

ARCANA ANTIQVA

Taller de Magia y Adivinación



SALVADOR MUÑOZ MOLINA
FERNANDO LILLO REDONET

ARCANA ANTIQVA
Taller de Magia y Adivinación

Salvador Muñoz Molina
Fernando Lillo Ramonet

I. MAGIA

1. ¿Qué es la magia?

Los griegos y romanos tenían un panteón divino de todos conocido, pero al lado de esta religión oficial creían también en la existencia de espíritus y fuerzas ocultas de la naturaleza, positivas y negativas, que podían afectar a sus vidas. Para solucionar sus problemas era posible recurrir a la religión oficial, pero también a la magia, y a veces esta última anunciaba resultados más prácticos.

Georg Luck da la siguiente definición de magia (p. 35):

La magia es una técnica cuya creencia se basa en poderes localizados en el alma humana y en el universo más allá de nosotros mismos, una técnica que pretende imponer la voluntad humana sobre la naturaleza o sobre los seres humanos sirviéndose de poderes suprasensibles.

El mago es el que puede conseguir que esos poderes estén al servicio de lo que le pidan sus clientes.

2. Magia y religión

No es fácil separar magia y religión en el Mundo Antiguo, no obstante pueden observarse algunas posibles diferencias:

- a) En las prácticas religiosas el fiel suplica al dios, que puede o no hacerle caso, mientras que en la magia se pretende “obligar” al dios o al espíritu a que haga exactamente lo que uno pide.
- b) La magia se centra en necesidades individuales, mientras que la religión suele atender a los problemas de la colectividad.
- c) La magia suele hacerse en privado y en secreto, mientras que la religión es pública, ya que sus ritos se hacen al aire libre y en general de día.
- d) Las súplicas a los dioses se pronuncian en voz alta, mientras que los conjuros se hacen en silencio o susurrando.
- e) La religión estaría en la esfera de lo legal, mientras que la magia, sobre todo la magia negra, entraría dentro de lo ilegal o prohibido.

3. Magia blanca o *Theurgía*

En la magia blanca se incluye cualquier encantamiento o práctica destinado a obtener algún beneficio o a asegurarse el éxito. A veces conseguir el beneficio propio pasa por que otro salga perjudicado, pero en este apartado incluiremos sólo las prácticas que buscan beneficios sin dañar a otros como son la obtención de prosperidad, la magia sanadora o la protección contra malos espíritus u otras desgracias.

El encantamiento más importante dentro de la magia blanca es que el mago consiga que los espíritus ajenos o ciertos dioses menores le obedezcan, es decir, que le otorguen su poder para conseguir cualquier cosa que el mago desee. Son fórmulas largas y complicadas con muchos elementos mágicos en juego, algunas de las cuales se han conservado en papiros griegos.

La magia blanca también servía para conseguir éxito y poder. Hay una práctica mágica en la que se modelaba una estatuilla de Hermes aderezada con poderes mágicos para hacer prosperar una casa o negocio de modo similar a nuestro popular San Pancraccio.

“Práctica mágica para hacer prosperar una casa o negocio.

Toma cera amarilla y jugo de aérea y de hiedra lunar, mézclalo y moldea un Hermes hueco por debajo que con la mano izquierda sostenga un caduceo¹ y con la derecha una talega². Escribe en un papiro hierático estos nombres y verás que es incesante: “**chäiöchen outibilmemnouoth, atrauïch**, da a este lugar ganancia y éxito, porque aquí habita **Psentebeth**”. Mete esto en el hueco de la figura y tápalo con cera de la misma clase; ponlo después en una pared, de manera que no se vea; ponle una guirnalda por la parte exterior; después, enciende en su honor una lámpara que no esté pintada de rojo (PGM IV, 19)”.

Existía también una fórmula **para ganar en el juego de los dados** y así conseguir riqueza (PGM VII, 22):

“Therthenithor; dyagothere: therthenithor; syapothereuo; kodochor, haz que yo gane cuando juegue a los dados, poderoso Adriel”. En la mano di: “Que nadie se me iguale, pues yo soy **Therthenithor; erothorithin; dolothor**, y tiro lo que quiero”. Y lo dices continuamente y tiras. De otra manera también debes decir: “Que ninguno de lo que así juegan aquí conmigo se me iguale, y tiro cuanto quiero”.

Ensalmos curativos

En estos ensalmos o conjuros era tan importante lo que se decía como los gestos o condiciones en que debían recitarse.

Varrón (*Sobre la agricultura*, 1. 2. 27) nos transmite un **remedio contra la gota**. Debía cantarse nueve veces, tocar la tierra, escupir al suelo y recitarlo en ayunas.

**Ego tui memini,
medere meis pedibus.
Terra, pestem teneto;
Salus, hic maneto
in meis pedibus.**

“Pienso en ti; sana mis pies. Que la tierra retenga la enfermedad y la salud permanezca en mis pies.”

¹ Vara mágica de Hermes/Mercurio.

² Bolsa.

He aquí otro ejemplo apropiado **para la curación de un orzuelo en el ojo** transmitido por el médico Marcelo Empírico (c. 400 d. C.):

**Nec mula parit nec lapis lanam fert
Nec huic morbo caput crescat,
Aut si creverit, tabescat.**

“La mula no pare, ni la piedra produce lana, que a esta enfermedad no le crezca la cabeza, o si le crece, que se consuma”.

Había también fórmulas que servían **para enfermedades variadas**. En este caso se relacionan todas las dolencias posibles, pero en el momento de recitarlo se optaría por la que tuviera lugar en cada ocasión (Marcelo Empírico, *Sobre los medicamentos*, XV, 11):

Recítese estando en ayunas y tocando la parte pertinente del cuerpo con tres dedos: el pulgar, el corazón y el anular; los otros dos estirados hacia fuera.

“Vete lejos, no importa si te originaste hoy o anteriormente: esta enfermedad, esta afección, este dolor, esta hinchazón, esta rojez, este bocio, estas amígdalas, este absceso, este tumor, estas glándulas y las glándulas pequeñas yo los convoco inmediatamente, yo los conduzco inmediatamente, yo les ordeno inmediatamente, mediante este hechizo, desde estas extremidades y huesos”.

Contra las picaduras de animales peligrosos como el escorpión había conjuros curativos (PGM VII, 3):

“Contra la picadura de un escorpión: escribe en un papiro limpio los signos mágicos, ponlo sobre el lugar de la herida, ata el papiro por encima y desaparecerá el mal inmediatamente.”

Palabras mágicas

Existían palabras mágicas con grandes poderes como las **Letras efesias**. Clemente de Alejandría da el nombre de *Ephésia Grámmata* a una lista de seis palabras que, según Pausanias, estaban grabadas en la estatua de Ártemis en Éfeso. Las palabras griegas en su transcripción son:

ἄσκι, κατάσκι, λίξ, Τετράξ, Δαμναμενεύς, Αἴσια.

áski, katáski, lix, tetráx, damnamenéus, aísia.

Estas palabras mágicas podían escribirse en tiras de tela y ser usadas como amuletos. Se utilizaban también en las bodas para conjurar las influencias malélicas. Cuentan que el rey de Lidia, Creso, las usó en la pira en que iba a ser quemado y por ello llovió y se libró de la quema. También se dice que en unos Juegos Olímpicos había un efesio al que nadie podía derrotar porque llevaba en el tobillo las letras efesias y que, cuando fue descubierto y le obligaron a quitárselas, fue vencido muchas veces.

Otra palabra de gran poder era **Abraxas** cuyas letras suman el número mágico de los días del año. Los griegos usaban las letras para la numeración y así obtendríamos $1+2+100+1+60+1+200=365$.

