

# Shemhamphorash.



(1.) BAEL.—El primer Espíritu Principal es un Rey que gobierna en el Este, llamado Bael. Él os hace ir Invisibles. Él gobierna más de 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 todas estas formas a la vez. Habla roncamente. Este es su carácter que solía ser usado como un Lamén delante de aquel que lo llama, o de lo contrario no os rendirá homenaje.<sup>1</sup>



(2.) AGARES.—El Segundo Espíritu es un Duque llamado Agreas, o Agares. Está bajo el Poder del Este, y viene en la forma de un viejo hombre justo, cabalgando sobre un Cocodrilo, llevando un Goshawk en su puño, y sin embargo apacible en apariencia. Hará fugitivos. Él enseña todos los idiomas o lenguas en la actualidad. Él tiene poder también para destruir Dignidades tanto Espirituales como Temporales, y causa Terremotos. Era de la Orden de las Virtudes. Tiene bajo su gobierno 31 Legiones de Espíritus. Y este es su Sello o Carácter que llevará como un Lamén delante de vosotros.



(3.) VASSAGO.—El Tercer Espíritu es un Príncipe Poderoso, siendo de la misma naturaleza que Agares. Se llama Vassago. Este Espíritu es de buena naturaleza, y su oficio es declarar las cosas pasadas y venideras, 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 pequeño caballo o asno, y luego en forma humana se cambia a sí mismo a petición del Maestro. Habla con voz ronca. Él gobierna más de 30 Legiones de Inferiores. Enseña todas las ciencias liberales, y da cuenta de las almas muertas que murieron en el pecado. Y su Sello es este, que debe ser usado ante el Mago cuando es Invocador, etc.

<sup>1</sup> No soy responsable de esta confusión ultra-Ariana de personas.—ED.



(5). MARBAS.—El Quinto Espíritu es Marbas. Él es un Gran Presidente, y aparece al principio en la forma de un Gran León, pero después, a petición del Maestro, él pone la Forma Humana. Él responde verdaderamente de las cosas ocultas o secretas. Causa enfermedades y las cura. De nuevo, él da gran Sabiduría y Conocimiento en Artes Mecánicas; y puede cambiar a los hombres en otras formas. Él gobierna 36 Legiones de Espíritus. Y su sello es este, que debe ser usado como se ha dicho.



(6.) VALEFOR.—El Sexto Espíritu es Valefor. Él es un poderoso duque, y aparece en la forma de un león con la cabeza de un asno, bramando. Él es un buen Familiar, pero los tienta a robar. Él gobierna 10 Legiones de Espíritus. Su sello es este, que debe ser usado, ya sea que lo tengas por Familiar, o no.

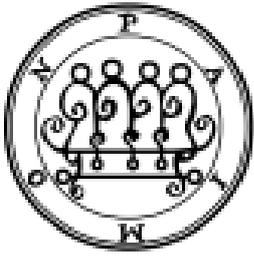


(7.) AMON.—El Séptimo Espíritu es Amon. Es un Marqués grande en poder, y muy severo. Aparece como un lobo con cola de serpiente, vomitando de su boca llamas de fuego; pero por orden del mago, pone la forma de un hombre con dientes de perro acosado en una cabeza como un cuervo; o bien como un hombre con cabeza de cuervo (simplemente). Él cuenta todas las cosas pasadas y venideras. Procuró disputas y reconcilió controversias entre amigos. Él gobierna 40 Legiones de Espíritus. Y su sello es este, que debe ser usado como se ha dicho.

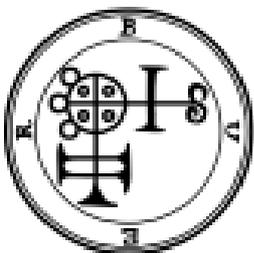
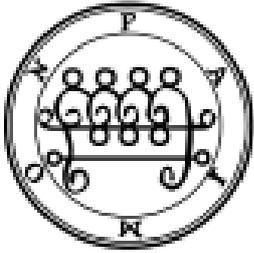


(8.) BARBATOS.—El Octavo Espíritu es Barbatos. Es un Gran Duque, y aparece cuando el Sol está en Sagitario, con cuatro reyes nobles y sus compañías de grandes tropas. Él da la comprensión del canto de los pájaros, y de las voces de otras criaturas, como el ladrido de los perros. Rompe los Tesoros Escondidos que han sido puestos por los Encantamientos de los Magos. Él es del Orden de las Virtudes, de las cuales aún conserva alguna parte; y conoce todas las cosas pasadas y venideras, y concilia a los Amigos y a los que están en el Poder. Él gobierna más de 30 Legiones de Espíritus. Su sello de obediencia es éste, el cual lleva delante de vosotros como ya se ha dicho.

(9.) PAIMON.—El Noveno Espíritu en esta Orden es Paimon, un Gran Rey, y muy obediente a LUCIFER. Él aparece en la forma de un Hombre sentado sobre un Dromedario con una Corona más gloriosa sobre su cabeza. Va delante de él también una hueste de espíritus, como hombres con trompetas y platillos que suenan bien, y todos los demás tipos de instrumentos musicales. Tiene una gran Voz, y ruge en su primera venida, y su discurso es tal que el Mago no puede entenderlo bien a menos que pueda obligarlo. Este Espíritu puede enseñar todas las Artes y Ciencias, y otras cosas secretas. Él puede descubrirte lo que es la Tierra y lo que la sostiene en las Aguas; y lo que es la Mente y dónde está; o cualquier otra cosa que desee saber. Él da dignidad, y confirma lo mismo. Él ata o hace que cualquier hombre esté sujeto a la Magia si así lo desea. Él da buenos Familiares, y aquellos que pueden enseñar todas las Artes. Él debe ser observado hacia el oeste. Él es de la Orden de las Dominaciones. Él tiene debajo de él 200 Legiones de Espíritus, y parte de ellos son de la Orden de los Ángeles, y la otra parte de los Potentados. Ahora bien, si llama a este Espíritu Paimón solamente, debe hacerle alguna ofrenda; y le asistirán dos Reyes llamados LABAL y ABALIM, y también otros Espíritus que sean de la Orden de los Potentados en su Hostia, y 25 Legiones. Y aquellos Espíritus que están sujetos a ellos no siempre están con ellos a menos que el Mago los obligue. Su Carácter es este que debe ser usado como Lamen delante de vosotros, etc.



