

“El diccionario definitivo sobre la cosmogonía creada por Lovecraft”

Enciclopedia de los Mitos de Cthulhu



Lectulandia

Todo lo que siempre has querido saber sobre El Necronomicón y los Mitos que crearon H. P. Lovecraft y sus seguidores.

Desde la época de Lovecraft, los Mitos de Cthulhu han crecido de manera exponencial y cada vez ha resultado más difícil mantenerse al tanto de ellos, incluso para los aficionados más devotos. A su expansión han contribuido escritores como Robert Bloch, Ramsey Campbell, Robert E. Howard, Stephen King, Brian Lumley y August Derleth. Este libro supone la mayor y más detallada guía jamás publicada sobre los Mitos de Cthulhu de H. P. Lovecraft.

Destaca las ilustraciones en miniatura de los signos y símbolos más importantes, así como una sinopsis temporal de los Mitos de Cthulhu que abarca miles de millones de años. Muchas de las entradas reflejan los más modernos conocimientos sobre los Mitos, y el apéndice sobre el infame Necronomicón es la referencia más completa que se ha publicado hasta ahora sobre el ignoto volúmen.

Lectulandia

Daniel Harms

Enciclopedia de los Mitos de Ctthulhu

Solaris terror - 17

ePub r1.0

Titivillus 29.04.2017

Título original: *The Encyclopedia Cthulhiana*

Daniel Harms, 1994

Traducción: Aitor Solar & Isabel Rossell

Ilustración de cubierta: Ferdinand Keller

Editor digital: Titivillus

ePub base r1.2

más libros en lectulandia.com

LA ENCICLOPEDIA DE LOS MITOS DE CTHULHU, UNA INVESTIGACIÓN SOBRE LOS MODELOS MITOLÓGICOS DE LOS CICLOS MÍTICOS DE XOTH Y COMMORIOM, CON NOTAS SOBRE LA EMONOLOGÍA DE ALHAZRED, O UN COMPENDIO DEL SABER RELATIVO A ESOS SERES QUE ANTAÑO GOBERNARON EL UNIVERSO Y DE AQUELLOS QUE LOS HAN REVERENCIADO Y HAN ABJURADO DE ELLOS, TAL COMO APARECE DESCRITO EN LA MITOLOGÍA DE TODAS LAS CULTURAS Y EXPLICADO EN LAS OBRAS DE H. P. LOVECRAFT Y OTROS, DE UNA MANERA QUE LOS CUERDOS Y LOS QUE NO HAN SIDO INICIADOS CREEN FICTICIA.

Aviso

El material que contiene este libro es todo lo preciso que permiten los conocimientos actuales en el campo de la metafísica medieval, pero, no obstante, puede contener ambigüedades. No se puede considerar a Daniel Harms, a Chaosium, Inc., a La Factoría de Ideas, al traductor ni a ningún distribuidor o vendedor de este tomo responsable de cualquier utilización, errónea o no, del material de este libro que provoque daños físicos, psicológicos o financieros a su propietario, a su familia o amigos, a gran parte de la población, a la Tierra o al propio cosmos, incluyendo las dimensiones superiores.

Agradecimientos

Gracias a Scott David Aniolowski, Shannon Appel, Az0th, Guy Bock, Nancy A. Collins, Paul Dietzel, W. Paul Ganley, Alan Glover, John W. Gonce III, Frank Hummel, Tani Jantsang, Susan Jata (una auténtica hacedora de milagros), S. T. Joshi, Matthew Leonard, Chick Lewis, Philip Marsh, Dru Myers, David Papayanopulos, Robert M. Price, Philip Rahman (gracias por dejarme las cosas claras... otra vez), Kevin A. Ross, Paul Rydeen, John Tynes, David Watson, Patrick White, toda la gente de alt. horror. cthulhu, y ese bibliotecario sin nombre de la VU que debió de preguntarse qué demonios estaba ocurriendo.

Quiero agradecer especialmente a mi familia, E. P. Berglund, Catharine Good, Chris Jarocha-Ernst, Laura Junker, Alan T. Pyotreh, Janice Sellers, Steve Shartran, Lynn Willis y a los departamentos de préstamo entre bibliotecas de la Biblioteca del Condado de Pulaski y de la Biblioteca John y Alexandra Heard en Vanderbilt.

Agradecimientos de la traducción

Gracias a Daniel Harms por resolver nuestras dudas; a León Arsenal, por su amabilidad y disposición; a Fidel Insúa, por iluminar los demonios; a Kwistaz Haderach, del grupo Lovecraft, y a cyberdark.net en general por su proyecto y excelente base de datos; a la gente del foro de Cthulhu de inforol.com por su presta ayuda, en especial al Sumo Sacerdote Vidimus; a Glaaki por sus numerosas Revelaciones; a Celaeno por saltar la tapia del manicomio; a 13 por atrapar a la cosa del pantano; y a Bone por desvelar los secretos de Arkham (que Cthulhu los acoja a todos en su seno); a Ricard Ibáñez por prestarnos el Alacife; a Manuel Sirgo por echar el lazo a la escurridiza medusa; a todos aquellos que hayan hecho algo sobre los Mitos y lo hayan compartido con los demás; y, por supuesto, a Kraken y a la Factoría de Ideas, por su inmensa paciencia.

A todos ellos, nuestros más sinceros agradecimientos, desde nuestra celda acolchada en el Manicomio de Arkham.

**«¡Exigimos ámbitos de duda
e incertidumbre estrictamente definidos!».**

—*Douglas Adams*

Prefacio a la primera edición

Este libro es el primer intento de proporcionar una guía sobre los Mitos de Cthulhu creados por Lovecraft desde las obras de Lin Carter «The Gods» y «The Books» (1956). En aquella época, el número de escritores que habían publicado relatos de los Mitos todavía era relativamente reducido, y toda la mitología podía abarcarse con unos pocos artículos cortos. Desde aquel entonces han aparecido cientos de obras sobre los Mitos, incluyendo poemas, películas, programas de televisión, cómics y literatura ocultista, y la ficción de los Mitos de Cthulhu ha cobrado una popularidad considerable entre la comunidad de aficionados al terror. Este libro recopila datos sobre los tomos, dioses, personajes y lugares que configuran los Mitos de Cthulhu.

Una breve historia de los Mitos de Cthulhu

Se hace necesaria una explicación para aquellos de vosotros que estéis empezando a leer las historias de los Mitos. Los Mitos de Cthulhu son una serie de alusiones que cubre tres cuartos de siglo y las obras de cientos de autores. Muchos de los que acaban de conocer los Mitos podrían compararlos con los numerosos libros, programas de televisión y películas basados en obras populares como Star Trek o Alien. Pero, a diferencia de ellas, los Mitos de Cthulhu no son una franquicia ni hay ninguna guía canónica destinada a proteger la propiedad intelectual y preservar la continuidad. Todo el mundo es libre de escribir una historia de los Mitos y publicarla, y puede saltarse sin ningún problema lo sugerido en el material inicial. No es la primera vez que algunos escritores toman personajes y ambientaciones de las obras de otros, pero nunca a una escala tan grande. Los Mitos de Cthulhu son un fenómeno único en la historia de la literatura, y es importante proporcionar una explicación de sus comienzos.

Los Mitos fueron creados por H. P. Lovecraft (1890–1937), un escritor de Providence, Rhode Island, al que muchos consideran el escritor de terror más influyente del siglo xx. Pasó la mayor parte de su vida en el anonimato, dedicando gran parte de su tiempo a mantener correspondencia con sus amigos y a escribir los relatos de ficción por los que después sería conocido. Aparte de una estancia de dos años en la ciudad de Nueva York, durante su breve matrimonio, y de varios viajes por el este de los Estados Unidos, Lovecraft pasó casi toda su vida en Providence viviendo junto a su madre y sus tías. Como podrían atestiguar los que lo trataron, fue pese a ello un hombre de fuertes convicciones y gran astucia, algo que resultaba evidente hasta para muchos que nunca lo conocieron en persona. Los relatos de Lovecraft, que pocas veces llegaron más allá de las revistas pulp como *Weird Tales*,

eran una mezcla de fantasía, ciencia-ficción y terror, con especial predominancia de este último factor.

Aunque Lovecraft utilizó muchas técnicas distintas para crear la sensación de terror, una de las más eficaces fue la inclusión de una serie de alusiones interrelacionadas. La utilización de alusiones es una técnica literaria habitual: cuando un escritor menciona «Hamlet» o «Camelot» o «Shangri-La», lo hace con la esperanza de evocar las imágenes y emociones que suelen asociarse a esas palabras. Aunque Lovecraft también usó en sus escritos alusiones más convencionales, es conocido por añadir referencias que eran exclusivas de sus relatos, para las que el lector carecía de todo punto de referencia salvo el contexto. Algunos han sugerido que Lovecraft lo hizo simplemente por diversión, pero dedicaba tanto tiempo a recrear el clima adecuado para sus historias que se impone una respuesta más compleja. Mi opinión es que el objetivo de Lovecraft era dejar «agujeros en el texto» que el lector llenase con sus propios conceptos sobre lo que es horrible, creando así un tipo de terror muy personal. Como se explicará posteriormente, pudo ser este proceso el que justificase la popularidad de los Mitos.

Lovecraft reconoció que fue Lord Dunsany (1878–1957), un escritor de fantasía irlandés cuya obra era bastante popular en aquella época, quien le sirvió de inspiración para crear su propia Mitología. En su libro *Los dioses de Pegana* (1904), Dunsany creó la tierra imaginaria de Pegana, incluso con su propio panteón completo y su mitología. Otra influencia que no se puede desdeñar es la de Arthur Machen (1863–1947), un escritor galés que, en su relato corto «El Pueblo Blanco», aludía a terribles hechicerías como los «Juegos Mao» y las «Ceremonias Escarlatas». Mientras que Dunsany utilizaba las alusiones para crear una sensación de asombro y Machen para provocar repugnancia ante el pecado y la magia negra, Lovecraft utilizó la misma técnica para provocar terror ante lo insignificante que es el hombre comparado con el cosmos, aunque a veces este tono daba paso a la admiración ante la grandeza del universo.

Mediante estas alusiones, Lovecraft edificó sus «Mitos de Cthulhu» (un término acuñado por August Derleth tras la muerte de Lovecraft). En muchos de los relatos de Lovecraft aparece un panteón de seres tremendamente poderosos que, según la historia, son presentados como demonios, dioses o incluso extraterrestres, y que son conocidos como los Primordiales o los Primigenios. Los Primigenios gobernaron antaño la Tierra, pero hace mucho que quedaron incapacitados y ahora yacen dormidos, casi muertos. El más famoso de ellos es Cthulhu, una criatura parecida a un cefalópodo que descansa en una tumba de la ciudad de R'lyeh, bajo el Océano Pacífico. Otros miembros del panteón son Azathoth, un caos ciego e idiota que mora fuera del tiempo; Yog-Sothoth, conocido como «La Puerta y la Llave que abre la Puerta»; y Nyarlathotep, el «Caos Reptante», que sirve de mensajero de los otros Primordiales.

A través de su influencia telepática, los Primordiales han contactado a lo largo de

la historia con algunos seres humanos susceptibles, los cuales han fundado sectas en su honor y han registrado su saber. El principal de estos libros es el Necronomicón, escrito por el árabe loco Abdul Alhazred en el año 700, pero otros, como los Manuscritos Pnakóticos o los Siete Libros Crípticos de Hsan, también contienen veladas referencias a los Primordiales. Para complicar todavía más las cosas, la Tierra ha sido también habitada por un amplio número de especies alienígenas, desde los acuáticos profundos a la gran raza de Yith, capaz de viajar por el tiempo. Algunas de estas criaturas sirvieron a los Primordiales mientras que otras siguieron sus propios designios. Con esto bastará para el lector ocasional, puesto que la mayoría de los elementos de los Mitos son variaciones de los que ya hemos mencionado.

Lovecraft nunca desarrolló un panteón sistemático de sus deidades, sino que añadía y modificaba elementos según creyera que podían mejorar la historia que estuviera creando en cada momento. Por ejemplo, en «El Horror de Dunwich» (1928) se describe a los Primordiales de modo muy similar a los demonios tradicionales, a los que se puede invocar y expulsar leyendo hechizos del Necronomicón. Sin embargo, en su novela corta «En las montañas de la locura» (1931). Lovecraft utilizó el término «Primordiales» para referirse a unos seres con alas, parecidos a estrellas de mar, que construyeron una ciudad en la Antártida. Lovecraft no se sintió obligado a ceñirse a lo que ya había escrito sobre su panteón, sino que lo cambió y moldeó para adaptarse al espíritu de cada relato.

Al pasar el tiempo, Lovecraft comenzó a cartearse con otros escritores que contribuían a las revistas pulp, haciéndose amigo, entre otros, de Robert E. Howard (el creador de Conan el Bárbaro) y de Robert Bloch (autor de la conocida novela Psicosis). Los miembros del grupo solían mandarse relatos de unos a otros, para que pudieran criticarlos, y fue a partir de ese momento cuando los Mitos comenzaron a crecer más allá de Lovecraft, cuando esos escritores añadieron a sus relatos alusiones a las creaciones de los demás. El propio Lovecraft había inaugurado ya esta especie de referencias cruzadas literarias al incluir el libro imaginario de Ambrose Bierce Maravillas de la Naturaleza (de su relato corto «El hombre y la serpiente») entre los que aparecen en la biblioteca de una secta en «El Ceremonial» (1923). No se sabe si los camaradas literarios de Lovecraft se fijaron en esta inclusión en particular pero, en cualquier caso, una vez comenzaron los préstamos, prosiguieron a un ritmo extraordinario.

La primera historia en la que se recogía una de las creaciones de Lovecraft fue «Los devoradores del espacio» (1928), de Frank Belknap Long, que incluía un epígrafe del Necronomicón de Lovecraft. Así dio comienzo toda una serie de préstamos tomados de los relatos de Lovecraft, y aunque aparentemente nadie le pidió permiso para utilizar sus creaciones, a él le encantaba e incluso empezó a utilizar las de los demás en sus propios relatos, con pequeñas adaptaciones. Por ejemplo, incluyó una breve mención al dios-sapo Tsathoggua, de su amigo Clark Ashton Smith, en su «El que susurra en la oscuridad». Poco después, Smith utilizó el

Al-Azif, otro de los nombres del *Necronomicón*, en su historia «El regreso del brujo». Lovecraft también incluyó las invenciones de algunos de sus escritores favoritos, como Arthur Machen, Robert W. Chambers y Edgar Allan Poe. Posteriormente llegaría a afirmar que este tipo de préstamos configuraba un trasfondo común que daba más realismo a sus historias, pero esto parece más una justificación *a posteriori*. Todo aquel proceso funcionó mejor de lo que él había imaginado, puesto que años después ya recibía muchas cartas de lectores intrigados, que querían saber si Cthulhu y el *Necronomicón* eran auténticos.

Algunos se han preguntado si el panteón de Lovecraft pudo encontrar su inspiración en las ciencias ocultas. La mayoría de los miembros del círculo de Lovecraft poseían ciertos conocimientos sobre ocultismo, obtenidos principalmente mediante obras de referencia sobre el tema fácilmente disponibles. Pero muy pocos de ellos fueron más allá de la biblioteca pública, y nada indica que estuvieran envueltos en ninguna sociedad secreta o tuvieran acceso a fuentes esotéricas de saber prohibido. Lovecraft y sus amigos fueron, en su mayor parte, materialistas con escasa o nula fe en lo paranormal. Sin embargo, sus lecturas sobre el tema y sobre otros afines como la mitología y el folclore dejaron en sus escritos huellas de temas esotéricos, huellas que posteriormente los ocultistas se han apresurado a explotar.

La muerte de Lovecraft en 1937 supuso un duro golpe para los miembros de su círculo, y muchos dejaron de escribir relatos de los Mitos durante largo tiempo. El mayor responsable de la difusión de la obra de Lovecraft y de otras historias de los Mitos de Cthulhu fue August Derleth, uno de sus jóvenes corresponsales de Wisconsin, cuya serie de novelas de «Sac Prairie» ya lo habían encumbrado como una figura menor de la literatura norteamericana. Junto a otro de los amigos de Lovecraft, Donald Wandrei, Derleth fundó Arkham House, una pequeña editorial dedicada a publicar las obras de Lovecraft y de otros escritores de su círculo. Comenzando con *The Outsider and Others* (1939), Derleth logró que Arkham House llegara a ser una de las editoriales de ciencia-ficción más prestigiosas y tenaces de la historia. Derleth merece un reconocimiento por haber publicado libros de este tipo, en una época en la que las editoriales mayoritarias ni se hubieran planteado sacar los libros de aquellos autores.

Aun así, el modo en que Derleth usó a Lovecraft tuvo una faceta menos agradable. Su afirmación de poseer los derechos sobre las obras de Lovecraft ha sido puesta en duda con posterioridad, pero no obstante él trató de controlar no solo los escritos de Lovecraft, sino todo lo que se publicaba sobre el propio Lovecraft. Derleth manejaba los Mitos de Cthulhu de manera muy similar, insinuando de vez en cuando que nadie podía publicar relatos sobre los Mitos sin el consentimiento de Arkham House. Cerca del final de su vida, Derleth llegó a afirmar que Lovecraft había señalado a ciertos corresponsales (anónimos) como sus «discípulos», y que solo ellos (y los que el propio Derleth designara) podrían añadir material a los Mitos. Derleth fue el mayor responsable de la difusión de las obras de Lovecraft y de la ficción de

los Mitos de Cthulhu, pero uno se pregunta adónde habrían ido a parar si hubiese seguido tirando de las riendas.

Fue Derleth quien bautizó el panteón de Lovecraft como los «Mitos de Cthulhu», tras la muerte de su amigo. Al mismo tiempo, añadió sus propias interpretaciones al panteón. Su contribución más significativa fueron los Dioses Arquetípicos, un tipo de dioses «benefactores» que habían librado una guerra contra los Primigenios y que los habían encarcelado por sus «crímenes». El concepto de Dioses Arquetípicos aparece por primera vez en una de las colaboraciones de Derleth con Mark Schorer, «Lair of the Star-Spawn». Lovecraft alabó este relato en sus cartas a Derleth, pero lo más probable es que lo hiciera por educación más que porque estuviera de acuerdo con el añadido que había hecho al panteón. Derleth también tuvo noticia de una cita de Lovecraft acerca de que los Primigenios fueron expulsados por practicar «magia negra». Esta frase la mencionó de oídas uno de los corresponsales de Lovecraft, y no ha aparecido en ninguna de sus cartas, pero Derleth la interpretó como autorización para los Dioses Arquetípicos que él había creado. El panteón de Lovecraft es casi totalmente ajeno a cualquier concepto humano del bien o el mal, aunque se han señalado ciertos pasajes de sus relatos que podrían apoyar la interpretación de Derleth.

El otro añadido importante de Derleth a los Mitos fue la conexión de los Primigenios con los cuatro elementos: agua, tierra, fuego y aire. Aunque le fue posible englobar a muchas de estas criaturas en las categorías de la tierra y el agua, tuvo serios problemas para encontrar ninguna del aire o del fuego. La mayoría de nosotros habríamos desechado una clasificación así al ver que no funcionaba, pero Derleth se puso de inmediato a rellenar los huecos con sus propias creaciones, como el dios del fuego Cthugha y los seres del aire Ithaqua y Lloigor. Como ya se ha señalado, la mayoría de las decisiones de Derleth sobre las criaturas que deberían incluirse en cada apartado eran arbitrarias o inconsistentes con las evidencias, y no existe ninguna referencia a un sistema como ese en las historias de Lovecraft.

Si estas interpretaciones solo hubieran aparecido en los relatos de Derleth, hasta cierto punto hubiera sido comprensible. Pero Derleth no se detuvo ahí, sino que pasó a incluirlas también en las introducciones a los libros de Lovecraft, insistiendo en que eso era lo que Lovecraft «realmente» quería decir. Teniendo en cuenta lo que dijo Foucault sobre la relación entre poder y conocimiento, podría ser que Derleth estuviera ejerciendo su control sobre la interpretación que se daba a la obra literaria de Lovecraft del mismo modo que controlaba su publicación. No obstante, resulta revelador comprobar que, incluso cuando Derleth aún vivía, pocos escritores utilizaron sus añadidos para sus propias historias de los Mitos.

Durante los años cuarenta y cincuenta, Arkham House siguió publicando historias de Lovecraft, obras sobre sus camaradas literarios y los autores que les sirvieron de inspiración, críticas sobre su obra y biografías, todo lo cual se solía editar junto, en libros como *Something about Cats* (1949) y *The Shuttered Room* (1959). Derleth

también publicó un gran número de sus propios escritos, entre ellos la recopilación El rastro de Cthulhu (1967) y la novela La máscara de Cthulhu (1972), a través de Arkham House. Al mismo tiempo, escribió muchas «colaboraciones póstumas» con Lovecraft. Se trataba de historias basadas en un breve esquema o nota de Lovecraft que Derleth completaba y publicaba bajo el nombre de ambos. Aunque comenzaron a aparecer relatos de Lovecraft en otras editoriales, durante esta época salió muy poco de los Mitos que no fuera en Arkham House.

En los años sesenta, lo lovecraftiano empezó a coger velocidad. Fue durante esta época cuando Lovecraft comenzó a captar la atención de los críticos, aunque su aceptación en el extranjero fue mucho más amplia que en los Estados Unidos. Lo que es más importante, aparecían nuevas ediciones de bolsillo de las obras de Lovecraft, así como las primeras adaptaciones cinematográficas. Quizás gracias a los beneficios que obtuvo por la venta de los derechos de estas películas, Arkham House editó la serie de relatos de Lovecraft en tres tomos que incluso hoy siguen reimprimiéndose: *The Dunwich Horror*, *At the Mountains of Madness* y *Dagon*. Esta editorial también publicó los relatos de los Mitos de dos nuevos autores (Ramsey Campbell y Brian Lumley) que dejarían huella en el mundo de la literatura de terror.

Tras la muerte de Derleth en 1971, la popularidad de Lovecraft creció a un ritmo fenomenal (aunque se ha debatido acaloradamente la posible relación entre estos dos hechos). Lo que está claro es que los setenta vieron una explosión de material relacionado con Lovecraft desde varios frentes. L. Sprague de Camp publicó su famosa obra *Lovecraft. Una biografía* (1975), el ocultista Kenneth Grant relacionó los símbolos ficticios de Lovecraft con las obras de Aleister Crowley en *The Magical Revival* (1972), y libros de los Mitos como *Los que Acechan en el Abismo* (1974), de Brian Lumley, o la antología de E. P. Berglund *Los discípulos de Cthulhu* (1976) aparecieron a un ritmo sorprendente. Una de las luminarias de este periodo fue Lin Carter, prolífico escritor y editor de la colección de fantasía adulta de Ballantine, que a menudo incluyó relatos de los Mitos en sus antologías. Florecieron organizaciones literarias amateur como la Orden Esotérica de Dagón, cuyos miembros se enviaban entre sí opúsculos y boletines llenos de críticas literarias y relatos. Fue una buena época para los devotos de Lovecraft.

Para disgusto de muchos dentro de la comunidad lovecraftiana y de los Mitos, las obras más influyentes de los años setenta en este campo no provinieron de esos colectivos. En realidad, fueron una serie de ediciones distintas del *Necronomicón*, el libro ficticio de Lovecraft. El más influyente de ellos, conocido como el *Necronomicón de «Simon»*, era un grimorio traducido (¿?) en la tienda Warlock de Brooklyn (actualmente es la *Magickal Childe* de Manhattan), que relacionaba los Mitos de Lovecraft con la mitología sumeria. A poca distancia quedó el *Necronomicón de «John Hay/Colin Wilson»*, que afirmaba que Lovecraft se había inspirado en el conocimiento masónico que le legó su padre. Aunque ni la mitología sumeria ni la francmasonería tuvieron ninguna influencia significativa sobre la obra

de Lovecraft, la mayoría de los lectores no se dieron cuenta de ello, y todavía en la actualidad circulan estos rumores.

Durante este periodo tuvo lugar un cisma entre los que se preocupaban por la crítica literaria de Lovecraft y los que estaban más interesados en los Mitos de Cthulhu. Cuando Derleth vivía, solía publicar en las antologías ensayos de crítica junto a los relatos de los Mitos, pero tras su muerte la situación se deterioró. Los eruditos de los Mitos se habían encolerizado con Derleth por endosar a todos sus lectores su propia interpretación de la obra de Lovecraft. Además, decidieron quitarle importancia a los Mitos de Cthulhu, para diferenciar a Lovecraft de otros autores del género y para enfatizar otros aspectos de su obra, como sus influencias filosóficas y literarias. Esta división no fue del todo amistosa, y aunque algunos escritores se sienten cómodos redactando tanto críticas sobre Lovecraft como relatos de los Mitos, todavía existe tensión entre los miembros de ambos grupos.

Al entrar en los años ochenta, el movimiento lovecraftiano se estancó casi por completo. Es difícil señalar el porqué, pero probablemente tuvo relación con el modo en que circulaba el material. Tras la muerte de Derleth, Arkham House comenzó a alejarse de los relatos de los Mitos de Cthulhu, y aunque aún publicaba textos de Lovecraft, se dedicaba más a los aspectos tradicionales del terror y la ciencia-ficción. En aquellos momentos, ninguna editorial aprovechó la ocasión para erigirse en sucesora de Arkham House, y muchos de los relatos de los Mitos se publicaron únicamente en diversas antologías, revistas y publicaciones de pequeñas editoriales. No había manera de que los aficionados potenciales descubrieran este material salvo por el boca a boca, una posibilidad difícil cuando, para empezar, esos textos tenían ya una circulación muy limitada. Aunque es probable que influyeran también otros factores, seguramente ese fue el más importante.

Durante la década y media siguiente, apareció en el mercado muy poco material lovecraftiano, y el movimiento parecía haber sido únicamente una moda pasajera. Sin embargo, el terreno ya había sido abonado para el siguiente resurgimiento. Uno de los factores más importantes fue el lanzamiento del juego de rol de La llamada de Cthulhu en 1981. Su creador, Sandy Petersen, combinó las ideas de muchos escritores de los Mitos distintos para cristalizar los monstruos y libros que formarían el trasfondo de su juego. La llamada de Cthulhu despertó la atención sobre Lovecraft y los Mitos de Cthulhu entre muchas personas que, de otro modo, no los habrían conocido. Parece haber tenido poca influencia sobre los escritores («los Otros Dioses» de Petersen, un término acuñado para englobar los seres más poderosos de los Mitos, no ha comenzado a aparecer en relatos hasta muy recientemente), pero estableció una amplia base de aficionados a los que podían interesar las obras futuras.

Ahora, a finales de los noventa, Lovecraft y los Mitos de Cthulhu son más populares que nunca, y constantemente aparece nuevo material en diversos medios. Uno de los factores más recientes que han afectado el crecimiento de los Mitos ha sido la expansión de Internet. Aunque quizás sea muy pronto para juzgar

adecuadamente el impacto de esta tecnología, lo cierto es que ha hecho mucho por unir a los aficionados de los Mitos de todo el mundo. Además, es factible que facilite en gran medida la publicación de historias de los Mitos: antes los aficionados editaban su obra en revistas de baja tirada, pero ahora existe la posibilidad de subirla a una página web, donde miles o millones de personas puedan leerla. Probablemente este fenómeno seguirá aumentando, al tiempo que se suma más y más gente a la comunidad de Internet, permitiendo que los Mitos alcancen una audiencia mayor que nunca.

En cualquier caso, ¿por qué se han hecho tan populares los Mitos de Cthulhu? Existe cierto número de razones que pueden explicarlo. La primera quizás sea su diversidad. Las mitologías de Dunsany, Chambers y Machen eran limitadas, aparecían solo en los relatos de un autor y por lo tanto tenían un único estilo y una sola temática. Los primeros escritores de los Mitos usaron gran variedad de estilos y temas, con lo que resultaban interesantes para un mayor número de gente; si a alguien no le gustan los profundos, es posible que le gusten los yithianos, y viceversa. Otra razón podría ser su similitud con las mitologías ya existentes. Al crear su panteón, Lovecraft aprovechó su prodigioso conocimiento del folclore, por lo que muchas de las mismas ideas y conceptos fundamentales aparecen en ambos campos. Esto explica su popularidad entre los ocultistas, muchos de los cuales ven reflejadas en su obra sus propias creencias e ideas.

Pero tal vez haya otro motivo que debemos considerar. En mi opinión, gran parte de su atractivo está relacionado con la idea de llenar «los agujeros del texto» que mencioné antes. Un relato de los Mitos solo incluye unas cuantas piezas del puzzle, y el lector tiene dos opciones: aceptar la incertidumbre y el terror que acompañan a estas alusiones, o tratar de desentrañarlas leyendo más historias de los Mitos. Algunos de los que sigan este segundo camino puede que incluso escriban sus propias historias, ampliando uno de esos misteriosos elementos o añadiendo al conjunto sus propias experiencias. Así, el mismo elemento que proporciona la sensación de terror a estos relatos puede también lograr que la gente sistematice y reinterpreté el panteón.

Sea cual sea la razón, el género de los Mitos de Cthulhu ha sobrevivido a sus creadores y probablemente aún perdure mucho tiempo.

Sobre este libro

El estudio de los Mitos de Cthulhu contiene muchas trampas, como se observa al leer cualquier obra que trate de catalogarlos (incluida esta). Tales análisis suelen estar sesgados en favor de las historias en particular que le gusten al autor, al tiempo que se omiten elementos que otros podrían considerar importantes. Cuando comencé a escribir este libro, en 1990, todavía no había hojeado ninguno de ellos, pero durante estos años he leído muchos de esos ensayos y he notado sus imperfecciones. En este

libro me he esforzado por mantener mis prejuicios apartados del texto, presentando una imagen completa y exhaustiva de los Mitos, pero en un trabajo así es imposible mantener una objetividad absoluta. Si tienes dudas sobre lo que se afirma en la enciclopedia, consulta las historias originales.

Uno de los primeros problemas a los que tuve que enfrentarme al escribir esta enciclopedia fue la decisión de usar o no el término de «Mitos de Cthulhu». Derleth lo inventó tras la muerte de Lovecraft, y ha habido muchos intentos de crear una nueva etiqueta para el panteón, como «los Mitos de Lovecraft» o «los Mitos del Necronomicón». Pero no veo ninguna razón para utilizarlos; ¿para qué cambiar un término utilizado comúnmente y que en el fondo no ofende a nadie, por otro que tiene el mismo sentido? Para evitar cualquier confusión motivada por usar otra etiqueta, he dejado el término de «Mitos de Cthulhu».

Mi siguiente desafío consistió en encontrar material original sobre los Mitos de Cthulhu. No fue una tarea tan complicada como puede parecer en un principio, ya que mucha gente estaba más que dispuesta a sugerirme cientos de textos diferentes. El principal problema fue decidir cuáles podrían contener información útil y después conseguirlos. Al final, solo pude cubrir aproximadamente la mitad del material de los Mitos de Cthulhu. Normalmente, algo así se consideraría un grave fallo en una obra de este tipo, pero esa mitad contenía más de mil fuentes que abarcaban muchos géneros distintos. Gran parte del material restante solo aparecía en fanzines de escasa circulación, que la mayoría de los investigadores no puede consultar. He tratado de elegir material que estuviese disponible con facilidad y que pudiera aportar algo importante al libro, y creo que en eso he tenido un éxito aceptable.

Lo siguiente fue decidir cuáles de esas historias contenían elementos de los Mitos de Cthulhu. Aquello fue todo un reto por sí mismo. Incluso entre los aficionados a los Mitos hay desacuerdo respecto a qué historias son cuentos «de los Mitos». A menudo interviene en estas decisiones cierto grado de subjetividad, dependiendo de qué historias le gusten o disgusten a cada uno. Algunas personas que conozco incluso excluyen las creaciones de August Derleth y de otros autores solo porque no les gustan sus historias. Por otro lado, casi todos a los que he oído opinar sobre el tema coinciden en las obras que sí hay que incluir (las de Lovecraft, Smith, Howard, Long, etc.), así que al menos no era una empresa vana. Como explicaré más adelante, he tratado de restringir mi análisis a los relatos que mencionan los términos incluidos en estas historias «básicas» centrales.

En lo que se refiere a este libro, he definido los «Mitos de Cthulhu» como una recopilación de monstruos, libros, lugares, gentes y otros elementos, todos ellos ficticios, que aparecen en las obras de Lovecraft y de otros autores. Tal vez resulte útil imaginar que las historias de los Mitos están situadas en una telaraña que se une mediante estos términos. Por ejemplo, «La llamada de Cthulhu» de Lovecraft contiene alusiones a Cthulhu, al Necronomicón y al profesor George Gammell Angell. Todas las historias que también incluyan estos elementos se relacionarán con

«La llamada de Cthulhu», y por lo tanto serán parte de los Mitos. A partir de ahí, otros relatos que usen los nuevos personajes definidos en este grupo se conectarán a su vez con ellos, etcétera. En ocasiones, la creación de un autor no se usa en ninguna otra historia, pero cuando finalmente sucede, nace otra conexión. En este libro he tratado de buscar los elementos de conexión más importantes y cubrirlos hasta tantas generaciones como ha sido posible.

Mi definición de los Mitos de Cthulhu incluye y omite gran número de historias y elementos que otros recopiladores ya enumeraron. Muchos preferirían restringir los Mitos solo a los «dioses» o criaturas extraterrestres de los relatos, pero como los personajes y lugares que aparecen en esos relatos suelen estar relacionados con ellos, he preferido poner también entradas para todos. Los recopiladores previos han tratado de encuadrar unos relatos de Lovecraft como pertenecientes a los Mitos de Cthulhu y otros dentro de «ciclos» alternativos, pero el propio Lovecraft nunca usó un sistema así, y muchas de esas distinciones se antojan arbitrarias. Así, he incluido información sobre los relatos de las Tierras del Sueño y de otras obras de Lovecraft que muchos considerarían «ajenas a los Mitos». Por otro lado, he dejado fuera historias que otros han incluido por su autoría o por su tono «lovecraftiano» (como *The Web of Easter Island*, de Donald Wandrei, y la mayoría de los relatos de Thomas Ligotti). Casi siempre he dejado también a un lado a las gentes, libros y lugares que existan en la realidad, así como a las criaturas mitológicas, salvo los que hayan sufrido cambios significativos en los relatos de los Mitos. He tratado de dar mayor importancia a las obras de los Mitos de Lovecraft y de su círculo inmediato, así como a aquellos elementos que han aparecido en la obra de más de un autor. Espero que mis razones para incluir o excluir cada elemento queden claras, pero si no es así, invito al lector a contactar conmigo.

