



VOCABULARIO LOVECRAFTIANO

DE HORROR CÓSMICO

Carlos Lázaro Costa

ÍNDICE

1. Adjetivos de Horror y Repulsión
2. Adjetivos de lo Cósmico y Sobrenatural
3. Adjetivos de Estado Mental y Emocional
4. Adjetivos Descriptivos
5. Sustantivos Rituales y Ocultistas
6. Sustantivos de Horror y Catástrofe
7. Sustantivos Narrativos y Psíquicos
8. Verbos y Acciones
9. Trastornos Mentales y Estados Límite
10. Arquitectura y Escenarios Lovecraftianos
11. Criaturas Mitológicas y Folklóricas
12. Panteón de los Mitos
13. Criaturas y Razas de los Mitos
14. Geografía de los Mitos
15. Tomos y Artefactos
16. Frases y Expresiones Atmosféricas
- Apéndice

1. ADJETIVOS DE HORROR Y REPULSIÓN

Aberrante / Abominable / Aborrecible

Abyecto / Ínfimo / Ruin / Vil

Asqueroso / Fétido / Hediondo / Miástico / Nauseabundo / Nauseante / Pestilente / Putrefacto / Putrescente

Aterrador / Dantesco / Desgarrador / Escalofriante / Espantoso / Espeluznante / Estremecedor / Horrible /
Horrífico / Horripilante / Horrendo / Horroroso / Sobrecogedor / Terrible / Terrorífico

Atroz / Bárbaro / Bestial / Brutal / Feroz / Salvaje / Tremebundo / Tremendo

Babeante

Blasfemo / Impío / Profanador / Sacrílego

Bulboso / Esférico / Globular / Tumefacto

Carcomido / Corrompido / Degradado / Gangrenado

Cruel / Despiadado / Insensible / Sanguinario

Desmesurado / Sobrehumano

Denigrante / Deshonroso / Ignominioso / Indigno / Injurioso

Deplorable / Desastroso / Lamentable / Pésimo

Desagradable / Desapacible / Desdichado / Desgraciado / Despreciable / Detestable / Execrable / Odioso /
Repugnante

Diabólico / Demoníaco / Endiablado / Infernal

Enfermizo / Desmedrado / Malsano / Marchito / Mórbido / Raquítico

Grotesco / Deforme / Teratológico

Implacable / Inexorable / Irremediable / Irremisible

Inhumano

Inmundo / Grosero / Impúdico / Impuro / Indecente / Obsceno / Pudoroso

Irritante / Impertinente / Molesto

Lacerante / Punzante / Visceral

Lascivo / Concupiscente / Lujurioso

Catastrófico / Fatal

Letal / Mortal / Mortífero

Maligno / Maléfico / Malévolo / Perverso

Monstruoso

Morboso / Macabro

Nefando / Nefasto

Purulento / Supurante / Ulcerado

Sombrío / Lóbrego / Oscuro / Tenebroso

2. ADJETIVOS DE LO CÓSMICO Y SOBRENATURAL

Abismal / Apabullante / Apoteósico / Ciclópeo / Colosal / Descomunal / Desmedido / Enorme / Extracósmico / Extraordinario / Gigantesco / Incommensurable / Inmenso / Insólito / Mastodóntico / Transplanetario

Absoluto / Categórico

Abstruso / Impenetrable / Inescrutable

Ancestral / Antediluviano / Arcaico / Inmemorial / Paleozoico / Prehumano / Primigenio / Primordial / Vetusto

Arcano / Esotérico / Hermético / Mágico / Ocultista

Asombroso / Sorprendente

Cósmico / Estelar / Extragaláctico / Interplanetario

Embelesador / Evocador / Reminiscente / Vívido

Eónico / Eterno / Imperecedero / Inmortal / Sempiterno

Extrasensorial / Preternatural / Sobrenatural / Transcendental

Fantasmal / Espectral / Etéreo

Funesto / Aciago / Trágico

Ignoto / Desconocido / Insondable / Misterioso / Recóndito

Impronunciable / Incognoscible / Incomprensible / Inconcebible / Indescifrable / Indescriptible / Indefinible / Inefable / Inexplicable / Inmencionable / Innombrable / Innominado

Incorpóreo / Imaterial

Infame / Ominoso / Repulsivo

Infinito / Ilimitado / Interminable

Invencible / Omnipotente / Todopoderoso

Latente / Aletargado / Dormiente / Hibernante / Subyacente

Mítico / Legendario

Multidimensional / Extradimensional

Numinoso / Divino / Sagrado

Omnipresente / Omnisciente

Onírico / Alucinatorio / Visionario

Prodigioso / Fantástico / Maravilloso / Portentoso

Siniestro / Fantasmagórico / Lúgubre / Tétrico

Tremendo / Abrumador

Ultraterreno / Metafísico / Metafórico / Sobrehumano

3. ADJETIVOS DE ESTADO MENTAL Y EMOCIONAL

Afligido / Acongojado / Angustiado / Apesadumbrado / Atormentado / Consternado
Agitado / Apreensivo / Exaltado / Inquieto / Intranquilo / Nervioso / Sobreexcitado
Alarmante / Inquietante / Perturbador
Amnésico / Disociado / Sonámbulo
Asustado / Amedrentado / Atemorizado / Aterrado / Aterrorizado / Despavorido / Espantado / Pavoroso
Atontado / Atónito / Aturdido / Estupefacto / Mareado
Caótico / Desordenado / Febril
Confuso / Desorientado / Extraviado
Benévolo / Misericordioso / Piadoso
Conmocionado / Sobresaltado / Sorprendido / Respingo
Desesperado / Ansioso
Encogido / Acucillado / Agazapado
Epiléptico / Convulsivo / Espasmódico / Frenético / Paroxístico
Fascinado / Atraído / Embrujado / Hechizado / Hipnotizado
Hastiado / Aburrido
Ignorante / Ingenuo
Impaciente
Impedido / Impotente / Indefenso
Inconsciente / Incauto
Letárgico / Apático / Somnoliento
Loco / Alienado / Demente / Desequilibrado / Desquiciado / Enajenado / Enloquecido / Lunático / Maníaco / Psicópata / Trastornado
Obseso / Compulsivo / Maniático / Obsesionado
Libre / Libérrimo / Temerario
Paralizado / Bloqueado / Estuporoso / Parapléjico / Traumatizado
Perplejo / Desconcertado
Reacio / Reluctante
Subconsciente / Instintivo / Irracional
Temido / Reverenciado / Venerado
Temeroso / Medroso / Tímido

4. ADJETIVOS DESCRIPTIVOS (físicos, sensoriales, materiales)

Adolorido / Agotador / Exhausto

Agudo / Puntigudo

Angular / Cilíndrico / Cónico / Euclídeo / Estrellado / Geométrico / Ortogonal / Pentagonal / Piramidal / Poliédrico

Amplificado / Resonante / Retumbante

Amputado / Cizallado / Cortado / Dañado / Destruído / Lacerado / Mutilado

Atiborrado / Colmado / Saturado

Anormal / Amorfo / Deforme / Distorsionado / Giboso / Jorobado

Antiguo / Anticuado / Atávico / Histórico / Milenario

Áspero / Escabroso / Rugoso / Tosco

Blancuzco / Cárdeno / Ceniciento / Lechoso

Abovedado / Arqueado / Adintelado

Acanalado / Estriado / Surcado

Carcamal / Decrépito / Derruido / Erosionado / Herrumbroso / Ruinoso

Escalonado / Piramidal / Truncado

Cenagoso / Fangoso / Lodoso / Pantanoso

Confidencial / Escondido / Furtivo / Oculto / Sigiloso

Corrupto / Decadente / Maldito

Débil / Deficiente / Desvalido / Insuficiente / Menguante

Desaparecido / Desvanecido / Disperso / Disuelto

Desbocado / Insaciable / Voraz

Descompuesto / Gangrenado / Necrótico / Putrefacto / Tumefacto

Deslumbrante / Dislumbrante / Bioluminiscente / Brillante / Cegador / Centelleante / Fosforescente / Luminiscente / Resplandeciente

Desolado / Árido / Desértico / Erial / Solitario / Vacío / Yermo

Despampanante / Impactante / Impresionante

Explotado / Reventado

Despreocupado / Apacible

Detallado / Esmerado / Exhaustivo / Perfilado / Preciso / Prolijo

Efusivo / Distante / Esquivo

Escamoso / Baboso / Gelatinoso / Limoso / Mucilaginoso / Resbaladizo / Salitroso / Untuoso / Viscoso

Escarpado / Angosto / Estrecho / Hondo / Profundo

Estruendoso / Escandaloso / Reverberante / Ululante

Excesivo / Inaguantable / Insoportable / Insufrible / Intenso / Intolerable

Extenso / Vasto / Dilatado

Extraño / Estrafalario / Inaudito / Inverosímil / Raro / Singular

Firme / Macizo / Pétreo / Sólido

Frondoso / Boscoso / Selvático

Fungoso / Crustáceo / Esponjoso / Quitinoso

Hábil / Diestro / Habilidadoso

Hueco / Cavernoso

Ambiguo / Equívoco / Incierto / Indefinido

Impreciso / Abstracto / Difuso / Imperceptible / Implícito / Incompleto / Indeterminado / Nebuloso / Vago

Inesperado / Espontáneo / Repentino / Súbito

Inconfundible / Inequívoco

Insignificante / Convencional / Cotidiano / Habitual / Mundano / Profano / Trivial / Vanal / Vulgar

Intrínseco / Inherente / Independiente

Iridiscente / Cromático / Multicolor / Tornasolado

Membranoso / Filiforme / Tentacular

Oxidado / Carcomido / Quebradizo

Pálido / Amaratado / Cadavérico / Cetrino / Lívido

Petrificado / Fosilizado / Calcificado

Pronunciado / Acentuado / Marcado

Reptilesco / Anfibio / Batracio / Crinoideo / Pisciforme

Semielástico / Contráctil / Palpitante / Retráctil

Tembloroso / Trémulo / Vacilante

5. SUSTANTIVOS RITUALES Y OCULTISTAS

Altar / Ara / Mesa sacrificial
Anatema / Condena / Execración / Maldición / Tabú
Anticuario / Coleccionista de lo prohibido
Apostasía / Herejía / Profanación
Aquelarre / Cónclave / Conventículo / Sabbat
Brujería / Demonología / Hechicería / Nigromancia / Ocultismo
Conjuro / Encantamiento / Fórmula arcana / Hechizo / Sortilegio
Culto / Cofradía / Congregación / Hermandad / Secta
Exorcismo / Convocación / Evocación / Invocación
Grimorio / Libro negro / Manuscrito maldito / Tomo prohibido
Hereje / Acólito / Adepto / Iniciado / Sacerdote maligno / Sumo sacerdote
Holocausto / Inmolación / Ofrenda sangrienta / Sacrificio
Ídolo / Amuleto / Fetiche / Relicario / Talismán
Iniciación / Ceremonia profana / Rito de paso
Monolito / Cromlech / Dolmen / Megalito / Menhir
Oráculo / Augur / Profeta maldito / Vidente
Pentagrama / Sello / Signo / Símbolo arcano
Rito / Ceremonia / Liturgia profana / Ritual
Runas / Bajorrelieves / Glifos / Jeroglifos / Signos curvilíneos
Sacrificio / Ofrenda / Tributo / Trofeo
Secta del Saber Estelar / Orden Esotérica de Dagón
Sótano / Bóveda / Catacumba / Cripta / Pasaje secreto / Subterráneo
Tumba / Mausoleo / Osario / Panteón
Umbral / Abertura dimensional / Pasaje / Portal
Vibración / Frecuencia arcana / Resonancia cósmica (sonido que convoca)
Axis mundi / Centro del espacio sagrado ritual
Alfabeto de Nug-Soth / Escritura ritual de los Mitos
Beltane / Candelaria / Lammas / Samhain / Rodmas (días sagrados de los Mitos)
Chakra Ajna / Tercer ojo / Punto ritual de comunión
Destierro / Exorcismo ritual / Ritual de destierro (limpiar espacio mágico)
Fórmula Dho-Hna / Fórmula de invocación
Líneas Dha / Líneas de poder arcano
Noche de Walpurgis / Sabbat de brujas / Noche sagrada
Sello de Yog-Sothoth / Símbolo de invocación

