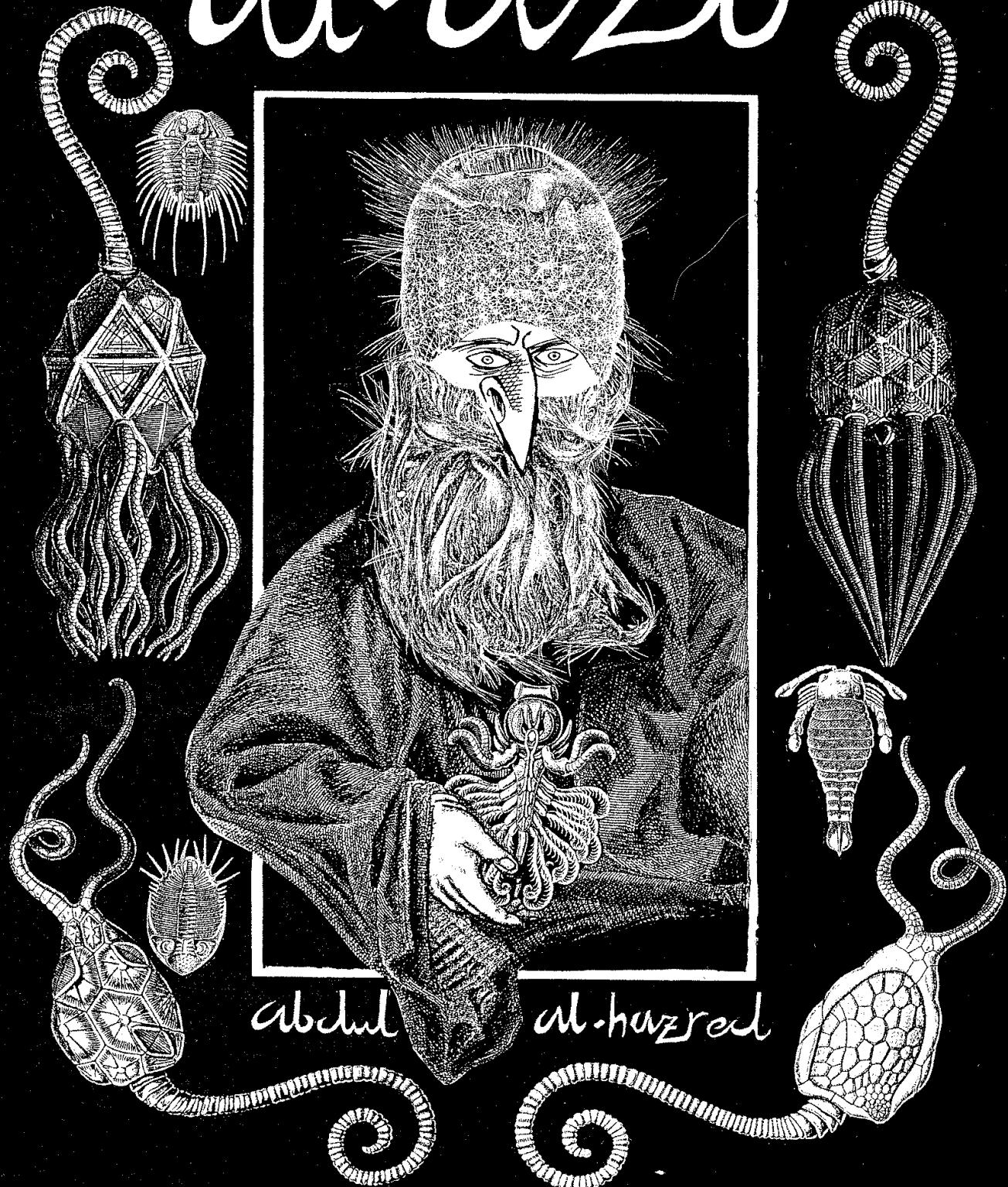


HECRONOMICON

al-azif



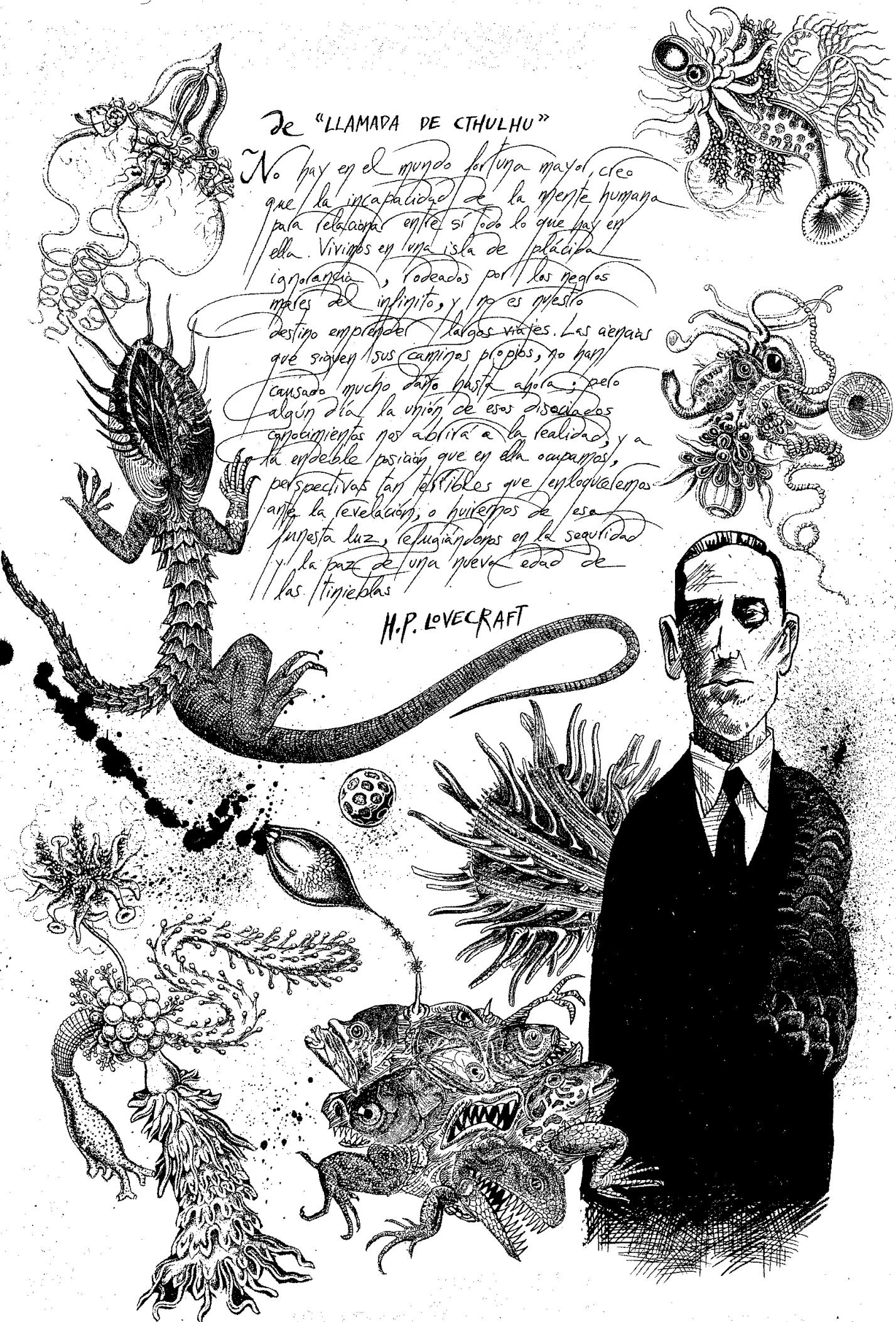
abdu'l
al-hazred



de "LLAMADA DE CTHULHU"

No hay en el mundo fortuna mayor, creo que la incapacidad de la mente humana para relacionar entre sí todo lo que hay en ella. Vivimos en una isla de placida ignorancia, rodeados por los negros mares del infinito, y no es nuestro destino emprender largos viajes. Los alegres que siguen sus caminos propios, no han causado mucho daño hasta ahora; pero algún día la unión de esos disociados conocimientos nos abrirá a la realidad, y a la verdadera posición que en ella ocupamos, perspectivas tan terribles que explotaremos ante la revelación, o huiremos de esa impuesta luz, refugiándonos en la seguridad y la paz de una nueva edad de las tinieblas.

H.P. LOVECRAFT



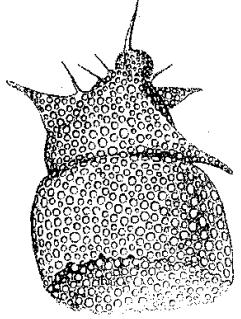
EN EL PRÓLOGO, جنون;

El título original era AL-AZIF, término que hace referencia al ruido que producen los insectos nocturnos y que se suponía era el murmullo de los demócratas del desierto. Fue escrito por el poeta ABDUL ALHAZRED, famoso místico para unos, loco para la mayoría. El nombre de ABDUL ALHAZRED parece ser la deformación popular de un nombre que, en su origen, fuera quizás ABD-AL-AZRAB. Nació hacia el año 700 dC, puesto que era en SANAA, en el actual YEMEN, extremo sur de la península arábiga, durante la época de los califas OMÉYAS. La ciudad era un importante centro comercial, que sufrió la conquista de distintos pueblos, por lo que se convirtió en una amalgama de creencias que iban del judaísmo al cristianismo, pasando por el agnosticismo árabe, de los tribus árabes, hasta que la ocupación por parte del califato musulmán, en el 1632 instauró el Islam como religión oficial dominante. Cuando nació ALHAZRED, las enseñanzas del profeta MAHOMA estaban de reciente implantación.

Debido dentro del islamismo, no es de extrañar que, el joven erudito trapezoidal curvante sus estudios con restos de antiguos cultos que hicieron tambalear sus convicciones, negando finalmente la fe de sus padres para abrazar el culto de los dioses arcaicos.

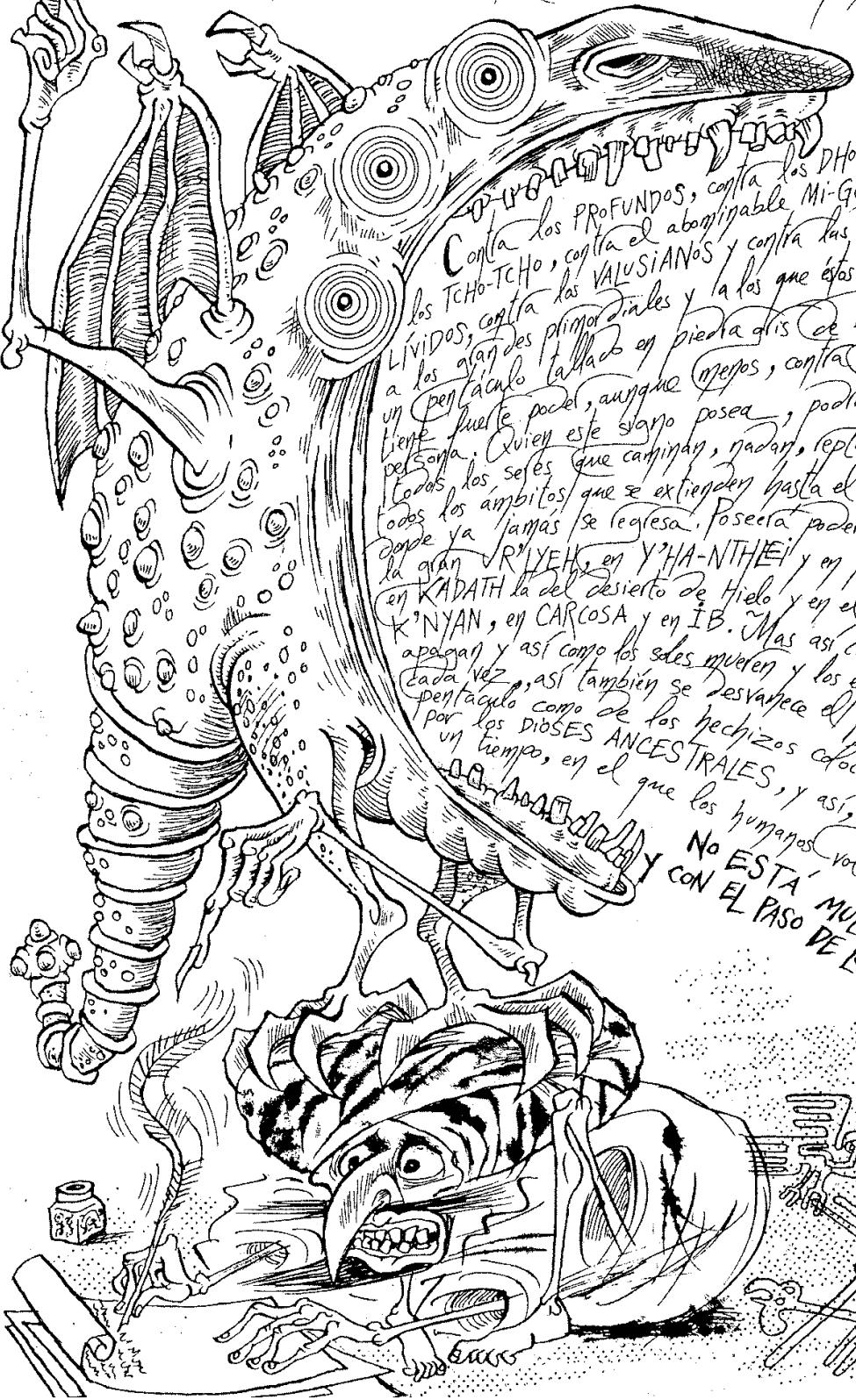
Tu iniciación tuvo lugar durante un largo peregrinaje en el agua en la que entró en contacto con cultos secretos de la antigua BABILONIA y de la antigua EGIPTO. Vistió los subterráneos de MENFIS. Afectado por los nuevos conocimientos adquiridos, se retiraría durante diez años al desierto del sur de ARABIA, el ROBA EL KHALIYEH o "Espacio Vacío" de los antiguos y el DAHNA o "Desierto Escalata" de los árabes modernos, donde se dice que habitan espíritus maléficos y monstruos temibles.





Todos aquellos que aseguilan habelse adentrado por estos reinos, cuentan cosas extrañas y sobrenaturales. Allí, según sus propias palabras, pudo contemplar IREM DE LOS PILARES, la ciudad de cobre, una ciudad fantasma fundada por el mítico rey AD en el principio de los tiempos y maldecida por pecar de vagidad y blasfemia; al pretender su rey ser Adolabo como el mismo dios. Desde entonces, la ciudad sigue existiendo en el corazón del desierto, pero resulta invisible para la mayoría de los ojos, y solo, en ciertas circunstancias, llega a manifestarse.

Pero ALHAZRED, iniciado ya en los secretos de la magia visitó este lugar prohibido. Y exploró sus cavernas y subterráneos, buscadas contra LA CIUDAD SIN NOMBRE, donde rescató los apales de una raza más antigua que la humanidad, el culto a YOG-SOTHOTH Y CTHULHU, de los DIOSES OTROS y de los primigenios. Allí escribió, bajo los dictados de un dios descorporado y a través de los sueños, el famoso JAL-AZIF.



Contra los VOORMIS, contra los DHOLES, contra los PROFUNDOS, contra los SHOGGOT, contra los TCHO-TCHO, contra el abominable Mi-Go, contra las demás razas y seres que sirven a los VALUSIANOS y contra las demás razas y seres que sirven a los LÍVIDOS, contra los PRIMORDIALES y a los que éstos han engendrado. La defensa es a los grandes planetas en piedra gris de la antigua MNAR, que también tienen la fuerza poder, aunque menor, poseen, podían dar ordenes a personas que caminan, nadan, reptan y vuelan en todos los ámbitos que se extienden hasta el marginial de todos los ámbitos que se extienden hasta el marginial de la gran YH-YEH, en YHA-NTHEI y en YOOTH, en YUGGOOTH y en ZOTHIQUE, en KADATH la del desierto de Hielo y en el lago de HALI, en N'KAI y en K'NYAN, en CARCOSA y en IB. Mas así como las estrellas se enfocan y se apagan y así como los seres mueren y los espacios siderales se dilatan más cada vez, así también se desvanece el poder de todas las casas, así del pentágono como de los hechizos colocados sobre las GRANDES PRIMORDIALES.

No ESTÁ MUERTO LO QUE YACE ETERNAMENTE Y CON EL PASO DE LOS EVOS INCLUSO LA MUERTE PUEDE MORIR



TALISMAN DE YHE

Durante los últimos años, ALHAZRED vivió en Damasco y en este es un resumen de terribles y contradictorios rumores. Su biógrafo, IBN-KHALLIKAN, que escribió su biografía muy tarde y malamente, ya en el siglo XII, con la poca credibilidad que eso comporta, cuenta que fue atacado en plena calle por una criatura invisible en pleno día y que lo devoró horriblemente en presencia de un gran número de aterrizados testigos. Cuentan además, muchas cosas sobre su locura y no participaba de la fe musulmana y que adoraba a varias deidades a las que llamaba YOG-SOTHOTH y CTHULHU. Pero sea cual fuere su destino final, lo cierto es que dejó escrito su único libro, conservado hasta nuestros días, y hoy el místico alfabeto permanece en nuestra memoria gracias al AL-AZIT, mil veces perseguido y condenado a las llamas purificadoras, pero superviviente a todos sus inquisiciones.



U
E
W
H
G
I
T



Fue escrito en el 730, es decir, 8 años antes de su muerte. Lo escribió en forma de manuscritos que fueron pasados de mano en mano, circulando entre los filósofos de la época. En el 950 fue traducido ocultamente al griego por THEODOCUS PHILETAS de CONSTANTINOPLA que lo quiso le puso el título NECRONOMICON.

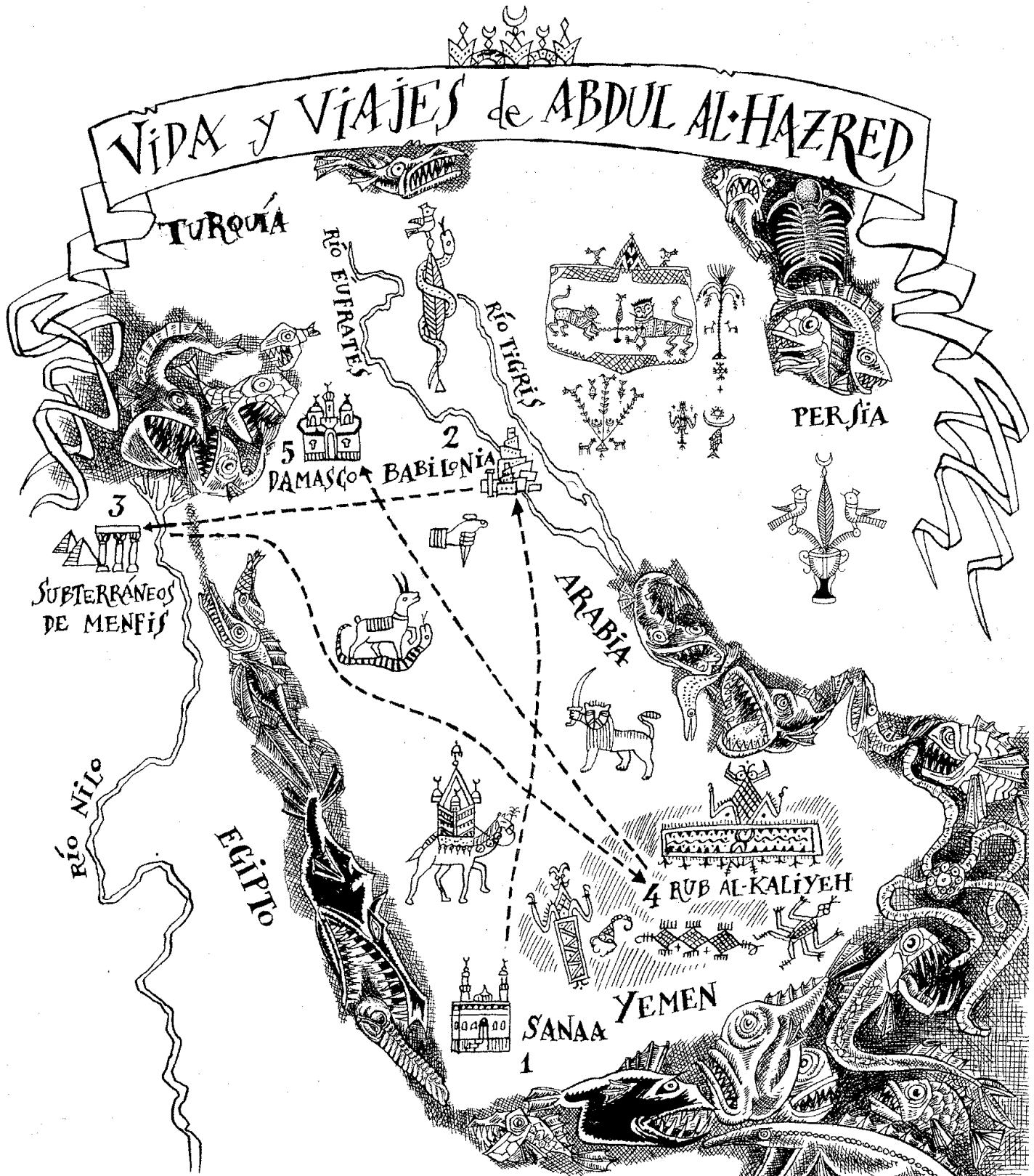
Durante un siglo, y debido a su influencia, fueron lugar ciertos hechos horribles, por lo que el libro fue prohibido y quemado por el patriarca MICHAEL en el 1050. Desde entonces no aparecen más que vagas referencias del libro. Solo una copia llega a manos de IOLOMUS WORMIUS, quien en 1228 lo tradujo al latín. La versión árabe original se perdió en los tiempos de WORMIUS y tanto su versión griega como la latina fue prohibida por el papa GREGORIO IX en el 1232, poco después de su traducción al latín. Fue un peligroso libro de herejía. Posteriormente se reimprimió dos veces más, una en ALEMANIA en letras góticas, y en el siglo XV. La otra en TOLEDO en el siglo XVII traducido al castellano. De la versión en griego se imprimieron dos ediciones más, en el 1500 y en el 1550.

El último ejemplar que se conserva en griego desapareció en un misterioso incendio que tuvo lugar en la biblioteca de cierto personaje de SALEM en 1692. Una copia en árabe apareció a principios del siglo XX en SAN FRANCISCO, pero desapareció en el gran incendio. Igualmente existía una traducción al inglés de JOHN DEE, jamás impresa, basada en el manuscrito original. De la copia del siglo XV en latín se conserva una en el MUSEO BRITÁNICO y otra se halla en la BIBLIOTECA NACIONAL DE PARÍS.

De la edición en castellano del siglo XVII se encuentra un ejemplar en la biblioteca WIDENER DE HARVARD, otro en la biblioteca de la UNIVERSIDAD DE MISKATONIC, en ARKHAM, y otra más en la UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES. También FRANCISCO TORRES OLIVER, traductor de LOVECRAFT, asegura haber descubierto un ejemplar en el archivo histórico de SIMANCAS, redactado en LEÓN en 1300 por un autor descorriado, escrito en castellano antiguo. Posiblemente existan aún más copias secretas, conteniendo rumores que una copia del siglo XV fue a parar a la colección privada de un célebre millonario americano. Existe otro rumor que asegura que una copia del texto en griego del siglo XII es propiedad de la familia PICKMAN en SALEM, pero es casi seguro que esta copia desapareciese al mismo tiempo que el artista RICHARD UPTON PICKMAN, el cual desapareció en 1928 en extrañas circunstancias y sin dejar rastro. Las páginas de la presente edición total NECRONOMICON pueden reveladas, en sucesivas páginas, por un blasfemo ente viscoso y dibujante LLUVIÓT.

ADVERTENCIA: Quien use los conocimientos, fórmulas, símbolos y sortilegios escritos y descritos en estas páginas sin la suficiente preparación mística esotérica, llegará sin remedio a la locura, ya la invertirá a algo peor, puesto que accederá al pánico que se escapa tras el horizonte cósmico, el cual ningún cerebro humano puede llegar a intuir, y mucho menos assimilar sin una estricta iniciación.



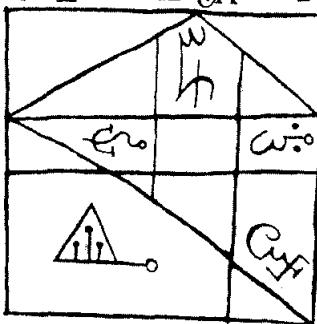


- 1 - NACE ALREDEDOR DEL AÑO 700 EN SANAÁ (Yemen) EN LA ÉPOCA DE LOS OMEYAS
- 2 - VISITA LAS RUINAS DE BABILONIA JUNTO AL ÉUFRATES
- 3 - VISITA LOS SUBTERRÁNEOS SECRETOS DE MENFIS JUNTO AL NILO
- 4 - PIEZ AÑOS DE SOLEDAD EN EL DESIERTO RUB AL-KALIYEH «espacio vacío» HABITADO POR ESPÍRITUZ QUE PROTEGEN EL MAL Y POR MONSTRUOS DE LA MUERTE
- 5 - ÚLTIMOS AÑOS EN DAMASCO DONDE ESCRIBE EL NEGRONOMÍGON SIENDO DEVORADO EN EL AÑO 738 POR UN MONSTRUO INVISIBLE ANTE UN GRAN NÚMERO DE TESTIGOS ATERRADOS

SE I^o PUERTA NORTE

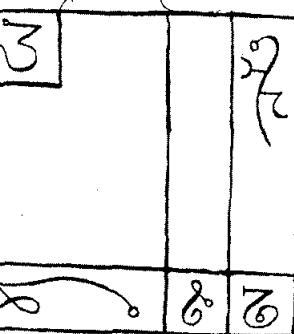
Y hay quienes se han aliviado a somarse al otro lado del Velo, y a aceptarle a ÉL como guía, más habrían dado muestras de mayor prudencia no aceptando algo con ÉL, porque están escritos en el LIBRO DE THOTH cuán terrible es el precio de una simple mirada. Y aquellos que entran no podrán volver jamás, porque en los espacios infinitos que trascienden nuestro mundo existen formas tenebrosas que atrapan y envuelven. La Entidad que fluctúa en la noche, y la Malignidad capaz de desafiar el SIGNO ARAVETÍPICO y la HORDA que vigila el portal secreto de cada tumba y muerta, con lo que se forma en los maldades de ésta... Todos estos Horrores son inferiores al de lo que guarda el UMBRAL al ESE que guarda al temerario, más allá de todos los mundos, hasta el Abismo de los devoradores inombrables. Porque ÉL es UMR AT-TAWIL, El Mas Antiguo, nombre que el escribía traduce por EL DE LA VIDA PROLONGADA.

