoso Caballo Negro. Rige sobre todos los Espíritus de las regiones de África. Su Oficio es enseñar perfectamente la Gramática, la Lógica y la Retórica, y descubrir las cosas Perdidas u Ocultas, y los Tesoros. Gobierna 30 Legiones de Infernales, y su Sello es este, etc.

67. AMDUSIAS, o AMDUKIAS

El Sexagésimo séptimo Espíritu es Amdusias, o Amdukias. Es un Duque Grande y Fuerte, que aparece al principio como un Unicornio, pero a pedido del Exorcista se presenta ante él en Figura Humana, haciendo que se oigan Trompetas y toda clase de Instrumentos Musicales, pero no enseguida ni de inmediato. También puede hacer que los Árboles se doblen y se inclinen

según la Voluntad del Exorcista. Da Familiares Excelentes. Gobierna 29 Legiones de Espíritus. Y su Sello es este, etc.

68. BELIAL

El Sexagésimo octavo Espíritu es Belial. Es un Rey Poderoso, y fue creado inmediatamente después de Lucifer. Aparece en la Forma de Dos Ángeles hermosos sentados en un Carro de Fuego. Habla con Voz Agradable, y declara que cayó primero de entre los de la clase más digna, que estaban antes que Michael y otros Ángeles Celestiales. Su Oficio es distribuir Presentaciones y Senadurías, etc., y procurar el favor de Amigos y de Enemigos. Da excelentes Familiares, y gobierna 80[113] Legiones de Espíritus. Nota bien que a este Rey Belial el Exorcista debe presentarle Ofrendas, Sacrificios y Dones, o de lo contrario no dará Respuestas Verdaderas a sus Preguntas. Pero entonces no se mantiene ni una hora en la Verdad, a menos que lo constriña el Poder Divino. Y su Sello es este, que ha de llevarse como antes se dijo, etc.

69. DECARBIA

El Sexagésimo noveno Espíritu es Decarbia. Aparece al principio en la Forma de una Estrella en un Pentáculo, [ilegible en la fuente], pero después, por mandato del Exorcista, toma la Imagen de un Hombre. Su Oficio es descubrir las Virtudes de las Aves y de las Piedras Preciosas, y hacer que la Semejanza de toda clase de Aves vuele ante el Exorcista, cantando y bebiendo como lo hacen las Aves naturales. Gobierna 30 Legiones de Espíritus,

siendo él mismo un Gran Marqués. Y este es su Sello, que ha de llevarse, etc.

70. SEERE, SEAR o SEIR

El Septuagésimo Espíritu es Seere, Sea o Seir. Es un Príncipe Poderoso y Pujante, bajo AMAYMON, Rey del Oriente. Aparece en la Forma de un Hombre Hermoso, montado sobre un Caballo Alado. Su Oficio es ir y venir; y hacer que sucedan de repente abundancia de cosas, y llevar o traer cualquier cosa adonde quieras que vaya o de donde quieras que venga. Puede recorrer toda la Tierra en un abrir y cerrar de Ojos. Da una relación Verdadera de toda clase de Robos, y de Tesoros escondidos, y de muchas otras cosas. Es de una Naturaleza medianamente Buena, y está dispuesto a hacer cualquier cosa que el Exorcista desee. Y este su Sello ha de llevarse, etc.

71. DANTALION

El Septuagésimo primer Espíritu es Dantalion. Es un Duque Grande y Poderoso, que aparece en la Forma de un Hombre con muchos Semblantes, todos Rostros de Hombres y de Mujeres; y tiene un Libro en la mano derecha. Su Oficio es enseñar todas las Artes y Ciencias a cualquiera; y declarar los Consejos Secretos de cualquiera; porque conoce los Pensamientos de todos los Hombres y Mujeres, y puede cambiarlos a su voluntad. Puede causar Amor, y mostrar la Semejanza de cualquier persona, y mostrarla en una Visión, estén en la parte del Mundo que Quieran. Gobierna 36 Legiones de Espíritus; y este es su Sello, que llevarás, etc.

72. ANDROMALIUS

El Septuagésimo segundo espíritu en Orden se llama Andromalius. Es un Conde Grande y Poderoso, que aparece en la forma de un Hombre que sostiene una Gran Serpiente en la Mano. Su Oficio es traer de vuelta tanto al Ladrón como los Bienes robados; y descubrir toda Maldad y Trato Solapado; y castigar a todos los Ladrones y demás Gente Malvada; y también descubrir los Tesoros que estén Ocultos. Rige sobre 36 Legiones de Espíritus. Su Sello es este, el cual llevarás como antes se dijo, etc.

ESTOS son los 72 Poderosos Reyes y Príncipes que el Rey Salomón Mandó a un Vaso de Bronce, junto con sus Legiones. De los cuales Belial, Bileth, Asmoday y Gaap eran los Jefes. Y ha de notarse que Salomón hizo esto a causa de su soberbia, pues nunca declaró otra razón de por qué los ató así. Y cuando los hubo atado así y hubo sellado el Vaso, por Poder Divino los arrojó a todos a un profundo Lago o Foso en Babilonia. Y los de Babilonia, maravillados de ver tal cosa, entraron entonces todos en el Lago para romper el Vaso, esperando hallar dentro gran cantidad de Tesoro. Pero cuando lo hubieron roto, salieron volando de inmediato los Espíritus Jefes, seguidos de sus Legiones; y todos fueron restituidos a sus antiguos lugares, excepto Belial, que entró en cierta Imagen, y desde allí daba respuestas a quienes le ofrecían Sacrificios y adoraban la Imagen como a su Dios, etc.

OBSERVACIONES

Primero, conocerás y observarás la Edad de la Luna para tu operación. Los mejores días son cuando la Luna, Luna, tiene 2, 4, 6, 8, 10, 12 o 14 días, como dice Salomón; y ningún otro día es provechoso. Los Sellos de los 72 Reyes han de hacerse en Metales. Los de los Reyes Jefes, en Sol (Oro); los de los Marqueses, en Luna (Plata); los de los Duques, en Venus (Cobre); los de los Prelados, en Júpiter (Estaño); los de los Caballeros, en Saturno (Plomo); los de los Presidentes, en Mercurio (Mercurio); los de los Condes, en Venus (Cobre) y Luna (Plata), por partes iguales, etc.

Estos 72 Reyes están bajo el Poder de Amaymon, Corson, Zimimay o ZIMINIAR, y GOAP, que son los Cuatro Grandes Reyes que gobiernan en los Cuatro Cuadrantes, o Puntos Cardinales,[114] a saber: Oriente, Occidente, Norte y Sur, y no han de ser convocados salvo en Grandes Ocasiones; sino que han de ser Invocados y Mandados a enviar tal o cual Espíritu que esté bajo su Poder y Dominio, como se muestra en las Invocaciones y Conjuraciones que siguen. Y los Reyes Jefes pueden ser atados desde las 9 hasta las 12 del Mediodía, y desde las 3 hasta la puesta del sol; los Marqueses pueden ser hallados desde las 3 de la tarde hasta las 9 de la Noche, y desde las 9 de la Noche hasta la Salida del Sol; los Duques pueden ser atados desde la Salida del Sol hasta el Mediodía con Tiempo Claro; los Prelados pueden ser atados a cualquier hora del Día; los Caballeros, desde el Alba hasta la Salida del Sol, o desde las 4 hasta la Puesta del Sol; los

Presidentes pueden ser atados en cualquier momento, excepto en el Crepúsculo y de Noche, a menos que se Invoque al Rey bajo quien están; y los Condes, a cualquier hora del Día, con tal que sea en Bosques o en cualquier otro lugar adonde no acuden los hombres, o donde no haya ruido, etc.

LISTA CLASIFICADA DE LOS 72 ESPÍRITUS JEFES DE LA GOETIA, SEGÚN SU RANGO RESPECTIVO

[[☉]] (Sello en Oro.) REYES: (1.) Bael; (9.) Paimon; (13.) Beleth; (20.) Purson; (32.) Asmoday; (45.) Vine; (51.) Balam; (61.) Zagan; (68.) Belial.

[[♀]] (Sello en Cobre.) DUQUES: (2.) Agares; (6.) Valefor; (8.) Barbatos; (11.) Gusion; (15.) Eligos; (16.) Zepar; (18.) Bathin; (19.) Sallos; (23.) Aim; (26.) Bune; (28.) Berith; (29.) Astaroth; (41.) Focalor; (42.) Vepar; (47.) Vual; (49.) Crocell; (52.) Alloces; (54.) Murmur; (56.) Gremory; (60.) Vapula; (64.) Haures; (67.) Amdusias; (71.) Dantalion.

[[♃]] (Sello en Estaño.) PRÍNCIPES y PRELADOS: (3.) Vassago; (12.) Sitri; (22.) Ipos; (33.) Gaap; (36.) Stolas; (55.) Orobas; (70.) Seere.

[[☽]] (Sello en Plata.) MARQUESES: (4.) Samigina; (7.) Amon; (14.) Leraje; (24.) Naberius; (27.) Ronove; (30.) Forneus; (35.) Marchosias; (37.) Phenex; (43.) Sabnock; (44.) Shax; (59.) Orias; (63.) Andras; (65.) Andrealphas; (66.) Cimeies; (69.) Decarbia.

[[☿]] (Sello en Mercurio.) PRESIDENTES: (5.) Marbas; (10.) Buer; (17.) Botis; (21.) Marax; (25.) Glasya-Labolas; (31.) Foras;

(33.) Gaap; (39.) Malphas; (48.) Haagenti; (53.) Caïm; (57.) Ose; (58.) Amy; (61.) Zagan; (62.) Valac.

[[♀☽]] (Sello en Cobre y Plata por partes iguales.) CONDES: (17.) Botis; (21.) Marax; (25.) Glasya-Labolas; (27.) Ronove; (34.) Furfur; (38.) Halphas; (40.) Raum; (45.) Vine; (46.) Bifrons; (72.) Andromalius.

[[♄]] (Sello en Plomo.) CABALLEROS: (50.) Furcas.

Nota: Se advertirá que varios de los Espíritus anteriores poseen dos títulos de distinto rango; por ejemplo, (45.) Vine es a la vez Rey y Conde; (25.) Glasya-Labolas es a la vez Presidente y Conde, etc. "Príncipe" y "Prelado" se usan, al parecer, como términos intercambiables. Probablemente los Sellos de los Condes deberían hacerse en Hierro, y los de los Presidentes en una mezcla de Cobre y Plata, o de Plata y Mercurio; pues de otro modo el Metal de un Planeta, Marte, queda excluido de la Lista; siendo los Metales atribuidos a los Siete Planetas: a Saturno, el Plomo; a Júpiter, el Estaño; a Marte, el Hierro; al Sol, el Oro; a Venus, el Cobre; a Mercurio, el Mercurio y las mezclas de Metales; y a la Luna, la Plata.