6. SUSTANTIVOS DE HORROR Y CATÁSTROFE

Abismo / Precipicio / Sima / Vacío insondable / Vorágine
Alimaña / Aberración / Engendro / Monstruo
Aprensión / Aversión / Inquina / Rencor / Repulsión
Atrocididad / Brutalidad / Crueldad
Aullido / Algarabía / Baraúnda / Chillido / Graznido / Grito
Blasfemia / Impiedad / Profanación / Sacrilegio
Carroña / Cadáver / Cuerpo putrefacto / Despojos
Consternación / Estupor / Turbación
Contaminación / Descomposición / Infección / Pestilencia / Putrefacción
Degradación / Corrupción / Decadencia / Degeneración / Podredumbre
Deformidad / Aberración / Monstruosidad / Teratología
Emanación / Efluvio / Exhalación / Hedor / Miasma / Vaho mefítico
Enfermo / Leproso
Fatalidad / Perdición
Inanición / Consunción / Languidez mortal / Pobreza
Insolación / Golpe de calor
Marginado / Paria / Plebeyo
Masacre / Carnicería / Matanza
Espanto / Horror / Miedo / Pánico / Pavor / Temor / Terror
Pandemónium / Caos / Tumulto
Pesadilla / Pesadilla recurrente / Sueño premonitorio
Rastro / Huella monstruosa / Marca de garras / Pisada de cinco dedos
Risotada / Carcajada demoníaca / Risa maligna
Catástrofe / Cataclismo / Hecatombe
Ruina / Desolación / Devastación / Escombros
Silencio de muerte / Quietud mortal / Silencio sepulcral
Trampa sellada / Trampa de los subterráneos
Tropel / Estampida / Muchedumbre enloquecida
Víctima / Presa / Sacrificado

7. SUSTANTIVOS NARRATIVOS Y PSÍQUICOS

Bitácora / Cuaderno de notas / Diario / Manuscrito

Cordura / Juicio / Lucidez (perdida o en peligro)

Enigma / Misterio / Secreto insondable

Epifanía oscura / Iluminación maldita / Revelación prohibida

Leyenda / Relato prohibido / Tradición oral

Mito / Ciclo mítico / Cosmogonía / Leyenda primordial

Obsesión / Compulsión / Idea fija / Manía

Presagio / Augurio / Mal fario / Señal ominosa

Pseudo-recuerdo / Memoria ancestral / Recuerdo implantado

Subconsciente / Inconsciente / Zona oscura de la mente

Sueño / Ensoñación / Visión onírica

Teoría / Conjetura perturbadora / Hipótesis

8. VERBOS Y ACCIONES

Acechar / Espiar / Vigilar en la oscuridad

Agostarse / Marchitarse / Menguar

Aludir / Insinuar / Sugerir veladamente

Arrastrarse / Deslizarse / Reptar / Serpentea

Augurar / Profetizar / Vaticinar

Azotar / Apalea / Aporrear / Flagelar / Golpear / Vapulea

Balbucea / Cuchichea / Farfulla / Masculla / Murmurar / Susurrar

Blasfemar / Mancillar / Profanar / Sacrilegiar

Castigar / Mortificar / Penar / Torturar

Consumir / Devorar / Engullir / Tragar

Convocar / Evocar / Invocar / Llamar / Traer desde las tinieblas

Corromperse / Descomponerse / Desintegrarse / Gangrenarse / Mutar / Necrosarse / Pudrirse / Transmutarse

Denigrar / Humillar / Ultrajar / Vilipendiar

Desasosegar / Desazonar

Desvanecerse / Difuminarse / Disolverse / Evaporarse

Enloquecer / Desquiciarse / Perder el juicio / Trastornarse

Estremecerse / Convulsionarse / Sacudirse / Temblar / Tiritar

Gritar / Aullar / Chirriar / Croar / Gemir / Graznar / Ulular

Horripilar / Aterrar / Aterrorizar / Espantar

Huir / Correr enloquecido / Escapar / Precipitarse

Lamentarse / Agonizar / Llorar / Plañir / Sollozar

Maldecir / Anatematizar / Execrar / Imprecar

Provocar repugnancia / Dar asco / Repugnar

Retumbar / Rebotar / Resonar / Reverberar

Rozar los límites de la razón / Traspasar el umbral de la cordura

Sucumbir / Capitular / Ceder al horror / Rendirse

Trotar / Brincar / Corretear

9. TRASTORNOS MENTALES Y ESTADOS LÍMITE

Alucinación / Fantasmagoría / Ilusión / Onirismo / Visión
 Amnesia / Laguna mental / Pérdida de consciencia / Pérdida de memoria
 Catatonia / Estupor / Parálisis mental
 Cretinismo / Debilidad mental / Idiocia
 Delirio / Estado alucinatorio / Psicosis
 Disociación / Desdoblamiento / Pérdida de identidad
 Enajenación / Estupefacción / Locura repentina
 Epilepsia / Ataques / Convulsiones / Espasmos
 Estado de enajenación / Posesión / Trance maligno
 Letargo / Sopor / Somnolencia
 Locura / Alienación mental / Demencia / Enajenación / Psicosis aguda
 Mutación / Degeneración genética / Hibridación con lo no-humano
 Paranoia / Manía persecutoria
 Paroxismo / Acceso de locura
 Pesadilla recurrente / Insomnio crónico / Terror nocturno
 Sonambulismo / Estado hipnótico / Trance
 Trauma / Choque nervioso / Colapso mental

Síndrome de Innsmouth (el «**aspecto de Innsmouth**» / «**Innsmouth look**»): degeneración física progresiva, La Transformación: proceso de metamorfosis en Profundo; cambios físicos progresivos e irreversibles hacia la forma marina)

Arrebato de Locura / Bout of Madness — episodio breve e intenso de completa irracionalidad tras pérdida significativa de cordura; alucinaciones, comportamiento violento, gritos incoherentes

Endurecimiento a los Mitos / Mythos Hardened — estado donde la cordura del investigador cae por debajo del nivel de conocimiento acumulado de los Mitos; punto de no retorno psicológico; comienza la transformación irreversible

Locura Subyacente / Underlying Insanity — trastorno mental latente que perdura como debilidad psicológica permanente; resultado de traumas acumulativos con el conocimiento de los Mitos; crónico y recurrente, a diferencia del Arrebato

Fobias / Phobias (miedos irracionales; Keeper Rulebook p.160, 1D100)

- | | | |
|---|--|--|
| 1. Ablutofobia / Ablutophobia — miedo a lavarse o bañarse | 35. Eisoptrofobia / Eisoptrophobia — miedo a los espejos | 69. Ofidiofobia / Ophidiophobia — miedo a las serpientes |
| 2. Acrofobia / Acrophobia — miedo a las alturas | 36. Enetofobia / Enetophobia — miedo a las agujas o alfileres | 70. Ornitofobia / Ornithophobia — miedo a los pájaros |
| 3. Aerofobia / Aerophobia — miedo a volar | 37. Entomofobia / Entomophobia — miedo a los insectos | 71. Parasitofobia / Parasitophobia — miedo a los parásitos |
| 4. Agorafobia / Agoraphobia — miedo a los lugares abiertos o concurridos | 38. Felinofobia / Felinophobia — miedo a los gatos | 72. Pediofobia / Pediophobia — miedo a las muñecas |
| 5. Alectorofobia / Alectorophobia — miedo a los pollos | 39. Gefirofobia / Gephyrophobia — miedo a cruzar puentes | 73. Fagofobia / Phagophobia — miedo a tragar o a ser devorado |
| 6. Aliumfobia / Alliumphobia — miedo al ajo | 40. Gerontofobia / Gerontophobia — miedo a los ancianos o a envejecer | 74. Farmacofobia / Pharmacophobia — miedo a las drogas o fármacos |
| 7. Amaxofobia / Amaxophobia — miedo a ir en vehículos | 41. Ginofobia / Gynophobia — miedo a las mujeres | 75. Fasmofobia / Phasmophobia — miedo a los fantasmas |
| 8. Ancraofobia / Ancraophobia — miedo al viento | 42. Hemafobia / Haemaphobia — miedo a la sangre | 76. Fenogofobia / Phenogophobia — miedo a la luz del día |
| 9. Androfobia / Androphobia — miedo a los hombres | 43. Hamartofobia / Hamartophobia — miedo a pecar | 77. Pogonofobia / Pogonophobia — miedo a las barbas |
| 10. Anglofobia / Anglophobia — miedo a Inglaterra o la cultura inglesa | 44. Hafefobia / Haphophobia — miedo al contacto físico | 78. Potamofobia / Potamophobia — miedo a los ríos |

11. **Antofobia** / Anthophobia — miedo a las flores
12. **Apotemnofia** / Apotemnophobia — miedo a personas con amputaciones
13. **Aracnofobia** / Arachnophobia — miedo a las arañas
14. **Astrafobia** / Astraphobia — miedo a los relámpagos
15. **Atefobia** / Atephobia — miedo a las ruinas
16. **Aulofobia** / Aulophobia — miedo a las flautas
17. **Bacteriofobia** / Bacteriophobia — miedo a las bacterias
18. **Balistofobia** / Ballistophobia — miedo a los misiles o balas
19. **Basofobia** / Basophobia — miedo a caerse
20. **Bibliofobia** / Bibliophobia — miedo a los libros
21. **Botanofobia** / Botanophobia — miedo a las plantas
22. **Caligynefobia** / Caligynephobia — miedo a las mujeres hermosas
23. **Cheimafobia** / Cheimaphobia — miedo al frío
24. **Cronomentrobia** / Chronomentrophobia — miedo a los relojes
25. **Claustrofobia** / Claustrophobia — miedo a los espacios cerrados
26. **Coulrofobia** / Coulrophobia — miedo a los payasos
27. **Cinofobia** / Cynophobia — miedo a los perros
28. **Demonofobia** / Demonophobia — miedo a los espíritus o demonios
29. **Demofobia** / Demophobia — miedo a las multitudes
30. **Dentofobia** / Dentophobia — miedo a los dentistas
31. **Disposofobia** / Disposophobia — miedo a tirar cosas (acumulación)
32. **Dorafobia** / Doraphobia — miedo a la piel o pelaje
33. **Dromofobia** / Dromophobia — miedo a cruzar calles
34. **Eclesiofobia** / Ecclesiophobia — miedo a las iglesias
35. **Herpetofobia** / Herpetophobia — miedo a los reptiles
36. **Homichlofobia** / Homichlophobia — miedo a la niebla
37. **Hoplofobia** / Hoplophobia — miedo a las armas de fuego
38. **Hidrofobia** / Hydrophobia — miedo al agua
39. **Hipnofobia** / Hypnophobia — miedo a dormir o a ser hipnotizado
40. **Iatrofobia** / Iatrophobia — miedo a los médicos
41. **Ictiofobia** / Ichthyophobia — miedo a los peces
42. **Katsaridafobia** / Katsaridaphobia — miedo a las cucarachas
43. **Ceraunofobia** / Keraunophobia — miedo a los truenos
44. **Lacanofobia** / Lachanophobia — miedo a los vegetales
45. **Ligirofobia** / Ligyrophobia — miedo a los ruidos fuertes
46. **Limnofobia** / Limnophobia — miedo a los lagos
47. **Mecanofobia** / Mechanophobia — miedo a las máquinas o maquinaria
48. **Megalofobia** / Megalophobia — miedo a las cosas grandes
49. **Merintofobia** / Merinthophobia — miedo a ser atado
50. **Meteorofobia** / Meteorophobia — miedo a los meteoros o meteoritos
51. **Monofobia** / Monophobia — miedo a estar solo
52. **Misofobia** / Mysophobia — miedo a la suciedad o contaminación
53. **Mixofobia** / Myxophobia — miedo al limo o mucosidad
54. **Necrofobia** / Necrophobia — miedo a la muerte y a los cadáveres
55. **Octofobia** / Octophobia — miedo al número 8
56. **Odontofobia** / Odontophobia — miedo a los dientes
57. **Oneirofobia** / Oneirophobia — miedo a los sueños
58. **Onomatofobia** / Onomatophobia — miedo a oír ciertas palabras o nombres
59. **Potofobia** / Potophobia — miedo al alcohol
60. **Pirofobia** / Pyrophobia — miedo al fuego
61. **Rabdofofia** / Rhabdophobia — miedo a la magia
62. **Escotofobia** / Scotophobia — miedo a la oscuridad o la noche
63. **Selenofobia** / Selenophobia — miedo a la luna
64. **Siderodromofobia** / Siderodromophobia — miedo a los trenes
65. **Siderofobia** / Siderophobia — miedo a las estrellas
66. **Estenofobia** / Stenophobia — miedo a los lugares estrechos
67. **Simetrofobia** / Symmetrophobia — miedo a la simetría
68. **Tafefobia** / Taphephobia — miedo a ser enterrado vivo o a los cementerios
69. **Taufobia** / Taurophobia — miedo a los toros
70. **Telefonofobia** / Telephonophobia — miedo a los teléfonos
71. **Teratofobia** / Teratophobia — miedo a los monstruos
72. **Talasofobia** / Thalassophobia — miedo al mar
73. **Tomofobia** / Tomophobia — miedo a las operaciones quirúrgicas
74. **Triskaidekafobia** / Triskaidekaphobia — miedo al número 13
75. **Vestifobia** / Vestiphobia — miedo a la ropa
76. **Wiccafobia** / Wiccaphobia — miedo a las brujas y la brujería
77. **Xantofobia** / Xanthophobia — miedo al color amarillo
78. **Xenoglososofobia** / Xenoglossophobia — miedo a los idiomas extranjeros
79. **Xenofobia** / Xenophobia — miedo a los extraños o extranjeros
80. **Zoofobia** / Zoophobia — miedo a los animales