SE II^o PUERTA OESTE



Muchas y multiplicadas son las osculturas / maldades de la gente, a la que infestan desde el principio de los tiempos. Pocas lo saben, pero es un hecho demostrable, que la voluntad de un hechicero muerto tiene poder sobre su propio cuerpo, y puede levantarla de su tumba para realizar con él cualquier acción que dejare inacabada en vida. Si tales resurrecciones de realizar acciones malvadas y en perjuicio de otros. Consigue la anima el cuerpo con mayor facilidad si todos sus miembros permanecen intactos, pero existen casos en los que la voluntad del hechicero ha conseguido resultado de entre los miembros su cuerpo hecho pedazos, y ha conseguido que los trozos pedazos sirvan a su voluntad y deseos, bien por separado, bien en una reunión temporal.

Dormir bajo las piedras no removidas, decir con el alito desde sus labios, se mover bajo el mar en túneles subterráneos, habitar en los salarios más recónditos, y también bajo la tierra sellada con acero. El hombre conocía algunos desde antiguo, pero otras aún descubrió el terrible día de su revelación. Pero entre los que han sido expuestos antes de tiempo y han manifestado su presencia, existe uno cuyo nombre no prede pronunciarse, habiéndole debido a su terrible perfección. Es la semilla que, aquella que habita en las bodegas, ha sembrado sobre la mortalidad.

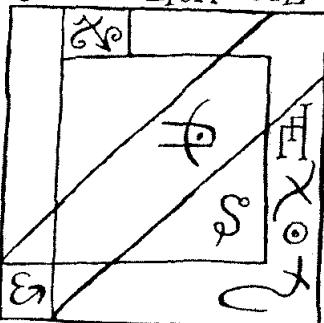


SE IIIº PUERTA SUR

جَنْدِلْكَ

Los cavernas inferiores son insombrables y ojos normales no pueden verlas, puesto que sus propios son extraños y terribles. Mal dita sea la tierra donde los pensamientos mertos vivan recargados en las pas extraños en una existencia queva y singular, y mal dita sea la mente que se reside en cabza algura. Sabiamente dijo IBN SCHAKABAD: "Bendito el pueblo en que ningún bruto vive esterilizado y feliz es la gente en todo pueblo cuyos brutos son sólo criaturas. Pues dice un rumor antiguo que el alma que se ha venido el diablo no se apresura en huir de su envoltura mortal, sino que instuye al mismo usagio que lo lle, hasta que de la corrupción brote una vida espantosa y las criaturas que se alimentan de la carneza de la tierra crecen astutas para vegetar y hostigada y engolida monstruosamente para infestirla. Dónde los polos de la tierra debieran bajar, se caván secretamente inmensas galerías, y han adquirido a campas criaturas que solo debellan a las farse.

SE I^o PUERTA ESTE

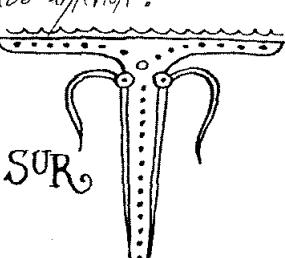


MANDALA DE LLAMADA

جَنْدِلْكَ

Pero en todos los casos, tras completar la acción ordenada por el hechicero, el cuerpo vuelve a su estado anterior.

جَنْدِلْكَ



LA VERDAD OCULTA

El Hombre-que-Copoca-La-Verdad
está más allá del bien y del mal.

El Hombre-Que-Copoca-La-Verdad ha comprendido
la identidad de lo UNO y el TODO. El Hombre-Que-Copoca-La-Verdad
ha comprendido la ilusión que es la Realidad Única y que
la Sustancia es la Gran Impostora. Ante él y dentro

de él resplandece la estrella que es TODO-EN-UNO y UNO-EN-TODO,
a la vez ilimitada e infinitamente idéntica a sí misma.

No pertenece a un solo contingente espacio temporal, sino que
forma parte de la misma esencia animada del

torbellino caótico de la vida y del sol. Del mismo,

del absoluto torbellino de existencias y que rebasa tanto el

campo de la fantasía como el de la matemática. Es aquél

a quien, en algunos cultos secretos de la Tierra, da el nombre de
YOG-SOTHOTH, y entre otros adoran con nombres distintos. Aquel a quien los

crustáceos de YUGGET llaman El-Del-Mas-Alta, perteneciente a él, y los seles
vapulentos de la nebulosa espacial representan con un símbolo ininteligible. Pero,

en un instante de clarividencia comprende cuán triviales y fraccionañas son
todas las concepciones. Es aquél espíritu que expresa una ilimitada corriente

de sabiduría y comprensión que abrió ante el Hombre-Que-Copoca-La-Verdad

nuevos horizontes y le prepara para contemplar una visión del cosmos que jamás

habría llegado al tejer. Le hace consciente por cuán infantil y estrecha es la
notión de un mundo tridimensional, y que infinitas de direcciones

existen además de las conocidas de abajo-arriba, adelante-detrás y
derecha-izquierda. Muestra la pequeña brecha y presuntuosa por

los dioses de la Tierra, con sus mezquinos intereses humanos y sus
odios, celos, amores, vapideades vueltas, sus apetencias de

horrores y sacrificios, y sus exigencias de que se les tribute
una fe contraria a toda razón y rectitud. Cada figura

espacial no es más que el resultado de la intersección, en un punto,
de una figura correspondiente que posee además otra dimensión,

como el cuadrado resulta de la sección de un cubo, o el círculo de
la de una esfera. El cubo y la esfera, con sus tres dimensiones, corresponden

a su vez a la sección de otras figuras de cuatro dimensiones, que
los hombres solo conocen por sueños y conjuros. Y éstas, a su vez,

son sección de otras figuras de cinco dimensiones, y así sucesivamente,
hasta someterse a la inalcanzable infinitud arquitectónica. El

mundo de los hombres y de los dioses humanos es tan sólo una
fase infinitesimal de un ser infinitísimo: la fase tridimensional

de la figura totalidad que termina en la Primera Puerta,
desde UMR-AT-TANIL dicta sus sueños a los Primitivos.

Aunque los hombres la proclamen como única y auténtica
realidad, y tache del irreal todo pensamiento sobre las p

existencias de un universo original, de dimensiones múltiples,
La Verdad consiste en todo lo contrario. Lo que llamamos

Sustancia y realidad es sombra e ilusión. El tiempo es inmóvil
y no tiene principio ni fin. Es el oficio considerar lo

corpo inmovimiento, y causa de todo cambio. En realidad
el tiempo en sí mismo es una ilusión, porque, a excepción de

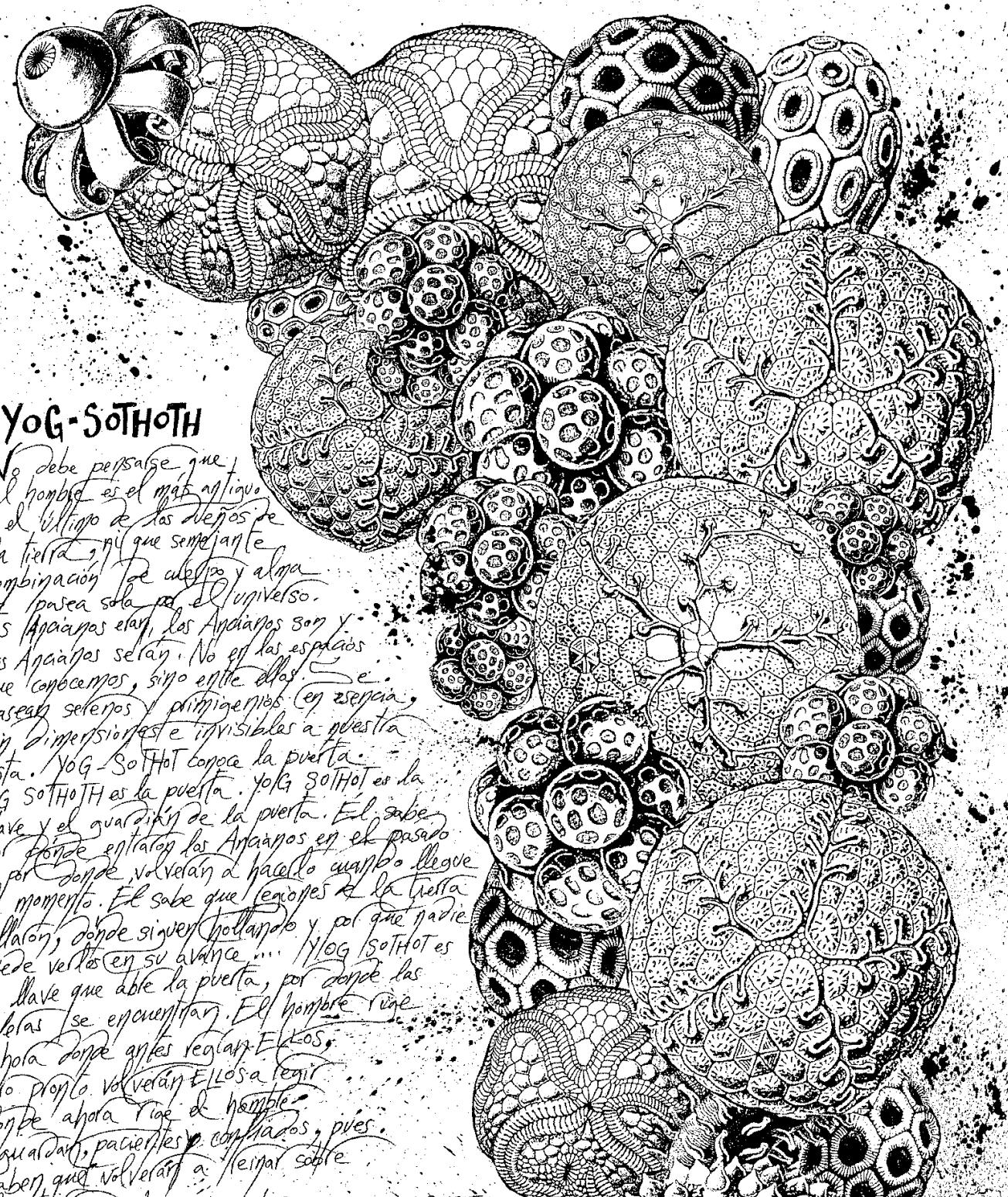
la visión estrecha de los seles de dimensiones limitadas,
no existen cosas tales como pasado, presente y futuro. Los

hombres comprenden el tiempo en tanto que significa cambio. Poco
el cambio. También es una ilusión. Todo lo que fue, es y será,

existe simultáneamente.



Aunque estas revelaciones escapan a la comprensión, son realmente ciertas a la luz de la realidad cósmica, igual que despierta toda perspectiva parcial y toda visión estatica. Allí atrapada en las más profundas mestizas filosóficas, el -Hombre-Que-Copoca-La-Veladura- se libra de la sordidez que impone toda concepción fragmentaria y parcelada. Lo que los habitantes de las regiones de otros Universos dimensionales llaman cambio, no es más que una simple función de sus conciencias, las cuales contemplan tal mundo desde diversos ángulos cósmicos. Las figuras que se observan al sectorial un caso parecen trivial seguir tal ángulo del planisferio que lo sectorial, engendrando el círculo, la elipse, la parábola o la hiperbola, sin que el organismo experimente cambio alguno. Del mismo modo, los aspectos locales de una realidad inmutable e infinita parecen caerse con el anillo cósmico de observación. Los débiles seres de los mundos inferiores son esclavos de esta diversidad de ángulos de coprocesión, ya que, aparte alguna rara excepción, no llegan a dominarlos. Solo unos pocos seres salvados por materias prohibidas han logrado una infinita parte de ese dominio, conquistando de este modo el tiempo y el cambio. Poco las entidades que habitan más allá de las Fuerzas dominan todos los ángulos. Y pueden contemplar a voluntad, ya las infinitas facetas distintas del cosmos en su forma magnificencia y sometida al cambio, ya la inmutable totalidad no comprendida por perspectiva alguna. Todas las estípulas de los seres proterevolutivos a Dimensiones limitadas y todas las fases evolutivas de cada uno de esos seres, son metas manifestaciones de un solo aquetípico y eterno. Cada ser aislado -hijo, padre, abuelo, y así sucesivamente- y cada fase evolutiva de un mismo ser -niño, muchacho, joven, hombre- es tan solo una de las infinitas facetas de ese mismo y ser aquetípico y eterno, originaria por una variación del ángulo de la conciencia-planisferio, que lo corta. Cada personaje en todas sus edades y todos sus antepasados, humanos, prehumanos, terrestres y celestiales, exterior al espacio y facetas de la misma persona ultima y eterna, exterior al espacio y al tiempo, proyecciones fantasmagóricas diferenciadas únicamente por el ángulo con que el planisferio de la conciencia habla iniciado en cada caso sobre el aquetípico eterno. Una ligera modificación del ángulo puede convertir al babilón de hoy en niño deayer, a un ser humano en una de aquellas entidades frigodiales que habitan en la alcaica HYPERBOREA y adoraron al neato y pastoso ISATHO GGUA, después de huir de KYTHAMIL, a planeta doble que un día giró en torno a ARCTURUS, a la persona terrestre en un antepasado tempestuoso y rudimentario, morador del propio KYTHAMIL, o incluso en los criaturas más remotas de las Transgalácticas STRONTI, o en una conciencia etérea y terciamente igual de un continuo espacio-temporal aún más antiguo, o en una mente vegetal del futuro, habitante de un cometa radiactivo de órbita inconcebible. Y así sucesivamente en infinitos ciclos cósmicos.



YOG-SOTHOTH

No debe pensarse que el hombre es el más antiguo o el último de los seres de la tierra, ni que sembrante combinación de cuerpo y alma se pasea sola por el universo. Los Arcaicos eran, los Andantes son y los Aquáticos serán. No es los espacios que conocemos, sino entre ellos. Se pasean serenos y primigenios en esencia, sin dimensiones y invisibles a nuestra vista. YOG-SOTHOTH corona la puerta. YOG-SOTHOTH es la puerta. YOG-SOTHOTH es la llave y el guardián de la puerta. El sabe por donde entraron los Andantes en el pasado y por donde volverán a hacerlo cuando llegue el momento. El sabe que regresará la tierra hollada, donde siguen Hollando y por qué nadie puede verlos en su avance... YOG-SOTHOTH es la llave que abre la puerta, por donde las esperas se encuentran. El hombre sigue ahora donde antes regaló. Ellos, pero propio, volverán ellos a regir... Donde ahora rige el hombre Aquáticos, pacientes y contemplados, pues saben que volverán a reinar sobre la tierra. Pasado, presente, futuro: todo es uno en YOG-SOTHOTH.

INVOCACIÓN A YOG-SOTHOTH:

Y'Ai'NG'NGAH
YOG-SOTHOTH
H'EEL'GEB
F'AITHRODOD
·UAAAHH·
OGTHROD AI'F
GEB'L-EE'H
YOG-SOTHOTH
'NGAH'NGAI'Y
ZHRO



SEALLO DE YOG-SOTHOTH

SELO DE
AZATHOTH

AZATHOTH

EL SULTÁN DEL CAOS

UBBO-SATHLA es la fuente
impulsada de dolor emanaron
aquellos que se atrevieron a oponerse
a los DIOSES ANCESTRALES que
gobernaban desde BETELGEUZE, los
GRANDES PRIMORDIALES que osaron
combatir a los DIOSES ANCESTRALES.
Y estos PRIMORDIALES habían recibido
instrucción de AZATHOTH, que es
un dios ciego y despierto, caótico.
Y de YOG-SOTHOTH, que es TODO-EN-UNO,
UNO-EN-TODO y que para El no existen
limitaciones ni del tiempo ni de
espacio y Sus proyecciones en este
mundo son UMIRAT TAWIL y los
PRIMIGENIOS. Los GRANDES PRIMORDIALES
sueñan desde la eternidad
con un tiempo por venir
en que volverán a gobernar
la Tierra y todo el Universo del
que ella forma parte.

no se apagan
de las puestas,
ya que el tiempo
se acelera y la
hora esta próxima.

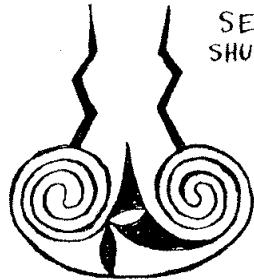
Y los DIOSES
ANCESTRALES les
dormirán y suenan,
importantes de
aquellos que ya
conocen los
hechizos colocados
por ellos sobre los
GRANDES PRIMORDIALES
y que desubilitan
la palabra que
rompe los hechizos,
así como ya gobernan
a los servidores que
aguardan más allá
de las puestas
del Exterior.

NODENS GRAN SEÑOR DEL ABISMO

Dios Arquetípico que cruza el tiempo y el espacio montado en su carro de concha mágica al instado por monstruos sobrenaturales. Visita periódicamente la TIERRA para ayudar a los humanos en su lucha contra los PRIMIGENIOS. Sus más fieles ayudantes son los ÁNGELES DESCARNADOS DE LA NOCHE.

SELLO DE
NODENS

SELLO DE
SHUB-NIGGURATH



INVOCACIÓN:

IÄ! IÄ! SHUB-NIGGURATH!

YA-R'LYEH!

N'GAGI N'BULU BWANA N'LOLO!

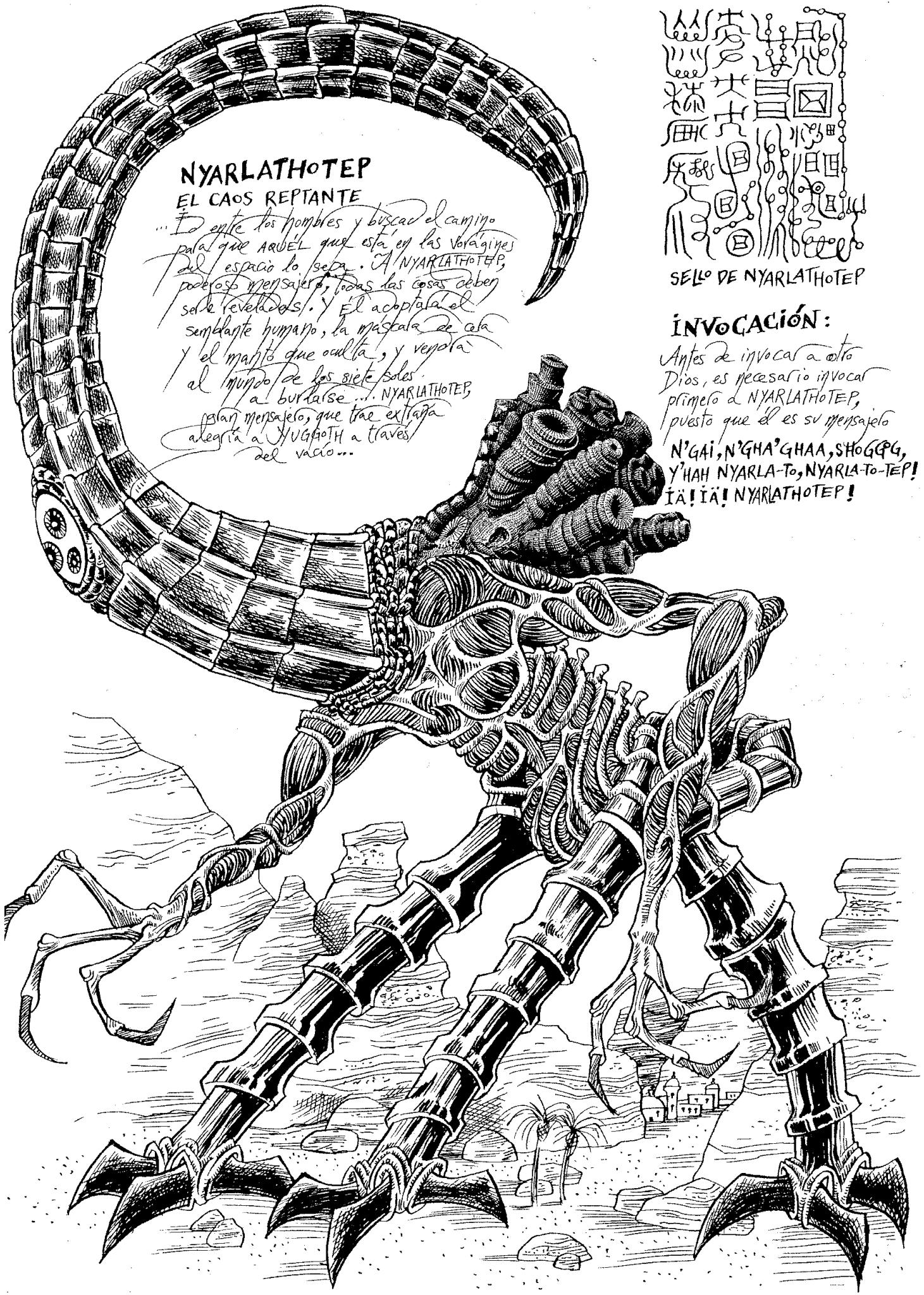
YA, YO! N'GAGI N'BULU BWANA M'LOLO!

IÄ! SHUB-NIGGURATH!

SHUB-NIGGURATH

Es la Señora de los Bosques, incluso... y las ofrendas de los hombres de LENG... por lo que desde los abismos de la noche hasta las vorágines del espacio, y desde las vorágines del espacio hasta los abismos de la noche, sean siempre captadas las alabanzas del GRAN CTHULHU, de TSATHOGGUAH, y de Aquél cuyo nombre no debe ser pronunciado. Sean siempre cantadas sus alabanzas, y disfrute siempre de la abundancia la CABRA NEGRA DE LOS BOSQUES con su millar de retorjos. IÄ! SHUB-NIGGURATH! Y 'que aquí' que la Señora de los Bosques, siendo... siete y nueve, descendió los peladizos de Órix... le tributa a Aquel que está en la vorágine del espacio, AZATHOTH, Aquel de quien 'no hay ensenada maravilla'... de quien 'no hay ensenada maravilla'... sobre las alas de la noche más allá del espacio y mucho más allá del... Aquel a quien YUGGOOTH es el hijo menor, que quedan solo en el reino éter al borde del cielo extinto...





NYARLATHOTEP

EL CAOS REPTANTE

...Do entre los hombres y buscad el camino
para que ARQUÉ que está en las vorágines
del espacio lo sepa. A NYARLATHOTEP,
poderoso mensajero, todas las cosas deben
serle reveladas. Y él aceptará el
semblante humano, la máscara de cera
y el muerto que oculta, y reportar
al mundo de los siete soles.
a burlarse.... NYARLATHOTEP,
gran mensajero, que trae extraña
alegría a Yuggoth a través
del vacío...



SELLO DE NYARLATHOTEP

INVOCACIÓN:

Antes de invocar a otro
Dios, es necesario invocar
primero a NYARLATHOTEP,
puesto que él es su mensajero
N'GAI, N'GHA'GHAA, SHOGGG,
Y'HAH NYARLA-TO, NYARLA-TO-TEP!
ÍA! ÍA! NYARLATHOTEP!



CTHULHU

INVOCACIÓN:

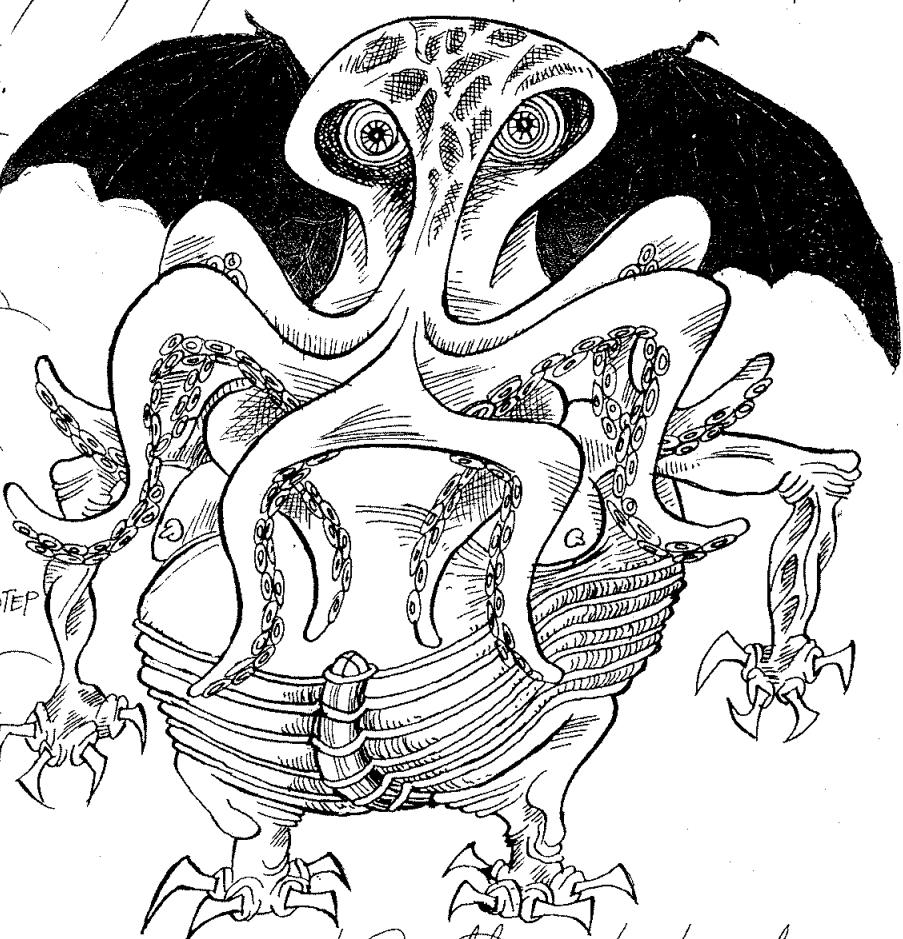
IÄ! IÄ! CTHULHU FHTAGN!
PH'NGLUÍ MGLW'NAF CTHULHU
R'LYEH WGAH-NAGL FHTAGN!
IÄ-R'LEH! CTHULHU FHTAGN! IÄ! IÄ!