Se utilizaba también la famosa palabra mágica **abracadabra** que aún pervive en la magia actual. Es posible que esté formada por las primeras letras de las palabras hebreas para padre, hijo y espíritu santo (Abba, Ben, Rauch, ACADosh). No es extraño que se utilizaran lenguas menos conocidas o más “exóticas” para griegos y romanos. De hecho tenemos el siguiente testimonio de su uso mágico:

El médico romano Quinto Sereno Sammonico, que murió alrededor del 212 d. C., dejó instrucciones en verso para fabricar un amuleto protector para curar las fiebres tercianas³ a través de la famosa palabra mágica “abracadabra”. Había que escribir en un pergamino la palabra “abracadabra” varias veces una debajo de la otra y quitando cada vez una letra del final haciendo una figura en forma de cuña. Luego el pergamino tenía que colgarse del cuello con un hilo.

A B R A C A D A B R A
A B R A C A D A B R
A B R A C A D A B
A B R A C A D A
A B R A C A D
A B R A C A
A B R A C
A B R A
A B R
A B
A

Los versos de Homero podían tener un carácter mágico útil para las más variadas ocasiones. Del siguiente fragmento, que en apariencia no significa nada, podían obtenerse grandes beneficios.

“Después de hablar así hizo saltar sobre el foso a los solípedos caballos
y a los hombres que se agitaban en dolorosas muertes
y ellos se lavaron el abundante sudor con agua de mar.”

(*Iliada* XI, 564, 521 y 572)

“Si alguien que huye lleva estos versos grabados en una lámina jamás será encontrado. Igualmente, cuélgale la misma lámina al que está a punto de morir y escuchará todo lo que le preguntes. Un atleta que tenga la lámina permanece invicto, e igualmente un auriga que lleva la lámina con la piedra imán. Y en los tribunales ocurre lo mismo. Y tocante a un condenado que ha sido ejecutado, cuélgaselo y dile al oído los versos y te dirá todo cuanto quieras. (...) Todos te temerán, serás invulnerable en la guerra; si pides recibirás, serás feliz, cambiarás tu suerte y serás amado por aquella mujer u hombre con quien mantengas relaciones amorosas. Serás famoso, feliz, poseerás heredades, tendrás suerte, vencerás los venenos, te librarás de los encantamientos y derrotarás a los enemigos (PGM IV, 17)”.

Amuletos

La magia también servía para proteger a los individuos de todo mal y para ello eran precisos poderosos amuletos. La palabra *fascinatio* o *fascinum* se utilizaba para

³ Calenturas intermitentes que se repiten cada tercer día.

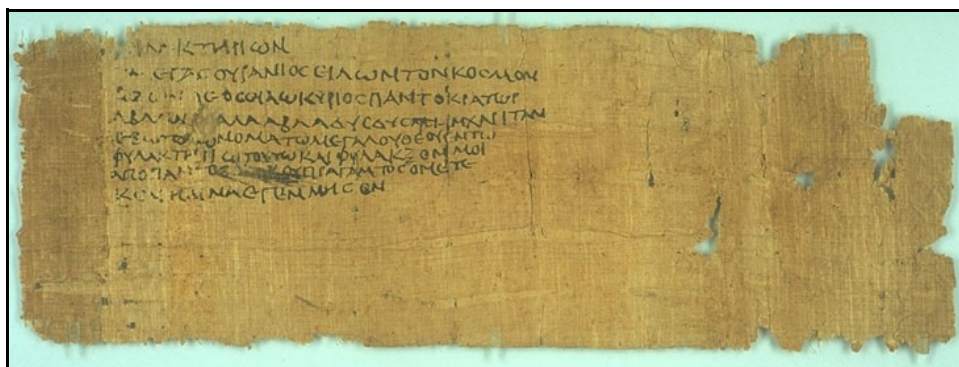
designar el mal de ojo provocado por miradas envidiosas o maléficas. Contra este mal se utilizaban sobre todo varios tipos de amuletos: el **falo**, las **campanillas**, la **higa** y el **ojo**.

El **falo**, símbolo de la vida y también de la abundancia, se fabricaba en bronce, cerámica u otros materiales y muchas veces se llevaba colgado al cuello. Las **campanillas** o *tintinabula* ahuyentaban con su sonido los malos espíritus. La **higa** era la representación del puño cerrado con el dedo pulgar entre el índice y el corazón. Este amuleto representaba la mano de la divinidad que podía combatir el poder del que echaba el mal de ojo. Los símbolos oculares se pintaban o se llevaban al cuello.

En la fotografía puedes observar de izquierda a derecha en la parte superior: falo combinado con higa, falo con cabeza de personaje, campanilla, falo triple; en la inferior tres amuletos: falo simple, fibula con dos gallos enfrentados y anillo protector.



“Amuleto. Grande celestial, el que hace girar el cosmos, tú eres el dios Iao, señor todopoderoso, <**Ablanatanalba**>; da, da, yo tendré el favor por el nombre del dios grande que está en este amuleto; y guárdame de toda mala obra a mí, hijo de fulana, al que engendró fulano (PGM LXXI)”.



Este otro amuleto servía para conseguir varias cosas (PGM VII, 2):

“Tablilla de Afrodita para conseguir amor, favor, éxito y amigos. Toma una hoja de cinc, ráyala con un estilete de bronce y llévala con pureza: **Dammaméneo, akrammachamarei.**”

En una casa podía haber todo tipo de **insectos desagradables** y no venía mal un conjuro protector para librarse de ellos (PGM VII, 1):

“Para que en casa no haya chinches. Mezcla hiel de cabra con agua y haz una aspersión.

Para que no haya pulgas en casa. Mezcla rododendro con agua de sal y, cuando esté bien triturado, rocíala.”

4. Magia negra o *Goeteia*

Los ejemplos de magia negra son tan abundantes como los de magia blanca. Esta magia, que implicaba la desgracia para otros, contenía conjuros muy crueles al lado de otros más suaves, pero en todo caso se pretendía la venganza o la consecución de un beneficio a costa de otros. Los ejemplos más llamativos son las tablillas de maldición, pero también existían prácticas similares al vudú y otros conjuros que se nos han transmitido en papiros.

Las tablillas de maldición

Una *tabella defixionis* es una tablilla, generalmente de plomo, con una forma más o menos rectangular y de un grosor milimétrico, que no suele exceder de los 20x10 cm. Por ella, y a través de un ritual mágico de encantamiento plasmado en un texto que se escribía en la misma, se creía perjudicar, en distinta forma e intensidad, a un sujeto individual o colectivo, con la colaboración de ciertos espíritus y divinidades que no podían negarse al cumplimiento de lo que el que escribía la tablilla les ordenaba. Por ello las tablillas de maldición nos acercan al mundo mágico de la Antigüedad y podemos palpar los odios y rencillas de la gente corriente.

La mayoría de las tablillas son finas láminas de plomo porque se trata de un material en el que se puede escribir fácilmente con un objeto punzante y además puede doblarse sin demasiado esfuerzo, acción que es necesaria para que el conjuro surta efecto. Precisamente *defixio* proviene del verbo *defigo*, *defixi*, *defixum* que significa clavar, inmovilizar, ligar o lo que es lo mismo hechizar.