Por último, quiero dejar claro que este libro no es en manera alguna un sustituto a la lectura de los relatos originales de los que proviene la información. Me gustaría animar a los nuevos lectores a tratar de encontrar esos libros. Soy el primero en admitir que a veces los relatos de los Mitos pueden ser realmente malos, pero leer esas historias será siempre más entretenido que hojear esta enciclopedia, y cabe la posibilidad de que descubras otro escritor de tu gusto. Estas ediciones pueden ser difíciles de localizar, pero decididamente merecen el esfuerzo de su búsqueda. Espero que este libro impulse, aunque sea en pequeño grado, el interés por el panteón de Lovecraft y ayude a mantenerlo vivo en el futuro.

Sobre la segunda edición

He reducido muchas de las entradas de la primera edición referidas a elementos que solo aparecían en una obra. Se podría llenar con ellos un libro varias veces más grande que este, sin que eso supusiera ningún beneficio para el lector. Siempre que ha

sido posible, he tratado de repartir esa información entre las demás entradas.

En la primera edición, me disculpaba por incluir material de juego en el libro. Mirando hacia atrás, no entiendo por qué me preocupaba algo así. Esta nueva edición no solo cubre relatos y poesía, sino juegos, ensayos, cómics, películas, programas de televisión y textos de ocultismo. Todos ellos tienen tendencia a parafrasear a los autores anteriores o a convertir a Cthulhu y los suyos en vulgares monstruos de serie B, pero algunos aportaban información que me pareció lo bastante esclarecedora o inusual para incluirla. Puede que aquí refleje mis propios prejuicios, pero espero que el lector comparta mi interés a este respecto.

Daniel Harms Altoona, Pensilvania 29 de mayo de 1997

Sugerencias para lecturas adicionales

La mejor fuente sobre los Mitos de Cthulhu son los relatos de Lovecraft. Arkham House (P. O. Box 546, Sauk City, WI 53583) publica libros de tapa dura y buen aspecto con los textos corregidos a partir de los manuscritos originales. Ballantine Books (201

E. 50th St., New York NY 10022) y Creation Press (83 Clerkenwell Rd., London EC1, UK) publican casi todos esos mismos relatos en edición de bolsillo.

En mi opinión, lo mejor de los Mitos de Cthulhu se puede encontrar en *Tales of the Cthulhu Mythos*, de Arkham House. Quizás quieras buscar en la biblioteca de tu ciudad más títulos de Arkham, ya que muchos de sus libros y antologías ya descatalogadas incluían historias de los Mitos. Chaosium, Inc. (950-A 56th St., Oakland, CA 94608) publica una serie de relatos de los Mitos en tapa blanda, así como este mismo libro. Otras buenas fuentes son Fedogan y Bremer (4325 Hiawatha Ave. #2115, Minneapolis, MN 55406) y Necronomicon Press (P. O. Box 1304, West Warwick, RI 02893). Tanto Chaosium como Pagan Publishing (5536 NE 25th Ave., Seattle, WA 98105) y Triad Entertainment (P. O. Box 90, Lockport, NY 14095) publican material de juego.

Aquellos interesados en el propio Lovecraft deberían buscar sus *Selected Letters* de Arkham House; recomiendo sobre todo el quinto volumen a aquellos interesados en los Mitos de Cthulhu. La biografía definitiva es la de S. T. Joshi, *H. P. Lovecraft: A Life*, publicada por Necronomicon Press, que también edita otros muchos volúmenes de interés para el estudioso de Lovecraft. Hace poco, Barnes & Noble ha reeditado *H. P. Lovecraft: A Biography* (o *Lovecraft: a Biography*); es más fácil de encontrar que la de Joshi, pero se escribió hace más de dos décadas y conviene leerla con cautela. Este consejo es aún más aplicable a *Lovecraft: A Look behind the Cthulhu Mythos* (Borgo Press,

P. O. Box 2845, San Bernardino, CA 92406-2845), también de Lin Carter, puesto que expertos posteriores han puesto en tela de juicio las definiciones de Carter de lo que entra y lo que no entra en los Mitos.

Para los que quieran indagar sobre las referencias ocultistas de los relatos de los Mitos, la obra de consulta básica es la *Man, Myth and Magic Cyclopedia* (Richard Cavendish, ed., New York, Marshall Cavendish, 1995). La *Encyclopedia of Occultism and Parapsychology* (Leslie Shepherd, ed., Detroit, Gale Research Co., 1990) no es tan buena, pero no deja de ser útil. Los que traten de determinar si existe realmente alguno de los libros mencionados en los relatos pueden probar la serie *Books in Prints*, ya que muchas de esas obras han sido reimpresas en época reciente. Si eso no da resultado, pide a tu bibliotecario que haga una búsqueda del título en la OCLC, la red informática de préstamo interbibliotecario.

En el campo de la mitología hay disponible gran cantidad de libros. El mejor para determinar si un dios dado proviene de las leyendas es la *Guide to the Gods* de Marjorie Leach (Santa Barbara, ABC-CLIO, 1991), aunque por desgracia en la mayoría de las bibliotecas no lo tienen. Aun así, cualquier biblioteca debería disponer de un buen número de obras sobre mitología que cubran los panteones más importantes del mundo. Los lectores del *Necronomicón* de Simon tendrán que añadir a sus conocimientos de Lovecraft los de la mitología sumeria (y también asirio-babilónica, si a eso vamos). Uno de mis libros favoritos sobre este tema es *Gods, Demons and Symbols of Mesopotamia*, de Jeremy Black y Anthony Green (Austin, University of Texas Press, 1992), pero cualquier biblioteca pública debería disponer de textos suficientes al respecto (aunque advierto que no hay prueba alguna de que la mitología sumeria influyera lo más mínimo en Lovecraft).

¡Disfrutadlo!

—D. H.

N. del T.: desde luego, todo lo anterior se dirige básicamente al lector anglosajón. De hecho, he dejado intactas las direcciones de las editoriales por si alguien desea contactar con ellas. En castellano, la publicación de los Mitos de Cthulhu ha sido muy irregular. Lovecraft y su círculo cercano están relativamente bien representados; los libros de bolsillo de Alianza, empezando por el enciclopédico *Los Mitos de Cthulhu* (Alianza Editorial, 1969), han sido la referencia clásica durante muchos años. Por desgracia, actualmente es complicado localizarlos todos, en especial las novelas de Derleth que se publicaron en la misma colección. EDAF ha editado casi todos los cuentos de Lovecraft en ediciones de bolsillo muy baratas y aún disponibles en las librerías; otros tomos más densos de la misma editorial, como *El Museo de los Horrores* (EDAF, 1993), contienen relatos que no aparecen en otras recopilaciones, pero ya son difíciles de conseguir. En general, diversas editoriales se han lanzado a reproducir las historias de Lovecraft con mayor o menor fortuna y calidad variable. Alejándonos un poco del maestro de Providence, tanto La Factoría de Ideas como Valdemar han publicado varios libros recopilatorios de los Mitos de Cthulhu que engloban a otros autores de interés, y que se pueden conseguir en cualquier librería importante. Martínez Roca publicó historias muy interesantes de Lumley, Campbell y Howard, pero en la actualidad son casi imposibles de encontrar salvo en las librerías de viejo. En cualquier caso, recomiendo consultar la bibliografía del final de la enciclopedia y, sobre todo, visitar alguna de las páginas web dedicadas a las obras de los Mitos, donde se pueden encontrar auténticos expertos. En mi opinión, una de las más completas y profesionales sobre literatura de terror es cyberdark.net.

El material de juego de La llamada de Cthulhu es publicado actualmente por La Factoría de Ideas, y se puede conseguir sin problemas en cualquier tienda de rol y

cómics, y también en algunas grandes superficies (y, por supuesto, en su página web: www.distrimagen.es). Joc Internacional publicó hace años diversos manuales para el juego, pero, hoy día, encontrarlos es cuestión de suerte. En la red también hay muchas páginas y foros dedicados al juego, de los cuales inforol.com está entre los mejores.

Cómo utilizar este libro

Las entradas del libro están clasificadas alfabéticamente palabra a palabra; por ejemplo, «De Vermis Mysteriis» viene antes de «Dean's Corners». Algunas entradas contienen un texto entre corchetes; puede tratarse de comentarios sobre el origen histórico u ocultista de esa alusión, o notas sobre la historia del término. Tras cada entrada hay un párrafo con referencias cruzadas («Consulta...») y una lista de relatos. No son necesariamente todas las historias en las que aparece ese término, sino las que se han utilizado para redactar la entrada. La aparición original del término se señala con «[O]», y el material de juego con «[J]».

En las entradas con múltiples definiciones, al final de cada entradilla se enumeran de manera separada las fuentes y las referencias cruzadas de cada definición individual.

N. del T. sobre la edición en castellano

La adaptación del texto ha sido especialmente complicada, ya que mi intención no ha sido limitarme a traducir los términos según mi criterio personal, sino conservar el sentido de enciclopedia y recopilar los términos usados ya en las ediciones anteriores en castellano de cada relato. Por desgracia, a lo largo de los años las traducciones de los Mitos de Cthulhu han sido (con honrosas excepciones) casi independientes entre sí, de modo que hay prácticamente tantas versiones distintas de un término como apariciones impresas del mismo, algo que el lector notará en la infinidad de entradas que contienen un «también como...». Por ello, he tratado de cubrir al menos las ediciones que, por su influencia, calidad o difusión, considero las más importantes. Aun así, es una tarea imposible de llevar a cabo por completo en un tiempo razonable, y es probable que, si el lector toma un relato al azar de su biblioteca, encuentre términos traducidos de forma distinta a las que aquí recojo. Ojalá esta enciclopedia sirva, a partir de ahora, como modesto punto de referencia para futuras ediciones de los Mitos de Cthulhu en castellano.

N. del T. sobre la edición en castellano

Este libro podría ser una referencia general útil dentro de cualquier campaña, puesto que contiene una amplia síntesis de los Mitos. Si quieres que los personajes de tu partida tengan acceso a este tomo para sus investigaciones, las características que sugerimos son: Pérdida de Cordura: 1D6/2D6, +9 a Mitos de Cthulhu, +1 a Ciencias Ocultas, 7 semanas. El grado de fiabilidad del material que aquí se incluye queda a

discreción del Guardián. Llevarlo a la vista conlleva una penalización de un 5% a casi todas las habilidades de Comunicación, pero constituye una excelente fuente de luz temporal (arde durante 1-6 turnos) o arma improvisada (ataque 20%, daño 1D2, 3 puntos de resistencia).

Pronunciación al estilo de Chaosium de los nombres de los Mitos

Estas pronunciaciones no son oficiales, solo son las que nosotros solemos usar. Ignora cualquiera que no te convenza. No nos hemos esforzado por dar pronunciaciones para los nombres humanos, puesto que guardan mayor relación con un verdadero conocimiento de cada lengua que con nuestro capricho sonoro. En ocasiones, Lovecraft creó nombres impronunciables para dejar clara su naturaleza extraterrestre, pero un modo claro de pronunciarlos (aunque solo sea de modo aproximado) sirve para facilitar la comunicación entre personas, algo que él mismo aceptaba. El nombre de «Cthulhu» es un buen ejemplo: en más de tres cuartos de siglo aún no se ha llegado a un acuerdo sobre su pronunciación, pero todos sabemos a quién nos referimos^[1].

La pronunciación aparece tras el nombre de la criatura o concepto (y otras características o referencias), entre corchetes y en una tipografía más pequeña. Por ejemplo: «**ABHOTH** [AB-hauth]. Criatura relacionada con...». Normalmente solo se detalla la pronunciación para la parte más complicada del nombre.

- La acentuación recae sobre las sílabas en mayúsculas, todas las consonantes son fuertes, todas las eses sordas y todas las zetas sonoras. Un apóstrofe indica un sonido comprimido de I corta.
- Una O breve se escribe como O; una O cerrada se escribe como AU; una O larga se escribe como OE.
- Una A breve se escribe como A; una A cerrada se escribe como AH; una A larga se escribe como AE.
- Una E breve se escribe como E o EH; una E larga se escribe como EE.
- Una I breve se escribe como I o IH; una I larga se escribe como IGH.
- Una U breve se escribe como U o UH; una U larga se escribe como OO.

Salvo por una o dos excepciones, la letra Y se pronuncia como en la palabra inglesa «yore». OI se pronuncia como la palabra inglesa «noise».

A

ABANDONAR ESTE MUNDO. Tomo publicado por la True Light Press en 1964. Su autor y editor, Roland Franklyn, era el dirigente de una pequeña secta radicada en Brichester, Inglaterra. Los rumores apuntan a que muchos de los ejemplares del libro desaparecieron de la casa de Franklyn antes de que pudieran distribuirse. Durante los años posteriores a la muerte del autor, en 1967, han ido desapareciendo casi todos los ejemplares restantes.

En este libro Franklyn planteaba los dogmas de su secta. Una de sus peculiares doctrinas era que la reencarnación sí existe, pero que un alma podía encarnarse en más de un cuerpo a la vez. Para mantenerse en contacto con estas otras encarnaciones, el autor recomienda al iniciado utilizar drogas alucinógenas y realizar cánticos a seres como Daoloth y Eihort. Además, para que el alma pueda reencarnarse tras la muerte, el cuerpo debe ser incinerado, de modo que los que cavan túneles en los cementerios no puedan arrastrar el cuerpo hacia las profundidades para alimentar a Eihort.

Consulta Brichester; Daoloth; Eihort; Franklyn, Roland. («Los párrafos de Franklyn», Campbell).

ABBITH [AE-bith]. Mundo de siete soles tras el cual se puede encontrar la estrella binaria de Xoth. Los habitantes de este planeta son mentes metálicas que atesoran muchos de los secretos del universo. Según von Junzt, Nyarlathotep vive o está aprisionado en Abbith, aunque otros afirman que el Caos Reptante tiene su corte en Sharnoth, o que camina libremente por todo el universo.

Consulta Nyarlathotep; von Junzt, Friedrich; Xoth; Ymar; Zaoth. («Out of the Ages», Carter [O]; Visions from Yaddith, Carter; «Zoth-Ommog», Carter).

ABDUL ALHAZRED. Ver Alhazred, Abdul.

ABHOTH [AB-hauth]. Criatura relacionada con la suciedad y la enfermedad. En la Era Hiperbórea, Abthoth vivía bajo el monte Voormithadreth; ahora puede que habite en las cavernas que hay muy por debajo de Dunwich, o posiblemente bajo los Picos de la Barrera Gris de las Tierras del Sueño. Abthoth adopta la forma de un enorme estanque de cieno gris. Continuamente engendra a sus crías, seres de infinita diversidad anatómica. La mayoría es devorada de inmediato por el propio Abthoth, pero el resto logra escapar de la caverna de su progenitor.

En uno de los encuentros con este ser de los que se tiene noticia, Abthoth extendió un pseudópodo para tantear al intruso y se comunicó con él telepáticamente, tras lo cual le permitió continuar su camino. Puede que otros visitantes no sean tan

afortunados.

Pocas veces se ha informado de la devoción a Abhoth. La colonia hiperbórea de Krannoria lo reverenciaba, pero al final fue destruida por su desagradecida deidad. También se menciona a un «Abhoth el Oscuro» en muchas inscripciones hititas. Abhoth no parece preocuparse de la existencia de tales cultos, y no es probable que les conceda ningún favor. Exige sacrificios de vez en cuando, pero puede conseguírselos él mismo disfrazándose con una ilusión y atrayendo a víctimas desprevenidas.

Algunos han atribuido la creación de todo mal a Abhoth, pero esto parece poco probable.

Consulta Dioses Exteriores; Haon-Dor; Hiperbórea; Sothoth; Ubbo-Sathla; Voormithadreth, Monte. (Return to Dunwich, Herber [J]; A Guide to the Cthulhu Cult, Pelton; «Las siete pruebas», Smith [O]; The Complete Dreamlands, Williams and Petersen [J]; The Mind Parasites, Wilson).

ABISMO DE DENDO. Lugar donde es posible encontrar «sombrias cúpulas malditas» y cuyos habitantes pueden ayudar al mago que les suplique de la manera adecuada. A este mundo de cavernas se retiró el pueblo de Voor tras abandonar su tierra natal.

Consulta Voor. («The Secret in the Parchment», Carter; «Something in the Moonlight», Carter; «El pueblo blanco», Machen [O]).

ABISMO DE S'LGHUO. Ver S'lghuo, Abismo de.

ACÓLITO BLANCO. Figura mítica a la que dan gran importancia los adoradores de Chaugnar Faugn. Se dice que un hombre blanco vendrá de Occidente para llevarse a Chaugnar Faugn a su tierra, y que cuidará del dios hasta que este sea tan poderoso que ya no lo necesite. Entonces Chaugnar devorará el universo entero y todo llegará a su fin.

Consulta Chaugnar Faugn. (The Horror from the Hills, Long).

ADUMBRALI [AH-doom-BRAH-lee]. Entidades de otra dimensión que parecen glóbulos de oscuridad. La referencia más completa a los adumbrali aparece en la Canción de Yste, donde se dice que estas criaturas suelen enviar mensajeros a otras dimensiones para atraer víctimas y divertirse cazándolas. Estos mensajeros tienen aspecto de miembros de la cultura nativa, pero poseen una gracia sobrenatural y tienen grandes dotes para el hipnotismo, que utilizan para atrapar a sus víctimas. Las mentes de estos desgraciados son enviadas a la tierra natal de los adumbrali, donde son torturadas y devoradas.

Consulta Canción de Yste. («El abismo», Lowndes).

AHLALA (también ALALA). [AH-lah-lah]. Criatura mencionada en el infame

Libro Verde. El Ahlala podría ser nativo del Abismo de S'lghuo.

[En la religión babilónica, Alala era una personificación de la fuerza, cuya adoración había entrado en declive mucho antes de que aparecieran los primeros registros escritos de esa civilización. Pese a ello, su nombre siguió formando parte importante de muchos rituales mágicos utilizados en periodos posteriores. No se sabe si Machen conocía o no esta referencia].

Consulta Libro Verde, El; S'lghuo, Abismo de. («The Plain of Sound», Campbell; «El pueblo blanco», Machen [O]).

AHTU [AH-TOO]. Ver Nyarlathotep (Ahtu).

AHU-Y'HLOA [a'oo-EE-loe]. Ciudad de los profundos situada en el mar, cerca de Cornualles. Esta metrópolis está todavía siendo construida por un grupo de profundos, con la ayuda de sus parientes de Y'ha-nthlei.

Consulta profundos; Y'ha-nthlei. (The Return of the Deep Ones, Lumley).

AKELEY, GEORGE GOODENOUGH (1901–1971). Hijo de Henry Akeley y fundador de la Hermandad de la Luz Espiritual. La madre de George Akeley murió por complicaciones en el parto, y el joven fue educado por su padre y por cierto número de tutores.

Tras la jubilación de su padre, George Akeley se trasladó a San Diego, donde se casó y tuvo cuatro hijos, de los cuales solo una (Aimee Doyle Akeley) sobrevivió a los primeros meses de vida. George prosiguió los estudios de su padre y proporcionó a Albert Wilmarth cierta información de utilidad cuando el profesor lo visitó en 1937. En algún momento de esta época, Akeley conoció a la evangelista Aimee McPherson y recibió la inspiración para organizar su propia iglesia, La Hermandad de la Luz Espiritual. Actuó como «Radiante Padre» de la iglesia hasta su muerte, tras lo cual el puesto fue ocupado por su nieta, Elizabeth Akeley.

Consulta Akeley, Henry. («El terror de las profundidades», Leiber; «El que susurra en la oscuridad», Lovecraft [O]; «Documentos en el caso de Elizabeth Akeley», Lupoff).

AKELEY, HENRY WENTWORTH (1871–¿1928?). Destacado folclorista y corresponsal de Albert Wilmarth. Supuestamente, Akeley era hijo de Abednego Akeley, un pastor que sirvió en la rama de la Iglesia de la Sabiduría de las Estrellas en Townshend, Vermont, y de Sarah Phillips, una criada de la mansión de Abednego. Aunque la historia de su madre resultaba sospechosa, la gente del pueblo lo aceptó como heredero de Abednego.

Se sabe muy poco de los primeros años de Akeley, aunque disfrutó de una exitosa carrera académica, casi con seguridad como folclorista. Se casó en una ocasión, pero su esposa murió en 1901, poco después del nacimiento del único hijo de la pareja, George Goodenough Akeley.

Tras su jubilación, Akeley regresó a la antigua mansión familiar cerca de Townshend. En la última etapa de su vida escribió frecuentes cartas al joven profesor Wilmarth sobre las leyendas de la región. Akeley desapareció en septiembre de 1928 tras proferir disparatadas historias y sufrir unos ataques de paranoia que llevaron a muchos de sus vecinos a creer que el anciano erudito había perdido el juicio.

Consulta Akeley, George; Sabiduría de las Estrellas, Culto de la; Wilmarth, Albert. («El que susurra en la oscuridad», Lovecraft [O]; «Documentos en el caso de Elizabeth Akeley», Lupoff).

AKLO [AH-kloe]. Originalmente era la lengua de los hombres serpiente de Valusia, y aún pervive un dialecto modificado entre los sacerdotes de los Primigenios (que la recibieron de sus señores) y entre la Gente Pequeña de las leyendas galesas. El término «aklo» también se puede usar para referirse a una serie de rituales mágicos (ver a continuación) o a un momento específico en el que se debe realizar un ensalmo.

En el libro *Remarks upon Alchemy*, de E. A. Hitchcock, se hace referencia a «los por ahora inalcanzables secretos de las tablillas AKLO», una serie de inscripciones que nunca han sido descubiertas. Sin embargo, es posible que Alonso Typer, un ocultista de cierto renombre, leyera estas «inscripciones Aklo» u otras similares, puesto que en su diario describió rituales conocidos como las fórmulas Aklo. La tercera de estas fórmulas sirve para hacer visible lo invisible, pero el uso correcto de las demás sigue siendo un misterio.

Cierto ocultista ha sugerido que el aklo guarda muchas similitudes con el enoquiano, la lengua prehumana que, supuestamente, John Dee descubrió mediante su contacto con los ángeles y que algunos colectivos ocultistas han venido utilizando hasta la actualidad. Aunque la mayoría de los pasajes que se suelen considerar escritos en aklo guardan poca semejanza con el enoquiano, esta relación revela algunas posibilidades muy interesantes (consulta sobre todo «Aklo Sabaoth» y «Revelaciones Aklo»).

Consulta Aklo Sabaoth; Dee, John; hombres serpiente; Iä; Primigenios; Restos arqueológicos de los imperios perdidos, Los; Revelaciones Aklo. (*The Necronomicon*, Culp; *Manual del Guardián*, Herber [J]; «Aliah Warden», Johnson; «El Morador de las Tinieblas», Lovecraft; «El diario de Alonso Typer», Lovecraft y Lumley; «El pueblo blanco», Machen [O]; «Plant y daear», Ross [J]; «El regreso de los Lloigor», Wilson).

AKLO SABAOTH (o AKLO PARA EL SABAOTH). Fórmula en lengua aklo utilizada para invocar criaturas extradimensionales. El Aklo Sabaoth solo se puede realizar en noches claras en las que la Luna esté en su primera fase, y solo es eficaz con aquellos espíritus que puedan «responderse desde la Colina»; puede existir otra versión que invoque a los espíritus del aire.

Algunos han relacionado el Aklo Sabaoth con los ensalmos de John Dee conocidos como «Claves Enoquianas», puesto que la decimonovena llave convoca a los ángeles de los «aires». Así, la fórmula que invoca a los espíritus de la colina podría ser una versión inferior del Aklo Sabaoth original. También hay que tener en cuenta que «Sabaoth» es la palabra hebrea para «Señor de las Huestes», un término usado normalmente para referirse a los ángeles^[2]. En cualquier caso, todo esto no es más que pura especulación, y se advierte a los experimentadores que deben ser cautos.

Consulta Aklo; Dee, John. («The Tower from Yuggoth», Campbell; «El horror de Dunwich», Lovecraft [O]).

AL-AZIF (también KITAB-AL-AZIF). [aul-ah-ZEEF]. Título original en árabe del Necronomicón de Alhazred. El nombre de Al-Azif se refiere supuestamente a los sonidos que hacen los insectos por la noche, que en la época de Alhazred, se asociaban con las llamadas de los djinn. El ocultista Kenneth Grant apunta a los zumbidos que se oyen durante los rituales mágicos y los contactos con platillos volantes como posibles explicaciones para este título. Sin embargo, otros han proporcionado significados alternativos para Al-Azif, como «remontar el vuelo, o volar».

[Lovecraft tomó este nombre de una nota al pie de Vathek, de Beckford, que después se reveló incorrecta].

Consulta Alhazred, Abdul; Necronomicón (apéndices); Philetas, Theodorus; Sadowsky, Phileus P. (Outside the Circles of Time, Grant; «Historia del Necronomicón»,

Lovecraft; «La última prueba», Lovecraft y de Castro [O]; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

ALAOZAR [ah-LAU-zar]. Ciudad legendaria situada en la fabulosa meseta de Sung. La ciudad fue construida sobre la Isla de las Estrellas, en el Lago del Pavor, donde aterrizaron unos seres extraterrestres hace miles de años. Ninguna expedición ha logrado encontrar jamás este emplazamiento, pero es un lugar sagrado para el pueblo tcho-tcho. Bajo Alaozar se extienden las cavernas en las que habitan Lloigor y Zhar. Si los informes del interior de Birmania son correctos, es posible que la ciudad ya haya sido destruida.

Consulta E-poh; Lloigor; Sung, Meseta de; tcho-tchos; Zhar. («The Lair of the Star-Spawn», Derleth y Schorer).

ALAR [ah-LAR]. 1) Personaje de la obra El Rey de Amarillo, según una fuente.

2) Ciudad que asedia la metrópolis de Hastur en la misma obra, según otras.

Consulta Demhe; Hastur; Rey de Amarillo, El; Yhtill. («Más luz», Blish; «El reparador de reputaciones», Chambers [O]; «Dime, ¿has visto el Signo Amarillo?». Ross [J]).

ALDONES [ahl-DOE-nees]. 1) Personaje que ansía el trono de Yhtill en la obra El Rey de Amarillo.

2) Fundador de la dinastía regente de la ciudad de Hastur, en la misma obra.

Consulta Hastur; Rey de Amarillo, El; Último Rey, El; Yhtill. («Más luz», Blish; «El reparador de reputaciones», Chambers [O]; «Dime, ¿has visto el Signo Amarillo?». Ross [J]).

ALFABETO DE NUG-SOTH. Consulta Nug-Soth.

ALHAZRED, ABDUL (también ABD AL-AZRAD) (¿655?–738) [AB-dool ahl-HAHZred]. Poeta y místico de Sana, en Yemen, más conocido por su Kitab al-Azif (renombrado posteriormente como Necronomicón). Las hazañas de este hombre, del que se dice que descendía de la mítica tribu de Ad, aún son legendarias en Oriente Medio.

La primera parte de su vida permanece envuelta en el misterio. Una fuente afirma que de joven fue pastor, y que escapó por los pelos de la muerte a manos de una secta de los Primordiales, pero Armitage mantiene que era un poeta cuyo don le permitió llevar un estilo de vida acomodado incluso de muy joven.

Alhazred es conocido por sus numerosos viajes a lugares olvidados e impíos de todo Oriente Medio. El primero de estos viajes le llevó a Egipto, donde estudió bajo la tutela del mago Yakthoob. Tras la muerte de su mentor, Alhazred guió a los discípulos de este a Menfis y después a Irem, donde muchos de ellos fueron aniquilados en un extraño accidente. Alhazred pasó una breve temporada en soledad en la Ciudad Sin Nombre, y después volvió a reunirse con sus acólitos en Alejandría. Las autoridades locales le pidieron que expulsara el mal que habitaba en la Mezquita Negra, y su fracaso le obligó a abandonar la ciudad. Viajó una vez más hasta la Ciudad Sin Nombre, y desde allí fue al Valle de las Tumbas y a la Montaña Negra, en Turquía, antes de asentarse en Damasco.

Durante un peregrinaje a Chorazeín en el mar de Galilea, Alhazred cayó en un estado de trance. Este éxtasis duró ocho años, durante los cuales escribió un tratado de magia titulado Kitab al-Azif, que Theodorus Philetas renombró como Necronomicón al traducirlo al griego. Mediante el uso de procedimientos mágicos y drogas alucinógenas, el árabe loco fue capaz de contemplar distintos mundos y dimensiones, y en su libro anotó gran parte de lo que había visto. También se dice que Alhazred adoró tanto a Cthulhu como a Yog-Sothoth, aunque otros lo presentan como opuesto a estos seres.

Ibn Jalikán, biógrafo de Alhazred en el siglo XII, cuenta que el poeta «loco» fue devorado en el mercado de Damasco a plena luz del día por un monstruo invisible. Pero incluso esta leyenda es discutida; algunos afirman que es una errónea reelaboración de su previo estado de trance o de la muerte de su mentor, Yakthoob. Otros afirman que su muerte fue ficticia y que fue conducido a la Ciudad Sin Nombre

para allí ser torturado y asesinado. Unos pocos herejes de su época proclamaron que viajó al Espacio Vacío, del que algún día regresará.

Parece ser que uno de los primeros escribas que copiaron el *Necronomicón* cometió un error respecto al nombre del autor del libro, puesto que «Abdul Alhazred» no tiene ningún sentido en árabe. Los eruditos han sugerido varias posibilidades ante el interrogante del verdadero nombre del árabe loco:

- Abd al-Azrad, «el que adora al gran devorador» (de «abd» = adorador/siervo, «al» = el, Azrad = «estrangulador/devorador»). [Hamblin].
- Abd Al-'Uzza, «servidor de Al-Uzza [una diosa premusulmana]». [Stanley].
- Abdallah Zahr-ad-Din, «Servidor-de-Dios Flor-de-la-Fe» (dada la religión del árabe loco, resulta un nombre muy poco probable) [de Camp].
- al-Hazred, un nombre que solo ha conservado su significado de «uno-que-velo-que-no-se-debería-ver» en yemení [Farmer].

Aparte del *Necronomicón*, solo han sobrevivido unas pocas de las obras de Alhazred, entre ellas el relato corto «Al Jeldah». («El Azote») y unos pocos poemas, que fueron bastante populares entre los nobles de su época.

[«Abdul Alhazred» era en realidad un nombre de juegos del propio Lovecraft, inventado por él mismo o por el abogado de la familia Whipple, Albert Baker, cuando HPL era muy joven].

Consulta Al-Azif; Chorazin; Ciudad sin Nombre; Hadoth; Ibn Schacabao; Irem; Kara-Shehr; Lámpara de Alhazred; Laberinto de los siete mil marcos de cristal; Necrolatría; *Necronomicón* (apéndices); Philetas, Theodorus; Que no está muerto...; Rituales Yhe; Shoggoths; Yakthoob. («La cripta bajo la mezquita», Carter; «El destino de Yakthoob», Carter; «En la ciudad de los pilares», Carter; «Mnomquah», Carter; «El ser bajo Menfis», Carter; «La sombra procedente de las estrellas», Carter; «A Brief Biography of Abdul Alhazred», Cornford; «Prefacio» al Al-Azif, de Camp; «La Ciudad sin Nombre», Hamblin [J]; «Notas sobre un fragmento del *Necronomicón*», Hamblin [J]; Manual del Guardián, Herber [J]; «La Ciudad sin Nombre», Lovecraft [O]; «Historia del *Necronomicón*», Lovecraft; «The Transition of Abdul Alhazred», Price; «The Scourge», Saplak; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

ALLEN, ZADOK (aprox. 1831–¿1926?). Borracho de Innsmouth, Massachusetts. Cuando Zadok tenía unos quince años, la epidemia golpeó Innsmouth y causó la muerte de su padre, un golpe del que Allen nunca se recuperó. Se convirtió en miembro de la Orden Esotérica de Dagón, junto al resto de la población, pero nunca se le admitió en el círculo interior. Desapareció en el verano de 1926, tras una conversación con Robert Olmstead.

Consulta Innsmouth; Olmstead, Robert; Orden Esotérica de Dagón. («La sombra sobre Innsmouth», Lovecraft [O]).

AMOS DEL CREPÚSCULO DE PLATA. Organización fundada en 1657. Su objetivo principal es lograr que la ciudad cadavérica de R'lyeh emerja del océano y sacar a Cthulhu de su tumba, de modo que pueda ser libre y aniquilar a toda la humanidad. No se ha logrado probar relación alguna entre esta organización y la sociedad benéfica «La Orden Hermética del Crepúsculo de Plata».

Consulta Cthulhu; R'lyeh; Stanford, Carl. («El aquelarre de Cannich», Clegg [J]; «La orden hermética del crepúsculo de plata», Hutchinson [J]).

ANCIANOS (también ARCAICOS o ANTIGUOS o PRIMIGENIOS). Criaturas metamorfoseadas que han cruzado el Último Portal guardado por Tawil at'Umr. Aunque originalmente pertenecían a muchas especies distintas, aparecen en el gran templo de Tawil at'Umr como figuras encapuchadas y durmientes, que portan cetros y se sientan sobre unos pedestales.

Los Ancianos solo despiertan para ayudar a los que desean atravesar el Último Portal y unirse a sus filas. Es posible que los Ancianos sean los propios Primigenios.

Consulta Códice Vaticano; Primigenios; «Umr at-Tawil. («A través de las puertas de la llave de plata», Lovecraft y Price).

ÁNGELES DESCARNADOS DE LA NOCHE (también DESCARNADAS ALI-MAÑAS DE LA NOCHE y DESCARNADOS NOCTURNOS). Especie que aparece tanto en las Tierras del Sueño como en el mundo de la vigilia. Anatómicamente se parecen mucho a los seres humanos, salvo por su piel (similar a la de las ballenas), sus enormes alas de murciélago, sus cuernos, y porque carecen por completo de rasgos allí donde tendría que estar el rostro (no se ha podido determinar cómo logran ser conscientes de su entorno sin los órganos adecuados). A veces portan tridentes pero, de no ser así, no llevan ni herramientas ni armas.