Manías (obsesiones compulsivas; Keeper Rulebook p.161, 1D100)

1. **Ablutomanía** / Ablutomania — compulsión a lavarse
2. **Aboulomanía** / Aboulomania — indecisión patológica
3. **Acluomanía** / Achluomania — gusto excesivo por la oscuridad
4. **Acromanía** / Acromania (alturas) — compulsión a escalar lugares altos
5. **Agatomanía** / Agathomania — bondad patológica
6. **Agromanía** / Agromania — deseo intenso de estar en espacios abiertos
7. **Aichmomanía** / Aichmomania — obsesión con objetos puntiagudos
8. **Ailuromanía** / Ailuromania — cariño anormal por los gatos
9. **Algomanía** / Algomania — obsesión con el dolor
10. **Aliomanía** / Alliomania — obsesión con el ajo
11. **Amaxomanía** / Amaxomania — obsesión con los vehículos
12. **Amenomanía** / Amenomania — alegría irracional constante
13. **Antomanía** / Anthomania — obsesión con las flores
14. **Dicemanía** / Dikemanía — obsesión con ver que se haga justicia
15. **Dipsomanía** / Dipsomania — deseo anormal de alcohol
16. **Doromanía** / Doromania — obsesión con poseer pieles
17. **Doromanía** / Doromania — obsesión con hacer regalos
18. **Dromomanía** / Dromomania — compulsión a caminar o vagar
19. **Ecdemiomanía** / Ecdemiomania — compulsión al vagabundeo
20. **Egomanía** / Egomania — actitud de adoración a sí mismo irracional
21. **Empleomanía** / Empleomania — impulso insaciable de ocupar un cargo
22. **Enosimanía** / Enosimania — creencia patológica de haber pecado
23. **Epistemomanía** / Epistemomania — obsesión por adquirir conocimiento
24. **Eremiomanía** / Eremiomania — compulsión a la quietud
25. **Eteromanía** / Etheromania — deseo compulsivo de éter
26. **Gamomanía** / Gamomania — obsesión con propuestas de matrimonio extrañas
27. **Misomanía** / Misomania — odio a todo
28. **Monomanía** / Monomania — obsesión anormal con una sola idea o pensamiento
29. **Mitomanía** / Mythomania — tendencia a mentir o exagerar de forma desmesurada
30. **Nosomanía** / Nosomania — ilusión de padecer una enfermedad imaginaria
31. **Notomanía** / Notomania — compulsión a registrarlo todo (p.ej. fotografiar)
32. **Onomatomanía** / Onomatoomania — obsesión con nombres (personas, lugares, cosas)
33. **Onomatomanía** / Onomatomania — deseo irresistible de repetir ciertas palabras
34. **Onicotilomanía** / Onychotillomania — compulsión a arrancarse las uñas
35. **Opsomanía** / Opsomania — amor anormal por un solo tipo de comida
36. **Paramanía** / Paramania — placer anormal en quejarse
37. **Personamanía** / Personomania — compulsión a llevar máscaras
38. **Fasmomanía** / Phasmomania — obsesión con los fantasmas
39. **Fonomanía** / Phonomania — tendencia patológica al asesinato

14. **Aritmomanía** / Arithmomania — preocupación obsesiva con los números
15. **Asotikamanía** / Asoticomania — gasto impulsivo e irresponsable
16. **Automanía** / Automania — gusto excesivo por la soledad
17. **Baletomanía** / Balletomania — afición anormal por el ballet
18. **Bibliocleptomanía** / Biblioklepteomania — compulsión a robar libros
19. **Bibliomanía** / Bibliomania — obsesión con los libros o la lectura
20. **Bruxomanía** / Bruxomania — compulsión a rechinar los dientes
21. **Cacodemonomanía** / Cacodemonomania — creencia patológica de estar habitado por un espíritu maligno
22. **Calomanía** / Callomania — obsesión con la propia belleza
23. **Cartacetomanía** / Cartacoethes — compulsión a ver mapas en todas partes
24. **Catapedamanía** / Catapedamania — obsesión con saltar desde lugares altos
25. **Queimatomanía** / Cheimatomania — deseo anormal de cosas frías
26. **Coreomanía** / Choreomania — manía de bailar o frenesí incontrolable
27. **Clinomanía** / Clinomania — deseo excesivo de permanecer en cama
28. **Coimetromanía** / Coimetromania — obsesión con los cementerios
29. **Coloromanía** / Coloromania — obsesión con un color específico
30. **Coulromanía** / Coulromania — obsesión con los payasos
31. **Contromanía** / Counteromania — compulsión a experimentar situaciones aterradoras
32. **Dacnomanía** / Dacnomania — obsesión con matar
33. **Demonomanía** / Demonomania — creencia patológica de estar poseído por demonios
34. **Dermatilomanía** / Dermatillomania — compulsión a rascarse la piel
48. **Geliomanía** / Geliomania — compulsión incontrolable a reír
49. **Goetomanía** / Goetomania — obsesión con brujas y brujería
50. **Grafomanía** / Graphomania — obsesión con escribirlo todo
51. **Gimnomanía** / Gymnomania — compulsión a la desnudez
52. **Habromanía** / Habromania — tendencia anormal a crear ilusiones agradables (a pesar de la realidad)
53. **Helmintomanía** / Helminthomania — gusto excesivo por los gusanos
54. **Hoplomanía** / Hoplaomania — obsesión con las armas de fuego
55. **Hidromanía** / Hydromania — deseo irracional de agua
56. **Ictiomanía** / Ichthyomania — obsesión con los peces
57. **Iconomanía** / Iconomania — obsesión con iconos o retratos
58. **Idolomanía** / Idolomania — obsesión o devoción a un ídolo
59. **Infomanía** / Infomania — devoción excesiva a acumular datos
60. **Clazomanía** / Klazomania — compulsión irracional a gritar
61. **Cleptomanía** / Kleptomania — compulsión irracional a robar
62. **Ligiromanía** / Ligyromania — compulsión incontrolable a hacer ruidos estridentes
63. **Linomanía** / Linomania — obsesión con las cuerdas
64. **Loteromanía** / Lotterymania — deseo extremo de participar en loterías
65. **Lipemanía** / Lypemania — tendencia anormal a la melancolía profunda
66. **Megalitomanía** / Megalithomania — tendencia a concebir ideas extrañas en presencia de círculos de piedra o monolitos
67. **Melomanía** / Melomania — obsesión con la música o una melodía específica
68. **Metromanía** / Metromania — deseo insaciable de escribir en verso
82. **Fotomanía** / Photomania — deseo patológico de luz
83. **Planomanía** / Planomania — deseo anormal de desobedecer normas sociales
84. **Plutomanía** / Plutomania — deseo obsesivo de riqueza
85. **Pseudomanía** / Pseudomania — compulsión irracional a mentir
86. **Piromanía** / Pyromania — compulsión a provocar incendios
87. **Manía** interrogativa / Question-Asking Mania — compulsión a hacer preguntas
88. **Rinotilexomanía** / Rhinotillexomania — compulsión a hurgarse la nariz
89. **Escribomanía** / Scribbleomania — obsesión con garabatear o dibujar
90. **Siderodromomanía** / Siderodromoomania — fascinación intensa con trenes y viajes en tren
91. **Sofomanía** / Sophomania — ilusión de ser increíblemente inteligente
92. **Tecnomanía** / Technomania — obsesión con nuevas tecnologías
93. **Tanatomanía** / Thanatomania — creencia de estar maldito por la magia de la muerte
94. **Teomanía** / Theomania — creencia de que uno es un dios
95. **Titilomanía** / Titillomaniac — compulsión a rascarse
96. **Tomomanía** / Tomomania — predilección irracional por la cirugía
97. **Tricotilomanía** / Trichotillomania — deseo compulsivo de arrancarse el pelo
98. **Tiflomanía** / Typhlomania — ceguera patológica
99. **Xenomanía** / Xenomania — obsesión con cosas extranjeras
100. **Zoomanía** / Zoomania — cariño desmesurado por los animales

10. ARQUITECTURA Y ESCENARIOS LOVECRAFTIANOS

Abismo subterráneo / Foso sin fondo / Sima insondable
Acanaladuras y estrías en las paredes / Surcos decorativos en piedra viva
Altar de crisolita / Ara sacrificial de piedra verdemar
Arcos abovedados / Arquivoltas de piedra / Bóvedas ciclópeas
Basamento de roca viva / Cimientos tallados en la montaña
Bajorrelieves que narran la historia de una civilización / Frisos esculpidos en piedra arenisca / Franjas de relieves corridos sin interrupción
Bloques de piedra de dimensiones imposibles / Sillares sin argamasa
Cámara sellada desde el interior / Puerta sin bisagras ni cerradura
Callejuelas tenebrosas / Laberintos de callejones / Pasajes sombríos
Campanario negro / Chapitel ennegrecido / Torre sin ventanas
Catacumba / Bóveda funeraria / Subterráneo
Ciudad de geometría no euclidiana / Ángulos que ofenden a la razón
Ciudad de torres basálticas / Ciudad donde nunca brilló la luz
Ciudad subterránea bajo el hielo / Metrópoli sepultada por glaciares
Ciudad abandonada desde antes de la historia / Ruinas sin nombre conocido
Corredor ciclópeo / Galería oscura / Pasillo subterráneo
Cripta abovedada / Bóveda de medio punto / Recinto sellado
Estalactitas / Estalactitas del techo de caverna
Estantes metálicos con jeroglíficos / Archivos centrales de la Gran Raza
Fachada manchada de hollín / Muros ennegrecidos / Paredes leprosas
Galería de bajorrelieves que cuentan eones de historia / Sala de crónicas esculpidas por manos no humanas
Inscripciones en idioma primitivo / Caracteres de simetría pentagonal / Escritura de los Primordiales tallada en bloques de arenisca
Laberinto de galerías bajo la meseta / Red de túneles sin mapa posible
Losas octogonales / Pavimento de piedra milenaria
Monolito descarnado de piedra negra / Cromlech / Menhir oscuro
Murallas ciclópeas cubiertas de algas / Muros submarinos de R'lyeh
Pasadizo secreto / Túnel subterráneo / Vía clandestina
Pirámide escalonada de bloques basálticos / Torre cilíndrica de cinco puntas / Estructura estrellada de simetría no humana
Planos inclinados (sin escaleras) / Rampas ciclópeas
Plaza de los Pilares / Archivos Centrales / Sala de las Máquinas
Pórtico sumergido / Ruina acuática / Templo submarino
Ruinas de civilización desconocida / Sillares ciclópeos con jeroglíficos
Sótano abovedado / Bóveda sellada / Cámara enrejada / Cripta
Templo sin nombre / Iglesia maldita / Recinto profano abandonado
Torre cilíndrica de piedra negra sin ventanas ni accesos visibles
Torre oscura / Atalaya maldita / Campanario sin luz