Para entender mejor en qué consistían estos encantamientos vamos a seguir el proceso de una tablilla desde su redacción hasta que es depositada en un lugar conveniente para que surta efecto.

a) La redacción de la tablilla

Las tablillas están escritas la mayoría en griego, pero también las hay en latín o en una mezcla de latín y griego. Algunas son indescifrables porque contienen palabras inventadas de carácter mágico. La tablilla tenía que estar correctamente escrita como si se tratase de un documento legal, por eso a veces se requerían los servicios de algún

especialista al que se encargaba la redacción del texto. Había una serie de técnicas de redacción que contribuían a que todo sucediese conforme se deseaba:

- Especificar claramente el nombre de la víctima

La víctima tenía que estar perfectamente identificada y para ello se incluía su nombre acompañado en ocasiones de su apodo o de otros nombres por el que fuese conocida la persona en cuestión. A veces se incluía también el nombre de la madre, mucho más seguro que el del padre. Todo esto tenía por objeto que la divinidad o espíritu infernal que debía llevar a cabo la venganza no se confundiese de sujeto. Además, existía la creencia que lo que le pasase al nombre también le pasaba a la persona que lo llevaba.

- Especificar claramente las divinidades o espíritus a los que se dirige la orden de venganza.

Los dioses o espíritus infernales encargados de ejecutar la maldición debían ser nombrados por sus nombres y títulos, si bien hay casos de denominaciones más vagas.

- Especificar claramente qué males se desean para la víctima

La enumeración exhaustiva de los males que se deseaban a la víctima contribuían a que el maleficio tuviese su efecto e indicaban al ejecutor qué era lo que debía hacer exactamente. Encontramos ejemplos de largas enumeraciones de partes del cuerpo de la víctima que se desea dañar.

- Otras técnicas de redacción para hacer más efectiva la maldición

La repetición de frases contribuía a dar un carácter más sagrado al texto. Otras técnicas de redacción eran la escritura al revés, que sólo podía ser leída a través de un espejo, o la escritura en círculos concéntricos. En general el lenguaje utilizado es arcaizante y recuerda a formulaciones judiciales o religiosas, con constantes repeticiones. La carencia de condicionamiento literario alguno provoca que constituyan un importante testimonio de la lengua utilizada por las clases populares.

- b) El doblado de la tablilla y su colocación en un lugar adecuado

Una vez escrita y doblada, la tablilla se ataba o se atravesaba con un clavo. El siguiente paso era esconderla en tumbas, urnas funerarias y otros lugares asociados con la muerte. Si eran casos de muerte violenta como asesinatos, muerte en la arena del anfiteatro o muertos de forma prematura se suponía que el maleficio se ejecutaría mucho antes porque los espíritus de esta gente estarían resentidos con los que aún quedaban en el mundo de los vivos.

Las ocasiones para maldecir a alguien eran numerosas y contamos con ejemplos al menos de los siguientes tipos:

- 1) Contra adversarios en juicios
- 2) Contra los ladrones
- 3) Contra amantes infieles o rivales amorosos
- 4) Contra aurigas o gladiadores
- 5) Sin causa expresa

1) *Tablillas contra adversarios en juicios*

Cuando alguien se enfrentaba a un juicio solía contratar a un abogado, pero también podía acudir a medios mágicos para que la parte contraria llevara las de perder.

En este ejemplo se supone la invocación a alguna divinidad no mencionada que será la encargada de llevar a cabo la maldición (Bregenz, lac de Constance; DT 93^a)

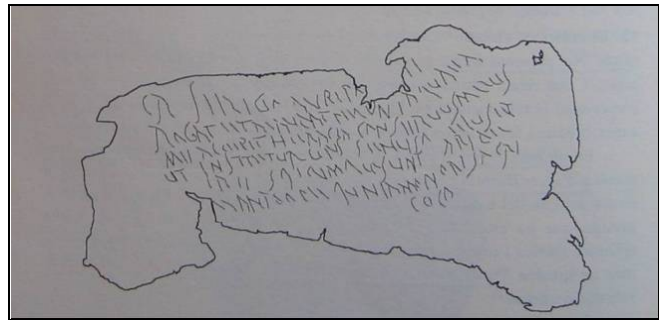
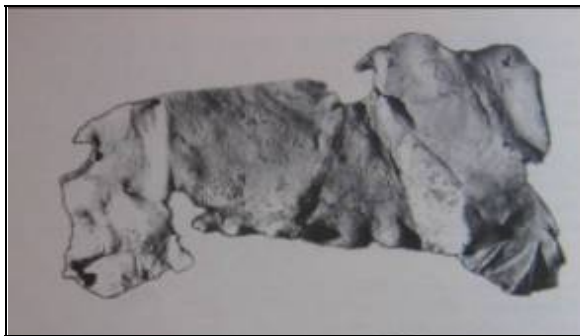
**Domitius Níger et
[L]ollius et Iulius Sever[u]s
[e]t S[e]verus Nig[ri] servus adve[rs-
a]r[i]i Bruttae et quisquis adve-
rsus illam loqu(us est): omnes perdes.**

“Domicio Níger y Lolio y Julio Severo y Severo, esclavo de Níger, enemigos de Bruta y todo el que ha hablado contra ella, que los pierdas a todos.”

2) *Tablillas contra los ladrones*

La desesperación por haber sufrido un robo podía convertirse en la ejecución de una tablilla de maldición contra el /los ladrones.

Aquí te mostramos dos tablillas de maldición de Sagunto contra los ladrones (*infures*).



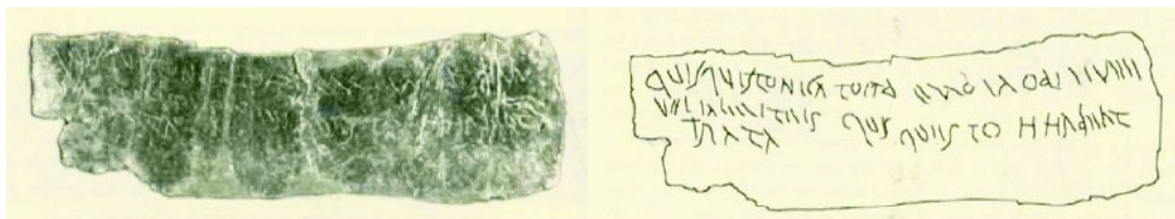
Dimensiones 11 x 19 x 0,5

Letras: entre 0,3 y 1,5.

(Inscripciones Romanas del País Valencià, IA, Josep Corell. págs. 67 y 68. Universitat de València 2002.)

**Cr[y]se (?) ligo auri p[ondo] c.3-]II
Rogat et a Iau dat pequnia quae a
me accepit Heracla conservus meus
ut insttetur uius senus, o[c]elus et
[v]ires qicumqui sunt aride
fiant do pequniam onori sacricola**

Yo, Crise(?), doy ...libras de oro. Ruega y da a Iau el dinero que le ha robado Heracla, compañero de esclavitud, para que se vea afectado en el pecho y ojos y que todas sus facultades se atrofien. Entrego dinero al ministro del culto para su servicio



**Quisquis tunica tullit de Lidia obi eum
vel iam ite is qui questo (h) habeat
trata**

Ve contra cualquiera sea hombre o mujer que haya robado la túnica de Lydia; igualmente, maltrata a quien haya sacado provecho de ella

Dimensiones 5 x 17,5 x 0,1

Letras: 0,5 y 1

(Inscripciones Romanas del País Valencià IA, Josep Corell. págs 73 y 74.

Universitat de València, 2002.)

3) Tablillas contra amantes infieles o rivales amorosos

Este es un fragmento de una extensa tablilla de maldición encontrada en Hadrumetum, ciudad del norte de África entre Cartago y Leptis Magna.

**Adiuoper magnum deum et
per Anterotas et per eum qui habet
accipitrem supra caput et per se-
ptem stellas, ut , ex qua hora
hoc composuero, non dormiat Sex-
tilius, Dionysiae filius, uratur
furens, non dormiat neque sedeat
neque loquatur, sed in mentem hab-
eat me Septimam, Amoenae filiam; ura-
tur furens amore et deside-
rio meo Septimes, Amoenae filiae.**

“Te conjuro... por el Gran Dios⁴ y por Anteros⁵ y por aquel que tiene el halcón sobre su cabeza⁶ y por las siete estrellas para que desde el momento en que compongo esto, no duerma Sextilio, hijo de Dionisia, se abraza enloquecido, no duerma ni se siente ni hable, sino que me tenga en su mente a mí Séptima, hija de Amena; que se abraza enloquecido de amor y deseo por mí Séptima, hija de Amena...”