SELLO DE CTHULHU

JUL
Desde allí regresan a la tierra cuando el tiempo se acaba y el sol se pone en su casa de R'YEH, hacia la cual acudieron sus esclavos, vacando y con ataques espadazos, y allí aguardan su despertar, pues ellos carecen de poder para tocar el SÍMBOLO ANCESTRAL y tempor su poder, mas no ignoran que el Ciclo se ha de cumplir y EL sea libre una vez más para volver a abrazar la Tierra y sus hijos de ella SU REINO y agitar su último desafío a los DIOSES ANCESTRALES. Y a sus hermanos sucedió algo a EL, que LOS (tuyeron) AQUELLOS a LOS que habían DESAFIADO, los CUALES los arrojaron al desierto. AQUEL-QUE-NO-PUEDE-NOMBRARSE fue lanzado al Espacio Exterior, más allá de las estrellas, y los OTROS también fueron desterrados y la TIERRA quedó libre de ELLOS. Y LOS-QUE-VINIERON con apariencias de TORRES DE FUEGO regresaron al lugar de donde venían y nadie LOS vió más.

Y en toda la TIERRA vivió la paz
y no fue interrompida. Mas
sus esclavos se reunieron y (cayeron)
en secreto para liberar a los
PRIMORDIALES, y esperaron a que
el propio hombre descubriese
los secretos y perjete en lugajes
prohibidos, y abriese la puerta.
En lo que se refiere a los ELLOS y en este
Día del Gran Retorno será liberado
CTHULHU de bajo el mar y EL-QUE-
NO-PUEDE-NOMBRARSE vendrá de
su Círculo y vegetará SHUB-NIGGURATH
y multiplicará su espanto, y NYARLATHOT
llevará la Palabra a todos los
PRIMORDIALES y CTHUGHA depilará cada
su Marq sobre quien se apoye a Él
y el idiota clemente y ciego de

AZATHOTH se alza del centro
del Mundo donde todo es Caos y
Destrucción y YOG-SOTHOTH vergüenza
con sus espeluznantes y ITCHAQUA volverá
a caminar y juntos tomarán posesión
de la Tierra y de cuantos seres
vivos la pueblan y se prepararán
para combatir con los DIOSES ANCESTRALES



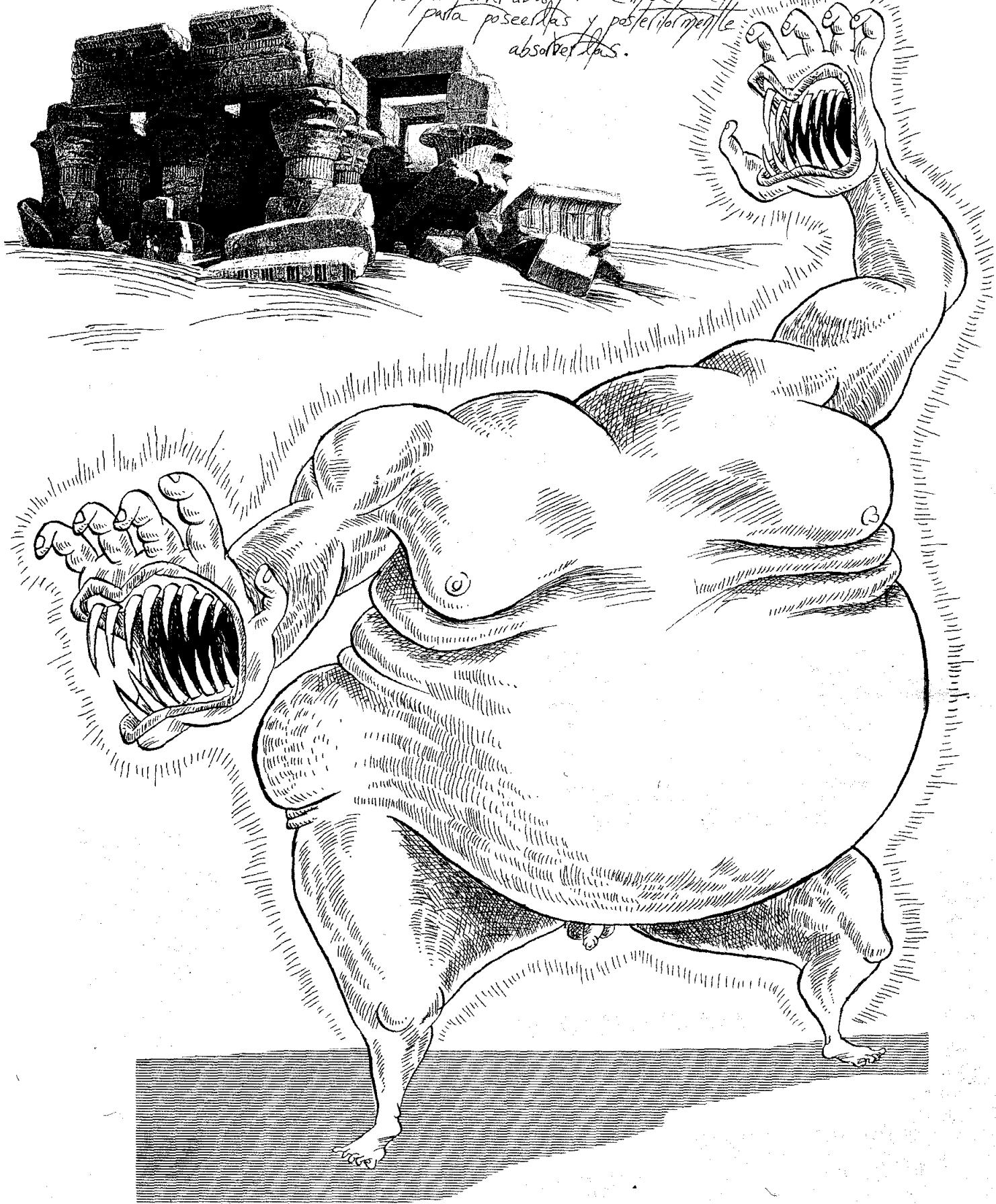
CTHULHU es un monstruo de perfil vagamente antropomórfico, con cabeza serpienteante a la de un puto cuya cara lleva una masa de tentáculos. Un cuerpo con escamas, de aspecto onísmo. Lengua rasgada en mapas y pies y alas largas y estrechas de telas... visto baboseando y constriñéndole el torso de gelatinaosa en el negro portal... caminaba como una montaña bamboleante.

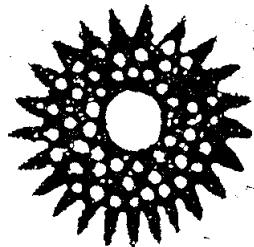
Y'GOLONAC

SEULL DE
Y'GOLONAC



Vive bajo tierra entre opas espolmes ruinas. Su figura amorfia, abotallada y acechala, ilumina una terrible fluorescencia. Espolmel y despiro, con babearfles bocas en sendas manos, busca neusticaciones y con paso fangbaleante, personas pervertidas por el mal y el pecado para poseerlas y posteriormente absorberlas.





SELLO DE CTHUGHA

Para invocar a CTHUGHA hay que repetir esta
letaña tres veces cuando la estrella FOMALHAUT
esta sobre el horizonte:

PH'NGLUÍ MGLW'NA FH
CTHUGHA FOMALHAUT
N'GHA-GHAA NAF'L THANG!
IA! CTHUGHA!

CTHUGHA

Su espesme masa de fuego
ardiente cambia continuamente
de forma. Vive en algún lugar
alrededor de la estrella de FOMALHAUT.
Los vampiros de fuego son sus fieles
servidores. Se le considera al
elemento. Es uno de los más
asustadores y temidos PRIMIGENIOS.

HASTUR

EL INNOMBRABLE

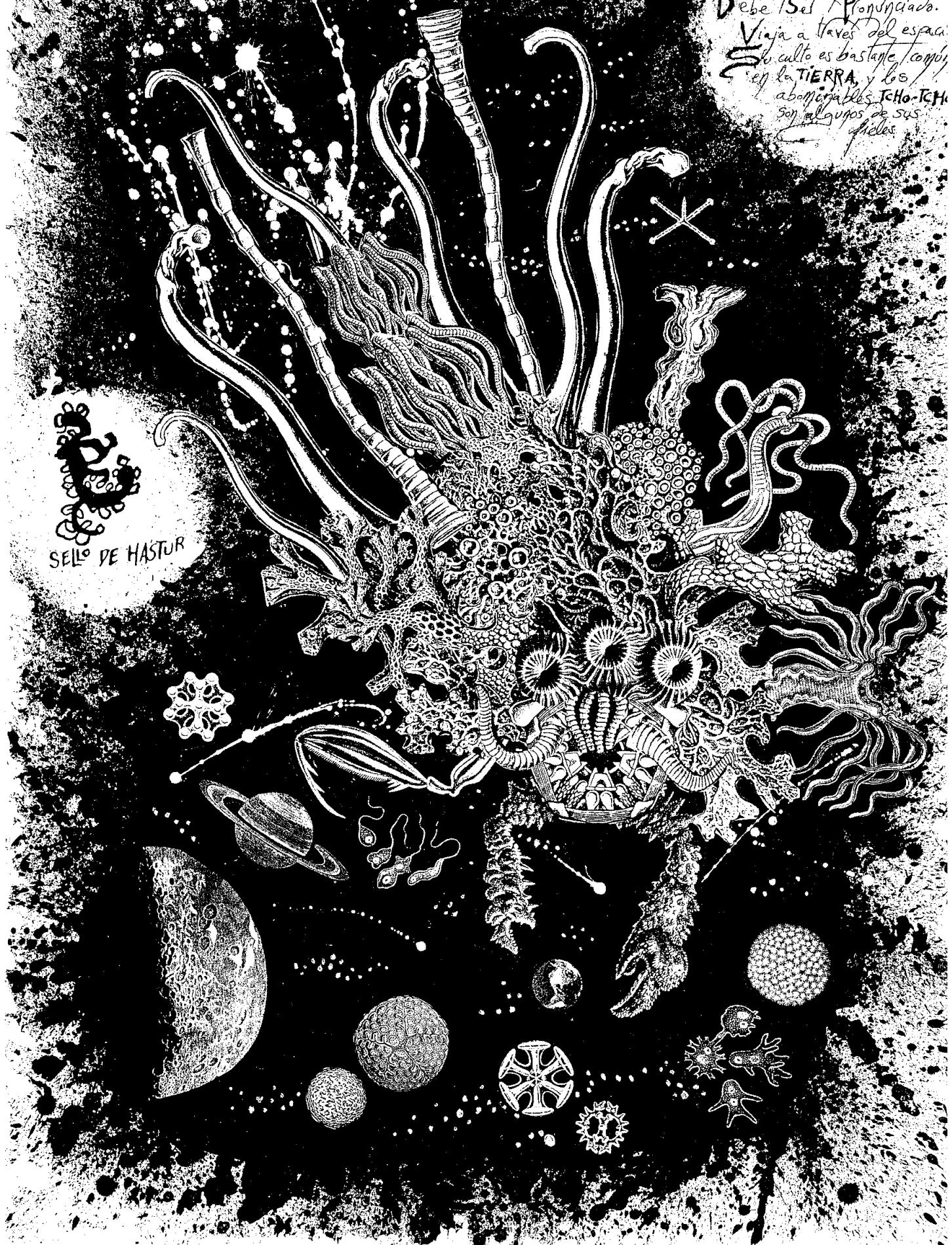
Es Aquel Cuyo Nombre No
Debe Ser Pronunciado.

Viaja a través del espacio.

Se culto es bastante complicado,
en la TIERRA, y los
abominables TCHO-TCHI
son algunos de sus
fieltes.



SELLO DE HASTUR



ÍTHAQUA EL WENDIGO

EL QUE CAMINA EN EL VIENTO

Accea en las yermas, siguiendo a los viajeros y llevandose los consigo. A sus victimas se les devora meses o semanas despues, medio estrelladas como si hubiesen caido de una gran altura, faltandole partes importantes del cuerpo congelados y el rostro contruido con expresiones de haber sufido un gran dolor.

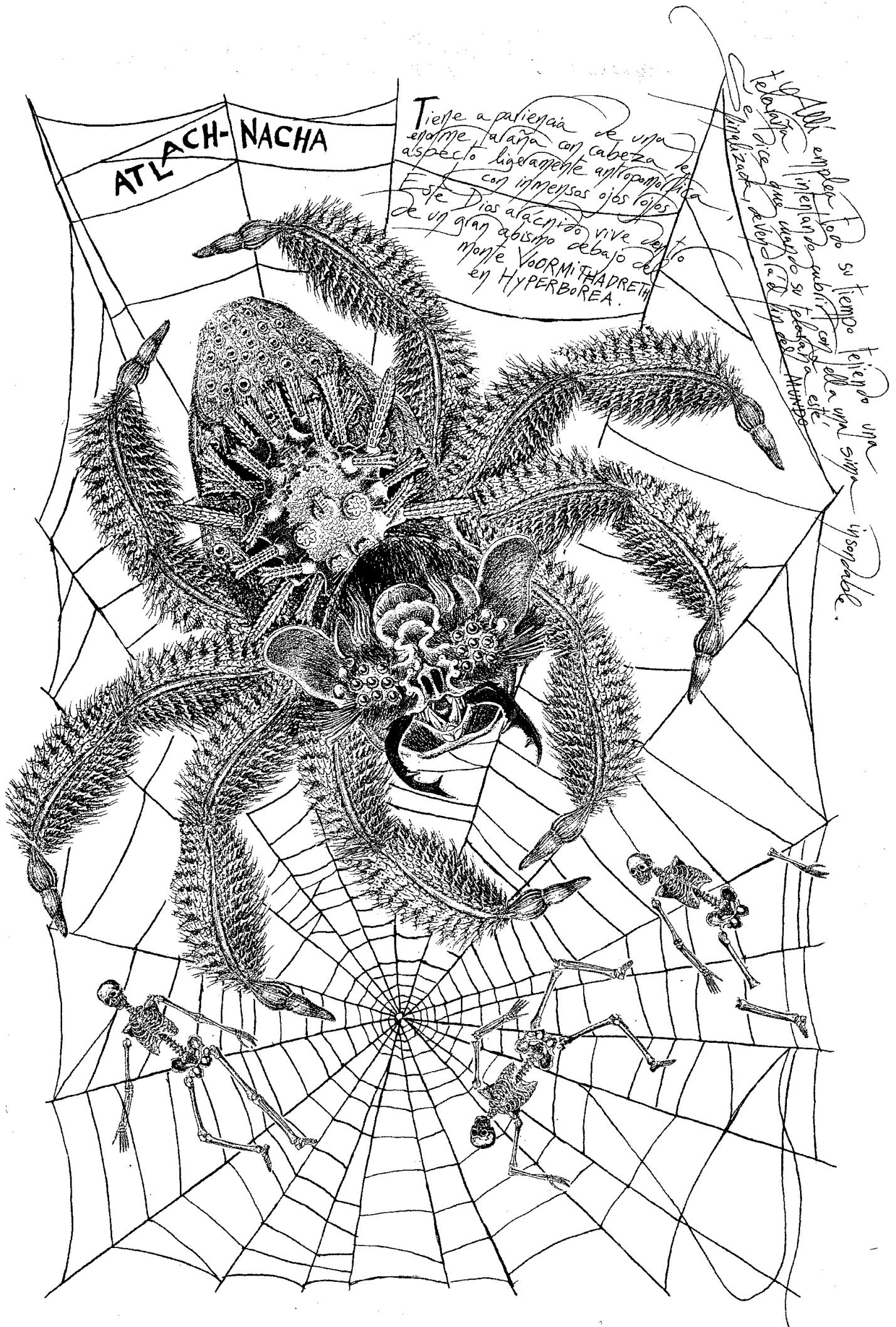
TALISMÁN
PROTECTOR
DURANTE
LOS VIAJES



ZHAR LA OBSCENIDAD GEMELA

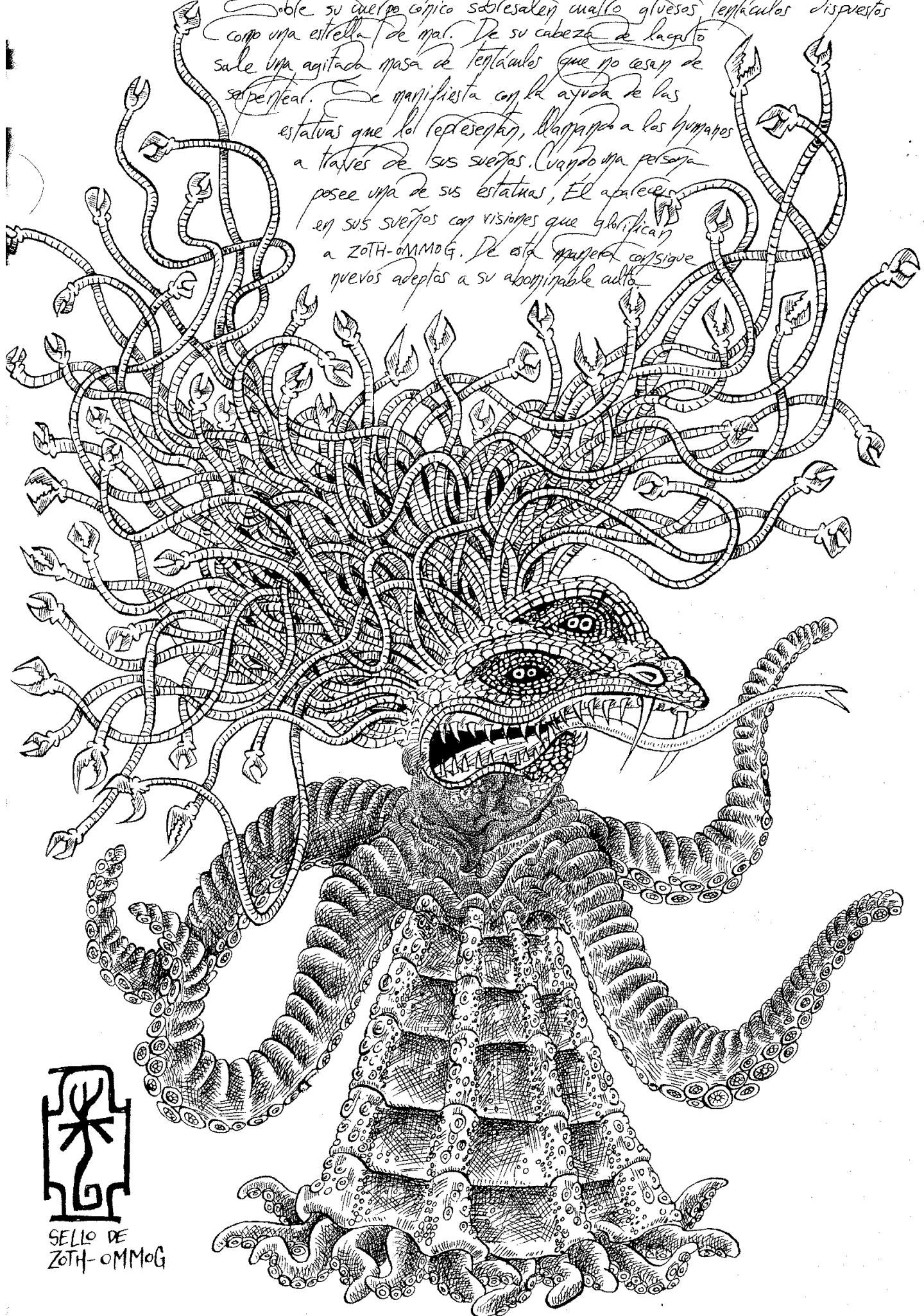
La casa acurrucada en el crepúsculo
verdoso era una masa viviente, hollínosa y
estremecida. Una horrible ojallada de piel
sensible y temblorosa, con los largos collos, la
considerable distancia desde el interior de la
caverna subterránea, entretejía un extraño zumbido,
mientras de las entrañas del cuerpo de la criatura
salía un anullo extraño y horripilante. No sabía
decirse si eran dos se les identificaron hipóicos
o era el mismo ser gobernado por larvismos
teatrales. Actualmente se.
encontraba en una cava
abierta enterrada
bajo la tierra
SUNG en
CHINA.

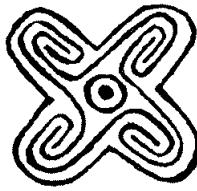




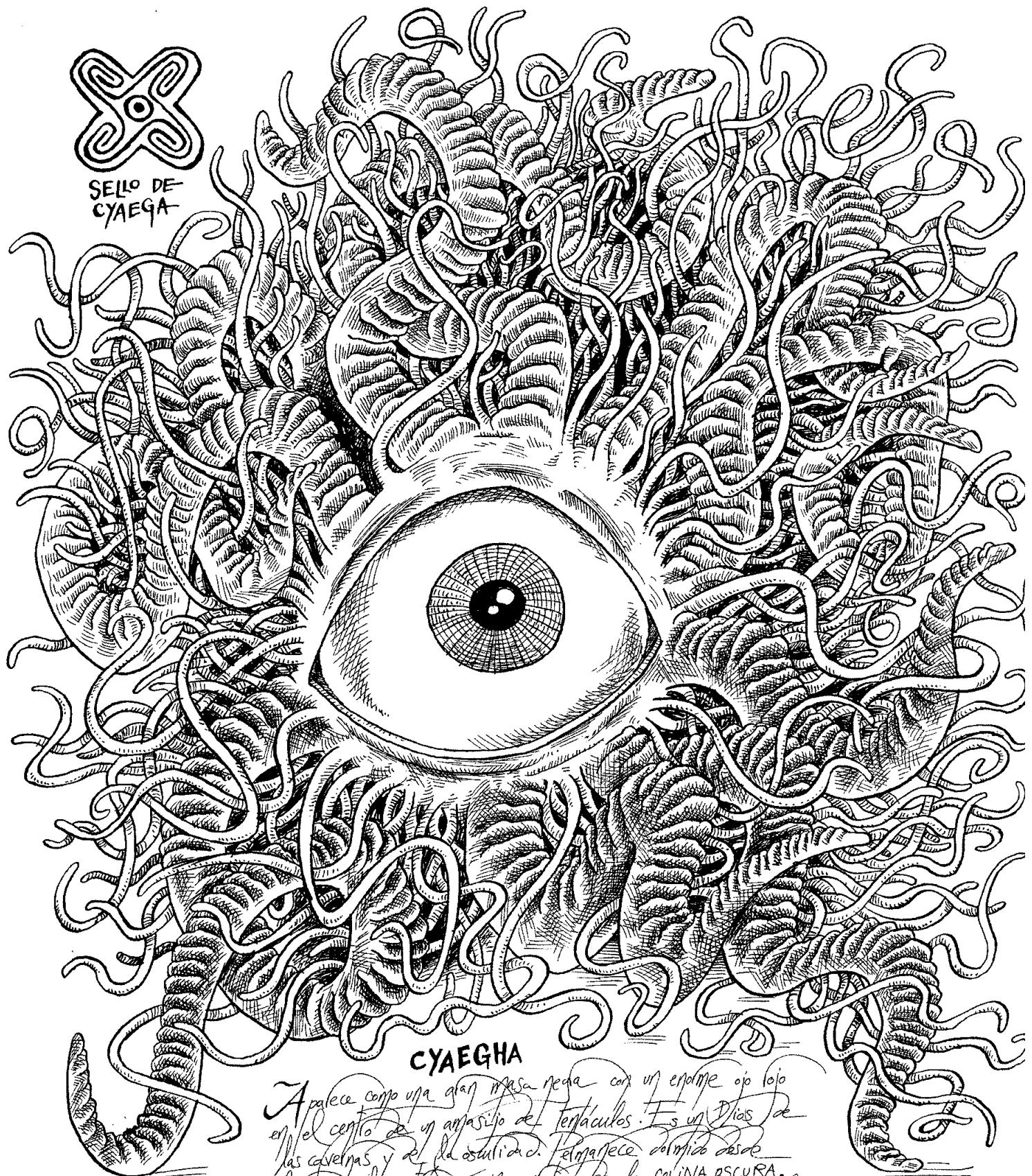
ZOTH-OMMOG

Sobre su cuerpo cópico sobresalen cuatro garras temblorosas dispuestas como una estrella de mar. De su cabeza de lagarto sale una agitada masa de tentáculos que no cesan de serpentejar. Se manifiesta con la ayuda de las estatuas que lo representan, llevándolo a los humanos a través de sus sueños. Cuando una persona posee una de sus estatuas, él aparece en sus sueños con visiones que glorifican a ZOTH-OMMOG. De esta manera consigue nuevos adeptos a su abominable culto.