Se los suele encontrar en lugares desiertos, tan lejos como sea posible de la humanidad. Si un viajero se interna en su territorio, los ángeles descarnados le tienden una emboscada y lo llevan por los aires, haciéndole cosquillas con sus enormes colas dentadas si se resiste. A los que siguen debatiéndose los dejan caer desde una gran altura; a los que no, los conducen a lugares extraños y peligrosos, donde los abandonan (dentro de las Tierras del Sueño, uno de sus lugares favoritos es el Valle de Pnath). No obstante, en ocasiones, los ángeles descarnados han forjado alianzas con ciertas criaturas. En algunas empresas han servido de exploradores y monturas para los gules y, al menos en una ocasión, han obedecido por voluntad propia a un amo humano.

Se dice que los ángeles descarnados sirven a Nodens, Señor del Gran Abismo, pero hasta cierto punto también están aliados con los gules, Yibb-Tstll, Yegg-ha y los Señores de Luz (Luz es un reino situado tras las montañas que separan Inganok de Leng, en las Tierras del Sueño). Existe la hipótesis de que los ángeles descarnados son oriundos del Gran Abismo de las Tierras del Sueño, y que los que sirven a otras

criaturas (aparte de Nodens y los gules), fueron capturados de pequeños y criados por sus nuevos amos.

La invocación de un ángel descarnado de la noche requiere el uso de una piedra que lleve grabado el símbolo arcano, y ha de realizarse de noche, pero no se conoce nada más del proceso.

Consulta Gran Abismo; gules; Leng; Nodens; Pnath, Valle de; shantak; Símbolo Arcano; Yegg-Ha; Yibb-Tstll. («The Winfield Heritage», Carter; Dreams and Fancies, Lovecraft; «En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft [O]; «Horror en Oakdeene», Lumley; Hero of Dreams, Lumley).

ANGELL, GEORGE GAMMELL (1857–1926). Profesor emérito de lenguas semíticas en la Universidad de Brown, fallecido de un ataque al corazón el 23 de noviembre de 1926. Angell fue un pionero en la investigación del culto global a Cthulhu y, tras él, otros eruditos (comenzando por su sobrino Francis Thurston) han basado sus conclusiones en su obra.

Consulta Cthulhu; R'lyeh; Thurston, Francis. («The Call of Cthulhu» (adaptación gráfica), Coulthart y Lovecraft; «La llamada de Cthulhu», Lovecraft [O]).

ÁNGULOS DE TAGH CLATUR. Serie de ensalmos que pueden traer a este mundo a criaturas del Otro Lado. Solo se pueden usar para ello los ángulos inversos, que hacen que estas criaturas se vuelvan parcialmente corpóreas (quizás algunos sumos sacerdotes egipcios conocieran estas ceremonias y las usaran para conducir a Glaaki a la Tierra de manera temporal, antes de su posterior llegada dentro de un meteorito). Estos ángulos inversos también proporcionan protección contra tales criaturas. Es probable que la ceremonia sin invertir no se pueda utilizar hasta el resurgir de los Primigenios.

Consulta Glaaki. («Aquel que rasga los velos», Campbell; «The Inhabitant of the Lake», Campbell [O]; «Something in the Moonlight», Carter).

ANILLO DE EIBON. Artefacto que fabricó el poderoso mago hiperbóreo Eibon,

o al menos que le perteneció. En la época medieval estuvo en posesión de la familia Chaudronnier, de Averoine, pero se desconoce quién puede ser su actual dueño. El anillo fue forjado con oro rojizo y se le engarzó una gran piedra púrpura. Si se lo sostiene sobre ámbar en combustión, saldrá un demonio de la gema para responder a cualquier pregunta que pueda hacer su invocador.

Consulta Averoine; Eibon. («La bestia de Averoine», Smith).

ANILLO DE THOTH-AMON. Ver Anillo serpiente de Set.

ANILLO SERPIENTE DE SET (también ANILLO DE THOTH-AMON). Artefacto creado por una raza anterior a la humanidad (con toda probabilidad los

hombres serpiente). El anillo era una obra de orfebrería de color cobrizo, forjada con la forma de una serpiente que daba tres vueltas sobre sí misma y que se cogía la cola con la boca.

El mago estigio Thoth-Amon encontró el anillo en una tumba olvidada y lo utilizó para impulsar su ascenso al sumo sacerdocio de Set. Tras su muerte, los sacerdotes de Egipto escondieron el anillo bajo uno de sus altares. Allí siguió durante miles de años, hasta que lo robó un noble romano; el anillo llegó a manos del Emperador Tiberio justo antes de su muerte. Tras aquello, el anillo circuló por diversos cultos de hechiceros hasta llegar la época moderna, cuando apareció entre los efectos personales del ocultista y diletante Gustaf Vrolok. Se desconoce su paradero actual.

Un hechicero lo bastante poderoso podría usar el anillo para invocar demonios que atacasen a sus enemigos, o incluso poseer durante un corto periodo de tiempo el cuerpo de otra persona. No obstante, el anillo contenía una poderosa maldición que resultó especialmente peligrosa para aquellos de linaje real o demasiado débiles para controlar su poder.

Consulta Estigia; hombres serpiente; Set; Thoth-Amon. («El fénix en la espada», Howard [O]; «The Haunter of the Ring», Howard; «The Ring of Set», Tierney; «The Worm of Urakhu», Tierney).

ANTARKTOS, MONTE [ant-ARK-toes]. Montaña localizada cerca del Polo Sur, bajo la que habita el Primigenio Gol-goroth.

Consulta Gol-goroth. («The Fishers from Outside», Carter; Hongos de Yuggoth, Lovecraft [O]).

ANTIGUOS (ver también PRIMORDIALES^[3]). Criaturas alienígenas cuyos rasgos incluyen elementos tanto del reino animal como del vegetal. Un Antiguo que fue descubierto recordaba a un cilindro con punta cónica. Este cilindro se veía coronado por una cabeza con forma de estrella de mar, con un ojo al final de cada uno de sus apéndices, una serie de cilios que permitían que el Antiguo percibiera lo que lo rodeaba sin necesidad de luz, y cinco tubos para alimentarse. De su base surgían cinco tentáculos musculares terminados en palas; cinco series de tentáculos se extendían a intervalos regulares alrededor del centro del cilindro, y cinco alas retráctiles completaban la anatomía de estas criaturas. Los Antiguos preferían vivir bajo las aguas, pero podían volar y morar sobre la tierra sin ningún problema.

Los Antiguos llegaron a nuestro planeta cuando este era aún joven, y volaron hasta aquí a través del espacio exterior. Construyeron una gran ciudad cerca del Polo Sur, y desde allí fueron emigrando hasta colonizar gran parte del planeta. Es posible que mientras llevaban a cabo esta gran colonización, crearan a Ubbo-Sathla, el origen de toda la vida terrestre, así como una raza servidora, los shoggoths. En su momento álgido, estas criaturas emprendieron guerras contra la semilla de Cthulhu y los mi-go, que estaban consolidando sus propios territorios en la Tierra, y tuvieron que

enfrentarse a una insurrección de sus sirvientes shoggoths. Aunque triunfaron en la mayoría de los casos, estos conflictos se cobraron su precio, y finalmente los Antiguos abandonaron la mayoría de sus ciudades. No obstante, su ciencia y su arte siguieron siendo tan magníficos como siempre.

Cuando el frío invadió su hogar de la Antártida, los Antiguos decidieron que ya no querían tener nada que ver con el mundo exterior. Se retiraron a un enorme lago subterráneo situado bajo su primera y mayor ciudad, en las montañas cerca del Polo. Desde entonces no se ha descubierto ningún rastro de ellos, salvo que demos crédito a la investigación del profesor Gordon Walmsley y a los informes de las expediciones Pabodie y Starkweather-Moore.

[En «En las Montañas de la Locura», Lovecraft utiliza el término de «Antiguos» para referirse a estos seres, pero a lo largo del texto usa más a menudo «Primordiales^[4]». Por otro lado, los que aparecen en «El horror de Dunwich^[5]» parecen mucho más afines a los Primigenios. Chaosium aplica el término de «Antiguos» a estas criaturas para no confundirlas con los otros «Primordiales»].

Consulta Arcillas de Eltdown; Criaturas aladas; Cthulhu; Esferas de Nath; Expedición Pabodie; Expedición Starkweather-Moore; Fragmentos de G'harne; Manuscritos Pnakóticos; mi-go, Nath; Nyogtha; Primordiales; R'lyeh; Semilla estelar de Cthulhu; shoggoths, Símbolo Arcano; Trapezoedro Resplandeciente; Ubbo-Sathla; Yian-Ho; yuggs. («En las Montañas de la Locura», Lovecraft [O]; «En las bóvedas subterráneas», Lumley; Deities and Demigods Cyclopedia, Ward con Kuntz [J]).

APHOOM ZHAH [ah-foom-ZAH]. Criatura flamígera engendrada por Cthugha después de que este Primigenio fuera apresado. Aphoom Zhah se parece a una parpadeante llama grisácea que congela todo lo que toca.

Tras abandonar Fomalhaut, Aphoom Zhah pasó algún tiempo en Yaksh antes de llegar finalmente a la Tierra, al Monte Yarak (o Yaanek), en el Polo Norte. De acuerdo con los Manuscritos Pnakóticos, los Dioses Arquetípicos lo encontraron allí y lo confinaron en un profundo pozo bajo el Polo. En su furia, Aphoom Zhah liberó un enorme frío, congelando la tierra a su alrededor. Esta criatura fue posteriormente responsable de empujar a Rlim Shaikorth a destruir la tierra de Mhu Thulan. En los años siguientes, el propio Aphoom Zhah generó el frío que arrasó Hiperbórea, Zobna y Lomar.

Se cree que Aphoom Zhah engendró a Gnoph-keh, a Rhan-Tegoth y a Voorm. Los gnophkehs y los voormis lo adoran, pero no existe ningún culto humano relacionado con él.

Consulta Cthugha; Dioses Arquetípicos; Elementos, Teoría de los; Gnoph-keh; gnophkehs; Hiperbórea; Lomar; Mhu Thulan; Rlim Shaikorth; Tablillas de los voormis; voormis; Yaanek. («Acolyte of the Flame», Carter; «Zoth-Ommog», Carter [O]; «The Light from the Pole», Carter y Smith).

APUNTES DE YGOTH [EE-gauth]. Escritos del mago Ygoth, que vivió en el continente de Mu. La única reproducción conocida, encuadrada en madera de tlath, se conservaba en el Templo de Shub-Niggurath en Aglad-Dho, y desde entonces no se sabe nada de ella. Solo se ha citado una parte, en la que Ygoth habla de la vida y las artes arcanas de su antiguo maestro Iraan.

Consulta Mu. («The Offering», Carter).

APUNTES ORIGINALES SOBRE EL NECRONOMICÓN. Primera edición del libro de Joachim Feery. Notas sobre el Necronomicón, que apareció en 1901. Contiene mucho material que fue expurgado en la edición posterior y, precisamente por ello, algunos lo consideran más completo que el propio Al-Azif.

Consulta Feery, Joachim; Notas sobre el Necronomicón. (Manual del Guardián, Herber [J]; «Name and Number», Lumley [O]; «Soul of the Devil-Bought», Price; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

APUNTES SOBRE EL CTHAAT AQUADINGEN. Ver Notas sobre el Cthaat Aquadingen.

APUNTES SOBRE EL NECRONOMICÓN. Ver Notas sobre el Necronomicón.

APUNTES SOBRE NESSIE: ¡LOS SECRETOS DEL LAGO NESS AL DESCUBIERTO! Libro de Robert Allan McGilchrist, natural de Edimburgo. Después de que su esposa y sus hijos lo abandonaran por culpa de sus curiosas manías, McGilchrist publicó una serie de ensayos sobre temas mitológicos como el Gusano de Lambton y las náyades que supuestamente vivían en los lagos cercanos a Inverness. Apuntes sobre Nessie causó cierta sensación cuando apareció publicado en el año 1900, a pesar de su limitada tirada. Cierta día, McGilchrist apareció ahogado en una alberca de su propiedad. Disponemos de muy poca información sobre lo que contenía el libro, aunque podría relacionar a Cthulhu con los dragones y serpientes marinas de las mitologías de todo el mundo.

Consulta Cthulhu. (Manual del Guardián, Herber [J]; *Beneath the Moors*, Lumley [O]; «The House of the Temple», Lumley).

AQUEL CUYO NOMBRE NO DEBE SER PRONUNCIADO. Ver Hastur.

AQUEL QUE AGUARDA INCANSABLE EN EL EXTERIOR. Ver Yomagn'tho.

AQUEL QUE NO DEBE SER NOMBRADO. Ver Hastur.

AQUEL QUE NO DEBERÍA EXISTIR. Ver Nyogtha.

AQUEL QUE SE RETUERCE. Ver Nyarlathotep (Aquel Que Se Retuerce).

AQUELARRE DE BRUJAS DE CHESUNCOOK. Consulta el Culto de la Calavera.

ARÁN, MONTE. Pico que se alza en el Valle de Ooth-Nargai, cerca de Celephais. La parte inferior de sus laderas está cubierta de un exuberante bosque de ginkgos, mientras que su cima permanece cubierta por la nieve durante todo el año. Aunque los dioses de la Tierra nunca bailaron sobre esta montaña, las leyendas sobre extrañas esculturas de hielo hacen que los viajeros se muestren reacios a escalar sus laderas.

Consulta Celephais; Ooth-Nargai. («Celephais», Lovecraft [O]; «Iced on Aran», Lumley).

ÁRBOLES INMENSOS. Plantas inteligentes y telépatas de cientos de metros de altura. Los Árboles Inmensos vivían antaño en un mundo cuyo clima se estaba haciendo demasiado frío para poder sobrevivir en él. El mago Ardatha Ell se llevó las hojas de la vida o «semillas» de los últimos tres árboles y las plantó en otros lugares: una en el Elíseo, otra cerca de Thalarion y la última en un lugar desconocido. Los árboles son muy empáticos, pero a menudo no son capaces de defenderse de los ataques.

Consulta Elíseo; Thalarion. (Elysia, Lumley; Hero of Dreams, Lumley [O]).

ARCAICOS. Ver Ancianos.

ARCILLAS DE ELTDOWN (también FRAGMENTOS DE ELTDOWN). Fragmentos de alfarería descubiertos cerca del Eltdown, en el sur de Inglaterra, en 1882 (aunque otra fuente asegura que aparecieron en Groen Landia en 1903). Los análisis psíquicos del profesor Turkoff, del Instituto Beloin, sugieren que fueron los Antiguos los que grabaron estas piezas de cerámica y que las enterraron cuando Gran Bretaña aún era parte de Pangea. Por su parte, Lin Carter supone que los autores de esta obra fueron en realidad los miembros de la Gran Raza de Yith, pero las comparaciones de estos fragmentos con otros documentos similares sugieren que fueron escritos por los Antiguos y que cualquier reproducción de la Gran Raza hubo de ser transcrita posteriormente.

Las arcillas, descubiertas en un estrato pétreo del Triásico, tienen inscritas muchas marcas extrañas de significado desconocido. Los dos primeros eruditos que examinaron los fragmentos, los doctores Woodford y Dalton, rápidamente aseguraron que eran intraducibles. Sin embargo, desde entonces han circulado entre ciertos grupos ocultistas varios manuscritos que supuestamente revelaban los auténticos secretos de estos objetos. Alrededor de 1912, el reverendo Arthur Brooke Winters-Hall, sacerdote de Sussex, trató de descifrar los fragmentos y en 1917 publicó un

grueso opúsculo en el que incluía los resultados de su propia traducción. Aunque se consideró que el panfleto era demasiado largo como para poder ser una traducción de los textos, relativamente cortos, encontrados en los fragmentos, desde su publicación se ha citado en las obras de muchos autores ocultistas. También debe mencionarse que la obra de Gordon Whitney *The Eltdown Shards: A Partial Translation* confirma la mayoría de las conclusiones de Winters-Hall, igual que ocurre con la traducción del doctor Everett Sloan.

El libro habla del planeta de Yith, desde el que vino a la Tierra la Gran Raza, y del ser conocido como el Guardián del Conocimiento. También relata los intentos de colonización de los yekubianos. Muchas secciones de este libro guardan una asombrosa semejanza con los Manuscritos Pnakóticos, aunque para poder avanzar en este campo habrá que esperar al descubrimiento de nuevos fragmentos originales.

Recientemente se ha descubierto otra versión de las arcillas de Eltdown, inscritas sobre láminas de metal en una lengua protosemítica. Supuestamente estas placas se remontan a millones de años atrás, pero todavía no se ha realizado ninguna comparación entre ellas y la versión más aceptada de los fragmentos.

Consulta Antiguos; Avaloth; Fragmentos de Celaeno; Gran Raza de Yith; Guardián del Conocimiento; Manuscritos Pnakóticos; Yekub; Yith. («Wrath of the Wind-Walker», Ambuehl y Price; «Zoth-Ommog», Carter; Manual del Guardián, Herber [J]; «En la noche de los tiempos», Lovecraft; Selected Letters V, Lovecraft; «El desafío del más allá», Lovecraft et al.; «The Sealed Casket», Searight [O]; «The Warder of Knowledge», Searight; *Ex Libris* Miskatonic, Stanley; «The Guardian of the Pit», Searight).

ARKHAM. Ciudad situada junto al río Miskatonic, en el Condado de Essex, Massachusetts. Arkham fue fundada a finales del siglo XVII por librepensadores que consideraban demasiado estrictas las comunidades religiosas de la zona. En sus comienzos, el pueblo creció lentamente, y la agricultura era la principal fuente de ingresos. Alrededor del año 1692, el fervor de la caza de brujas que barrió Salem también afectó a Arkham, y sus autoridades enviaron a Salem al menos a una bruja, Keziah Mason, para que fuera juzgada. Además, Goody Fowler fue ahorcada por un muchedumbre furiosa tras su regreso al pueblo en 1704.

A mediados del siglo XVIII, Arkham se convirtió en un próspero puerto de mar. Fue uno de los capitanes más influyentes de la población, Jeremiah Orne, quien donó los libros y los fondos que permitieron fundar el Instituto de Artes Liberales de Miskatonic. A comienzos del siglo XIX, el comercio fluvial había declinado, pero comenzaron a erigirse muchos molinos en las riberas del Miskatonic. En 1861, el Instituto de Artes Liberales de Miskatonic, que ya gozaba de la mejor reputación, pasó a ser la Universidad Miskatonic, una institución que se convirtió en la seña de identidad más famosa de la zona. La inundación de 1888 y el brote de cólera de 1905 provocaron un serio declive en la riqueza de la ciudad, pero gracias sobre todo a los

ingresos generados por la Universidad, Arkham fue capaz de recuperarse y prosperar hasta que sobrevino la desastrosa tormenta y posterior inundación de 1980, cuando quedó destruida gran parte de la ciudad.

Existen diferentes informes sobre la situación actual de Arkham. Algunos dicen que la ciudad está en decadencia y no es más que un suburbio de la cercana Beverly, mientras otros sostienen que su población está en continuo crecimiento y que Miskatonic cuenta con instalaciones punteras. En cualquier caso, el pueblo es un auténtico paraíso para los eruditos y anticuarios, pero no tiene gran cosa que ofrecer al viajero ocasional.

Consulta Armitage, Henry; Aylesbury; Brown Jenkin; Carretera de Aylesbury; Carter, Randolph; Casa de la Bruja; Culto de la Calavera; Derby, Edward; Dewart, Ambrose; Gilman, Walter; Kingsport; Mason, Keziah; Miskatonic, Río; Miskatonic, Universidad; Phillips, Ward; Prodigios Taumatúrgicos; Shrewsbury, Laban; Smith, Morgan; S'ngac; Upton, Daniel; Wilmarth, Albert. (Secretos de Arkham, Herber [J]; Una Resección en el Tiempo, Johnson [J]; «La estación de la bruja», Launius [J]; «El grabado en la casa», Lovecraft [O]; «Herbert West: reanimador», Lovecraft; «El horror de Dunwich», Lovecraft; «Los sueños en la casa de la bruja», Lovecraft; The Transition of Titus Crow, Lumley).

ARLYEH. Ver R'lyeh.

ARMITAGE, HENRY (1855–¿1939/1946?). Antiguo director de la biblioteca de la Universidad Miskatonic, y autor de Notes toward a Bibliography of World Occultism, Mysticism, and Magic [Apuntes para una Bibliografía del mundo del ocultismo, el misticismo y la magia], Miskatonic University Press, 1927, y Devils and Demons in the Miskatonic Valley [Diablos y Demonios del Valle del Miskatonic].

La infancia de Armitage permanece envuelta en el misterio. Han circulado rumores calumniosos de que provenía de Innsmouth, y que sus padres murieron en el asalto federal a dicho pueblo. Armitage asistió a la Universidad Miskatonic (promoción de 1881) y después obtuvo el doctorado en Princeton y el Máster en Letras en Cambridge. El joven Armitage comenzó a interesarse por los temas misteriosos en 1882, cuando se enteró de que un extraño meteorito había caído cerca de Arkham. Este suceso le llevó a obtener una reproducción del Necronomicón para la biblioteca, y a consultarla por primera vez. Posteriormente, Armitage retomó este libro para resolver la misteriosa muerte de Wilbur Whateley, un habitante de Dunwich con el que había mantenido correspondencia y que fue asesinado en la propia biblioteca. Con la ayuda de los profesores Rice y Morgan, puso fin al terror que había asolado Dunwich. Después de aquello, su salud se resintió, y fue relevado de su puesto en favor de Cyrus Llanfer antes de 1936, aunque parece que siguió relacionado con la biblioteca de alguna forma.

Nunca se aclararon del todo las circunstancias que rodearon su muerte. Una fuente afirma que pereció mientras trataba de salvar la colección de Libros Raros de un incendio, en 1939, mientras que otra menciona que falleció en 1946 de un ataque al corazón provocado por la acometida de los perros guardianes, junto a la biblioteca.

Consulta Arkham; Dunwich; Innsmouth; Llanfer, Cyrus; Miskatonic, Universidad; Morgan, Francis; Rice, Warren; Whateley, Wilbur; Wilmarth, Albert. («The Seven Cities of Gold», Burnham; «The House of Azathoth», Cannon; «Zoth-Ommog», Carter; Secretos de Arkham, Herber [J]; Una Resección en el Tiempo, Johnson [J]; «El terror de las profundidades», Leiber; «El horror de Dunwich», Lovecraft [O]; «The Black Brat of Dunwich», Sargent; *Ex Libris* Miskatonic, Stanley).

ARRECIFE DEL DIABLO. Pequeño afloramiento rocoso situado justo a la salida del puerto de Innsmouth, Massachusetts, en las coordenadas 41° 44' N, 71° 16' O. Fue el capitán John Smith, que desembarcó allí durante una exploración de la costa de Nueva Inglaterra, quien le dio nombre. A mediados del siglo XIX, este lugar fue visitado en numerosas ocasiones por el capitán Obed Marsh, de quien los lugareños decían que estaba buscando un tesoro pirata oculto en una de las muchas cuevas que horadan la cima del arrecife. Posteriormente, la Orden Esotérica de Dagón que fundó el propio Marsh viajó al arrecife, usando en ocasiones los caminos secretos que hay allí para viajar hasta Y'ha-nthlei. A pesar de la erradicación del culto por parte de agentes federales en 1928, los pescadores de la región todavía se niegan a navegar cerca del arrecife, y la Armada sigue pidiendo a sus naves que informen de cualquier actividad sospechosa que puedan encontrar en las proximidades.

Consulta Innsmouth; Marsh, Obed; Orden Esotérica de Dagón; Wilmarth, Fundación; Y'ha-ntlei. (Delta Green, Detwiller, Glancy, y Tynes [J]; «La sombra sobre Innsmouth», Lovecraft [O]; Huida de Innsmouth, Ross [J]).

ASSATUR. Ver Hastur.

ATAL [ah-TAHL]. Sumo sacerdote de los Dioses Arquetípicos en Ulthar, en las Tierras del Sueño. Atal era hijo de un posadero, pero logró convertirse en aprendiz de Barzai, sacerdote en Ulthar de los dioses de la Tierra, y le acompañó en su ascenso al Monte Hatheg-Kla. Atal es ahora el Sumo Sacerdote y todavía preside las ceremonias, aunque tiene más de trescientos años.

Consulta Barrera de Naach-Tith; Barzai; Dioses Arquetípicos; Hatheg-Kla, Monte; Skai; Tierras del Sueño; Ulthar. («En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft; «Los gatos de Ulthar», Lovecraft [O]; «Los Otros Dioses», Lovecraft).

ATLACH-NACHA [AT-lach NACH-ah]. Primigenio similar a una araña descomunal con cabeza antropeide. Se dice que Atlach-Nacha llegó a la Tierra desde Cykranosh (Saturno) junto a Tsathoggua. En la época hiperbórea, el dios araña vivió

en una gran sima bajo el Monte Voormithadreth. Los informes más recientes sobre él provienen de Siberia y Perú. Atlach-Nacha pasa todo su tiempo cubriendo con su telaraña un abismo sin fondo que se alza entre el reino de la vigilia y las Tierras del Sueño, una tarea que le mantendrá ocupado hasta el fin del mundo.

Es posible convocar a Atlach-Nacha para que posea una de sus estatuas, aunque él odia abandonar su labor. Han existido unos pocos cultos en honor de esta deidad a lo largo de los siglos. Los fenicios sentían gran reverencia por este Primigenio, y se ha confirmado la existencia de pequeños grupos de fieles en la India y en las islas Andamán. La Orden Esotérica de Dagón se refiere a Atlach-Nacha como una criatura que vive en el «Árbol de la Muerte» y que castiga a los que no se reproducen con los profundos y entre sí. Pero Atlach-Nacha trata sobre todo con los hechiceros, que contactan con él a cambio de sabiduría arcana.

Se dice que Atlach-Nacha controla a todas las arañas, y que en el pasado fue el señor de todos los Hijos de Atlach-Nacha, criaturas arácnidas que vivieron a comienzos de la Era Mesozoica y de los que ahora solo quedan curiosos fósiles aparecidos en algunos yacimientos de todo el mundo. Se puede devolver la vida a estos restos mediante procesos arcanos que solo conocen los chamanes más devotos de Atlach-Nacha. Algunos dicen que estas criaturas son idénticas a las arañas púrpuras de Leng.

Hubo un intento destacado de descubrir el lugar donde mora Atlach-Nacha, la expedición Barton-Doherty. Este valiente grupo de exploradores partió en 1985 hacia los Andes para tratar de localizar a este Primigenio, equipados con armadura de fibra de vidrio para que al monstruo le fuera difícil devorarlos. Desgraciadamente, desde entonces no se ha vuelto a saber de ellos.

Consulta Cykranosh; Hiperbórea; Leng; Primigenios; Tsathoggua; Voormithadreth, Monte. («Las islas Andamán», Herber [J]; «Heterodox Churches in Innsmouth», Marsh; A Guide to the Cthulhu Cult, Pelton; S. Petersen's Field Guide to the Creatures of the Dreamlands, Petersen [J]; «Las siete pruebas», Smith [O]; «Web of Memory», Szymanski [J]; The Complete Dreamlands, Williams and Petersen [J]; The Philosopher's Stone, Wilson).

ATLÁNTIDA (también ATLANTIS). Continente perdido situado en el Océano Atlántico. Gran parte de la historia de la Atlántida permanece envuelta en el misterio. El primer reino de la Atlántida, Caiphul, fue fundado por Valthoth, el Príncipe de los Últimos Días, conocido después como el dios Thoth, que guió a los refugiados de la destrucción de Lemuria. Este primer reino cayó al fin (posiblemente por culpa de las batallas contra los monstruos de las profundidades del mar), y durante bastante tiempo reinó la confusión.

El segundo imperio fue fundado por una dinastía que descendía de Cleito^[6] y del dios marino Pazadon (o Poseidón). Esta pareja tuvo diez hijos, cada uno de los cuales fundó un reino en la Atlántida. El mayor de ellos, Atlas, se erigió como señor de la

Ciudad de las Puertas de Oro, un precioso lugar diseñado según un esquema circular, lleno de cursos de agua y muros defensivos.

Los atlantes destacaron en los campos de la ciencia y la magia, pero en la caída de Lemuria se habían perdido muchos conocimientos, y esas artes nunca volvieron a alcanzar su pasada grandeza. Tenían un panteón muy variado, que incluía dioses como Daoloth, Gloon, Bast y Ghatanothoa.

Pasó el tiempo y las fuerzas del Caos volvieron a ser poderosas; muchos atlantes practicaban la magia negra. Finalmente, su poder se hizo tan grande que Thelatha, el Rey Demonio, que servía a los agentes del Caos, pudo conquistar la Ciudad de las Puertas de Oro. Al final, los experimentos mágicos de estos hechiceros salieron terriblemente mal y la ciudad se hundió en el mar.

El consiguiente cataclismo arrasó una parte del continente e hizo que el resto quedara inhabitable. Como resultado, los atlantes perdieron gran parte de su conocimiento e involucionaron hasta el salvajismo. Esta fue la época del rey Kull. Los atlantes lograron conquistar algunas tierras en otros continentes, pero su gloria había quedado atrás.

Hace veinte mil años, al comienzo de la Era Hiboria, una gran parte de la Atlántida se hundió bajo las olas. Las causas son desconocidas, y podrían ir desde una catástrofe geológica a un fallido experimento de hechicería, pasando por la ira de los dioses. Algunas islas, entre ellas Poseidonis y Bal-Sagoth, sobrevivieron a la inundación, pero al final casi todas ellas también quedaron cubiertas por las aguas.

Los supervivientes del desastre huyeron a lugares tan distantes como el Sáhara, Averaigne y el Caribe. El saber de la Atlántida, preservado por los sumos sacerdotes Klarkash-Ton y Luveh-Keraphf, ha sobrevivido de modo fragmentario entre los sacerdotes de Sais en Egipto. Tal vez las propias ruinas de la Atlántida sigan esperando bajo las olas pero, de ser así, nadie que las haya visto ha vivido para contarlo.

Una tradición alternativa es la de Wonders Witnessed, de Beloe, que sostiene que la Atlántida (o «Alanhati») fue habitada por los Antiguos, que hicieron que desapareciera para evitar los ojos del hombre. No obstante, esta información contradice gran parte de lo conocido sobre aquella época.

[La Atlántida apareció por vez primera en los diálogos de Platón de Timeo y el inconcluso Critias. Se ha debatido mucho si los relatos de Platón eran alegorías o reelaboraciones de verdaderas leyendas o sucesos acaecidos milenios atrás. Algunos han afirmado que la Atlántida sí existió (aunque suelen describirla en términos de su propia utopía política, nacional o racial), mientras que otros dicen que algún cataclismo, como la destrucción volcánica de la isla de Thera, en el 1500 a. C., sirvió de modelo para la leyenda. La fascinación moderna con la Atlántida comenzó con el libro de Ignatius Donnelly Atlantis: The Antediluvian World (1882), y no muestra signos de amainar. Lovecraft y sus colegas escritores tomaron gran parte de la información atlante de la teosofía, y el libro teosófico más famoso sobre el tema era

The Story of Atlantis and the Lost Lemuria (Historia de los Atlantes, 1925), de W. Scott-Elliot].

Consulta Antiguos; Bal-Sagoth; Libro de Dzyan, El; Bugg-Shash; Cimmeria; Daoloth; Gloon; Edad Hiboria; Klarkash-Ton; K'n-yan; Kull, Rey; Lemuria; L'mur-Kathulos; Nodens; Poseidonis; Trapezoedro Resplandeciente; Tsathoggua. (La Doctrina secreta, Blavatsky; «El absceso», Bloch; «Aquel que rasga los velos», Campbell; The Black Star, Carter; «The Seal of Zaon Sathla», Carter; Conan de las islas, Carter y de Camp; «La Edad Hiboria», Howard; «La extraña casa de la niebla», Lovecraft; «El que susurra en la oscuridad», Lovecraft; Selected Letters V, Lovecraft; «El Templo», Lovecraft; «La última prueba», Lovecraft y de Castro; «Reliquia de un mundo olvidado», Lovecraft y Heald; «En las bóvedas subterráneas», Lumley; The Transition of Titus Crow, Lumley; «Critias», Platón; «Timeo», Platón [O]; Historia de los atlantes, Scott-Elliot; «La ciudad bajo el mar», Thomas y Willis [J]).

AVALOTH [ah-vah-LOETH]. Criatura mencionada en la quinta Arcilla de Eltdown, y conocida por su voraz apetito. Avaloth creó una enorme capa de hielo que creció hacia el sur y amenazó con cubrir el mundo entero. El mago Om Oris enfrentó su poder contra Avaloth, y presumiblemente provocó su destrucción mediante una enorme oleada de calor. Algunos dicen que «Avaloth» es en realidad el nombre secreto de Ithaqua.

Consulta Arcillas de Eltdown; Ithaqua. («Wrath of the Wind-Walker», Ambuehl y Price; Selected Letters V, Lovecraft; «The Warder of Knowledge», Searight [O]).

AVEROIGNE. Provincia centro-meridional de Francia, conocida más comúnmente como Auvergne o Auverne, y considerada la más plagada de brujas de todo el país. Los Annales de Flavius Alesius afirman que la zona estaba poblada, en época de los galos, por los averones, un pueblo que provenía originalmente de una tierra situada al oeste que se hundió bajo el océano. Durante la época romana, los pueblos de Simaesis y Avionium (conocidos después como Ximes y Vyones, respectivamente) eran muy temidos debido a la presencia de cultos consagrados a un dios llamado Sadoqua. La Iglesia trató de erradicar esta religión, pero en el siglo XI muchos altos eclesiásticos de la zona habían adoptado ya estas antiguas prácticas y poco pudo hacerse.

Sin duda alguna, el habitante más famoso de Averoine fue Gaspard du Nord de Vyones, un reputado mago que tradujo el Libro de Eibon al francés normando en el siglo XIII o XIV. Al ser fácilmente accesible, este tomo provocó un resurgimiento de la hechicería en la región que nunca se extinguió del todo.

[Auvergne es realmente una provincia francesa y, aunque no se encuentran en ella, es posible que las ciudades cercanas de Lyons y Limoges fueran Vyones y Ximes, respectivamente, en la imaginación de Smith. Lyons fue sede de un juicio de brujas, y la propia Auvergne cuenta al menos con una leyenda de un hombre lobo].

Consulta Anillo de Eibon; Château des Faussesflammas; du Nord, Gaspard; Libro de Eibon; Tsathoggua. (Selected Letters V, Lovecraft; «El coloso de Ylourgne», Smith; «El final de la historia», Smith).