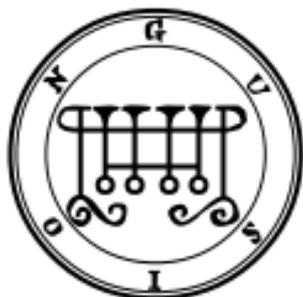
OF



(10.) BUER.—El Décimo Espíritu es Buer, un Gran Presidente. Aparece en Sagitario, y esa es su forma cuando el Sol está allí. Enseña Filosofía, tanto Moral como Natural, y el Arte Lógico, y también las Virtudes de todas las Hierbas y Plantas. Él sana todos los males en el hombre, y da buenos familiares. Él gobierna 50 Legiones de Espíritus, y su Carácter de obediencia es este, que debes usar cuando lo llames a aparecer.

<sup>1</sup> O Dominios, como se les suele llamar

(11.) GUSION.—El Undécimo Espíritu en orden es un gran y fuerte Duque, llamado Gusion. Parece un Xenopilus. Él cuenta todas las cosas, Pasado, Presente y Venidero, y muestra el significado y la resolución de todas las preguntas que puedas hacer. Él concilia y reconcilia amistades, y da honor y dignidad a cualquiera. Él gobierna más de 40 Legiones de Espíritus. Su sello es este, el que se desgastan como se ha dicho.



(12.) SITRI.— El Duodécimo Espíritu es Sitri. Él es un Gran Príncipe, y aparece al principio con la cabeza de un leopardo y las alas de un Grifo, pero después del comando del Maestro del Exorcismo, pone la forma humana, y eso es muy hermoso. Él inflama a los hombres con el amor de las mujeres, y a las mujeres con el amor de los hombres; y hace que ellos también se muestren desnudos si se desea. Gobierna 60 Legiones de Espíritus. Su Sello es este, para ser usado como Lamén delante de vosotros, etc.



(13.) BELETH.— El decimotercer Espíritu se llama Beleth (o Bileth, o Bilet). Él es un Rey poderoso y terrible. Cabalga en un caballo pálido con trompetas y otros tipos de instrumentos musicales que tocan delante de él. Está muy furioso en su primera aparición, es decir, mientras el exorcista pone su coraje; porque para hacer esto debe sostener una Varita Hazel en su mano, golpeándola hacia los Cuartos Sur y Este, hacer un triángulo, D, sin el Círculo, y luego comandarlo en él por los Bonos y Cargos de los Espíritus como sigue a continuación. Y si no entra en el triángulo, D, a sus amenazas, ensaya los lazos y encantos ante él, y entonces él rendirá obediencia y entrará en él. y hacer lo que se le ordena por el Exorcista. Sin embargo, debe recibirlo con cortesía porque es un Gran Rey, y rendirle homenaje, como lo hacen los Reyes y Príncipes que lo atienden. Y debe tener siempre un Anillo de Plata en el dedo medio o la mano izquierda sostenida contra su cara, como lo hacen aún antes de AMAYMON. Este Gran Rey Beleth causa todo el amor que pueda ser, tanto de los Hombres como de



*or*

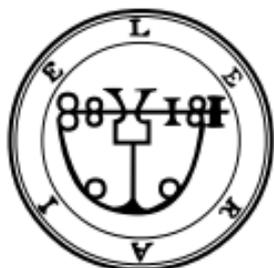


<sup>1</sup> Para protegerlo del aliento llameante del Espíritu enfurecido; el diseño se da al final de las instrucciones para el Círculo Mágico, etc., más adelante en el Goetia.

Mujeres, hasta que el Maestro Exorcista haya cumplido su deseo. Él es de la Orden de los Poderes, y gobierna 85 Legiones de Espíritus. Su Noble Sello es este, que ha de ser usado delante de ti en el trabajo.



or



(14.) LERAJE, o LERAIKHA.— El Decimocuarto Espiritu se llama Leraje (o Leraie). Es un Marqués Grande en Poder, mostrándose a sí mismo a semejanza de un Arquero vestido de Verde, y llevando un Arco y Aljaba. Él causa todas las grandes batallas y concursos; y hace que las heridas se pudran que son hechas con flechas por arqueros. Esto pertenece a Sagitario. Él gobierna 30 Legiones de Espíritus, y este es su Sello, etc.

(15.) ELIGOS.— El Quinceavo Espiritu en Orden es Eligos, un Gran Duque, y aparece en la forma de un buen Caballero, llevando una Lanza, un Alférez y un Serpentino. Él descubre cosas ocultas, y sabe cosas por venir; y de guerras, y cómo los soldados se encontrarán o se encontrarán. Causa el Amor de los Señores y de las Grandes Personas. Él gobierna 60 Legiones de Espíritus. Su sello es este, etc.

(16.) ZEPAR.—El Decimosexto Espiritu es Zepar. Es un gran duque, y aparece en *Red Apparel and Armour*, como un soldado. Su oficio es hacer que las mujeres amen a los hombres y unirlos en el amor. Él también los hace estériles. Él gobierna 26 Legiones de Espíritus Inferiores, y su Sello es este, que obedece cuando lo ve.

(17.) BOTIS.—El Décimo Séptimo Espiritu es Botis, un Gran Presidente, y un Conde. Aparece en el primer espectáculo en forma de una víbora fea, luego, por orden del mago, se pone en forma humana con grandes dientes y dos cuernos, con una espada brillante y afilada en la mano. Él cuenta todas las cosas pasadas y venideras, y reconcilia amigos y enemigos. Él gobierna más de 60 Legiones de Espíritus, y este es su Sello, etc.

(18.) BATHIN.—El Décimo Octavo Espíritu es Bathin. Él es un duque poderoso y fuerte, y parece un hombre fuerte con la cola de una serpiente, sentado sobre un caballo de color pálido.<sup>1</sup> Conoce las virtudes de las hierbas y de los hijos preciosos, y puede transportar súbitamente a los hombres de un país a otro. Él gobierna más de 30 Legiones de Espíritus. Y su sello es este, que debe ser usado como se ha dicho.