EN un códice manuscrito del Dr. Rudd, que está en el Museo Británico, se dan nombres hebreos de estos 72 Espíritus; pero me parece que muchos tienen una ortografía manifiestamente incorrecta. El códice en cuestión, aunque bellamente escrito, contiene además muchos otros errores, en particular en los Sigilos. Tal como son, se muestran aquí estos nombres en el hebreo del Dr. Rudd:

Espíritu	Nombre hebreo
1: Bael	[ilegible en la fuente]
2: Agares	[ilegible en la fuente]
3: Vassago	[ilegible en la fuente]
4: Gamigin	[ilegible en la fuente]
5: Marbas	[ilegible en la fuente]
6: Valefor	[ilegible en la fuente]
7: Amon	[ilegible en la fuente]
8: Barbatos	[ilegible en la fuente]
9: Paimon	[ilegible en la fuente]
10: Buer	[ilegible en la fuente]
11: Gusion	[ilegible en la fuente]
12: Sitri	[ilegible en la fuente]
13: Beleth	[ilegible en la fuente]
14: Leraje	[ilegible en la fuente]
15: Eligos	[ilegible en la fuente]
16: Zepar	[ilegible en la fuente]
17: Botis	[ilegible en la fuente]
18: Bathin	[ilegible en la fuente]
19: Sallos	[ilegible en la fuente]
20: Purson	[ilegible en la fuente]
21: Marax	[ilegible en la fuente]
22: Ipos	[ilegible en la fuente]
23: Aim	[ilegible en la fuente]
24: Naberius	[ilegible en la fuente]
25: Glasya-Labolas	[ilegible en la fuente]
26: Bime	[ilegible en la fuente]
27: Ronove	[ilegible en la fuente]

Espíritu	Nombre hebreo
28: Berith	[ilegible en la fuente]
29: Asteroth	[ilegible en la fuente]
30: Forneus	[ilegible en la fuente]
31: Foras	[ilegible en la fuente]
32: Asmoday	[ilegible en la fuente]
33: Gaap	[ilegible en la fuente]
34: Furfur	[ilegible en la fuente]
35: Marchosias	[ilegible en la fuente]
36: Stolas	[ilegible en la fuente]
37: Phenex	[ilegible en la fuente]
38: Malthas	[ilegible en la fuente]
39: Malphas	[ilegible en la fuente]
40: Raum	[ilegible en la fuente]
41: Focalor	[ilegible en la fuente]
42: Vepar	[ilegible en la fuente]
43: Sabnock	[ilegible en la fuente]
44: Shax	[ilegible en la fuente]
45: Vine	[ilegible en la fuente]
46: Bifrons	[ilegible en la fuente]
47: Uvall	[ilegible en la fuente]
48: Haagenti	[ilegible en la fuente]
49: Crocell	[ilegible en la fuente]
50: Furcas	[ilegible en la fuente]
51: Balam	[ilegible en la fuente]
52: Alloces	[ilegible en la fuente]
53: Camio	[ilegible en la fuente]
54: Murmus	[ilegible en la fuente]

Espíritu	Nombre hebreo
55: Orobas	[ilegible en la fuente]
56: Gamori	[ilegible en la fuente]
57: Voso	[ilegible en la fuente]
58: Avnas	[ilegible en la fuente]
59: Oriax	[ilegible en la fuente]
60: Naphula	[ilegible en la fuente]
61: Zagan	[ilegible en la fuente]
62: Valu	[ilegible en la fuente]
63: Andras	[ilegible en la fuente]
64: Haures	[ilegible en la fuente]
65: Andrealphas	[ilegible en la fuente]
66: Kimaris	[ilegible en la fuente]
67: Amdukias	[ilegible en la fuente]
68: Belial	[ilegible en la fuente]
69: Decarbia	[ilegible en la fuente]
70: Seere	[ilegible en la fuente]
71: Dantalion	[ilegible en la fuente]
72: Andromalius	[ilegible en la fuente]

EL CÍRCULO MÁGICO

ESTA es la Forma del Círculo Mágico del Rey Salomón, el cual hizo para preservarse dentro de él de la malicia de estos Espíritus Malignos. (Véase la lámina enfrentada.) Este Círculo Mágico ha de hacerse de 9 pies de diámetro, y los Nombres Divinos han de escribirse alrededor, comenzando por EHYEH y terminando por LEVANAH, Luna.

(Colores: El espacio entre los círculos exterior e interior, donde está enroscada la serpiente con los nombres hebreos escritos a lo largo de su cuerpo, es de un amarillo intenso y brillante. El cuadrado del centro del círculo, donde está escrita la palabra "Maestro", se rellena de rojo. Todos los nombres y letras son negros. En los Hexagramas, los triángulos exteriores donde aparecen las letras A, D, O, N, A, I, se rellenan de amarillo brillante; los centros, donde están las cruces en forma de T, de azul o verde. En los Pentagramas de fuera del círculo, los triángulos exteriores donde está escrito "Te, tra, gram, ma, ton" se rellenan de amarillo brillante, y los centros con las cruces en T escritas en ellos son rojos.[115])

EL TRIÁNGULO MÁGICO DE SALOMÓN

ESTA es la forma del Triángulo Mágico, al cual Salomón mandaba a los Espíritus Malignos. Ha de hacerse a 2 pies de distancia del Círculo Mágico, y mide 3 pies de lado. (Véase la lámina enfrentada.) Nota que este triángulo ha de colocarse hacia el cuadrante al que pertenece el Espíritu. Y la base del triángulo ha de estar más cerca del Círculo, con el vértice apuntando en la dirección del cuadrante del Espíritu. Observa tú también la Luna en tu operación, como antes se dijo, etc. Anaphaxeton se escribe a veces Anepheneton.

[Lámina: El Círculo y el Triángulo Mágicos. Rótulos legibles en la figura: PRIMEUMATON, EAST (Oriente).]

[Láminas: El Hexagrama de Salomón; El Pentagrama de Salomón; El Anillo o Disco Mágico de Salomón.]

(Colores: Triángulo contorneado en negro; el nombre de Michael, en negro sobre fondo blanco; los tres Nombres de fuera del triángulo, escritos en rojo; el círculo del centro, enteramente relleno de verde oscuro.)

EL HEXAGRAMA DE SALOMÓN

ESTA es la Forma del Hexagrama de Salomón, cuya figura ha de hacerse sobre pergamino de piel de becerro y llevarse en el faldón de tu vestidura blanca, cubierta con un paño de lino fino, blanco y puro, la cual ha de mostrarse a los Espíritus cuando aparezcan, para que se vean obligados a tomar sobre sí figura humana y sean obedientes.

(Colores: Círculo, Hexagrama y cruz en T del centro, contorneados en negro; cruces de Malta negras; los cinco triángulos exteriores del Hexagrama, donde está escrito Te, tra, gram, ma, ton, se rellenan de amarillo brillante; la cruz en T del centro es roja, con tres cuadraditos negros dentro. El triángulo exterior inferior, donde está dibujado el Sigilo en negro, se deja blanco. Las palabras "Tetragrammaton" y "Tau" van en letras negras; y AGLA, con Alfa y Omega, en letras rojas.)

EL PENTAGRAMA DE SALOMÓN

ESTA es la Forma del Pentagrama de Salomón, cuya figura ha de hacerse en Sol o Luna (Oro o Plata) y llevarse sobre tu pecho, con el Sello del Espíritu requerido en el otro lado. Sirve para preservarte del peligro, y también para mandar con él a los Espíritus.

(Colores: Círculo y pentagrama contorneados en negro. Los Nombres y Sigilos dentro del Pentagrama, también negros. "Tetragrammaton", en letras rojas. El fondo del centro del Pentagrama, donde está escrito "Soluzen", verde. Los ángulos externos del Pentagrama, donde están escritos "Abdia", "Ballaton", "Halliza", etc., azules.)

EL ANILLO O DISCO MÁGICO DE SALOMÓN

Esta es la Forma del Anillo Mágico, o más bien Disco, de Salomón, cuya figura ha de hacerse en oro o plata. Ha de sostenerse delante del rostro del exorcista para preservarlo de los hediondos vapores sulfurosos y del aliento llameante de los Espíritus Malignos.

(Color: Amarillo brillante. Letras, negras.)

[Véase la lámina en color enfrentada, para los tres anteriores.]

EL VASO DE BRONCE

ESTA es la Forma del Vaso de Bronce en que el Rey Salomón encerró a los Espíritus Malignos, etc. (En los distintos códices se dan formas algo diferentes. El sello [véanse las figuras más abajo] se hacía de bronce para cubrir con él este vaso por arriba. Esta historia de los genios encerrados en el vaso de bronce por el Rey Salomón recuerda el cuento de "El pescador y el genio" de "Las mil y una noches". En ese cuento, sin embargo, había un solo genio encerrado en un vaso de latón amarillo, el cual estaba cubierto por arriba con un sello de plomo. Este genio le dice al pescador que su nombre es Sakhr, o Sacar. Color: Bronce. Letras: Negras sobre una banda roja.)

EL SELLO SECRETO DE SALOMÓN

Esta es la forma del Sello Secreto de Salomón, con el cual ató y selló a los mencionados Espíritus con sus legiones en el Vaso de Bronce.

El Sello ha de hacerlo alguien que esté limpio tanto por dentro como por fuera, y que no se haya mancillado con mujer alguna en el espacio de un mes, sino que con oración y ayuno haya pedido a Dios que le perdone todos sus pecados, etc.

Ha de hacerse el día de Marte o de Saturno (martes o sábado), de noche a las 12, y escribirse sobre pergamino virgen con la sangre de un gallo negro que nunca haya pisado gallina. Nota que esa noche la luna debe estar creciendo en luz (es decir, yendo de nueva a llena) y en el Signo Zodiacal de Virgo. Y cuando el sello esté así hecho, lo perfumarás con alumbre, pasas secadas al sol, dátiles, cedro y lignum aloes.

Asimismo, por este sello el Rey Salomón mandó a todos los mencionados Espíritus al Vaso de Bronce, y lo selló con el mismo sello. Por él ganó el amor de toda clase de personas, y venció en la batalla, pues ni las armas, ni el fuego, ni el agua podían dañarlo. Y este sello privado se hizo para cubrir con él el vaso por arriba, etc.

Nota: Las figuras 162 a 174 inclusive son interesantes porque muestran una marcada semejanza con el diseño central del Sello

Secreto. Se observará que el evidente propósito es representar jeroglíficamente a una persona que levanta las manos en adoración. Casi todas son estelas sepulcrales de piedra, y su ejecución es tosca y primitiva en extremo. La mayoría están en el Musée du Louvre de París.

[Figura 162. Figura 163. Figura 164.]