AYLESBURY. Pueblo centro-septentrional de Massachusetts. Un industrial de Arkham, Elihu Beckford, fundó la población en 1802 sobre los restos de la anterior aldea de Broton. Beckford erigió una ciudad basada en su visión de una comunidad industrial utópica, y financió la construcción de la carretera de Aylesbury.

La comunidad ideal de Beckford murió con él, pero el pueblo siguió creciendo, principalmente gracias a la industria textil. A finales de siglo, la mayor parte de la producción ya se había trasladado al sur y la economía de Aylesbury se hundió. Hoy día, casi nada distingue a Aylesbury de cualquier otro pequeño centro de manufactura de Nueva Inglaterra.

Consulta Arkham; Carretera de Aylesbury; Dean's Corners; Dunwich; Miskatonic, Río. (Return to Dunwich, Herber [J], «El horror de Dunwich», Lovecraft [O]).

AZAG-THOTH. Ver Azathoth.

AZATHI [ah-ZAH-thee]. Hijos de Azathoth engendrados a partir de energía termonuclear. Periódicamente, Azathoth vomita una de estas criaturas durante sus circunvoluciones sin sentido. La mayoría de estos nacimientos desembocan en la muerte del infante, que es incapaz de controlar su cuerpo y explota. Solo unos pocos logran contener sus energías internas y permanecer vivos hasta dejar atrás la corte de su padre. Tres Azathi, los seres conocidos como Azatha, Azathe y Azathu, aún perviven en algún lugar del cosmos.

Consulta Azathoth. (Elysia, Lumley).

AZATHOTH (también AZAZOTH O AZAG-THOTH). [AHZ-uh-thauth]. Dios Exterior también conocido como el Caos Nuclear y el Sultán Demoníaco. Normalmente Azathoth aparece como una masa caótica e informe, pero se sabe que al ser invocado ha adoptado otros aspectos.

Azathoth se sienta en el centro del Caos Definitivo (otros dicen que en el centro del universo, o incluso en cavernas bajo la superficie de la Tierra), borbotando y blasfemando mientras preside el baile de los Otros Dioses. Una cortina de colores aísla el resto del universo de la corte de Azathoth, donde las leyes convencionales del espacio y el tiempo desaparecen. Azathoth solo puede abandonar su trono si se lo convoca mediante un encantamiento, o a través de uno de los portales especiales situados en los templos de los insectos de Shaggai.

La leyenda afirma que Azathoth creó el universo, y que al final lo destruirá. Algunos pensadores modernos han relacionado a Azathoth con el Big Bang; algo así podría encajar con los mitos griegos y nórdicos de la creación, que afirmaban que el

universo había nacido a partir del caos primordial. Azathoth puede ser también una personificación de la radioactividad; de hecho, la fórmula que aparece en el De Vermis Mysteriis para invocarlo requiere una gran cantidad de material fisionable. También se le culpa a él de la explosión de Tunguska de 1908, aunque la mayoría de los científicos relacionan este violento suceso con un impacto de asteroide.

Algunos eruditos han trazado paralelismos entre Azathoth y la gnóstica Achamoth, madre del Demiurgo que creó el universo, o con el culto egipcio a Atón, el disco solar, pero la adoración de Azathoth en su aspecto natural parece muy escasa. Su único culto terrestre auténtico era el de los gnophkehs, aunque en tiempos más recientes algunos dementes aislados también lo han adorado. Azathoth cuenta asimismo con un gran número de fieles entre los shans, cuyos templos contienen una imagen de su avatar Xada-Hgla. Los rituales que realizan los shans en honor de Azathoth son absolutamente abominables.

Pronunciar el nombre de Azathoth concede gran poder sobre las criaturas del exterior; y su nombre secreto, que nadie conoce, proporciona una influencia aún mayor. En este sentido, no obstante, tiene sus límites y, por otro lado, ni siquiera el Necronomicón contiene el nombre secreto de Azathoth.

Algunos afirman que el Sultán Demoníaco no siempre fue un Caos Idiota, sino que perdió su cuerpo y su mente en una enorme batalla intercósmica, en la que se lo expulsó por completo de esta dimensión. Sin embargo, esta interpretación solo aparece en unas pocas obras. También debería mencionarse la teoría de que el propio Azathoth no es más que una marioneta en manos de algo infinitamente más terrible.

Consulta Azathi; Azathoth y Otros Horrores; Cxaxukluth; De Vermis Mysteriis; Dioses Exteriores; Elementos, Teoría de los; Estigia; germen de Azathoth; gnophkehs; Kuranos; Libro de Azathoth; L'gy'hx; Massa di Requiem per Shuggay; Niebla Innominada; Oscuridad, La; Otros Dioses; Primigenios; Shaggai; shans; shantaks; Shub-Niggurath; S'ngac; Sothoth; Thyoph; Tond; Tulzscha; Ubbo-Sathla; Xada-Hgla. (El horror que nos acecha, Bloch; «The Insects from Shaggai», Campbell; «La Mina de Yuggoth», Campbell; «The Nameless Tower», Glasby; «Mandelbrot Moldrot», Gresh; La semilla de Azathoth, Herber [J]; «Hydra», Kuttner; «La última clase del profesor Peabody», Laird; «Azathoth», Lovecraft [O]; Elysia, Lumley; Los que acechan en el Abismo, Lumley; «The Last Night of Earth», Myers; The Philosopher's Stone, Wilson).

AZATHOTH, GERMEN DE. Ver germen de Azathoth.

AZATHOTH, LIBRO DE. Ver Libro de Azathoth.

AZATHOTH Y OTROS HORRORES (también AZATHOTH AND OTHER HORRORS). Libro de poemas de Edward Derby, el único que publicó en vida. La identidad de los editores no está del todo clara; algunos dicen que la Onyx Sphinx Press de Arkham, Massachusetts (posiblemente la propia imprenta de Derby), lo

publicó en 1919, mientras que otros sostienen que una compañía de Cambridge lo editó en 1916 y sacó al mercado varias ediciones más antes de quebrar en 1931. En época más reciente, la imprenta Casa de Azathoth, de Bagdasarian, sacó una nueva edición en la primavera de 1946.

La obra «Azathoth», que ocupa la mitad del libro, describe un encuentro onírico con el sultán demoníaco Azathoth. Otros poemas incluidos son «El auge de la némesis», «La casa Charnel», «Muerto, que no desaparecido», y «El beso de la medusa». Aunque es una obra relativamente poco conocida, Azathoth y otros horrores ha influido en diversos libros, entre ellos El tunelador de abajo, de Georg Fischer.

Consulta Azathoth; Derby, Edward Pickman; Tunelador de abajo, El; Waite, Asenath. («The House of Azathoth», «Derby»; Manual del Guardián, Herber [J]; «El terror de las profundidades», Leiber; «El ser en el umbral», Lovecraft [O]).

B

BAHARNA [buh-HARN-uh]. Puerto principal de la isla de Oriab, en el Mar del Sur de las Tierras del Sueño. Está construido sobre una escarpada pendiente, en la que las tiendas y viviendas más opulentas se sitúan en la parte superior, mientras que los establecimientos de peor reputación están más abajo. Los rasgos más destacados de la ciudad son sus faros gemelos, Thon y Thal, así como el canal que parte desde el océano y pasa bajo la ciudad hasta llegar al Lago de Yath, en el interior de Oriab.

Consulta Tierras del Sueño; Oriab; Mar del Sur. («En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft [O]; «A-Mazed in Oriab», Lumley).

BAL-SAGOTH [ball-sah-GAUTH]. Isla del Atlántico que, según se dice, es lo último que queda de la sumergida Atlántida. En tiempos de las cruzadas, unos nórdicos alcanzaron esta isla y después describieron la naturaleza de sus nativos, su altamente avanzada civilización y su adoración de un dios conocido como Gol-goroth.

Consulta Atlántida; Gol-goroth. («The Fishers from Outside», Carter; «Los dioses de Bal-Sagoth», Howard [O]).

BARRERA DE NAACH-TITH (también MURO DE NAACH-TITH). [nah-AH'CH-tith]. Ensalmos que «sellarán las almas» del hechicero cuando se invoque a Yibb-Tstll, y que también puede usarse para alzar una amplia barrera que proteja contra las fuerzas malignas, o al menos las retenga. En el Cthaat Aquadingen se dan algunas pistas sobre el ritual, pero la versión completa solo se puede encontrar en la biblioteca de Celaeno, o quizás en el Cuarto Libro de D'harsis.

Consulta Celaeno; Cthaat Aquadingen; Sexta Sathlatta; Yibb-Tstll. («Los salones de Celæno», Herber [J]; The Clock of Dreams, Lumley; «Dylath-Leen», Lumley [O]; «Horror en Oakdeene», Lumley).

BARZAI [bar-ZIGH]. Antiguo sumo sacerdote de los dioses de la Tierra en Ulthar, en las Tierras del Sueño. Barzai leyó los Manuscritos Pnakóticos y los Siete Libros Crípticos de Hsan, y era muy sabio respecto al proceder de los dioses de la Tierra. Sin embargo, su ansia de conocimiento resultó su perdición, puesto que intentó contemplar a los propios dioses. Como relató posteriormente su aprendiz Atal, desapareció de la cima del Monte Hatheg-Kla, desde la que esperaba ver a los dioses bailando.

Consulta Atal; Hatheg-Kla, Monte; Manuscritos Pnakóticos; Siete Hechizos Crípticos de Hsan; Tierras del Sueño; Ulthar. («Los Otros Dioses», Lovecraft).

BAST [BAST]. Diosa egipcia que tomaba la forma de una mujer con cabeza de gato. Originalmente, Bast fue adorada en la Atlántida, y es probable que su culto se transmitiera desde allí a Egipto junto a gran parte del saber del continente hundido. El epicentro del culto de Bast en el país del Nilo se situaba en la ciudad de Bubastis. Los habitantes de Bubastis veneraban a los felinos, y momificaron tras la muerte a muchos gatos para complacer a su diosa. Bast era también la diosa del placer, y por lo tanto una de las deidades más populares de Egipto.

Escribe Prinn en el *De Vermis Mysteriis* que la ciudad de Bubastis fue arrasada por las demás facciones religiosas del valle del Nilo, a causa de la repulsiva naturaleza de los ritos de Bast. La mayor parte de los adoradores fueron pasados a cuchillo, pero los rumores afirman que algunos lograron escapar a Britania, manteniendo allí sus prácticas en secreto. Bast es aún adorada en las Tierras del Sueño, en especial en la ciudad de Ulthar.

[Bast fue una auténtica deidad egipcia^[7], aunque no hay pruebas que la relacionen con ningún ritual oscuro y maléfico].

Consulta *De Vermis Mysteriis*; Luveh-Keraphf; Nefrén-Ka; Ritos Negros; Rituales Sarracenos; Ulthar. («El absceso», Bloch; «The Brood of Bubastis», Bloch; «The Suicide in the Study», Bloch [O]).

BEHEMOTH. Ver B'moth.

BEL YARNAK (¿también YARNAK?). [bel-YARN-ahk]. Ciudad del planeta Yarnak. Era una hermosa urbe, y estaba formada de numerosas torres y minaretes plateados y dorados. Sin embargo, Bel Yarnak sufrió la condenación debido a las acciones del mago Thorazor, y ya nadie vive allí.

Consulta Vorvados; Yarnak. («The Eater of Souls», Kuttner [O]; «The Jest of Droom-Avista», Kuttner).

BELED EL-DJINN. Ver Kara-Shehr.

BENDAL-DOLUM [BEN-duhl-DAHL'm]. Ciudad legendaria situada en las profundidades de la jungla de Belice. Las diversas expediciones para localizar Bendal-Dolum, en especial la del Dr. Eric Williamson en 1936 (¿?), no han logrado encontrar rastro alguno.

(Una Resección en el Tiempo, Johnson [J]; «Los pozos de Bendal-Dolum», Lyons [J, O]).

BERKELEY, SAPO DE. Ver Byatis.

BESTIA, LA. Ver Nyarlathotep (La Bestia).

BESTIAS LUNARES. Criaturas originarias de la luna de las Tierras del Sueño.

Tienen aspecto de sapos blancos y resbaladizos, cuyos únicos órganos sensoriales son unos tentáculos rosados que brotan de su hocico (no se sabe cómo perciben lo que les rodea, aunque parecen comunicarse tocando unas flautas). Prefieren vivir en la cara oculta de la luna, pero también se les puede encontrar a bordo de los galeones negros de los hombres de Leng como remeros y oficiales.

A diferencia de lo que ocurre en el mundo de la vigilia, la cara oculta de la luna de las Tierras del Sueño tiene gigantescos bosques y mares grasientos, constituyendo así un hábitat ideal para las bestias lunares. Allí, estas criaturas han erigido enormes ciudades, construidas con el esfuerzo de diversas y numerosas razas esclavizadas, y surcan los mares de su hogar en sus galeras negras, que también pueden llevarlas a través del espacio hasta otros mundos. Las bestias lunares disponen asimismo de colonias en la Tierra, en especial en la roca sin nombre del Mar Cerenario.

Estas criaturas son inteligentes, y son conscientes de que los pueblos civilizados de las Tierras del Sueño no tolerarían su presencia si vinieran a comerciar abiertamente. Por ello, han esclavizado a muchos habitantes de la meseta de Leng. A diferencia de las bestias lunares, normalmente los seres de Leng pueden pasar por humanos si llevan puesto el atuendo adecuado. Estos agentes casi humanos suelen desembarcar en los puertos para vender los rubíes que extraen sus amos y comprar esclavos con los beneficios, mientras las bestias lunares permanecen en la bodega hasta que terminan.

Estos seres de la luna están aliados con los gatos de Saturno, y en ocasiones también sirven a Nyarlathotep y a Mnomquah.

Consulta Indescribable Gran Sacerdote; Leng; Mnomquah; Nyarlathotep; Sarkomand. («En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft [O]; Mad Moon of Dreams, Lumley; The Complete Dreamlands, Williams and Petersen [J]).

BETHMOORA [beth-MOR-uh]. Ciudad situada en algún lugar más allá de Hap, en las Tierras del Sueño. Bethmoora fue antaño una ciudad próspera, con puertas de cobre verde, en la que los cantos y los bailes alegraban continuamente las calles.

Cierto día en que en Bethmoora se celebraba un festival, llegaron del desierto tres hombres a lomos de mulas, portadores de un mensaje cuya naturaleza y origen exactos se desconocen. Algunos dicen que provenía del mismo desierto, que ansiaba asolar aquella hermosa ciudad; otros afirman que los mensajeros traían un decreto del emperador Thuba Mleen o de los dioses, o incluso el aviso de la peste. Tras escuchar las palabras de estos hombres, toda la población de Bethmoora abandonó la ciudad en un solo día, y esta quedó vacía y evitada por los viajeros.

Consulta Tierras del Sueño. («Bethmoora», Dunsany [O]; «El hombre del haschish», Dunsany; «El que susurra en la oscuridad», Lovecraft).

BHOLES [BOEL]. Criaturas que habitan en el Valle de Pnath, en las Tierras del Sueño. Nadie ha visto nunca un bhole, pero el encuentro que tuvo Randolph Carter

con ellos sugiere que tienen un aspecto un tanto vermiforme. Algunos afirman que los bholes son una subraza de dholes, o que los bholes crearon a los dholes y después los enviaron a otros mundos a través de agujeros de gusano.

[Esta palabra apareció originalmente como «dholes» en las versiones publicadas de los relatos de Lovecraft, pero la revisión que hizo S. T. Joshi sobre las obras del maestro de Providence demuestra que la palabra correcta es «bholes». Parece ser que uno de los creadores del manual de Las Tierras del Sueño para La llamada de Cthulhu leyó una versión corregida de «En busca de la ciudad del sol poniente» y creyó que los «bholes» eran una nueva criatura, provocando así la aparición de dos razas distintas. No obstante, la edición más moderna ha subsanado este error].

Consulta Carter, Randolph; dholes; Pnath, Valle de; Tierras del Sueño. («En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft [O]; S. Petersen's Field Guide to Cthulhu Monsters, Petersen et al. [J]; Las Tierras del Sueño, Petersen et al. [J]).

BILLINGTON, ALIJAH. Descendiente de Richard Billington que vivió en la mansión familiar durante los primeros años del siglo XIX. Alijah se vio envuelto en una controversia cuando le ofendió lo escrito sobre su antepasado en el libro del Reverendo Phillips Prodigios Taumatúrgicos Ocurridos en el Canaán de Nueva Inglaterra. Surgió un apasionado debate, en el que Phillips y sus aliados afirmaron que Alijah proseguía en secreto las oscuras prácticas de su ancestro. Tras unos meses de polémica, John Druven, uno de los colegas y defensores del reverendo, desapareció tras inspeccionar la mansión Billington. Alijah partía hacia Inglaterra poco después, acompañado de su hijo Laban y su criado indio, Quamis; el Reverendo Phillips, extrañamente arrepentido, trató de adquirir y destruir todos los ejemplares de su libro. Billington murió en Inglaterra, muy lejos de su tierra natal.

Consulta Billington, Richard; Dewart, Ambrose; Misquamacus; Phillips, Ward; Prodigios Taumatúrgicos Ocurridos en el Canaán de Nueva Inglaterra. («El que acecha en el umbral», Derleth y Lovecraft).

BILLINGTON, RICHARD. Acaudalado terrateniente que vivió cerca de Nuevo Dunnich (conocido posteriormente como Dunwich) en la época colonial. Billington tenía fama de ser hechicero y de adorar a Satán en un viejo círculo de piedras cercano a su casa, y se decía que había aprendido mucho de Misquamacus, el chamán de los Wampanoag^[8]. Tras varios asesinatos en la zona, Billington decidió desaparecer de la circulación y nunca más volvió a saberse de él.

Consulta Billington, Alijah; De las malignas brujerías llevadas a cabo en Nueva Inglaterra por demonios sin forma humana; Dunwich; Misquamacus; Prodigios Taumatúrgicos Ocurridos en el Canaán de Nueva Inglaterra. («El que acecha en el umbral», Derleth y Lovecraft).

BLAKE, ROBERT HARRISON. Pintor y escritor de relatos de misterio,

oriundo de Milwaukee. A causa de sus dificultades para encontrar trabajo, Blake se dedicó a la literatura como fuente de ingresos. Aunque al principio sus obras obtuvieron escaso éxito comercial, con el tiempo lograron cierto reconocimiento, y la Miskatonic University Press publicó su recopilación *El Devorador de las Estrellas* en 1928. Posteriormente, Blake se dedicó también a la pintura, representando sobre todo escenas de paisajes alienígenas.

En busca de nuevas emociones que añadir a sus relatos, Blake investigó libros prohibidos y finalmente consiguió una reproducción del *De Vermis Mysteriis*. Viajó a Providence para que un amigo pudiera traducirle el latín arcaico en que estaba escrito el libro pero, durante la visita, la casa de su amigo ardió hasta los cimientos, con su dueño atrapado en el interior. Tras este incidente, Blake abandonó Providence a toda prisa.

Durante el invierno de 1935, Blake regresó a Providence y se alojó en un apartamento de la calle College. Allí redactó muchas de sus historias más famosas. Sin embargo, durante la primavera y el verano siguientes, Blake se obsesionó cada vez más con una iglesia abandonada de French Hill^[9]. Reveló a algunas amistades que le había acontecido una serie de extraños sucesos relacionados con ese edificio, y muchos consideran que estas afirmaciones eran parte de un tremendo bulo fabricado, al menos en parte, por el propio Blake. El 8 de agosto de 1935, Blake apareció muerto (electrocutado) en sus habitaciones tras una tormenta eléctrica. Sus libros todavía gozan de bastante popularidad y las recopilaciones de historias cortas *La Escalera de la Cripta* y sus *Obras completas* vienen reeditándose desde su muerte.

[Blake apareció por primera vez en el relato «El vampiro estelar», de Bloch, pero no recibió nombre hasta «El Morador de las Tinieblas» de Lovecraft. HPL escogió el nombre de «Blake» por sus similitudes con «Bloch», y devolverle así la atención que este había tenido con él matando a un personaje inspirado en Lovecraft en «El vampiro estelar». Además, debería tenerse en cuenta que el relato que da título al recopilatorio *El Devorador de las Estrellas*, ¡no se escribió hasta 1935!].

Consulta Dexter, Ambrose. («La sombra que huyó del chapitel», Bloch; «El vampiro estelar», Bloch [O]; «Los párrafos de Franklyn», Campbell; «Matriculado en primero», Farmer; «El Morador de las Tinieblas», Lovecraft).

BLAYNE, HORVATH (aprox. 1925–1948). Estudiante de mitología y religión. Nació con el nombre de Horvath Waite, pero sus primos de Boston le adoptaron cuando su pueblo natal de Innsmouth fue destruido y su familia asesinada. Posteriormente, se convirtió en un estudioso de las culturas asiáticas, centrandó sus intereses alrededor de Indochina y las islas del Pacífico. Tras el fin de la Segunda Guerra Mundial, Blayne pasó su tiempo casi exclusivamente en el Pacífico Sur, donde alcanzó renombre por su trabajo en las ruinas de Ponapé.

En 1947, Blayne fue visto en Singapur junto al notable erudito Laban Shrewsbury, y se cree que tomó parte en una acción secreta del gobierno en algún

lugar del Pacífico. Se desconoce qué fue de él después, aunque un testamento hallado entre sus papeles sugiere preocupantes posibilidades.

Consulta Innsmouth. («La isla negra», Derleth).

B'MOTH (también BEHEMOTH o PHEMAUT). [BEE-mauth]. Deidad oceánica adorada en muchas partes del mundo. B'Moth desea devolver a toda la humanidad a su primitivo estado de salvajismo, y con ese propósito puede controlar el clima y los animales. Puede que B'Moth sea otro nombre para Cthulhu, o puede que esta criatura esté relacionada de alguna manera con dicho Primigenio.

Consulta Cthulhu; Magia y las artes negras. («The Scourge of B'Moth», Russell).

BOKRUG [BOE-kruhg]. Dios que tomaba la forma de un saurio acuático y que fue adorado por los thuum'ha de Ib. Es famoso por sus venganzas contra aquellos que lo ofenden. Su resarcimiento puede tardar siglos en alcanzar a sus enemigos, pero cuando lo hace es veloz y devastador. La ciudad entera de Sarnath blasfemó contra esta deidad durante muchos siglos, pero al final la ira de Bokrug se abatió sobre la metrópolis. Actualmente, Bokrug es adorado en la ciudad de Ilarneq, en las Tierras del Sueño, y quizás también en la ciudad prehumana perdida de Lh-yib.

Algunas evidencias apuntan a que Bokrug podría no ser un auténtico dios, sino un miembro de una raza de seres humanoides que se han establecido como dioses de los thuum'ha, como se conoce a la gente de Ib. Otros discrepan, y afirman que «Bokrug» no es más que la máscara de un ser aún más peligroso.

Consulta Ib; Ilarneq; Lh-Yib; Sarnath; Thuum'ha; Tierras del Sueño. («El Libro de las Expulsiones», Carter; «La maldición que cayó sobre Sarnath», Lovecraft [O]; Beneath the Moors, Lumley).

BOREA [bor-RAE-ah]. Mundo de un universo paralelo en el cual estuvo aprisionado Ithaqua. El planeta tiene tres lunas: Dromos, Numinos, y otro satélite sin nombre. Sin embargo, debido a la física de esa dimensión, ninguno de esos cuerpos orbita alrededor de los demás, y el propio planeta no circunvuela el sol. Así, algunas partes de Borea permanecen en un frío perpetuo mientras que otras disfrutan de un eterno verano tropical.

La leyenda afirma que, tras la revuelta de los Primigenios, los Dioses Arquetípicos confinaron a Ithaqua a una meseta cerca del polo sur de Borea. Después de muchos años, el Wendigo obtuvo la libertad y viajó a otros mundos y dimensiones, aunque sigue regresando a Borea de vez en cuando. A lo largo del tiempo, Ithaqua ha traído muchas formas de vida a este planeta y a sus lunas, incluyendo varios tipos de plantas, murciélagos, lobos, osos, ballenas e incluso seres humanos.

Es bien conocida la costumbre que tiene Ithaqua de llevarse con él a los que provocan su ira. Aunque normalmente deja caer desde lo alto a estas víctimas (algo que puede producirse semanas o meses después), otras son trasladadas a Borea. Estos desgraciados son modificados de tal modo que ni el frío más penetrante pueda

afectarlos. Sin embargo, esta cualidad también los hace vulnerables en parte a las mismas fuerzas que repelen a los Primigenios. Tras su llegada, la mayoría de ellos son iniciados en los Hijos de los Vientos, el culto a Ithaqua de Borea, que está compuesto por cientos de miles de miembros. Sin embargo, algunos se rebelan contra El que Camina en el Viento. En la meseta donde estuvo aprisionado Ithaqua se pueden encontrar las colonias de estos proscritos, así como en la Isla de las Montañas en Numinos. Estas colonias suponen una irritación constante para Ithaqua, pero las incursiones de su secta contra ellas nunca han logrado erradicarlas por completo.

Consulta Dioses Arquetípicos; Ithaqua; Khrissa; Numinos; Primigenios; Silberhutte, Hank. (In the Moons of Borea, Lumley; Spawn of the Winds, Lumley [O]).

BOSQUE DE N'GAI. Ver N'gai, Bosque de.

BOSQUE DE PARG. Ver Parg, Bosque de.

BOSQUE ENCANTADO. Bosque situado tras la Puerta del Sueño Profundo por la que acceden los soñadores a las Tierras del Sueño. El Bosque Encantado es relativamente inofensivo, salvo por los zoogs peludos que lo habitan, aunque se rumorea que en lo profundo del bosque acechan criaturas más peligrosas.

Consulta Oukranos; Setecientos Peldaños del Sueño Profundo; Tierras del Sueño; zoogs. («En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft [O]; «Kadath/The Vision and the Journey», Winter-Damon).

BOWEN, (PROFESOR), ENOCH (¿?-aprox. 1865). Destacado ocultista y arqueólogo de Providence, Rhode Island. Su logro más memorable fue la excavación de la cripta del faraón olvidado Nefrén-Ka, en 1843. Bowen detuvo inexplicablemente sus investigaciones al año siguiente y, tras regresar a Providence, fundó la infame Iglesia de la Sabiduría de las Estrellas. En 1927, otro individuo también llamado Enoch Bowen lideró una rama de la secta de la Sabiduría de las Estrellas en Arkham, pero difícilmente podía tratarse de la misma persona.

Consulta Nefrén-Ka; Sabiduría de las Estrellas, Culto de la; Trapezoedro Resplandeciente. («La sombra que huyó del chapitel», Bloch; «El Morador de las Tinieblas», Lovecraft [O]; Sherlock Holmes in the Adventure of the Ancient Gods, Vaughan).

BOYD, CLAIBORNE. Estudiante de la cultura criolla. Boyd nació en Misisipí y residió posteriormente en Nueva Orleans, donde prosiguió sus estudios. Tras la muerte de su tío-abuelo, profesor de Harvard, Claiborne heredó sus documentos, en los que se detallaban ciertas especulaciones mitológicas. Boyd desapareció poco después, aunque antes pudo enviar sus textos a la Universidad Miskatonic. Se cree que fue asesinado en 1986 en Fort Myers, Florida.

Consulta Miskatonic, Universidad; Shrewsbury, Laban. («La Garganta más allá de Salanpunco», Derleth [O]; «The Colors of Cthulhu's Minions», Jantsang).

BRAN MAK MORN (¿?-aprox. 210). Rey de los pictos de Caledonia (Escocia) durante la ocupación romana de Britania. Bran era hijo de un jefe del clan del Lobo, pero rápidamente acumuló poder hasta convertirse en rey de los pictos, que a lo largo de cinco siglos se habían dividido hasta quedar reducidos a pequeñas tribus que peleaban entre sí. Bran fue conocido entre su gente como un gobernante valiente y justo que trató de apartar a su pueblo de los sanguinarios rituales que antaño practicaban. Sin embargo, su hazaña más famosa fue invocar a los gusanos de la Tierra para que se vengaran de las legiones romanas. Bran es también conocido por sus batallas posteriores contra esos mismos gusanos. Finalmente, cayó en combate por culpa de la traición de un oficial romano, y su reino se derrumbó.

Con el tiempo, los relatos sobre las hazañas de Bran se han distorsionado mucho, y numerosas leyendas sobre sus poderes son únicamente fruto de la invención. En su *Unaussprechlichen Kulten*, von Junzt menciona la estatua del rey a la que se trasladó el espíritu de Bran tras su muerte. Esta efigie se escondía en una caverna, que hasta el presente sigue siendo el núcleo de una religión centrada en su recuerdo. Los miembros de dicho culto, formado por los descendientes de los pictos, deben realizar un peregrinaje a este lugar una vez en su vida. Según las enseñanzas de esta fe, un día la estatua de Bran recobrará vida, y él y su gente emergerán de la caverna para gobernar el mundo.

[Cierta Bran mitológico era una deidad galesa de tremendo tamaño, mientras que otro era el héroe británico cuya cabeza cortada protegió las islas británicas de la invasión incluso después de muerto. Parece ser que Howard no conocía estas leyendas, y bautizó a su héroe en honor de Brennus, un bárbaro que participó en el asedio de Roma, y de Gol Mac Morn, un héroe del folclore irlandés].

Consulta gusanos de la Tierra; *Unaussprechlichen Kulten*; von Junzt, Friedrich. («Los gusanos de la Tierra», Howard; «Los hijos de la noche», Howard [O]; «El hombre oscuro», Howard; «Hombres de las sombras», Howard; «Reyes de la noche», Howard; *Crónica del Laberinto Negro*, Inabinet; «El que susurra en la oscuridad», Lovecraft; *Legion from the Shadows*, Wagner).

BRICHESTER. Núcleo comercial del valle del río Severn, en Inglaterra. Se puede diferenciar la ciudad en tres partes: Mercy Hill al norte, la Brichester propiamente dicha, y Lower Brichester al sur. En Brichester se encuentra la Universidad Brichester, uno de los centros de enseñanza más respetados de la región y que poseía una reproducción de las Revelaciones de Glaaki, donada en 1958 (pero que actualmente ha desaparecido).

Este pueblo y su universidad han sido testigos de numerosos sucesos extraños. En los años veinte se desmanteló una congregación estudiantil que adoraba a los

Primigenios, y muchos de los profesores de la institución aún poseen información sobre los sucesos paranormales de la zona. Fue en Brichester donde vivió el excéntrico líder sectario Roland Franklyn y donde publicó su libro sobre la reencarnación *Abandonar este mundo*. Por último, un hombre de Mercy Hill experimentó unas comunicaciones oníricas que le impulsaron a escribir el duodécimo tomo de las Revelaciones de Glaaki.

Consulta *Abandonar este mundo*; Eihort; Franklyn, Roland; Glaaki; Goatswood; Mercy Hill; Revelaciones de Glaaki; Severn, Valle del; Severnford; Temphill; Undercliffe, Errol. («Edición fría», Campbell; «The Horror from the Bridge», Campbell; «La iglesia de High Street», Campbell; «La Mina de Yuggoth», Campbell; «Los párrafos de Franklyn», Campbell; «The Plain of Sound», Campbell; «Behold, I Stand at the Door and Knock», Price).

BROWN JENKIN. Criatura similar a una rata, de pequeñas garras como manos y rostro humanoide. Según los registros judiciales del Condado de Essex, Keziah Mason afirmó que Brown Jenkin era su familiar. Aunque dicha bruja lleva muerta tres siglos, informes procedentes de lugares tan lejanos como Inglaterra hablan de avistamientos del fantasma de su familiar. Unos huesecillos, aparecidos cuando se demolió la Casa de la Bruja de Arkham en 1931, confirman al menos que la criatura existió.

Consulta Arkham; Casa de la Bruja; Gilman, Walter; Mason, Keziah; Seres rata. («Los sueños en la casa de la bruja», Lovecraft [O]; Prey, Masterton).

BUGG-SHASH [BUG'-shahsh]. Primigenio que toma la forma de una oscuridad negra como la tinta, cubierta de muchos ojos y bocas que emiten un sonido chirriante. Bugg-Shash ha sido conocido por los hechiceros desde los tiempos de la Atlántida, y se manifiesta ante ellos cuando lo invocan a esta dimensión. Es bastante fácil convocarlo, aunque es importante que el «Pentáculo de Poder» lo aprisione en la llamada. El invocador también debe ser rápido para indicarle dónde puede encontrar una víctima, o de lo contrario Bugg-Shash lo tomará a él. Este Primigenio solo puede existir en la oscuridad, pero someterlo a la luz no logra expulsarlo permanentemente, ya que deberá permanecer en esta dimensión hasta que encuentre y devore a una víctima, tras lo cual regresará a su hogar. También podría tener poder sobre los muertos, así que los que traten con él deben ser especialmente cuidadosos.

Bugg-Shash es uno de los sirvientes de Yog-Sothoth. Aunque se le suele incluir entre los Primigenios, algunos afirman que en realidad no es más que uno de los parásitos que se alimentan de esos seres. Se lo considera especialmente próximo en su naturaleza a Yibb-Tstll, y a menudo se clasifica a ambos como «Los que Asfixian^[10]», un término de significado incierto.

[Por lo que yo sé, Lumley ya había mencionado a Bugg-Shash en «Suben con Surtsey» antes de leer el «Daemoniacal» de Sutton. Aunque la historia de Sutton no

mencionaba a Bugg-Shash, Lumley escribió como secuela «The Kiss of Bugg-Shash», donde ya relacionaba el nombre de «Bugg-Shash» con el monstruo de Sutton].

Consulta Atlántida; Cthaat Aquadingen; Necronomicón (apéndices); Primigenios; Sathlatta; Yibb-Tstll; Yog-Sothoth. (Elysia, Lumley; «The Kiss of Bugg-Shash», Lumley; «Suben con Surtsey», Lumley; The Transition of Titus Crow, Lumley; «Daemoniacal», Sutton).

BYAGOONA [BEE-ah-GOE-nuh]. Criatura llamada «La Sin Rostro», a la que se atribuye una «Parábola Secreta». Se dice que Byagoona nació de una criatura llamada «Lu-Kthu» en el «Gran Vórtice». La «Parábola Secreta» de Byagoona se refiere supuestamente a su llegada a la Tierra en la época de la civilización perdida de Altuas.

En aquellos tiempos, a Byagoona se lo conocía como El Señor de los Muertos, ya que podía devolver la vida a los muertos y entonces alimentarse de su esencia. En tiempos posteriores, Byagoona pasó a ser conocido como Nyarlathotep.

Consulta Nyarlathotep. («The Bane of Byagoona», Ambuehl; «El dios sin rostro», Bloch; «La risa del vampiro», Bloch [O]).