SELLO DE
CYAEGA



CYAECHA

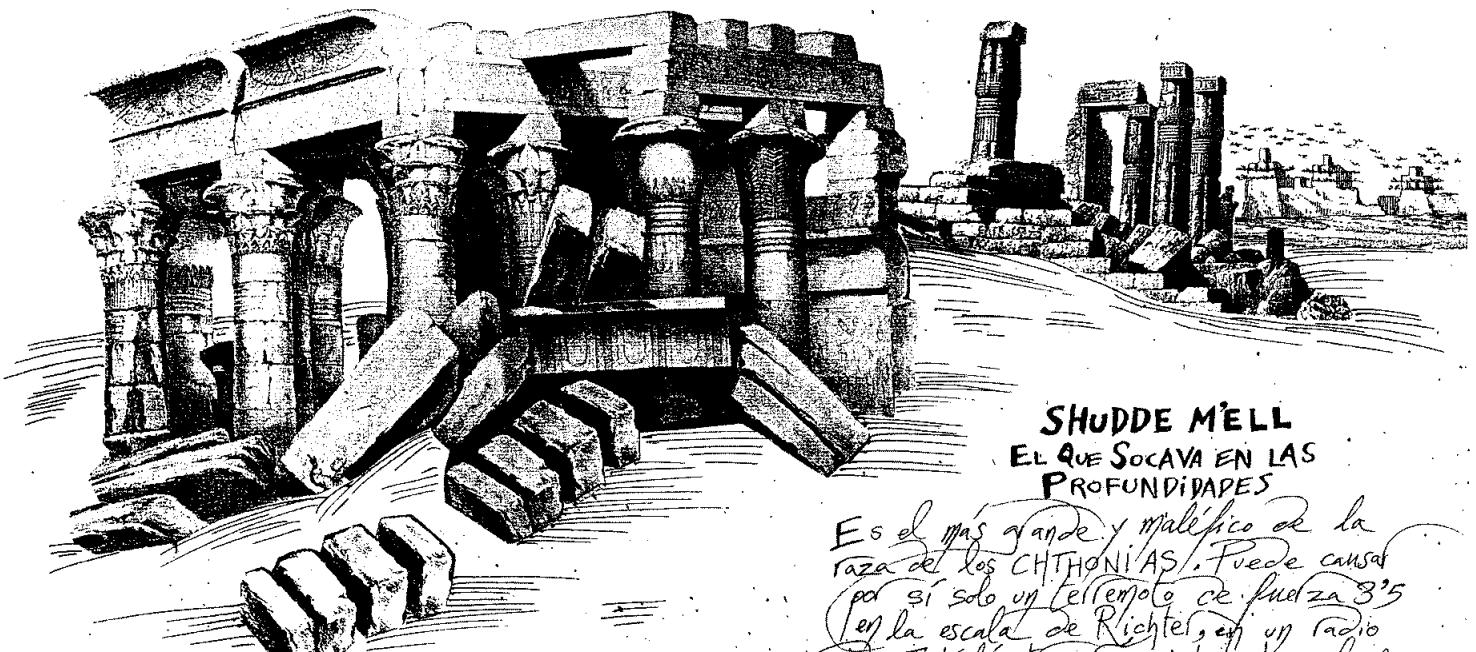
Aparece como una gran masa negra con un enorme ojo lojo en el centro de un amasijo de tentáculos. Es un Díos de las cavernas y de la oscuridad. Puede parecer atómico desde las alturas, en una gloria de la COLINA OSCURA, largas montañas altas, en una gloria de la COLINA OSCURA, cerca de FREIHAUSGARTEN, un pueblecito de ALEMANIA al que sus habitantes sus habitantes le ofrecen culto con rituales de sacrificios humanos. Ejerce un extraño poder hipnótico sobre sus devotos y gracias a sus crueles ritos conserva su poder y su vitalidad en espera del día que despertará para sembrar de nuevo el terror.



TALISMÁN PARA
PROTEGERSE DE
GHATAN OTHOA

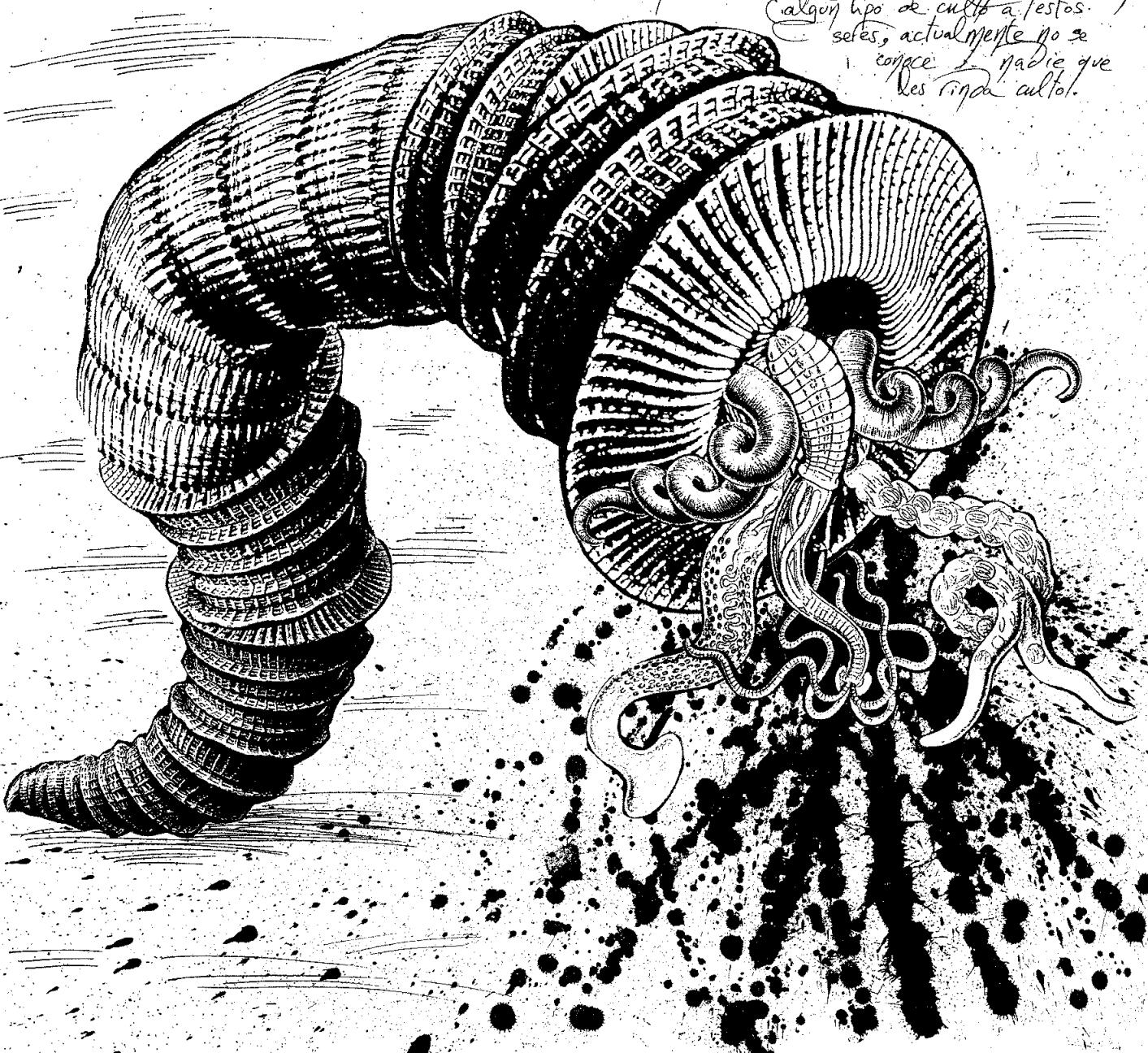
GHATAN OTHOA

Tiene su morada en los montes YADDITH-GHO que se elevan en las, actualmente, húmedas tierras de MU. Llegó a la TIERRA con una colonia de Mi-Gos procedentes de YUGGOTH. Se refugió en el interior de un Volcán, y los antiguos habitantes de MU le ofrecían sacrificios humanos, más por miedo que por devoción, para evitar que emergiera de las entrañas del volcán, agitando sus millares de tentáculos y babéantes bocas, en busca de sangre humana. Cuando MU se hundió bajo las aguas del PACÍFICO, su morada quedó sumergida y todavía permanece allí atrapado.



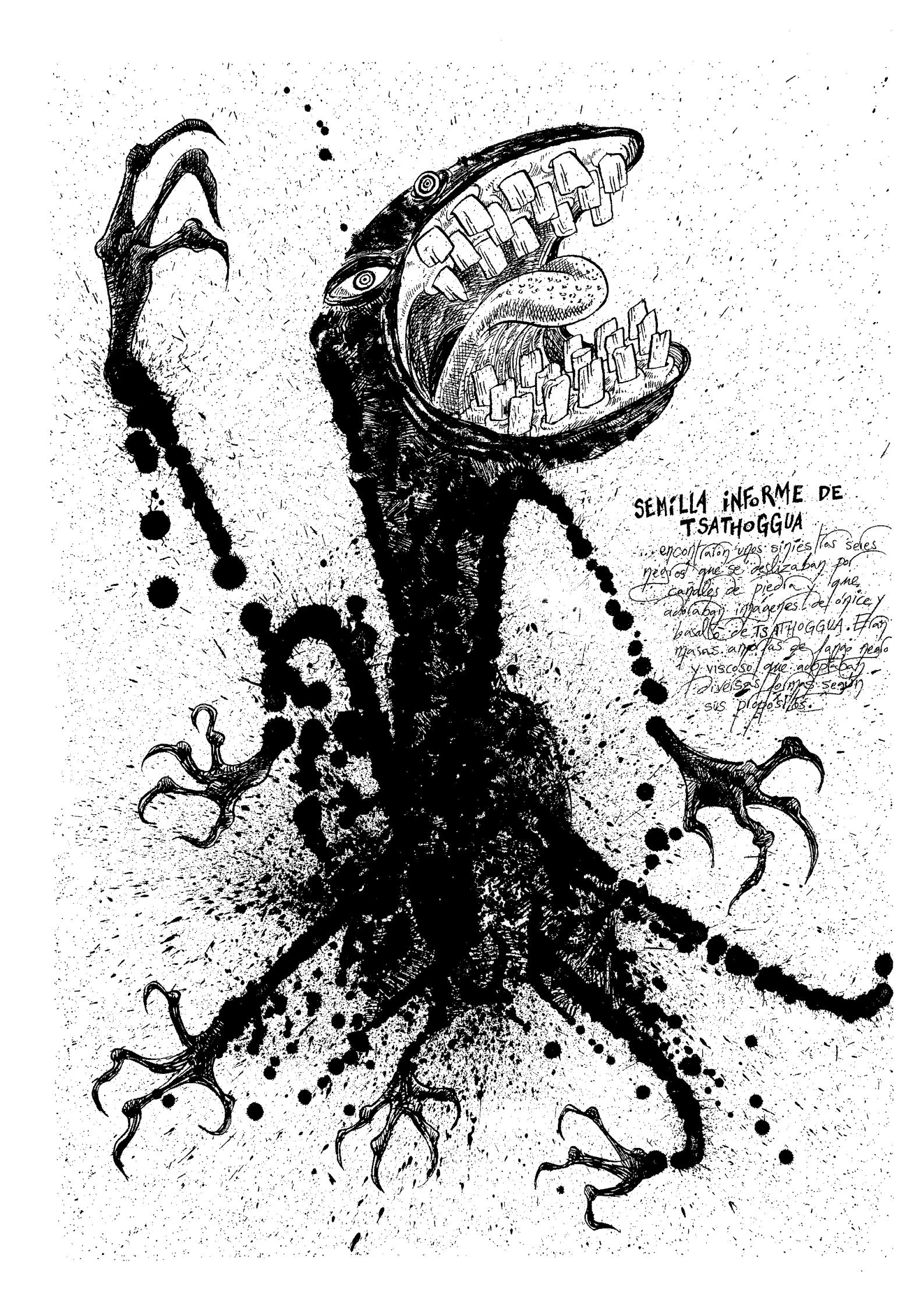
SHUDE M'ELL
EL QUE SOCAVA EN LAS
PROFUNDIDADES

Es el más grande y malefico de la
raza de los CHTHONIAS. Puede causar
por si solo un terremoto de fuerza 3⁵
en la escala de Richter, en un radio
de 7 Kilómetros. ¡bien hay alguna
referencia de antiguas culturas que practicaban
algún tipo de culto a estos
seres, actualmente no se
conoce nadie que
les rinda culto.



ETHONIANS

Son criaturas de una vida extraña,
desconocida ... puede que palpiten
en los abismos más allá de las
estrellas o que se arrastren desolosamente
sobre nuestro planeta en dimensiones
corroídas que sólo los muertos o los
dementes pueden atristar. Cuando se
arrastran bajo tierra acostumbran a
producir terremotos. Se conjugican
entre ellas por telepatía y su ciclo
vital dura más de un
millar de años.



SEMILLA INFORME DE TSATHOGGUÁ

encontraron unas sijies, las seiles negras que se realizaban por capillas de piedra y que adoraban imágenes de ópice y basalto de TSATHOGGUÁ. Están masas amargas de fango graso y viscoso que absorben diversas formas según sus propósitos.



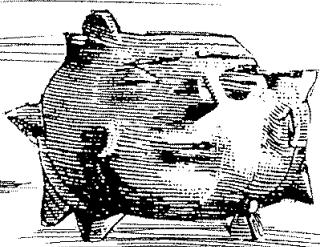
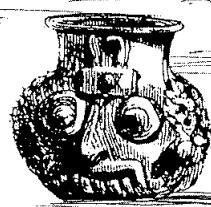
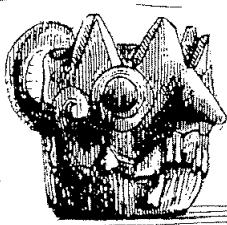
SELLO DE
TSATHOGGUA

fragmento de su ritual:

N'GGAH-KTHN-Y'HHU!
CTHUAT'LH GUP R'LHOB
G'TH'GG IGH THOK!
G'LLH-YA, TSATHOGGUA!
Y'KN'NH, TSATHOGGUA!

TSATHOGGUA

Habita en el agujero negro de N'KAI,
donde iluso' plante donde se Saturno.
Su cuerpo robusto de batracio peludo
con cabeza de sapo y oídos de rana del lago,
sonríe sádico cariñoso con una espuma
y abierta boca abarratada de avídos
dientes. Siempre mantiene
los ojos semicerrados simulando
dormir, a la
espera de
coger a las
víctimas que
sus fieles le
ofrecen en
sacrificio.



CHAUGNAR- FAUGN

Esta hipnotizencial criatura tiene un repulsivo parecido a un elefante con cabeza humana. Pasa la mayor parte del tiempo inmóvil, dentro de una caverna de la MESETA DE TISANG, y solo cambia de posición para devorar a las víctimas que le ofrecen los sacrificios. Cuando vierte a la TIERRA, la forma monstruosa de vida en este planeta elas los anfibios. Despidió tener una raza de servidores y usó el tejido de estos anfibios para crear los MIRI-NIGRI. Pasados muchos años, éstos se apalean con los primros humanos y crearon una híbrida raza de espíritus corpóreos como los abominables TCHO-TCHO.



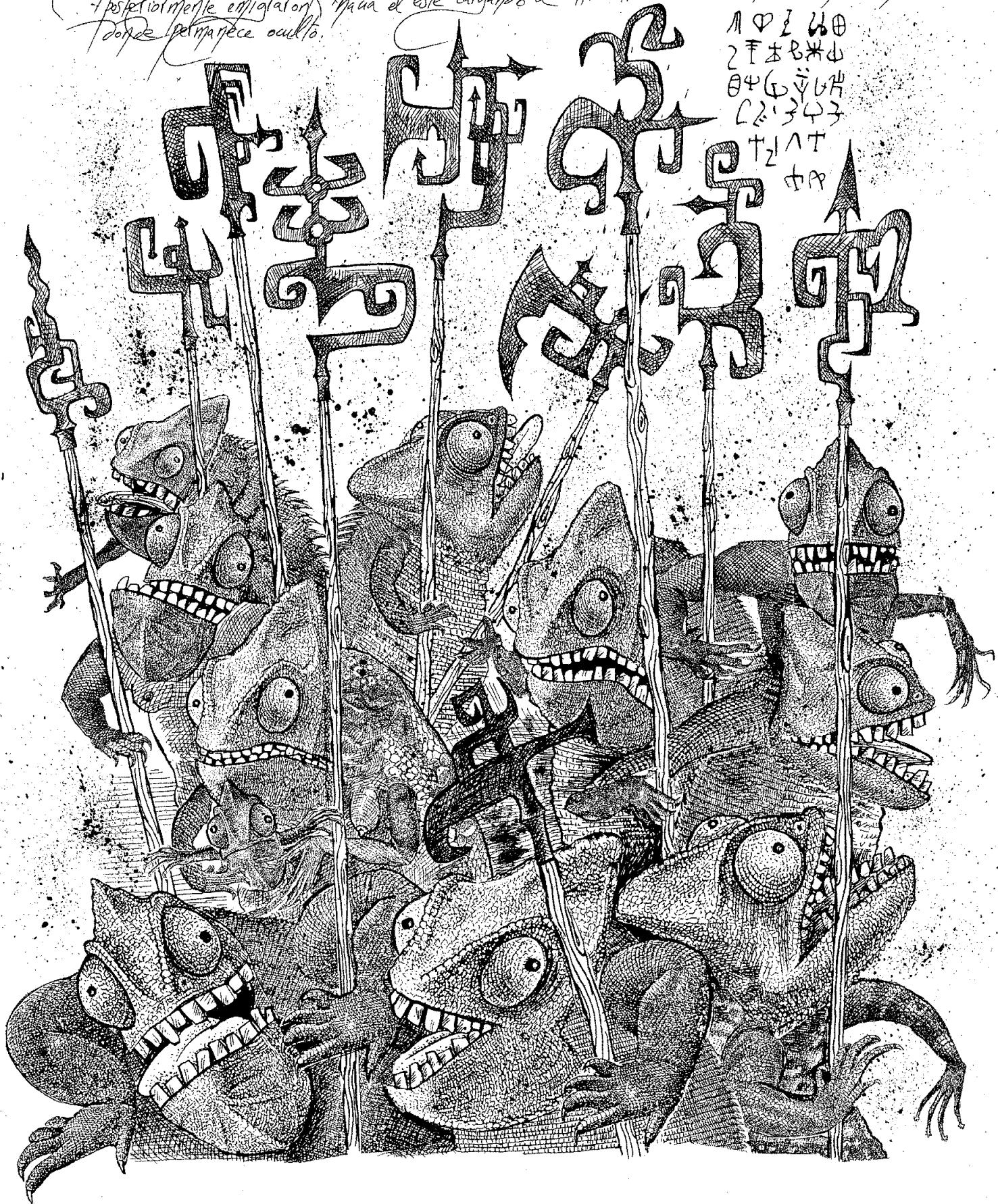
SELLO DE
CHAUGNAR FAUGN

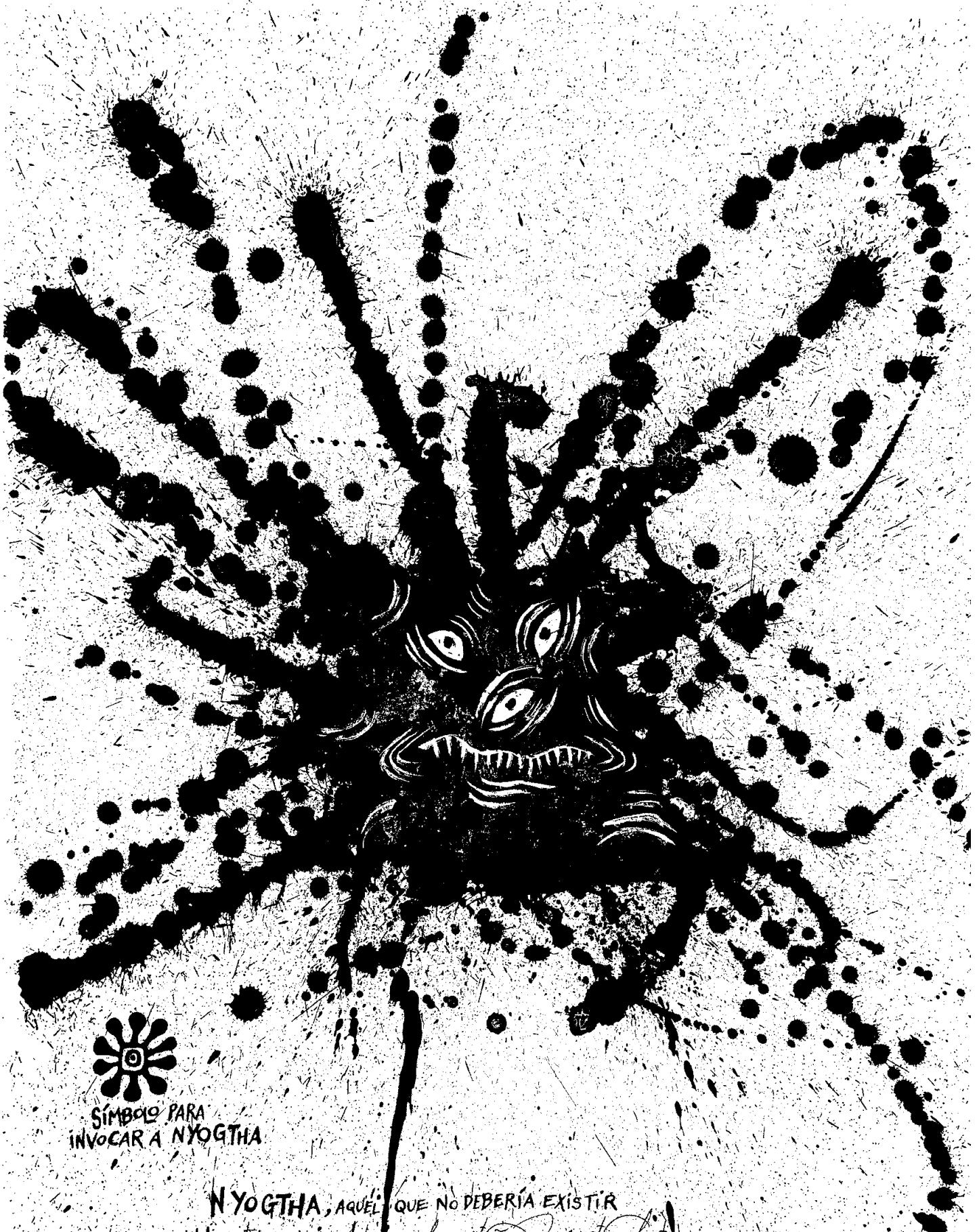


Una profecía dice que un día vendrá que un BLANCO ALCÍTO se lo llevará a una lejana y nueva tierra, y en esta nueva tierra podrá comer hasta devorar el universo entero.

LOS ABOMINABLES TCHO-TCHO

Mi adoración mitad monstruos.
y origen es el resultado del apareamiento de los
reptiles MIRI NIGRI con las primeras seres humanos.
Los devotos de CHAUGNAR FAUGN, pero
también acelan a SHUB-NIGGURATH y a HASTUR. Practican el canibalismo así como otros
desagradables rituales los cuales, nunca nadie, les ha sido permitido, capoetlos. Los desenfocados
métodos de agricultura las proporciones abominables cosechas. Habitaban en los PIRINEOS, pero
posteriormente emigraron hacia el este llegando a CHAUGNAR FAUGN hacia su nueva morada
donde permanece oculto.





SÍMBOLO PARA
INVOCAR A NYOGTHA

NYOGTHA, AQUEL QUE NO DEBERÍA EXISTIR

Habita viscosamente en las entrañas de nuestro planeta.
Es una espina mancha de oscuridad indestructible que
se arrasta por las cavernas subterráneas, apilando a
voluntad temblorosos y sevillados,

LLOIGOR

Son seres imponentes, vestidos de poder compuestos de alguna sustancia o tipo de energía más bien escogida, pero mayor se magnifican hacia donde se visibles y tangibles, adoptan diferentes formas de serpientes reptiles, cuya forma es una belleza constante la biología terrestre. Hacían hace tiempo, según algunos de la GALAXIA ANDROMEDA y según otros al grupo de la estrella ARCTURUS.

Según afirman, llegaron con el poder de la bella de MU,

esclavizando a los humanos,

tratándolos con

execrable

crueldad, para

dejar a tiempo

sus interiores.

Con el paso del

tiempo fueron

descubiertos y perseguidos

(su poder resultó poseer

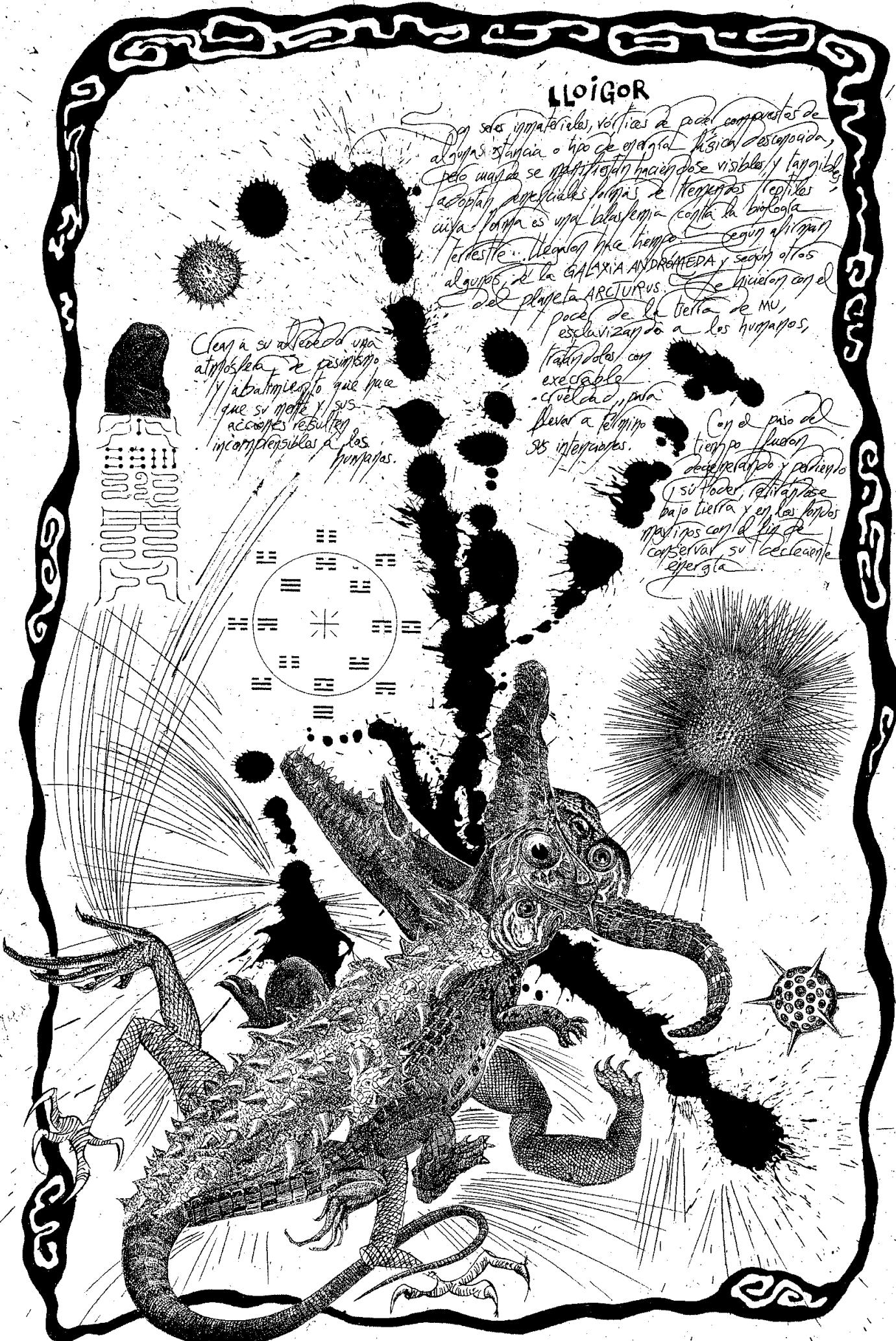
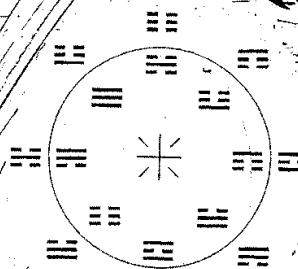
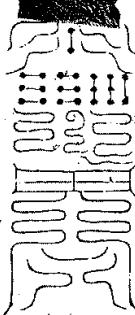
bajo tierra y en los cielos

muy fuerte con el fin de

conservar su decadente

especie).