Las figuras 162 y 163 son del distrito de Constantina y muestran una figura que levanta los brazos en adoración. En la figura 164, también de Constantina, la persona lleva una rama de palma en la mano derecha. Arriba hay un jeroglífico que representa o bien el Disco Lunar o bien el Sol en los cielos; pero más probablemente lo primero.

[Figura 165. Figura 166.]

La figura 165 es una estela más complicada. Arriba está el símbolo ya mencionado; luego viene el signo del Pentagrama, representado por una estrella de cinco puntas, hacia la cual la persona levanta las manos. Junto a esta hay una forma tosca de caduceo. Sigue una breve inscripción en caracteres púnicos. La lengua púnica o cartaginesa suele considerarse un dialecto del fenicio, y Cartago fue, desde luego, una colonia de Tiro. Debajo de la inscripción púnica hay una cabeza de caballo de mejor dibujo que la escultura del resto de la estela, lo que parecería implicar que la tosquedad de la representación de la figura humana es intencional. Esta estela y la siguiente son también de Constantina.

En la figura 166, de nuevo, el caballo es con mucho lo mejor delineado. Además de los otros símbolos hay también una mano

o un pie (pues es casi imposible distinguir cuál) en la cabecera de la estela, seguida de una moldura de ovas y lengüetas. La figura de la persona con los brazos levantados está tratada como un puro jeroglífico y colocada entre dos toscos caduceos. Sigue el símbolo Lunar o Solar.

[Figura 167. Figura 168. Figura 169.]

La figura 167, también de Constantina, muestra arriba el último símbolo mencionado. La figura con los brazos levantados es simplemente un jeroglífico, y está colocada entre un brazo y una mano por un lado, y un tosco caduceo por el otro. La figura 168 muestra a la persona sosteniendo un tosco caduceo en la mano derecha, de pie sobre un delfín. Este último, como en el caso del caballo en 165 y 166, es con mucho lo mejor delineado. La figura 169, también de Constantina, muestra el habitual jeroglífico humano entre un caduceo y una media luna.

[Figura 170. Figura 171.]

La figura 170 es del sitio de la antigua Cartago. Es de factura muy tosca, y los diseños son meros rasguños sobre la piedra. El conjunto tiene el efecto de un Sigilo maligno. La figura 171 es también de Cartago, y los diversos símbolos parecen haber sido comprimidos y sintetizados en la forma de un caduceo de aspecto singularmente maligno.

[Figura 172. Figura 173. Figura 174.]

La figura 172 proviene de la decoración de una urna sepulcral hallada en Oldenburgo, en Alemania. Es notable porque muestra la misma forma humana jeroglífica con la media luna encima; esta, en el Sello Secreto de Salomón, tiene la parte superior

aplanada, y por eso se parece más a un cuenco, y está colocada atravesando el jeroglífico. La figura 173 es un diseño egipcio que mostraría una analogía entre el símbolo y la idea de la fuerza de la creación. La figura 174 es una estela de Fenicia algo semejante a las otras, salvo que los caducei rudimentarios de las figuras 166 y 170 están aquí reemplazados por dos columnas jónicas toscamente dibujadas. Estos tres últimos diseños están tomados de la obra del Chevalier Émile Soldi-Colbert de Beaulieu, sobre la "Lange Sacree".

En la figura 175 se da el sello del Espíritu HALAHEL. Se dice que este Espíritu está bajo el gobierno de BAEL y que es de naturaleza mixta, en parte buena y en parte mala, como los espíritus de la Theurgia-Goetia que siguen en el segundo libro del Lemegeton.

Nota: no me hago responsable de la exactitud de la nota anterior. (Ed.)

[Figura 175.]

LOS DEMÁS REQUISITOS MÁGICOS

LOS demás requisitos mágicos son: un cetro, una espada, una mitra, un gorro, una larga túnica blanca de lino y otras vestiduras para el propósito;[116] también un ceñidor de piel de león de tres pulgadas de ancho, con todos los nombres escritos a su alrededor que están en torno de la parte más exterior del Círculo Mágico. También perfumes, y un brasero de carbón encendido para poner los sahumerios, para ahumar o perfumar el lugar señalado para la acción; también óleo de unción para ungir tus sienes y tus ojos; y agua limpia para lavarte. Y al hacerlo, dirás como dijo David:

LA ADORACIÓN EN EL BAÑO

«Me purificarás con hisopo, ¡oh Señor!, y quedaré limpio:
me lavarás, y quedaré más blanco que la nieve».

Y al ponerte tus vestiduras dirás:

LA ADORACIÓN AL REVESTIRSE DE LAS VESTIDURAS

«Por el misterio figurativo de estas santas vestiduras (o de esta santa vestidura) me revestiré con la armadura de la salvación en la fuerza del Altísimo, Ancar; Amacor; Amides; Theodonias; Anitor; para que el fin que deseo se cumpla por Tu fuerza, ¡oh

ADONAI!, a Quien pertenecerán la alabanza y la gloria por los siglos de los siglos. ¡Amén!».

Después de haber hecho esto, haz oraciones a Dios según tu obra, como Salomón ha mandado.

LA CONJURACIÓN PARA LLAMAR A CUALQUIERA DE LOS ESPÍRITUS ANTEDICHOS

YO te invoco y te conjuro, oh Espíritu N.;[117] y, armado de poder por la SUPREMA MAJESTAD, te mando con fuerza, por Beralanensis, Baldachiensis, Paumachia y Apologiae Sedes; por los más Poderosos Príncipes, Genios, Liachidae y Ministros de la Morada Tartárea; y por el Príncipe Principal de la Sede de Apologia en la Novena Legión, yo te invoco, e invocándote te conjuro. Y, armado de poder por la SUPREMA MAJESTAD, te mando con fuerza, por Aquel que habló y fue hecho, y a quien todas las criaturas obedecen. También yo, hecho a imagen de Dios, dotado de poder por Dios y creado conforme a Su Voluntad, te exorcizo por el más poderoso y potente nombre de Dios, El, fuerte y admirable; oh tú, Espíritu N. Y te mando por Aquel que pronunció la Palabra y Su FIAT se cumplió, y por todos los nombres de Dios. También por los nombres Adonai, El, Elohim, Elohi, Ehyeh Asher Ehyeh, Zabaoth, Elion, Iah, Tetragrammaton, Shaddai, Señor DIOS ALTÍSIMO, yo te exorcizo y te mando poderosamente, oh tú, espíritu N., que aparezcas al instante ante mí aquí, delante de este Círculo, en una hermosa forma humana, sin deformidad ni tortuosidad alguna. Y por este nombre inefable, Tetragrammaton Iehovah, te lo mando, el cual, al ser oído, los elementos se trastornan, el aire se sacude, el mar retrocede, el fuego se apaga, la tierra tiembla, y todas las huestes

de los celestiales, terrestres e infernales tiemblan juntas, y se turban y se confunden. Por tanto, ven tú, espíritu N., al instante y sin demora, desde cualquier parte o desde todas las partes del mundo donde estés, y da respuestas racionales a todas las cosas que te pregunte. Ven en paz, visible y afablemente, ahora y sin demora, manifestando lo que yo desee. Pues estás conjurado por el nombre del Dios Vivo y Verdadero, Helioren; por tanto, cumple mis mandatos y persiste en ellos hasta el fin, y según mi interés, hablándome visible y afablemente con una voz clara e inteligible, sin ambigüedad alguna.

Repite esta conjuración cuantas veces te plazca, y si el Espíritu todavía no viene, di como sigue:

LA SEGUNDA CONJURACIÓN

YO te invoco, te conjuro y te mando, oh tú, Espíritu N., que aparezcas y te muestres visiblemente ante mí, delante de este Círculo, en forma hermosa y agraciada, sin deformidad ni tortuosidad alguna; por el nombre y en el nombre IAH y Vau, que Adán oyó y pronunció; y por el nombre de Dios, Agla, que Lot oyó y fue salvado con su familia; y por el nombre IOTH, que Jacob oyó del ángel que luchaba con él, y fue librado de la mano de Esaú su hermano; y por el nombre ANAPHAXETON,[118] que Aarón oyó y pronunció y fue hecho sabio; y por el nombre Zabaoth,[119] que Moisés nombró y todos los ríos se convirtieron en sangre; y por el nombre ASHER EHYEH ORISTON, que Moisés nombró, y todos los ríos produjeron ranas, y subieron a las casas, destruyéndolo todo; y por el nombre Elion, que Moisés nombró, y hubo un gran granizo como no lo había habido desde el principio del mundo; y por el nombre ADONAI, que Moisés nombró, y subieron langostas, que aparecieron sobre toda la tierra y devoraron todo lo que el granizo había dejado; y por el nombre Schema Amathia, que Josué invocó, y el sol detuvo su curso; y por el nombre Alpha y Omega, que Daniel nombró, y destruyó a Bel y mató al Dragón; y en el nombre EMMANUEL, que los tres jóvenes, Shadrach, Meschach y Abed-nego, cantaron en medio del horno ardiente, y fueron librados; y por el nombre Hagios; y por el Sello[120] de Adonai; y por Ischyros, Athanatos, Paracletos; y por O Theos, Ictros, Athanatos; y por estos tres nombres secretos, Agla, On, Tetragrammaton, yo te adjuro y te

constriño. Y por estos nombres, y por todos los demás nombres del Dios Vivo y Verdadero, el Señor Todopoderoso, yo te exorcizo y te mando, oh Espíritu N., por Aquel mismo que pronunció la Palabra y fue hecho, y a Quien todas las criaturas obedecen; y por los temibles juicios de Dios; y por el incierto Mar de Cristal, que está ante la Divina Majestad, poderosa y potente; por las cuatro bestias ante el trono, que tienen ojos delante y detrás; por el fuego en torno del trono; por los santos ángeles del Cielo; y por la poderosa sabiduría de DIOS; yo te exorcizo potentemente, para que aparezcas aquí delante de este Círculo, a cumplir mi voluntad en todas las cosas que me parezcan buenas; por el Sello de Basdathea Baldachia; y por este nombre Primeumaton, que Moisés nombró, y la tierra se abrió y se tragó a Coré, Datán y Abiram. Por tanto, darás respuestas fieles a todas mis preguntas, oh Espíritu N., y cumplirás todos mis deseos en cuanto seas capaz de ello en tu oficio. Por tanto, ven, visible, pacífica y afablemente, ahora sin demora, a manifestar lo que deseo, hablando con voz clara y perfecta, inteligiblemente y a mi entendimiento.