BYAKHEE [b'YAHK-ee]. Criaturas que recuerdan a murciélagos, pájaros, topos y seres humanos en descomposición. Los byakhee habitan en el espacio interestelar, aunque se sabe que frecuentan Yuggoth y otros mundos. Asisten al Primigenio Hastur, y suelen estar involucrados en sus rituales. También pueden servir de monturas y llevar a un jinete hasta las estrellas, siempre que este haya bebido hidromiel espacial. Activando un órgano de su abdomen llamado la huna^[11], los byakhee crean un estado que les permite cubrir distancias interestelares tan rápidamente que, para el observador inexperto, puede parecer teleportación.

Para invocar a un byakhee, el mago espera hasta una noche en la que Aldebarán esté por encima del horizonte. Entonces, sopla por un silbato especial y entona las siguientes palabras:

¡Iä! ¡Iä! ¡Hastur! ¡Hastur cf'ayak «vulgtmm, vulgtmm, vulgtmm! ¡Ai!
¡Ai! ¡Hastur!

Tras esto, el byakhee descenderá del espacio hasta el lanzador. Normalmente también se requiere un símbolo arcano.

[La llamada de Cthulhu toma la descripción del byakhee de las criaturas de «El Ceremonial», de Lovecraft, pero no está claro que las creaciones de Lovecraft y

Derleth coincidan].

Consulta Hastur; Hidromiel espacial; Leyendas de los Viejos Misterios; Símbolo Arcano. («El Libro de las Puertas», Carter; «La casa de Curwen Street (El manuscrito de Andrew Phelan)», Derleth [O]; «El vigilante del cielo», Derleth; S. Petersen's Field Guide to Cthulhu Monsters, Petersen et al.; Deities and Demigods Cyclopeda, Ward y Kuntz [J]).

BYATIS [b'-YAH-tis]. Primigenio conocido como «Byatis el de la barba de serpientes» y el «Sapo de Berkeley». Como se deduce de sus títulos, se parece mucho a un reluciente sapo con trompa, pinzas como las de un cangrejo y una serie de tentáculos bajo la boca. Byatis es capaz de hipnotizar a sus víctimas y, con cada persona que devora, aumenta de tamaño.

Según el *De Vermis Mysteriis* de Prinn, fueron las adoraciones realizadas ante la imagen de Byatis, que los profundos habían traído a la Tierra, las que atrajeron al Primigenio a nuestro planeta. Posteriormente, los hombres serpiente de Valusia y el pueblo del continente perdido de Mu también adoraron a Byatis. Su culto era fuerte en Britania, donde la gente le veneraba como un dios de la fertilidad, y su religión se mezclaba con la medusa de las leyendas griegas que los mercaderes habían traído hasta allí. Muchos años después, los legionarios romanos que ocupaban el valle del río Severn, en Britania, descubrieron a Byatis tras una puerta de piedra en un antiguo campamento. Horrorizados por lo que vieron, lo aprisionaron dentro de una estrella de cinco puntas antes de proseguir su camino.

De vez en cuando, Byatis se liberaba de su prisión y merodeaba para alimentarse de algunas víctimas, creando así la leyenda del «Sapo de Berkeley», un monstruo cuyas actividades se centraban alrededor de dicho pueblo. Durante el siglo XVIII, el mago *Sir Gilbert Morley* compró el castillo normando donde había sido encadenado Byatis. A cambio de sacrificios, Byatis le permitió comunicarse con los demás Primigenios. Un día, Morley desapareció después de haber cerrado la prisión de Byatis, y desde entonces no se ha sabido nada de él.

Algunas fuentes señalan a Byatis como hijo de Yig. También se ha dicho que los griegos adoraron a Byatis bajo el nombre de «Hipnos» aunque, por los encuentros que se conocen, parecen ser bastante distintos en apariencia y motivaciones.

Consulta Camside; *De Vermis Mysteriis*; Hipnos; hombres serpiente; Primigenios; Prinn, Ludwig; profundos; Severn, Valle del; Yig. («El vampiro estelar», Bloch [O]; «The Room in the Castle», Campbell; «Zoth-Ommog», Carter; «Unseen», Love; «The Beard of Byatis», Price).

C

CÁBALA DE SABOTH. Libro de sabiduría divina (¿?) que pudo aparecer alrededor del año 100 a. C. En 1686 se realizó una traducción al griego de la Cábala, y también se ha localizado una reproducción en yiddish. El libro contiene mucha información sobre los ángeles, y su título sugiere que puede cubrir muchos temas esotéricos del misticismo judío.

(«El absceso», Bloch; «The Secret in the Tomb», Bloch [O]; Manual del Guardián, Herber [J]; «Beneath the Tombstone», Price).

CABO DEL HALCÓN (también FALCON POINT). Península que se adentra en el Océano Atlántico, unos pocos kilómetros al sur de Insmouth, llamada así por el gran número de aves rapaces que pueden encontrarse en ella. Aquí vivió el pescador Enoch Conger antes de su desaparición, y todavía puede verse su casa en ruinas.

Consulta Insmouth. («El pescador del Cabo del Halcón», Derleth y Lovecraft).

CABRA NEGRA DE LOS BOSQUES CON UN MILLAR DE RETOÑOS. Ver Shub-Niggurath.

CABRÓN DE LAS MIL CRÍAS. Criatura invocada en ciertos rituales de Shub-Niggurath. Es probable que se trate simplemente de la encarnación masculina^[12] de esta diosa.

Consulta Shub-Niggurath. (The Transition of Titus Crow, Lumley; «La santidad de Azédarac», Smith [O]).

CAMILLA. Personaje de El Rey de Amarillo.

Consulta Rey de Amarillo, El. («El reparador de reputaciones», Chambers [O]; «Dime, ¿has visto el Signo Amarillo?», Ross [J]).

CAMINADOR DE LA MUERTE. Ver Ithaqua.

CAMSIDE. Aldea situada entre Severnford y Berkeley, en el Valle del Severn. Byatis, o el Sapo de Berkeley, solía merodear por aquí durante sus breves periodos de libertad. Debajo de una casa de este pueblo se halla una entrada al laberinto de Eihort.

Consulta Brichester; Byatis; Eihort; Severn, Valle del. («La iglesia de High Street», Campbell [O]; «The Room in the Castle», Campbell).

CANCIÓN DE YSTE. Tomo de los Mitos de gran antigüedad. Una familia de magos llamada los Dirka, cuyo linaje supuestamente retrocede hasta los primeros

humanos, preservó la Canción de Yste. Se dice que los Dirka tradujeron este volumen a las tres lenguas de los albores de la humanidad y después al griego, al latín, al árabe y al inglés isabelino (¿o medieval?). Entre otras cosas, La canción de Yste habla de los misteriosos seres conocidos como adumbrali.

Consulta Adumbrali. («El abismo», Lowndes).

CÁNTICO HOY-DHIN [hoy-DEEN]. Ensalmos que aparecen en el Necronomicón y que los hechiceros utilizan para llamar a La Negrura. Hay que usar el cántico en conjunción con otras fórmulas que aparecen en el Cthaat Aquadingen.

Consulta Cthaat Aquadingen; Necronomicón (apéndices); Negrura, La; Sexta Sathlatta. («Horror en Oakdeene», Lumley).

CÁNTICOS DE YUGGYA [yug-YAH]. Tomo que los eruditos solo conocen de oídas. Se dice que el excéntrico antropólogo Harold Hadley Copeland adquirió una reproducción del manuscrito de un marinero de San Francisco poco antes de morir, aunque al registrar su biblioteca no apareció ningún texto que pudiera corresponder a los Cánticos.

Consulta Copeland, Harold; yuggs; yuggya. («Out of the Ages», Carter).

CÁNTICOS DEL DHOL (también DE DHOL). 1) Libro proveniente de la Meseta de Leng. En 1650 se descubrió en un monasterio asiático (no se ha revelado su situación exacta) una reproducción en chino, y desde entonces han aparecido varias en inglés. Las investigaciones metafísicas han revelado un vínculo entre este libro y las criaturas llamadas dholes, pero no está claro si influyeron en el texto de alguna manera. La Universidad Miskatonic conserva una reproducción de los Cánticos del Dhol.

El libro contiene quinientos cincuenta y cinco «cantos» distintos, que no son de naturaleza meditativa. Entre ellos se incluye uno que llama al «Resplandor Azul» (sea eso lo que sea) y otros que sirven para controlar espíritus. Sin embargo, el lector queda advertido de que los hechizos benéficos suelen ser ineficaces, mientras que los de venganza (págs. 101-127) normalmente solo tienen efecto después de la muerte del lanzador.

Consulta Dholes; Leng; Miskatonic, Universidad; Nyarlathotep (Ahtu); Siete libros crípticos de Hsan. («Horror en el museo», Heald y Lovecraft [O]; «Spaghetti», Lumley; «Yokh the Necromancer», Myers; *Ex Libris* Miskatonici, Stanley).

2) En alguna fecha previa a la Primera Guerra Mundial, Heinrich Zimmerman escribió un libro en alemán con el mismo título. El texto describe las similitudes entre la música del Caribe y la del África Occidental, y también contiene cierto número de canciones pertenecientes a estas tradiciones musicales. Los cantos del libro se pueden interpretar a voz o con un instrumento de cuerda sin trastes, como un violín. Uno de los cantos, usado junto a un amuleto dorado, despierta a Ahtu, avatar de Nyarlathotep, mientras que otros pueden invocar a espíritus menores. Es posible que

el tomo de Zimmerman incorpore material de los Cánticos del Dhol originales, tanto si lo cita como fuente como si no. («En mitad de la noche», Herber [J]).

CANTO FÚNEBRE DE NYHARGO. Ver Endecha de Nyhargo.

CAOS REPTANTE. Ver Nyarlathotep.

CARCOSA [kar-KOE-sah]. Ciudad alienígena situada en las Híadas^[13], a la orilla del Lago de Hali (aunque otros la sitúan en el desierto de Gobi o cerca del Lago de Galilea). Carcosa es una metrópolis de altos edificios negros, misteriosos sucesos e inexplicables sonidos y visiones. Por encima se alzan las dos lunas del planeta, así como Aldebarán y las Híadas. Muy pocos han visitado Carcosa y han regresado para contarlo. Aquí es donde se desarrolla la obra *El Rey de Amarillo*, y se dice que fue el hogar natal de la humanidad.

Consulta Códice Amarillo; Fragmentos de Celaeno; Hali; Hastur; Naotalba; Rey de Amarillo, El; Signo Amarillo; Uoht. («Un habitante de Carcosa», Bierce [O]; «El signo amarillo», Chambers; «Tatterdemalion», Love, Ross y Watts [J]; «Dime, ¿has visto el Signo Amarillo?», Ross [J]; *The Illuminatus! Trilogy*, Shea y Wilson; *The House of the Toad*, Tierney).

CARRETERA DE AYLESBURY (también AYLESBURY PIKE). Carretera construida por el industrial Elihu Beckford, que parte de Arkham y sigue el río Miskatonic hacia el oeste hasta llegar a Aylesbury. Los viajeros deberán tener cuidado cerca de Dean's Corners para no tomar el desvío equivocado, que conduce a Dunwich.

Consulta Arkham; Aylesbury; Dean's Corners; Dunwich. (*Return to Dunwich*, Herber [J], «El horror de Dunwich», Lovecraft [O]).

CARTER, (¿DOCTOR?). RANDOLPH (1873–¿1928?). Escritor y místico bostoniano. Su familia procedía de una rama antigua y distinguida. Su ancestro Geoffrey Carter, un cruzado, estuvo prisionero durante once años en Alamut; posteriormente, Edmund Carter casi fue ahorcado durante los juicios de brujas de Salem. Desde los diez años, Carter comenzó a mostrar un don para profetizar el futuro que nunca le abandonaría por completo.

En sus primeros años, Randolph Carter fue conocido como uno de los mayores viajeros de las Tierras del Sueño. Las gentes de aquellas tierras aún relatan su viaje a Kadath en la Inmensidad Fría, en busca de la ciudad del sol poniente de sus sueños, posiblemente la mayor misión emprendida por un soñador. Sin embargo, cuando Carter se hizo mayor, sus viajes oníricos se hicieron cada vez menos frecuentes, hasta que a la edad de treinta años cesaron por completo. Fue en aquella época cuando Carter comenzó una búsqueda del sentido de la existencia que le ocuparía el resto de su vida.

Durante la Primera Guerra Mundial, Carter sirvió en la legión extranjera francesa, y fue allí donde conoció a Étienne-Laurent de Marigny, un colega soñador con el que viajó a las criptas bajo la ciudad de Bayona y con quien forjó una amistad que duraría muchos años. Carter regresó al hogar tras estar a punto de morir cerca del pueblo de Belloy-en-Santerre.

Tras ser licenciado y volver a los Estados Unidos, Carter se hizo discípulo de Harley Warren, un erudito que se había adentrado profundamente en el mundo de las ciencias ocultas. Cierta noche, Warren desapareció después de que Carter lo acompañara a un cementerio de Florida. La policía interrogó a Carter, quien proporcionó un extraño informe de lo sucedido, pero finalmente lo soltaron por falta de pruebas.

Randolph Carter demostró ser un escritor de grandes aptitudes, aunque no fue muy famoso en vida. Su libro *A War Come Near*, publicado en 1919, detallaba sus experiencias en la guerra, y su relato de terror «La ventana del ático», impreso en la revista *Whispers* en 1922, era tan inquietante que muchos quioscos retiraron el número de sus estantes. Carter es conocido sobre todo por sus novelas de fantasía. Las primeras, escritas durante sus años oníricos, encontraron poco eco. Las posteriores, más sofisticadas, le permitieron obtener cierto renombre, pero antes de desaparecer quemó todos sus manuscritos al encontrar poco satisfactoria su carrera como escritor.

El 7 de octubre de 1928, Randolph Carter desapareció en las ruinas de la mansión ancestral de su familia, a las afueras de Arkham. Los investigadores descubrieron su coche y un pañuelo que podría haber sido suyo, pero jamás se encontró ningún otro rastro de él. Unos pocos de sus amigos afirmaron que Carter había regresado a las Tierras del Sueño para convertirse en rey de Ilek-Vad, pero esta especulación no se tomó muy en serio.

[Carter fue uno de los alter egos de ficción de Lovecraft, y en muchos aspectos representa cómo le hubiera gustado al propio Lovecraft describirse a sí mismo].

Consulta Arkham; bholes; Chandraputra, Swami; de Marigny, Étienne-Laurent; Elton, Basil; Ilek-Vad; Kadath; Klarkash-Ton; Leng; Llave de Plata; Phillips, Ward; reloj del tiempo; Tierras del Sueño; Warren, Harley. («En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft; «La declaración de Randolph Carter», Lovecraft [O]; «Lo innombrable», Lovecraft; «La llave de plata», Lovecraft; «A través de las puertas de la llave de plata», Lovecraft y Price; Prey, Masterton; «The Lord of Illusion», Price).

CASA DE LA BRUJA. Edificio de Arkham, situado en el 197 de la Calle Pickman Este y antiguo hogar de Keziah Mason. Los anticuarios sentían cierto interés por esta casa debido a los curiosos ángulos de las paredes de uno de sus cuartos. Dos siglos después acabó siendo una casa de huéspedes, pero tuvo que cerrar por culpa del despiadado ataque de los roedores. En marzo de 1931, un vendaval dañó gravemente el edificio, y cuando fue demolido aquel mismo mes de diciembre, los

obreros encontraron algunos objetos misteriosos que fueron donados a la Universidad Miskatonic. Posteriormente, el ocultista Morgan Smith compró el solar y edificó una casa sobre él, con la esperanza de aprovechar las energías psíquicas del lugar.

Consulta Arkham; Brown Jenkin; Gilman, Walter; Mason, Keziah; Miskatonic, Universidad; Smith, Morgan. («The Dark Stairway», Berglund y Weinberg; Secretos de Arkham, Herber et al. [J]; «Los sueños en la casa de la bruja», Lovecraft [O]).

CASSILDA [kuh-SIEL-dah]. Personaje de El Rey de Amarillo.

Consulta Rey de Amarillo, El. («El reparador de reputaciones», Chambers [O]; «Dime, ¿has visto el Signo Amarillo?». Ross [J]).

CASTAIGNE, HILDRED. 1) Neoyorquino de una realidad alternativa. Cayó bajo la influencia de la obra *El Rey de Amarillo* después de sufrir una herida en la cabeza, al caerse de un caballo. Se obsesionó con la obra hasta el punto de hacer una traducción. Tras intentar matar a la prometida de su hermano, fue confinado en el Asilo para Locos Criminales, donde falleció. Consulta Rey de Amarillo, El. («El reparador de reputaciones», Chambers [O]; «Typo», Winkle).

2) Autor de la obra *El Rey de Amarillo*. No se sabe casi nada de este individuo, salvo que desapareció de una institución mental tras escribirla. No está claro si guarda alguna relación con el primer Castaigne. Consulta Rey de Amarillo, El. («The Yellow Play», Houarner; «Tatterdemalion», Love, Ross y Watts [J, O]).

CASTRO. Anciano marinero capturado durante una operación para erradicar unos sacrificios rituales en Luisiana, el 1 de noviembre de 1907. De todos los prisioneros capturados aquella noche, Castro resultó ser el más comunicativo sobre la naturaleza de la secta. Afirmó que era un adorador de Cthulhu, y que había conocido a sus líderes inmortales, que moraban en China. La confesión de Castro sirvió posteriormente a George Angell como piedra angular para su investigación sobre el culto de Cthulhu.

Consulta Cthulhu; Legrasse, John; Zuchequon. («La llamada de Cthulhu», Lovecraft).

CATHURIA (también CATURIA). [kuh-THUR-i-uh]. Región de las Tierras del Sueño que antiguamente quedaba más allá de las Columnas Basálticas de Occidente. De ella se dice que es la tierra donde todos los ideales se cumplen. En Cathuria hay muchas ciudades doradas construidas con mármol y pórfido y con tejados de oro, y es gobernada por el Rey Dorieb, que muchos consideran un dios. Desgraciadamente, los dioses apartaron a Cathuria de las Tierras del Sueño, y nadie sabe dónde está ahora. El gran soñador Basil Elton fracasó en su empeño por alcanzar esta región, y se dice que, aunque su nieto Nathaniel sí la encontró, fue expulsado de allí poco después.

Consulta Elton, Basil; Tierras del Sueño. («The Return of the White Ship», Breach; «La nave blanca», Lovecraft [O]).

CAVADOR INFERIOR, EL. Ver Tunelador de Abajo, El.

CAZADOR RESPLANDECIENTE. Ver Iod.

CELAENO (también CELENO y CELÆNO). [seh-LEE-noe]. Una de las siete estrellas de las Pléyades. En el cuarto planeta de Celaeno se encuentra la Gran Biblioteca, donde se guarda el saber que los Primigenios robaron de los Dioses Arquetípicos. No está claro cómo se almacena la información; algunas referencias indican que se conserva en libros y tablillas, mientras que otras afirman que este antiguo conocimiento descansa en organismos vivos creados específicamente con ese propósito. Los visitantes de la biblioteca deberían llevar el símbolo de los Viejos Dioses y no sacar ningún texto de allí, o de lo contrario El Que Duerme en el Lago impedirá que huyan. El destacado erudito Laban Shrewsbury pasaba aquí mucho tiempo, y tal vez descifrara los Fragmentos de Celaenogracias a unas tablillas de piedra que encontró en este lugar.

[Celaeno realmente es una estrella, aunque nadie haya informado jamás de una enorme biblioteca en las cercanías. No estoy seguro de por qué Derleth escogió esa estrella en particular, pero es posible que tuviera en mente algún paralelismo entre los byakhee y las arpías de la mitología griega, cuya reina «Celeno» es mencionada en la Eneida].

Consulta Barrera de Naach-Tith; Dioses Arquetípicos; Fragmentos de Celaeno; Naotalba; Primigenios; Shrewsbury, Laban. («La casa de Curwen Street (El manuscrito de Andrew Phelan)», Derleth [O]; «El vigilante del cielo», Derleth; «Los salones de Celæno», Herber [J]; The House of the Toad, Tierney).

CELAENO, FRAGMENTOS DE. Ver Fragmentos de Celaeno.

CELEPHAIS (también CELEFAIS y CELEPHAÏS). [SEL-i-faes]. Ciudad de las Tierras del Sueño situada en el valle de Ooth-Nargai. Sus muros de mármol y sus puertas de bronce la convierten en una de las ciudades más impresionantes de todas las Tierras del Sueño. En Celephais parece que no transcurre el tiempo, y el visitante que regrese muchos años después lo encontrará todo exactamente como lo dejó. Esta ciudad se erigió en los sueños de Kuranos, un soñador londinense de cierta importancia que, cuando murió, marchó a ella para morar allí para siempre como gobernante.

Consulta Arán, Monte; Cerenerio, Mar; Kuranos, Rey; Nath-Horthath; Nithy-Vash; Ooth-Nargai; Serannian; Tanarias, Colinas; Tierras del Sueño. («Celephais», Lovecraft [O]; «En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft).

CERENERIO, MAR (también CERENARIO). [SER-i-NER-i-an]. Océano azur de las Tierras del Sueño. Entre las ciudades de Hlanith y Celephais es posible atravesarlo en solo dos días, pero el viaje por él hasta Inganok lleva tres semanas.

Quien cruce este mar puede encontrarse con la ciudad de las nubes de Serannian, o con la roca sin nombre que ocupan las bestias lunares.

Consulta Celephais; Hlanith; Inganok; Oukranos; Serannian; Tierras del Sueño. («Celephais», Lovecraft [O]; «En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft).

CHAG-HAI. Ver Shaggai.

CHALMERS, HALPIN (1891–1928). Destacado ocultista y escritor de relatos de terror. Chalmers nació en Partridgeville, Nueva York, y se graduó en la Universidad Miskatonic a una edad sorprendentemente avanzada (promoción de 1918). Después se trasladó a Brooklyn, donde trabajó durante un tiempo como conservador de arqueología del Museo de Bellas Artes de Manhattan. Fue autor de un amplio número de libros ocultistas, entre ellos su famoso *Los que velan en silencio*, publicado por la Charnel House Press de Londres.

Chalmers apareció muerto en su apartamento de Partridgeville el 3 de julio de 1928, y su supuesto asesinato nunca fue esclarecido. Desde entonces, sus obras de ficción han alcanzado una inmensa popularidad. El lector interesado debería consultar *The Collected Letters of Halpin Chalmers* (Correspondencia completa de Halpin Chalmers) y la biografía de Fred Carstairs *Halpin Chalmers: Voyager of Other and Many Dimensions* (Halpin Chalmers: Viajero de múltiples dimensiones).

Consulta *Los que velan en silencio*; Miskatonic, Universidad. («The Letters of Halpin Chalmers», Cannon; «The Winfield Heritage», Carter; *The Horror from the Hills*, Long; «Los Perros de Tíndalos», Long [O]; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

CHANDRAPUTRA, SWAMI SUNAND [SHAN-druh-poot-trah]. Individuo del este de la India del que se supo por vez primera en 1930, cuando tomó residencia en el West End de Boston. Se sabe que ha escrito cartas inquisitivas a muchos ocultistas, y hasta visitó en una ocasión el Museo Cabot para contemplar una antigua momia que se conservaba allí. El swami dejó en todos los que lo conocieron la impresión de ser un hombre inteligente con un prodigioso conocimiento sobre temas misteriosos, aunque su atuendo y su amaneramiento incomodaban a sus interlocutores.

En 1932, el swami abandonó Boston con rumbo a Nueva Orleans, hacia el hogar de Étienne-Laurent de Marigny, para poder demostrar que Randolph Carter aún vivía. Sin embargo, durante la lectura del testamento el abogado de la familia Carter murió de apoplejía y el swami, al que se consideraba hasta cierto punto responsable, desapareció.

Consulta Carter, Randolph; de Marigny, Étienne-Laurent; Museo Cabot de Arqueología; reloj del tiempo. («The Strange Doom of Enos Harker», Carter y Price; «Reliquia de un mundo olvidado», Lovecraft y Heald; «A través de las puertas de la llave de plata», Lovecraft y Price).

CHÂTEAU DES FAUSSESFLAMES. Mansión en ruinas situada en los

bosques de Averoine, cerca de la abadía de Périgon. En tiempos medievales, el château fue hogar de Sieur du Malinbous^[14] y su esposa, que eran sospechosos de practicar la brujería. Incluso tras la muerte de la pareja, pervivió la mala reputación del lugar. Muchos de los que visitaron las ruinas del château nunca regresaron e, incluso siglos después, la mayoría de los curiosos evitaban sus desmoronados muros. En 1931, el Museo Cabot de Boston expuso unas curiosas momias descubiertas en las criptas bajo la mansión.

Consulta Averoine; Museo Cabot de Arqueología. («Reliquia de un mundo olvidado», Lovecraft y Heald; «Una cita en Averoine», Smith; «El final de la historia», Smith [O]).

CHAUGNAR FAUGN [SHAHG-ner FAHN]. Criatura hiperdimensional que recuerda ligeramente a un ser humano con cabeza de elefante, orejas membranosas y un gran disco situado al final de su trompa. Pasa la mayor parte del tiempo inmóvil, en una caverna de la Meseta de Tsang, y solo desplaza su cuerpo para alimentarse de las víctimas de los sacrificios.

Cuando Chaugnar Faugn vino a la Tierra, las formas de vida más avanzadas del planeta eran los anfibios. Deseando disponer de una raza de servidores, usó tejidos de anfibios para crear a los miri nigri. A lo largo de los evos, estas criaturas prosiguieron su adoración a Chaugnar y se reprodujeron con los primeros seres humanos para crear una raza híbrida, dando lugar finalmente al abominable pueblo tcho-tcho.

En tiempos de los romanos, Chaugnar Faugn y sus «hermanos» (seres de menor poder que guardan cierta similitud con él) moraban bajo los Pirineos en el norte de España, cerca de Pamplona. Los miri nigri que vivían en las montañas cercanas raptaban aldeanos cada año para sacrificarlos a sus dioses antes de Noche de Difuntos. Finalmente, los gobernadores romanos enviaron una expedición para poner fin a las rapiñas de las criaturas de las colinas. Aunque los miri nigri acabaron con este destacamento, Chaugnar comprendió que aquello no pondría fin a la amenaza romana. Podía destruir él mismo a sus enemigos, pero el momento aún no había llegado. Así, decidió viajar a Oriente, donde aguardaría su tiempo de grandeza. Cuando sus hermanos se resistieron a realizar el viaje, Chaugnar les maldijo y prometió devorarlos tras su resurgimiento.

Actualmente, Chaugnar Faugn es venerado en una cueva de la Meseta de Tsang, y la difusión de estas prácticas religiosas puede explicar las curiosas similitudes físicas entre Chaugnar y el dios-elefante hindú Ganesha. Aunque casi nunca despierta, su antiguo sumo sacerdote, Mu Sang^[15], profetizó que un día llegaría el Acólito Blanco de Occidente y se llevaría a Chaugnar a una nueva tierra. En esa tierra el dioselefante se alimentaría hasta devorar todo el universo. Chaugnar fue trasladado a Occidente y expuesto en el Museo Metropolitano, pero fue enviado de vuelta al pasado mediante un curioso aparato de inversión espacio-temporal. Pistas más recientes apuntan a la reaparición de Chaugnar Faugn en Montreal, Canadá.

Consulta Acólito Blanco; Hermanos de Chaugnar Faugn; Magnum Innominandum; Manuscritos Pnakóticos; miri nigri; Primigenios; tcho-tchos; Tsang, Meseta de. («La maldición de Chaugnar Faugn», Barton [J]; El corazón del horror, Gillet y Willis [J]; The Horror from the Hills, Long [O]; «La antigua raza», Lovecraft; Selected Letters IV, Lovecraft).

CHIAN [KEE-an]. Idioma mencionado en el Libro Verde y que a veces utiliza la Gente Pequeña. También se han encontrado otras referencias a los «juegos Chian» y al «pentagrama Chian», pero se desconoce su significado.

[El chian era originalmente una bebida compuesta de ajo, puerros, queso, aceite, vinagre y hierbas secas, que se consumía en los misterios de Artemisa en Éfeso, así que parece probable que las «letras efesias de buen agüero» mencionadas por Ateneo estén en realidad en la lengua Chian. Se supone que estas letras griegas forman palabras que representan la oscuridad, la luz, la Tierra, el sol, el año y la verdad, y adornaban los pies, el cinto y la corona de la estatua de Artemisa en Éfeso. La posesión de las letras convertía a su dueño en invencible en los deportes, pero en tales pruebas estaba prohibido su uso; un luchador logró ganar trescientos combates antes de que se descubriera la razón de sus victorias. Se dice que el rey Cresos escapó de morir quemado pronunciando las palabras en su pira, y que hasta el Rey Salomón usó las letras Chian para exorcizar a los demonios. Puede que ciertas sectas hayan preservado hasta la actualidad las tradiciones místicas de Chian. También hay que decir que al menos un estudioso de Machen ha rechazado esta interpretación, pero de todos modos yo la considero interesante].

Consulta Libro Verde, El. («Something in the Moonlight», Carter; «El pueblo blanco», Machen [O]).

CHORAZIN [CHOR-uh-z'n]. 1) (**también CORAZINA**). La voluntad o id de Cthulhu. Es la parte de Cthulhu más accesible psíquicamente, y la responsable de la mayoría de los sueños que envía. Consulta Cthulhu. («Sueños oscuros y mortíferos», Szymanski [J]).

2) Pueblo en el interior de Nueva York, cerca tanto de Attica como de la ancestral mansión van der Heyl que visitó Alonso Typer. La mayor parte de sus habitantes pertenecen a un odioso culto que se congrega en una colina, cerca de la vieja mansión. («El diario de Alonso Typer», Lovecraft y Lumley).

3) (**también CORAZEÍN**). Ciudad en ruinas de Israel. Esta ciudad fue condenada por Jesús en la Biblia (Mateo 11, 21 y Lucas 10, 13). Los hechiceros malignos suelen hacer un «peregrinaje negro» a Corazeín con la esperanza de obtener gran poder. Se dice que tanto Abdul Alhazred como Ludwig Prinn hicieron esta peregrinación y que vivieron durante un tiempo entre las ruinas de la ciudad. Consulta Alhazred, Abdul; Prinn, Ludwig. («El Conde Magnus», James; «Lord of the Worms», Lumley; «The Transition of Abdul Alhazred», Price).

CHORAZOS, CULTO DE. Ver Culto de Chorazos.

CHTHONIANS [kuh-THOEN-ee-un]. Ver cthonians.

CHTHONIOI. Ver Primigenios.

CILINDROS DE ARCILLA DE KADATHERON (también CILINDROS DE KADATHERON y CILINDROS DE LADRILLO DE KADATHERON). Siete artefactos que trajo de Oriente Medio una expedición dirigida por un tal Sr. Angstrom.

Se tradujeron gracias a las obras postreras de Gordon Walmsley, pero los caracteres son tan arcaicos que solo unos pocos eruditos pueden leerlos. Los cilindros se conservan actualmente en el Museo Británico. Otra serie de cilindros permanece en la ciudad de Kadatheron, en las Tierras del Sueño.

Los cilindros se refieren en su mayor parte a la historia de la tierra de Mnar, en especial a la ciudad de Ib, anterior a la humanidad. También incluyen información sobre el sello de Sarnath, y relatan la historia del mago Ilathos, que marchó a conversar con el sumo sacerdote de Leng (aunque el final de esa historia ha sido borrado).

Consulta Ib; Kadatheron; Leng; Lh-yib; Mnar; Walmsley, Gordon. («El Libro de las Expulsiones», Carter; «El Libro de las Puertas», Carter; «La maldición de Sarnath», Lovecraft [O]; Beneath the Moors, Lumley; «Passing of a Dreamer», Myers).

CIMMERIA [kim-MAR-i-ah]. Tierra del noroeste de Hiboria a la que huyeron los descendientes de los atlantes tras la destrucción de su continente. A su vez, los habitantes de Cimmeria dieron lugar a los pueblos gaélicos de Irlanda y Escocia. De esta tierra provenía el famoso guerrero Conan. Actualmente, la mayor parte de Hiboria yace bajo el océano, y solo las zonas que forman el noreste de Inglaterra y el sur de Escandinavia asoman por encima de las olas.

[Un pueblo llamado cimero habitó en Anatolia y desapareció alrededor del 500 a. C. Es probable que Howard se apropiara de su nombre y lo usara en sus relatos].

Consulta Atlántida; Conan; Crom-Ya; Edad Hiboria; Lh-yib; Testamento de Carnamagos. («La Edad Hiboria», Howard; «El fénix en la espada», Howard [O]; Beneath the Moors, Lumley).

CINTURÓN DE ASTEROIDES. El cinturón de asteroides de nuestro sistema solar está formado por los restos de Thyoph, un planeta destruido. Consulta Thyoph.

CÍRCULOS PURPÚREOS (también CÍRCULOS ESCARLATAS). Ritual

(¿?) del que disponen los «sátiros» que sirven a Shub-Niggurath. Permite viajar rápidamente entre lugares distantes, y quizás incluso romper la barrera dimensional de modo que los perros de Tíndalos puedan entrar en nuestra dimensión.

Consulta perros de Tíndalos; Shub-Niggurath. («El Libro de las Puertas», Carter; «Los perros de Tíndalos», Long [O]).

CIUDAD DE LA LLAMA QUE CANTA. Ver Ydmos.

CIUDAD SECRETA EN LOS POLOS MAGNÉTICOS. Lugar que puede verse utilizando la fórmula Dho-Hna. Esta misma fórmula podría servir para llegar hasta allí, y las posibilidades aumentarán cuando la Tierra sea arrasada para preparar la llegada de los Primigenios. Esta ciudad es nido de abominables monstruos, y un erudito ha afirmado que es idéntica a la ciudad perdida de Yian-Ho.

Consulta Fórmula Dho-Hna; Yian-Ho. («Rigid Air», Anderson y Anderson [J]; «El horror de Dunwich», Lovecraft [O]; «The Strange Fate of Alonzo Typer», Price).

CIUDAD SIN NOMBRE. Ruinas enterradas en algún lugar del desierto árabe, cerca de Hadramaut. Antaño, la Ciudad Sin Nombre estaba bajo el océano, pero emergió a la superficie cuando la corteza terrestre se combó de manera cataclísmica. La urbe estaba poblada por una raza de humanoides reptilianos, posiblemente una rama de los profundos o de los hombres serpiente. Se cree que estas criaturas eran acuáticas, puesto que su poder seguía siendo importante cuando la ciudad se encontraba en la costa, pero declinó al tiempo que el clima se hacía cada vez más seco.