*or*



(19.) SALLOS.— El decimonoveno espíritu es Sallos (o Saleos). Él es un Gran y Poderoso Duque, y aparece en la forma de un valiente Soldado montado en un Cocodrilo, con una Corona Ducal en su cabeza, pero pacíficamente. 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 atractiva, como un hombre con cara de león, que lleva una víbora cruel en la mano y cabalga sobre un oso. Delante de él van sonando muchas trompetas. Él conoce todas las cosas ocultas, y puede descubrir el tesoro, y decir todas las cosas pasadas, presentes y venideras. Él puede tomar un Cuerpo Humano o Aërial, y responde verdaderamente de todas las cosas terrenales tanto Secretas como Divinas, y de la Creación del Mundo. Él trae buenos Familiares, y bajo su Gobierno hay 22 Legiones de Espíritus, en parte de la Orden de las Virtudes y en parte de la Orden de los Tronos. Su Marca, Sello o Carácter es esto, a lo que debe obediencia, y que debes usar en el momento de la acción, etc.



<sup>1</sup> En algunos de los Códices más antiguos esta palabra se omite, en otros es indistinta, pero parece ser "caballo", por lo que he puesto la palabra caballo entre corchetes arriba.— TRANS. [Los Quartos tienen "trasero" —ED.]

(21). MARAX.—El Espíritu Veintiuno es Marax.<sup>1</sup> Es un gran conde y presidente. Parece un gran toro con cara de hombre. Su oficio es hacer a los Hombres muy conocedores en Astronomía, y en todas las demás Ciencias Liberales; también puede dar buenos Familiares, y sabios, conociendo las virtudes de las Hierbas y Piedras que son preciosas. Él gobierna 30 Legiones de Espíritus, y su Sello es este, que debe ser hecho y usado como se mencionó anteriormente, etc.



(22.) IPOS.— El vigésimo segundo espíritu es Ipos. Es un conde y un príncipe poderoso, y aparece en forma de ángel con cabeza de león, pie de ganso y cola de liebre. Él conoce todas las cosas pasadas, presentes y venideras. Hace a los hombres ingeniosos y audaces. Él gobierna 36 Legiones de Espíritus. Su sello es este, que llevaréis puesto, etc.



(23.) AIM.— El vigésimo tercer espíritu es Aim. Es un gran duque fuerte. Él aparece en la forma de un hombre muy guapo en el cuerpo, pero con tres cabezas; el primero, como una serpiente, el segundo como un hombre que tiene dos estrellas en la frente, la tercera vida un becerro. Cabalga sobre una víbora, llevando una marca de fuego en la mano, con la que prende fuego a ciudades, castillos y grandes lugares. Él le hace ingenioso en todo tipo de formas, y da respuestas verdaderas a los asuntos privados. Él gobierna 26 Legiones de Espíritus Inferiores; y su Sello es este, que usa como se mencionó anteriormente, etc.



(24.) NABERIUS.— El vigésimo cuarto Espíritu es Naberius. Es un Marqués muy valiente, y se muestra en forma de una Grulla Negra revoloteando alrededor del Círculo, y cuando habla es con una voz ronca. Él hace a los hombres astutos en todas las Artes y Ciencias, pero especialmente en el Arte de la Retórica. Él restaura las Dignidades y Honores perdidos. Él gobierna 19 Legiones de Espíritus. Y su sello es este, que debe ser usado como se ha dicho.



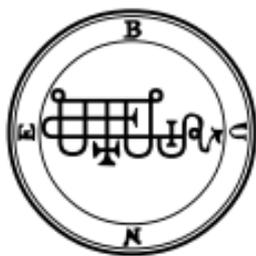
<sup>1</sup> En algunos Códices escribió Morax, pero considero que lo anterior es la ortografía correcta.



(25.) GLASYA-LABOLAS.—El Espíritu Veinticinco es Glasya-Labolás. Él es un poderoso presidente y conde, y se muestra a sí mismo en la forma de un perro con alas como un grifo. Enseña todas las Artes y Ciencias en un instante, y es autor de *Bloodshed and Manslaughter*. Él enseña todas las cosas pasadas y venideras. Si lo desea, causa el amor tanto de amigos como de enemigos. Puede hacer que un hombre se vuelva invisible. Y tiene bajo su mando 36 Legiones de Espíritus. Su Sello es esto, ser, etc.



(26.) BUNE, o BIMÉ.— El Vigésimo Sexto Espíritu es Buné (o Bim). Es un duque fuerte, grande y poderoso. Aparece en la forma de un Dragón con tres cabezas, una como un Perro, otra como un Grifo, y otra como un Hombre. Él habla con una voz alta y agradable. Cambia el lugar de los muertos y hace que los espíritus que están debajo de él se reúnan en vuestros sepulcros.



or

Él da riquezas a un hombre, y lo hace sabio y elocuente. Él da respuestas verdaderas a las demandas. Y gobierna 30 Legiones de Espíritus. Su sello es este, al que debe obediencia. Él tiene otro sello (que es el primero de estos <sup>1</sup> pero el último es <sup>elmejor2</sup>).



(27.) RONOVE.— El Vigésimo Séptimo Espíritu es Ronové. Aparece en forma de monstruo. Enseña muy bien el arte de la retórica, y da buenos siervos, conocimiento de lenguas y favores con amigos o enemigos. Él 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, como Salomón los ató, se llama Berith. Es un poderoso, grande y terrible duque. Él tiene otros dos nombres dados a él por los hombres de tiempos posteriores, a saber .: BEALE o BEAL y BOFRY o BOLFRY. Aparece en la forma de un soldado con ropas rojas, montado en un caballo rojo, y con una corona de oro sobre su cabeza. Él da respuestas verdaderas, Pasado, Presente y Venir.<sup>3</sup> Debe hacer uso de un Anillo para llamarlo

<sup>1</sup> , es decir, la figura superior.<sup>2</sup> , es decir, la segunda forma mostrada.

<sup>3</sup> Esto difícilmente concuerda con la afirmación de que es un gran mentiroso, y que no se puede confiar en él.

adelante, como se ha dicho antes con respecto a Beleth. Él puede convertir todos los metales en oro. Él puede dar Dignidades y confirmarlas al Hombre. Habla con una voz muy clara y sutil. Él es un gran mentiroso y no se puede confiar en él. Él gobierna 26 Legiones de Espíritus. Su sello es este, etc.