Trampa sellada / Abertura a los abismos / Boca del infierno

Ventanas ojivales / Ventanas góticas cubiertas de telarañas

11. CRIATURAS MITOLÓGICAS Y FOLKLÓRICAS

Basilisco — serpiente alada de cresta ornamentada, mata con la mirada y el aliento

Belcebú / Baal-Zebul / Señor de las Moscas

Demonio / Ángel caído / Diablo / Espíritu maligno

Ekimmu — vampiro astral babilónico, espíritu de los muertos sin sepultura

Espectro / Aparición / Fantasma / Sombra

Fiera / Bestia monstruosa / Criatura de pesadilla

Gárgola / Grotesco de piedra

Grifo / Bestia compuesta / Hipogrifo

Gul / Ghoul / Necrófago / Devorador de cadáveres

Homúnculo / Criatura artificial / Engendro creado

Lamia — monstruo vampírico femenino griego, devora niños

Leviatán / Dragón marino / Serpiente del caos

Lhiannan Shee — súcubo irlandés, musa vampírica

Licántropo / Hombre lobo / Shapeshifter

Naga — entidad serpiente hindú, mora en el naga-loka subterráneo

Quimera / Bestia híbrida / Criatura imposible

Vampiro / Bebedor de vida / Chupa-sangre

Zombie / No-muerto / Muerto animado / Muerto viviente / Momia / Renacido / Cadáver reanimado

12. PANTEÓN DE LOS MITOS

Dioses Exteriores / Outer Gods (fuerzas cósmicas primordiales):

Azathoth — el Caos Nuclear, dios ciego e idiota en el centro del universo, rodeado de bailarines amorfos y demoníacas flautas tocadas por zarpas; era la entidad que existía antes de la creación del universo; fue su esencia la que sirvió como substancia para la creación de la materia Avatares: Xada-Hgla

Cxaxukluth — el Hambriento Oscuro; Semilla de Azathoth; mora apartado del espacio normal

Daoloth — El Que Rasga los Velos; permite ver más allá de las dimensiones; Avatares: La Luz Sagrada (The Sacred Light)

Ghroth — la Némesis Estelar / el Precursor; llama a los Primigenios a despertar

Mh'ithrha — Dios Exterior primordial de naturaleza ambigua

Mother of Pus — entidad viscosa engendrado del apareamiento de Shub-Niggurath y un humano

Nyarlathept — el Faraón Negro, mensajero de los Dioses Exteriores, avatar del caos, el que acecha en la oscuridad; tiene mil formas; Avatares: Ahtu, Bestia/Dios Sin Rostro, Faraón Negro, Lengua Sangrienta, Mensajero de los Primigenios, Mujer Hinchada, Pequeño Reptante, Reina de Rojo, Samael, Viento Negro, Acechador de la Oscuridad, El Desollado, Hombre Cornudo, Hombre Verde, Hombre del Reloj, La Ecuación Kruschtya, La Escritora Plañidera, Morador en la Oscuridad, Formas Humanas

Shub-Niggurath — la Cabra Negra del Bosque con la Legión de Vástagos / Cabra Negra de los Mil Retoños; diosa de la fertilidad oscura, madre de los Retoños Oscuros; Gran Señor de los Bosques; Avatares: Gran Dios Pan, Dama del Bosque (Lady of the Woods), Guardián de la Lente Lunar (Keeper of the Moon-Lens)

Tru'nembra — el Ángel de la Música; Dios Exterior del sonido y la melodía; surgido del sonido de las flautas de Azathoth

Tulzscha — la Llama Verde; columna de fuego verde-azul que danza

Ubbo-Sathla — la Fuente Inmóvil; masa protoplásmica primordial sin forma definida; Dios Exterior del que surgió la vida terrestre, según la gnosis del Necronomicón; masa de materia indiferenciada, generando los grises prototipos amorfos de formas amebianas, arquetipos de todas las formas de vida; es la fuente y el fin, la fuerza primigenia que mora sobre la nueva Tierra; custodia las tablillas de los Primordiales

Yibb-Tstll — el Paciente, puede ver todo lo que sucede, ha sucedido y va a suceder en cualquier momento y lugar de la historia del universo

Yidhra — la Bruja de los Sueños, la Amortajadora; Diosa Exterior que devora y absorbe el material genético de otras criaturas para evolucionar; Avatares: Madam Yi, Yolanda

Yog-Sothoth — la Llave y la Puerta, el ardiente ojo de tres lóbulos; omnisciente, existe fuera del tiempo y el espacio; pasado, presente, futuro, todos son uno en Yog-Sothoth; es la llave y el guardián de la puerta al Abismo; Yog-Sothoth creó la materia del Universo (Necronomicón Gnosis) Avatares: Aforgomon, Tawil at'Umr

Grandes Antiguos / Great Old Ones (Primigenios):

Abhoth — la Fuente de la Suciedad; masa fosfórica que pare monstruos sin cesar; devora a su propia progenie; según las teorías cosmológicas en la gnosis del Necronomicón, Abhoth creó todo mal y abominación en el Universo;

Aphoom Zhah — el Primigenio de los Vientos Glaciales; deidad ártica del frío absoluto; engendrado por Cthugha

Arwassa — el Primigenio sin nombre; aullador silencioso de cuatro tentáculos

Atlach-Nacha — la araña-dios de cara semihumana; reina de las arañas de Leng; teje eternamente un puente sobre el Gran Abismo; dicen que cuando lo termine, llegará el fin del mundo

Baoht Z'uqqa-Mogg — el Portador de la Pestilencia; escorpión quitinoso alado

- Bokrug** — el lagarto-agua; Gran Antiguo de forma reptiliana verdoso-azul; destruyó Sarnath en venganza por la masacre de los Imitas
- Bugg-Shash** — el Negro / el Ahogador; dios de podredumbre y ahogo
- Byatis** — la serpiente-barba; gran ser del pantano con un ojo hipnótico
- Chaugnar Faugn** — el Horror del Oriente, ídolo elefantino de piedra viva
- Cthugha** — entidad de fuego puro convocada desde Fomalhaut
- Cthulhu** — el Gran Antiguo durmiente en R'lyeh bajo el océano Pacífico; Avatares: B'Moth, Chorazin, Leviathan
- Cthylla** — la hija secreta de Cthulhu; octópodo con garras retráctiles
- Cyäegha** — Primigenio de los Espacios Oscuros con un ojo verde dominado por una masa de tentáculos de oscuridad; primo de Nyogtha
- Eihort** — el Padre de las Garrapatas; enorme masa semioviforme
- Ghatanothoa** — el Velo Inmóvil; su visión petrifica y paraliza eternamente
- Ghisguth** — ser polimorfo gelatinoso; su forma preferida es una ballena de proporciones titánicas, con tentáculos y un inmenso ojo en una de sus dos bocas; venerado como deidad menor por los profundos;
- Gla'aki** — el Soñador Blanco; entidad de ojo central en la Tierra del Sueño
- Gloon** — el Corruptor de la Carne; deforma y degrada la materia viva
- Gol-Goroth** — dios de la Piedra Negra; forma de sapo-monstruo colosal
- Quumyagga** — dios-ave con un único ojo descomunal, una sola pata y colmillos afilados
- Han el Oscuro** — Primigenio menor relacionado con la adivinación y el culto a Yig; vive en la Meseta de Lang
- Hastalyk** — Primigenio de varias formas
- Hastur** — el Rey Amarillo, el que no debe ser nombrado; mora en Carcosa; Avatares: Amber Elder, King in Yellow, Ravening One
- Hziulquoigmnzah** — Primigenio de los Espacios Oscuros
- Idh-yaa** — Primigenio de forma biomórfica
- Iod** — el Cazador de Almas; entidad persecutora implacable
- Ithaqua** — el Dios del Viento / el Caminante del Viento; señor del ártico; Avatares: Death-Walker
- Juk-Shabb** — dios rojo de Yekub; se manifiesta como una esfera de energía color sangre que flota en el altar del templo de Yekub
- Kassogtha** — Primigenio consorte de Cthulhu
- Lloigor** — Primigenio serpentiforme con tentáculos; gemelo de Zhar; habita en vórtices de energía y corrompe la zona que ocupa
- M'nagalah** — el Devorador; masa de tentáculos y vísceras orgánicas
- Mordiggian** — el Dios Sepulcral / el Gran Ghoul; deidad de la muerte y la putrefacción adorada en Zul-Bha-Sair
- Nug y Yeb** — las blasfemias gemelas; retoños de Yog-Sothoth y Shub-Niggurath
- Nyogtha** — el que habita en la Oscuridad; habita en el subsuelo posiblemente en las cavernas de Yoth; enorme y amorfa masa gelatinosa de color negro azabache; capaz de crear de su cuerpo toda clase de tentáculos y pseudópodos a voluntad
- Zvilpogghua / Ossadowa** — hijo de Tsathoggua; también conocido como el Devorador de las Estrellas
- Othuum** — el horror oceánico; sus servidores son los Servidores de Othuum
- Q'yth-az** — inteligencia cristalóide del planeta Mthura
- Quachil Uttaus** — el Devorador de los Muertos; necrófago primigenio
- Rlim Shaikorth** — el Gusano Blanco; mora en la ciudad helada de Yikilth

Rhan-Tegoth — Señor del Trono de Marfil; híbrido entre crustáceo y primate de múltiples tentáculos con ventosas con los que vacía desde dentro a sus víctimas

Saaitii — el Primigenio-cerdo; reina sobre un reino onírico de pesadilla

Sebek — el dios cocodrilo; puede resucitar a los muertos

Semilla Dho — Primigenio inmaduro e invisible; existe en múltiples dimensiones

Shudde M'ell — el Príncipe de los Abismos; señor de los Cavadores

Summanus — Primigenio romano menor; monarca de la noche y los eclipses

Tsathoggua — dios de Hiperbórea, adorado por los Tcho-Tcho; forma de sapo-murciélago durmiente en la caverna de N'Kai; trae consigo la Prole sin Forma como guardianes de sus templos

Ut'ulls-Hr'her — Primigenio de naturaleza incierta

Vibur — el ser del más allá; criatura de otro plano de existencia con filamentos pilosos; se materializa aplastando a sus víctimas (Compendio de Monstruos)

Vulthoom — Primigenio durmiente en Marte; ciclos de 1000 años de sueño y 1000 de actividad; puede otorgar inmortalidad a sus seguidores

Y'gononac — la Mano que Devora; deidad sin cabeza con múltiples bocas palmares; habita detrás de muros de ladrillos (portales dimensionales); se invoca mediante la lectura de las Revelaciones de Gla'aki; dios de la glotonería, la corrupción y la transgresión

Yig — el Dios Serpiente, Padre de todas las serpientes; deidad terrenal y chtónica; equivalente a Quetzalcóatl/Kukulcan; mora en Yoth y N'kai

Ythogtha — la Abominación del Abismo; hijo de Cthulhu, prisionero en Yhe; provoca terrores oníricos desde sus estatuas

Yu-Meng'tis — Primigenio de los Confines del Universo

Zathog — Primigenio de los Espacios Externos

Zhar y Lloigor — los Gemelos Oscuros; entidades serpentiformes conectadas

Zoth-Ommog — Primigenio marino de las Aguas Profundas

Zu-Che-Quon / Zulchequon / Zushakon — el oscuro silencioso; vasta oscuridad que ciega y consume todo movimiento y luz a su llegada

Primigenios Menores / Lesser Old Ones:

Nctosa y Nctolhu — hijas gemelas de Cthulhu y Kassogtha; prisioneras en la Gran Mancha Roja de Júpiter

Pharol — el Viajero Oscuro; entidad de otra dimensión; naturaleza incierta

Yegg-Ha — demonio sin rostro con alas de murciélago; hijo de Yibb-Tstll

Dioses Arquetípicos / Elder Gods (guardianes del orden cósmico):

Los Elder Gods, quizás más antiguos que los propios Dioses Exteriores, actúan como guardianes del equilibrio. No buscan destrucción sino orden; son los "carceleros" de los Grandes Antiguos y contrapeso de los Dioses Exteriores.