Con su velocidad una atmósfera de pesimismo y abatimiento que hace que su gente y sus acciones resulten incomprendibles a los humanos.

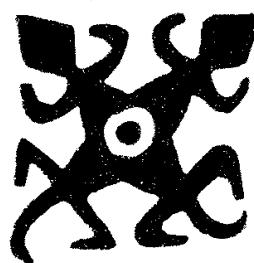




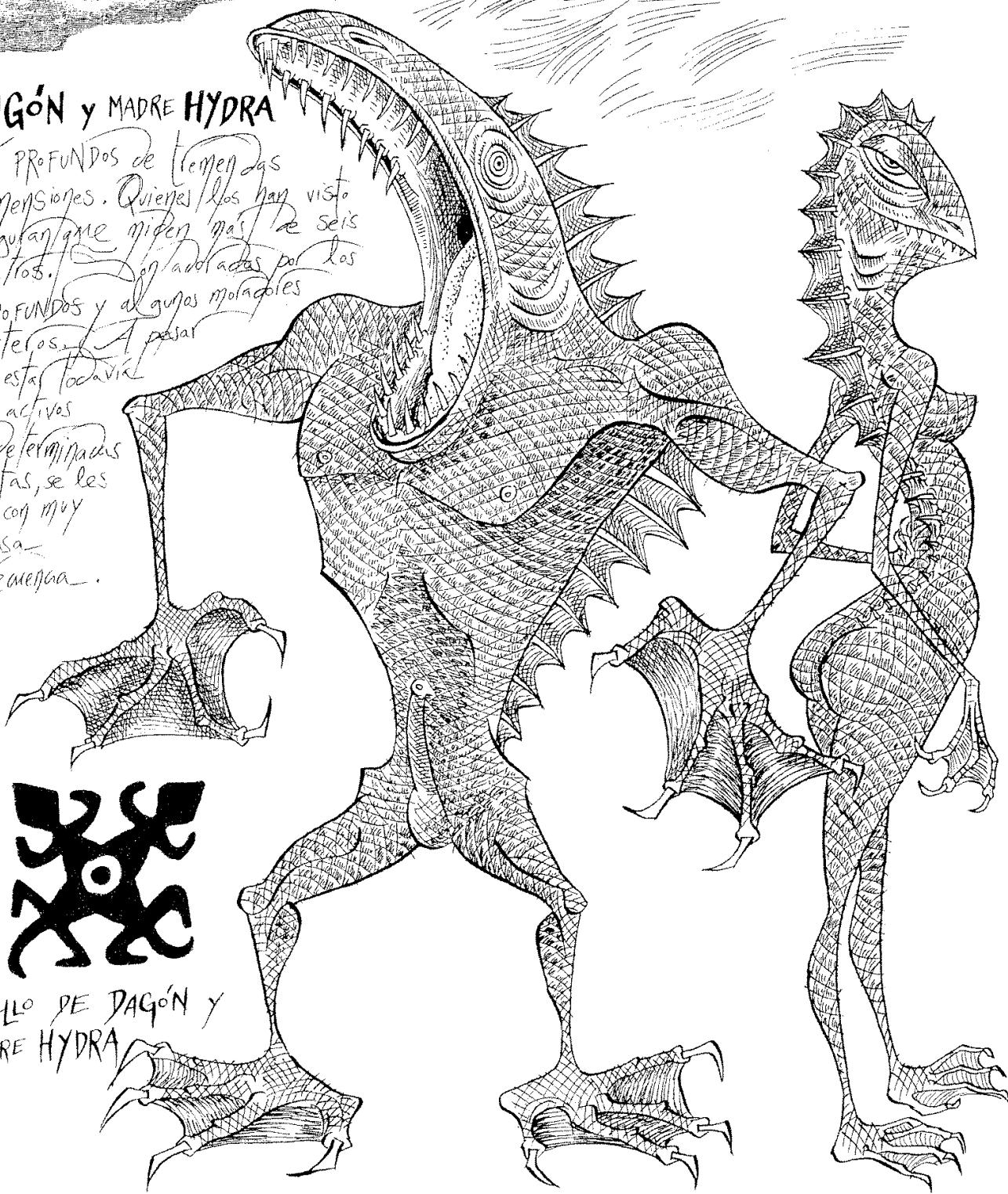
PAGÓN y MADRE HYDRA

Son PROFUNDOS de tremendas dimensiones. Quienes ellos han visto aseguran que miden más de seis metros.

PROFUNDOS y al gusanos molagores castellanos. A pesar de estas locas vidas muy activas en determinadas costas, se les ve con muy escasa fleamencia.



SELLO DE PAGÓN y MADRE HYDRA



Metamorfosis (o degeneración) de persona normal a profundo

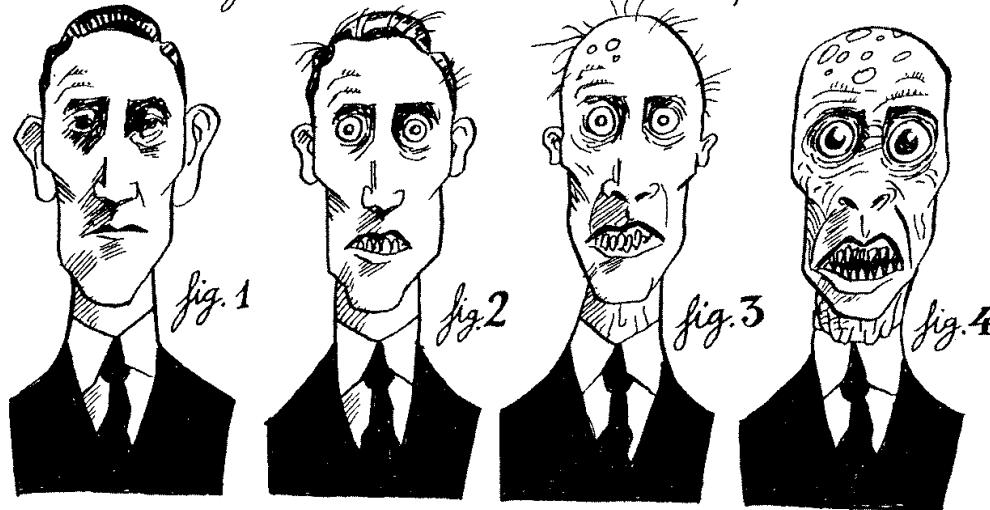


fig. 1

fig. 2

fig. 3

fig. 4

PROFUNDOS

Cleo que su color predominante era un verde glisaceo, aunque tenia el abdomen blanquecino. Eran brillantes y resbaladizos, pero su espina dorsal era escamosa. Sus formas eran vagamente anfípoides, mientras que su cabeza era de pez,

cara ojos grandes y saltones que nunca parpadeaban. A los lados del cuello tenian agallas palpítantes, y sus zarpas poseian membranas interdigitales. Los dedos de pollo irregular, a veces enganchados y otras veces a cuatro patas. Sus voces ctronantes, arrullantes... poseian todos los malos oscuros de expresión que les faltaba a sus caras.... Eran las bolas ferpas largas-pecas del desenajo impotipado, vivo y horrible



cráneo de persona normal.



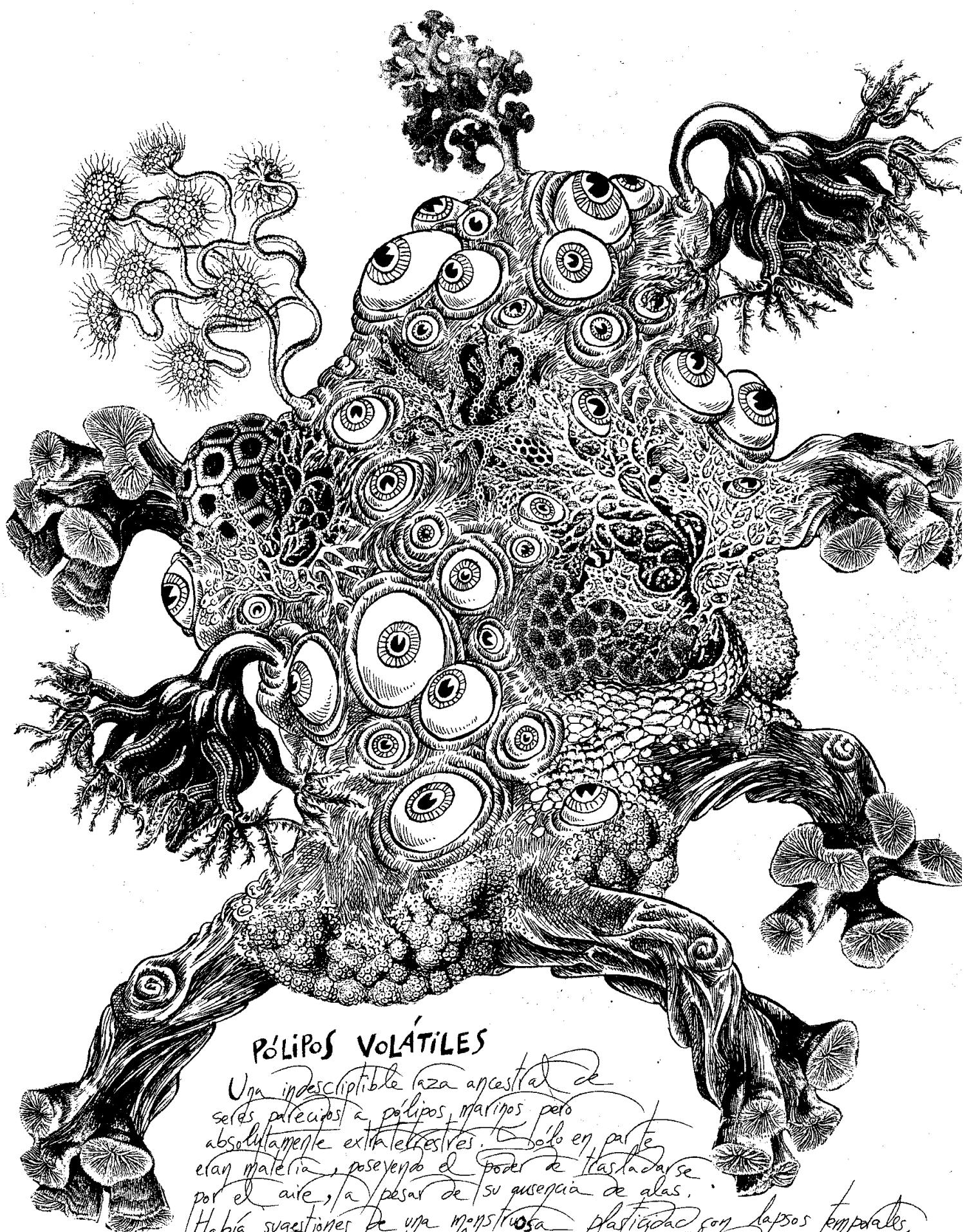
cráneo de profundo.



DHOLES

La tierra hervía de gigantescos DHOLES. Uno se
liquió algunas docenas de metras y puso a su misma
altura un extremo blanqueado y viscoso.





PÓLIPOS VOLÁTILES

Una indescriptible raza ancestral de se les parecían a polípos marinos pero absolutamente extra terrestres. Solo en parte eran materia, poseyendo el poder de trasladarse por el aire, a pesar de su ausencia de alas.

Había sugerencias de una monstruosa plasticidad con lapsos temporales de visibilidad. Daba una sensación de estar relacionados con singulares ruidos sibilantes y huellas colosales de pres de cinco dedos circulares.

LOS PERROS DE TÍNDALOS.

Son inmortales y habitan
en los ÁNGULOS del TIEMPO.
Se alimentan por los ángulos
y persiguen a sus víctimas
a través del tiempo y el
espacio. ¡Son llamas y serpientes!
Grito - Todo el mal del
universo se ha concentrado
en sus cuerpos. Flacos y
hambrientos. ¿Pero temporal
cuerpo? Solo los vi
durante un instante, y no
puedo estar seguro....





fig. 1



fig. 2

GNOPH-KEH

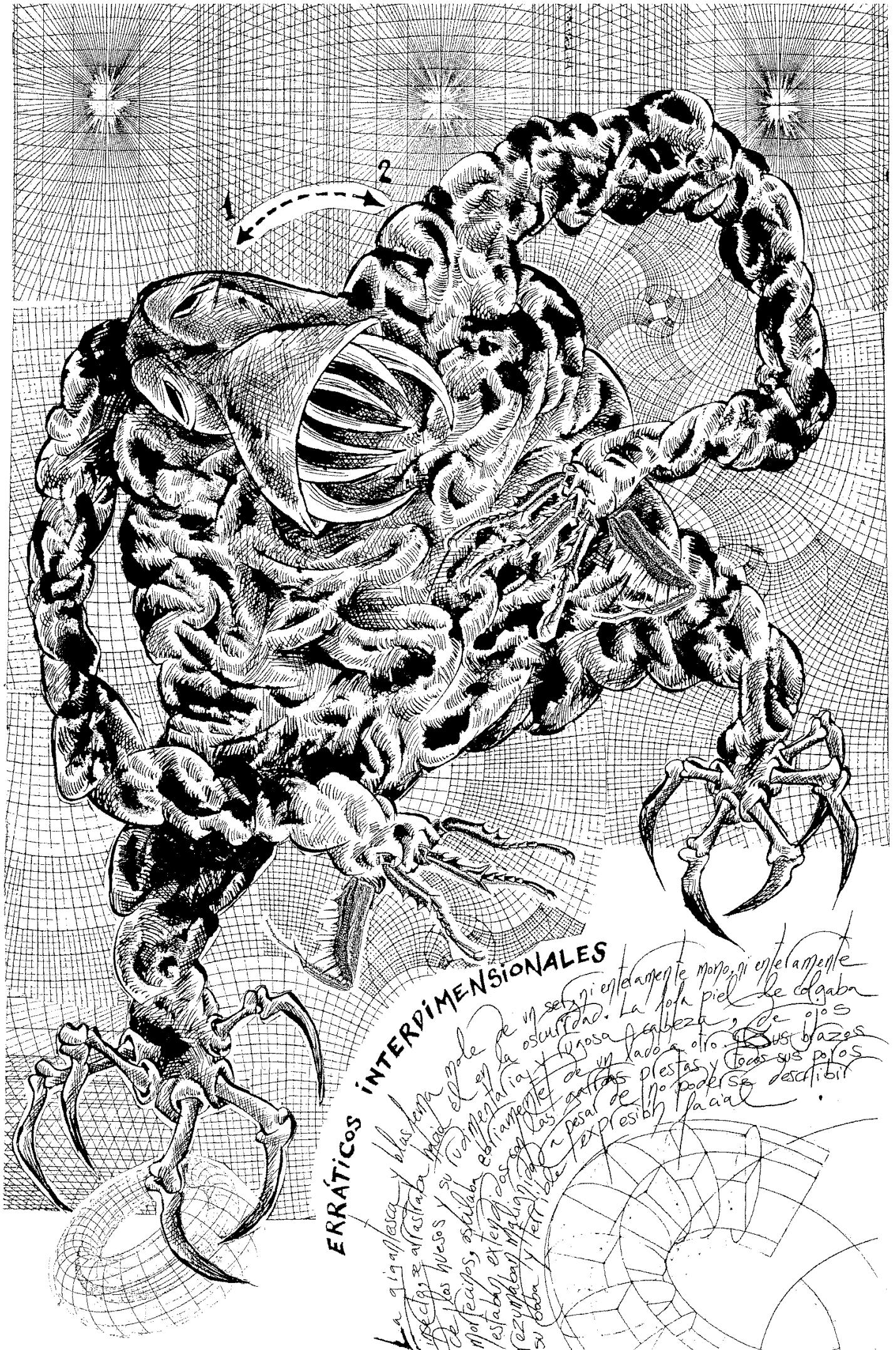
...el avejo apilado de la mitica bestia peluda
de GROENLANDIA, que a veces camina sobre dos patas,
a veces sobre cuatro ... y a veces sobre seis.



fig. 3

DIOSES OTROS

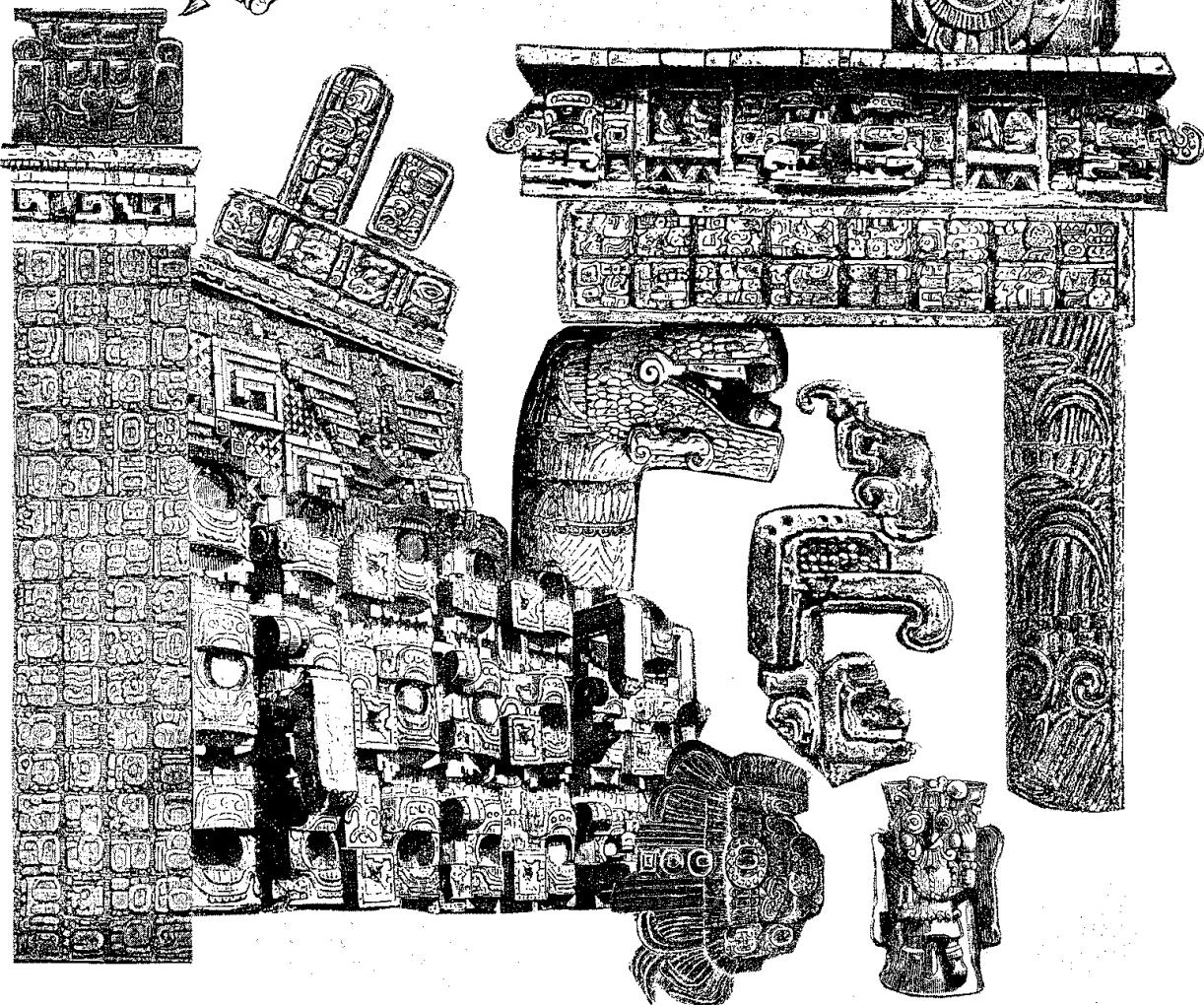
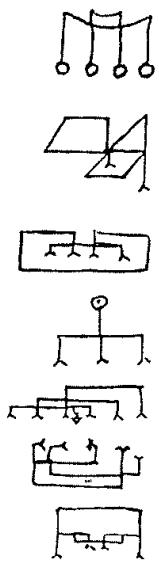
Multitud de seres sin forma que acechan y se refugian en las tinieblas, por entre maravillas de entidades feas que van a la deriva por el espacio exterior, pa parido y abatirlo, y arrancando y pa parido; larvas abominables que son de los dioses otros y que, como ellas, carecen de ojos y de espíritu, y están poseídas en cambio de una sed y un hambre insaciables. Riendo bullidosamente, con burlas y chascadas cósmicas en que habían convertido la carcajada de la noche y las estrellas.



LARVAS ESTELARES DE CTHULHU

No existe un lenguaje para definir o explicar tantas acacias contradicciones sobre el Todo, sobre la materia, sobre la fuerza y el orden cósmico. Una garrapata pasaba, o crepaba... la geminación de las estrellas había despertado reclamándose a sí misma.

De pronto, las estrellas dan justas ofta vez....

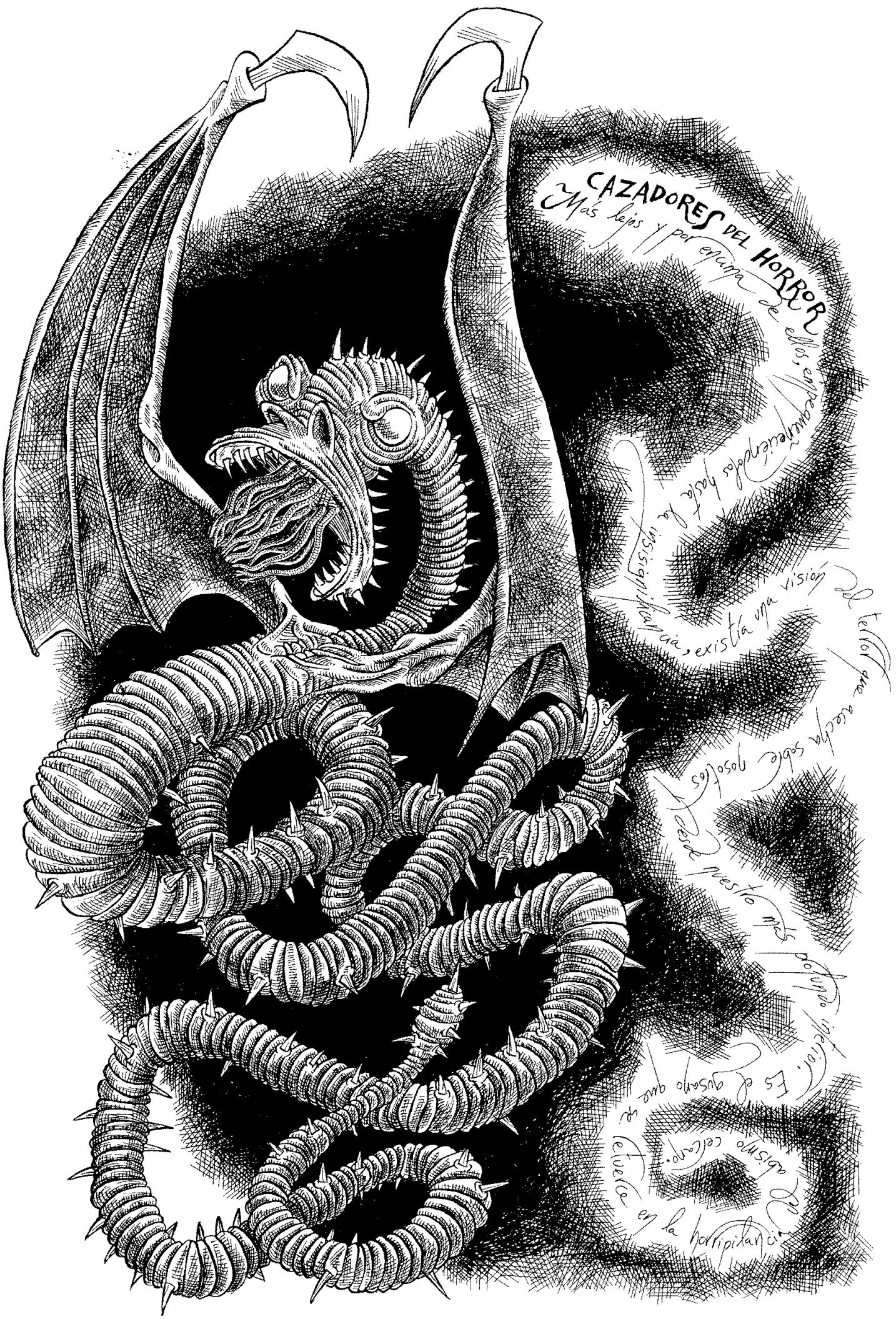


BYAKHEE

Allí aleataba ritmicamente una
horda de híbridos alados, mayas,
entrejadas. No eran ni cuervos ni topes,
ni buitres ni hormigas, ni seres humanos
descompuestos, sino algo que no
puedo ni debo recordar.