Si todavía no viene al recitar estas dos primeras conjuraciones (aunque sin duda vendrá), continúa diciendo como sigue, pues es una constricción:

LA CONSTRICCIÓN

YO te conjuro, oh tú, espíritu N., por todos los más gloriosos y eficaces nombres del Grandísimo e Incomprensible Señor Dios de los Ejércitos, que vengas rápidamente y sin demora desde todas las partes y lugares de la tierra y del mundo donde estés, a dar respuesta racional a mis preguntas, y esto visible y afablemente, hablando con una voz inteligible a mi entendimiento, como queda dicho. Yo te conjuro y te constriño, oh tú, espíritu N., por todos los nombres antedichos; y además por estos siete grandes nombres con los cuales Salomón el Sabio os ató a ti y a tus compañeros en un Vaso de Bronce: Adonai, Preyai (o Prerai), Tetragrammaton, ANAPHAXETON (o ANAPHENETON), INESSENFATOAL (o INESSENFATALL), Pathtumon (o Pathatumon) e Itemon; que aparezcas aquí delante de este Círculo a cumplir mi voluntad en todas las cosas que me parezcan buenas. Y si todavía eres tan desobediente y todavía te niegas a venir, yo, en el poder y por el poder del nombre del Supremo y Eterno Señor Dios, que nos creó a ti y a mí y a todo el mundo en seis días, y lo que en él se contiene, Eie, Saraye, y por el poder de este nombre Primeumaton, que manda a toda la hueste del Cielo, te maldeciré, y te privaré de tu oficio, gozo y lugar, y te ataré en las profundidades del Pozo sin Fondo o Abismo, para que permanezcas allí hasta el Día del Juicio Final. Y te ataré en el Fuego Eterno, y en el Lago de Llamas y de Azufre, a menos que vengas rápidamente y aparezcas aquí delante de este Círculo a hacer mi voluntad. ¡Por tanto, ven! En y por los

santos nombres ADONAI, ZABAOTH, Adonai, Amioran. ¡Ven!, pues es Adonai quien te manda.

Si has llegado hasta aquí y todavía no aparece, puedes estar seguro de que su Rey lo ha enviado a algún otro lugar y no puede venir; y si es así, invoca al Rey como aquí sigue, para que lo envíe. Pero si aun así no viene, entonces puedes estar seguro de que está atado con cadenas en el infierno y de que no está bajo la custodia de su Rey. Si es así, y todavía tienes el deseo de llamarlo aun desde allí, debes recitar la maldición general que se llama la Cadena de los Espíritus.

Aquí sigue, por tanto, la Invocación del Rey:[121]

LA INVOCACIÓN DEL REY

OH TÚ, grande, poderoso y potente Rey AMAYMON, que ejerces el gobierno por el poder del Dios Supremo El sobre todos los espíritus, tanto superiores como inferiores, de la Orden Infernal en el Dominio del Oriente; yo te invoco y te mando por el especial y verdadero nombre de Dios; y por ese Dios al que Tú adoras; y por el Sello de tu creación; y por el más poderoso y potente nombre de Dios, Iehovah Tetragrammaton, que te arrojó del cielo con todos los demás espíritus infernales; y por todos los más potentes y grandes nombres de Dios, que creó el Cielo y la Tierra y el Infierno y todas las cosas en ellos contenidas; y por su poder y virtud; y por el nombre Primeumaton, que manda a toda la hueste del Cielo; que causes, fuerces y obligues al Espíritu N. a venir ante mí aquí, delante de este Círculo, en forma hermosa y agraciada, sin daño para mí ni para ninguna otra criatura, a responder verdadera y fielmente a todas mis peticiones; de modo que pueda cumplir mi voluntad y deseo de conocer u obtener cualquier asunto o cosa que, por tu oficio, sabes que le corresponde realizar o cumplir, por el poder de DIOS, EL, que creó y dispone de todas las cosas, tanto celestiales como aéreas, terrestres e infernales.

Después de haber invocado al Rey de esta manera dos o tres veces, conjura entonces al espíritu que quieras llamar con las conjuraciones antedichas, recitándolas varias veces seguidas, y vendrá sin duda, si no a la primera o segunda vez de recitarlas. Pero si no viene, añade la «Cadena de los Espíritus» al final de

las conjuraciones antedichas, y se verá forzado a venir, aunque esté atado con cadenas, pues las cadenas tendrán que soltarse de él y quedará en libertad.

LA MALDICIÓN GENERAL, LLAMADA LA CADENA DE LOS ESPÍRITUS, CONTRA TODOS LOS ESPÍRITUS QUE SE REBELAN

OH tú, malvado y desobediente espíritu N., porque te has rebelado, y no has obedecido ni atendido mis palabras que he recitado, siendo todas ellas nombres gloriosos e incomprensibles del verdadero DIOS, hacedor y creador tuyo y mío y de todo el mundo; YO, por el poder de estos nombres, a los cuales ninguna criatura es capaz de resistir, te maldigo a las profundidades del Abismo sin Fondo, para que permanezcas allí hasta el Día del Juicio, en cadenas, y en fuego y azufre inextinguibles, a menos que aparezcas al instante aquí delante de este Círculo, en este triángulo, a hacer mi voluntad. Y, por tanto, ven rápida y pacíficamente, en y por estos nombres de DIOS, Adonai, Zabaoth, Adonai, Amioran; ¡ven!, ¡ven!, pues es el Rey de Reyes, ADONAI mismo, quien te manda.

Cuando hayas recitado hasta aquí, y todavía no viene, entonces escribe su sello en pergamino y ponlo en una caja negra resistente,[122] con azufre, asafétida y cosas semejantes que despidan un olor hediondo; y luego ata la caja alrededor con alambre de hierro, y cuélgala de la punta de tu espada, y sostenla sobre el fuego de carbón; y di como sigue, primero al fuego, que estará colocado hacia el cuadrante del que ha de venir el Espíritu:

LA CONJURACIÓN DEL FUEGO

YO te conjuro, oh fuego, por aquel que te hizo a ti y a todas las demás criaturas para bien en el mundo, que atormentes, quemes y consumas a este Espíritu N. para siempre. Yo te condeno, Espíritu N., porque eres desobediente y no obedeces mi mandamiento, ni guardas los preceptos del SEÑOR TU DIOS, ni quieres obedecerme a mí ni a mis invocaciones, habiéndote llamado con ellas yo, que soy el siervo del Altísimo e Imperial SEÑOR Dios DE LOS EJÉRCITOS, IEHOVAH, yo que estoy dignificado y fortificado por Su poder y permiso celestiales, y sin embargo no vienes a responder a estas mis proposiciones que aquí te hago. Por esta tu aversión y desprecio eres culpable de gran desobediencia y rebelión, y por eso te excomulgaré, y destruiré tu nombre y sello, que he encerrado en esta caja; y te quemaré en el fuego inmortal y te sepultaré en el olvido inmortal; a menos que vengas inmediatamente y aparezcas visible y afablemente, amistosa y cortésmente, aquí ante mí, delante de este Círculo, en este triángulo, en una forma agraciada y hermosa, y de ningún modo terrible, dañina ni espantosa para mí ni para ninguna otra criatura sobre la faz de la tierra. Y darás respuestas racionales a mis peticiones, y cumplirás todos los deseos que te haga, en todas las cosas.

Y si todavía no viene, dirás como sigue:

LA MAYOR MALDICIÓN[1][2][3]

AHORA, oh tú, Espíritu N., puesto que todavía eres pernicioso y desobediente, y no quieres aparecer ante mí para responder a las cosas que yo habría deseado de ti o con las que me habría satisfecho; yo, en el nombre y por el poder y la dignidad del Omnipresente e Inmortal Señor Dios de los Ejércitos, IEHOVAH TETRAGRAMMATON, único creador del Cielo y la Tierra y el Infierno, y de todo lo que hay en ellos, que es el maravilloso Ordenador de todas las cosas, tanto visibles como invisibles, te maldigo, y te privo de todo tu oficio, gozo y lugar; y te ato en las profundidades del Abismo sin Fondo, para que permanezcas allí hasta el Día del Juicio; digo, en el Lago de Fuego y Azufre que está preparado para todos los espíritus rebeldes, desobedientes, obstinados y perniciosos. ¡Que toda la compañía del Cielo te maldiga! ¡Que el sol, la luna y todas las estrellas te maldigan! ¡Que la Luz y todas las huestes del Cielo te maldigan hasta el fuego inextinguible y hasta los tormentos indecibles! Y así como tu nombre y sello, contenidos en esta caja encadenada y atada, serán ahogados en sustancias sulfurosas y hediondas y quemados en este fuego material, así, en el nombre IEHOVAH y por el poder y la dignidad de estos tres nombres, TETRAGRAMMATON, Anaphaxeton y Primeumaton, yo te arrojo, oh tú, malvado y desobediente Espíritu N., al Lago de Fuego que está preparado para los espíritus condenados y malditos, para que permanezcas allí hasta el día del juicio, y

nunca más seas recordado ante la faz de Dios, que vendrá a juzgar a los vivos y a los muertos, y al mundo, por el fuego.

ENTONCES el exorcista debe poner la caja en el fuego, y al poco tiempo el Espíritu vendrá; pero en cuanto haya venido, apaga el fuego en que está la caja, y haz un perfume suave, y dale la bienvenida y un trato amable, mostrándole el Pentáculo que está en la parte inferior de tu vestidura, cubierto con un paño de lino, diciendo:

EL DISCURSO AL ESPÍRITU A SU LLEGADA

¡CONTEMPLA tu confusión si te niegas a ser obediente! ¡Contempla el Pentáculo de Salomón que he traído aquí ante tu presencia! ¡Contempla la persona del exorcista en medio del exorcismo; aquel que está armado por DIOS y sin temor; aquel que potentemente te invoca y te llama a aparecer; él mismo, tu amo, que se llama OCTINOMOS! Por tanto, da respuesta racional a mis preguntas, y prepárate a ser obediente a tu amo en el nombre del Señor:

¡Bathal o Vathat precipitándose sobre Abrac!

¡Abeor viniendo sobre Aberer![124]

Entonces él o ellos serán obedientes, y te pedirán que preguntes lo que quieras, pues él o ellos están sometidos por Dios para cumplir nuestros deseos y mandatos. Y cuando él o ellos hayan aparecido y se hayan mostrado humildes y mansos, entonces recitarás:

LA BIENVENIDA AL ESPÍRITU

¡Bienvenido, Espíritu N., oh nobilísimo rey[125] (o «reyes»)! Digo que eres bienvenido ante mí, porque te he llamado por Aquel que ha creado el Cielo y la Tierra y el Infierno, y todo lo que en ellos se contiene, y porque también has obedecido. Por ese mismo poder por el cual te he llamado, te ato, para que permanezcas afable y visiblemente aquí delante de este Círculo (o «delante de este Círculo y en este Triángulo») tan constante y tanto tiempo como yo necesite tu presencia; y para que no partas sin mi licencia hasta que hayas cumplido debida y fielmente mi voluntad sin falsedad alguna.