Bast — la Diosa Gato; señora de los gatos de Ulthar; protectora de los soñadores; más cercana a la humanidad que otros Elder Gods

Hypnos — el Señor del Sueño; gobierna los umbrales del sueño y la vigilia; su anillo permite el acceso a las Tierras del Sueño

Nodens — el Cazador, Señor del Abismo; antagonista del caos; carcelero y guardián del equilibrio cósmico; se comunica a través de los sueños; deidad de forma humana, hombre anciano de barba gris y canosa, pelo blanco; monta un carro formado a partir de una gran concha, tirado por bestias marinas; sus sirvientes son los Ángeles descarnados de la noche

Orryx — Elder God menor; dios arquetípico de llamas; columna de fuego sintiente

Vorvados — el Carcelero, el Ojo del Dolor, Caminante de las Arenas; vigila los confines del cosmos; posiblemente emanación de Nodens; mantiene en jaque a Grandes Antiguos y Dioses Exteriores

Grandes Dioses / Great Ones (dioses humanoides de los Sueños):

Gobiernan las Tierras del Sueño bajo los Dioses Exteriores.

Ariel — portador de la Verdad; espíritu mágico vinculado a las Tierras del Sueño

Hagarg Ryonis — la Embaucadora Acechante; entidad reptiliana gigante, diosa de la venganza en las Tierras del Sueño

Karakal — Maestro de las Llamas; deidad ígnea asociada con lo celestial

Lilith — la Reina Demoníaca Fosforescente; madre de abominaciones

Lobon — de la Lanza Sacra; uno de los Grandes Dioses de las Tierras del Sueño

Nath-Horthath — dios patrón de Celephaïs en las Tierras del Sueño

Tamash — el Ilusionista; dios del ilusionismo, la magia y la sabiduría

Zo-Kalar — Dios del Ciclo; asociado con nacimientos, muertes y ciclos agrarios

Entidades Únicas y otros seres singulares:

Akhkharu — vampiro astral del Necronomicón babilónico

Cuatro Demonios del Viento — Ustur (Norte/Acuario), Sed (Este/Tauro), Lamas (Sur/Leo), Nattig (Oeste/Escorpio); entidades elementales del viento

Dagón (Padre) y Hidra (Madre) — divinidades marinas de los Profundos; señores supremos de Y'ha-nthlei

Ereshkigal — diosa sumeria del inframundo; asociada con Madre Hydra

Fthaggua — Entidad Única; señor de los Vampiros Flamígeros; sacerdote ígneo de Cthugha

Guardianes de los Sueños (Nemus, Dacos, Cabid, Leebo) — entidades protectoras que guían a los soñadores en las Tierras del Sueño

Humwawa / Humbaba — señor de los Vientos del Sur; guardián del Bosque de los Cedros en la mitología sumeria

Kingu — consorte de Tiamat; dios primordial babilónico de cuya sangre fue creado el hombre

Lamashtu — demonio femenino babilónico; devoradora de infantes; asociada con los cultos de los Profundos

Marduk — dios babilónico destructor de Tiamat

Nephren-Ka — el Faraón Negro; avatar histórico de Nyarlathotep en el antiguo Egipto

Oannes / Odacón — dios-pep babilónico que emergió del mar para civilizar a la humanidad; asociado con Dagón

S'gg'ha — maestro escribano de la Gran Raza de Yith

Samael — el Veneno de Dios; ángel demoníaco serpentino; avatar de Nyarlathotep

Semillas de Azathoth — forma larval infinitamente variable e inmortal que deriva por el espacio para poblar el cosmos; procede de Azathoth por un proceso asexual y fisionario

Tiamat — Madre-Dragón primordial babilónica, diosa del caos primigenio

Xada-Hgla — Avatar de Azathoth; forma de concha bivalva gigante

Zoth Syra y Yoth Kala — Entidades Únicas; señores del Abismo Verde en las profundidades del océano

13. CRIATURAS Y RAZAS DE LOS MITOS

Arañas de Leng — monstruos al servicio de Atlach-Nacha; poblaron la versión onírica de la Meseta de Leng

Bestia Lunar / Moon-Beast — ser gelatinoso sapoide con tentáculos en el morro, de gran inteligencia; esclavista de los Hombres de Leng en la Luna

Blupe — entidad semitransparente elíptica de la Dimensión Oscura; bioluminiscente; hostil a entidades eléctricas y ígneas

Byakhee — criatura alada del espacio interestelar; sirve a Hastur; transporta a sus jinetes por el vacío entre las estrellas

Cosa Reptante / Crawling One — masa ambulante de gusanos y materia viscosa animada por la voluntad de un hechicero muerto; reptación lenta pero inexorable; propagadora de infección y degradación

Cthonianos / Chthonians — gusanos-calamar excavadores telepáticos de grandes profundidades subterráneas; comunicación telepática innata; causantes de terremotos y hundimientos

Ángeles descarnados de la noche — sirvientes de Nodens; criaturas que ejecutan la voluntad del Elder God

Dholes — gusanos excavadores colosales del tamaño de acorazados; depredadores subterráneos de dimensiones abisales; prevalentes en Yaddith; pueden medir cientos de metros de largo

Dragón Mariposa / Butterfly-Dragon — insectoide hermoso de alas preciosas; emite niebla rosa que causa sordera psicogénica; de Sona-Nyl

El Color que cayó del cielo — entidad sin forma ni color conocido, llegada en un meteorito; consume toda vida a su alrededor lentamente

El que acecha en la oscuridad / Morador de las Tinieblas — ser convocado por el Trapezoide Resplandeciente; no puede sobrevivir a la luz; mora en la aguja de Starry Wisdom Church; avatar de Nyarlathotep

Engendro de Yog-Sothoth — masa retorcida e invisible creada mediante rituales blasfemos usando mortales como incubadoras; de olor repugnante; impulsada por un hambre destructiva más que por propósitos extraterrestres

Espectro Nocturno / Nightgaunt — ser humanoide sin rostro con alas de murciélago, cuernos, cola espinosa y piel aceitosa negra; silencioso; rapta y lleva a sus víctimas a lugares peligrosísimos

Gato de Saturno — felino alienígena de Saturno; maligno, espacial, con nódulos joya en el pelaje; puede viajar entre planetas

Ghast / Gyaa-yothn — criatura de las Bóvedas de Zin; salta sobre dos patas pezuñadas, sin nariz; caza Gugs en el subsuelo de los Sueños

Ghul / Ghoul — necrófago bípedo con pies de pezuña; puede transformarse desde humano; come cadáveres; posee instinto subterráneo de la muerte

Gnoph-Keh — raza de seres peludos e insectoides del hielo; asociados con Ithaqua; habitan montañas nevadas, glaciares y regiones árticas; híbrido de mamífero peludo e insecto articulado

Gnorri / Gnor — ser marino con torso humanoide y tentáculo inferior; 2 a 4 brazos; construye laberintos de coral bajo los mares de los Sueños

Gran Raza de Yith — conos rugosos de cuatro metros con tentáculos y cabeza en forma de barril; proyectan su mente a través del tiempo y el espacio, capturando y permutando espíritus de toda la historia

Groth-golka — ave monstruosa comparable a un pterosaurio; era venerada falsamente como un dios inmortal por confusión con Gol-Goroth

Gug — gigante caníbal peludo desterrado al Inframundo por una maldición de los Grandes; brazos bífidos con cuatro garras; boca vertical

Gusano de Fuego de Parg / Fireworm — gusano segmentado luminiscente y llameante; devasta junglas de los Sueños cada 50 años

Haemophore — parásito succionador de sangre; se entierra en la piel del huésped como larva y crece dentro de él; se hincha con la sangre

Hombre de Leng / Man of Leng — humanoide cornudo con pezuñas y cola; esclavizado por las Bestias Lunares; habita la Meseta de Leng

Hombres Serpiente / Serpent People — raza ofídica prehumana, erudita y hechicera; adoradores de Yig; dominaban la Tierra en eras prehumanas; magia avanzada, control mental, transmutación; civilización subterránea

Híbrido de Profundo / Deep One Hybrid — progeñe de apareamiento humano-Profundo; sufre la Transformación de Innsmouth; metamorfosis gradual de apariencia humana a forma pisciforme; tres etapas de vida

Horror Cazador / Hunting Horror — ser de cuerda negra que vuela con alas membranosas; no está hecho de materia ordinaria; sirve a Nyarlathotep

Thuum'ha — ser verde prehumano descendido de la Luna en tiempos prehistóricos; sin voz; sus fantasmas aún vagan por las ruinas de Ib

Lamp-Eft — salamandra luminosa voladora sin boca; drena la fuerza de vida (energía ambiental) de seres vivos; dócil y empleada como guardián de luz

Mi-Go / Hongos de Yuggoth — seres fúngicos crustáceos con alas; mineros y cirujanos que extraen y conservan cerebros en cilindros de metal; extradimensionales; sirven a sus propios fines arcanos

Minion de Karakal — entidad eléctrica pura de la Dimensión Oscura; patas de rayos de electricidad; letal al tacto; un toque puede carbonizar cuero y detener corazones humanos

Moradores de las Arenas / Sand-Dwellers — criaturas fusionadas con partículas de arena; pueden «nadar» a través de arena como si fuera agua; habitan regiones desérticas y litorales arenosos

Morador Estelar / Star Dweller — entidad del espacio profundo mencionada en De Vermiis Mysteriis; habita entre las estrellas

Pájaro Magah / Magah Bird — ave carnívora de siete colores; hipnotiza a su presa con un canto de caza dirigido; danza y plumaje amplifican el efecto

Perros de Tíndalos / Hounds of Tindalos — depredadores extradimensionales de los ángulos del tiempo; persiguen a quienes viajan por el tiempo; aparecen donde hay ángulos y esquinas agudas; pueden eludirse en espacios curvos y redondeados

Pólipo Volador / Flying Polyp — ser parcialmente material y parcialmente inmaterial; emite silbidos fuertes; construye ciudades de basalto

Primordiales / Los Antiguos / Elder Things — organismos crinoideos con simetría radial estrellada; creadores de los Shoggoths; civilización anterior a la humanidad; llegaron del espacio y colonizaron los océanos terrestres

Prole sin Forma / Formless Spawn — entidad fluida negra de N'Kai; cambia de forma instantáneamente; sirve a Tsathoggua; guarda sus templos

Profundos — seres anfibios servidores de Dagón y Cthulhu, mitad pez mitad batracio, que viven en el fondo del mar; pueden aparearse con humanos; experimentan La Transformación

Cosa-Rata / Rat-Thing — roedor de tamaño humanoide con cara semihumana y manos prensiles; familiares de brujas; creados mediante magia oscura; habitan alcantarillas, sótanos y cavernas; viven en colonias

Semilla Estelar de Cthulhu / Star Spawn — seres que descendieron con Cthulhu desde Xoth; de aspecto similar a él pero menor tamaño

Señor Shoggoth / Shoggoth Lord — Shoggoth evolucionado capaz de adoptar forma humanoide y mantenerla; mayor inteligencia y comunicación compleja; reclama independencia de sus creadores originales

Seres bulbosos y vegetales (Mercurio) / criaturas aladas de negro hocico

Seres crinoideos de la Antártida

Flautistas amorfos / Servidores de los Otros Dioses — entidad sapoide amorfa que toca la flauta en la corte de Azathoth, evitando así que encolerice y destruya el universo; músico cósmico en el Centro del Universo; símbolo de la naturaleza artística del caos cósmico

Shan / Insectos de Shaggai — insectos parásitos cuyos huevos se incuban en el cerebro del huésped; telépatas; originarios del planeta Shaggai

Shantak — criatura escamosa de cabeza equina, dos grandes alas y dos patas; montura usada en los Sueños; habita el desierto de la Inmensidad Fría, cerca de Kadath

Shoggoths — masas proteicas amorfas creadas como esclavos por los Primordiales; capaces de formar cualquier órgano a voluntad; reproducen órganos temporales como ojos; emiten el grito «Tekeli-li»

Sirviente de Gla'aki / Servant of Gla'aki — cadáver reanimado por las espinas mágicas de Gla'aki; sujeto a la Descomposición Verde; no-muerto persistente en descomposición controlada; diseminador de infección fungal

Tcho-Tcho — pueblo degenerado adorador de Tsathoggua y Lloigor

Vagabundo Dimensional / Dimensional Shambler — entidad cartilaginosa que se desplaza entre dimensiones; arrastra víctimas a planos del horror

Vampiro Estelar / Star Vampire — entidad normalmente invisible; stomata (bocas succionadoras con dientes) en probóscides; se vuelve visible al alimentarse, tornándose del color de la sangre absorbida