(29.) ASTAROTH.—El vigésimo noveno Espiritu es Astaroth. Él es un poderoso y fuerte duque, y aparece en la forma de un ángel hiriente montado en una bestia infernal como un dragón, y llevando en su mano derecha una víbora. De ninguna manera debe dejar que se acerque demasiado a vosotros, para que no le haga daño con su Aliento Ruidoso. Por lo tanto, el Mago debe sostener el Anillo Mágico cerca de su rostro, y eso lo defenderá. Él da respuestas verdaderas de las cosas pasadas, presentes y venideras, y puede descubrir todos los secretos. Declarará conscientemente cómo cayeron los Espíritus, si lo desea, y la razón de su propia caída. Él puede hacer que los hombres sepan maravillosamente en todas las ciencias liberales. Él gobierna más de 40 Legiones de Espíritus. Su sello es este, que le lleva como un lamén delante de vosotros, o de lo contrario no aparecerá ni le obedecerá, etc.



(30. ) FORNEUS.—El Espiritu Treinta es Forneus Él es un poderoso y gran marqués, y aparece en la forma de un gran monstruo marino. Él enseña y hace que los hombres conozcan maravillosamente el arte de la retórica. Él hace que los hombres tengan un buen nombre y que tengan el conocimiento y la comprensión de las lenguas. Él hace que uno sea amado por sus enemigos, así como por sus amigos. Gobierna 29 Legion es de Espíritus, en parte de la Orden de los Tronos, y parte de la de los Ángeles. Su sello es este, que lleva usted, etc.



(31.) FORAS.—El Trigésimo Primer Espiritu es Foras. Él es un Presidente Poderoso, y aparece en la Forma de un Hombre Fuerte en Forma Humana. Enseña las Artes de la Lógica y la Ética en todas sus partes. Si lo desea, hace que los hombres sean invisibles <sup>2</sup> y que vivan mucho tiempo, y que sean elocuentes. Él puede descubrir tesoros y recuperar

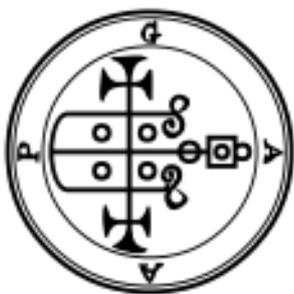
<sup>1</sup> Véase *ante*, Espiritu No. 13.

Uno o dos códices tienen "invencible", pero "invisible" se da en la mayoría. Sin embargo, la forma de aparición de Foras como un hombre fuerte podría justificar la primera, aunque por la naturaleza de sus cargos la invencibilidad probablemente estaría más en el plano mental que en el físico.



Cosas perdidas. Él gobierna sobre 29 Legiones de Espíritus, y su Sello es este, el que le desgasta, etc.

(32.) ASMODOY.— El trigésimo segundo espíritu es Asmoday, o Asmodai. Él es un gran rey, fuerte y poderoso. Aparece con tres cabezas, de las cuales la primera es como un toro, la segunda como un hombre, y la tercera como un carnero; también tiene la cola de una serpiente, y de su boca salen llamas de fuego. Sus pies están palmeados como los de un ganso. Se sienta sobre un dragón infernal, y lleva en su mano una lanza con un estandarte. Él es primero y más selecto bajo el poder de AMAYMON, él va antes que todos los demás. Cuando el exorcista tenga la intención de llamarlo, que sea en el extranjero, y que se pare sobre sus pies todo el tiempo de la acción, con su gorra o tocado; porque si está encendido, AMAYMON lo engañará y hará que todas sus acciones sean engañadas. Pero tan pronto como el Exorcista vea a Asmoday en la forma antes mencionada, lo llamará por su Nombre, diciendo: "¿Es usted Asmoday?" y no lo negará, y se postrará en tierra. Dio el Anillo de las Virtudes; enseña absolutamente las Artes de la Aritmética, la Astronomía, la Geometría y todas las artesanías. Él da respuestas verdaderas a las demandas. Él hace a uno invencible. Él muestra el lugar donde se encuentran los tesoros, y lo guarda. Él, entre las Legiones de AMAYMON, gobierna 72 Legiones de Espíritus Inferiores. Su Sello es el que debe llevar como un Lamén sobre su pecho, etc.



(33.) GÄAP.—El trigésimo tercer espíritu es Gäap. Es un gran presidente y un poderoso príncipe. Él aparece cuando el Sol está en algunos de los Signos del Sur, en una Forma Humana, yendo ante Cuatro Grandes y Poderosos Reyes, como si fuera un Guía para conducirlos a lo largo de su camino. Su oficio es hacer a los hombres insensibles o ignorantes, como también en la filosofía para hacerlos saber, y en todas las ciencias liberales. Puede causar Amor u Odio, también puede enseñarle a consagrar aquellas cosas que pertenecen al Dominio de AMAYMON su Rey. Él puede liberar a Familiares de la Custodia de otros Magos, y responder verdaderamente

y perfectamente de las cosas pasadas, presentes y por venir. Él puede llevar y volver a llevar a los hombres muy rápidamente de un reino a otro, a voluntad y placer del exorcista. Él gobierna más de 66 Legiones de Espíritus, y él era de la Orden de los Potentados. Su sello es esto para ser hecho y para ser usado como se mencionó anteriormente, etc.

(34.) FURFUR.—El Trigésimo Cuarto Espiritu es Furfur. Él es un Gran y Poderoso Conde, que aparece en la forma de un Hart con una Cola Ardiente. Nunca dice la verdad a menos que sea obligado, o criado dentro de un triángulo D. Estando allí, tomará sobre sí la forma de un ángel. Cuando se le ordena, habla con voz ronca. También instará conscientemente al amor entre el hombre y la mujer. Puede levantar relámpagos y truenos, explosiones y grandes tormentas tempestuosas. Y da Respuestas Verdaderas tanto de las Cosas Secretas como de las Divinas, si se le ordena. Él gobierna más de 30 Legiones de Espíritus. Su sello es este, etc.



(35.) MARCHOSIAS.—El Trigésimo Quinto Espiritu es Marchosias. Él es un Gran y Poderoso Marqués, apareciendo al principio en la forma de un Lobo que tiene las Alas de Grifo, y una Cola de Serpiente, y Vomitando Fuego de su boca. Pero después de un tiempo, a las órdenes del exorcista que puso en la forma de un hombre. Y él es un luchador fuerte. Él es de la Orden de las Dominaciones. Él gobierna 30 Legiones de Espíritus. Le dijo a su jefe, que era Salomón, que después de 1.200 años tenía esperanzas de regresar al Séptimo Trono. Y su Sello es este, para ser hecho y usado como un Lamén, etc.