Cuando aparecieron los seres humanos en Oriente Medio y construyeron la ciudad de Irem, los reptiles se retiraron a sus cavernas-templo más profundas, excavando la roca hasta llegar al paraíso subterráneo que les habían prometido sus profetas. Todos los pobladores de la Ciudad Sin Nombre partieron hacia este mundo subterráneo y el lugar quedó abandonado. En la actualidad solo perviven unos pocos muros y capillas situadas en cuevas.

Aunque lleva siglos vacía, los nativos de la región aún evitan la Ciudad Sin Nombre. Abdul Alhazred pasó en ella mucho tiempo antes de escribir el *Necronomicón*, lo que empeoró aún más la reputación de la ciudad. Según el profesor Shrewsbury, las fuerzas del mal trasladaron a Abdul Alhazred hasta esta ciudad tras su «muerte» ilusoria en Damasco.

Consulta Alhazred, Abdul; hombres serpiente; Irem; Kara-Shehr; Mnomquah; profundos; Que no está muerto...; Shrewsbury, Laban. («El guardián de la llave», Derleth; «El que acecha en el umbral», Derleth y Lovecraft; «La Ciudad Sin Nombre», Lovecraft [O]; «Historia del Necronomicón», Lovecraft, *The Return of the Deep Ones*, Lumley).

CLITHANUS. Ver Confesiones del monje loco Clithanus.

CLOTTON. Aldea situada a orillas del río Ton, un afluente del Severn. Clotton ha decaído bastante desde sus mejores tiempos, y ahora ni siquiera aparece en la mayoría de los mapas. Tras ciertos sucesos acaecidos en 1931 y sobre los que los aldeanos muestran poca inclinación a hablar, las gentes del pueblo derruyeron muchos de los edificios de la ribera y erigieron un enorme pilar de hormigón a orillas del Ton.

(«The Horror from the Bridge», Campbell).

CODEX DAGONENSIS. Libro que guarda un sorprendente parecido con el *Codex Maleficium*, el *Codex Spitalski* y el *Cthaat Aquadingen*. Todos ellos aparecieron por primera vez en los pueblos del norte de Alemania alrededor del año 400, y los cuatro contienen material similar, como la Endecha de Nyhargo, una serie de rituales sobre Tsathoggua e información sobre el Símbolo Arcano. Se desconoce la identidad de sus recopiladores originales y sus motivos para crear estos libros.

El Codex Dagonensis llegó a manos de Obed Marsh, quien lo utilizó en los rituales de la Orden Esotérica de Dagón. Tras la disolución del culto en 1928, el tomo fue entregado a la Universidad Miskatonic, donde de vez en cuando todavía lo consultan los miembros de la Orden.

Aparte del material ya mencionado, el código también contiene protecciones mágicas contra las invocaciones, así como la Tercera y la Octava Sathlatta.

Consulta *Codex Maleficium*; *Codex Spitalski*; *Cthaat Aquadingen*; Endecha de Nyhargo; Marsh, Obed; Miskatonic, Universidad; Orden Esotérica de Dagón; Sathlatta; Símbolo Arcano; Tsathoggua. (*Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

CODEX MALEFICIUM [MAL-i-fi-SEE-oom]. Tomo muy similar en sus contenidos al Codex Dagonensis, el Cthaat Aquadingen y el Codex Spitalski. La única reproducción conocida se guarda en el Vaticano, y no se permite acceder a ella. Contiene una reproducción de la Primera Sathlatta.

Consulta *Codex Dagonensis*; *Codex Spitalski*; *Cthaat Aquadingen*; Sathlatta. (*Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

CODEX SPITALSKI. «Libro Leproso». Tomo muy similar en su contenido al Codex Dagonensis, el Cthaat Aquadingen y el Codex Maleficium. Se cree que es el más antiguo de todos, y se guarda en algún lugar de Upsala, Suecia (con toda probabilidad en la biblioteca de la Universidad de Upsala). Contiene la Segunda Sathlatta.

Consulta *Codex Dagonensis*; *Codex Maleficium*; *Cthaat Aquadingen*; Sathlatta, la. (*Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

CÓDICE AMARILLO (también INFOLIO XÁNTHICO). Serie de tablillas pnakóticas descubiertas en la ciudad en ruinas de Niya, en la provincia china de

Xinjiang. Las tablillas hablan de un tratado entre las ciudades de Hastur y de Carcosa. Algunos han sugerido que por los ambientes literarios circulaban reproducciones en inglés incluso antes del descubrimiento de las propias tablillas. Es posible que estas reproducciones inspiraran a ciertos autores la mención de El Rey de Amarillo en sus obras, o incluso que sirvieran de trasfondo a los autores de la obra de teatro.

Consulta Carcosa; Hastur; Pnakótico; Rey de Amarillo, El. («The Second Movement», Adams; «The King in Yellow», Bastienne [O]).

CÓDICE VATICANO. Documento maya aparecido hace unos años en la Biblioteca Vaticana. Tiene la forma de un trozo de papel de corteza de veinte centímetros de ancho y dos metros de largo, pintado con diversos colores. Es la única reproducción conocida de esta obra, y también uno de los pocos libros mayas que sobrevivieron al celo evangelizador de los sacerdotes españoles. Se desconoce el motivo por el que las autoridades religiosas salvaron este libro en particular de la destrucción y lo enviaron a Roma.

En muchos aspectos, este documento es comparable a los mitos mayas de la creación detallados en el Popol Vuh. No obstante, en cierto punto la historia diverge de la versión más común. Una criatura llamada tanto Ghatanothoa como Yig desciende a la Tierra desde la estrella Arturo. Al ver bañarse a la diosa de la Mañana, trata de violarla, pero ella escapa. El semen de Yig cae en el mar y finalmente engendra los diversos animales que pueblan la Tierra. Los Ancianos (así son llamados en este documento los dioses benevolentes) atacan a Yig y lo encierran bajo la superficie. Tras ello, toman un poco de su semilla y la utilizan para crear a la humanidad. Comienza entonces una Edad Dorada que termina cuando Yig trae el desastre a la humanidad.

Consulta Ancianos; Ghatanothoa; Yig. (The Philosopher's Stone, Wilson).

CÓDIGO DE NYHARGO [nigh-HAR-goe]. Texto árabe que debe escribirse sobre un muro, utilizando tizas azules y verdes. Se desconocen sus poderes y usos. («Lord of the Worms», Lumley).

COLOR SURGIDO DEL ESPACIO (también COLOR DE FUERA DEL ESPACIO). Criatura del espacio exterior con la forma de un color no perteneciente a ningún espectro conocido (aunque, tras un tiempo en la Tierra, es posible que adopte una forma más material). Se desconoce cuál podría ser el ciclo vital del Color cuando está en el espacio, puesto que los únicos encuentros producidos hasta el momento han sido sobre la Tierra.

La etapa embrionaria del Color corresponde a una pequeña esfera de siete centímetros y medio de diámetro. Cuando entra en la atmósfera de un planeta, la esfera se rompe y emerge la larva del Color. Esta comienza entonces a ejercer una influencia sutil sobre las formas vitales de la región circundante, nutriéndose primero de los niveles inferiores de la cadena alimenticia y después prosiguiendo hasta llegar

a los animales y a los seres humanos. Las formas de vida afectadas suelen mutar y crecer hasta alcanzar un tamaño anormal, aunque poco después se deshacen en polvo. Cuando el Color ha obtenido la energía suficiente, consume toda la zona y vuela de regreso al espacio, dejando tras de sí una zona arrasada desprovista de toda vida.

La aparición más conocida de un Color se produjo cerca de Clark's Corners, Massachusetts, en 1882, en lo que ahora es el nuevo embalse de Arkham.

(«El asesino que vino del espacio», Barton [J]; «El color surgido del espacio», Lovecraft [O]; The Color Out of Time, Shea).

COLOSOS FAVEOLADOS. Ver Zona de los Trece colosos faveolados.

COLUM, NAYLAND. Escritor londinense conocido por su novela Los vigilantes del otro lado. Colum tenía intención de preparar una secuela para su libro, pero desapareció en un barco a su regreso de unas vacaciones en Arabia.

(«El guardián de la llave», Derleth).

COLUMNAS PARTIDAS DE GEPH [GEF]. Monumentos situados en el interior de las junglas costeras de Liberia. Nadie conoce la antigüedad de estas columnas, pero aparecen ya mencionadas en los escritos de Teh Atht, un gran mago de la tierra primigenia de Theem'hdra. Sobre estos pilares, los ancianos del pueblo ptetholita grabaron imágenes de los Primigenios, así como una advertencia para aquellos que pretendieran usar la magia negra contra sus enemigos. Aunque los seguidores de los Primordiales han borrado algunas inscripciones y tratado de destruir las propias columnas, los monumentos han perdurado hasta nuestros días y se cree que son el centro de adoración de los nativos de la zona. Los caracteres fueron descifrados hace varios años, con la ayuda del profesor Gordon Walmsley de Goole.

Consulta Primordiales; Ptetholitas; Teh Atht de Kluhn; Theem'hdra; Transcripciones de Geph; Walmsley, Gordon. (The Return of the Deep Ones, Lumley; «Suben con Surtsey», Lumley; «The Sorcerer's Dream», Lumley; The Transition of Titus Crow, Lumley; «El visitante nocturno», Lumley [O]).

COMENTARIOS AL TEXTO DE R'LYEH. Libro escrito en chino clásico que explica diversos pasajes del Texto de R'lyeh. Además, el tomo contiene un mapa esquemático de R'lyeh.

Consulta Texto de R'lyeh. (Las Máscaras de Nyarlathotep, DiTillio y Willis [J]).

COMMORIOM (también COMMORIÓN). [ko-MOR-i-om]. Antigua capital de la tierra de Hiperbórea. Algunos dicen que la Sibila Blanca de Polarión profetizó que Commoriom sería destruida. Al oír estas palabras, toda la población de la condenada urbe huyó, abandonando la ciudad a la jungla y erigiendo una nueva capital en Uzuldaroum, a un día de distancia. Sin embargo, otras fuentes aseguran que la ciudad quedó desierta debido a los estragos de un criminal cuya ejecución

resultó ser realmente problemática. Klarkash-Ton de la Atlántida preservó el ciclo mitológico de Commorion, que incluía relatos sobre Tsathoggua y otras deidades.

Consulta Hiperbórea; Klarkash-Ton; Tsathoggua; Uzuldaroum. («El que susurra en la oscuridad», Lovecraft; «El relato de Satampra Zeiros», Smith; «El testamento de Athammaus», Smith).

COMTE D'ERLETTE. Ver d'Erlette, Comte.

CONAN DE CIMMERIA (10.000 a. C.). El héroe más famoso de la Era Hiboria. Conan nació en una tribu del noroeste de Cimmeria, durante una batalla entre su pueblo y los vanires del norte. Para cuando alcanzó la edad adulta, Conan ya había destacado numerosas veces en la batalla. Poco después partió en busca de aventuras, y atravesó gran parte del mundo trabajando de ladrón y mercenario.

Cuando tenía alrededor de cuarenta años, Conan se hizo con el trono de Aquilonia, el reino más poderoso de las tierras hiborias. Lo que sucedió después es materia de conjetura. Algunos dicen que conquistó un vasto imperio, mientras que otros sostienen que situó a su hijo en el trono y marchó al oeste para enfrentarse a un gran mal.

Consulta Cimmeria; Edad Hiboria; Estigia; Set. (Carta de R. E. Howard a P. S. Miller, 10 de marzo de 1936; «El fénix en la espada», Howard [O]; The Illuminatus! Trilogy, Shea y Wilson).

CONFESIONES DEL MONJE LOCO CLITHANUS (también CONFESIONES DE CLITHANUS, EL MONJE LOCO). Tomo escrito por Clithanus alrededor del año 400, e impreso en una edición latina en 1675. Tanto el Museo Británico como el Museo Field de Chicago y el Seminario Teológico Unido de Manhattan conservan ejemplares del libro.

Clithanus había leído gran parte del Necronomicón^[16] y usó esta información para liberar a un «Seguidor de Cthulhu el Furioso» que estaba aprisionado en los túneles bajo una abadía de Lynwold, en la costa nororiental de Inglaterra. Al ver lo que había hecho, Clithanus se asustó y acudió a San Agustín, obispo de Hipona, en busca de ayuda. Mediante el uso de un símbolo con forma de estrella, Agustín devolvió al monstruo a su prisión y envió a Clithanus, que había enloquecido, a Roma.

Este libro contiene las fórmulas para invocar una criatura menor muy parecida a Cthulhu, otras para enviar a la criatura de vuelta contra su invocador original, y los signos de protección necesarios para evitar su ira. Uno de los cánticos incluidos podría ser el que se precisa para encantar las piedras de estrella de Mnar. Clithanus también habla de una época en la que muchas semillas de Cthulhu fueron convocadas de las profundidades y arrasaron la tierra hasta que volvieron a ser apresadas en un lugar muy lejano por unos sacerdotes de Europa central.

Consulta Cthulhu; Necronomicón (apéndices); Piedras de Estrella de Mnar. («The

Incantation of the Elder Sign», Carter, Derleth y Schorer; «The Passing of Eric Holm», Derleth [O]; «Something from Out There», Derleth; «The Horror from the Depths», Derleth y Schorer; «Fischbuchs». Ross [J]).

COPELAND, HAROLD HADLEY (aprox. 1860–15 de mayo de 1926). Eminente autoridad antropológica sobre las culturas del Pacífico, así como cofundador y presidente de la Asociación Arqueológica de la Zona del Pacífico. Copeland estudió en Cambridge y se graduó en la Universidad Miskatonic en 1881. Durante la última década del siglo XIX viajó extensamente por Asia, y sus conferencias sobre estas travesías tuvieron cierta popularidad. Su primer trabajo científico, *Prehistory in the Pacific: A Preliminary Investigation with References to the Myth-Patterns of Southeast Asia* (Prehistoria en el Pacífico: Una Investigación preliminar con referencias a los patrones mitológicos del sudeste asiático), publicado en 1902, le granjeó su reputación en el campo de la antropología.

En 1906, Copeland completó su segundo libro, *Mitología Polinesia*, con una nota sobre el ciclo de leyendas de Cthulhu. En él, el texto de Copeland sigue erigiéndose sobre sólidos cimientos científicos, pero también muestra los primeros signos de lo que se convertiría después en la obsesión absorbente de este distinguido científico, una monomanía que se refleja aún con más fuerza en su traducción de la Escritura de Ponapé (1907).

La preocupación de Copeland por las civilizaciones perdidas pasó a primer plano en sus siguientes trabajos, *La figurilla de Ponapé* (1910) y *El Pacífico prehistórico a la luz de la «Escritura de Ponapé»* (1911). El primero se centra en una misteriosa estatuilla que el profesor había encontrado durante sus viajes, y en el segundo afirmaba que el continente de Mu, que los ocultistas consideran sumergido bajo el Pacífico, había existido realmente.

Para apoyar su hipótesis, Copeland mencionaba las colosales ruinas pétreas halladas en muchas islas del Pacífico, los similares patrones mitológicos de los habitantes de la región, muy alejados unos de otros, y la Escritura de Ponapé, una obra descubierta en la isla de Ponapé en 1734 por el capitán Abner Exekiel Hoag. *El Pacífico prehistórico* fue ridiculizado por la comunidad científica, y Copeland se vio obligado a dimitir como presidente de la Asociación Arqueológica de la Zona del Pacífico.

En 1913, Copeland, acompañado por su colega Ellington, partió hacia las montañas situadas más allá de la Meseta de Tsang, en el Asia Central. La expedición Copeland-Ellington acabó en desastre: Ellington murió en los primeros días, la mayoría de los portadores del grupo perecieron o desertaron, y no se supo nada del propio Copeland hasta tres meses después. Cuando lo descubrieron en Mongolia, deliraba sobre las cosas que había visto, y llevaba consigo diez tablillas de piedra que, según juraba, llevaban grabadas las palabras del sumo sacerdote muviano Zanthu. Tres años más tarde publicó *Las Tablillas Zanthu: Una traducción*

aproximada. Poco después de la publicación, Copeland fue recluido en un manicomio de San Francisco, donde un tiempo después se cortó la garganta. Legó su herencia, incluyendo todas sus notas y una considerable colección de objetos polinesios, al Instituto Sanbourne de Antigüedades del Pacífico.

Consulta Cánticos de Yuggya; Escritura de Ponapé; Figurilla de Ponapé; Instituto Sanbourne; Miskatonic, Universidad; Mu; Primigenios menores; Tablillas Zanthu; Texto de R'lyeh; Tsang, Meseta de; Zanthu. («The Dweller in the Tomb», Carter [O]; «Out of the Ages», Carter; «Zoth-Ommog», Carter; Una Resección en el Tiempo, Johnson [J]; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

CORAZINA (también CORAZEÍN). Ver Chorazin.

CORONA DE LA COBRA. Artefacto fabricado por el pueblo serpiente. Es una pieza cónica dorada con la forma de una serpiente con diamantes incrustados. La Corona se convirtió en el instrumento principal de las conquistas de los hombres serpiente; según la leyenda, este objeto permitía a su dueño leer los pensamientos de cualquier criatura cercana y controlar las mentes de hombres y animales. El poder de la Corona dependía del de su poseedor; uno de voluntad débil solo podría controlar a un hombre, mientras que un poderoso mago sería capaz de manejar a miles.

Tras la caída del reino del pueblo serpiente, los supervivientes ocultaron la Corona en una capilla de una isla del Atlántico. Un pirata se la llevó de allí en la Edad Hiboria, y durante un corto periodo de tiempo estuvo en manos de Thoth-Amon. Antes de que pudiera utilizarla para erigir su propio imperio, le fue arrebatada y el poder del objeto se desvaneció. Desde entonces no ha vuelto a aparecer.

Consulta hombres serpiente; Thoth-Amon. (Conan el bucanero, Carter y de Camp).

CORSI, BARTOLOMEO. Monje florentino que vivió durante el siglo XII. Durante un ataque de locura (ocurrido después de sufrir una transferencia con una mente yithiana), Corsi fue apresado por las autoridades locales, que lo consideraban partidario del Sacro Imperio Romano. Tras ser informado por un enviado oriental de que Corsi estaba prisionero, el Papa Inocencio IV lo liberó y exilió a la isla de Estrómboli. Allí Corsi escribió el Harmaticón, un libro que reflejaba sus poco ortodoxos conceptos sobre la naturaleza del pecado. Es posible que mientras estaba en la isla se relacionara con el joven Dante Alighieri, ya que algunas partes del *Inferno* de Dante guardan cierta semejanza con lo que se conoce del Harmaticón.

Consulta Gran Raza de Yith. («En la noche de los tiempos», Lovecraft [O]; *The Worm Shall Ye Fight!*, Marsh).

COSA DE LA MÁSCARA AMARILLA. Ver Nyarlathotep (La Cosa de la Máscara Amarilla).

COSAS OCULTAS, LIBRO DE LAS. Ver Libro de las cosas ocultas.

CREGOICAVAR. Ver Stregoicavar.

CREPÚSCULO DE PLATA. Ver Amos del Crepúsculo de plata.

CRIATURAS ALADAS. Seres que, según antiquísimas leyendas, llegaron a la Tierra desde las estrellas para instruir a la humanidad en el Antiguo Saber. Es posible que se trate de los mi-go, pero también los Antiguos y los Pescadores del Exterior encajan como posibles candidatos.

Consulta Antiguos; mi-go; Pescadores del Exterior. («A través de las puertas de la llave de plata», Lovecraft y Price).

CRIPTAS DE ZIN. Ver Zin, Criptas de.

CRISTAL DE LENG. Un tipo de cristal traslúcido que, según se dice, proviene de las Híadas y llegó a la Meseta de Leng. Para usarlo, hay que montar el cristal en un marco, de modo que se asemeje a una ventana. Si su poseedor desea activar sus poderes, deberá dibujar un pentagrama con tiza roja sobre el suelo, de Lante de la ventana, sentarse en el interior de las líneas y pronunciar las palabras «Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn». Entonces, el cristal de Leng se aclarará y mostrará una escena relevante relacionada con los Mitos. El usuario no puede elegir qué lugar verá y debe ser cauto, puesto que los seres del otro lado también pueden ver a través del cristal, y podrían atravesar el portal mágico si lo desearan.

El cristal de Leng también se puede engarzar en la lente lunar que se usa en los rituales de Shub-Niggurath.

Consulta Leng; Lente lunar; Ph «nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'ngal fhtagn. («La ventana en la buhardilla», Derleth y Lovecraft).

CRISTALIZADOR DE SUEÑOS. Objeto amarillo de forma ovalada que emite de manera periódica un sonido sibilante. Las Revelaciones de Glaaki aseguran que el Cristalizador puede servir para contemplar en sueños lugares lejanos (como el mundo de Tond), así como para que su poseedor perciba dimensiones superiores. Según algunos, el Cristalizador también permite traer, durante un breve periodo de tiempo, criaturas u objetos desde las Tierras del Sueño al mundo de la vigilia. No obstante, quien lo maneje debe ser siempre cauto para evitar al guardián del Cristalizador, una criatura parecida a una gelatina translúcida que sirve a Hipnos.

Consulta Hipnos; Revelaciones de Glaaki; Tierras del Sueño; Tond. («Mysterious Manuscripts», Aniolowski et al. [J]; «Aquel que rasga los velos», Campbell; «The Inhabitant of the Lake», Campbell [O]; Las Tierras del Sueño, Petersen et al. [J]).

CROM-YA (15.000 a. C.). Reyzeuelo cimmerico fiel de Tsathoggua. Pudo ser divinizado como el dios Crom, adorado posteriormente por los cimmericos.

[«Crom-Ya» podría ser una referencia al «Crom» de Robert E. Howard, un dios de la montaña bastante indiferente, al que veneraba Conan. Este nombre proviene de Crom Cruach, «El Señor del Túmulo», un dios celta en cuyo nombre se realizaban de vez en cuando sacrificios humanos].

Consulta Cimmeria; Tsathoggua. («En la noche de los tiempos», Lovecraft [O]; «El Manuscrito de Sussex», Pelton).

CRÓNICA DE NATH, LA (originalmente CHRONIKE VON NATH). Tomo escrito por Rudolf Yergler, un místico alemán que lo terminó en 1653, poco antes de quedar ciego del todo. Cuando publicó la primera edición, las autoridades berlinesas lo enviaron a un manicomio, donde murió en extrañas circunstancias. En 1781, James Sheffield publicó una traducción inglesa expurgada.

El volumen refiere la historia de Nath, la Tierra de los Tres Soles. Además, contiene información sobre las tradiciones místicas de Hermes Trismegisto, así como ciertas composiciones musicales que, según se dice, atraen hasta nuestra dimensión a unos monstruos estelares.

Consulta Nath. («El árbol en la colina», Lovecraft y Rimel [O]; «Music of the Stars», Rimel).

CRÓNICAS DE THRANG. Tomo escrito antes de la fecha comúnmente aceptada como origen de la historia humana, y corregido después en la tierra de Ngarathoe, antes del auge de Sumeria. Las Crónicas describen con cierto detalle a Yidhra.

Consulta Yidhra. («La senda de Yidhra», DeBill).

CROW, TITUS (1916–¿1968?). Ocultista y psíquico británico que dedicó su vida al estudio de lo paranormal, en especial a los Mitos de Cthulhu. Titus Crow nació el 2 de diciembre de 1916 en una familia acomodada de Londres. Heredó su amor por el conocimiento de su padre, un arqueólogo de cierto renombre. Durante la Segunda Guerra Mundial, el Ministerio de la Guerra lo contrató como consejero sobre ciencias ocultas y sobre el Tercer Reich, y le pidió ayuda para descifrar las claves militares alemanas. Posteriormente, Titus Crow adquirió un casa en el campo, Blowne Manor, y se sumergió a fondo en su exploración de lo oculto con la ayuda de su buen amigo Henri-Laurent de Marigny. Juntos investigaron la piedra rúnica de Ragnar Hacha Sangrienta, la muerte del industrial Sturm Magruser y el paradero de cierto noble transilvano. Crow se convirtió en uno de los mayores ocultistas del país, así como en poseedor de una importante biblioteca sobre esos temas.

En sus últimos años, Crow colaboró con la Fundación Wilmarth de la Universidad Miskatonic en su ofensiva contra los Primigenios, y durante un breve

periodo fue el responsable de las operaciones de la Fundación en Gran Bretaña. Muchos creen que la vida de Crow llegó a su fin cuando Blowne Manor fue destruida por fuerzas ocultas el 4 de octubre de 1968, pero en realidad ahora vive en el Elíseo. Los lectores interesados deberían hacerse con el libro del Dr. Ryan Millbue Titus Crow: A Memoriam.

Consulta Cthaat Aquadingen; Cultes des Goules; Davies, Chandler; de Marigny, Fragmentos de G'harne; Guarnición de la Frontera, La; Henri-Laurent; Leyendas de los viejos misterios; Miskatonic, Universidad; reloj del tiempo; Transcripciones de Geph; Wilmarth, Fundación; Yian-Ho. («Inception», Lumley; «La piedra del vikingo», Lumley; Los que acechan en el Abismo, Lumley; «El roble de Bill», Lumley [O]; «Titus Crow vs. Dracula», Lumley; Miskatonic University Graduation Kit, Petersen y Willis [J]).

CTHAAT AQUADINGEN [kah-THAT AH-kwa-din']. Libro de los Mitos de un autor desconocido de comienzos del medievo. Aunque se ignora el origen de la palabra «Cthaat», «Aquadingen» es una mezcla de alemán y latín que significa «cosas de las aguas». La historia de este texto ha sido objeto de considerable controversia. Algunos afirman que el Cthaat Aquadingen es solo uno más de una serie de libros similares que tratan del saber prohibido, y que fueron recopilados en el norte de Europa alrededor del año 400, ya que los manuscritos encontrados dentro de este tomo guardan gran semejanza con los de otros libros (consulta el Codex Dagonensis para más información sobre este tema). Unos pocos sostienen que el libro era originalmente un texto alemán, mientras que otros afirman que los primeros ejemplares estaban escritos en una mezcla de gótico y r'lyehano. Las versiones más modernas de este libro están en inglés, y al menos ha aparecido una en hindi.

Supuestamente solo existen cinco ejemplares del Cthaat Aquadingen. Se rumorea que uno de ellos, encuadernado en piel humana, descansaba en la biblioteca de Titus Crow, pero si Crow lo tuvo probablemente quedara destruido cuando su hogar fue arrasado por fuerzas ocultas en 1968. El Museo Británico ha desmentido repetidamente que posea un ejemplar de este libro, aunque se sospecha que dicha reproducción existe y se encuentra en su colección restringida. En el Manicomio Oakdeene de Inglaterra se conserva una traducción parcial manuscrita, y la Gran Biblioteca de las Tierras del Sueño también posee el libro.

El Cthaat Aquadingen contiene información sobre Yibb-Tstll, así como de Nyarlathotep en su aspecto de Pequeño Reptador. También contiene ciertos rituales a Tsathoggua, la Sexta Sathlatta, un hechizo para expulsar a Bugg Shash e información sobre la Barrera de Naach-Tich. Como se deduce de su título, el Cthaat Aquadingen se concentra principalmente en los Mitos relacionados con espíritus acuáticos y los diversos conjuros utilizados en su invocación.

Consulta Barrera de Naach-Tith; Bugg-Shash; Cántico Hoy-Dhin; Codex Dagonensis; Codex Maleficium; Codex Spitalski; Crow, Titus; Endecha de Nyhargo;

Feery, Joachim; Negrura, La; Notas sobre el Cthaat Aquadingen; Nyarlathotep (Pequeño Reptador); Oakdeene, Manicomio de; Sathlatta; Sexta Sathlatta; Tsathogua; Yibb-Tstll. (Las Máscaras de Nyarlathotep, DiTillio y Willis [J]; Manual del Guardián, Herber [J]; «Ulthar y más allá», Herber [J]; «El roble de Bill», Lumley; Los que acechan en el Abismo, Lumley; «La concha de Chipre», Lumley [O]; «Horror en Oakdeene», Lumley; «The House of the Temple», Lumley; «The Kiss of Bugg-Shash», Lumley; The Return of the Deep Ones, Lumley).

CTHONIANS (también CHTHONIANS). [kuh-THOEN-ee-un]. Cavadores subterráneos parecidos a calamares ciegos de cortos tentáculos, liderados por un gigantesco miembro de su misma especie llamado Shudde-M'ell. Estas criaturas fueron encerradas cerca de la ciudad africana de G'harne, pero escaparon de su confinamiento y se extendieron por el mundo cavando túneles en la corteza terrestre. Los Cthonians se desplazan excavando la roca, usando para ello un proceso que parece fundir la piedra a través de la que avanzan. Mediante una capacidad similar, los cthonians pueden provocar terremotos y hundimientos allí donde quieran. De hecho, el terremoto de San Francisco de 1906 ha sido imputado a esta especie.

Los cthonians poseen sorprendentes habilidades mentales. No solo son capaces de comunicarse telepáticamente entre sí y con miembros psíquicamente sensibles de otras especies, sino que también pueden mantener a un humano encadenado mentalmente a un lugar, o confundirlo para que caiga en una emboscada, embriagando la voluntad de la víctima. Por suerte, los cthonians solo usan esta habilidad cuando ellos o sus crías se ven amenazados o, en algunas ocasiones, contra aquellos que se han convertido en una molestia.

El ciclo vital de los cthonians es bastante extenso. Las hembras solo depositan unos pocos huevos en cada puesta y, en consecuencia, estas criaturas son muy protectoras con sus huevos (que dan la impresión de ser formaciones minerales esféricas) y sus crías, y harán lo que sea para rescatarlos si alguien se los lleva de sus nidos.

Los cthonians solo son vulnerables a unas pocas sustancias. Los explosivos más potentes apenas los hieren y, debido a su vida de cavadores, no se ven afectados por las temperaturas extremas. Por otro lado, el Elixir Tikkoun, el ankh, el cántico Vach-Viraj y sobre todo el Símbolo Arcano pueden ser de utilidad contra ellos. La radiación y la inmersión en agua también pueden producir serios daños a los cthonians. No obstante, no conviene olvidar que son muy inteligentes y no es probable que se coloquen en una situación de peligro. Su contacto telepático con los demás hace improbable que una estrategia en su contra funcione dos veces seguidas.

Consulta Elixir Tikkoun; Encantamiento Vach-Viraj; G'harne; Kagwamon K'thaat; Primigenios menores; Shudde-M'ell; Símbolo Arcano. (The Statue of the Sorcerer, Edwards y Elliot [J]; Los que acechan en el Abismo, Lumley; «Suelo de cemento», Lumley [O]).

CTHUGHA [kuh-THOOG-hah]. Primigenio que toma la forma de un enorme incendio en el aire. Cthugha fue el primer Primigenio que llegó a la Tierra, que en aquel tiempo aún no se había solidificado. A medida que el planeta se enfriaba, Cthugha y sus hijos fueron retirándose bajo la superficie, hasta que los Dioses Arquetípicos lo exiliaron. Ahora Cthugha habita en una pequeña estrella llamada Korvaz, cerca de Fomalhaut, aunque es posible que en un palacio situado en el interior de un volcán, en una realidad alternativa, exista un portal que conduzca hasta su hogar.

Cthugha ha sido clasificado como un elemental de fuego, lo que en su caso resulta una etiqueta apropiada. Algunos afirman que esta criatura participó en una guerra entre los Primigenios y los Dioses Arquetípicos, durante la que fue irradiado y enloqueció para siempre. Existe algún tipo de enemistad entre Cthugha y Nyarlathotep.

Los sacerdotes de Estigia reverenciaban a Cthugha, aunque más tarde esta religión se mezcló con las de los dioses cartaginenses Melkart y Moloc. La secta más famosa consagrada a Cthugha fue la de Nestar Mobedan Mobed, un profeta zoroástrico que vivió durante el siglo VI. Normalmente a Cthugha solo lo atienden sus vampiros de fuego servidores y unas criaturas llamadas «Jinni», que tal vez sean los mismos vampiros, o quizás no.

Si alguien desea invocar a Cthugha, debe repetir el siguiente cántico tres veces seguidas mientras Fomalhaut esté por encima del horizonte:

Ph'nglui mglw'nafh Cthugha Fomalhaut n'gha-ghaa ¡Naf'l thagn! ¡Iä!
¡Cthugha!

Algunas fuentes sostienen que el invocador debe tener cerca algún fuego, aunque este no es siempre el caso. Aquellos que llamen a Cthugha deben ser cautos; se cree que la simple invocación de uno de sus servidores provocó el gran incendio de Londres de 1666, y los que luego no sean capaces de expulsar al Primigenio pueden encontrarse con una desagradable sorpresa.

Consulta Aphoom-Zhah; Dioses Arquetípicos; Elementos, Teoría de los; Estigia; Fthagga; Manuscrito de Zegembri; Nestar Mobedan Mobed; Primigenios; Yomagn'tho; vampiros de fuego. («This Fire Shall Kill», Bishop [J]; «La casa de Curwen Street (El manuscrito de Andrew Phelan)», Derleth [O]; «El morador de la oscuridad», Derleth; «The Black Mirror», Glasby; «The Nameless Tower», Glasby; Elysia, Lumley; Manual de La llamada de Cthulhu, edición 5.5, Petersen y Willis [J]; «The Pillars of Melkarth», Tierney; Deities and Demigods Cyclopedia, Ward con Kuntz [J]).

CTHULHI. Ver Semilla estelar de Cthulhu.

CTHULHU (también KUTULU o KTHULHUT o THU THU o TULU). [kuh-THOO-loo (Chaosium); KLOO-loo (expertos en HPL); KLUH-luh (pronunciación que sugirió HPL)]. Un amorfo Primigenio que suele recordar a un humanoide con garras y cabeza de pulpo y enormes alas de murciélago. Cthulhu duerme bajo el Océano Pacífico en un trance similar a la muerte, pero un día despertará para dominar el mundo.

Los registros sobre la procedencia de Cthulhu son fragmentarios, pero parece que se originó en el mundo de Vhoorl, en la trigésimo segunda nebulosa. Posteriormente viajó a la estrella doble verde de Xoth, donde se apareó con una criatura llamada Idhyaa para crear a los Primigenios Ghatanothoa, Ythogtha y Zoth-Ommog. Desde allí, Cthulhu, sus hijos y una especie conocida como la semilla estelar volaron hasta Saturno, desde donde descendieron a la Tierra.