ENTONCES, de pie en medio del Círculo, extenderás tu mano en gesto de mando y dirás:

«¡Por el Pentáculo de Salomón te he llamado! Dame una respuesta verdadera».

Entonces que el exorcista exponga sus deseos y peticiones.

Y cuando la evocación haya terminado, darás licencia al Espíritu para partir así:

LA LICENCIA PARA PARTIR

OH TÚ, Espíritu N., porque has respondido diligentemente a mis preguntas, y has estado muy pronto y dispuesto a venir a mi llamado, te doy aquí licencia para partir a tu lugar propio, sin causar daño ni peligro a hombre ni bestia. Parte, pues, digo, y está muy pronto a venir a mi llamado, siendo debidamente exorcizado y conjurado por los ritos sagrados de la magia. Te encargo que te retires pacífica y tranquilamente, ¡y que la paz de DIOS continúe siempre entre tú y yo! ¡Amén!

Después de haber dado licencia al Espíritu para partir, no has de salir del círculo hasta que él o ellos se hayan ido, y hasta que hayas hecho oraciones y rendido gracias a Dios por las grandes bendiciones que te ha concedido al otorgarte tus deseos y al librarte de toda la malicia del enemigo, el diablo.

¡Nota también! Puedes mandar a estos espíritus al Vaso de Bronce de la misma manera que lo haces al triángulo, diciendo: «que aparezcas al instante delante de este Círculo, en este Vaso de Bronce, en una forma hermosa y agraciada», etc., como se ha mostrado en las conjuraciones precedentes.

EXPLICACIÓN DE ALGUNOS NOMBRES USADOS EN ESTE LIBRO LEMEGETON[126]

Nombre	Explicación
Eheie. Kether. Haioth. Methratton. Reschith. Hagalgalim.	Dios Todopoderoso, cuya morada está en los Cielos más altos: el gran Rey del Cielo y de todos los poderes que hay en él: y de todas las santas huestes de Ángeles y Arcángeles: oye las oraciones de Tu siervo que pone su confianza en Ti: que Tus Santos Ángeles reciban la orden de asistirme en este tiempo y en todos los tiempos.
Iehovah.	Dios Todopoderoso, Dios Omnipotente, oye mi oración:
Hadonat.	Manda a Tus Santos Ángeles por encima de las estrellas fijas:
Ophanim.	Que asistan y ayuden a Tu siervo:
Iophiel.	Para que yo pueda mandar a todos los espíritus del aire, el agua, el fuego, la tierra y el infierno:
Masloth.	De modo que redunde en Tu gloria y en el bien del hombre.
Iehovah.	Dios Todopoderoso, Dios Omnipotente, oye mi oración:
Elohim.	Dios con nosotros, Dios esté siempre presente con nosotros:
Binah.	Fortalécenos y sostennos, ahora y para siempre:
Aralim.	En estas nuestras empresas, que realizamos solo como instrumentos en Tus manos:

Nombre	Explicación
Zabbathi (debería ser Shabbathii).	En las manos de Ti, el gran Dios de Sabaoth.
Hesel (debería ser Chesed).	Tú, gran Dios, gobernador y creador de los planetas y de la Hueste del Cielo:
Hasmalim (debería ser Chashmalim).	Mándalos por Tu poder todopoderoso.
Zelez (debería ser Zedeq).	Que estén ahora presentes y nos asistan a nosotros, Tus pobres siervos, ahora y para siempre.
Elohim Geber (debería ser Gibor).	Altísimo Todopoderoso y eterno y siempre viviente Señor Dios:
Seraphim.	Manda a tus serafines:
Camael, Madim.	Que nos atiendan ahora en este tiempo, que nos asistan y nos defiendan de todos los peligros y riesgos.
Eloha.	¡Oh Dios Todopoderoso!, está presente con nosotros ahora y para siempre:
Tetragrammaton.	Y que Tu poder y presencia todopoderosos nos guarden y protejan siempre, ahora y para siempre:
Raphael.	Que tu santo ángel Raphael nos sirva en el presente y para siempre:
Schemes (o Schemesh).	Que nos asista en estas nuestras empresas.
Iehovah.	Dios Todopoderoso, Dios Omnipotente, oye mi oración:
Sabaoth.	Tú, gran Dios de Sabaoth:
Netzah (o Netzach).	Dios que todo lo ve:
Elohim.	Dios esté presente con nosotros, y que tu presencia esté ahora y siempre presente con nosotros:
Haniel.	Que tu santo ángel Haniel venga y nos sirva en el presente.

Nombre	Explicación
Elohim.	¡Oh Dios!, está presente con nosotros, y que tu presencia esté ahora y siempre presente con nosotros:
Sabaoth.	Oh tú, gran Dios de Sabaoth, está presente con nosotros en este tiempo y para siempre:
Hodben (debería ser simplemente Hod).	Que Tu poder todopoderoso nos defienda y nos proteja, ahora y para siempre:
Michael.	Que Michael, que es, bajo Ti, general de tu hueste celestial:
Cochab.	Venga y expulse de nosotros todo mal y peligro, ahora y para siempre.
Sadai.	Tú, gran Dios de toda sabiduría y conocimiento:
Jesal (debería ser Yesod).	Instruye a Tu pobre y humildísimo siervo:
Cherubim.	Por Tus santos querubines:
Gabriel.	Por Tu Santo Ángel Gabriel, que es el Autor y Mensajero de las buenas nuevas:
Levanah.	Dirígenos y sostennos en el presente y para siempre.

LA EXPLICACIÓN DE LOS DOS TRIÁNGULOS[127] DEL PERGAMINO

Nombre	Explicación
Alpha y Omega.	Tú, oh gran Dios, que eres el principio y el fin;
Tetragrammaton.	Tú, Dios de Poder Todopoderoso, está siempre presente con nosotros para guardarnos y protegernos, y que Tu Santo Espíritu y presencia estén ahora y siempre con nosotros:

Nombre	Explicación
Soluzen.	Te mando, tú, Espíritu, de cualquier región que seas, que vengas a este círculo:
Halliza.	Y aparezcas en forma humana:
Bellator (o Ballaton).	Y nos hables audiblemente en nuestra lengua materna:
Bellonoy (o Bellony).	Y nos muestres y descubras todo tesoro que conozcas o que esté bajo tu custodia, y nos lo entregues tranquilamente.
Hallii. Hra.	Y respondas a todas las preguntas que te hagamos, sin defecto alguno, ahora en este tiempo.

UNA EXPLICACIÓN DEL TRIÁNGULO DE SALOMÓN

Nombre	Explicación
Anephezeton.	Tú, gran Dios de toda la Hueste Celestial:
Primeumaton.	Tú, que eres el Primero y el Último, que todos los espíritus nos estén sujetos, y que el Espíritu que perturba[128] este lugar quede atado en este triángulo:
Michael.	Por Tu Santo Ángel Michael, hasta que yo lo despida.

(Aquí termina este Primer Libro del Lemegeton, que se llama la Goetia).

LAS CONJURACIONES DEL LIBRO GOETIA DEL LEMEGETON

Que Salomón el Rey dio a Lemuel su hijo, vertidas a la Lengua Mágica o Angélica por nuestro Ilustre y siempre Glorioso Frater, el Sabio Perdurabo, aquel Poderoso Jefe de la Fraternidad de la Rosa-Cruz, ahora sepultado en la Bóveda del Collegium S.S. ¡Y así podamos hacer todos!

(N. del T.: en esta sección la fuente impresa trae, línea por línea, el texto en lengua enoquiana en letra gótica y debajo su versión inglesa. La transcripción digital de la fuente dejó el texto enoquiano ilegible; aquí se traduce solo la versión inglesa interlineal y el enoquiano se marca como ilegible).

EN LOS BAÑOS DEL ARTE

Asperges me, Domine, hyssopo, et mundabor:
Lavabis me, et super nivem dealbabor.

AL REVESTIRSE DE LAS SANTAS VESTIDURAS

[Texto enoquiano ilegible en la fuente].

En el misterio de estas vestiduras de los Santos, ciño mi poder con los cinturones de la rectitud y la verdad, en el poder del

Altísimo: Ancor: Amacor: Amides: Theodonias: Anitor: sea poderoso mi poder: dure para siempre: en el poder de Adonai, a quien serán la alabanza y la gloria; cuyo fin no puede ser.

LA PRIMERA CONJURACIÓN

[Texto enoquiano ilegible en la fuente].

Yo te invoco y te muevo, oh tú, Espíritu N.:[129] y, exaltado por encima de vosotros en el poder del Altísimo, te digo: ¡Obedece!, en el nombre Beralanensis, Baldachiensis, Paumachia y Apologiae Sedes: y de los poderosos que gobiernan, espíritus, Liachidae y ministros de la Casa de la Muerte: y por el Príncipe principal de la sede de Apologia en la Novena Legión, yo te invoco, e invocándote te conjuro. Y, exaltado por encima de vosotros en el poder del Altísimo, te digo: ¡Obedece!, en el nombre de aquel que habló y fue, a quien todas las criaturas y cosas obedecen. Además yo, a quien Dios hizo a semejanza de Dios, que es el creador según su aliento vivo, te despierto en el nombre que es la voz de maravilla del Dios poderoso, El, fuerte e indecible, oh tú, Espíritu N. Y te digo: obedece, en el nombre de aquel que habló y fue; y en cada uno de vosotros, ¡oh vosotros, nombres de Dios! Además, en los nombres Adonai, El, Elohim, Elohi, Ehyeh Asher Ehyeh, Zabaoth, Elion, Iah, Tetragrammaton, Shaddai, Señor Dios Altísimo, te despierto; y en nuestra fuerza digo: ¡Obedece! Oh Espíritu N., aparece a Sus siervos en un momento; delante del círculo, a semejanza de un hombre; y visítame en paz. Y en el nombre inefable Tetragrammaton Iehovah digo: ¡Obedece!, cuyo poderoso sonido, exaltado en poder, divide las columnas, los vientos del firmamento gimen en

voz alta; el fuego no arde; la tierra se mueve en terremotos; y todas las cosas de la casa del cielo y de la tierra y de la morada de las tinieblas son como terremotos, y están en tormento, y son confundidas en el trueno. Sal, oh Espíritu N., en un momento: que tu morada quede vacía, aplica a nosotros los secretos de la Verdad y obedece mi poder. Sal, visítanos en paz, aparece a mis ojos; sé amistoso: ¡obedece al aliento vivo! Pues te despierto en el nombre del Dios de la Verdad que vive para siempre, Hehoren. Obedece al aliento vivo, por tanto, continuamente hasta el fin, como mis pensamientos; aparece a mis ojos: por tanto, sé amistoso: hablando los secretos de la Verdad en voz y en entendimiento.