(36.) STOLAS, o STOLOS.— El Trigésimo Sexto Espiritu es Stolas, o Stolas. Él es un Gran y Poderoso Príncipe, apareciendo en la Forma de un Poderoso Cuervo al principio ante el Exorcista; pero después de que él toma la imagen de un Hombre. Enseña el arte de la astronomía y las virtudes de las hierbas y las piedras preciosas. Él gobierna 26 Legiones de Espíritus; y su Sello es éste, que es, etc.



<sup>1</sup> En un Códice del siglo XVII, muy mal escrito, podría leerse "Buey" en lugar de "Lobo".  
[Para mí siempre aparecía como un buey, y muy aturdido.—ED.]



(37.) PHENEX.—El Trigésimo Séptimo Espíritu es Phenex (o Pheynix). Es un Gran Marqués, y aparece como el Pájaro Fénix, teniendo la Voz de un Niño. Él canta muchas notas dulces ante el exorcista, que no debe tener en cuenta, pero poco a poco debe pedirle que se ponga en forma humana. Entonces hablará maravillosamente de todas las ciencias maravillosas si es necesario. Es un poeta, bueno y excelente. Y él estará dispuesto a realizar tus peticiones. Él también tiene la esperanza de regresar al Séptimo Trono después de 1.200 años más, como le dijo a Salomón. Él gobierna 20 Legiones de Espíritus. Su sello es este, que lleva usted, etc.



(38.) HALPHUS, o MALTHUS.—El trigésimo octavo Espíritu es Halphas, o Malthus (o Malthas). Él es un Gran Conde, y aparece en la forma de una Paloma de Stock. Habla con voz ronca. Su oficio es construir torres y amueblarlas con municiones y armas, y enviar a los hombres de guerra a los lugares designados. Él gobierna sobre 26 Legiones de Espíritus, y su Sello es este, etc.<sup>3</sup>

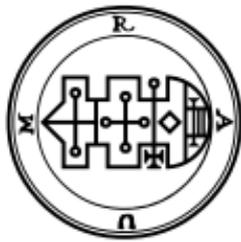


(39.) MALPHAS.—El Trigésimo Noveno Espíritu es Malphas. Aparece al principio como un cuervo, pero después se pondrá en forma humana a petición del exorcista, y hablará con una voz ronca. Es un presidente poderoso y poderoso. Él puede construir Casas y Altas Torres, y puede traer a su Conocimiento los Deseos y Pensamientos de los Enemigos, y lo que ellos han hecho. Él da buenos Familiares. Si le hace un sacrificio, él lo recibirá bondadosa y voluntariamente, pero engañará al que lo hace. Él gobierna 40 Legiones de Espíritus, y su Sello es este, etc.

<sup>1</sup> [Una cigüeña (*ciconia*) según Wier.—T.S.]

<sup>2</sup> O Guerreros, o Hombres de Armas [*homines bellicosos*].

<sup>3</sup> Pero Malthus ciertamente está en el cielo. Véase "Prometheus Unbound", Introducción de PB Shelley, un nigromante de la nota, como lo demuestran las referencias en su "Himno a la belleza intelectual".—ED.



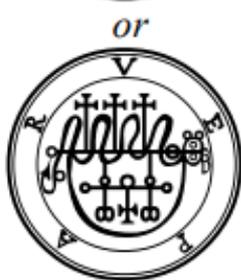
(40.) RÄUM.—El Espíritu Cuarto es Räum. Él es un Gran Conde; y aparece al principio en la forma de un Cuervo, pero después del Comando del Exorcista él pone la Forma Humana. Su oficio es robar Tesoros de las Casas del Rey, y llevarlos a donde se le ordene, y destruir Ciudades y Dignidades de los Hombres, y contar todas las cosas, Pasado, y lo que Es, y lo que Será; y causar Amor entre Amigos y Enemigos. Era de la Orden de los Tronos. Él gobierna 30 Legiones de Espíritus Inferiores; y su Sello es este, que usa como se mencionó anteriormente, etc.



(41.) FOCALOR.—El Cuadragésimo Primer Espíritu es Focalor, o Forcalor, o Furcalor. Él es un poderoso y fuerte y Duque. Aparece en la forma de un hombre con alas de Grifo. Su oficio es matar hombres y ahogarlos en las aguas y derribar barcos de guerra, porque tiene poder sobre los vientos y los mares; pero no lastimará a ningún hombre o cosa si el exorcista le ordena lo contrario. Él también tiene la esperanza de regresar al Séptimo Trono después de 1.000 años.<sup>1</sup> Él gobierna 302 Legiones de Espíritus, y su Sello es este, etc.



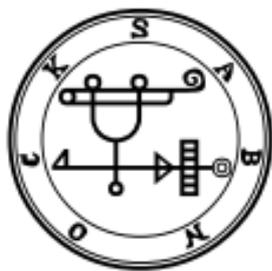
(42.) VEPAR.—El cuadragésimo segundo Espíritu es Vepar, o Vephar. Él es un Duque Grande y Fuerte, y parece una Sirena. Su oficio es gobernar las aguas y guiar a los barcos cargados con armas, armaduras y Exorcista, puede hacer que los mares sean tormentosos y parezcan llenos de barcos. También hace que los hombres mueran en tres días putrefactando heridas o llagas, y haciendo que los gusanos se reproduzcan en ellos. Él gobierna 40 Legiones de Espíritus, y su Sello es este, etc.



<sup>1</sup> [*sed fallitur*, según Wier]

<sup>2</sup> Tres se da en lugar de 30 en varios Códices; pero 30 es probablemente el más correcto. [*triginta* en Wier, mal traducido como tres por "T.R."—T.S.]

<sup>3</sup> En varios Códices, este pasaje dice: "Su oficio es guiar las aguas y los barcos cargados con armaduras al respecto".



(43.) SABNOCK.— El Cuadragésimo Tercer Espíritu, como el rey Salomón les ordenó en la vasija 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 en un caballo de color pálido. Su oficio es construir altas torres, castillos y ciudades, y amueblarlas con armaduras, etc. También puede afligir a los hombres durante muchos días con heridas y llagas podridas y llenas de gusanos. Él da buenos familiares a petición del exorcista. Él comanda 50 Legiones de Espíritus; y su Sello es este, etc.