Vampiro Flamígero / Fire Vampire — entidad de plasma ardiente al servicio de Cthugha; procede de la estrella Fomalhaut

Voonith — anfibio carnívoro de los Sueños; pustuloso; sin patas traseras; excava madrigueras trampa bajo ciénagas para capturar presas

Wamp — carroñero de nueve patas de ciudades muertas; ciego pero con «sentido del hambre»; portador de enfermedades como lepra y gangrena; se genera espontáneamente de cadáveres

Zoog — criatura pequeña, curiosa y voraz de la Tierra de los Sueños; mora en el Bosque Encantado y comercia con los viajeros oníricos

14. GEOGRAFÍA DE LOS MITOS

Lugares del mundo real y planos exteriores:

Abbith — planeta lejano; hogar de entidades cristalinas

Arkham — ciudad de Massachusetts con la Universidad Miskatonic

Arrecife del Diablo — formación rocosa frente a la costa de Innsmouth; templo y centro de culto de los Profundos; sus túneles conectan con la ciudad submarina Y'ha-nthlei

Caleano — biblioteca estelar; repositorio de conocimiento cósmico prohibido

Carcosa — ciudad fantasmal donde mora Hastur, de leyenda indefinible

Ciudad de la Gran Raza (Australia, bajo el desierto) — ruinas ciclópeas

Ciudad sin nombre (Arabia) — ciudad prehumana sepultada en el desierto, construida por una raza de reptiles antediluvianos; túneles bajos y estrechos tallados a escala no humana; más antigua que el hombre; primer lugar donde se pronunció el nombre de Yog-Sothoth

Ciudad sin nombre de los Primordiales (Antártida) — metrópoli colosal sepultada bajo el hielo antártico; torres cilíndricas y pirámides escalonadas de geometría no euclidiana; descubierta por la expedición Miskatonic; habitada en su subsuelo por los Shoggoths rebeldes

Cutha — ciudad babilónica; centro de cultos necromantes; asociada con Ereshkigal

Dunwich — pueblo maldito de Massachusetts, escenario del Horror de Dunwich

Fomalhaut — estrella del espacio profundo; hogar de Cthugha y los Vampiros Flamígeros

Daath / Zona Malva — puerta al Abismo; el Gran Golfo entre el mundo fenoménico y su fuente noumenal; entrada a espacios multidimensionales más allá del universo conocido; lugar de Cruce de Yog-Sothoth (Necronomicón Gnosis)

Ganzir — puerta del inframundo sumerio; umbral entre el mundo de los vivos y los muertos

Hiperbórea — continente antediluviano del Norte, hundido hace eones

Horag-Kalath — ciudad subterránea en Arabia; centro de culto a Shub-Niggurath

Innsmouth — pueblo degenerado de la costa de Massachusetts, donde los Profundos se mezclan con la población humana

Isla de Naat — isla de nigromantes más allá del mar; los muertos sirven a sus amos hechiceros (Clark Ashton Smith; Necronomicón Gnosis)

Irem — la Ciudad de los Pilares; ciudad perdida del desierto arábigo mencionada en el Necronomicón; portal al Exterior y al Abismo; Abdul Alhazred encontró allí manuscritos con antiguo conocimiento perdido (Necronomicón Gnosis)

Roba el Khaliyeh / Desierto Carmesí — zona habitada por espíritus malignos; dimensión mística, puerta al Abismo; donde Abdul Alhazred pasó diez años en soledad; conectada con Irem y Daath (Necronomicón Gnosis)

Kadath — ciudad donde moran los Grandes Dioses; su ubicación es un misterio; se sugiere que podría estar en la Antártida o en la Meseta de Leng; nadie ha logrado llegar y volver cuerdo

Kish — ciudad subterránea de laberintos oscuros; asociada con Nephren-Ka y los cultos de Nyarlathotep (Necronomicón Gnosis)

K'naa — parte del antiguo reino de Mu; centro del culto a Yig

Kingsport — ciudad costera brumosa y espectral de Massachusetts

La oscura Kem / Sombría Khem — Egipto ancestral y maligno

Lago de Hali — lago fantasmal junto a Carcosa; asociado con Hastur

Lemuria / Atlántida — continentes perdidos prehumanos

- Meseta de Leng** — lugar maldito en Asia central, habitado por los Hombres de Leng y sus ídolos abominables
- Nan Madol** — ruinas megalíticas reales en Micronesia; asociadas con R'lyeh y los cultos del Pacífico
- Nath** — esferas más allá del mundo material; planos de existencia superiores
- Montañas de la Locura** — cordillera antártica de picos imposibles, más alta que el Himalaya; descubierta por la expedición Miskatonic; oculta tras ella la ciudad sin nombre de los Primordiales
- Ponape** — isla real de Micronesia; sede de cultos submarinos y entrada a ciudades de los Profundos (Necronomicón Gnosis)
- Pth'thy-I'yi** — lugar de los Profundos
- R'lyeh** — ciudad sumergida donde duerme Cthulhu; geometría no euclidiana («Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah-nagl fhtagn»)
- Sentinel Hill** — colina en Dunwich; escenario del Horror de Dunwich; lugar de invocaciones
- Sharnoth** — dimensión oscura; morada de Nyarlathotep
- Shaggai** — planeta lejano del espacio profundo, hogar de los Shan
- Thantifaxath** — túnel qlifótico; pasaje dimensional oscuro
- Valusia** — reino mítico de gente-serpiente; adoradores de Yig
- Voormihadreth** — montaña de Hiperbórea; refugio de la gente serpiente tras la caída de su civilización (Necronomicón Gnosis)
- Xoth** — estrella primigenia de la que procede Cthulhu y su proge
- Y'ha-nthlei** — ciudad submarina de los Profundos, frente a Innsmouth
- Yekub** — planeta del dios Juk-Shabb; habitado por seres insectoides
- Yith** — planeta distante desde el que algunos de los Antiguos vinieron a la Tierra; hogar de la Gran Raza, civilización que dominó el viaje mental a través del tiempo intercambiando mentes con otras especies para explorar distintas eras (Necronomicón Gnosis)
- Yoth** — ciudad subterránea de la gente serpiente; adoradores de Yig
- Zul-Bha-Sair** — ciudad de Hiperbórea; centro de culto a Mordiggian, el Dios Sepulcral
- Hyades / Híades** — cúmulo estelar; asociado con Hastur y Carcosa
- Yaddith** — planeta morado habitado por los Dholes y el mago Zkauba
- Yuggoth** — planeta exterior (Plutón), hogar de los Mi-Go; conocido como Planeta Negro; posiblemente fue la primera morada de Azathoth; ciudades de torres sin ventanas, jardines de hongos y pirámides verdes; lugar desde el que algunos Antiguos se cree que han llegado a la Tierra
- Tierras del Sueño (Dreamlands):**
- Bosque Encantado** — hogar de los Zoogs en los Sueños; lleno de hongos y árboles parlantes; limita con las Tierras de los Sueños más profundas
- Bóvedas de Zin** — cavernas en el Inframundo de los Sueños donde cazan los Ghasts y merodean los Gugs; acceso desde el mundo de los vivos
- Caverna de la Llama** — primera parada en el descenso a los Sueños; custodiada por Nasht y Kaman-Thah, sacerdotes de cabeza de ibis
- Celephais** — ciudad onírica eterna del rey Kuranos, en el valle Ooth-Nargai
- Cire Enicar / Dimensión Oscura** — plano de existencia del que proceden los Blupes y los Miniones de Karakul; luz radiante y sombras con longitud
- Dylath-Leen** — ciudad portuaria sombría de la Tierra de los Sueños, donde comercian seres de la Luna con rubíes negros
- Gran Abismo** — abismo sin fondo bajo las Tierras del Sueño; hogar de Atlach-Nacha y su puente eterno; Nodens lo gobierna

Ib — ciudad preluniana donde vivieron los Ibitas junto al lago gris; destruida por los hombres de Sarnath; sus ruinas subsisten en el desierto

Inframundo (Underworld) — reino subterráneo bajo las Tierras del Sueño; hogar de los Gugs, los Ghosts, Abhoth y los Shoggoths proto-oníricos

Kadath en la Inmensidad Fría — ciudadela donde moran los Grandes Dioses del Sueño; en el corazón del frío desierto, rodeada por gigantescas montañas; se sitúa en la cúspide de un monte oscuro y descomunal

Luna de los Sueños — satélite de las Tierras del Sueño; cara oculta habitada por las Bestias Lunares; los Hombres de Leng son transportados allí

Meseta de Leng onírica — llanura yerta y maldita; hogar de los Hombres de Leng; las arañas de Leng fueron las primeras pobladoras, los hombres de Leng iniciaron una guerra contra ellas y se impusieron para expulsarlas

Mnar — tierra antigua de los Sueños; incluía Sarnath e Ib

Ngranek — montaña volcánica de los Sueños con rostro de Gran Antiguo tallado en roca por manos antiguas; los Nightgaunts la rondan

N'Kai — caverna profunda bajo la tierra donde mora Tsathoggua y su Prole sin Forma; negra como la tinta y sin luz alguna

Parg — jungla de los Sueños donde viven los Gusanos de Fuego

Sarnath — antigua ciudad gloriosa de los Sueños, destruida completamente por Bokrug como venganza por la masacre de los Ibitas

Sona-Nyl — Tierra de la Fantasía en los Sueños; hogar del Dragón Mariposa

Ulthar — ciudad de los Sueños donde los gatos son sagrados y la ley prohíbe hacerles daño; los Gatos de Ulthar son sus guardianes

Yhe — reino hundido junto a R'lyeh donde está preso Ythogtha

Yikilth — ciudad helada a la deriva en el Ártico; morada de Rlim Shaikorth

15. TOMOS Y ARTEFACTOS

Libros malditos y tomos prohibidos:

- **Al Azif** — nombre original árabe del Necronomicón
- **Cultes des Goules (Conde d'Erlette)**
- **Cthaat Aquadingen** — tomo prohibido sobre entidades acuáticas y rituales marinos
- **Daemonolatreia**
- **De Vermis Mysteriis (Ludvig Prinn)**
- **Grimorium Imperium** — grimorio apócrifo asociado al Necronomicón
- **Liber Eibon / Libro de Eibon**
- **Libro de Azathoth** — grimorio de pastas negras donde los adeptos firman con su propia sangre; Nyarlathotep, en forma del Hombre Negro, recluta firmantes mediante sueños hipnóticos sellando su lealtad a Azathoth
- **Libro de Dzyan**
- **Libro de Urilia** — sección del Necronomicón de Simón; contiene invocaciones a entidades peligrosas
- **Manuscritos Pnakóticos** — crónica de la Gran Raza de Yith
- **Necronomicón (Abdul Alhazred, «el loco árabe»)**
- **Saducismus Triumphatus**
- **Texto Maklu** — texto babilónico de la Quema de los Espíritus Malignos; utilizado como destierro
- **Texto Magan** — texto sumerio incluido en el Necronomicón de Simón
- **Texto de R'lyeh** — inscripciones de la ciudad sumergida
- **The Book of Dagon** — escritos malditos de sacerdotes asirios; liturgia de Dagón
- **Unaussprechlichen Kulten (von Junzt / «Cultos Sin Nombre» o «Libro Negro»)**
- **Azathoth y Otros / Azathoth and Others (Edward Derby)** — colección de poemas fragmentarios que describen la naturaleza de Azathoth
- **Confesiones del Monje Loco Clithanus / Confessions of the Mad Monk Clithanus** — diario de experiencias místicas extremas; encuentros con entidades y planos alternativos
- **El Rey de Amarillo / The King in Yellow** — obra de teatro maldita cuya lectura causa locura inmediata; el Signo Amarillo es su símbolo; simultáneamente obra literaria y objeto mágico
- **Escritura de Ponape / Ponape Scripture** — textos religiosos de la isla de Ponape; registros de encuentros con lo desconocido en el Pacífico; vinculado a Cthulhu y sus cultistas
- **Fragmentos de Celaeno / Celaeno Fragments** — fragmentos de un texto mayor perdido; cosmología alienígena; descripciones de razas estelares
- **Fragmentos de Eltdown / Eltdown Shards** — fragmentos de cerámica/piedra con inscripciones; crónicas de civilización Eltdown prehumana
- **Fragmentos de G'harne / G'harne Fragments** — restos textuales de la ciudad perdida de G'harne; historia y rituales de civilización subterránea; conexión con Tsathoggua
- **Ghorl Nigral** — grimorio de origen incierto; magia relacionada con transmutación; peligro de transformación corporal incontrolada
- **Invocaciones a Dagón / Invocations to Dagon** — colección de rituales litúrgicos; llamadas de convocación a Dagón y sus servidores
- **Libro de Iod / Book of Iod** — tomo de conocimiento antiguo; ritos y fórmulas mágicas de poder considerable; posiblemente prehumano