LA SEGUNDA CONJURACIÓN

[Texto enoquiano ilegible en la fuente].

Yo te invoco, y te muevo, y te despierto, oh Espíritu N.: aparece a mis ojos delante del círculo a semejanza de un hombre, en los nombres y por el nombre Iah y Vau, que Adán pronunció; y en el nombre de Dios, Agla, que Lot pronunció: y fue como agradables libertadores para él y su casa; y en el nombre Ioth, que Jacob pronunció en la voz de los Santos que lo derribaron, y fue también como agradables libertadores en la ira de su hermano; y en el nombre Anaphaxeton, que Aarón pronunció, y fue como la Sabiduría Secreta; y en el nombre Zabaoth, que Moisés pronunció, y todas las cosas de agua fueron como sangre; y en el nombre Asher Ehyeh Oriston, que Moisés pronunció, y todas las aguas produjeron criaturas que se hacen fuertes, que subieron a las casas, que destruyen todas las cosas; y en el nombre Elion,

que Moisés pronunció, y fue como piedras del firmamento de la ira, como no hubo en las edades del Tiempo desde el principio de la Tierra; y en el nombre Adni, que Moisés pronunció, y aparecieron criaturas de la tierra que destruyeron lo que las grandes piedras no destruyeron; y en el nombre Schema Amathia, que Josué invocó, y el Sol permaneció sobre vosotros, ¡oh vosotras, colinas, sedes de Gibeon!; y en los nombres Alpha y Omega, que Daniel pronunció, y destruyó a Bel y al Dragón; y en el nombre Emmanuel, al que los hijos de Dios cantaron alabanzas en medio de la llanura ardiente, y florecieron en la conquista; y en el nombre Hagios; y por el Trono de Adni, y en Ischyros, Athanatos, Paracletos; y en O Theos, Ictros, Athanatos. Y en estos nombres de verdad secreta, Agla, On, Tetragrammaton, yo te invoco y te muevo. Y en estos nombres, y en todas las cosas que son los nombres del Dios de la Verdad Secreta que vive para siempre, el Todopoderoso, yo te invoco y te despierto, oh espíritu N. Por aquel mismo que habló y fue, a quien todas las criaturas son obedientes; y en la Justicia Extrema y la Ira de Dios; y por el velo (?) que está ante la gloria de Dios, poderoso; y por las criaturas de aliento vivo ante el Trono, cuyos ojos son oriente y occidente; por el fuego en el fuego de la justa Gloria del Trono; por los Santos del Cielo; y por la sabiduría secreta de Dios, yo, exaltado en poder, te despierto. Aparece delante de este círculo; obedece en todas las cosas que digo; en el sello Basdathea Baldachia; y en este Nombre Primeumaton, que Moisés pronunció, y la tierra se dividió, y Coré, Datán y Abiram cayeron en la profundidad. Por tanto, obedece en todas las cosas, oh espíritu N., obedece a tu creación. Sal; aparece a mis ojos; visítanos en paz; sé amistoso; sal en la vigésima cuarta parte de

un momento; obedece mi poder, hablando los secretos de la Verdad en voz y en entendimiento.

LA CONSTRICCIÓN

[Texto enoquiano ilegible en la fuente].

Yo te despierto, oh espíritu N., en todas las cosas que son los nombres de gloria y poder de Dios el Grande, que es más grande que el entendimiento, Adni Hrvh Tzabaoth: sal en la vigésima cuarta parte de un momento, que Tu morada quede vacía; aplícate a la verdad secreta y obedece mi poder: aparece a mis ojos, visítanos en paz, hablando los secretos de la verdad en voz y entendimiento. Yo te despierto y te muevo, oh espíritu N., en todos los nombres que he dicho, y añado estos uno y seis nombres en los cuales Salomón, el señor de la sabiduría secreta, os colocó, espíritus de ira, en un vaso: Adonai, Preyai, Tetragrammaton, Anapahexton, Inessenfatoal, Pathtomon e Itemon: aparece delante de este círculo; obedece en todas las cosas mi poder. Y como tú eres el que no obedece y no viene, yo estaré en tu poder, oh Dios Altísimo que vives para siempre, que eres el creador de todas las cosas en seis días, Eie, Saraye, y en mi poder, en el nombre Primeumaton, que gobierna sobre los palacios del cielo, te maldigo y destruyo tu sede, gozo y poder; y te ato en la profundidad de Abaddon, para que permanezcas hasta el día del juicio, cuyo fin no puede ser. Y te ato en el fuego de azufre mezclado con veneno y en los mares de fuego y azufre: sal, por tanto, obedece mi poder y aparece delante de este círculo. Por tanto, sal en el nombre de los Santos Adni Zabaoth, Adonai Amioran. ¡Ven!, pues yo soy Adonai, que te despierto.

LA POTENTE INVOCACIÓN DE SU REY

[Texto enoquiano ilegible en la fuente].

Oh tú, grande y poderoso gobernador Amaymon,[130] que reinas exaltado en el poder del único El sobre todos los espíritus en los reinos del Oriente (Sur, Occidente, Norte), yo te invoco y te muevo en el nombre del Dios verdadero, y en el Dios al que tú adoras: y en el sello de tu creación: y en los poderosos nombres de Dios, Iehevohe Tetragrammaton, que te arrojó del Cielo, a ti y a los espíritus de las tinieblas, y en todos los nombres del Dios poderoso que es el creador del Cielo y de la tierra, y de la morada de las tinieblas, y de todas las cosas, y en su poder y resplandor; y en el nombre Primeumaton, que reina sobre los palacios del Cielo. Haz salir, digo, al espíritu N.; hazlo salir en la vigésima cuarta parte de un momento; que su morada quede vacía hasta que nos visite en paz, hablando los secretos de la verdad; hasta que obedezca mi poder y su creación, en el poder de Dios, El, que es el Creador y dispone de todas las cosas, cielo, firmamento, tierra y la morada de las tinieblas.

LA MALDICIÓN GENERAL, LLAMADA LA CADENA DE LOS ESPÍRITUS, CONTRA TODOS LOS ESPÍRITUS QUE SE REBELAN

[Texto enoquiano ilegible en la fuente].

Oh tú, espíritu malvado N., que no obedeciste, porque hice una ley e invoqué los nombres del glorioso e inefable Dios de la Verdad, el creador de todo, y tú no obedeces los sonidos

poderosos que hago: por tanto, te maldigo en la profundidad de Abaddon, para que permanezcas hasta el día del juicio en tormento, en fuego y en azufre sin fin, hasta que aparezcas ante nuestra voluntad y obedezcas mi poder. Ven, por tanto, en la vigésima cuarta parte de un momento, delante del círculo, en el triángulo, en este nombre y por este nombre de Dios, Andi, Tzabaoth, Adonai, Amioran. ¡Ven! ¡Ven!, pues es el Señor de los Señores, Adni, quien te despierta.

LA CONJURACIÓN DEL FUEGO

[Texto enoquiano ilegible en la fuente].

Yo te despierto, oh tú, fuego, en aquel que es tu Creador y el de todas las criaturas. Atormenta, quema, destruye al espíritu N. siempre, cuyo fin no puede ser. Yo te juzgo en juicio y en justicia extrema, oh espíritu N., porque tú eres el que no obedece mi poder, y no obedece la ley que hizo el Señor Dios, y no obedece los Sonidos Poderosos y el Aliento Vivo que invoco, que envío: Sal; yo, que soy el Siervo del mismo Altísimo gobernador, Señor Dios poderoso, Iehovohe, yo que estoy exaltado en poder, y soy poderoso en su poder por encima de vosotros, oh tú que no vienes dando obediencia y fe a aquel que vive y triunfa. Por tanto, digo el juicio: te maldigo y destruyo el nombre N. y el sello N. que he puesto en esta morada de veneno, y te quemo en el fuego cuyo fin no puede ser, y te arrojo a los mares del tormento, de los cuales no te levantarás: hasta que vengas a mis ojos: visítame en paz: sé amistoso delante del círculo, en el △, en la vigésima cuarta parte de un momento, a semejanza de un hombre, sin terror para los hijos de los hombres, las criaturas o todas las

cosas sobre la faz de la tierra. Obedece mi poder, como criaturas racionales; obedece al aliento vivo, la ley que pronuncio.

LA MAYOR MALDICIÓN

[Texto enoquiano ilegible en la fuente].

¡Escuchadme, oh vosotros, Cielos! Oh tú, Espíritu N., porque eres el desobediente que es malvado y no aparece, hablando los secretos de la verdad según el aliento vivo: yo, exaltado en el poder de Dios, el Todopoderoso, el centro del círculo, Dios poderoso que vive, cuyo fin no puede ser, Iehevohe Tetragrammaton, el único creador del cielo, la tierra y la morada de las tinieblas, y de todo lo que está en sus palacios; que dispone en sabiduría secreta de todas las cosas en las tinieblas y en la luz: te maldigo y te arrojo y destruyo tu sede, gozo y poder, y te ato en las profundidades de Abaddon, para que permanezcas hasta el día del juicio, cuyo fin no puede ser, digo, en los mares de fuego y azufre que he preparado para los espíritus malvados que no obedecen; los hijos de la iniquidad.

¡Que la compañía del cielo te maldiga!

¡Que el sol, la luna, todas las estrellas te maldigan!

¡Que la luz y todos los Santos del Cielo te maldigan, hasta la llama ardiente que vive para siempre, y hasta el tormento indecible!

[Texto enoquiano ilegible en la fuente].

Y así como tu nombre y sello, que he puesto en esta morada de veneno, estarán en tormento entre criaturas de azufre y aguijón

amargo, ardiendo en fuego de tierra, en el nombre Iehevohe, y exaltado en poder en estos tres nombres, Tetragrammaton, Anaphaxeton y Primeumaton, yo te arrojo, oh espíritu malvado N., a los mares de fuego y azufre, que están preparados para los espíritus malvados que no obedecen, los hijos de la iniquidad, para que permanezcas hasta el día del juicio; que las Misericordias de Dios te olviden; que el rostro de Dios olvide el rostro de N., que no verá la luz: que Dios olvide, digo, Aquel que será la balanza de la justicia sobre los hijos del aliento vivo y la muerte y el mundo, por el fuego.

EL DISCURSO AL ESPÍRITU A SU LLEGADA

[Texto enoquiano ilegible en la fuente].

¡Contempla! ¡Yo te confundo, pues tú eres el que no obedece!

¡Contempla los misterios del sello de Salomón, que hago salir ante tu poder y presencia! ¡Contempla al creador, el centro del círculo del aliento vivo; aquel que está exaltado en el poder de Dios y no verá el terror: aquel que potentemente te invoca y te despierta a la aparición visible: él, el señor de tus gobiernos, cuyo Nombre se llama Octinomos!