En la maldición se aprecia la repetición de palabras para que a fuerza de repetir se obtenga el efecto deseado.

⁴ Probablemente Osiris.

⁵ Especie de Cupido que venga a los amantes rechazados.

⁶ Quizá el dios Horus.

4) Tablillas contra aurigas o gladiadores

Como ejemplo de este tipo reproducimos una tablilla de maldición contra un auriga, grabada por ambas caras y hallada en la tumba de un niño en Hadrumentum (Túnez). Mide 11x 9 centímetros.



Un demonio con una cresta de gallina sobre la cabeza sostiene en su mano derecha un vaso con agua, en la izquierda un largo pie rematado por una lámpara, o bien un incensario.

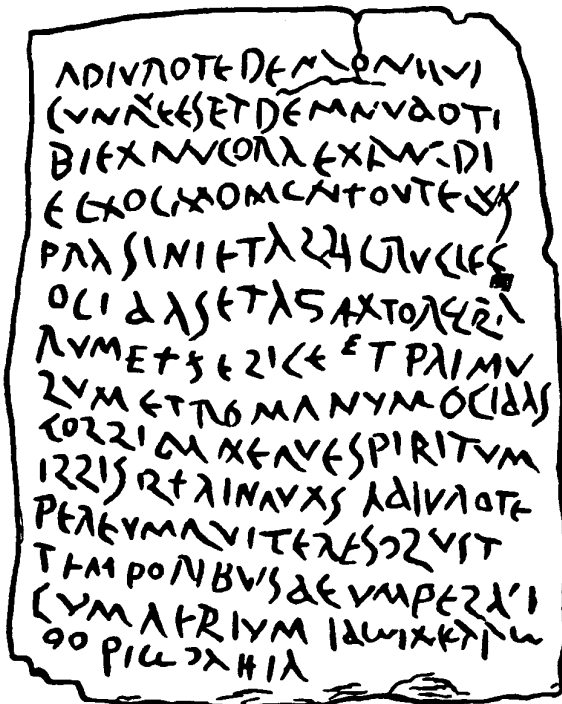
(en el pecho), Baitmo/Arbit/to, su nombre, (según George, Lafaye)

Antmo/arait/to (palabras mágicas), (según Audollent y Dessau)

(En el esquife, nombres, tal vez de caballos):
Noctivagus, Tiberis, Oceanus

(tras él hay grabadas palabras mágicas, de significado desconocido):

Cuigeu/censeu/cinbeu/perfleu/diarunco/
deasta/bescu/ berebescu/arurara/baxagra



adiuro te demon qui/ cunque es et demando
ti/bi ex anc hora anc di/ e ex oc momento
ut equos/ prasini et albi crucies/ ocidas et
agitatore Cla/ rum et Felice et Primu/ lum
et Romanum ocidas/ collida neque spiritum
/ illis lerinquas adiuro te/ per eum qui te
resoluit/ temporibus deum pelagi/ cum
aerium *Iao Iasdao/ oorio aeia* (en letras
griegas)

Te conjuro, demonio, quienquiera que seas, y te pido que desde esta hora, desde este día, desde este momento, tortures y mates a los caballos de los Verdes y de los Blancos y hagas chocar y mates a los aurigas Claro, Félix y, Primulo y Romano, y no dejes ni el espíritu para ellos; te conjuro a través de este que te desligó para siempre, el dios del mar y del cielo Io, Iasdao, oorio, aeia

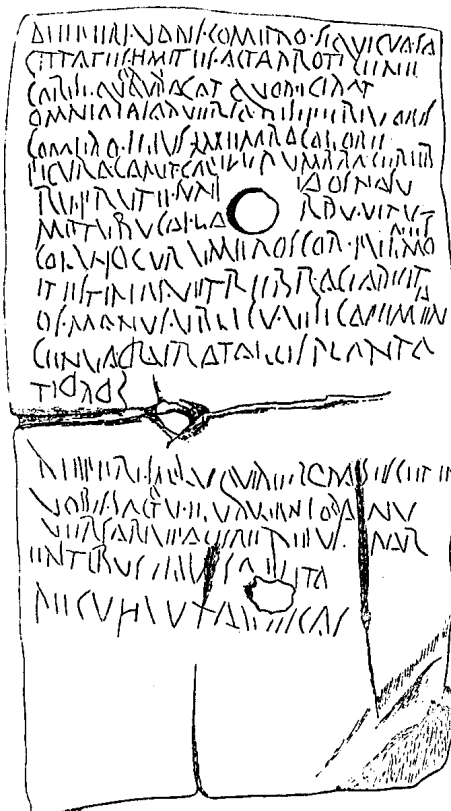
El sentido de la inscripción es claro: el autor seguramente un auriga perteneciente a la facción roja o la azul, recurre a la ayuda de un demonio para eliminar a los aurigas y caballos de la facción rival

5) *Tablillas sin motivo expreso*

En esta tablilla de maldición (CIL X, 8249; Minturnas, Lacio), de la que ofrecemos tan sólo un fragmento, destaca la enumeración de partes del cuerpo para que la maldición sea efectiva. La transcripción del texto pertenece a la mitad superior de la reproducción.

Dii I(n)feri, vobis com(m)e(n)do, si quic(q)ua(m) sanctitates¹ h[a]betes², ac tadro³ Ticene⁴ Carisi, quodqu[o]d agat quod incida(n)t omnia in adversa. Dii I(n)feri vobis com(m)e(n)do il(l)ius mem(b)ra, colore(m), figura(m), caput, capilla⁵, umbra(m), cerebru(m), fru(n)te(m)⁶, supe[rcil]ia, os, nasu(m), me(n)tu(m), bucas, la[bra, ver]ba, (h)alitu(m), col(l)u(m), iocur⁷, umeros, cor, pulmones, i(n)testinas⁸, ve(n)tre(m), brac(h)ia, digitos, manus, u(m)b(i)licu(m), visica⁹, femena¹⁰, genua, crura, talos, planta(s), tigidos¹¹.

1. sanctitates= sanctitatis
2. habetes= habetis
3. tadro= trado
4. Ticene= Tychenem
5. capilla= capillos
6. fruntem= frontem
7. iocur= iecur
8. intestinas= intestina
9. visica= vesicam
10. femena= femina (de femen, -inis)
11. tigidos= digitos

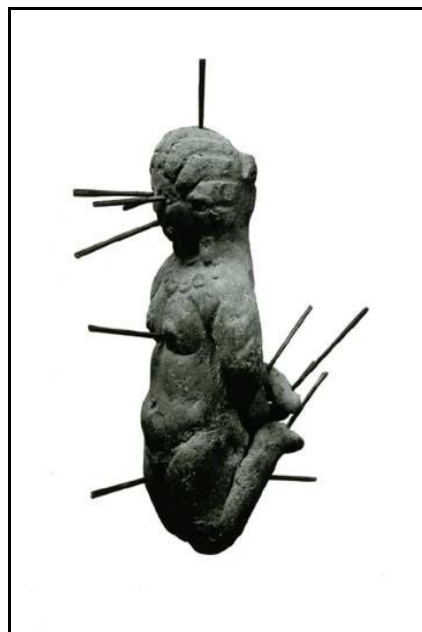


“Dioses infernales, si tenéis algún poder, os encomiendo y os entrego a Ticene, hija de Carisio, que todo lo que haga le salga mal. Dioses infernales os encomiendo sus miembros, su color, su figura, sus cabellos, su sombra, su cerebro, frente, sus cejas, su cara, su nariz, su mentón, su boca, sus labios, sus palabras, su aliento, su cuello, su hígado, sus hombros, su corazón, sus pulmones, sus intestinos, su vientre, sus brazos, sus dedos, sus manos, su ombligo, su vejiga, sus muslos, sus rodillas, sus piernas, sus talones, sus plantas, sus dedos.”