Tras su llegada, Cthulhu y su séquito se asentaron en un continente del Océano Pacífico, donde construyeron la gran ciudad de piedra de R'lyeh. Al principio, la semilla de Cthulhu encontró resistencia por parte de los Antiguos, que ya llevaban en la Tierra millones de años antes de que ellos llegaran. Tras una guerra en la que la semilla de Cthulhu destruyó todas las ciudades terrestres de los Antiguos, las dos especies firmaron la paz y aceptaron no interferir entre sí.

Después de este acuerdo, Cthulhu y su semilla disfrutaron de muchos años de libertad en este mundo, pero pronto cayeron en un estado de profunda hibernación. Durante estos millones de años, la humanidad evolucionó poco a poco. Cthulhu contactó en sueños con estos nuevos seres y les reveló dónde encontrar las estatuas con su imagen que había traído consigo desde las estrellas, y les instruyó sobre la manera adecuada de adorar al señor de R'lyeh. De este modo se inició el culto a Cthulhu.

Un día, el desastre golpeó R'lyeh. Pudo tratarse de la venganza de unas deidades desconocidas, de cambios en las estrellas o de que la Luna se desgajó de la Tierra (aunque algunas pruebas sugieren que los seguidores de Cthulhu tomaron parte en esto último). Tampoco está clara la fecha exacta de esta catástrofe; según la doctrina del culto, sucedió tras la fundación de las primeras sectas, pero otros sugieren que ocurrió mucho antes de la aparición de la humanidad. Independientemente de la causa y de su fecha, la ciudad de R'lyeh se hundió bajo el Océano Pacífico atrapando a Cthulhu y a toda su semilla. El agua bloqueó la mayor parte de sus señales telepáticas, cortando todo contacto con sus adoradores excepto mediante algunos sueños ocasionales. Cthulhu era incapaz de hacer nada salvo esperar que las estrellas alcanzaran la posición correcta, momento en que quedaría libre de su prisión.

Desde entonces, la tumba de Cthulhu ha emergido de las aguas de cuando en cuando, liberándole durante breves periodos de tiempo. Solo han sido pequeños respiros para el Primigenio, puesto que en todas estas ocasiones R'lyeh ha vuelto a hundirse bajo el mar tras unos pocos días o semanas. Sin embargo, llegará el

momento en que la ciudad negra no regresará al fondo marino, y entonces Cthulhu arrasará y aniquilará por doquier, dando lugar a una nueva era.

El culto a Cthulhu está muy extendido. Han aparecido huellas de su adoración en Haití, Luisiana, el Pacífico Sur, Méjico, Arabia, Siberia, K'n-yan y Groen Landia. Los sacerdotes inmortales que lideran el culto habitan en algún punto de las montañas de China, pero el verdadero núcleo de la secta se encuentra (o se encontraba) localizado en Arabia, en algún lugar cercano a Irem. El esfuerzo pionero del profesor Angell y de sus sucesores nos ha proporcionado mucha información sobre estos cultos secretistas.

La secta permanece oculta en su mayor parte, pero los isleños hawaianos todavía cuentan leyendas de Kana-loa, el malvado dios-pulpo que fue apresado en el inframundo. Los rituales de Cthulhu se suelen realizar cerca del océano o de una gran masa de agua y se suele considerar que la Noche de Difuntos es uno de sus días sagrados. Los rumores afirman que el propio Cthulhu no es más que el sumo sacerdote de Yog-Sothoth. Existe cierta enemistad entre Cthulhu y su «hermanastro», Hastur el Innombrable, aunque nadie sabe qué relación existe realmente entre ambos ni cuáles son las razones del conflicto entre ellos.

Ha surgido un buen número de creencias apócrifas sobre Cthulhu y su naturaleza. En algunos textos, Cthulhu es considerado un elemental del agua, a pesar de que es precisamente el océano el que bloquea sus señales telepáticas hacia la humanidad. El Manuscrito de Sussex habla de Cthulhu como una manifestación de Nyarlathotep, aunque ninguna otra fuente lo considera de esa manera. Francis Laney trató de correlacionar a Cthulhu con Huitzilopochtli, el dios de la guerra Quechua Ayar. No obstante, esta teoría tiene graves fallos; no solo Huitzilopochtli era en realidad un dios azteca, sino que no guarda ninguna similitud con Cthulhu. Por último, algunos han trazado paralelismos entre Cthulhu y K'thooloo de Souchis, un sumo sacerdote de Mu que huyó de la destrucción de ese continente y se estableció en Sudamérica. Pocos aceptan estas hipótesis.

Consulta Amos del Crepúsculo de Plata; Angell, George Gammell; Antiguos; Apuntes sobre Nessie; B'moth; Castro; Chorazin; Confesiones del monje loco Clithanus; Cthulhu en el *Necronomicón*; Cthulhu entre los victorianos; Cthylla; Elementos, Teoría de los; Ghatanothoa; Hastur; Idh-yaa; Investigación sobre los mode Los mitológicos de los primitivos actuales, Una; Irem; K'n-yan; Kthanid; Laniqua Lua'huan; Leyendas de los Viejos Misterios; Legrasse, John; Libro negro de Alsophocus; Moradores de las profundidades; Mylakhrión; Mu; Nug y Yeb; Orden Esotérica de Dagón; Othuum; Pescadores del Exterior; Ph «nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'ngal fhtagn; Ponapé, Escritura de; Primigenios; profundos; R'lyeh; Texto de R'lyeh; Sello de R'lyeh; Semilla estelar de Cthulhu; shoggoths; Thurson, Francis Wayland; Unaussprechlichen Kulten; Vhoorl; Xoth; Xuthltan; Yian; Yog-Sothoth; Ythogtha; Zoth-Ommog. (El horror que nos acecha, Bloch; «El tirón», Campbell; The Necronomicon: The Book of Dead Names, Hay ed.; «El castillo

oscuro», Herber [J]; «En las Montañas de la Locura», Lovecraft; «La llamada de Cthulhu», Lovecraft [O]; «El Túmulo», Lovecraft y Bishop; The Philosopher's Stone, Wilson).

CTHULHU EN EL NECRONOMICÓN (también CTHULHU IN THE NECRONOMICON). Manuscrito del profesor Laban Shrewsbury, planteado como secuela de su obra Una investigación sobre las estructuras mitológicas de algunos primitivos contemporáneos. La primera parte de este libro inconcluso llegó a manos de los editores en 1938, poco antes del supuesto fallecimiento del profesor en el misterioso incendio de su casa. Esta sección debió de publicarse a pesar de la destrucción del resto del manuscrito, puesto que el libro ha aparecido desde entonces en diversos lugares.

En este tomo, Shrewsbury correlaciona los Mitos de Cthulhu que aparecen descritos a grandes rasgos en el Necronomicón y en el Texto de R'lyeh con las supersticiones de diversas culturas de todo el mundo. También analiza la hipotética eficacia de enfrentar a unos Primigenios con otros, en especial a Cthulhu contra Hastur.

Consulta Cthulhu; Necronomicón (apéndices); Shrewsbury, Laban. («Introduction» to Dreams from R'lyeh, Carter; «La casa de Curwen Street (El manuscrito de Andrew Phelan)», Derleth [O]).

CTHULHU ENTRE LOS VICTORIANOS (también CTHULHU AMONG THE VICTORIANS). Libro escrito por Laban Shrewsbury y publicado por la Miskatonic University Press en 1929. Esta fecha se sitúa dentro de los veinte años de ausencia de Shrewsbury, lo que probablemente indica que el texto se redactó a partir de las notas que dejó el profesor y fue publicado en memoria del desaparecido antropólogo.

Este libro parece ser una recopilación de sucesos cthulhuides que tuvieron lugar durante las últimas décadas del siglo XIX. Shrewsbury afirma que esta época supuso uno de los momentos clave de la historia de nuestro planeta, en el que los Mitos hicieron grandes esfuerzos por recuperar el control mundial.

Consulta Cthulhu; Miskatonic, Universidad; Shrewsbury, Laban. (Cthulhu by Gaslight, Barton [J, O]; El rastro de Cthulhu, Derleth).

CTHYLLA [kuh-THIL-ah]. Hija de Cthulhu engendrada por Idh-Yaa, una criatura de la estrella negra de Xoth. Casi nunca aparece mencionada en los libros de los Mitos, puesto que su destino es tan abominable que incluso los autores de estos tomos temieron hablar de ella. Si alguna vez Cthulhu es destruido, su espíritu partirá y se reencarnará en el útero de Cthylla. Así, Cthulhu podría regresar al mundo incluso en el hipotético caso de su completa destrucción.

Consulta Cthulhu; Idh-yaa; Xoth. (The Transition of Titus Crow, Lumley).

CULTES DES GOULES. Libro que habla principalmente de un culto de gules parisinos. Su autor fue el «Comte d'Erlette», un noble francés de inclinaciones ocultistas, pero hay tres personas con ese título que podrían haber escrito el libro (consulta dicha entrada para más detalles). La poca información que existe sobre el tomo es a menudo contradictoria; por ejemplo, algunas fuentes afirman que Cultes des Goules nunca fue publicado, mientras que otras sostienen que se imprimió una edición en Ruán, Francia, en 1737. Se sabe que incluso los cortesanos más hastiados se horrorizaron ante este texto.

Poco tiempo después de que el conde sacara la edición original, apareció una versión expurgada del texto, pero no tenemos información de dónde o cuándo ocurrió esto. Se dice que la envenenadora y hechicera La Voisin recurrió a este libro en sus malignos actos, y algunos hechiceros también realizaron reproducciones manuscritas en italiano

o español. Se conocen catorce ejemplares de este libro. Uno puede encontrarse en la biblioteca de la Universidad Miskatonic, otro era usado por el culto de la Sabiduría de las Estrellas de Providence, y otro más se hallaba en la biblioteca personal de Titus Crow (aunque esta última probablemente haya sido destruida).

En este libro, el conde habla sobre su pertenencia a un culto de gules, al tiempo que proporciona descripciones de ritos paganos de la fertilidad dedicados a los dioses de la tierra, algunos de los cuales han sobrevivido hasta el presente. También se menciona a Nyogtha y a Shub-Niggurath (a quien el libro relaciona con la licantropía). Sin embargo, al menos una autoridad en la materia lo ha tachado de ser más ficción que realidad.

[Ha habido grandes debates sobre quién fue el inventor de este libro en particular, y se cita a Lovecraft, Bloch y Derleth como posibles creadores. Como el libro aparece en las historias de Bloch un año antes que en las de Lovecraft y nueve antes que en las de Derleth, le he considerado a él como el autor original].

Consulta Crow, Titus; d'Erlette, Comte; Miskatonic, Universidad; Sabiduría de las Estrellas, culto de la; Shub-Niggurath. («Oscuridad, me llamo», Bertin; «La risa del vampiro», Bloch; «The Suicide in the Study», Bloch [O]; «The Adventure of the Six Silver Spiders», Derleth; Manual del Guardián, Herber [J]; «Libros principales de los Mitos», Herber y Ross [J]; La semilla de Azathoth, Herber [J]; «El Morador de las Tinieblas», Lovecraft; «El visitante nocturno», Lumley; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

CULTO DE CHORAZOS. Secta de adoradores de Yog-Sothoth establecida en las montañas de Rumanía a finales del siglo XVI. Su líder era un hombre llamado Chorazos, de supuesta ascendencia gitana. Los miembros del culto provenían de lugares tan diversos como Hungría, África, Arabia y China. En 1594, el culto tuvo que exiliarse de su emplazamiento continental y fue a parar a Inglaterra, donde estableció

un templo en Finchley. Aunque al principio contó con el favor de la Reina Isabel, la secta fue expulsada a la fuerza de Londres a finales de 1595 tras una investigación de su antigua mecenas (aconsejada en este sentido por el Doctor John Dee), y tuvo que trasladar su base de operaciones a una casa conocida como los Robles.

Aunque el culto de Chorazos solo pasó un año en los Robles, era famoso en toda la región por su maldad. Cuando Parson Goodly, de la iglesia local, preguntó a Chorazos por el tipo de adoración que practicaban, este maldijo toda la tierra a su alrededor, que hasta hoy sigue marchita y desierta. Al fin, los campesinos de la zona formaron una turba e incendiaron los Robles. Chorazos y algunos otros miembros lograron escapar a Escocia.

El culto de Chorazos consiguió tierras en las colinas de Pentland gracias a sus supuestas curaciones, pero su situación era precaria, ya que el Rey Jacobo IV de Escocia se oponía a la brujería. Antes de que se llevara a cabo ninguna acción oficial, una serie de desapariciones provocó que la gente de la zona se sublevara y destruyera la secta definitivamente.

Consulta Yog-Sothoth. («The House of the Temple», Lumley [O]; «The Running Man», Lumley).

CULTO DE LA CALAVERA. Secta que se reúne en los densos bosques que se extienden a las afueras de Chesuncook, Maine. Los rituales más importantes de la organización se llevan a cabo en la Noche de Difuntos, aunque también se pueden realizar las adoraciones en otras fechas. Se dice que el culto venera a Shub-Niggurath entre las piedras erigidas de los bosques, aunque se han filtrado muy pocos detalles sobre sus rituales. Los pocos que han logrado escapar describen enormes cavernas subterráneas a las que conducen seis mil escalones, y pozos donde proliferan los shoggoths.

Se dice que el Culto de la Calavera mantiene una antigua rivalidad con el culto de brujas establecido en Arkham. La pertenencia a la secta constituye un gran secreto, aunque se sospecha que tanto Asenath Waite como Edward Derby se unieron a ella.

Consulta Arkham; Derby, Edward; Kamog; Shub-Niggurath; Waite, Asenath; Waite, Ephraim. («The Dark Stairway», Berglund y Weinberg; Manual del Guardián, Herber [J]; «El ser en el umbral», Lovecraft [O]).

CULTO DEL SIGNO AMARILLO. Ver Hermanos del Signo Amarillo.

CULTOS SIN NOMBRE. Ver Unaussprechlichen Kulten.

CULTUS MALEFICARUM (también MANUSCRITO DE SUSSEX). [MAL-i-fi-KAR-oom]. Traducción parcial al inglés del Necronomicón latino, realizada por un tal Barón Frederic de Sussex y publicada en 1598 en una edición en octava. La «traducción» del reverendo Winters-Hall del Manuscrito de Sussex (signifique eso lo que signifique) se conserva en la Universidad Miskatonic.

[El Manuscrito de Sussex es un auténtico manuscrito ilustrado creado por Fred Pelton, un fan de Lovecraft en los años cuarenta que trató sin éxito de que Arkham House publicara su obra. Como muchas de las ideas de Pelton sobre los Mitos divergen considerablemente de la perspectiva generalmente aceptada, he tratado de distinguirlas allí donde aparecen].

Consulta Necronomicón (apéndices); Sothoth; Ulthar. («Zoth-Ommog», Carter; «El Manuscrito de Sussex», Pelton [O]).

CURWEN, JOSEPH (1663–1771). Acomodado mercader y afamado hechicero de Providence, Rhode Island. Nacido en Danvers (por aquel entonces Salem Village), Massachusetts, Curwen se hizo a la mar a temprana edad. Regresó a Salem varios años después, pero se vio obligado a huir cuando comenzó el gran temor a la brujería. Se instaló entonces en Providence, donde vivió el resto de su vida, durante la que mantuvo una extensa correspondencia con sus amigos Simon Orne y Edward Hutchinson.

Joseph Curwen se convirtió pronto en uno de los más poderosos mercaderes de Providence, y su comercio ultramarino trajo gran riqueza a la colonia. Sus generosos actos de filantropía hacia su ciudad adoptiva y hacia el recientemente fundado Instituto Arkham (que posteriormente se convertiría en la Universidad Miskatonic) le granjearon una reputación de individuo preocupado por la comunidad. A pesar de ello, sus conciudadanos no tenían buena opinión de él, y hacían circular rumores sobre ciertas desapariciones relacionadas aparentemente con sus actividades. Estos rumores mencionaban también los misteriosos cargamentos que llevaban hasta su casa, y aludían a una granja de Pawtuxet donde había montado un laboratorio. También llamaba la atención la avanzada edad a la que había llegado Curwen sin mostrar ningún signo de deterioro físico. Joseph Curwen se casó con Eliza Tillinghast en 1763, y dos años después la pareja tuvo una hija, Ann. Aunque al principio su enlace con una de las familias más influyentes de Providence conllevó cierta aceptación pública, pasó poco tiempo antes de que comenzaran de nuevo los viejos rumores. En 1770 ya era obvio que Curwen estaba realizando algún tipo de actividad ilegal, y un comité de los hombres más poderosos de Providence se reunió en secreto para decidir qué acciones había que emprender. El 12 de abril de 1771, un grupo de asaltantes, liderado por este comité, marchó sobre la granja de Curwen en Pawtuxet. No está claro lo que sucedió exactamente en este asalto, pero desde entonces no se volvió a ver más a Joseph Curwen.

Consulta Hutchinson, Edward; Liber Damnatus; Necronomicón (apéndices); Orne, Simon; Reflexiones; Ward, Charles Dexter. (El caso de Charles Dexter Ward, Lovecraft [O]; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

CXAXUKLUTH (también KSAKSA-KLUTH). [saks-sa-KLOOTH]. Semilla andrógina de Azathoth que fue progenitora tanto de Hziulquoigmnzah como de

Ghisguth, quien a su vez fue padre de Tsathoggua. Cxaxukluth y sus hijos moraron en Yuggoth durante un tiempo, pero su familia pronto lo abandonó debido a sus inclinaciones caníbales.

Consulta Azathoth; Ghisguth; Hziulquoigmzhah; Tsathoggua; Yuggoth. («The Family Tree of the Gods», Smith [O]; «The Throne of Achamoth», Tierney y Price).

CYAEGHA (también CYÄEGHA). [sygh-AE-guh]. Primigenio parecido a una enorme masa negra de tentáculos con un ojo rojo en su centro. Cyaegha es un dios de las cuevas y de la oscuridad. Duerme durante siglos enteros, pero cuando se despierta, su ira es terrible.

En el pequeño pueblo alemán de Freihausgarten era adorado desde el siglo XVII y, según esta secta, su dios moraba en la Colina Oscura cercana a la ciudad, adonde todos los aldeanos marchaban para rendirle culto. Cyaegha parecía ejercer algún tipo de control hipnótico sobre esta gente, puesto que indefectiblemente acudían a sus ritos pero después no lograban recordar nada de lo sucedido. Sin embargo, alrededor de 1860, llegó un joven sacerdote a Freihausgarten y desmanteló la secta.

Aunque el culto de Cyaegha se dedica oficialmente a servir al Primigenio, en realidad sus miembros se concentran en mantener aprisionado a su dios de modo que ellos puedan absorber su vitalidad y su poder en los rituales. Para ayudar a mantener inmóvil a Cyaegha, esta gente utiliza cinco espíritus guardianes que moran en unas estatuas llamadas Vaeyen, que no solo protegen al Primigenio sino que también actúan como sus carceleros.

Consulta Elementos, Teoría de los; Encantamiento Vach-Viraj; Othuyeg; Primigenios. («Oscuridad, me llamo», Bertin).

CYKRANOSH [si-kran-OESH]. El planeta Saturno, tal como era conocido en los tiempos de Hiperbórea. Tsathoggua y Atlach-Nacha llegaron a la Tierra desde ese mundo, y Hziulquoigmzhah, tío de Tsathoggua por parte de padre, aún reside allí. Cuando los sacerdotes de Yhounde H fueron a capturar a Eibon, el mago escapó a través de un portal mágico a Cykranosh.

Consulta Atlach-Nacha; Eibon; Hiperbórea; Hziulquoigmzhah; Tsathoggua. («La puerta de Saturno», Smith [O]; The Philosopher's Stone, Wilson).

D

DAEMONOLORUM. Libro que pudo haber sido escrito alrededor del año 200

d. C. Habla sobre una secta egipcia que creía que sus dioses podían tomar forma humana.

(«The Brood of Bubastis», Bloch; «The Dark Demon», Bloch [O]; Manual del Guardián, Herber [J]).

DAGÓN (también DAGON y PADRE DAGÓN). [DAE-gaun]. Ente menor que gobierna a los profundos y que, a su vez, sirve a Cthulhu. Dagón aparece como un profundo de tremendas proporciones o, en ocasiones menos habituales, como una nube de niebla. Los profundos y algunos seres humanos de la costa lo veneran junto a su pareja, Madre Hidra.

Han existido cultos a Dagón desde hace milenios. La leyenda afirma que los fenicios llegaron al poder gracias a la influencia de Dagón, y que el final de su supremacía llegó cuando lo abandonaron por otros dioses. Uno de sus cultos actuales, la Orden Esotérica de Dagón en Innsmouth, Massachusetts, fue asaltado por agentes del gobierno en 1928 debido a los informes sobre extrañas desapariciones y actividades ilegales que tenían lugar en ese pueblo.

Se ha afirmado que Dagón no es más que un avatar de Cthulhu, una porción de su ser que no quedó atrapada bajo R'lyeh. Sin embargo, los encuentros con el dios sugieren que Dagón no es más que un profundo extremadamente grande, y que los nombres de «Dagón» e «Hidra» podrían ser títulos que reciben los mayores especímenes de su raza.

[Dagón o Dagan era originalmente un dios de la fertilidad semítico, adorado por los sumerios, acadios, cananeos y filisteos. Sansón derribó un templo de Dagón sobre sus torturadores (Jueces 16, 23). Posteriormente, cuando el Arca de la Alianza descansó en el templo de Dagón, la estatua de esa deidad fue mutilada (Samuel 5, 2). Aunque en el pasado se pensaba que Dagón era un dios-pezu, esa imagen parece deberse a una interpretación errónea de su nombre, que significa «grano»].

Consulta Elementos, Teoría de los; Escritura de Ponapé; Hidra; Innsmouth; Invocaciones a Dagón; Juramentos de Dagón; Orden Esotérica de Dagón; Pth'thyal'yi; Primigenios menores; profundos; Yhe. («Dagón», Lovecraft [O]; «La sombra sobre Innsmouth», Lovecraft; «Dagon's Bell», Lumley; The Return of the Deep Ones, Lumley; A Guide to the Cthulhu Cult, Pelton).

DAGÓN, JURAMENTOS DE. Ver Juramentos de Dagón.

DAGÓN, ORDEN ESOTÉRICA DE. Ver Orden Esotérica de Dagón.

DANFORTH (¿?–aprox. 1988). Estudiante de posgrado (y posteriormente profesor) de la Universidad Miskatonic. Acompañó a los profesores Pabodie y Dyer en la expedición Pabodie de 1930-31, y se volvió loco tras partir junto a Dyer en un vuelo de inspección. Posteriormente se recuperó gracias al uso de «antialucinógenos» experimentales, aunque no pudo recordar la causa de su locura. Después de aquello, se convirtió en profesor de psicología de Miskatonic.

Consulta Dyer, William; Expedición Pabodie. («En las Montañas de la Locura», Lovecraft [O]; «El terror de las profundidades», Leiber; «To Arkham and the Stars», Leiber; «A Private Inquiry into the Possible Whereabouts of Clara Boyd», Marsh et al).

DANNSEYS, (PROFESOR). PETER. Profesor de Metafísica Medieval en la Universidad Miskatonic. Dannseys obtuvo su máster en biblioteconomía en el Provo State College y su doctorado en Miskatonic. Ahora trabaja como editor del Journal of the American Kynikos Society, y su publicación más reciente ha sido *Elegant Symmetry: Inversion and reversion in Dark Dimension Demi-Life* (1988, Houghton y Mifflin).

[Los que analicen el nombre completo del profesor Dannseys pueden llegar a una sorprendente conclusión].

Consulta Miskatonic, Universidad. (Miskatonic University Graduation Kit, Petersen y Willis [J, O]; S. Petersen's Field Guide to Creatures of the Dreamlands, Petersen et al. [J]).

DAOLOTH [DAE-oe-lauth]. Criatura conocida como Aquel que Rasga los Velos. Daoloth se asemeja a una masa amorfa de color rodeada por varas de aspecto plástico, entre las que sus ojos parecen estudiar al intruso. Habita en una región de anomalía espacio-temporal que se desplaza continuamente para evitar el estancamiento.

Los astrólogos de la Atlántida tenían a Daoloth en gran estima, y los habitantes de Yuggoth y Tond todavía veneran a Aquel que Rasga los Velos. Daoloth concede a sus adoradores la capacidad de ver el pasado y el futuro, y quizás hasta les permita percibir dimensiones superiores.

Quien desee convocar a Daoloth debe esperar hasta un momento que resulte cósmicamente significativo, y además debe disponer de una imagen de este ser, un objeto que no existe en ningún lugar de este planeta. Al invocar a Daoloth, es necesario contenerle dentro del interior del Pentáculo de los Planos y permitirle probar una pequeña cantidad de la sangre del invocador, y será entonces cuando realice un servicio para el mago antes de regresar a su hogar. Daoloth puede conseguir que el lanzador contemple la verdadera naturaleza del universo, aunque eso suele provocar la locura.

Consulta Abandonar este mundo; Atlántida; Dioses Exteriores; Pentáculo de los

planos; Revelaciones de Glaaki; Ritual Saaamaaa; Tond; Yuggoth. («Aquel que rasga los velos», Campbell [O]; «Ghostnet», McConnell [J]).

DAVENPORT, ELI. Folclorista autor de un monográfico de 1839, Leyendas de Nueva Inglaterra, que detallaba diversos cuentos populares de Vermont. La obra se centraba en las leyendas de las tribus nativas y de los montañeses de la región, que sugerían que una especie de criaturas crustáceas (los mi-go) moraban bajo las montañas de la zona.

Consulta mi-go. (Guía de la Universidad Miskatonic, Antunes [J]; «El que susurra en la oscuridad», Lovecraft [O]).

DAVIES, CHANDLER. Destacado pintor grotesco británico, aficionado a la literatura de terror y amigo de Titus Crow. La labor de Davies en el campo del arte terrorífico aún no ha sido igualada, y su obra más famosa es Estrellas y Rostros, impresa en la revista Grotesque y considerada actualmente un objeto de coleccionista. Sin embargo, Davies es más recordado por los sucesos de sus últimos días de vida. En mayo de 1962, el artista, trabajando en un estado de trance febril, completó un encargo en gris y negro que tituló Paisaje de G'harne, pero su amante prendió fuego al lienzo, provocando un ataque de ira en el pintor. Davies fue confinado en el Manicomio de Woodholme, donde murió varios días después.

Consulta Crow, Titus; G'harne. (Los que acechan en el Abismo, Lumley; «Horror en la feria», Lumley; «La prueba», Lumley [O]; «Suben con Surtsey», Lumley).

DE LA POER (también de LaPORE), THOMAS (aprox. 1855–¿?). Comerciante de Nueva Inglaterra que enloqueció en 1923. La familia de la Poer era una de las más infames de Exham, y la gran mayoría de los cuentos de la región giraban alrededor de su crueldad. Tras siglos de terror, Walter de la Poer asesinó al resto de su familia y huyó a Virginia, donde posteriormente nació Thomas.

Durante la Guerra Civil, las tropas nordistas incendiaron el hogar de los de Lapore en Carfax, por lo que Thomas creció en Massachusetts. Su hijo Alfred fue gravemente herido durante la Primera Guerra Mundial y murió en 1921, tras lo cual Thomas decidió trasladarse a Exham Priory, el hogar ancestral de su familia, y restaurarlo.

En 1923, mientras investigaba unas criptas recién descubiertas bajo el priorato, de la Poer (que había adoptado la antigua pronunciación del apellido familiar) padeció una locura homicida y hubo de ser internado.

Consulta Exham. («Las ratas de las paredes», Lovecraft [O]; «Exham Priory», Price).

DE LAS MALIGNAS BRUJERÍAS LLEVADAS A CABO EN NUEVA INGLATERRA POR DEMONIOS SIN FORMA HUMANA. Panfleto anónimo impreso en la época colonial, y que podría ser parte de una obra más extensa de

Alijah Hoadley. Habla sobre los supuestos hechiceros y los sucesos misteriosos de Nueva Inglaterra, en especial del caso de Richard Billington ocurrido en Dunwich, Massachusetts.

[En el fragmento que Derleth incorporó a «El que acecha en el umbral», Lovecraft mencionaba este panfleto como parte de Prodigios Taumatúrgicos Ocurridos en el Canaán de Nueva Inglaterra. Derleth eliminó esta referencia e independizó ambos libros].

Consulta Billington, Richard. («El que acecha en el umbral», Derleth y Lovecraft [O]; «La torre redonda», Price).

DE MARIGNY, ÉTIENNE-LAURENT. Místico de Nueva Orleáns, experto en antigüedades orientales y conocido por su obra *The Tarot: A Treatise* (Tratado sobre el Tarot) y por su traducción de los Siete Libros Crípticos de Hsan. La familia de Marigny ha dejado huella en la historia francesa; uno de sus miembros más famosos fue Enguerrand de Marigny, un oficial de la corte que fue ejecutado en 1315 tras unas falsas acusaciones de hechicería. Hubo rumores sin confirmar que apuntaban a que la familia estaba relacionada con un culto de seres subterráneos, pero pese a ello el apellido de de Marigny es muy distinguido.

Étienne-Laurent de Marigny contaba entre sus amigos a individuos como James Churchward, Ignatius Donnelly y Margaret Murray. Su compañero más íntimo fue Randolph Carter, a quien conoció en la legión extranjera francesa durante la Primera Guerra Mundial. La amistad entre ambos quedó sellada durante una expedición a los túneles situados bajo la ciudad de Bayona. Tras la desaparición de Carter en 1928, de Marigny fue designado albacea de su legado y se vio implicado en un escándalo cuando, en una reunión destinada a dividir las propiedades de Carter, el abogado de la familia murió y un místico hindú que había sido invitado desapareció. Los detalles específicos de este suceso siguen sin esclarecerse.

Posteriormente, de Marigny se relacionó con el Club Ataúd, un grupo de adeptos a la magia radicado en Nueva Orleáns que se disolvió poco después de la muerte de su fundador, Henricus Vanning. En 1940, la Silver Key Press de Boston publicó la traducción de de Marigny de los Siete Libros Crípticos de Hsan. Se desconoce la fecha exacta de su muerte, pero algunos soñadores cuentan que de Marigny se reunió con su amigo Randolph Carter en la ciudad de Ilek-Vad tras su fallecimiento.

Consulta Carter, Randolph; Chandraputra, Swami; de Marigny, Henri-Laurent; reloj del tiempo; Siete libros crípticos de Hsan; Tierras del Sueño; Yian-Ho. («The Secret of Sebek», Bloch; «The Summoning», Lotstein; «A través de las puertas de la llave de plata». [O], Lovecraft y Price; *The Clock of Dreams*, Lumley; «Lord of the Worms», Lumley; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley; «Typo», Winkle).

DE MARIGNY, HENRI-LAURENT (1923–¿?). Hijo de Étienne-Laurent de Marigny, y famoso ocultista por derecho propio. A finales de los años treinta, cuando

Henri no era más que un niño, su padre lo envió a Inglaterra, donde conoció a Titus Crow, un místico que posteriormente disfrutaría de fama y respeto mundial. Los dos eran prácticamente inseparables, y de Marigny solía acompañar a Crow en sus investigaciones ocultistas. En los sesenta, de Marigny y Crow se vieron implicados en la investigación en curso de la Fundación Wilmarth sobre los horrores de los Mitos en Gran Bretaña. Los dos tomaron parte activa en la batalla contra los cthonians y su ralea, y actuaron durante un tiempo como líderes de la filial inglesa de la Fundación. El enemigo tomó buena cuenta de sus actos y el 4 de octubre de 1968, cuando de Marigny se encontraba en Blowne Manor (la residencia de Crow en Leonard's-Walk Heath), una extraña tempestad destruyó el lugar.

Aunque entre las ruinas no se encontraron ni sus restos ni los de Crow, de Marigny fue dado por muerto. Entonces, el 4 de septiembre de 1979, un remero descubrió a Henri aferrándose desesperado a una boya en el Támesis, con todos los miembros fracturados y sin ningún recuerdo de dónde había pasado los últimos diez años. El 11 de marzo de 1980, de Marigny volvió a desaparecer, dejando tras de sí un extenso manuscrito dirigido a Wingate Peaslee, director de la Fundación Wilmarth, cuyo contenido solo conocen los miembros de dicha organización.

Consulta Crow, Titus; de Marigny, Étienne-Laurent; Peaslee, Wingate; reloj del tiempo; Wilmarth, Fundación. («El espejo de Nitocris», Lumley [O]; Los que acechan en el Abismo, Lumley; «Name and Number», Lumley; The Transition of Titus Crow, Lumley).

DE VERMIS MYSTERIIS (también MISTERIOS DEL GUSANO) [dee VER-mis mis-TEER-i-is]. Libro escrito por Ludwig Prinn aproximadamente en 1542 (aunque también se ha dado la fecha de 1484, la primera resulta históricamente más factible). Justo antes de la muerte del escritor a manos de la Inquisición, unos individuos desconocidos lograron sacar este tomo de su celda.

Uno año después de la muerte de Prynn se publicó en Colonia una edición latina del De Vermis Mysteriis, que se considera la única impresión fiable del manuscrito. Cuando la Iglesia se enteró de la existencia del libro, lo consideró tan peligroso que el Papa Pío V lo prohibió en 1569. En una fecha posterior, apareció en Düsseldorf una traducción espuria al alemán; sin embargo, esta edición se considera menos útil para el erudito, puesto que gran parte del texto de la edición latina ya había sido expurgado. Otra edición (quizás en latín) se publicó en Praga en 1809, aunque no se ha encontrado más información sobre esta tirada.

A lo largo de los siglos se han realizado varias traducciones al inglés del De Vermis Mysteriis. La primera, de mano del famoso farsante y hechicero Edward Kelley, se publicó en Londres en 1573. Durante el siglo XIX, un tal «Clérigo X» publicó un panfleto muy depurado que trazaba los contenidos del capítulo más famoso del libro, los «Rituales Sarracenos», pero debido a ciertas omisiones resulta casi inservible para el investigador serio. Un tal Sr. Charles Leggett tradujo al inglés

una versión alemana del libro, en 1821. Se publicó en una edición muy limitada, ilustrada con grabados de la edición original latina. También se dice que la Iglesia de la Sabiduría de las Estrellas publicó otra edición en 1895, aunque aún no ha salido a la luz.