Obedece, por tanto, mi poder, como criatura racional, en el nombre del Señor.

Bathal vel Vathat super Abrac ruens!
Abeor veniens super Aberer!

LA BIENVENIDA A LA DIGNIDAD DEL ESPÍRITU

[Texto enoquiano ilegible en la fuente].

¡Yo soy el que te mira con alegría, oh tú, espíritu ... N.,[131] hermoso y digno de alabanza! Con alegría, digo, porque eres llamado en aquel que es creador del Cielo y de la tierra y de la morada de las tinieblas, y de todas las cosas que están en sus palacios, y porque eres el siervo de la obediencia. En estos, el poder por el cual eres obediente al aliento vivo, te ato a permanecer visible a nuestros ojos en poder y presencia, como el siervo de la lealtad, delante del círculo, hasta que yo diga «Desciende a tu morada», hasta que el aliento vivo de la voz del Señor sea conforme a la ley que te será dada.

¡Por el sello de la sabiduría secreta de Salomón eres llamado!

¡Obedece los sonidos poderosos! ¡Obedece al aliento vivo de la voz del Señor!

Sigue el encargo.

LA LICENCIA AL ESPÍRITU PARA QUE PUEDA PARTIR

[Texto enoquiano ilegible en la fuente].

Oh tú, espíritu N., porque eres el siervo de la lealtad y la obediencia, y porque tú eres el que obedece mi poder y tu creación; por tanto, digo: desciende a tu morada, obedece la ley

que he hecho, sin terror para los hijos de los hombres, las criaturas, todas las cosas sobre la superficie de la tierra.

Desciende, por tanto, digo, y sé como administradores del tiempo; sal en un momento, así como siervos que escuchan la voz del Señor; en el momento en que te invoque y te despierte y te mueva en los misterios de la sabiduría secreta del Creador.

Desciende a tu morada con placer: que las misericordias de Dios estén sobre ti: sé amistoso en la permanencia; cuya larga permanencia será consuelo para todas las criaturas. Amén.

---

1. El señor A. E. Waite escribe ("Real History of the Rosicrucians", p. 426): "Pido licencia para advertir a mis lectores que todas las personas que se proclaman rosacruces son simplemente miembros de seudofraternidades, y que entre su afirmación y la realidad del caso hay esa diferencia en la que consiste la esencia de una mentira". Es de conocimiento personal del Editor que el señor Waite era (y probablemente sigue siendo) miembro de una sociedad que pretende ser la fraternidad R.C. Como el señor Waite insinúa constantemente en sus escritos que está en contacto con centros iniciados, creo que el silogismo, cuyas premisas se dan más arriba, es justo, si no del todo formal. Ed. ↩

2. Fue porque nuestro Fra. recibió a este S.V.A. como su Superior, y entregó los Arcanos de nuestra Fraternidad a un poder tan profano, que Nosotros decidimos no dejar más Nuestra dignidad y autoridad en manos de alguien que podía ser engañado con tanta facilidad. (Pues mediante un truco mágico pueril y fácil persuadió S.V.A. a D.D.C.F. de aquella mentira.) ↩

3. La tarea de editar los manuscritos puestos así en mis manos ha resultado prácticamente una sinecura. El traductor y editor original había completado su trabajo con tanta eficacia que me quedó muy poco

por hacer, aparte de encargarme de las transacciones comerciales relacionadas con él, leer las pruebas y descifrar, con transliteración de los caracteres enoquianos, la versión "Angélica" de Perdurabo, a partir del inestimable manuscrito que se me confió. Ed. ↩

4. Aquel que está designado para completar en secreto lo que se había comenzado abiertamente es R.R., y se tendrá noticia de él por intermedio del Editor. ↩
5. (N. del T.) En la fuente, la Invocación Preliminar está impresa en letra gótica y el reconocimiento óptico la dejó muy corrupta; la lectura de esta sección se descifró a partir de ese texto corrupto, y lo que no pudo leerse se marca como ilegible. Las notas de esta sección entre corchetes dobles son anotaciones manuscritas posteriores de Crowley en su ejemplar. ↩
6. [[[ilegible en la fuente], el Fuego Sin Nacimiento, 666]] [[Khwan y Khien]] [[Asar-un-nefer.]] ↩
7. [[Osorronophris = El Osiris perfeccionado. El hierofante en el ritual de neófito de la G.D. Pero para quienes aceptan la variación Θελημα, la fórmula es la de Horus. Niño siempre creciente, no Dios que muere. El candidato, por lo tanto, es Horus, y el Horus perfeccionado es Ra Hoor Khuit.]] ↩
8. [[Ia-Besz: Vida, Pan, Carne]] ↩
9. [[Ia-Apophrasz: Amor, Vino, Sangre.]] ↩
10. [[Involución.]] ↩
11. [[Evolución.]] ↩
12. [[Autorrealización.]] ↩
13. [[Ankh-f-n-Khonsu]] ↩
14. [[Khem]] ↩
15. [[Águila: León: Elixir.]] ↩
16. [[Apophrasz]] ↩
17. [[Apephi-Asar-un-Nefer]] [[Ptah-Apophrasz-Ra]] ↩
18. [[Khem]] ↩

19. [[A. Oriente. Gloria Dorada. Tahoeloj. T. [signo de invocación del Aire]. [ilegible en la fuente]. 2°=9°. [figura del signo del Aire]. Shu sosteniendo el cielo.]] ↩
20. [[[ilegible en la fuente] = Luz (201).]] ↩
21. [[[ilegible en la fuente] = 418; El Flujo Mercurio, Spiritus Verbi.]] ↩
22. [[[ilegible en la fuente] la Esencia de AL, el vástago de SET (Hadit) 401 + 31 + 203 + 31 ([ilegible en la fuente]) = 666.]] ↩
23. [[Balata = Justicia (enoquiano) = [ilegible en la fuente] signo cardinal de A.]] ↩
24. [[[ilegible en la fuente] = 510 = Binah ([ilegible en la fuente], Κρονος, etc.)]] ↩
25. [[Thita-soe: alma (engendradora) de [ilegible en la fuente] ([ilegible en la fuente] = 318 = Ἥλιος)]] ↩
26. [[IB = [ilegible en la fuente]; Virgen de Hermes, el vehículo inmaculado de la Palabra.]] ↩
27. [[1. El [ilegible en la fuente]. Plano mental. Zeus. Shu. Donde gira la rueda de las Gunas. S[atvas] R[aja] T[amas]: [signos ilegibles en la fuente].]] ↩
28. [[2. Akasa. Éter de la Física. Recibe, registra y transmite todas las impresiones sin sufrir por ello mutación.]] ↩
29. [[3. Esfera donde 1 y 2 aparecen a la percepción (proyecciones percibidas).]] ↩
30. [[4. El mundo de aquellos fenómenos que informan 3.]] ↩
31. [[5. Esfera de las cosas materiales muertas (Seco = incognoscible), por lo tanto incapaces de actuar sobre nuestras mentes.]] ↩
32. [[6. Vehículo por el cual sentimos tales cosas (5).]] ↩
33. [[7. Menstruo en el cual esos sentimientos (6) son aprehendidos mentalmente; inestabilidad torbellinosa del pensamiento.]] ↩
34. [[8. Mundo en el cual el pensamiento errante (7) se consume hasta volverse rápida voluntad flechera.]] ↩

35. [[9. Hechizo: toda forma de conciencia (idea).]] ↩
36. [[10. Azote: toda forma de acción (acto).]] ↩
37. [[A. S[ur]. Rojos son los Rayos. Verendum. Ohooohaatan. [ilegible en la fuente]. [signo de invocación del Fuego]. [ilegible en la fuente]. [figura en el signo del Fuego]. Thoum Aesh Neith. 4°=7°.]] ↩
38. [[Él es [ilegible en la fuente]]] ↩
39. [[[ilegible en la fuente] el Sur 279 = 9 x 31]] [[Cf. [ilegible en la fuente]]] ↩
40. [[[ilegible en la fuente] Iniciador.]] ↩
41. [[Asidor del Falo]] ↩
42. [[La Nada bajo sus tres formas.]] ↩
43. [[[ilegible en la fuente] no-donde, es decir, el Sin Nacimiento. "Yo que voy", "en ninguna parte hallado". AIN SOPH]] ↩
44. [[O. O[ccidente]. Resplandor Azul. Vara. Thahebyobeeatan. [ilegible en la fuente]. [signo de invocación del Agua]. [ilegible en la fuente]. 3°=8°. [figura en el signo del Agua]. Auramoth.]] ↩
45. [[[ilegible en la fuente] Señor del Hijo del Padre del Signo.]] ↩
46. [[Thoteth = Forma de Thoth. [ilegible en la fuente] gemelo de A como transmisor.]] ↩
47. [[N. N[orte]. Llama Verde. Thahaaotahe. +. [signo de invocación de la Tierra]. [ilegible en la fuente]. 1°=10°. [figura en el signo de la Tierra]. Set Combatiendo.]] ↩
48. [[[ilegible en la fuente]]] [[Bar-Ra-IO: ¡Hijo del Sol, salve!]] ↩
49. [[IO-AL: Salve AL.]] ↩
50. [[Copa.]] ↩
51. [[[ilegible en la fuente] [signo de invocación del Espíritu Activo]. [ilegible en la fuente]. [figuras en los signos de LVX]]] [[Erguido [Pirámide].]] ↩
52. [[El Signo Aoth [ilegible en la fuente] = 407 = 11 x 37.]] ↩

53. [[Aba-OTH: ABA = A también 1-2-1, 0-1-0 [según el Tarot], 9, Padres, [ilegible en la fuente] 2 x 5.]] ↩

54. [[[ilegible en la fuente] El Nombre BA-SUM [ilegible en la fuente] Padre-Caminante; [ilegible en la fuente] 666 Sol.]] ↩

55. [[ISAK [ilegible en la fuente] = 91 = [ilegible en la fuente] etc.; [ilegible en la fuente] Esencia gemela.]] ↩

56. [[Sabaoth = el 7 [ilegible en la fuente] 406, 499]] ↩

57. [[Porque del Padre y del Hijo, etc.]] ↩

58. [[Elevarse en [Pirámide].]] ↩

59. [[Upp [sic] = Fuego = 186 = 2 x 93 = 6 x 31.]] ↩

60. [[El Grito de batalla de la Hueste]] ↩

61. [[Desborda]] [[La eyaculación (como de estrellas) del Semen.]] ↩

62. [[1]] ↩

63. [[2]] ↩

64. [[3]] ↩

65. [[[ilegible en la fuente], 4, 5]] ↩

66. [[6]] ↩

67. [[[ilegible en la fuente] y 7, 8]] ↩

68. [[9]] ↩

69. [[10]] ↩

70. [[Elixir.]] ↩

71. [[Él es IA = Once; la Semilla [ilegible en la fuente] de Aleph. [ilegible en la fuente] = en Baco Diphues, Ζευς Ἀρρενοθηλυς, Heru-pa-kraath; = 831 Φαλλος, Πυραμις; [ilegible en la fuente] = Kether, Chokmah, Binah [contando [ilegible en la fuente] = XX + XI = 31] = Atu = Uno.]] ↩