Vudú

Si alguien deseaba conseguir el amor de una mujer se podría aplicar este hechizo lleno de palabras mágicas incomprensibles y muy cercano a las conocidas prácticas de vudú (PGM IV, 3). La imagen del Museo del Louvre ilustra a la perfección esta práctica.

“Milagroso hechizo amoroso: Toma cera o barro de una pella⁷, de la que sirve para modelar, y moldea dos figurillas, masculina y femenina (...) Representa a la mujer con los brazos a la espalda y sentada (...) Escribe sobre la figura de la mujer que estás seduciendo: sobre su cabeza: **ïsee Iao ithi oune broo lathion neboutosoyaeth**; y sobre el oído derecho: **ouer mechan**; sobre el izquierdo: **libaba öimathotho**; sobre su rostro: **amounabreo**; sobre su ojo derecho: **orormothio aeth**; sobre el otro: **choboue**; sobre el hombro derecho: **adeta merou**; sobre el brazo derecho: **ene psa enesgaph**; y sobre el otro: **melchiou melchiedia**; sobre las manos: **melchamelchou aeï**; sobre el pecho, el nombre materno de la mujer a la que quieres atraer, y sobre el corazón: **balamin Tout**; y en la parte inferior del bajo vientre: **aobes aobar**; y sobre su sexo: **blichianeoi ouöia**; y sobre el ano: **pissadara**; y en la planta derecha del pie: **elo**; y en la otra: **elöaioe**. Toma trece agujas de bronce y clávale una en el cerebro diciendo: “Yo te atravieso el cerebro, fulana” y dos en los oídos y dos en los ojos y una en la boca y dos en las entrañas y una en las manos y dos en los órganos sexuales y dos en las plantas de los pies, diciendo cada vez: “Atravieso tal miembro de fulana, para que no se acuerde de nadie, sino sólo de mí, fulano””.



II. ADIVINACIÓN

1. Oráculos

La gente desea saber el futuro con anterioridad para no sentirse insegura. Eran muchas las inquietudes del hombre del Mundo Clásico que podían ser preguntadas a un mago o hechicera o también a un oráculo. Estas son algunas conservadas en un papiro (PGM, XXVI):

“¿Recibiré el regalo?; ¿Me quedará, dónde iré?; ¿Tengo ayuda del amigo?; ¿Recibiré el dinero?; ¿Vive el ausente?; ¿Obtengo ganancia del negocio?; ¿Me alejaré de la mujer?; ¿Están prescritas mis cosas?; ¿Seré desterrado?; ¿Seré senador?; ¿Estoy embrujado?”

⁷ Masa que se une y aprieta, generalmente de forma redonda.

Un oráculo es una respuesta dada por un sacerdote o sacerdotisa en el lugar sagrado de una deidad. Los oráculos institucionales como el de **Dodona** y el de **Delfos** gozaban de gran respeto y fama en la Antigüedad y sus consultas están más relacionadas con la religión que con la magia.

El oráculo de **Dodona** situado en las montañas del Epiro, estaba consagrado a Zeus. Se creía que el susurro de las hojas de una encina gigantesca, árbol consagrado al padre de los dioses, revelaba la voluntad del dios. Se han conservado algunas de las preguntas que nos revelan los intereses de la gente, aunque desafortunadamente no tenemos las respuestas a las consultas.

“Heraclidas pregunta a Zeus y Dione por su fortuna y quiere saber del dios sobre un niño, si podría tener uno de su esposa Egle, su esposa actual.

A Nicocratía le gustaría saber a qué dios debe ofrecer un sacrificio con el fin de conseguir lo mejor y sentirse mejor y hacer que su enfermedad cese.

Lisantias quiere saber de Zeus Naios y Dione si el niño que Annila espera es suyo o no.

¿Es beneficioso para mí y muy ventajoso comprar la casa en la ciudad y el pedazo de tierra?

Cleotas pregunta a Zeus y Dione si le es beneficioso y ventajoso criar ganado.”

El más famoso de todos era el oráculo de **Delfos** en Grecia. En el templo de Apolo estaba la Pitia, una especie de médium que entraba en trance y emitía palabras y sonidos que los sacerdotes interpretaban para conseguir un oráculo escrito. No se sabe a ciencia cierta cómo conseguía la Pitia entrar en trance. Unos dicen que se subía en un trípode y mascaba hojas de laurel y otros que aspiraba emanaciones de gas que surgían de una grieta de la tierra.



A veces el oráculo de Delfos daba respuestas ambiguas. Es muy conocido el caso de Creso, rey de Lidia. Consultó al dios si debía invadir el imperio persa. La respuesta del oráculo fue:

Creso, tras cruzar el río Halis, destruirá un gran imperio.

El rey interpretó el oráculo de forma errónea. Atacó Persia y al hacerlo no destruyó al imperio persa, sino que perdió su propio imperio de Lidia.

Otro caso de oráculo ambivalente es el que se dio a Pirro, rey de Epiro, cuando intentó vencer a los romanos en la península itálica. La pregunta oráculo fue:

¿Puedo vencer a los romanos?

Y el oráculo respondió en latín: *Aio te Aeacida Romanos vincere posse*

Esta frase tiene dos interpretaciones muy distintas: “Eácida, digo que tú puedes vencer a los romanos” y “Eácida, digo que los romanos pueden vencerte”. Pirro pensó en la primera interpretación, pero la verdad es que fue vencido por los romanos.

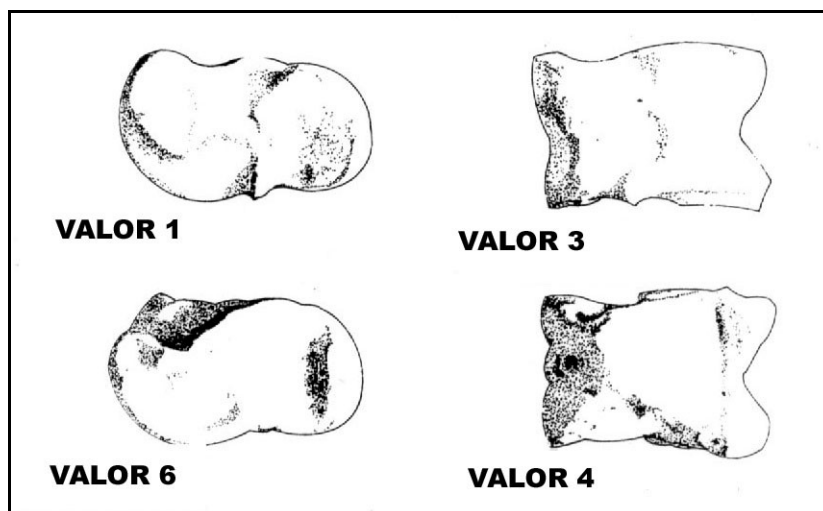
2. Astragalomania

Los griegos creían que podían adivinar el futuro según el número resultante de lanzar las tabas. A esto se le llamaba *astragalomania*.

En una inscripción griega de una ciudad de la antigua región de Licia (en la actual Turquía) aparece lo que se ha interpretado como las posibles respuestas del oráculo según la puntuación obtenida al tirar las tabas. El suplicante iba al templo y después de una oración y quizás de una ofrenda, lanzaba las cinco tabas de una vez o una taba cinco veces. De acuerdo con la puntuación obtenida podía obtener las respuestas que aparecen en la siguiente tabla de la que se excluyen el 6 y el 29.