(44.) SHAX.— El Cuadragésimo Cuarto Espíritu es Shax, o Shaz (o Shass). Él es un gran marqués, y aparece en la forma de una paloma de stock, hablando con una voz ronca, pero aún sutil. Su oficio es quitar la vista, el oído<sup>1</sup> o el entendimiento de cualquier hombre o mujer al mando del exorcista; y robar dinero de las casas de los reyes, y llevarlo de nuevo en 1.200 años. Si se le ordena, irá a buscar caballos a petición del exorcista, o cualquier otra cosa. Pero primero debe ser mandado a un Triángulo, D, o de lo contrario lo engañará, y le dirá muchas Mentiras. Él puede descubrir todas las cosas que están ocultas, y no guardadas por Espíritus Malvados. Él da buenos Familiares, a veces.

Él gobierna 30 Legiones de Espíritus, y su Sello es este, etc.



(45.) VINE.—El Cuadragésimo Quinto Espíritu es Viné, o Vinea. Él es un Gran Rey, y un Conde; y aparece en la forma de un León, cabalgando en un Caballo Negro, y llevando una Víbora en su mano. Su oficina es descubrir cosas ocultas, brujas, magos y cosas pasadas, presentes y por venir. Él, al mando del Exorcista, construirá Torres, derrocará las Grandes Murallas de Piedra y hará que las Aguas sean ásperas con las Tormentas. Él gobierna 36 Legiones de Espíritus. Su sello es este, que lleva usted, etc.

<sup>1</sup> O “con la cabeza de un león”, o “teniendo cabeza de león”, en algunos Códices.



(46.) BIFRONS.— El cuadragésimo sexto Espíritu se llama Bifrons, o Bifrös, o Bifrovs. Él es un conde, y aparece en la forma de un monstruo, pero después de un tiempo, a la orden del exorcista, que pone en la forma de un hombre. Su oficio es hacer que uno conozca en Astrología, Geometría y otras Artes y Ciencias. Enseña las virtudes de las piedras preciosas y los bosques. Él cambia los Cuerpos Muertos, y los pone en otro lugar; también enciende velas aparentes sobre las Tumbas de los Muertos. Tiene bajo su mando 61 Legiones de Espíritus. Su sello es este, que poseerá y se someterá a, etc.



*or*



(47.) UVALL, VUAL, o VOVAL.—El Cuadragésimo Séptimo Espíritu es Uvall, o Vual, o Voval. Él es un Duque, Grande, Poderoso y Fuerte; y aparece en la forma de un Dromedario Poderoso al principio, pero después de un tiempo al Comando del Exorcista él pone la Forma Humana, y habla la Lengua Egipcia, pero no perfectamente. Su oficio es procurar el amor de las mujeres y contar las cosas pasadas, presentes y venideras. También procura la Amistad entre Amigos y Enemigos. Estaba en el Pedido de Potestates o Poderes. Él gobierna 37 Legiones de Espíritus, y su Sello es este, para ser hecho y usado delante de ti, etc.



(48.) HAAGENTI. — El Cuadragésimo Octavo Espíritu es Haagenti. Él es un presidente, que aparece en la forma de un toro poderoso con alas de Grifo. Esto es al principio, pero después, en el Comando del Exorcista, él pone la Forma Humana. Su oficio es hacer sabios a los hombres e instruirlos en diversas cosas; también transmutar todos los metales en oro; y convertir el vino en agua y el agua en vino. Él gobierna 33 Legiones de Espíritus, y su Sello es este, etc.

<sup>1</sup> probablemente debería ser 60 en lugar de 6. [Wier tiene 26.—T.S.]

<sup>2</sup> Hoy en día puede conversar en sonido aunque coloquialmente copto.—ED.

(49.) CROCELL.—El Cuadragésimo Noveno Espíritu es Crocell o Crokel. Aparece en la forma de un ángel. Él es un Duque Grande y Fuerte, hablando algo Místico de las Cosas Ocultas. Enseña el arte de la geometría y las ciencias liberales. Él, al mando del exorcista, producirá grandes ruidos como la precipitación de muchas aguas, aunque no haya ninguno. Calienta las aguas y descubre los baños. Era de la Orden de Potestades, o Poderes, antes de su caída, como declaró al rey Salomón. Él gobierna 48 Legiones de Espíritus. Su sello es este, el que se desgastan como se ha dicho.



(50.) FURCAS.— El quincuagésimo espíritu es Furcas. Es un caballero, y aparece en la forma de un anciano cruel con una larga barba y una cabeza canosa, montado en 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 la cola de una serpiente y ojos llameantes. Cabalga sobre un oso furioso, y lleva un azor sobre su puño. Habla con una voz ronca, dando verdaderas respuestas de las cosas pasadas, presentes y venideras. Hace que los hombres se vuelvan invisibles, y también que sean ingeniosos. Él gobierna 40 Legiones de Espíritus. Su sello es este, etc.



(52.) ALLOCES.— El Quincuagésimo Segundo Espíritu es Aloces, o Alocas. Él es un Duque, Grande, Poderoso y Fuerte, apareciendo en la forma de un Soldado cabalgando sobre un Gran Caballo. Su rostro es como el de un león, muy rojo y con ojos llameantes. Su discurso es ronco y muy grande. Su oficio es enseñar el arte de la astronomía y todas las ciencias liberales. Él te trae buenos familiares; también gobierna sobre 36 legiones de espíritus. Su sello es este, que lleva usted, etc.



<sup>1</sup> O Guerrero.

<sup>2</sup> Así expresado en los Códices. [En latín, *graviter loquitur*: “habla con dureza”. —T.S.]

(53.) CAMIO o CAÍM.—El quincuagésimo tercer espíritu es Camio, o Caïm. Él es un gran presidente, y aparece en la forma del pájaro llamado un zorzal al principio, pero después se pone en la forma de un hombre que lleva en la mano una espada afilada. Parece responder en Cenizas ardientes, o en Carbones de fuego. Es un buen disputador. Su oficio es dar a los hombres el entendimiento de todas las aves, el abatimiento de los bueyes, el ladrido de los perros y otras criaturas, y también la voz de las aguas. Él da respuestas verdaderas de las cosas por venir. Era de la Orden de los Ángeles, pero ahora gobierna más de 30 Legiones de Espíritus Infernales. Su sello es este, que lleva usted, 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 cabalgando sobre un Grifo, con una Corona Ducal sobre su Cabeza. Allí van delante de él sus ministros con grandes trompetas sonando. Su oficio es enseñar filosofía perfectamente, y obligar a las almas de los difuntos a presentarse ante el exorcista para responder a las preguntas que desee hacerles, si lo desea. Era en parte de la Orden de los Tronos, y en parte de la de los Ángeles. Ahora gobierna 30 Legiones de Espíritus. Su sello es este, etc.