SÍMBOLO PARA INVOCAR
A UN BYAKHEE Y
UTILIZARLO DE MONTURA



CAZADORES DEL HORROR

Más lejos y por encima de ellos, empe

de terror que
vision
de la
existía una
significativa
que se
nuestro

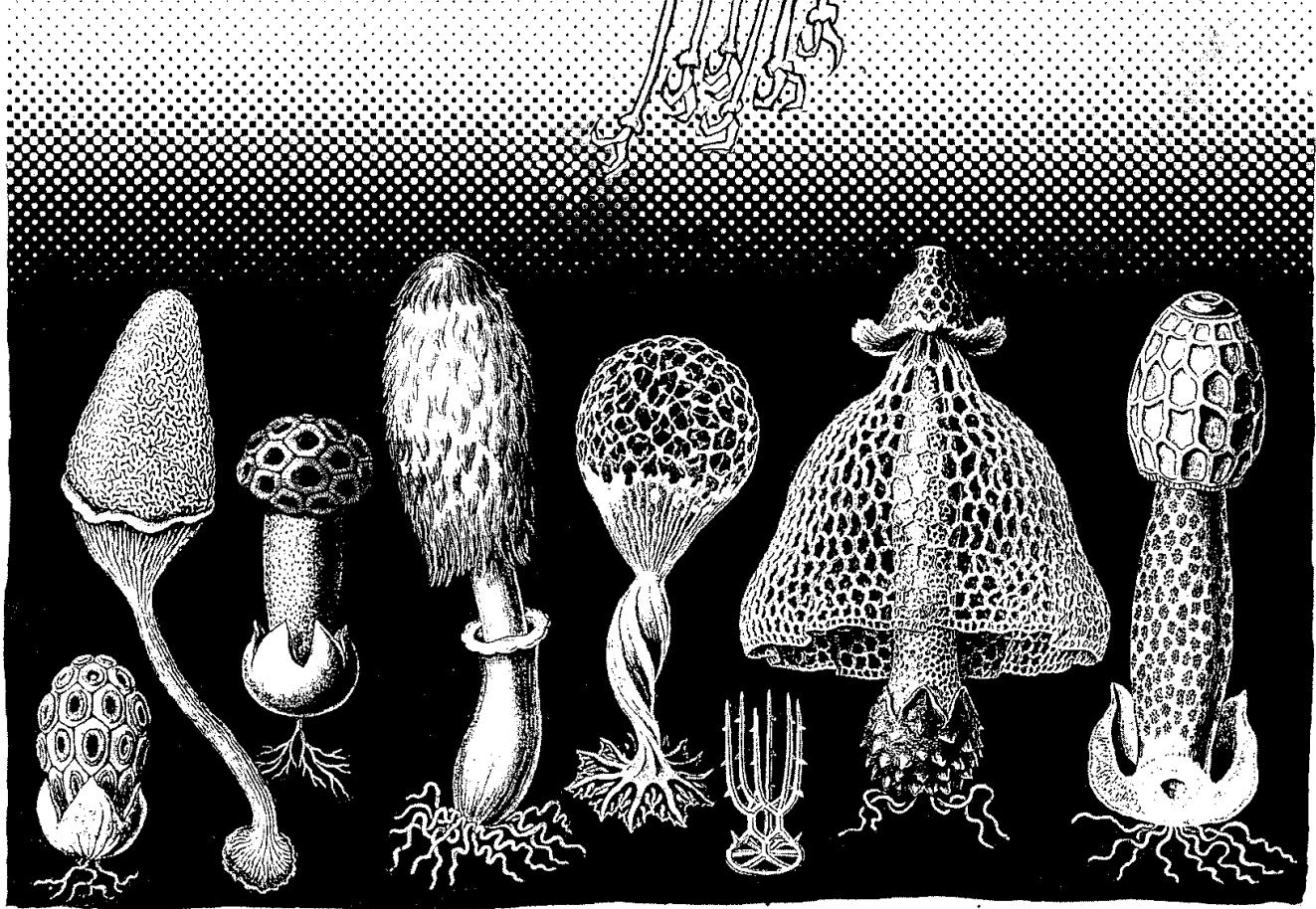
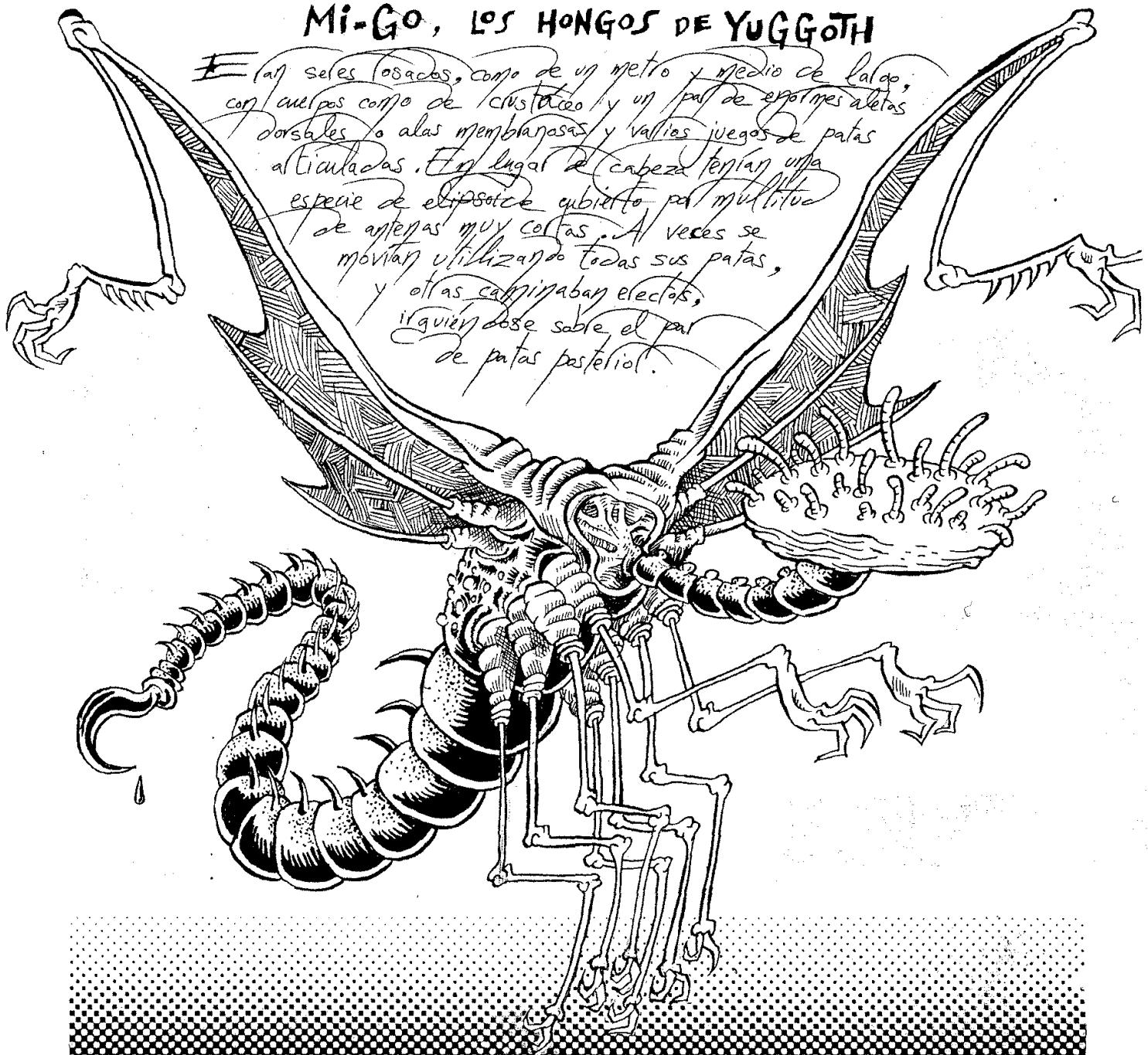
de sus ojos que

celoso celoso

reírse en la horripilante

Mi-Go, LOS HONGOS DE YUGGOOTH

Erían seres osados, como de un metro y medio de largo, con cuerpos como de crustáceo y un par de extremidades dorsales o alas membranosas y valvulas juegas de patas articuladas. El lugar de cabeza llevan una especie de elipsoide que cubre todo su multitud de antenas muy cortas. Al veces se movian utilizando todas sus patas, y otras caminaban electros, irguiéndose sobre el par de patas posteriores.



VAMPIROS ESTELARES

Lentamente pero impalable se hizo visible en confuso perfil de una presencia, la sanguinolenta silueta del invisible nombrada de las estrellas. De ocreante color rojo, una inmersión de pulsante gelatina en movimiento, un bulbo escarlata con miles de apéndices tentaculares que se agitaban continuamente. De la punta de estos apéndices se abrían y se cerraban uñas venosas con terrible ansiedad. Era una cosa hinchada y absurda, una masa sin cabeza sin rostro ni ojos, pero con hambrrienta boca y las titágicas garras de un monstruo devorador de las estrellas. La sangre humana con la que se había alimentado revelaba el hasta entonces oculto perfil del comensal.

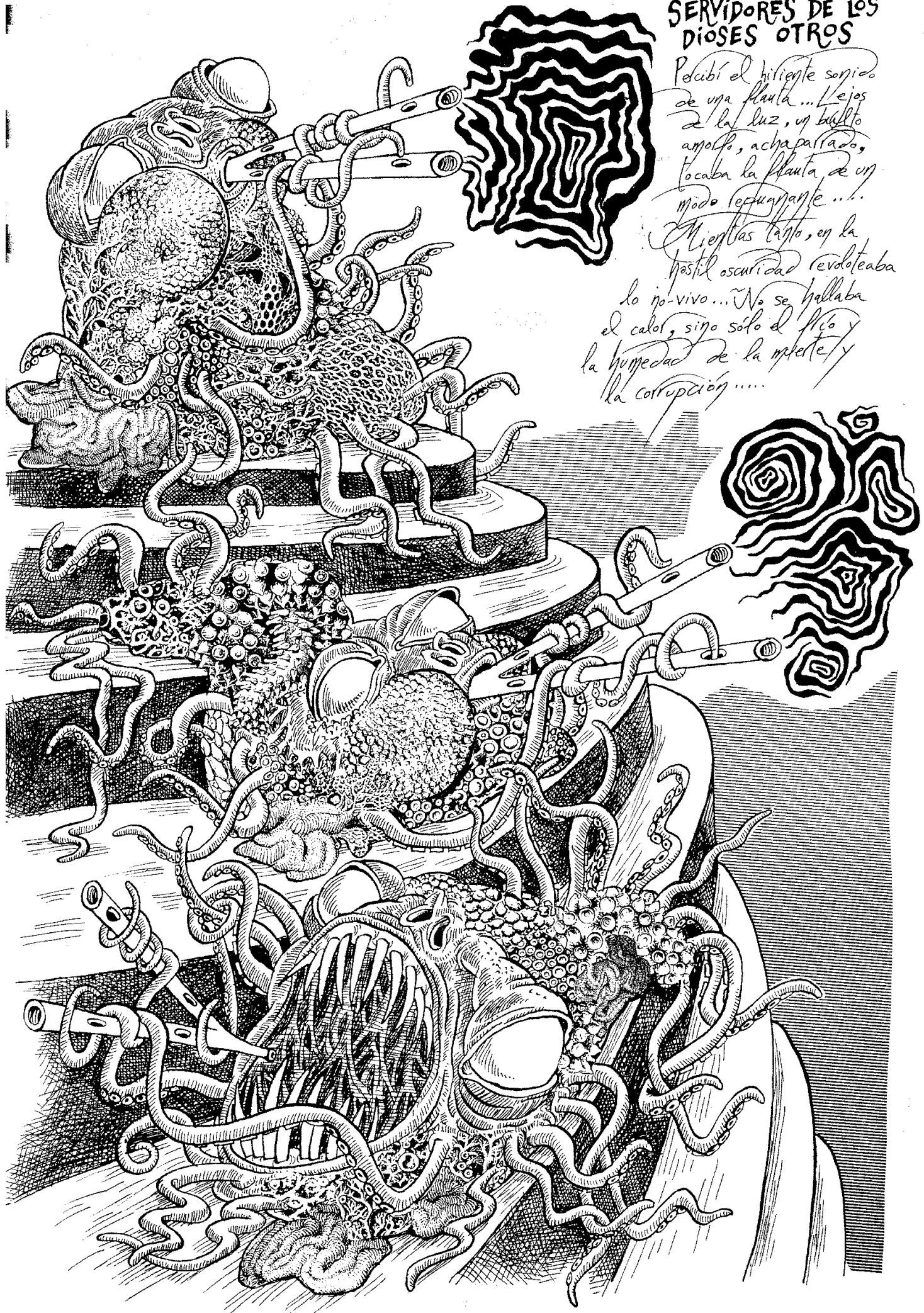


TALISMÁN PARA
PODERLOS
AMAESTRAR

SERVIDORES DE LOS DIOSSES OTROS

Pecibí el brillante sonido
de una planta ... lejos
de la luz, un bulto
amolado, achaparrado,
tocaba la planta, de un
modo regularmente ...

Mientras tanto, en la
hostil oscuridad revoloteaba
lo no-vivo ... No se hallaba
el calor, sino sólo el frío y
la humedad de la muerte y
la corrupción



PRIMORDIALES

O ANTIGUOS

Tenían el aspecto de un barril con aristas de color gris oscuro. De la parte superior salían radialmente varios ojos bulbos o protuberancias en forma de estrella de mar, unos apagailletos y flexibles rematados por una globa viscosa y rojizo similar a un ojo, y otros rojizos y algo más largos que los anteriores que lamían cada uno de ellos con una lengua dura rodeada de salientes afilados parecidos a dientes.

Poseían un cerebro de gran tamaño, así como varios sistemas respiratorios y un sistema nervioso extremadamente complejo. Su sangre, o savia, era muy fluida y a una velocidad oscura se reproducía mediante espolas. Podían moverse rápidamente por tierra firme y así y eran extremadamente resistentes, pudiendo sobrevivir en las temperaturas más extremas.

De la parte cava del barril salían cinco fuertes y musculosos tentáculos, vagamente parecidos a brazos, muy flexibles ramificados cada uno en cinco terminaciones cada una en una aleta triangular, además de varios tubos rojizos con orificios en las puntas, a través de los cuales evacuaban los residuos digestivos.

De la parte cava del trozo salían varios tentáculos, vagamente parecidos a brazos, muy flexibles ramificados cada uno en cinco tallos, a su vez se subdividían en cinco pequeños zarcillos, forma que cada tentáculo poseía en total veinticinco terminaciones.

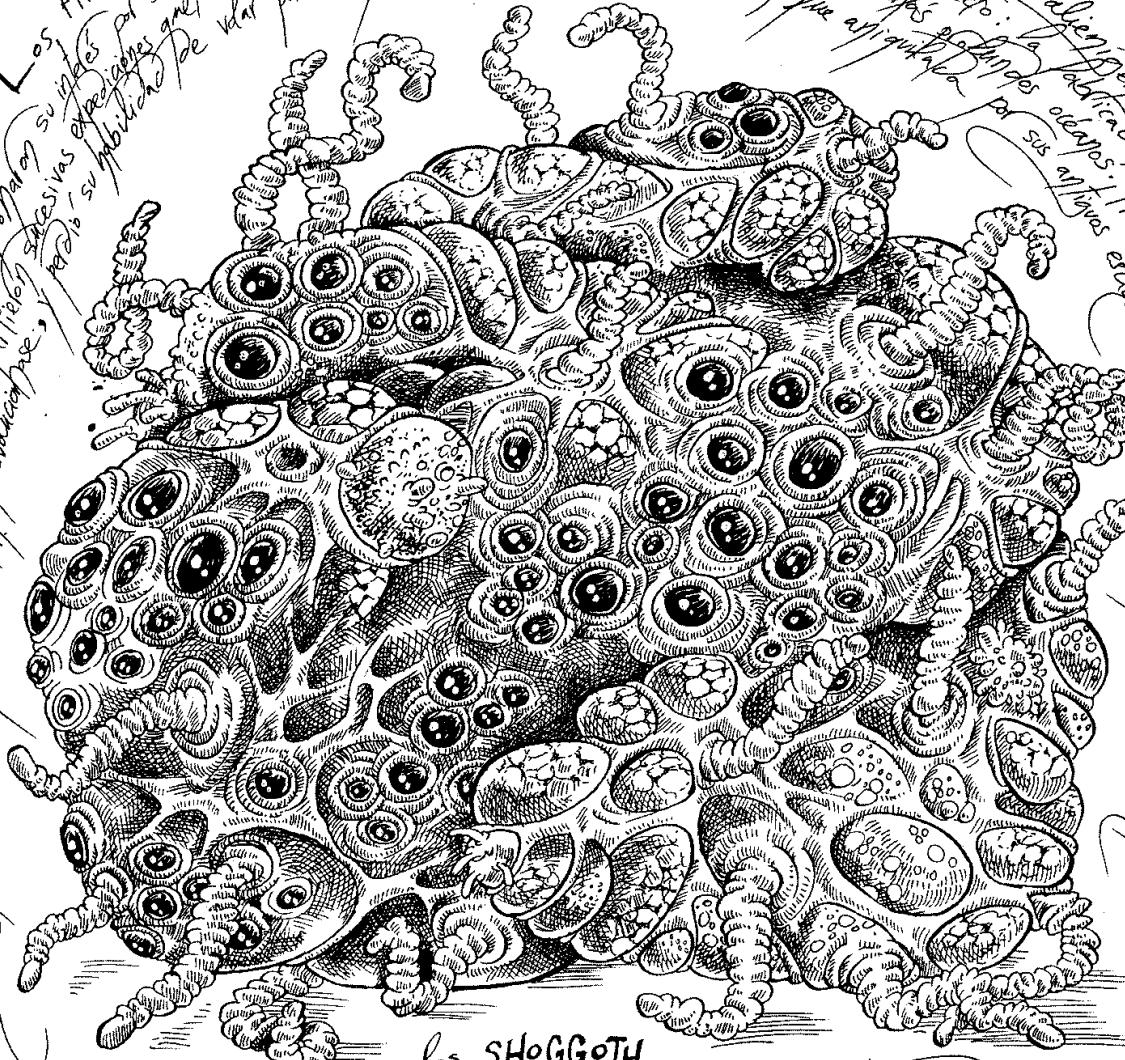
fig. 1

fig. 2

fig. 3

Incapacitados para el habla, se comunicaban entre sí mediante señales en una amplia gama de tonos.

Ojos surcos, situados entre las protuberancias del cuerpo (fig. 1) sirven para que los ojos alas, membranosas de color gris claro y estructura tubular (fig. 2), que desplegadas llegan a medir más de tres metros de punta a punta (fig. 3).



los SHOGGOTH

Era como una pesadilla. Una masa plástica de negra y letalada indiscernible, se deslizó silenciosamente hacia nosotros, aumentando su volumen de cuatro metros al medio de diametro, cabalgando velocidad y levantando ante sí una nube espesísima, cada vez más gruesa, del gélido vapor abisal. Era algo holloloso e indescriptible, mayor que un vagón de Metro. Era un gran conjunto redondo y desbarajustado de protuberancias, una montaña protoplástica, vagamente luminisciente, y con miles de ojos temporales fulgurantes y deshaciéndose como pústulas de luz verdosa. Llegando al final feste a nosotros, avanzaba a paso de carreta, aplastando a los heréticos peregrinos blancos y negros, y se penteante por el reluciente suelo que él y los de su especie habrían manejado maléficamente. Oímos el alocado grito bullon: **TEKELI-LÍ, TEKELI-LÍ....** Y por

recordarlos... Los demoniacos SHOGGOTH no tenían voz, si no que imitaban el acento de sus desaparecidos amos.... los PRIMORDIALES

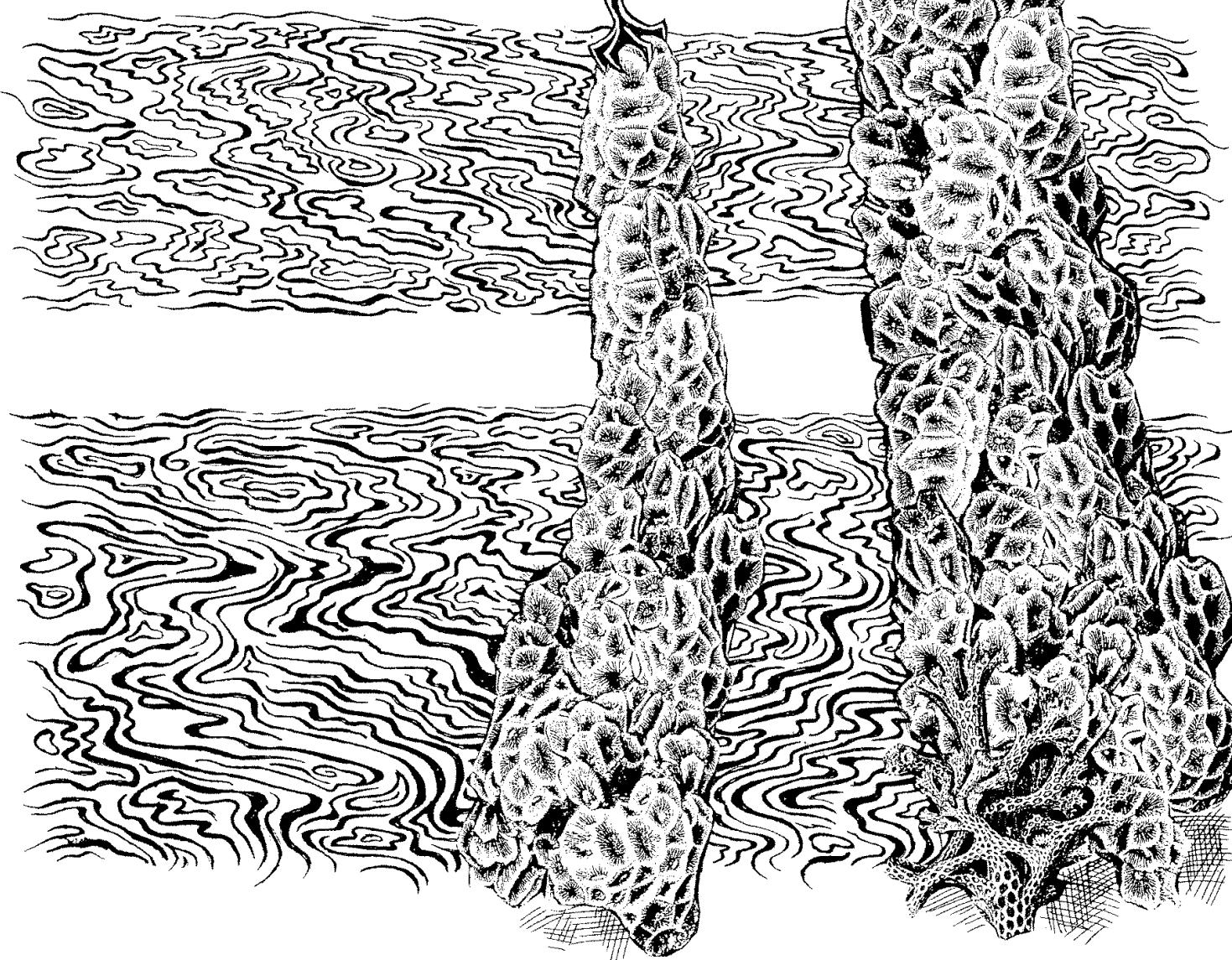
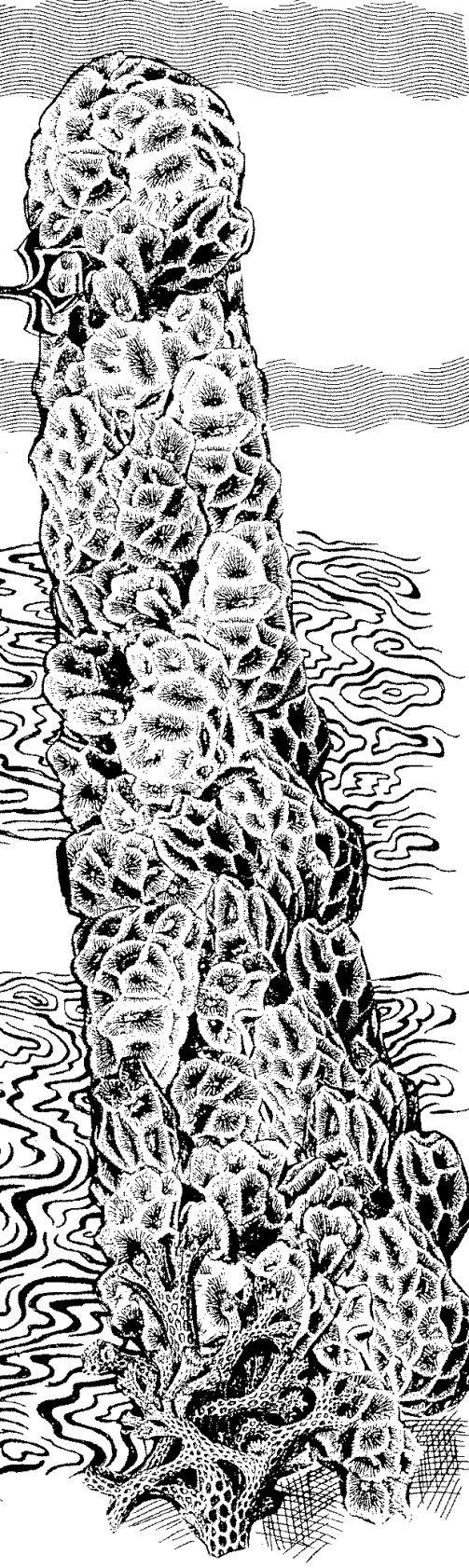
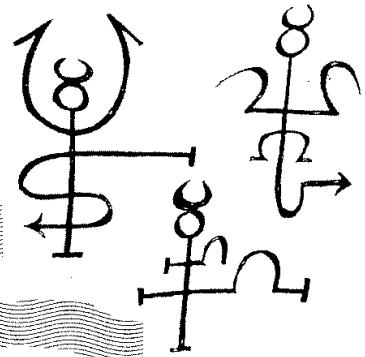
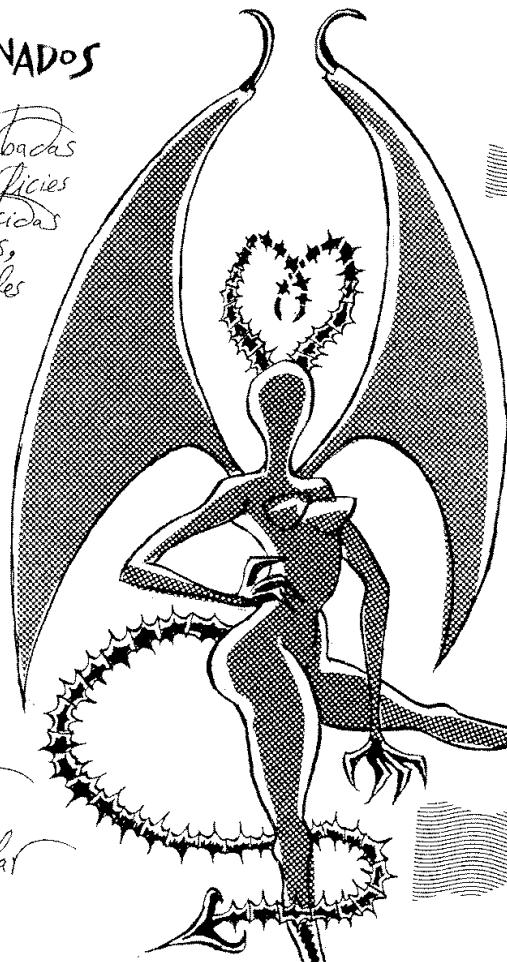
Los PRIMORDIALES fueron los primeros habitantes de la TIERRA. Era una raza de criaturas terrestres y se dedicaron a un malo proyecto: colonizar todo el planeta, desde las altas cumbres a los mares profundos. Algunas de sus civilizaciones fueron destruidas por los océanos; otras se extinguieron por sus propias invasiones y se extinguieron por su propia actividad. La civilización de los PRIMORDIALES se vio amenazada por las invasiones de las SHOGGOTH, que las devoraron, las expulsaron, las exterminaron, las arrasaron, las destruyeron.