SIGNIFICADOS DEL ORÁCULO
30. El Dios Apolo dice que tendrás éxito en todo lo que hagas.
28. Con la ayuda de la Fortuna, tendrás por colaborador a Apolo.
27. La Tierra te devolverá el fruto maduro de tu trabajo.
26. En las costumbres la fuerza inoportuna es debilidad.
25. Deseas ver la descendencia de matrimonios justos.
24. Escapa de la gran tormenta para no sufrir algún daño.
23. El Sol, que todo lo ve, te ve a ti.
22. Los dioses te ayudarán en tu camino.
21. Hay sudor; supera a cualquier cosa.
20. Luchar contra las olas es difícil; resiste, amigo.
19. El que pase por la izquierda traerá buena suerte en todo.
18. Es necesario trabajar, pero el cambio será magnífico.
17. El regalo que lleva conflictos cumple con el oráculo.
16. No se saca fruto de un brote marchito.
15. No se puede recoger lo que no se ha sembrado.
14. Termina muchas contiendas y alcanzarás la corona.
13. Caminarás con más facilidad si reposas un momento.
12. Apolo dice simplemente, “Espera, amigo”.
11. Tendrás que despedirte de los compañeros que te rodean.
10. La tarea comporta un noble compromiso.
9. Si has actuado con imprudencia, culparás a los dioses.
8. Si tienes éxito, amigo, cumplirás el oráculo dorado.
7. Tienes esta justa decisión por parte de los dioses.
5. Tendrás una cosecha difícil, no una fácil.

Realiza una simulación de consulta al oráculo de Apolo echando las tabas (las cinco a la vez o una cinco veces) y sumando la puntuación resultante según los valores de cada cara establecidos en la ilustración.



Luego consulta la tabla del oráculo y procura interpretar tu suerte. La simulación se puede dramatizar haciendo uno de suplicante y otro de sacerdote que interpreta el oráculo según la puntuación obtenida.

Ten en cuenta que algunas respuestas serán enigmáticas como corresponde a un oráculo. No obstante te damos ahora algunas posibles pistas:

- 26. La fuerza inoportuna no es efectiva. Actúa con precisión.
- 25. Puede referirse al deseo de tener hijos legítimos, pero la palabra matrimonio también puede referirse a cualquier alianza o unión. En este caso el oráculo predice éxito en ese tipo de empresas.
- 24. Guarda tus energías para cuando sean efectivas. En algunos casos huir es mejor que luchar.
- 23. El dios Sol (Helios) sabe lo que te pasa y te ayudará.
- 22. Estás bajo la protección divina porque estás siguiendo tu destino.
- 21. El trabajo nunca está terminado. Trabajar duro es la mejor manera de tener éxito.
- 20. En esta predicción también es posible traducir “espera, amigo”. Habría pues un consejo para aguantar en la lucha y otro para esperar y no seguir luchando inútilmente contra las olas.
- 19. Como la izquierda era el lugar de la mala suerte, aquí quiere decirse que una cosa aparentemente mala puede esconder una bendición o una ventaja.
- 14. Si persistes en la lucha, después de muchos intentos ganarás.
- 12. La mejor acción en este momento es no hacer nada.
- 9. Sé responsable de tus propias acciones.

3. Las suertes

Los romanos podían consultar a las divinidades lanzando dados y tabas o utilizando las *sortes*: unas tablillas hechas de madera o metal. No sabemos exactamente cómo funcionaban, pero es probable que se colocaran en algún tipo de recipiente y se sacaran de él al azar (quizá las extraía un niño cuya inocencia complaciera a la divinidad). Luego serían interpretadas por un adivino profesional con relación a la pregunta formulada al oráculo. Incluimos aquí dos suertes (nº 1-2) de *Forum Novum* (Norte de Roma) (CIL XI, 1129) y diecisiete (nº 3-19) de procedencia desconocida, quizá Padua (CIL I², 2173-2189).



En esta imagen tienes la apariencia de la suerte n° 19.

- 1) Quid nunc consoltas? Quiescas ac vita fruaris.
- 2)feret quae ante sterilis fuit.
- 3) Conrigi vix tandem quod curvom est factum crede.
curvom=curvum
- 4) Credis quod deicunt? Non sunt ita. Ne fore stultu(s).
deicunt=dicunt
- 5) De incerto certa ne fiant, si sapis, caveas.
- 6) De vero falsa ne fiant
- 7) Est equos perpulcer, sed tu vehi non potes istoc.
equos=equus; perpulcer=perpulcher
- 8) Est via per clivom. Qua vis sequi, non datur ista.
clivom=clivum
- 9) Formidat omnes. Quod metuit, id sequi satiust.
satiust=satius est
- 10) Mendaces homines multi sunt; credere noli.
- 11) Hostis incertus de certo, nisi caveas.
- 12) Iubeo et is ei si fecerit, gaudebit semper.
- 13) Laetus lubens petito. Quod dabitur, gaudebis semper.
- 14) Non sum mendacis quas dixti. Consulis stulte.
Non sum mendacis quas dixti=non sum earum sortium quas dixisti mendacis
- 15) Nunc me rogitas, nunc consulis? Tempus abit iam.

16) Permultis prosum. Ubei profui, gratia nemo.

ubei=ubi

17) Postquam ceciderunt spes omnes, consulis tun(c) me?

18) Quod fugis, quod iactas, tibi quod datur spernere nolei.

19) Qur petis postempus consilium? Quod rogas non est.

Quur=Cur

Esta es una posible traducción en castellano junto con algunas explicaciones nuestras entre paréntesis para aclarar el sentido más oscuro de algunas suertes.

- 1) ¿Por qué consultas ahora? Descansa y disfruta de la vida.
- 2) Parirá la que antes era estéril.
- 3) Créeme. Con dificultad puede corregirse finalmente lo que se ha torcido.
- 4) ¿Crees lo que dicen? Las cosas no son así. No seas tonto.
- 5) Si eres prudente ten cuidado de que no surjan certezas a partir de lo incierto.
- 6) Que de la verdad no surjan falsedades a causa de un juez falso.
- 7) Es un caballo muy hermoso, pero tú no puedes montarlo. (Puede tener significado metafórico referido a cualquier cosa que no se debe utilizar o realizar)
- 8) Hay camino por la colina y no se te ofrece ese por el que quieres seguir. (el camino por la colina es un camino cuesta arriba)
- 9) De todos se espanta. Más vale seguir lo que uno teme.
- 10) Muchos hombres son mentirosos. No les creas.
- 11) Si no tienes cuidado de cualquier cosa conocida puede salir un enemigo desconocido.
- 12) Si hace lo que yo le aconsejo, se alegrará siempre.
- 13) Pide lo que quieras de buen grado y contento. Siempre te alegrarás de lo que se te dé.
- 14) No soy de aquellas suertes que llamaste mentirosas. Consultas como un tonto.
- 15) ¿Ahora me consultas? El tiempo ya ha pasado.
- 16) Resulté útil para muchos. Donde resulté provechosa nadie me dio las gracias.
- 17) Después de que todas las esperanzas han fracasado, ¿entonces me consultas?
- 18) No desprecies lo que se te ha dado, lo que rehuyes, lo que arrojas lejos de ti.
- 19) ¿Por qué pides consejos después de tiempo? Lo que pides no es posible.

4. Oniromancia

La gente sueña y en los sueños puede estar reflejado su futuro, bien de modo claro, bien por medio de símbolos. En la Antigüedad podían encontrarse intérpretes profesionales de sueños en la plaza del mercado o en los festivales con precios económicos adecuados al bolsillo de cualquiera.