(55.) OROBAS.— El quincuagésimo quinto Espíritu es Orobas. Él es un Gran y Poderoso Príncipe, apareciendo al principio como un Caballo; pero después de la orden del Exorcista, él pone la imagen de un Hombre. Su oficio es descubrir todas las cosas pasadas, presentes y venideras; también dar dignidades y prelacones, y el favor de los amigos y de los enemigos. Él da Verdaderas Respuestas de la Divinidad, y de la Creación del Mundo. Él es muy fiel al exorcista, y no permitirá que sea tentado por ningún Espíritu. Él gobierna 20 Legiones de Espíritus. Su sello es este, etc.



(56.) GREMORY, o GAMORI.— El quincuagésimo sexto Espíritu es Gremory, o Gamori. Él es un Duque Fuerte y Poderoso, y aparece en la Forma de una Mujer Hermosa, con la Corona de una Duquesa atada alrededor de su cintura, y cabalgando en un Gran Camello. Su oficio es hablar de todas las cosas pasadas, presentes y venideras; y de los tesoros escondidos y en qué yacen; y procurar el amor de las mujeres jóvenes y viejas. Él gobierna 26 Legiones de Espíritus, y su Sello es este, etc.



(57.) OSÉ, o VOSO.— El quincuagésimo séptimo espíritu es Oso, Osé o Voso. Él es un gran presidente, y aparece como un leopardo al principio, pero después de un poco de tiempo se pone en la forma de un hombre. Su oficio es hacer a uno astuto en las Ciencias Liberales, y dar Verdaderas Respuestas de las cosas Divinas y Secretas; también cambiar a un Hombre en cualquier Forma que el Exorcista complazca, de modo que él sea tan cambiado no pensará ninguna otra cosa que no sea en verdad esa Criatura o Cosa en la que él es cambiado. Él gobierna 31 Legiones de Espíritus, y este es su Sello, etc.



(58.) AMY, o AVNAS.—El quincuagésimo octavo Espíritu es Amy, o Avnas. Él es un gran presidente, y aparece al principio en forma de un fuego llameante; pero después de un tiempo se pone en la forma de un hombre. Su oficio es hacer un maravilloso conocimiento en astrología y todas las ciencias liberales. Da buenos familiares y puede escribir el tesoro que guardan 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. Él es un Gran Marqués, y aparece en la forma de un León<sup>4</sup> cabalgando sobre un Caballo Poderoso y Fuerte, con una Cola de Serpiente;<sup>5</sup> y sostiene en su Mano Derecha dos Grandes Serpientes silbando. Su oficio es enseñar las Virtudes de las Estrellas, y conocer las



<sup>1</sup> Probablemente debería ser 30. Para estos 72 Grandes Espíritus del Libro Goëtia son todos Príncipes y Líderes de números.

<sup>2</sup> Así en el texto real. [*Pseudomonarchia* sólo tiene *admirabilem en astrología &c.*; "sabiendo" presumiblemente una interpolación por el *compilador* de la Goëtia.—T.S.]

<sup>3</sup> [Inglés moderno medio / temprano para 'revelar' o 'divulgar'. El *latín* tiene *ostendit*.—T.S.]

<sup>4</sup> O "con la cara de un león".

<sup>5</sup> ¿El caballo, o el Markis?—ED. [El *latín* parece sugerir esto último.—T.S.]

Las mansiones de los planetas y cómo entender sus virtudes. También transforma a los hombres, y les da dignidades, prelaciones y confirmación de estas; también favorece a los amigos y a los enemigos. Él gobierna 30 Legiones de Espíritus; y su Sello es este, etc.



(60.) VAPULA, o NAPHULA.—El Sexagésimo Espiritu es Vapula, o Naphula. Es un Duque Grande, Poderoso y Fuerte; apareciendo en la Forma de un León con las Alas de Grifo. Su oficio es hacer que los hombres sepan en todas las artes y profesiones, también en filosofía y otras ciencias. Gobierna 36 Legiones de Espíritus, y así se hace su Sello o Carácter, y lo llevarás como se ha dicho, etc.



(61.) ZAGAN.— El Sexagésimo Primer Espiritu es Zagan. Él es un gran rey y presidente, apareciendo al principio en la forma de un toro con alas de Grifo; pero después de un tiempo se puso en forma humana. Hace a los hombres ingeniosos y audaces. Él puede convertir el vino en agua y la sangre en vino. Puede convertir todos los Metales en la Moneda del Dominion de la que es Metal. Incluso puede hacer que los tontos sean sabios. Él gobierna 33 Legiones de Espíritus, y su Sello es este, etc.



(62.) VOLAC, o VALAK, o VALU, o UALUC.— El Sexagésimo segundo Espiritu es Volac, o Valak, o Valu. Él es un presidente poderoso y grande, y aparece como un niño con alas de ángel, montado en un dragón de dos cabezas. Su oficio es dar Verdaderas Respuestas de Tesoros Ocultos, y decir dónde se pueden ver las Serpientes. El que traerá al Exorcista sin que se emplee ninguna Fuerza o Fuerza. Él gobierna 38 Legiones de Espíritus, y su Sello es así.



(63.) ANDRAS.—El sexagésimo tercer Espiritu es Andras. Él es un Gran Marqués, apareciendo en la forma de un Ángel con una Cabeza como un Cuervo Negro de la Noche, cabalgando sobre un fuerte Lobo Negro, y con una Espada Afilada y Brillante floreciendo en lo alto de su mano. Su oficio es sembrar discordias. Si el exorcista no tiene cuidado, lo matará a él y a sus compañeros. Él gobierna 30 Legiones de Espíritus, y este es su Sello, etc.