— **Libro de Skelos / Book of Skelos** — grimoire de magia negra; conjuros de invocación y transmutación

— **Massa di Requiem per Shuggay** — composición musical maldita (partitura); cantarla o tocarla trae consecuencias catastróficas

— **Revelaciones de Gla'aki / Revelations of Gla'aki** — tomo comunicado por Gla'aki a través de intermediarios; su lectura puede desencadenar la invocación accidental de Y'golonac

— **Siete Libros Crípticos de Hsan / Seven Cryptical Books of Hsan** — colección de siete tomos separados; secretos de civilizaciones antiguas y dimensiones paralelas

— **Tablillas de Zanthu / Zanthu Tablets** — tablillas de piedra con inscripciones; registros astronómicos y predicciones cósmicas; pueden revelar alineamientos cósmicos peligrosos

Artefactos y objetos malditos:

Anillo de Hypnos — artefacto que permite el acceso a las Tierras del Sueño

Armadura Bio-Tela / Bio-Web Armor — tejido orgánico de los Mi-Go modificado genéticamente; protección defensiva y regulación de presión/temperatura

Botellas de Almas — recipientes que atrapan espíritus; utilizadas en nigromancia

Cimitarra de Barzai — arma ritual del escalador que intentó ver a los dioses en Hatheg-Kla

Cilindros cerebrales — recipientes de metal de los Mi-Go para almacenar cerebros extraídos; permiten la conciencia sin cuerpo físico

Comunicador Temporal / Temporal Communicator — dispositivo de la Gran Raza de Yith; transmite mensajes a través del tiempo; puede crear paradojas

Cristal de los Primordiales / Crystal of Elder Things — dispositivo de comunicación interdimensional; contacto no autorizado puede atraer atención no deseada

Cristalizador de Sueños / Crystallizer of Dreams — artefacto metafísico que solidifica y materializa objetos de sueños; solo funciona durante ciertas fases lunares; su posesión causa pesadillas persistentes

Cubo de Estasis / Stasis Cube — dispositivo de la Gran Raza de Yith; congela objetos/seres en estado atemporal; preservación indefinida

Dispositivo Tabula Rasa / Tabula Rasa Device — instrumento Yithiano de alteración mental; borra memorias específicas o completas; puede causar daño cerebral permanente si se usa incorrectamente

Droga Plutónica / Plutonian Drug — sustancia psicoactiva exótica; expansión de conciencia y percepción multidimensional; adicción inmediata y transformación neurológica irreversible

Espejo de Nitocris — espejo maldito de la reina egipcia; portal a otras dimensiones

Flecha de Ghat — proyectil mágico de las Tierras del Sueño

Glossus — órgano alimentario hueco y cilíndrico de los Perros de Tíndalos; sirve para succionar la esencia vital de sus víctimas a través de ángulos

Gran Espacio Blanco / Great White Space — portal/dispositivo dimensional de los Primordiales; acceso a espacios extradimensionales; el viaje involuntario puede resultar en desaparición

Lámpara de Alhazred — artefacto del autor del Necronomicón; ilumina lo oculto

Lente Lunar — artefacto de Goatswood asociado al Guardián de la Lente Lunar, avatar de Shub-Niggurath; foco de poder oscuro

Llave de Plata — artefacto que abre las Puertas del Sueño; usada por Randolph Carter

Máquina de Minería Sísmica / Earthquake Mining Machine — dispositivo Mi-Go de excavación geológica avanzada; excava mediante inducción de microterremotos controlados; riesgo de terremotos incontrolables

Piedras Estelares de Mnar / Star Stones of Mnar — cristales o gemas protectoras; repelen o debilitan manifestaciones de seres cósmicos

Pistola de Rayos / Lightning Gun — arma de energía avanzada de la Gran Raza de Yith; emite rayos de energía pura; alcance hasta 200 metros

Pistola Eléctrica / Electric Gun — arma Mi-Go de descargas eléctricas de alto voltaje; recarga automática mediante cristales de poder

Polvo de Ibn Ghazi — sustancia que hace visible lo invisible; usado en Dunwich

Polvo de la Desecación — sustancia que momifica instantáneamente la carne viva

Polvo de Loto Negro / Black Lotus Powder — sustancia psicoactiva tóxica de la Gente Serpiente; expansión de consciencia y adicción rápida

Proyector de Niebla / Mist Projector — arma Mi-Go de dispersión ambiental; genera niebla tóxica y desorientadora; ceguera temporal y daño respiratorio

Símbolo Arcano — símbolo de poder arcano genérico; usado en rituales para canalizar energías de los Mitos; la forma varía según la tradición

Signo Amarillo — marca de Hastur; símbolo de corrupción y pertenencia al Rey Amarillo

Signo Antiguo / Elder Sign — símbolo de protección suprema contra los Primigenios

Signo de Kish — gesto de poder; abre puertas selladas por magia

Signo de Koth — marca de los Grandes sobre las torres de los Sueños; gesto de cierre ritual

Signo de Voor — gesto de protección contra entidades menores

Suero de Dominación / Domination Serum — sustancia inyectable de la Gente Serpiente; control mental; sugestionabilidad aumentada y sumisión mental

Toxina Carótida / Carotid Toxin — veneno nervioso paralizante de la Gente Serpiente; parálisis progresiva sin pérdida de consciencia

Trapezoide Resplandeciente — cristal negro poliedro que convoca al ser que acecha en la oscuridad; labrado por los Antiguos de Yuggoth

Cristal de Leng / Glass from Leng — material transparente anómalo de la Meseta de Leng; lentes que revelan otras dimensiones y seres ocultos en planos alternativos; exposición prolongada causa distorsión perceptual

16. FRASES Y EXPRESIONES ATMOSFÉRICAS

«*That is not dead which can eternal lie, And with strange aeons even death may die.*»

(Lo que no está muerto puede yacer eternamente, Y con los extraños eones incluso la muerte puede morir)

— H.P. Lovecraft, *The Nameless City*; también en *The Call of Cthulhu*

«*El miedo es una de las emociones más antiguas y poderosas de la humanidad, y el miedo más antiguo y poderoso es el temor a lo desconocido.*»

— H.P. Lovecraft, *El horror sobrenatural en la literatura*

«*A eso que duerme bajo...*»

«*Algo horrible pugnaba por forzar las puertas de mi memoria*»

«*Alucinación y realidad se superponían*»

«*Antiguos como el universo mismo*»

«*Antes de que el hombre existiera sobre la Tierra*»

«*Cosas que no deben ser nombradas*»

«*De tiempos anteriores a la historia*»

«*El abismo te devuelve la mirada*»

«*El horror innominado*»

«*El límite de la razón fue superado*»

«*En los espacios entre las estrellas*»

«*Enloquecedoramente cierto*»

«*Era mejor no saber*»

«*Fuerzas más antiguas que la humanidad*»

«*Hace ciento cincuenta millones de años*»

«*Hay formas de morir peores que la muerte*»

«*Horrores que se agitan en el umbral*»

«*La mente humana no puede comprender*»

«*La verdad os volverá locos*»

«*Las estrellas en la posición correcta*»

«*Lo que no debe ser invocado*»

«*Lo que yace dormido puede despertar*»

«*Los muertos sueñan y sus sueños dan forma al mundo*»

«*Más allá del universo conocido*»

«*Mi mente rechazó lo que mis ojos veían*»

«*No hay palabras para describir...*»

«*No somos sino polvo ante lo eterno*»

«*No todo lo que yace en las profundidades está muerto*»

«*Parecía estar soñando aunque sabía que no*»

«*Perdí el juicio ante aquella visión*»

«*Seres que existieron antes que el hombre*»

«*Su sola visión destruyó mi cordura*»

«*Tekeli-li! Tekeli-li!*» — grito de los Shoggoths; imitado de sus creadores

«*Que en su morada muerta aguarda soñando*»

«*Que los muertos no mueren eternamente*» — variante popular del dístico de Lovecraft

Fórmulas en lengua de los Mitos

«İä! İä! Cthulhu fhtagn!»

«Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah-nagl fhtagn»

(En su morada de R'lyeh, el latente Cthulhu aguarda soñando)

«İä! Shub-Niggurath!»

«İä! İä! Shub-Niggurath! La Cabra Negra de los Mil Retoños!» (invocación Shub-Niggurath)

«İä! İä! Hastur cf'ayak 'vulgtmm, vugtlag'n!» (invocación Hastur)

«Ngai, ng'ha, ygg!» (invocación a los Antiguos)

«Ygnaiih... ygnaiih... thflthkh'ngha... Yog-Sothoth...»

(salmodia de adoradores de Yog-Sothoth; El Horror de Dunwich)

Latín y pseudo-latín en textos del Mito

«Ex Oblivione» — del olvido (título de relato de Lovecraft)

«In his diebus Rlyeh surrexit» — en esos días, R'lyeh emergió

«Necronomicom est» — el Necronomicón existe / es real

«Non omnis moriar» — no moriré del todo (Horacio; apropiado para no-muertos)

«Omnia mors aequat» — la muerte iguala a todos (adaptado al horror)

«Per aspera ad tenebras» — a través de las dificultades, hacia las tinieblas

«Post mortem nihil est» — tras la muerte no hay nada (Séneca; resignificado)

«Primus inter pares horrorem» — el primero entre los iguales en horror

«Quod est inferius est sicut quod est superius» — lo que está abajo es como lo que está arriba (Tabla Esmeralda; base del ocultismo hermético)

«Vocatus atque non vocatus, deus aderit» — invocado o no invocado, el dios estará presente (Erasmus / Jung; recontextualizado como amenaza)

APÉNDICE

El horror sobrenatural en la literatura

H.P. Lovecraft

El miedo es una de las emociones más antiguas y poderosas de la humanidad, y el miedo más antiguo y poderoso es el temor a lo desconocido. Muy pocos psicólogos lo niegan y el hecho de admitir esa realidad confirma para siempre a los cuentos sobrenaturales como una de las formas genuinas y dignas de la literatura. Contra ellos se disparan todos los dardos de un sofisticado materialismo, que con tanta frecuencia se aferra a las emociones de la experiencia, a los sucesos exteriores y a un idealismo tan ingenuo como insípido que se opone a las motivaciones estéticas, abogando por una literatura puramente didáctica, capaz de ilustrar al lector y "elevarlo" hacia un nivel adecuado de afectado optimismo. No obstante, pese al rechazo o a la indiferencia, los cuentos fantásticos sobrevivieron, se desarrollaron y alcanzaron su plenitud, al amparo de su origen en un principio básico tan profundo como elemental, cuyo hechizo (aunque no siempre universal) es irresistible para los espíritus verdaderamente sensibles.

El alcance de lo espectral y lo macabro es por lo general bastante limitado, pues exige por parte del lector cierto grado de imaginación y una considerable capacidad de evasión de la vida cotidiana. Y son relativamente pocos los seres humanos que pueden liberarse lo suficiente de las cadenas de la rutina diaria como para corresponder a las intimaciones del más allá. Las narraciones que trafican con los sentimientos y acontecimientos comunes o con las deformaciones sentimentales y triviales de tales hechos, siempre ocuparán el primer puesto en el gusto de la mayoría: esto tal vez sea lo justo pues esas circunstancias cotidianas conforman casi la totalidad de la experiencia humana.

Sin embargo, no cabe duda de que los seres sensibles siempre estarán entre nosotros, y a veces una curiosa estela de inquietud puede invadir el recóndito rincón de la mente más firme, de modo tal que ningún racionalismo o análisis freudiano puede borrar por completo el estremecimiento causado por un susurro en el rincón de la chimenea o la soledad en un bosque sombrío. Y aquí nos encontramos con un modelo psicológico o tradicional tan genuino y tan profundamente enraizado en la experiencia mental como puedan serlo otros modelos o tradiciones de la humanidad; un elemento paralelo a los sentimientos religiosos e íntimamente vinculado con muchos de sus aspectos, participando en tal medida de nuestro legado biológico que difícilmente pierda su poderosa influencia en una parte minoritaria, aunque importante, de nuestra especie.