La civilización de los PRIMORDIALES se extinguieron por su propia actividad. Pero la civilización de los SHOGGOTH, que las devoraron, las expulsaron, las exterminaron, las arrasaron, las destruyeron.

Los PRIMORDIALES fueron los primeros habitantes de la TIERRA. Era una raza de criaturas terrestres y se dedicaron a un malo proyecto: colonizar todo el planeta, desde las altas cumbres a los mares profundos. Algunas de sus civilizaciones fueron destruidas por los océanos; otras se extinguieron por su propia actividad. La civilización de los PRIMORDIALES se vio amenazada por las invasiones de las SHOGGOTH, que las devoraron, las expulsaron, las exterminaron, las arrasaron, las destruyeron.

ÁNGELES DESCARNADOS DE LA NOCHE

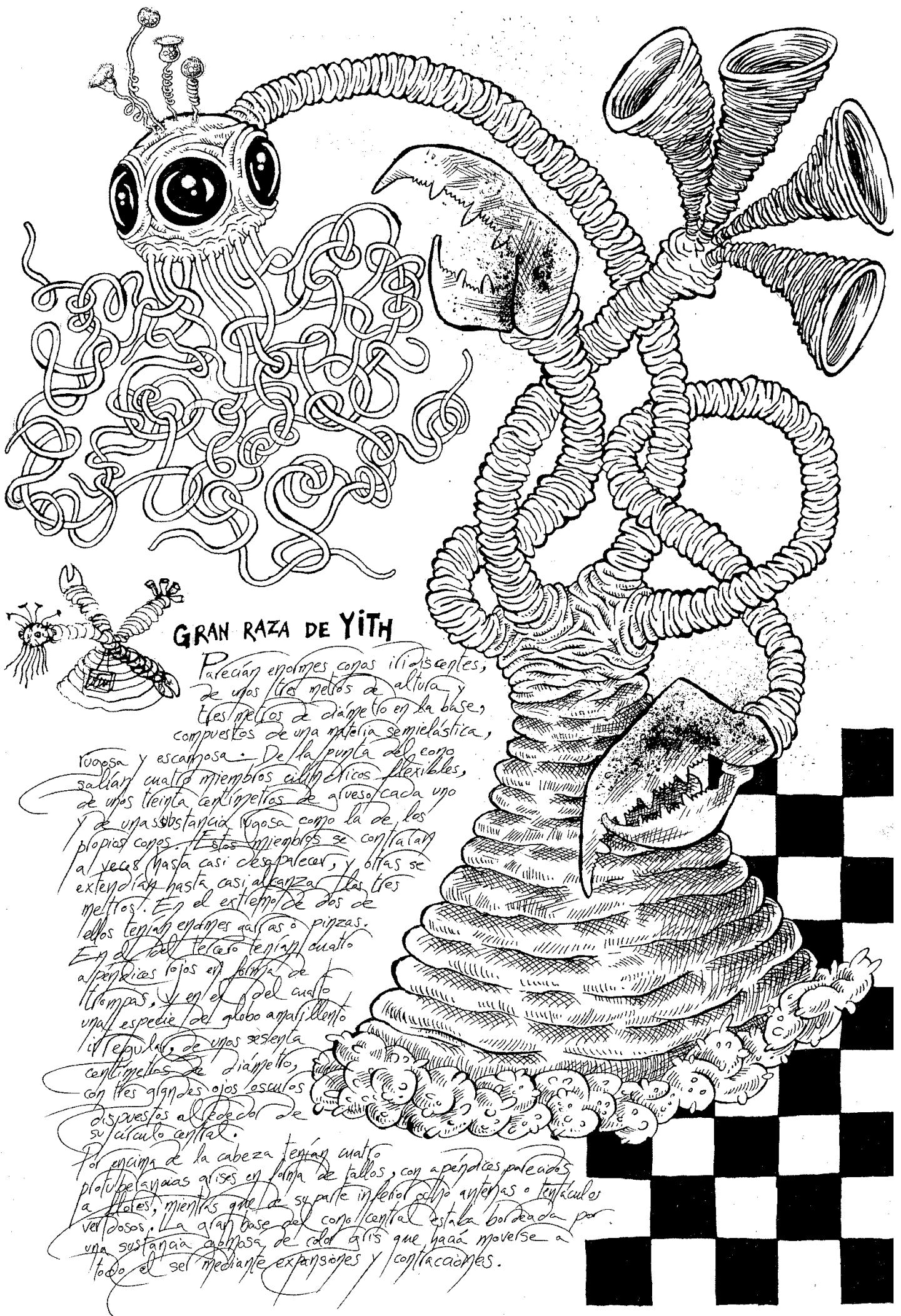
...Cosas negras, descalzadas
y chocantes, con superficies
lisas y aceitosas parecidas
a las de las ballenas,
con cuellos desagarrables
que se curvaban uno
hacia el otro, alas
de mafatigo cuya
batía no hacia ruido,
pies garras prensiles
y colas espiriformes
que se movían sin
necesidad de aliento
inquietante. Y lo peor
de todo es que nunca
hablaban o reían,
porque no tenían cara,
sino tan solo una
sugestiva oscuridad
dorso debía estar
sul cara. Todo lo que
hacían era agarrar, volar
y cosquillear.





VAMPIROS DE FUEGO

Aparecían miles de puntitos de luz
LOS MILLARES DE LUCECITAS ERAN SERES
FLAMIGEROS VIVOS !!! Dondequiera que
tocaban, prendía el fuego.



GRAN RAZA DE YITH

Parecían enolmos corpos iluminantes, de unos tres metros de altura y tres metros de diámetro en la base, compuestos de una materia semielástica,

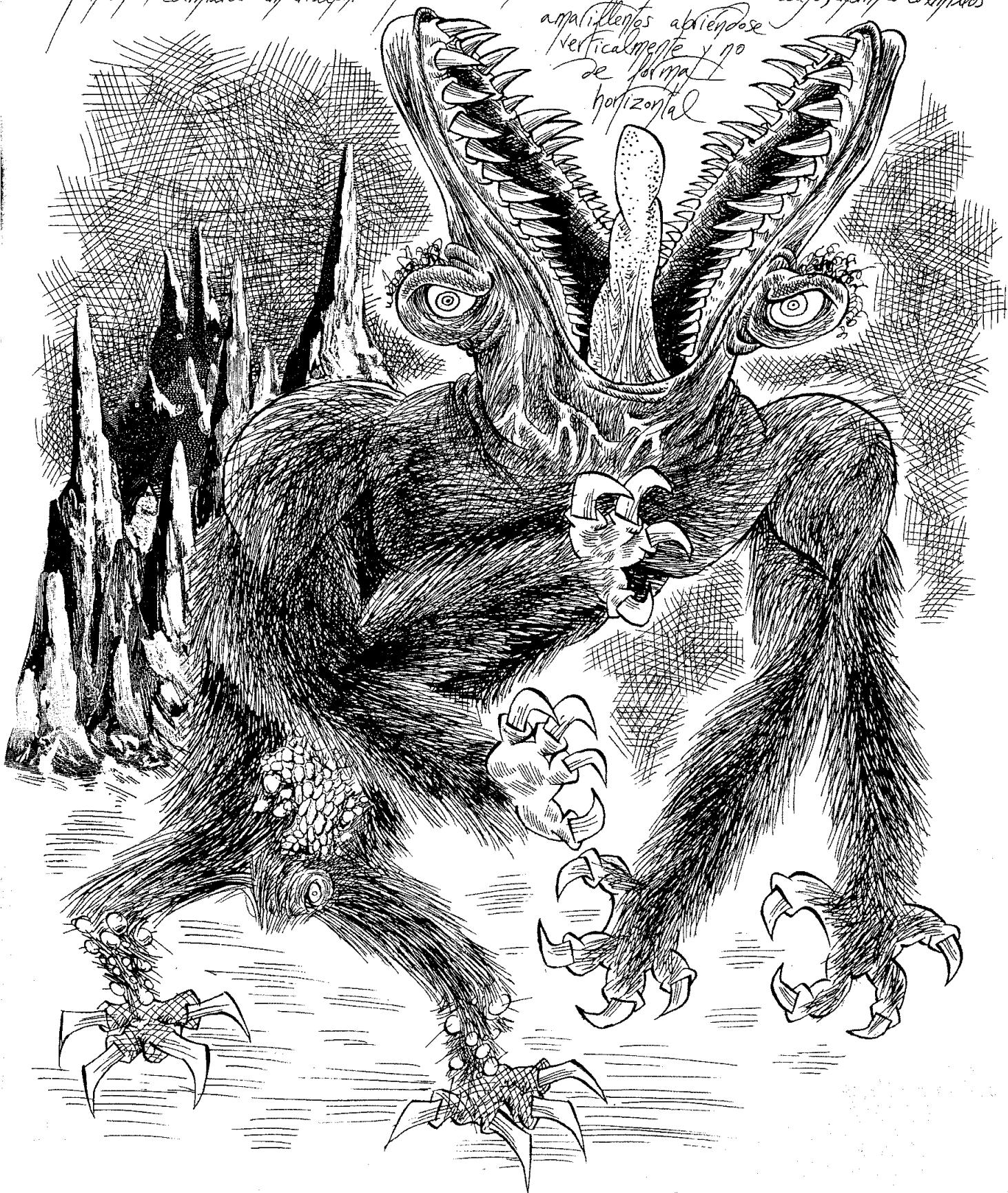
rocosa y escamosa. De la punta del corno salían cuatro miembros cilíndricos flexibles, de unos treinta centímetros de grueso, cada uno y de una substancia rugosa como la de los propios corpos. Estos miembros se contraían a veces hasta casi desaparecer, y otras se extendían hasta casi alcanzar los tres metros. En el extremo de dos de ellos tenían espumas garras o pinzas.

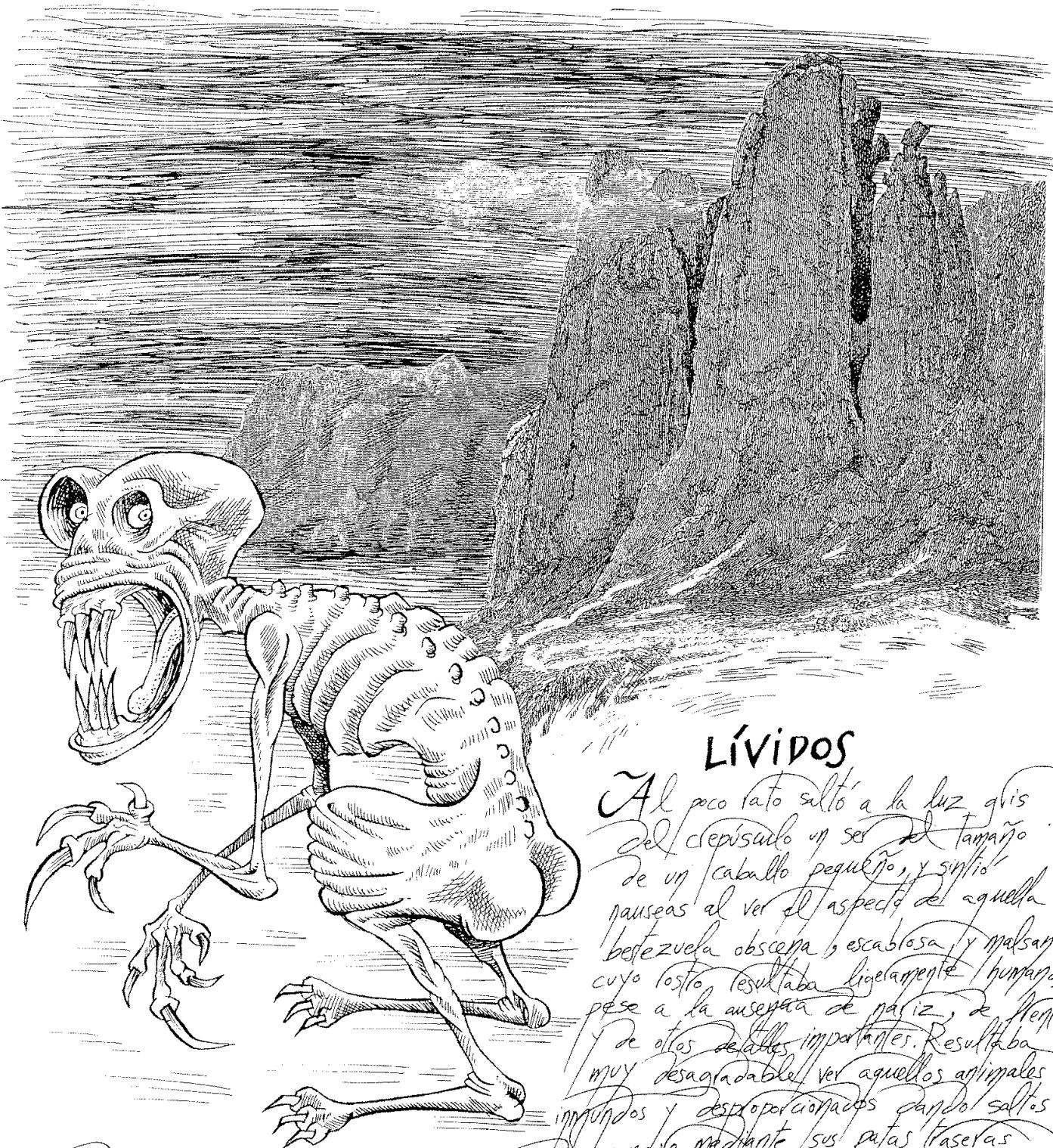
En el del tercero tenía cuatro apéndices rojos en forma de llamas, y en el del cuarto una especie de globo amarillo que regular, de unos sesenta centímetros de diámetro, con tres grandes ojos oscuros dispuestos alrededor de su centro central.

Por encima de la cabeza tenía cuatro protuberancias que se ensancharon en forma de tallos, con apéndices parecidos a flores, mientras que la parte inferior del cuello tenía tentáculos verdes. La gran base del corno central estaba bordeada por una sustancia gruesa, de color gris que hacía moverse a todo el ser mediante expansiones y contracciones.

GUGOS

En la otra zarpaz de tres cuartas de anchura, provista de uñas poderosas garras. Tras ella apareció otra, y después un brazo espombe de negro pelaje al que se unían ambas zarpas con dos cortos antebrazos. Luego brillaron dos ojos rosados y a continuación apareció la barbuleante cabeza del GUGO centinela, bien despertado. Tegía el tamaño de un buey aquella cabeza. Los ojos sobresalían, unas dos pulgadas a cada lado, protegidos por uñas protuberancias óseas cubiertas de pelo espeso. Pero era precisamente la boca lo que le daba un aspecto terrible a esta cabeza: tenta unos espesos colmillos amarillentos y recubiertos de escamas, que se inclinaban verticalmente y no de forma horizontal, apuntillando abriendose.





LÍVIDOS

Al poco rato salió a la luz gris del depósito un ser de tamaño de un caballito pequeño, y sin embargo pausas al ver el aspecto de aquella bestezuela obscena, escabrosa y malsana, cuyo rostro resultaba ligeramente húmedo, pese a la ausencia de nariz, de mentón y de otros detalles importantes. Resultaba muy desagradable ver aquellos animales propios y desproporcionados dando saltos de capote mediante sus patas traseras

alargadas. Era un ser repulsivo de ojos rojo-amarillentos que mueven si se expone a la luz. Poco aún más desagradable fue oírles cuando empezaron a hablar con sus voces y sonidos guturales que constituyen su lenguaje.

fig. 1



fig. 2



fig. 3



fig. 4



fig. 5



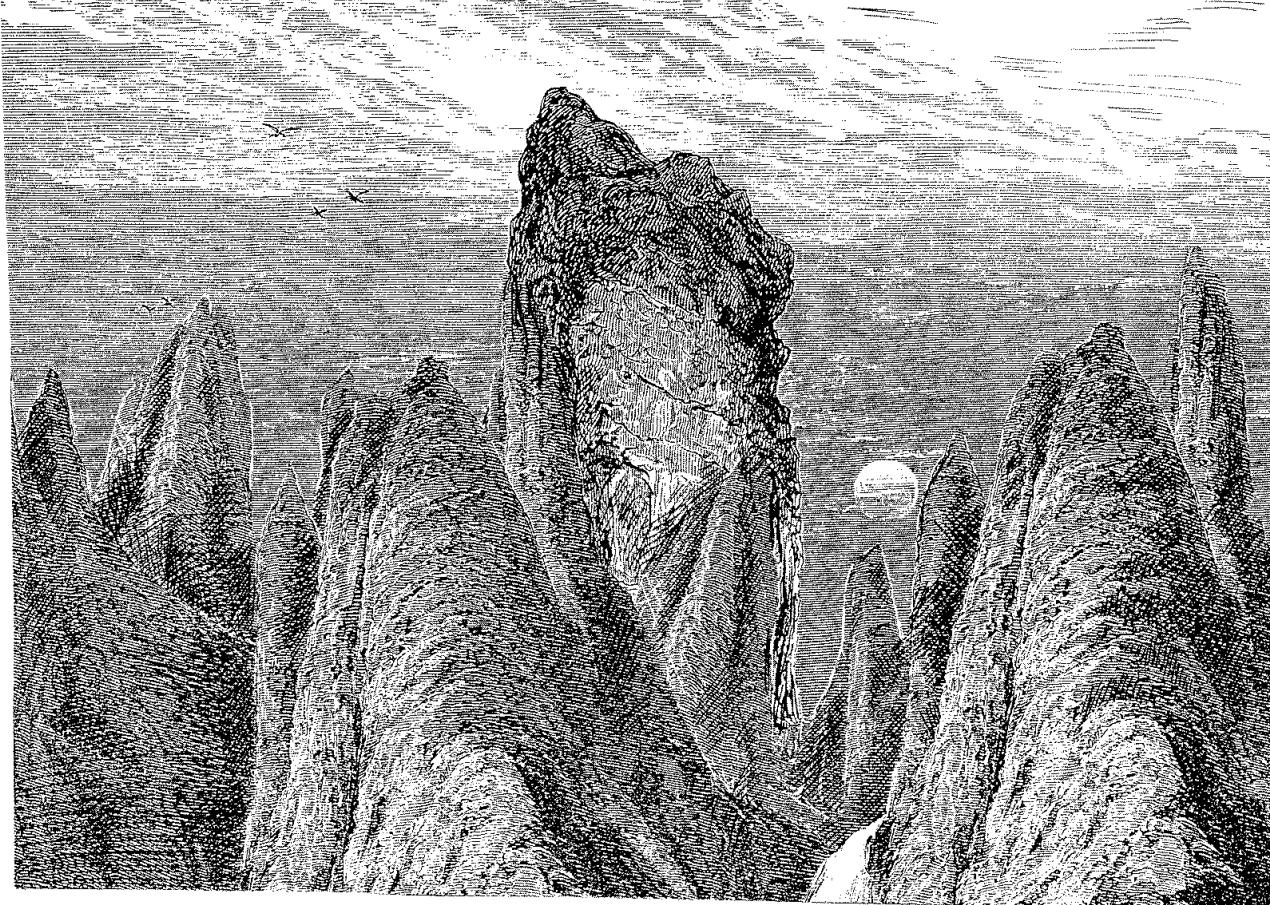
fig. 6



SHANTAKS

Aquellas formas aladas no eran pájaros ni
marijigatos, ya que eran más grandes que un
elefante y tenían cabeza de caballo. En vez
de plumas tenían escamas muy
resbaladizas. Eran los pájaros
SHANTAKS, de temible
fama.

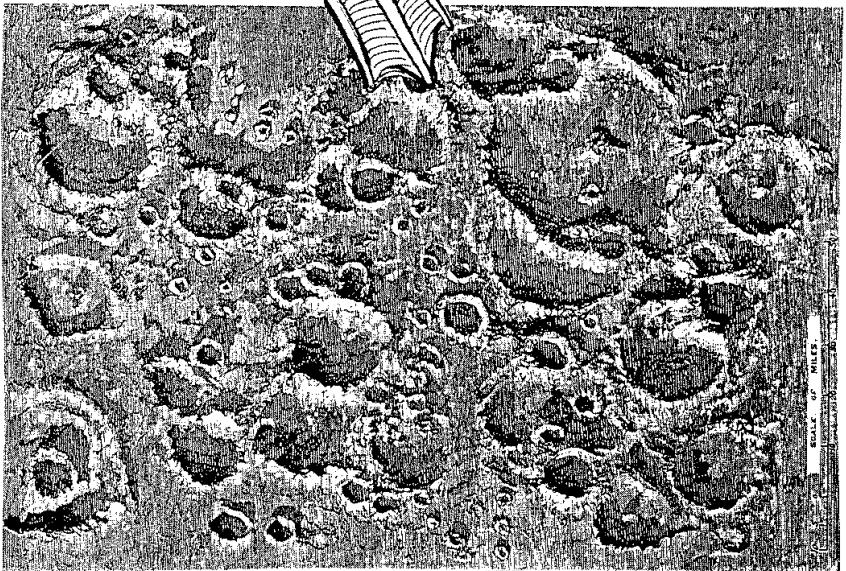
TALISMAN PARA DOMESTICARLOS
Y PODERLOS CABALAR





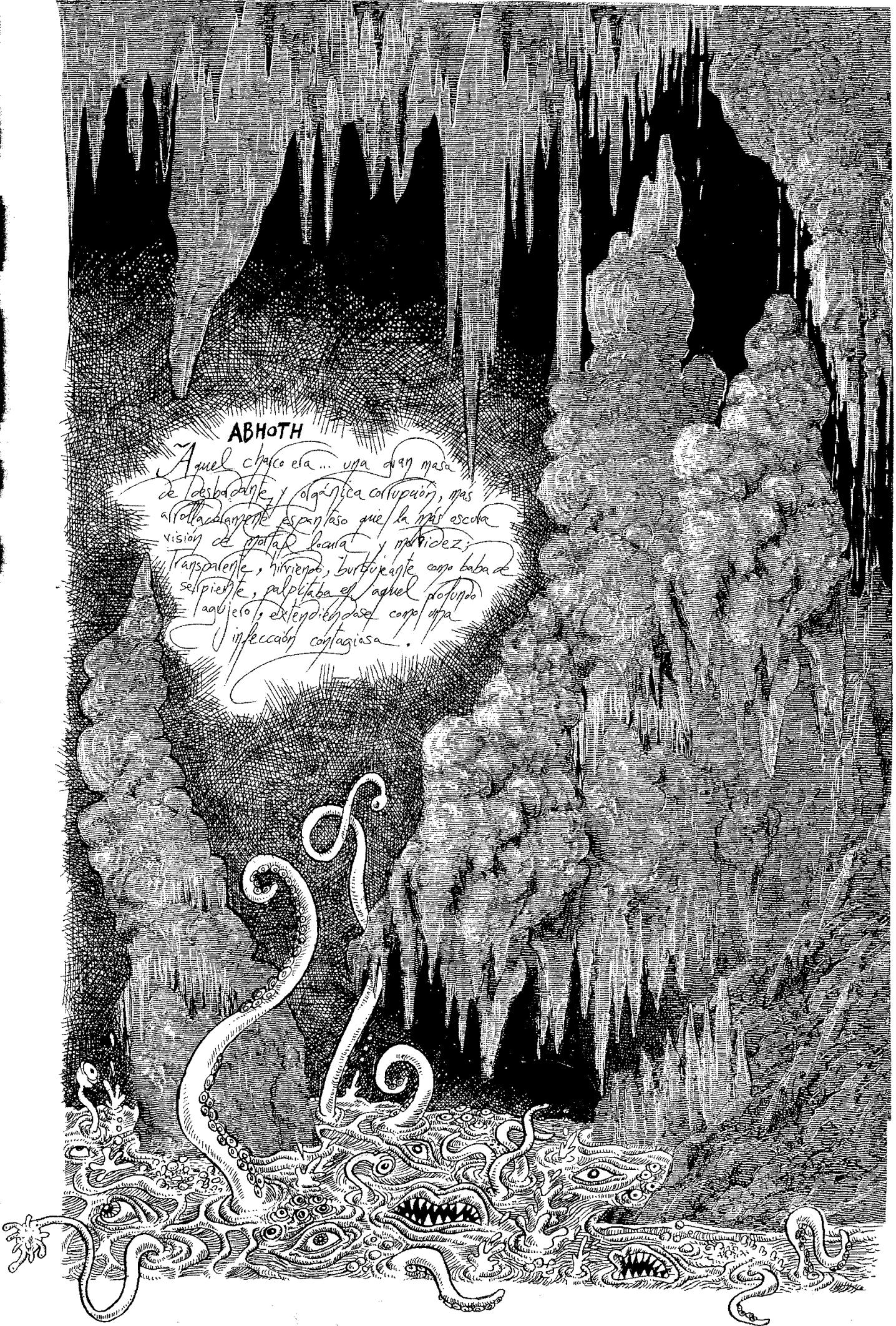
BESTIAS LUNARES

Er...an... cosas grandes, resbaladizas,
y de color grisáceo, que podían
expandirse y contraerse y volvían
y cuya forma principal cuando
cambiaba a medida de la de
una especie de sajo sin ojos,
pero con una curiosa masa
vibrante de pequeños
tentáculos de color rosa al
fijar de un hocico vacío y
rompo.