72. [[Él es [ilegible en la fuente]: Él es TzBA = VOLUNTAD, o Él es Saba'a, es decir, SIETE (árabe).]] ↩

73. Ensayo introductorio. Por Aleister Crowley. ↩

74. "Las mil y una noches", llamadas comúnmente "Noches árabes". ↩

75. Este es tal vez, incidentalmente, el mayor argumento que poseemos, llevado a su extremo, contra las teorías advaitistas. ↩

76. El pensamiento es una secreción del cerebro (Weissmann). La conciencia es una función del cerebro (Huxley). ↩

77. Aparte de su valor para obtener la concentración en un solo punto. Sobre este tema los curiosos pueden consultar mi [título en caracteres hebreos, ilegible en la fuente]. ↩

78. Un poeta de gran capacidad. Editó un libro llamado "Of Black Magic and of Pacts", en el que vilipendia esa misma materia. ↩

79. El Falo de Shiva el Destructor. Es en realidad idéntico al "Pilar del Medio" cabalístico del "Árbol de la Vida". ↩

80. Aun aparte de esto, si los Seres Vivientes son cosas realmente existentes (como el nombre sugeriría), el argumento queda así: el Rig-Veda, el Antiguo Testamento, la Insidecompletuar Britanniaware y The Sword of Song se refieren todos al Sol; por lo tanto, hay una fuente común en la literatura. La falacia del señor Waite está muy bien, sin embargo, para gente que nunca ha tenido Seres Vivientes, ni siquiera ha sido el cuarto en una partida de Bridge. ↩

81. Esta Definición Preliminar de la Magia se encuentra en muy pocos códices, y es probablemente posterior al cuerpo de la obra. ↩

82. O Activos. ↩

83. O Pasivos. ↩

84. O Efecto. ↩

85. O el Arte Negra, a diferencia de la mera Necromancia, o Adivinación por los Muertos. ↩

86. O Charlatanes y Embaucadores. Véase la nota de la p. 10. ↩

87. Solo el primero de estos cinco libros se publica aquí; no ha de culparse de ello a la oposición astral que acompaña a la publicación de todo escrito mágico, sino al atascamiento del traductor en un asunto de otra

índole, como se insinuó antes. La verdadera vida de este hombre y de sus asociados, con un relato verídico de sus investigaciones en las artes mágicas, etc., puede esperarse en mi próximo volumen: "History of the Order of the Golden Dawn". Ed. ↩

88. No soy responsable de esta confusión ultraarriana de personas. Ed. ↩

89. O Dominios, como suelen llamarse. ↩

90. Para protegerlo del aliento llameante del Espíritu enfurecido; el diseño se da al final de las instrucciones para el Círculo Mágico, etc., más adelante en la Goetia. ↩

91. En algunos de los códices más antiguos esta palabra se omite, en otros es indistinta, pero parece ser "horse" (caballo), de modo que he puesto la palabra caballo entre corchetes más arriba. TRAD. [Los Quartos tienen "ass" (asno). Ed.] ↩

92. En algunos códices se escribe Morax, pero considero que lo anterior es la ortografía correcta. ↩

93. Es decir, la figura superior. ↩

94. Es decir, la segunda forma mostrada. ↩

95. Esto difícilmente concuerda con la afirmación de que es un gran mentiroso y no hay que fiarse de él. ↩

96. Véase antes, Espíritu n.º 13. ↩

97. Uno o dos Códices traen "invencible", pero "invisible" figura en la mayoría. Con todo, la forma de aparición de Foras como un hombre fuerte podría justificar lo primero, aunque, por la naturaleza de sus oficios, la invencibilidad probablemente sería más bien en el plano mental que en el físico. ↩

98. En un Códice del siglo diecisiete, muy mal escrito, podría leerse "Buey" en lugar de "Lobo". (Trad.) [A mí se me apareció siempre como un buey, y muy aturdido. (Ed.)] ↩

99. O Guerreros, u Hombres de Armas [*homines bellicosos*]. ↩

100. Pero Malthus está ciertamente en el cielo. Véase "Prometeo liberado", introducción de P. B. Shelley, nigromante de nota, como lo muestran las referencias de su "Himno a la Belleza Intelectual". (Ed.) ↩

101. [*sed fallitur*, según Wier] ↩

102. En varios Códices se da Tres en lugar de 30; pero 30 es probablemente lo más correcto. ↩

103. En varios Códices este pasaje dice: "Su Oficio es Guiar las Aguas y los Barcos cargados de Armaduras". ↩

104. O "con la Cabeza de un León", o "con Cabeza de León", en algunos Códices. ↩

105. Probablemente debería ser 60 en lugar de 6. ↩

106. Hoy en día puede conversar en un copto correcto, aunque coloquial. (Ed.) ↩

107. O Guerrero. ↩

108. Así expresado en los Códices. ↩

109. Probablemente debería ser 30. Pues estos 72 Grandes Espíritus del Libro Goetia son todos Príncipes y Caudillos de multitudes. ↩

110. Así en el texto mismo. ↩

111. O "con el Rostro de un León". ↩

112. ¿El caballo, o el Marqués? (Ed.) ↩

113. Quizá un error por 30. (Trad.) El número real es 50; al menos lo era en 1898. (Ed.) [[An XIX: Ahora vuelve a ser 80, gracias en gran medida a mi propio trabajo.]] ↩

114. Estos cuatro Grandes Reyes suelen llamarse Oriens, o Uriens, Paymon o Paymonia, Ariton o Egyn, y Amaymon o Amaimon. Los Rabinos los titulan con frecuencia: Samael, Azazel, Azael y Mahazael. ↩

115. La serpiente enroscada solo se muestra en un códice privado; en la mayoría de los casos los nombres hebreos están simplemente escritos alrededor, en una disposición algo espiral, dentro del círculo doble. Hay que recordar que el hebreo se escribe siempre de derecha a izquierda, en

lugar de izquierda a derecha como las lenguas europeas corrientes. Las pequeñas cruces de Malta se colocan para marcar la conclusión de cada grupo separado de nombres hebreos. Estos nombres son los de Deidad, Ángeles y Arcángeles que los Cabalistas asignan a cada una de las 9 primeras Sephiroth o Emanaciones Divinas. En letras latinas dicen así, comenzando desde la cabeza de la serpiente: + Ehyeh Kether Metatron Chaioth ha-Qadesh Rashith ha-Gilgalim S.P.M. (por "Esfera del Primum Mobile") + Iah Chokmah Ratziel Auphanim Masloth S.S.F. (por "Esfera de las Estrellas Fijas", o S.Z. por "Esfera del Zodíaco") + Iehovah Elohim Binah Tzaphquiel Aralim Shabbathai S. (por "Esfera") de Saturno + El Chesed Tzadquiel Chaschmalin Tzedeq S. de Júpiter + Elohim Gibor Geburah Kamael Seraphim Madim S. de Marte + Iehovah Eloah va-Daath Tiphereth Raphael Malakim Shemesh S. del Sol + Iehovah Tzabaoth Netzach Haniel Elohim Nogah S. de Venus + Elohim Tzabaoth Hod Michael Beni Elohim Kokav S. de Mercurio + Shaddai el Chai Iesod Gabriel Cherubim Levanah S. de la Luna +. ↩

116. En muchos códices está escrito «un cetro o espada, una mitra o gorro». Por las «otras vestiduras» se entenderían no solo las prendas interiores, sino también mantos de diferentes colores. ↩

117. Aquí intercálese el nombre del Espíritu que se desea invocar. En algunos de los códices hay leves variaciones en la forma de redactar las conjuraciones, pero no suficientes para cambiar el sentido; por ejemplo, «morada tartárea» por «sede tartárea», etc. ↩

118. O «Anapezeton». ↩

119. O «Tzabaoth». [Heb., [hebreo ilegible en la fuente], ejércitos o huestes]. ↩

120. En algunos, «Por la Sede de Adonai» o «Por el Trono de Adonai». En estas conjuraciones y en otras partes del cuerpo del texto he dado los nombres divinos tan correctamente como ha sido posible. ↩

121. Dependerá del cuadrante al que esté atribuido el Espíritu cuál de los cuatro reyes principales haya de invocarse. ↩

122. Evidentemente, esta caja debería ser de metal o de algo que no prenda fuego fácilmente. [[[signo ilegible en la fuente], que es la corrupción de

O, es lo mejor.]] ↩

123. En algunos códices esta se llama solo «la Maldición»; pero en uno o dos la «Cadena de los Espíritus» se llama «la Maldición Menor», y esta, «la Maldición Mayor». ↩

124. En latín: «Bathal vel Vathat super Abrac ruens! Abeor veniens super Aberer!». [[Por tanto, estos no son nombres de D[ios] ∴ el V[asto] ∴ U[no] ∴, pues sería ruentis, venientis.]] ↩

125. O cualquiera que sea su dignidad. ↩

126. Esta explicación, u oración parafraseada, solo existe en un códice, hasta donde llega mi conocimiento. El cabalista notará que la ortografía de varios de los nombres cabalísticos es incorrecta. La doy, sin embargo, tal como está. (TRAD.) [En cualquier caso, carece de valor; los nombres no significan nada semejante. (Ed.)] ↩

127. Evidentemente se refiere tanto al Hexagrama como al Pentagrama de Salomón. (Véanse las figuras en la lámina frente a la p. 39). ↩

128. Es dudoso si con «perturba» se quiere decir el Espíritu o el triángulo mismo. ↩

129. [[¡N puede ser = ADNI incluso!, puesto que el R[eino] de los C[ielos] padece violencia, etc.]] ↩

130. O Gaap, Paimon, Zodimay, según el caso. ↩

131. Caballeros: pu-ime. Prelados: tabaame. Condes: nazodapesad. Reyes: rore. Duques: oheloka. Presidentes: balazodareji. Marqueses: geraa. ↩

Traducción al español hecha directamente desde el original inglés en dominio público.

Abadía Argentum: https://thelema.prometeolatam.online

Agradecimiento a Frater Adael por el armado de la biblioteca.

Traducciones de la Abadía Argentum bajo licencia Creative Commons Atribución, No Comercial, Compartir Igual 4.0 (CC BY-NC-SA 4.0). Los textos originales están en dominio público.

La Abadía Argentum es libre y gratuita. Si querés sostenerla, podés hacer una donación libre en https://thelema.prometeolatam.online/sobre/#donar