Se ha conservado un tratado escrito por Artemidoro en el siglo II. d. C. titulado *La interpretación de los sueños*, que es una fuente de información muy importante para ver qué soñaban griegos y romanos y las diversas interpretaciones que daban a sus sueños. Este escritor recabó información de los intérpretes profesionales que hemos mencionado más arriba y reunió un amplio catálogo de sueños con su simbología correspondiente.

Los sueños pueden ser “**directos**” y “**simbólicos**”. Los **directos** tienen una interpretación clara porque anuncian claramente sucesos que van a ocurrir o que están ocurriendo. Como ejemplo tenemos estos dos casos citados por Cicerón (*Sobre la adivinación*, I, 27):

“Finalmente ¿quién puede desdeñar aquellos dos sueños que son frecuentemente recordados por los estoicos?. Uno sobre Simónides que, después de haber visto a un desconocido, abandonado y muerto y haberlo enterrado, al pensar en embarcar en una nave, le pareció que el que acababa de enterrar le aconsejaba que no lo hiciese, que si navegaba perecería en un naufragio. Así pues se cuenta que Simónides se volvió y que los demás que se hicieron a la mar perecieron.

Otro sueño muy conocido fue transmitido de la siguiente manera: Haciendo juntos un viaje dos Arcadios, íntimos amigos y habiendo llegado a Megara, uno se alojó en una posada, el otro en casa de un amigo. Estando descansando después de cenar le pareció en plena noche en sueños a aquel que estaba en casa de su amigo que el otro le suplicaba que le socorriese, porque el posadero preparaba su muerte. Él, aterrizado por el sueño se levantó, pero después, habiendo reflexionado y pensando que esa visión no debía tenerse en cuenta, se acostó. Entonces, mientras dormía le pareció que su mismo amigo le rogaba que en vista de que no le había socorrido cuando estaba vivo, no consistiese que su muerte quedase impune; que tras ser asesinado por el posadero había sido arrojado a una carreta y recubierto de estiércol. Le pedía que estuviese al día siguiente junto a la puerta de la ciudad antes de que la carreta saliese. Este por su parte, conmocionado por el sueño se presentó ante el boyero al día siguiente junto a la puerta. Le preguntó que había en la carreta, aquel huyó aterrizado, el muerto fue sacado y el posadero, descubierto el asunto pagó su delito.”

Los sueños **simbólicos** necesitan de un intérprete. Este debe hablar con su cliente y recabar toda la información posible sobre su situación y sobre el contenido del sueño. Cuanto más precisos sean estos datos más fiable será la interpretación, ya que una mismo sueño puede significar cosas distintas según las circunstancias de la persona que lo haya tenido.

- **Aprender las letras** siendo analfabeto anuncia al sujeto de la visión la consecución de un bien, pero con esfuerzo y temor, porque quienes asisten a la escuela soportan miedo, y al mismo tiempo, fatigas; más en compensación el aprendizaje les reporta beneficios. En cambio, se debe considerar un hecho extraño y un mal presagio, si vuelve a ejercitarse con las letras alguien que ya las conoce: esta es una actividad infantil y, por consiguiente, el sueño pronostica falta de ocupación, además de sinsabores y dificultades.

- **Soñar que se desciende al Hades** (el mundo de los muertos) significa inactividad y perjuicio para los que triunfan y viven según sus deseos, pues, sin duda alguna, los habitantes de este lugar son impotentes, fríos e inmóviles. Pero a los que tienen celos, preocupaciones o tristezas les augura la ausencia de problemas y de disgustos; en verdad, los moradores del mundo subterráneo están exentos de pesares y de todo tipo de quebraderos de cabeza. A los demás esta visión les anuncia viajes, o al menos, les hace salir de su emplazamiento.

- **Ver en sueños a un cocinero en la casa** es un buen presagio para los que proyectan casarse, ya que su presencia es indispensable en las ceremonias nupciales. También resulta positivo para los pobres, puesto que recurren a sus servicios aquellos que tienen manjares en abundancia. En cambio, pronostica a los enfermos una crisis aguda.

- **Pegar a la madre:** es un acto que va contra la ley, y sin embargo, si se trata de un alfarero puede ser ventajoso. En verdad, llamamos madre a la tierra y los alfareros moldean esta materia dándole golpes. En consecuencia, el alfarero conseguirá mucho trabajo.

ACTIVIDADES

I. Magia

1. Elabora tu propia definición de magia.
2. Completa el siguiente cuadro con las características generalmente opuestas de magia y religión.

Características de la magia	Características de la religión

3. Realiza un resumen de las distintas prácticas mágicas de este cuaderno clasificándolas en magia blanca o magia negra

Magia blanca	Magia negra

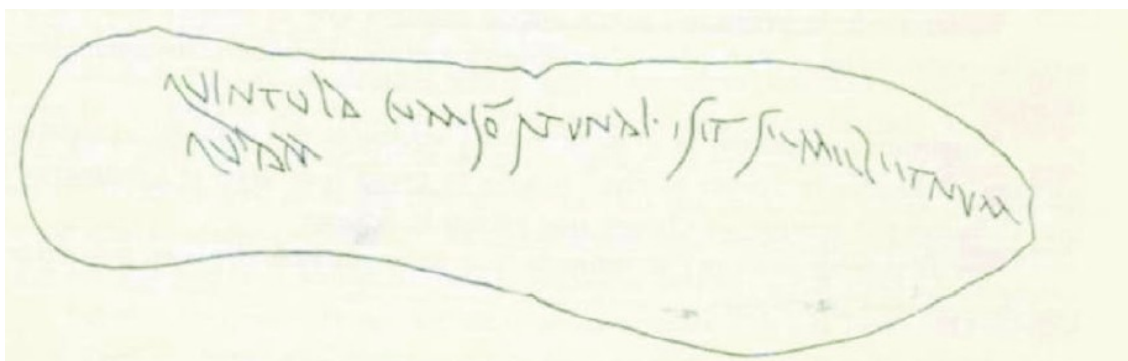
4. Escribe en un papiro con un cálamo en letras griegas las palabras mágicas que has aprendido.

5. Actividades con tablillas de maldición

- a) Traduce esta tablilla de maldición contra probables adversarios en un juicio (Audollent 222) Cartago. Se trata de un conjuro contra ocho personas (hombres y mujeres) probables adversarios en un juicio. El objetivo es que enmudezcan y para ello se realiza un rito con un gallo vivo.

Claudia Helenis. Clodia Successi. Clodia Steretia. Clodius Fortunatus. Clodius Romanus. Murcius Crim..enius. Servilius Faustus. Valerius Extricatus. Quomodi haec nomina.....adversus me ommutescant....Quomodi huic gallo linguam vivo extorsi et defixi, sic inimicorum meorum linguas adversus me ommutescant; sic qui in me loqui....

- b) Interpreta y traduce esta tablilla de maldición amorosa procedente de Sagunto. Luego escríbela en latín con un lápiz en letra cursiva romana en una pequeña lamina de estaño.



Quintula cum Fortunali sit semel et numquam

(Inscripcions romanes del País Valencià, Josep Corell, I A, págs. 75 y 76)

c) Traduce esta tablilla de maldición sencilla contra los caballos de un equipo rival del circo (DT 233)

**excito [t]e
demon qui ic convers-
ans: trado tibi os
equos ut detineas
illos et implice[entur]
[n]ec se movere posse[nt]**

ic=hic

d) Inventa alguna tablilla de maldición en latín sabiendo que, por supuesto, no tendrá efecto en la actualidad.