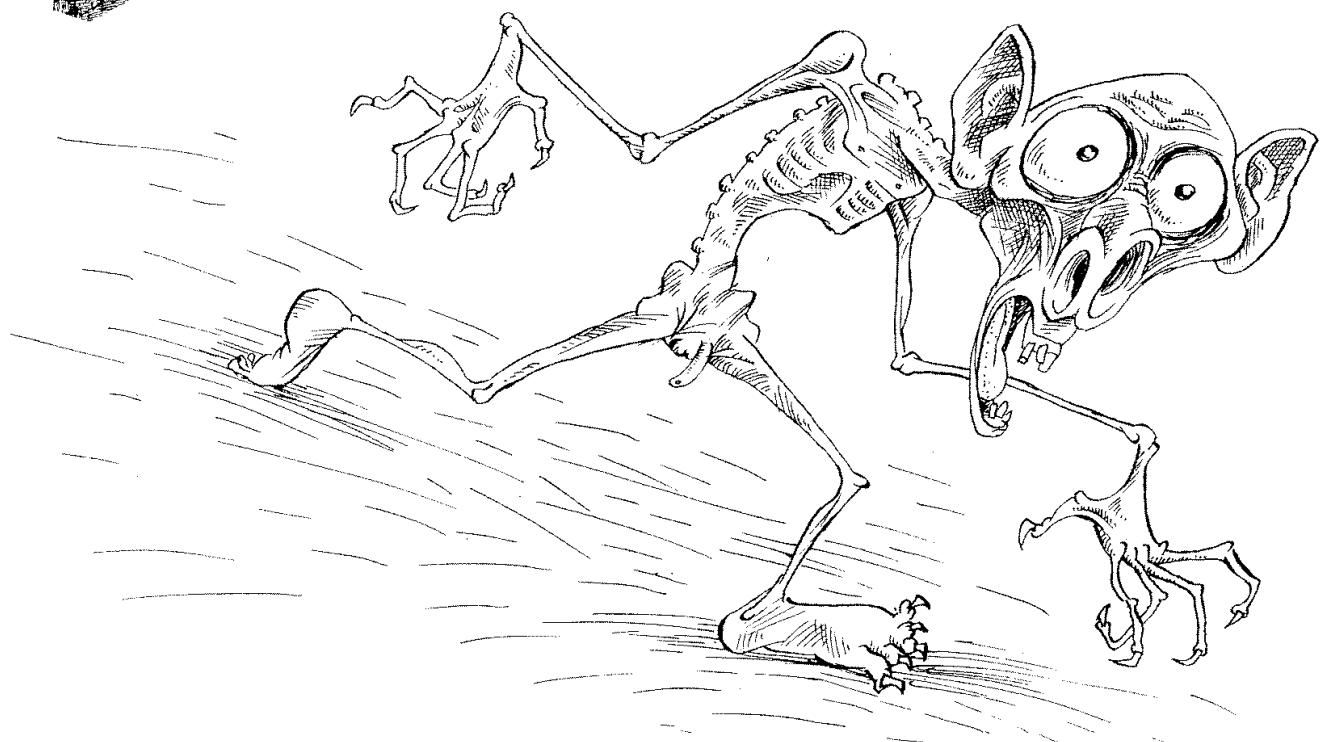
ABHOTH

Aquel charco era... una gran masa de desbordante y olorosa corrupción, más aterradora y espantosa que la más oscura visión de mortal locura y malidez; transparente, hiriente, burbujeante como baba de serpiente, palpataba el aquél profundo agujero, extendiéndose como una infección contagiosa.



HABITANTES DE LA ARENA

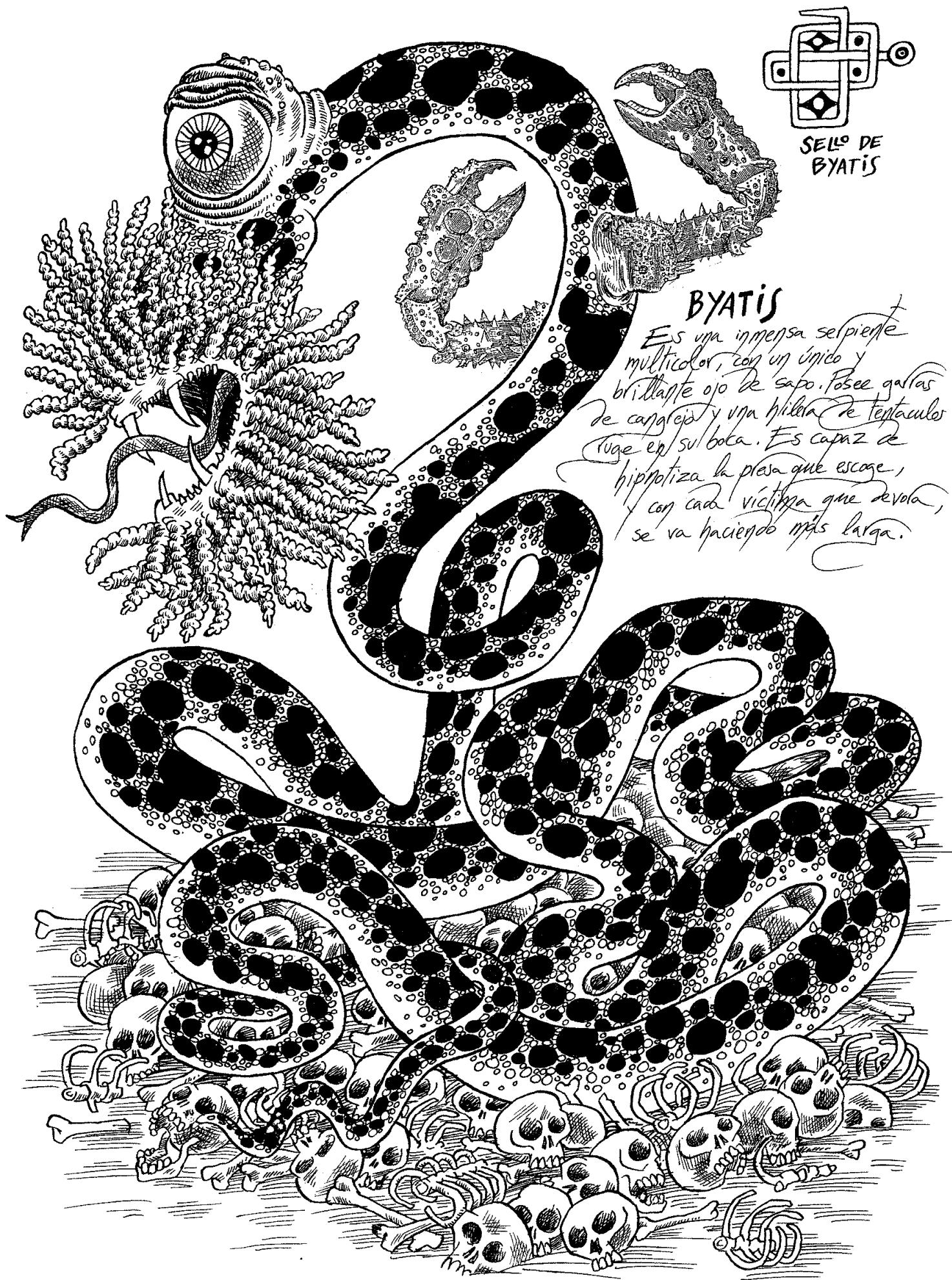
Y de las profundidades de una de las cuevas salió un HABITANTE de la ARENA. Tenía una piel rugosa, ojos enormes, grandes orejas y una horrible distorsión de las facciones de un koala, aunque su cuerpo tenía un aspecto macilento. Se acercó hacia mí arrastrando los pies, con evidente impaciencia.



GULES

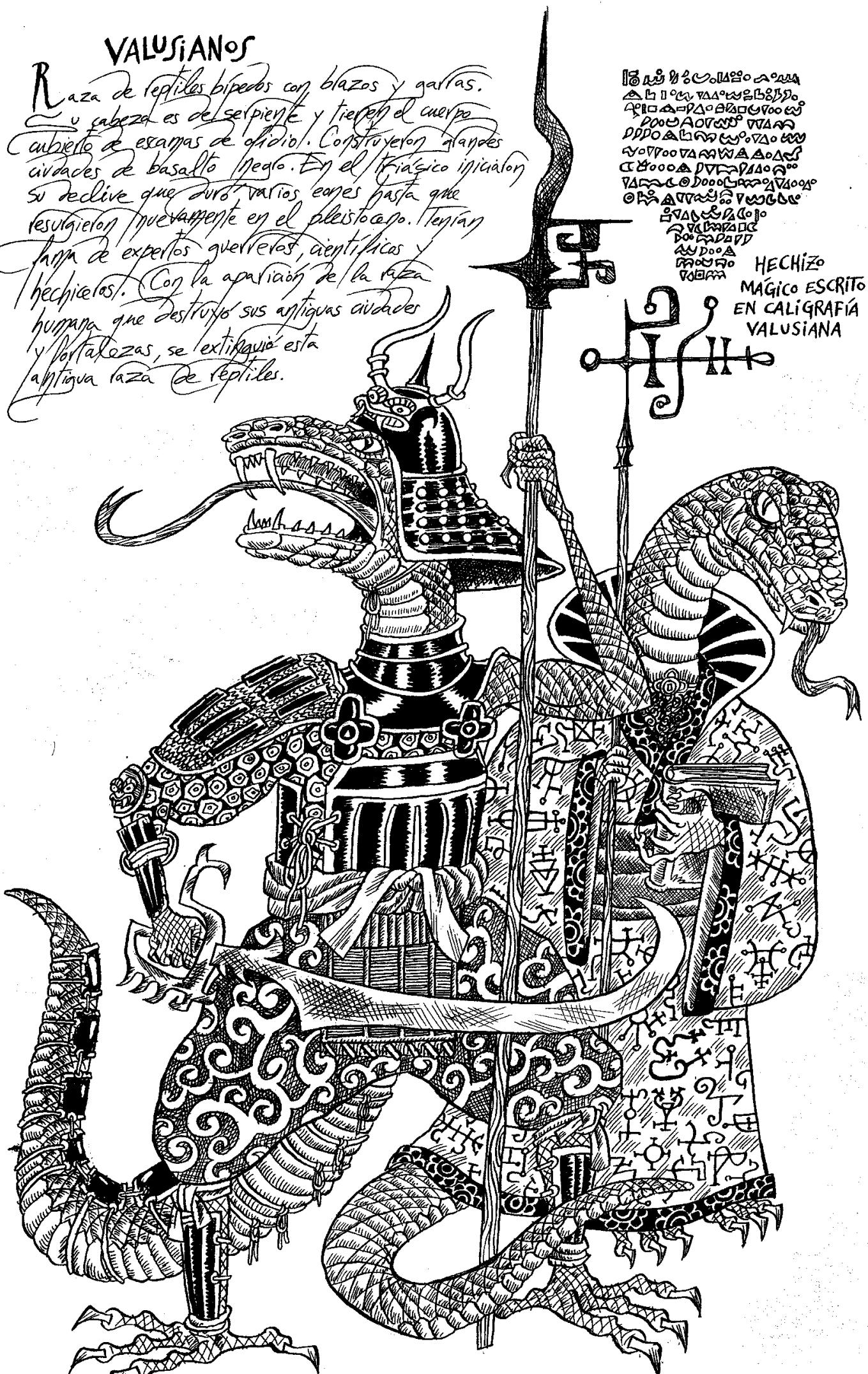
Era una... inigomable blasfemia con brillantes ojos rojos.
Sus garras rasgaban los huesos muy marcados, y una cosa que
jamás habría tenido un ser humano: la cabeza rotada como
un caramelito de palo mordisqueado por un niño. Su extraña
mannería de andar agachado era
repugnante, y cuando te miraba, uno
sentía que de un momento a otro
saltaría sobre su víctima para
desollarla con un jugoso bocado. Su
idioma era una loca mezcla de
gráciles y grotescas. Su cuerpo
iba cubierto del moho de las
sepulturas.





VALUSIANOS

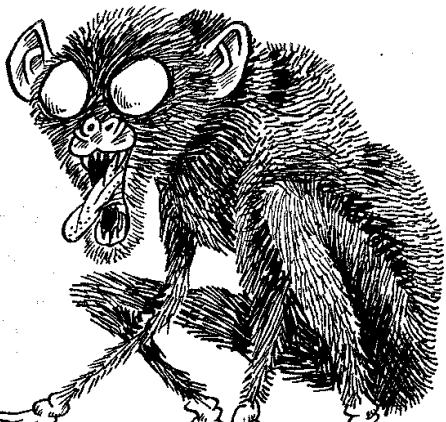
Raça de répteis bipedes com braços e garras.
A sua cabeça é de serpente e tem em elas o corpo
coberto de escamas de ofício. Construíram cidades
civadas de basalto negro. Em elas fizeram iniciados
que declinavam para dentro de vários corpos hasta que
resurgiam novamente em elas. Tiveram
uma tribo de expertos guerreiros, científicas e
fechiceros. Com a aparição de la raza
humana que destruiu suas antigas cidades
e fortalezas, se extinguiu esta
antiga raça de répteis.



VOORMIS

Raza con apariencia subhumana procedentes de las tierras de voorm. Vivieron durante el pleistoceno. Fueron esclavizados por los VALUSIANOS, los hombres serpiente. Con el declive de sus amos consiguieron liberarse y se refugiaron en Hyperbolea. Cuando los humanos llegaron a las tierras de Hyperbolea, los VOORMIS les enseñaron como conseguir alimento y les instruyeron en las artes y magias. Pero los humanos fueron aumentando en número y pronto se olvidaron de sus benefactores. Se proclamaron señores de Hyperbolea y cazaban VOORMIS como deporte. Pocos consiguieron escapar. Se considera que YETI y BIGFOOT son descendientes de esta antigua raza.





ZOOGS

Se deslizan, negros,
muy veloces, invisibles, para poder
contar relatos divertidos a su
vecino y entretenér con ellas las largas
noches que pasan al amor del fuego,
en el corazón de su adorado
bosque. La mayoría vive en madrigueras
aunque algunos habitan en los trópicos
de los grandes áboles; y a pesar de
que se alimentan principalmente de
hongos, se dice que también les atrae
la carne, tanto la física como la espiritual.
Estos seres conocen una infinitud de secretos
de la región de los suenos, y algo también
del mundo vigil, ya que el bosque Linda
con las tierras de los hombres por dos lugares,
aunque sería desastoso decir
cuales.



POBLADORES DE LENG

~Aquellas formas saltaban con lentitud y torpeza, y se retorcían en contorsiones y movimientos sumamente desagradables de presenciar. Brincaban como si tuvieran rezumadas en lugar de pies, y parecían llevar una especie de peluca o pelo prolijamente provisto de cuernos pequeños. No llevaban ropa alguna más, aunque su cuerpo estaba completamente cubierto de pelo. Tenían un rabo diminuto y una boca de excesiva anchura. Los misteriosos pobladores de LENG no eran sino los mismísimos repugnantes mercaderes de las negras galerías que vegetan rústicas en DYLATH-LEEN.



LA ABOMINACIÓN DE DUNWICH

Al llegar a un montículo bastante elevado, ajustó el faro que cubría los polvos que hacían visible al monstruo. Descubrió la infantería麾arlo. Primero tipo una nube gris del tamaño de un edificio corriente de varios pisos... y luego ¡OH, DIOS DEL CIELO! Aquello no podía ser visto por ojos humanos!!!



Bibliografía de los monstruos

YOG-SOTHOTH

«El Uno en Todo»

The Dunwich Horror, H.P. Lovecraft; *Through the Gates of the silver key*, H.P. Lovecraft; *The Lurker at the Threshold*, Derleth & H.P. Lovecraft

AZATHOT

«El Sultán del Caos»

Strange Eons, Campbell; *Spaw of Azathoth*, Herber; *The Philosopher's stone*, C. Wilson

NODENS

«Gran Señor del Abismo»

The Dream-Quest of Unknown Kadath, H.P. Lovecraft; *The Strange High House in the Mist*, H.P. Lovecraft; *The House of the Worm*, Myers.

SHUB-NIGGURATH

«La cabra negra de los bosques»

The Whisperer in Darkness, H.P. Lovecraft; *Out of the Aeons*, Heald & H.P. Lovecraft; *The Lurker at the Threshold*, Derleth & H.P. Lovecraft; *Visions from Yaddith*, Carter

NYARLATHOTEP

«El Caos Reptante»

Nyarlathotep (poema) H.P. Lovecraft; *Fungi from Yuggoth*, H.P. Lovecraft; *The rats in the Walls*, H.P. Lovecraft; *The Lurker at the Threshold*, Derleth & H.P. Lovecraft

CTHULHU

The Call of Cthulhu, H.P. Lovecraft; *The Mound*, Heald & H.P. Lovecraft; *Castle Dark*, Herber; *At the Mountains of Madness*, H.P. Lovecraft

Y'GOLONAC

Cold Print, Campbell; *Love's Lonely Children*, Watts

CTHUGHA

The Dweller in Darkness, Derleth; *This Fire Shall Kill*, Bishop; *Elysia*, Lumley

HASTUR

«El innombrable»

The Whisperer in Darkness, H.P. Lovecraft; *The Mound*, Heald & H.P. Lovecraft; *The Shadow Out of Time*, H.P. Lovecraft; *The Return of Hastur*, Derleth; *The Gods*, Carter

ITHAQUA (el Wendigo)

«El que camina en el viento»

The Wendigo, Blackwood; *The Gods*, Carter; *Ithaqua*, Derleth; *The Thing That Walked on the Wind*, Derleth; *Born of the Winds*, Lumley

ZHAR

«La Obscenidad Gemela»

The Sandwin Compact, Derleth; *The Lair of the Star-Spawn*, Derleth & Schorer

ATLACH-NACH

The Andaman Islands, Herber; *Web of Memory*, Szymanski; *The Philosopher's Stone*, Wilson

ZOTH-OMMOG

Out of the Ages, Carter; *Zoth-Ommog*, Carter; *The Transition of Titus Crow*, Lumley

CYAEGHA

Darkness, My Name is, Berlin

GHATANOTHOA

Out of the Aeons, Heald & H.P. Lovecraft; *The Thing in the Pit*, Carter; *The Return of the Lloigor*, Wilson

SHUDDIE M'ELL

«El que Socara en las Profundidades»
The Burrowers Beneath, Lumley; *Cement Surroundings*, Lumley; *The Transition of Titus Crow*, Lumley

CTHONIANS

The Burrowers Beneath, Lumley; *The Statue of the Sorcerer*, Edwards & Eliot

SEMILLA INFORME DE TSATHOGGUÁ

(FORMLESS SPAWN)

The mound, Bishop & H.P. Lovecraft

TSATHOGGUÁ

The mound, Bishop & H.P. Lovecraft; *Observations on the Carter Glossary*, Cockcroft; *The Door to Saturn*, Smith; *The Seven Geases*, Smith

CHAUGNAR-FAUGN

The Curse of Chaugnar-Faughn, Barton; *The Horror from the Hills*, Long

Los abominables TCHO-TCHO

The Andaman Islands, Herber; *Lair of the Star-Spawn*, Derleth & Schorer; *The Curse of Chaugnar-Faughn*, Barton

NYOGTHA

«Aquel que No Debería Existir»

Zoth-Ommog, Carter; *The Stairs in the Crypt*, Carter & Smith; *Castle Park*, Herber

LLOIGOR

The Return of Lloigor, Wilson

DAGÓN y madre HYDRA

Dagon, H.P. Lovecraft; *The Shadow Over Innsmouth*, H.P. Lovecraft; *The Return of the Deep Ones*, Lumley

PROFUNDOS

(DEEP ONES)

The Shadow Over Innsmouth, H.P. Lovecraft; *The Burrowers Beneath*, Lumley; *The Return of the Deep Ones*, Lumley

DHOLES

The White People, Machen; *Through the Gate of the Silver Key*, H.P. Lovecraft & Price; *Sands of Time*, Herber; *Dreams in the House of Weir*, Carter

PÓLIPOS VOLÁTILES (FLYING POLIP)

The Shadow Out of Time, H.P. Lovecraft

LOS PERROS DE TÍNDALOS

(HOUNDS OF TINDALOS)

The Hounds of Tindalos, Long; *The Transition of Titus Crow*, Lumley

GNOPH-KEH

Polaris, H.P. Lovecraft; *The Horror in the Museum*, Heald & H.P. Lovecraft; *The Lurker at the Threshold*, Derleth & H.P. Lovecraft

DIOSSES OTROS

(OTHER GODS)

The Dream-Quest of Unknown Kadath, H.P. Lovecraft; *The Other Gods* (poema), H.P. Lovecraft

ERRÁTICOS INTERDIMENSIONALES

(DIMENSIONAL SHAMBLER)

The Horror in the Museum, H.P. Lovecraft & Hazel

LARVAS ESTELARES

THE CTHULHU

(STAR-SPAWN OF CTHULHU)

At the Mountains of Madness, H.P. Lovecraft; *The Transition of Titus Crow*, Lumley

BYAKHEE

The Trail of Cthulhu, Derleth

CAZADORES DEL HORROR

(HUNTING HORROR)

The Dream-Quest of Unknown Kadath, H.P. Lovecraft

MI-GO «LOS HONGOS DE YUGGOTH»

(FUNGI FROM YUGGOTH)

The Whisperer in Darkness, H.P. Lovecraft; *At the Mountains of Madness*, H.P. Lovecraft; *The Dweller in the Crypt*, Carter

VAMPIROS ESTELARES

(STAR VAMPIRS)

The Star Vampires, Bloch

SERVIDORES DE LOS DIOSSES OTROS

The Shadow Over Innsmouth, H.P. Lovecraft

PRIMORDIALES O ANTIGUOS

(OLD ONES, ELDER THINGS)

At the Mountains of Madness, H.P. Lovecraft

SHOGGOOTH

At the Mountains of Madness, H.P. Lovecraft; *The Shadow Over Innsmouth*, H.P. Lovecraft; *The Transition of Titus Crow*, Lumley

LA ABOMINACIÓN DE DUNWICH

(THE DUNWICH HORROR)

The Dunwich Horror, H.P. Lovecraft;

Return to Dunwich, Herber

ZOOGS

The Dream-Quest of Unknown Kadath, H.P. Lovecraft; *Hero of Dreams*, Lumley

The Dream-Quest of Unknown Kadath, H.P. Lovecraft

ÁNGELES DESCARNADOS DE LA NOCHE

(NIGHTGAUNT)

The Dream-Quest of Unknown Kadath,

H.P. Lovecraft; *Dreams and Fancies* (poema)

H.P. Lovecraft; *The Horror at Oakdeene*, Derleth

GRAN RAZA DE YITH

(GREAT RACE OF YITH)

The Shadow Out of Time, H.P. Lovecraft;

The Dreamer, Herber

GUGOS

(GUG)

The Dream-Quest of Unknown Kadath,

H.P. Lovecraft

LÍVIDOS

(GHAST)

The Dream-Quest of Unknown Kadath,

H.P. Lovecraft

SHANTAKS

The Dream-Quest of Unknown Kadath,

H.P. Lovecraft; *The Fishers from Outside*, Carter;

The Seal of R'lyeh, Derleth

BESTIAS LUNARES

(MOONBEAST)

The Dream-Quest of Unknown Kadath,

H.P. Lovecraft

ABHOTH

«La fuente de Inmundicias»

Return to Dunwich, Herber; *The Seven Geases*,

Smith; *The Mind Parasites*, Wilson

HABITANTES DE LA ARENA

(SAND-DWELLER)

The Gable Window, Derleth & H.P. Lovecraft

GULES

(GOULS)

The Dream-Quest of Unknown Kadath,

H.P. Lovecraft; *Pickman's Model*, H.P. Lovecraft

BYATIS

The Shambler from the Stars, Bloch; *The Room*

in the Castle, Campbell; *Zoth-Ommog*, Carter

VALUSIANOS

(THE SERPENT PEOPLE)

The Shadow Kingdom, Howard; *Zoth-Ommog*,

Carter; *The Seven Geases*, Smith

VOORMIS

The Trail of Isathoggua, Herber;

The Seven Geases, Smith

ZOOGS

The Dream-Quest of Unknown Kadath,

H.P. Lovecraft; *Hero of Dreams*, Lumley

POBLADORES DE LENG

(INHABITANTS OF LENG)

The Dream-Quest of Unknown Kadath,

H.P. Lovecraft