(64.)HAURES, o HAURAS, o HAVRES, o El Sexagésimo cuarto espíritu es Haures , o Hauras, o Havres, o Flauros. Él es un Gran Duque, y aparece al principio como un Leopardo, Poderoso, Terrible y Fuerte, pero después de un tiempo, al Comando del Exorcista, pone la Forma Humana con los Ojos Ardientes y Ardientes, y un Rostro Terrible. Él da respuestas verdaderas de todas las cosas, presentes, pasadas y venideras.



Pero si no se le ordena formar un triángulo, D, mentirá en todas estas cosas, y engañará y engañará al exorcista en estas cosas o en tal y tal negocio. Por último, hablará de la Creación del Mundo, y de la Divinidad, y de cómo él y otros Espíritus cayeron. Destruye y quema a aquellos que son los enemigos del exorcista si así lo desea; tampoco permitirá que sea tentado por ningún otro Espíritu o de otra manera. Él gobierna 36 Legiones de Espíritus, y su Sello es este, para ser usado como Lamén, etc.

(65.)ANDREALPHUS.—El Sexagésimo quinto Espíritu es Andrealphus. Es un poderoso marqués, que aparece al principio en forma de pavo real, con grandes ruidos. Pero después de un tiempo se puso la forma humana. Él puede enseñar geometría perfectamente.



Él hace a los hombres muy sutiles allí adentro; y en todas las cosas pertenecientes a la mensuración o la astronomía. Puede transformar a un hombre en la semejanza de un pájaro. Gobierna 30 Legiones de Espíritus Infernales, y su sello es éste, etc.

(66.)CIMEJES, o CIMEIES, o KIMARIS.—El Sexagésimo Sexto Espíritu es Cimejes, o Cimeies, o Kimaris. Es un Marqués, Poderoso, Grande, Fuerte y Poderoso, que aparece como un Guerrero Valiente montado en un buen Caballo Negro. Él gobierna sobre todos los espíritus en las partes de África. Su oficio es enseñar perfectamente gramática, lógica, retórica y descubrir cosas perdidas u ocultas y tesoros. Él gobierna 30 Legiones de Internos, y su Sello es este, etc.





(67.) AMDUSIAS, o AMDUKIAS.—El sexagésimo séptimo espíritu es Amdusias, o Amdukias. Es un Duque Grande y Fuerte, apareciendo al principio como un Unicornio, pero a petición del Exorcista se presenta ante él en Forma Humana, haciendo que las Trompetas y todo tipo de Instrumentos Musicales sean escuchados, pero no pronto o inmediatamente. También puede hacer que los árboles se doblen y se inclinen de acuerdo con la Voluntad del Exorcista. Él da Excelentes Familiares. Él gobierna 29 Legiones de Espíritus. Su sello es este, etc.



(68.) BELIAL.— El Sexagésimo octavo Espíritu es Belial. Él es un Rey Poderoso, y fue creado después de LUCIFER. Aparece en la forma de dos hermosos ángeles sentados en un carro de fuego. Habla con una voz agradable, y declara que cayó primero de entre la clase más digna, que estaban antes de Miguel, y otros ángeles celestiales. Su oficio es distribuir presentaciones y senatorías, etc., y causar el favor de los amigos y de los enemigos. Da excelentes Familiares, y gobierna 801 Legiones de Espíritus. Tenga en cuenta que este rey Belial debe tener ofrendas, sacrificios y regalos que le presente el exorcista, o de lo contrario no dará respuestas verdaderas a sus demandas. Pero entonces no tarda ni una hora en la Verdad, a menos que sea constreñido por el Poder Divino. Y su sello es este, que debe ser usado como se ha dicho.



(69.) DECARBIA.— El Sexagésimo Noveno Espíritu es Decarbia. Aparece en la forma de una estrella en un pentáculo, K, al principio, pero después, por orden del exorcista, se pone en la imagen de un hombre. Su oficio es descubrir las Virtudes de los Pájaros y las Piedras Preciosas, y hacer que la Similitud de todo tipo de Pájaros vuele ante el Exorcista, firmando y bebiendo como lo hacen los Pájaros naturales. Gobierna 30 Legiones de Espíritus, siendo él mismo un Gran Marqués. Y este es su sello, que debe ser usado, etc.

<sup>1</sup> Tal vez un error para 30.—TRANS. El número real es 50; al menos fue en 1898.—ED. [[AN XIX: Ahora son 80 de nuevo, gracias en gran medida a mi propio trabajo.]]

(70.) SEERE, SERV o SEIR.—El septuagésimo espíritu es Seere, Sea o Seir. Él es un Príncipe Poderoso, y poderoso, bajo AMAYMON, Rey del Este. Aparece en la forma de un hombre bello, cabalgando sobre un caballo alado. Su oficio es ir y venir; y traer abundancia de cosas para pasar de repente, y llevar o volver a llevar cualquier cosa a donde quieras que vaya, o de donde quieras que venga. Él puede pasar sobre toda la Tierra en un abrir y cerrar de ojos. Él da una relación Verdadera de toda clase de Robo, y de Tesoro escondido, y de muchas otras cosas. Es de una buena naturaleza indiferente, y está dispuesto a hacer cualquier cosa que el exorcista desee. Y este es su sello, que debe ser usado, etc.



*or*



(71.) DANTALION.—El septuagésimo primer espíritu es Dan-talion. Él es un duque grande y poderoso, que aparece en la forma de un hombre con muchos rostros, todos los rostros de hombres y mujeres; y tiene un libro en su mano derecha. Su oficio es enseñar todas las Artes y Ciencias a cualquiera; y declarar los Consejos Secretos de cualquiera; porque él conoce los Pensamientos de todos los Hombres y Mujeres, y puede cambiarlos a su voluntad. Él puede causar Amor, y mostrar la Similitud de cualquier persona, y mostrar lo mismo por medio de una Visión, que ellos estén en la parte del Mundo que quieran. Él gobierna 36 Legiones de Espíritus; y este es su Sello, que llevas tú, etc.



(72.) ANDROMALIUS.—El Espíritu Septuagésimo segundo en Orden se llama Andromalius. Él es un Conde, Grande y Poderoso, que aparece en la forma de un Hombre sosteniendo una Gran Serpiente en su Mano. Su oficio es traer de vuelta tanto a un ladrón como a los bienes que son robados; y descubrir toda maldad y trato encubierto; y castigar a todos los ladrones y otras personas malvadas; y también descubrir tesoros que están escondidos. Él gobierna más de 36 Legiones de Espíritus. Su sello es este, el que se desgastan como se ha dicho.