II. Adivinación

1. Investiga sobre el santuario de Delfos y su oráculo.

2. ¿Qué harías si fueras...?

a) Sois un grupo de atenienses que buscáis la prosperidad de vuestra ciudad y hacéis la siguiente pregunta a la Pítia:

¿Cómo podemos conseguir buenos hombres en la ciudad?

El oráculo responde:

Si queréis buenos hombres en la ciudad, deberíais poner los objetos más finos en las orejas de los niños.

¿Qué hacéis entonces?

- 1) Ponéis a vuestros niños pendientes de oro
- 2) Ponéis a vuestros niños pendientes de perlas
- 3) Hacéis que vuestros niños escuchen buenas palabras

b) Eres una joven llamada Telesilla que vive en el siglo VI a. C. y estás continuamente enferma. Para buscar una solución a los males preguntas a la Pitia:

¿Qué debo hacer para recuperar la salud?

El oráculo responde:

Debes servir a las Musas.

¿Qué harás entonces?

- 1) Cocinar para las Musas
- 2) Dedicarte de lleno a la poesía o a la música
- 3) Alistarte en las legiones romanas del cónsul Cornelius Musas

c) Sois habitantes de la ciudad de Argos que se ve invadida por los fieros espartanos. Desesperados acudís al oráculo con la siguiente pregunta:

¿Cómo rechazaremos al enemigo?

El oráculo responde:

Cuando vuestras mujeres conquisten a los hombres será la gloria para Argos.

¿Qué hubierais ordenado a las mujeres de Argos?

d) Filippo, rey de Macedonia

Eres Filippo de Macedonia, el padre del famoso Alejandro Magno. Tienes muchos problemas con las ciudades griegas independientes a las que a duras penas estás consiguiendo dominar. Preocupado por todo esto acudes al oráculo de Delfos y el oráculo te responde:

Lucha con lanzas de plata y conquistarás todas las cosas

¿Qué haces tú entonces? _____.

e) Los hijos de Tarquinio y su primo Bruto

Los hijos de Tarquinio y su primo Bruto recibieron el siguiente oráculo para determinar quién tendría el poder en Roma.

Jóvenes, aquél de entre vosotros que bese primero a su madre tendrá el poder más alto de Roma.

Si fueras uno de los hijos de Tarquinio o su primo Bruto ¿Qué harías? ¿A quién besarías? _____.

Soluciones:

a) La Pitia se refería no a pendientes de oro sino a las buenas palabras de los filósofos.

b) La joven Telesilla eligió la respuesta número 2 y se convirtió en una gran poetisa tras consagrar su vida al estudio del canto y de la armonía.

c) Cuando Cleomenes, rey de Esparta, invadió Argos, en el 580 a. C. y ya habían muerto en combate todos los hombres capaces de empuñar las armas, la joven Telesilla vestida de hombre se puso al frente de las mujeres y repelió el ataque. Una estatua de la poetisa con unos libros bajo el brazo se erigió en el templo de Afrodita.

d) El oráculo aconsejaba a Filipo de Macedonia que empleara el soborno para dominar a sus adversarios. Por medio de la plata (y posiblemente también del oro) consiguió comprar la alianza de muchas ciudades griegas, aunque finalmente tuvo que utilizar también la fuerza en una batalla decisiva para someterlas para siempre.

e) Bruto cayó al suelo y besó a la Madre Tierra. Los Tarquinios fueron derrocados y Bruto se convirtió en el primer cónsul de Roma.

3. Consigue unas tabas y consulta el oráculo que te hemos proporcionado practicando la astragalomanía.

4. Elabora en cartulina las suertes latinas siguiendo el siguiente modelo y consúltalas extrayéndolas de algún recipiente.



5. Hay muchísimas formas de adivinación que seguro que no conoces. Todas las que aquí presentamos tienen en común el étimo "-mancia" que proviene del griego *manteia* (adivinación). Completa las definiciones con las raíces de origen griego de más abajo y con tus propios conocimientos.

- * aeromancia: adivinación supersticiosa por las señales e impresiones del _____.
- * alectomancia: adivinación por el canto del _____ o por la piedra de su hígado.
- * bibliomancia: arte adivinatoria que consiste en abrir un _____ por una página al azar e interpretar lo que allí se dice.
- * capnomancia: adivinación supersticiosa hecha por medio del _____, que practicaban los antiguos.
- * catoptromancia: arte supuesto de adivinar por medio del _____.
- * cartomancia: arte que pretende adivinar el futuro por medio de las _____.
- * ceraunomancia: adivinación por medio de los _____ de las tempestades.
- * ceromancia: arte de adivinar, que consiste en ir echando gotas de _____ derretida en una vasija llena de agua, para hacer cálculos o deducciones según las figuras que se forman.
- * demonomancia: arte supersticiosa de adivinar lo por venir mediante la inspiración de los _____.
- * geomancia: especie de magia y adivinación que se pretende hacer valiéndose de los cuerpos terrestres o con líneas, círculos o puntos hechos en la _____.
- * hidromancia: arte supersticiosa de adivinar por la observación del _____.
- * necromancia: adivinación por evocación de los _____.
- * onicomancia: práctica supersticiosa de adivinar el porvenir, particularmente de los niños, por medio del examen de los trazos o figuras que les quedan señalados en las _____, untadas previamente con aceite y hollín.
- * oniromancia: arte que por medio de los _____ pretende adivinar lo porvenir.
- * onomancia: arte que pretende adivinar por el _____ de una persona la dicha o desgracia que le ha de suceder.
- * ornitomancia: adivinación por el vuelo y canto de los _____.
- * piromancia: adivinación supersticiosa por el color, chasquido y disposición de la llama del _____.
- * quiromancia: supuesta adivinación de lo concerniente a una persona por las rayas de sus _____.
- * uromancia: supuesta adivinación por el examen de la _____.

Vocabulario griego

aero-: aire.
 alecto-: gallo
 demon-: espíritu
 capno-: humo
 catoptro-: espejo
 cerauno-: rayo
 cero-: cera
 necro-: cadáver
 oniro-: sueño

onico-: uña
 ornito-: pájaro
 onom-: nombre
 uro-: orina
 piro-: fuego
 quiro-: mano

Bibliografía

- AA. VV., *Misterios de Roma. Dioses, mitos y magia en el mundo clásico, Más Allá de la ciencia*, monográfico nº33, 2000.
- B. Ankarloo & S. Clark (eds.), *Magic and Witchcraft in Europe: Greece and Rome*, University of Pennsylvania Press 1999.
- A. Audollent, *Defixionum tabellae*, Paris 1904.
- J. L. Calvo-M^a D. Sánchez, *Textos de magia en papiros griegos*, Madrid, Gredos, 1987.
- C. A. Faraone & D. Obbink, *Magika Hiera: Ancient Greek Magic & Religion*, Oxford 1991.
- F. Graf, *La magie dans l'antiquité greco-romaine*, Paris 1994.
- J. G. Gager, *Curse Tablets & Binding Spells from the Ancient World*, Oxford 1992.
- F. Lillo Redonet, "Nuevos textos para la enseñanza del Latín en el Bachillerato: el ejemplo de las tablillas de maldición", *Capsa. Revista de didáctica de lenguas y cultura clásicas* nº 1, 2000, pp. 77-92.
- F. Lillo Redonet, *El latín y el griego de tu vida*, Madrid, Áurea Clásicos, 2004.
- G. Luck, *Arcana Mundi. Magia y ciencias ocultas en el mundo griego y romano*, Madrid, Gredos, 1995.
- R. Teja (coord.), *Profecía, magia y adivinación en las religiones antiguas*, Fundación Santa María la Real, Aguilar de Campoo 2001.
- D. Ogden, *Magic, Witchcraft and Ghosts in Greek and Roman Worlds: A Sourcebook*, Oxford 2002.