Los primeros instintos y emociones del ser humano forjaron su respuesta al ámbito en que se hallaba sumiso. Los sentimientos definidos basados en el placer y el dolor nacían en torno a los fenómenos comprensibles, mientras que alrededor de los fenómenos incomprensibles se tejían las personificaciones, las interpretaciones maravillosas, las sensaciones de miedo y terror tan naturales en una raza cuyos conceptos eran elementales y su experiencia limitada. Lo desconocido, al igual que lo impredecible, se convirtió para nuestros primitivos antecesores en una fuente ominosa y omnipotente de castigos y de favores que se dispensaban a la humanidad por motivos tan inescrutables como absolutamente extraterrenales, y pertenecientes a unas esferas de cuya existencia nada se sabía y en la que los humanos no tenían parte alguna.

Del mismo modo, el fenómeno de los sueños contribuyó a elaborar la noción de un mundo irreal y espiritual, y, en general, todas las condiciones de la vida salvaje en la alborada de la humanidad condujeron hacia el sentimiento de lo sobrenatural de una manera tan poderosa, que no podemos asombrarnos al considerar cuán profundamente la especie humana está saturada del antiguo legado de religiosidad y superstición. Y bajo un punto de vista estrictamente científico esta saturación debemos comprenderla como un elemento permanente en lo que respecta al subconsciente y a los instintos más profundos del ser humano; pues aunque la esfera de lo desconocido ha ido reduciéndose a través de los milenios, un abismo insondable de misterio sigue envolviendo al cosmos, mientras que un vasto residuo de asociaciones tenebrosas y titánicas continúa aferrándose a todos los elementos y procesos que antaño eran completamente incomprensibles. Ahora, por supuesto, esos fenómenos pueden explicarse perfectamente. Pero más allá de todo esto, existe una fijación fisiológica de los

primitivos sustentos en nuestro tejido nervioso, que puede sensibilizarlos oscuramente aun cuando la mente consciente se libere de todas las fuentes de lo maravilloso.

Las angustias y el peligro de muerte se graban con mayor fuerza en nuestros recuerdos que los momentos placenteros; del mismo modo los aspectos tenebrosos y maléficos del misterio cósmico ejercen una fascinación más poderosa sobre nuestros sentimientos que los aspectos beneficiosos. Estos últimos han sido acogidos y formalizados por los rituales religiosos convencionales, mientras que los primeros han alimentado al folklore popular. Esta fascinación se agudiza asimismo por el hecho de que la incertidumbre y el peligro unidos a cualquier vislumbre de lo desconocido, conforman un universo de amenazas espirituales de índole maléfica. Y si a esa sensación de temor numinoso se le agrega la irresistible atracción por lo maravilloso, entonces nace un complejo sistema de agudas emociones y de excitación imaginativa cuya vitalidad, ha de perdurar tanto como la propia raza humana. Los niños siempre sentirán miedo a la oscuridad, y el adulto, a merced de los impulsos hereditarios, siempre se estremece al pensar en los mundos insondables preñados de vida extraña, que habitan los espacios interplanetarios, o en las dimensiones impías que rodean a nuestra tierra vislumbradas sólo en momentos de locura.

[...]

NOTAS SOBRE EL ARTE DE ESCRIBIR CUENTOS FANTÁSTICOS

H.P. Lovecraft

La razón por la cual escribo cuentos fantásticos es porque me producen una satisfacción personal y me acercan a la vaga, escurridiza, fragmentaria sensación de lo maravilloso, de lo bello y de las visiones que me llenan con ciertas perspectivas (escenas, arquitecturas, paisajes, atmósfera, etc.), ideas, ocurrencias e imágenes. Mi predilección por los relatos sobrenaturales se debe a que encajan perfectamente con mis inclinaciones personales; uno de mis anhelos más fuertes es el de lograr la suspensión o violación momentánea de las irritantes limitaciones del tiempo, del espacio y de las leyes naturales que nos rigen y frustran nuestros deseos de indagar en las infinitas regiones del cosmos, que por ahora se hallan más allá de nuestro alcance, más allá de nuestro punto de vista. Estos cuentos tratan de incrementar la sensación de miedo, ya que el miedo es nuestra más fuerte y profunda emoción, y una de las que mejor se presta a desafiar los cánones de las leyes naturales. El terror y lo desconocido, están siempre relacionados, tan íntimamente unidos que es difícil crear una imagen convincente de la destrucción de las leyes naturales, de la alienación cósmica y de las presencias exteriores sin hacer énfasis en el sentimiento de miedo y horror. La razón por la cual el factor tiempo juega un papel tan importante en muchos de mis cuentos es debida a que es un elemento que vive en mi cerebro y al que considero como la cosa más profunda, dramática y terrible del universo. El conflicto con el tiempo es el tema más poderoso y prolífico de toda expresión humana.

Mi forma personal de escribir un cuento es evidentemente una manera particular de expresarme; quizá un poco limitada, pero tan antigua y permanente como la literatura en sí misma. Siempre existirá un número determinado de personas que tenga gran curiosidad por el desconocido espacio exterior, y un deseo ardiente por escapar de la morada-prisión de lo conocido y lo real, para deambular por las regiones encantadas llenas de aventuras y posibilidades infinitas a las que sólo los sueños pueden acercarse: las profundidades de los bosques añosos, la maravilla de fantásticas torres y las llameantes y asombrosas puestas de sol. Entre esta clase de personas apasionadas por los cuentos fantásticos se encuentran los grandes maestros -Poe, Dunsany, Arthur Machen, M. R. James, Algernon Blackwood, Walter de la Mare; verdaderos clásicos- e insignificantes aficionados, como yo mismo.

En cuanto a escribir un relato tal y como yo lo hago, no hay una única forma. Cada uno de mis cuentos tiene una trama diferente. Una o dos veces he escrito un sueño literalmente, pero por lo general me inspiro en un paisaje, idea o imagen que deseo expresar, y busco en mi cerebro una vía adecuada de crear una cadena de

acontecimientos dramáticos capaces de ser expresados en términos concretos. Intento crear una lista mental de las situaciones mejor adaptadas al paisaje, idea, o imagen, y luego comienzo a conjeturar con las situaciones lógicas que pueden ser motivadas por la forma, imagen o idea elegida.

Mi proceso de composición es tan variable como la elección del tema o el desarrollo de la historia; pero si la estructura de mis cuentos fuese analizada, es posible que pudiesen descubrirse ciertas reglas que a continuación enumero:

- 1) Preparar una sinopsis o escenario de acontecimientos en orden a su aparición; no en el de la narración. Describir con vigor los hechos como para hacer creíbles los incidentes que van a tener lugar. Los detalles, comentarios y descripciones son de gran importancia en este boceto inicial.
- 2) Preparar una segunda sinopsis o escenario de acontecimientos; esta vez en orden a su narración, con descripciones detalladas y amplias, y con anotaciones a un posible cambio de perspectiva, o a un incremento del clímax. Cambiar la sinopsis inicial si fuera necesario, siempre y cuando se logre un mayor interés dramático. Interpolar o suprimir incidentes donde se requiera, sin ceñirse a la idea original, aunque el resultado sea una historia completamente diferente a la que se pensó en un principio. Permitir adiciones y alteraciones siempre y cuando estén lo suficientemente relacionadas con la formulación de los acontecimientos.
- 3) Escribir la historia rápidamente y con fluidez, sin ser demasiado crítico, siguiendo el punto (2), es decir, de acuerdo al orden narrativo en la sinopsis. Cambiar los incidentes o el argumento siempre que el desarrollo de la trama tienda a tal cambio, sin dejarse influir por el boceto previo. Si el desarrollo de la historia revela nuevos efectos dramáticos, añadir todo lo que pueda ser positivo; repasando y reconciliando todas y cada una de las adiciones del nuevo plan. Insertar o suprimir todo aquello que sea necesario o aconsejable; probar con diferentes comienzos y diferentes finales, hasta encontrar el que más se adapte al argumento. Asegurarse de que ensamblan todas las partes de la trama desde el comienzo al final del relato. Corregir toda posible superficialidad -palabras, párrafos, incluso episodios completos-, conservando el orden preestablecido.
- 4) Revisar por completo el texto, poniendo especial atención en el vocabulario, sintaxis, ritmo de la prosa, proporción de las partes, sutilezas del tono, gracia e interés de las composiciones (de escena a escena, de una acción lenta a otra rápida, de un acontecimiento que tenga que ver con el tiempo, etc.), la efectividad del comienzo, del final, del clímax, el suspenso y el interés dramático, la captación de la atmósfera, y otros elementos diversos.
- 5) Preparar una copia esmerada a máquina; sin vacilar por ello en acometer una revisión final allí donde sea necesario.

El primero de estos puntos es por lo general una mera idea mental; una puesta en escena de condiciones y acontecimientos que rondan en mi cabeza, jamás puestas sobre papel hasta que preparo una detallado sinopsis de estos acontecimientos en orden a su narración. De forma que a veces comienzo el bosquejo antes de saber cómo voy que más tarde será desarrollado.

Considero cuatro tipos diferentes de cuentos sobrenaturales: uno expresa una aptitud o sentimiento, otro un concepto plástico, un tercer tipo comunica una situación general, condición, leyenda o concepto intelectual, y un cuarto muestra una imagen definitiva, o una situación específica de índole dramática. Por otra parte, las historias fantásticas pueden estar clasificadas en dos amplias categorías: aquellas en las que lo maravilloso o terrible está relacionado con algún tipo de condición o fenómeno, y aquéllas en las que esto concierne a la acción del personaje en con un suceso o fenómeno grotesco.

Cada relato fantástico -hablando en particular de los cuentos de miedo- puede desarrollar cinco elementos críticos: a) lo que sirve de núcleo a un horror o anomalía (condición, entidad, etc.); b) efectos o desarrollos típicos del horror; c) el modo de la manifestación de ese horror; d) la forma de reaccionar ante ese horror; e) los efectos específicos del horror en relación a las condiciones dadas.

Al escribir un cuento sobrenatural, siempre pongo especial atención en la forma de crear una atmósfera idónea, aplicando el énfasis necesario en el momento adecuado. Nadie puede, excepto en las revistas populares, presentar un fenómeno imposible, improbable o inconcebible, como si fuera una narración de actos objetivos. Los cuentos sobre eventos extraordinarios tienen ciertas complejidades que deben ser superadas para lograr su credibilidad, y esto sólo puede conseguirse tratando el tema con cuidadoso realismo, excepto a la hora de abordar el hecho sobrenatural. Este elemento fantástico debe causar impresión y hay que poner gran cuidado en la construcción emocional; su aparición apenas debe sentirse, pero tiene que notarse. Si fuese la esencia primordial del cuento, eclipsaría todos los demás caracteres y acontecimientos; los cuales deben ser consistentes y naturales, excepto cuando se refieren al hecho extraordinario. Los acontecimientos espectrales deben ser narrados con la misma emoción con la que se narraría un suceso extraño en la vida real. Nunca debe darse por supuesto este suceso sobrenatural. Incluso cuando los personajes están acostumbrados a ello, hay que crear un ambiente de terror y angustia que se corresponda con el estado de ánimo del lector. Un descuidado estilo arruinaría cualquier intento de escribir fantasía seria.

La atmósfera, y no la acción, es el gran desiderátum de la literatura fantástica. En realidad, todo relato fantástico debe ser una nítida pincelada de un cierto tipo de comportamiento humano. Si le damos cualquier otro tipo de prioridad, podría llegar a convertirse en una obra mediocre, pueril y poco convincente. El énfasis debe comunicarse con sutileza; indicaciones, sugerencias vagas que se asocien entre sí, creando una ilusión brumosa de la extraña realidad de lo irreal. Hay que evitar descripciones inútiles de sucesos increíbles que no sean significativos.

Estas han sido las reglas o moldes que he seguido -consciente o inconscientemente- ya que siempre he considerado con bastante seriedad la creación fantástica. Que mis resultados puedan llegar a tener éxito es algo bastante discutible; pero de lo que sí estoy seguro es que, si hubiese ignorado las normas aquí arriba mencionadas, mis relatos habrían sido mucho peores de lo que son ahora.