Se pueden encontrar ejemplares del *De Vermis Mysteriis* en la Biblioteca Huntingdon de California, la Iglesia de la Sabiduría de las Estrellas de Providence y la Universidad Miskatonic. El Museo Británico posee una reproducción completa en alemán, así como la mitad de la original en latín, aunque esta última se encuentra en muy mal estado.

Durante un tiempo se conservó una reproducción latina en el pueblo (actualmente desierto) de Jerusalem's Lot, Massachusetts, pero probablemente desapareciera junto a sus habitantes en 1789. Una gran parte de este ejemplar estaba escrito con caracteres que recordaban a los alfabetos rúnicos de los celtas. Es posible que Prinn se tropezara con una copia de los rituales druídicos que preservaron los escribas romanos, y que los añadiera a una sección de su manuscrito, o probablemente las «runas» sean parte de un código utilizado para ocultar asuntos de gran importancia. Al no disponer de ninguna reproducción del libro que poder consultar con facilidad, es difícil decidir si este manuscrito es especial, o si esa característica también se puede encontrar en las demás ediciones.

De Vermis Mysteriis se divide en dieciséis capítulos, cada uno de los cuales cubre un tema diferente, como pueden ser la adivinación, los familiares, la necromancia, los elementales y los vampiros. El capítulo más famoso trata de los rituales de los sarracenos, que Prinn había aprendido durante su apresamiento tras las Cruzadas (consulta *Rituales Sarracenos*). Este libro también contiene hechizos para llamar a monstruos invisibles de los cielos, así como relatos de Byatis y los magos gusano de Irem, la verdadera naturaleza del dios-cocodrilo egipcio Sebek, la fórmula de la droga conocida como Liao, y una serie de operaciones destinadas a acelerar la transformación de un híbrido de humano y profundo.

Consulta *Azathoth*; *Bast*; *Byatis*; *Feery*, Joachim; *Han*; *Jerusalem's Lot*; *Liao*; *Magnum Innominandum*; *Miskatonic*, Universidad; *Prinn*, Ludwig; *profundos*; *Rituales Sarracenos*. («*The Secret of Sebek*», Bloch; «*El vampiro estelar*», Bloch [O]; *Real Magic*, Bonewitz; «*The Adventure of the Six Silver Spiders*», Derleth; «*El superviviente*», Derleth y Lovecraft; «*El castillo oscuro*», Herber [J]; «*Jerusalem's Lot*», King; «*The Invaders*», Kuttner; «*El Morador de las Tinieblas*», Lovecraft; «*Lord of the Worms*», Lumley; «*Signs Writ in Scarlet*», Ross [J]; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

DEAN'S CORNERS. Aldea centro-septentrional de Massachusetts, cerca de la carretera de Aylesbury. Una milla al oeste de Dean's Corners está el desvío que conduce a Dunwich.

Consulta *Aylesbury*; Carretera de Aylesbury. («*El horror de Dunwich*»,

Lovecraft).

DEE, (DOCTOR). JOHN (1527–1608). Astrólogo y mago al servicio de la Reina Isabel I. Dee nació en Mortlake e ingresó en Cambridge a los quince años. Pronto se ganó una reputación como astrólogo, y fue encarcelado por la Reina María por mostrar su horóscopo a su hermana encarcelada, Isabel. Cuando Isabel ganó el trono en 1558, Dee contaba con todo su favor, aunque la reina tuvo cuidado de no asociarse demasiado con él. Por su parte, se cree que Dee actuó como espía de la reina, aprovechando sus intereses en ocultismo y criptografía para ocultar sus verdaderos tejemanejes.

En 1581, Dee comenzó sus experimentos de prospección de cristales. Como no era médium, contrató los servicios de varios individuos y, finalmente, se decidió por el charlatán Edward Kelley. Mediante su esfuerzo, fue capaz de contactar con «ángeles» que le dictaron la lengua enoquiana. Kelley acompañó a Dee durante sus viajes a Europa entre 1583 y 1589. En 1586 llegaron a Praga, y fue allí donde Dee se tropezó por vez primera con el Necronomicón; pasaría varios años traduciendo el libro al inglés.

La relación de Dee con Kelley se deterioró en 1587 después de que un «ángel» les ordenara compartir sus esposas. Dee regresó a Inglaterra en 1587, para descubrir que una muchedumbre había asaltado su casa y su biblioteca. La Reina Isabel lo nombró rector del Christ's College en Manchester, pero Dee no se sentía a gusto con el puesto, y finalmente regresó a su hogar de Mortlake, donde murió.

[Toda la información anterior es verdadera, salvo por la parte del Necronomicón. A pesar de todos sus pactos con ángeles, Dee se habría sorprendido bastante de verse nombrado como traductor del grimorio más famoso del siglo xx.].

Consulta Aklo; Aklo Sabaoth; Necronomicón (apéndices); Revelaciones Aklo; Trapezoedro Resplandeciente. (The Necronomicon: The Book of Dead Names, Hay, ed.; «Los Devoradores del Espacio», Long [O]).

DEGENERACIÓN VERDE. Ver Descomposición verde.

DEIDADES DEL CICLO DE CTHULHU. Ver Primigenios.

de LaPORE. Ver de la Poer.

DELTA GREEN. Organización gubernamental secreta dedicada a la investigación de sucesos paranormales. Delta Green tuvo su origen en la División P del Ministerio de Inteligencia Naval, que jugó un papel importante en el asalto a Insmouth de 1928. En 1942 quedó vinculada a la Oficina de Servicios Estratégicos bajo su nuevo título de Delta Green, llamada así por las pegatinas verdes triangulares colocadas en los dossiers de su personal. La nueva organización se embarcó de inmediato en la investigación del interés que sentían los nazis por el ocultismo.

Delta Green fue desmantelada en 1945, pero volvió a formarse en 1947 tras el incidente de Roswell. Este grupo llevó a cabo misiones en la Antártida, Rusia, el Congo y Vietnam, siempre con el objetivo de eliminar amenazas sobrenaturales a la seguridad nacional. Tras una fallida operación en Camboya, en 1970, Delta Green desapareció de manera oficial. Ha proseguido como una red informal que opera de manera clandestina dentro del gobierno federal.

Consulta Innsmouth; Y'ha-nthlei. (Delta Green, Detwiller, Glancy, y Tynes [J]; «Convergence», Tynes [J, O]).

DEMHE. Lago cuyas «nubosas profundidades» aparecen mencionadas en diversas referencias a Hastur y al Rey de Amarillo. Es posible que en su orilla se encuentre la ciudad de Alar.

Consulta Alar; Rey de Amarillo, El. («Más luz», Blish; «El reparador de reputaciones», Chambers [O]).

DEMONIO NEGRO. Ver Nyarlathotep (Demonio Negro).

DEMONIO OSCURO. Ver Nyarlathotep (Demonio oscuro).

DEMONIOS NECRÓFAGOS. Ver gules.

DENDO, ABISMO DE. Ver Abismo de Dendo.

DERBY, EDWARD PICKMAN (1890–1933). Poeta cuya obra más conocida es el libro *Azathoth y Otros Horrores*. Derby creció en Arkham y a los dieciséis años fue admitido en la Universidad Miskatonic. A los dieciocho, Derby publicó *Azathoth y Otros Horrores*, un poemario que le granjeó ciertos aplausos. Parte de su poesía posterior, aún sin recopilar, apareció en la revista *Whispers*. Era buen amigo del poeta Justin Geoffrey.

Tras la muerte de su madre, Derby se unió a los círculos bohemios de la universidad, donde participó en rituales de magia negra. Fue en una de estas reuniones donde conoció a Asenath Waite, una joven de Kingsport hija del famoso mago Ephraim Waite. La pareja se casó unos meses después y se trasladó a la mansión Crowninshield, a las afueras de Arkham.

Al principio, Derby se sentía muy satisfecho con su vida marital, e incluso escribió «A Asenath» en honor de su esposa (este poema se considera casi tan admirable como el propio «Azathoth»). Tras tres años de creciente tensión entre los dos, Asenath desapareció y Edward pidió el divorcio, siendo después confinado en el Manicomio de Arkham. Tras unos pocos meses en la institución pareció recuperarse, pero entonces Daniel Upton, aún amigo íntimo del poeta, le disparó en un aparente ataque de locura.

Mediante los esfuerzos de Vartan Bagdasarian, Derby ha logrado una gran fama

póstuma gracias a sus relatos cortos de ficción. Antes de la desaparición de Bagdasarian, la editorial Casa de Azathoth de este joven erudito armenio publicó la antología *Forever Azathoth* (*Azathoth por Siempre*, 1947), la recopilación de «colaboraciones póstumas» llamada *Son of Azathoth* (*Hijo de Azathoth*, 1948) y *The Derby-Geoffrey Letters* (*Correspondencia entre Derby y Geoffrey*, 1949). La biblioteca de la Universidad Miskatonic sigue en posesión de los demás documentos de Derby.

Consulta *Arkham; Azathoth y Otros Horrores; Culto de la Calavera; Geoffrey, Justin; Miskatonic, Universidad; Pueblo del Monolito, El; Tunelador de abajo, El; Upton, Daniel; Waite, Asenath; Waite, Ephraim*. («*The House of Azathoth*», Cannon; «*The Revenge of Azathoth*», Cannon; «*El ser en el umbral*», Lovecraft [O]).

D'ERLETTE, COMTE. Título de un excéntrico noble francés a quien se atribuye el *Cultes des Goules* (Erlette era un lugar situado cerca de Vyones, en Francia). Se ha apuntado a tres individuos distintos como el posible autor:

1) Paul Henri d'Erlette, de quien no se sabe nada más. («*The Adventure of the Six Silver Spiders*», Derleth).

2) Antoine-Marie Augustin de Montmorency-les-Roches (1635–aprox. 1693), un joven interesado en los rituales precristianos practicados por los nativos del Sur de Francia, en especial los de los Pirineos. Si esta hipótesis fuera correcta, el *Cultes des Goules* debió de ser publicado alrededor de 1665. Antoine Marie se hizo bastante impopular por introducir a varios miembros de la nobleza en las artes ocultistas, y también a causa de sus sentimientos anticatólicos. Desapareció en 1681, casi con total seguridad como resultado de un edicto real, y probablemente muriera en prisión algunos años después. (*Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

3) François-Honoré Balfour (?–1724), un individuo extremadamente excéntrico que pudo haber sido miembro de un culto caníbal parisino. Si el *Cultes des Goules* fue obra suya, su publicación se produjo entonces en 1703, puesto que fue en ese mismo año cuando el conde se apartó del mundo hasta su muerte, ocurrida en las Ardenas en 1724. («*Oscuridad, me llamo*», Bertin [O]; *Manual del Guardián*, Herber [J]).

Sea cual sea el caso, los d'Erlette se vieron obligados a huir a Baviera en tiempos de la Revolución Francesa, cambiando entonces su nombre familiar por Derleth. El último miembro de la familia con título nobiliario murió en 1919.

[Al igual que ocurre con «*Cultes des Goules*», no está claro si fue Bloch, Derleth o Lovecraft quien inventó este personaje, así que lo he decidido en base a la primera aparición en un relato. «*Comte d'Erlette*» era un título real que poseyeron los ancestros de Derleth].

Consulta *Cultes des Goules*. («*The Suicide in the Study*», Bloch [O]; «*The Adventure of the Six Silver Spiders*», Derleth; «*La isla negra (La narración de Horvath Blayne)*», Derleth).

DESCARNADAS ALIMAÑAS DE LA NOCHE. Ver ángeles descarnados de la noche.

DESCENDIENTES DE CTHULHU. Ver Semilla estelar de Cthulhu.

DESCOMPOSICIÓN VERDE (también DEGENERACIÓN VERDE). 1) Hechizo del Libro de Eibonque puede convertir a su víctima en una masa de moho verdoso, y que los magos desdeñan por el desbarajuste que provoca. Consulta Libro de Eibon. («El hombre de piedra», Lovecraft y Heald).

2) Enfermedad que sufren los sirvientes no-muertos de Glaaki tras haber servido a su amo durante sesenta o más años. Si uno de ellos se ve expuesto a la luz directa del sol, sufre una rápida putrefacción que lo destruye en poco tiempo. Según algunos, para crear los zombis haitianos se utiliza un extracto hecho con las víctimas de la Descomposición Verde. Consulta Glaaki. («The Inhabitant of the Lake», Campbell).

DESIERTO FRÍO. Ver Inmensidad Fría.

DESTRUCTORES CÓSMICOS. Ver vagabundos dimensionales.

DEVORADOR DE LAS ESTRELLAS. Ver Yomagh'tho.

DEWART, AMBROSE (aprox. 1870–1924). Erudito y descendiente directo de Alijah Billington. Se conoce muy poco sobre la vida de Dewart, salvo que su único hijo murió durante la Primera Guerra Mundial y que, a consecuencia de ello, él regresó para vivir en la propiedad familiar cerca de Arkham. Aunque era un hombre solitario por naturaleza, los que lo conocían pronto percibieron en él un cambio de personalidad, y los habitantes de la zona lo culpaban de una serie de inexplicables desapariciones. Poco después de que desapareciera su primo Stephen Bates en 1924, un asaltante desconocido mató a Dewart en su propia casa.

Consulta Arkham; Billington, Alijah; Lapham, Seneca; Phillips, Winfield. («El que acecha en el umbral», Derleth y Lovecraft).

DEXTER, (DOCTOR). AMBROSE (1898–28 de diciembre de 1973). Renombrado médico de Providence que, pese a su profesión, mantuvo durante gran parte de su carrera un gran interés por las ciencias ocultas. En 1935, el Dr. Dexter desempeñó un pequeño papel en el misterio de la muerte de Robert Blake, al colarse en la Iglesia de la Sabiduría de las Estrellas y llevarse de allí el Trapezoedro Resplandeciente y la biblioteca de la iglesia. El doctor había estado tratando a Robert Blake pero, pese a ello, su grado de conocimiento de la situación y sus motivaciones permanecen envueltos en el misterio. Tras estos sucesos, dejó Providence durante dieciséis años, en los que se embarcó inexplicablemente en el estudio de la física nuclear, y hasta participó como consultor en el Proyecto Manhattan.

Después de su regreso en 1951, ocurrió otro extraño incidente dentro de su casa, pero la policía no detuvo al doctor. Poco después desapareció, y se creyó que había desertado al bando soviético. Unos documentos filtrados por la Inteligencia británica demuestran que uno de sus agentes mató a Dexter en algún lugar del Pacífico Sur, unos veinte años después.

Consulta Blake, Robert. («La sombra que huyó del chapitel», Bloch; «Doctor Dexter», Cabos; «El Morador de las Tinieblas», Lovecraft [O]).

DHO-HNA, FÓRMULA. Ver fórmula Dho-Hna.

DHOL [d'HOEL]. Ver Dholes.

DHOLES (también DOEL o DHOL o DOL). [d'HOEL]. 1) Criaturas similares a descomunales gusanos blancos con una cavidad que les sirve de boca situada en uno de sus extremos. Desde esta cavidad, el dhole puede escupir una enorme cantidad de baba que envuelve a su víctima. En algunos casos se ha descrito a los dholes como más grandes que un transatlántico, pero también se ha informado de otros mucho menores, con hocico de cerdo. Estos últimos son dholes muy jóvenes, que pronto crecen rápidamente hasta alcanzar el tamaño de sus mayores.

Normalmente, los dholes solo aparecen en el valle de Pnath, pero también se les puede encontrar en otros osarios del inframundo de las Tierras del Sueño. Incluso se ha informado de su presencia en otros mundos, que agujerean con sus túneles hasta hacer inhabitables. Los dholes han destruido muchos planetas de este modo, incluido Yaddith.

No se sabe cómo logran viajar entre los mundos estas criaturas; algunos sugieren que los dholes son descendientes de unos seres de las Tierras del Sueño llamados bholes, que enviaron a sus hijos a través del universo mediante agujeros de gusano. En los ejemplares más antiguos del Libro de Eibon aparecía una fórmula para llamar a los dholes a la Tierra. Por suerte, la última edición que contuvo este hechizo fue la egipcia, de la que se han perdido todos los ejemplares.

También se ha dicho que los dholes pueden perseguir a quienes escapan de ellos a través de sus sueños y a lo largo de diversas encarnaciones, aunque nadie sabe cómo podrían utilizar un poder así. Es posible que los dholes sean servidores de Shub-Niggurath.

[Este es, indudablemente, uno de los problemas más confusos del estudio de los Mitos. Machen mencionó de pasada a los «Dôls» en su relato «El pueblo blanco». Lovecraft, probablemente inspirado en él, creó un libro ficticio llamado los «Cánticos del Dhol», y cuando su amigo Frank Long inventó para una de sus historias a las criaturas llamadas «doels» (posiblemente con la misma fuente de inspiración), Lovecraft aludió a ellas en «El que susurra en la oscuridad». Sin embargo, ninguna de estas es la criatura agusanada a la que están familiarizados los aficionados a los Mitos. En su relato En busca de la ciudad del sol poniente, Lovecraft menciona a

estos seres como «bholes», pero August Derleth lo leyó mal (como «dholes»), y desde entonces los escritores de los Mitos han leído la versión errónea y han incluido a los «dholes» en sus relatos. En su edición corregida de los textos de Lovecraft, S. T. Joshi ha devuelto a los «bholes» su ortografía correcta, lo que a su vez ha creado nuevos problemas (consulta Bholes)].

Consulta bholes; Cánticos del Dhol; Libro de Eibon; Tierras del Sueño; Nug-Soth; Pnath, Valle de; Shub-Niggurath; Yaddith; Zkauba. (The Art of Playing Mythos, Aniolowski et al.; «Dreams in the House of Weir», Carter; «The Lambton Worm», Hatherley [J]; «Las arenas del tiempo», Herber [J]; «A través de las puertas de la llave de plata», Lovecraft y Price; «El pueblo blanco», Machen [O]; S. Petersen's Field Guide to Cthulhu Monsters, Petersen et al. [J]).

2) También existe otro tipo de criatura conocida como «dhol». Esta se parece a un animal cuadrúpedo negro, capaz de secretar veneno por su cuerpo. Sin embargo, lo más normal es que el dhol posea a un ser vivo, como un animal de granja o incluso un ser humano, para poder llevar a cabo así su misión. Las criaturas poseídas por los dholes se vuelven extremadamente hostiles y suelen atacar o incluso matar a otros seres sin razón aparente, e incluso es posible que su mordisco o sus garras sean venenosos. Cuando lo necesita, el dhol se traslada de un cuerpo a otro, dejando muerto a su huésped previo. Este tipo de dhol puede estar conectado con la Gente Pequeña de las leyendas galesas, y se cree que desempeña un papel clave en sus ceremonias más importantes.

Consulta Libro Verde, El. (Ceremonias macabras, Klein; «El pueblo blanco», Machen [O]).

DIE UNAUSSPRECHLICHEN KULTEN. Ver Unaussprechlichen Kulten.

DIOS DE LA LENGUA SANGRIENTA. Consulta Nyarlathotep (Dios de la Lengua Sangrienta).

DIOS NEGRO DE LA LOCURA, EL. Novela de Amadeus Carson, antiguo escritor de novelas románticas cuyos relatos adquirieron tintes siniestros tras vivir en una casa de brujas de Salem. Ningún editor aceptó el libro, y casi todos los expertos en el campo lo consideran desaparecido, aunque se rumorea que ha hecho acto de presencia en varias colecciones privadas.

(«The Winfield Heritage», Carter; «The Land of the Reflected Ones», Collins; «El Horror de Salem», Kuttner [O]).

DIOS SIN ROSTRO. Ver Nyarlathotep (Dios sin Rostro).

DIOSES ARQUETÍPICOS. Ciertas fuentes afirman que son seres opuestos a los Primigenios. Supuestamente, estos Dioses Arquetípicos viven cerca de Betelgeuse, o en una dimensión alternativa conocida como el Elíseo.

En algún momento del pasado, los Primigenios, que tal vez fueron creados como sirvientes de los Dioses Arquetípicos o que incluso se contaron entre ellos, se «rebelaron» contra estos, robaron ciertos documentos en posesión de sus enemigos y los ocultaron en la Gran Biblioteca de Celaeno o junto a Ubbo-Sathla. En castigo por esta afrenta, los Dioses Arquetípicos vinieron a la Tierra y batallaron contra los Primigenios. Esta guerra terminó con el apresamiento de estos últimos y el regreso de los Dioses Arquetípicos a sus hogares. Según la leyenda, los Dioses Arquetípicos (entre los que se encuentran Nodens, Kthanid y Yag-Thaddag) se alzarán para combatir contra sus antiguos enemigos cuando las estrellas estén de nuevo en posición y los Primigenios se liberen de sus prisiones.

La mayoría de los eruditos no acepta esta distinción, y la idea de equiparar a los amorales Primigenios con «el mal» y postular la existencia de una fuerza «del bien» opuesta a ellos no los convence. Algunos otros mitos coinciden en la existencia de los Dioses Arquetípicos, pero no están de acuerdo sobre su naturaleza:

1) Los Dioses Arquetípicos podrían ser los Grandes Dioses, los pequeños dioses de la Tierra que gobiernan las Tierras del Sueño. Según estas leyendas, los Grandes Dioses nacieron durante el letargo de los Primigenios. Al encontrar a estos en sus tumbas, los Dioses Arquetípicos se aterraron y sellaron los sepulcros de aquellos seres malignos con el Símbolo Arcano, poniéndolos bajo la custodia de Nodens, Señor del Gran Abismo. Cuando Nodens duerma, los Primigenios se alzarán para dominar el mundo, y cuando eso suceda, los Grandes Dioses serán incapaces de detenerlos o de proteger a la humanidad.

2) Los Dioses Arquetípicos fueron los creadores de este universo, e hicieron posible el dolor y el sufrimiento. Los Primigenios ansían destruir el universo, y tal vez crear uno mejor después.

3) Los Dioses Arquetípicos son los Antiguos de la Antártida, que aprisionaron a los Primigenios por razones desconocidas.

4) Los Dioses Arquetípicos sí existen, pero no son mejores que los Primigenios; al final, el destino de la humanidad será el mismo.

Consulta Aphoom Zhah; Atal; Borea; Celaeno; Cthugha; dioses de la Tierra; Elíseo; Glyu-Uho; Kthanid; Llave Arquetípica; Mu; Nodens; N'tse-Kaambl; Piedras de Estrella de Mnar; Primigenios; Primordiales; reloj del tiempo; Símbolo Arcano; S'ngac; Tierras del Sueño; Ubbo-Sathla; Ulthar; Ultharathotep; Vorvados; Yad-Thaddag. («El Libro de las Preparaciones», Carter; «La casa de Curwen Street (El manuscrito de Andrew Phelan)», Derleth; «El que acecha en el umbral», Derleth y Lovecraft; «The Lair of the Star-Spawn», Derleth y Schorer [O]; Outside the Circles of Time, Grant; Manual del Guardián, Herber [J]; Elysia, Lumley; «The House of the Worm», Myers).

DIOSES DE LA TIERRA (también GRANDES DIOSES o simplemente GRANDES). Son las pequeñas deidades de las Tierras del Sueño que atienden los

rezos de la humanidad. Los dioses de la Tierra se parecen mucho a los seres humanos, pero sus afiladas barbillas, orejas de grandes lóbulos y finas narices les distinguen de los mortales. A veces, estos seres bajan de su hogar en la cima de Kadath para copular con mujeres humanas y crear así semidioses, y se dice que cuando en algún lugar los rasgos de los dioses resultan habituales entre los habitantes, es porque Kadath está cerca. En su mayor parte, los dioses de la Tierra son criaturas débiles y olvidadizas, pero es del todo preferible llamar su atención que la de los Otros Dioses que les protegen.

Según cierto escritor, los Grandes Dioses son en realidad los Dioses Arquetípicos. En vez de derrotar a los Primigenios, estos Dioses Arquetípicos les encontraron ya dormidos cuando llegaron de Betelgeuse, de modo que colocaron su sello sobre las tumbas de estos y encomendaron a Nodens su vigilancia. Sin embargo, cuando los Primigenios despierten, los Dioses Arquetípicos serán incapaces de proteger a la humanidad.

Entre los dioses de la Tierra se encuentran Ariel, el que trae la verdad; Hagarg Ryonis, la que acecha; Karakal, el señor de las llamas; Lilith, la reina de la noche; Lobon, la deidad perdida de Sarnath; Nath-Horthath, el dios de Celephais; Robigus, el dios de los hongos; Tamash, el dios de la ilusión; y Zo-Kalar, el que rige la vida y la muerte.

Consulta Dioses Arquetípicos; gugos; Hagarg Ryonis; Kadath; Karakal; Lobon; Nasht y Kaman-Thah; Nath-Horthath; Nodens; Nyarlathotep; Otros Dioses; Tamash; Tierras del Sueño; Zo-Kalar. («En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft; «Los Otros Dioses», Lovecraft [O]; «The House of the Worm», Myers; The Complete Dreamlands, Williams y Petersen [J]).

DIOSES EXTERIORES (posiblemente OTROS DIOSES). Grupo de seres diferentes a los Primigenios. Normalmente se considera que los Dioses Exteriores son personificaciones de las fuerzas cósmicas, mientras que los Primigenios no son más que criaturas extraterrestres, inmensamente poderosas pero limitadas.

No todos los expertos aceptan esta distinción, y no siempre está claro qué clasificación corresponde a una entidad en particular. Algunas de las que suelen englobarse entre los Dioses Exteriores son Azathoth, Yog-Sothoth, Shub-Niggurath y Nyarlathotep. Otros que podrían incluirse en este grupo son Tulzscha, Daoloth y Abhoth.

No se sabe si existe alguna conexión entre los Primigenios y los Dioses Exteriores. Sí que hay lazos próximos entre Shub-Niggurath y Hastur (Diosa Exterior y Primigenio, respectivamente), y Nyarlathotep ha actuado al menos dos veces en interés de los Primigenios. Hace tiempo se postuló que los Primigenios podrían ser Dioses Exteriores en estado larvario, pero pocos apoyan esta teoría.

[Aunque algunos autores hacen distinción entre estos seres y los Primigenios, hasta hace poco el término de «Dioses Exteriores» no había aparecido fuera del juego

de La llamada de Cthulhu].

Consulta Abthoth; Azathoth; Daoloth; Ghroth; Hastur; Libro de Azathoth; Nyarlathotep; Otros Dioses; Primigenios; Shub-Niggurath; Tulzscha; Yog-Sothoth. (Manual de La llamada de Cthulhu, edición 5.5, Petersen y Willis [J, O]; S. Petersen's Field Guide to the Creatures of the Dreamlands, Petersen et al. [J]).

DIOSES OTROS DEL EXTERIOR. Ver Otros Dioses.

DOELS. Pequeños seres devoradores de carne que viven en una dimensión oscura a la que solo pueden llegar los viajeros místicos. A menudo confundidos con los dholes (ver).

(«Los Perros de Tíndalos», Long [O]; H. P. Lovecraft: Dreamer on the Night Side, Long).

DOLS. Ver dholes.

DU NORD, GASPARD. Mago que vivió en Averoine, región de la actual Francia, durante el siglo XIII. Nacido en el seno de una familia acomodada, du Nord se granjeó el desagrado de su padre por culpa de su estudio de las artes mágicas. Aprendió durante un año bajo la tutela del hechicero Nathaire, pero finalmente dejó a su maestro debido a sus repugnantes actos. Entonces se instaló en Vyones, donde prosiguió sus experimentos. En 1232, Gaspard du Nord prestó un gran servicio a Vyones deshaciendo una de las mayores obras de hechicería de Nathaire. Gracias a ello, du Nord obtuvo la inmunidad ante cualquier persecución por parte de la Iglesia, y pudo vivir en paz en Vyones hasta su muerte.

Gaspard du Nord es más conocido por haber traducido el Libro de Eibon del griego al francés en 1240 (otros cálculos sitúan esta traducción en el siglo XII, pero por lo que sabemos de la época, eso es imposible). De todos modos, nadie sabe de dónde sacó du Nord el tomo griego, ni por qué decidió traducirlo.

Consulta Averoine; Libro de Eibon; Sélections du livre d'Ivon. (Selected Letters V, Lovecraft; «El coloso de Ylourgne», Smith [O]; «Ubbo-Sathla», Smith; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

DUNWICH. 1) (Originalmente NUEVO DUNNICH). Pueblo centro-septentrional de Massachusetts, unas pocas millas al este de Aylesbury. Dunwich fue fundado en 1692 por un grupo de colonos que abandonaron Salem justo antes de los famosos juicios de brujas, junto a los anteriores habitantes de la comunidad de Merrymount (posteriormente Mount Dagon). Después, miembros de la familia Whateley construyeron un gran número de molinos en la zona, y Dunwich prosperó hasta que una tragedia en 1806 provocó el colapso mental de George Whateley, el dueño de las industrias. A partir de ese momento, la economía de Dunwich entró en una espiral descendente al tiempo que cada vez más gente abandonaba la zona para

buscar trabajo fuera.

Actualmente, Dunwich está casi desierta. A lo largo de los años, el resto de la población ha padecido en tal medida la endogamia y la degeneración que, durante la Primera Guerra Mundial, el pueblo fue incapaz de cumplir con su cuota de reemplazos. Allí ocurren de manera regular crímenes de la peor clase, aunque los lugareños tratan de mantener a los forasteros apartados de sus asuntos todo lo posible. Algunas ramas de las familias Whateley y Bishop se han mantenido por encima de la degradación del pueblo, pero en su mayor parte las gentes de Dunwich son ignorantes y depravadas.

A finales del verano de 1928 tuvo lugar una extraña calamidad que ha sido bautizada «el Horror de Dunwich». El 3 de agosto, un residente del pueblo llamado Wilbur Whateley, conocido entre sus vecinos por sus escarceos con la magia y por su tamaño poco natural, murió mientras trataba de obtener el *Necronomicón* de la biblioteca de la Universidad Miskatonic. Un mes después, el horror se desató en Dunwich; la casa desierta de Wilbur fue destruida por un misterioso estallido, y fuera del pueblo empezaron a filtrarse relatos sobre la desaparición de ganado y personas. Cuando Henry Armitage, bibliotecario de la Universidad Miskatonic y corresponsal de Whateley durante largo tiempo, se enteró de lo que ocurría en Dunwich, partió hacia allí junto a los profesores Rice y Morgan. El 15 de septiembre realizaron un exorcismo sobre Sentinel Hill, acabando con el horror, un hijo de Yog-Sothoth. Tras estos sucesos, todas las señales que conducían hasta Dunwich fueron destruidas y el pueblo quedó prácticamente olvidado.

Aunque el paisaje de los campos cercanos es espectacular, poco más hay aquí que pueda atraer el interés del visitante casual. Arqueólogos y geólogos conocen Dunwich por los círculos de piedra que coronan muchas de las colinas cercanas, así como por unos misteriosos ruidos subterráneos que se escuchan en las fechas cercanas a Walpurgis y Noche de Difuntos.

[Es posible que Lovecraft sacara el nombre de «Dunwich» de una auténtica ciudad de Gran Bretaña que fue cubierta por el mar].

Consulta Armitage, Henry; Aylesbury; Billington, Richard; Carretera de Aylesbury; Miskatonic, Río; Miskatonic, Universidad; Morgan, Francis; Rice, Warren; Sesqua, Valle; Whateley, Noah; Whateley, Wilbur. («El que acecha en el umbral», Derleth y Lovecraft; Manual del Guardián, Herber [J]; Return to Dunwich, Herber [J]; «El horror de Dunwich», Lovecraft [O]).

2) Pueblo en las Flint Hills de Kansas. Dunwich fue fundado en 1833 por el reverendo Ezekiel O'Sullivan, que había tenido una visión de una ciudad dorada en el oeste y condujo a algunos habitantes del Dunwich de Nueva Inglaterra hasta estas nuevas tierras. Los aldeanos de Dunwich evitaron la mayoría de las comunidades cercanas, y el pueblo adoptó una postura neutral durante la Guerra Civil. En 1893, todos sus habitantes desaparecieron en el transcurso de unos pocos días. («The Seven Cities of Gold»), Burnham.

DYER, WILLIAM (aprox. 1875–¿?). Profesor de geología de la Universidad Miskatonic. Dyer es recordado sobre todo por haber dirigido la Expedición Pabodie a la Antártida de 1930-31, organizada por la propia universidad, así como por su papel en la de 1935 a las ruinas prehumanas de los desiertos de Australia.

Consulta Danforth; Expedición Pabodie; Expedición Starkweather-Moore; Miskatonic, Universidad; Peaslee, Nathaniel. («To Arkham and the Stars», Leiber; «En las Montañas de la Locura», Lovecraft [O]; «En la noche de los tiempos», Lovecraft).

DYLATH-LEEN [DEE-lith LEEN]. Ciudad de basalto situada a orillas del Mar del Sur junto a la desembocadura del río Skai, en las Tierras del Sueño. Dylath-Leen tiene mala fama entre sus vecinos por las misteriosas galerías negras que atracan en ella para vender su cargamento de rubíes a cambio de esclavos de Parg.

Consulta Mar del Sur; Parg, Bosque de; Skai; Tierras del Sueño. («En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft).

DZYAN, LIBRO DE [d'ZHAHN]. Ver Libro de Dzyan, El.

E

E-POH. Líder del pueblo tcho-tcho en la Meseta de Sung. E-poh tiene más de siete mil años, y logró controlar las sectas de Lloigor y Zhar prometiendo a sus seguidores la droga del Loto Negro. Algunos dicen que fue esta decisión la que dio comienzo a la degeneración de los tcho-tchos. E-poh pudo haber sido destruido junto a la ciudad de Alaozar.

Consulta Alaozar; Lloigor; Sung, Meseta de; tcho-tchos; Zhar. («The Lair of the Star-Spawn», Derleth y Schorer [O]; «La guerra del Tong negro», Price).

EDAD HIBORIA. Periodo comprendido entre la destrucción del continente thurio y otro cataclismo, anterior a la aparición de la civilización sumeria, que tuvo su fase álgida aproximadamente entre el 10500 y el 9500 a. C. Esta era toma su nombre del pueblo hiborio, que huyó al norte desde la Atlántida y después se extendió por el sur, barriendo a todos los que encontraba y fundando reinos como Hiperbórea y Aquilonia. Los hiborios fueron después conquistados por los lémures y los pictos y finalmente aniquilados. Irónicamente, el héroe más famoso de esta era no fue picto ni hiborio, sino un cimmerico llamado Conan.

[No he incluido un artículo de cada país de la Edad Hiboria, sino solo de aquellos que aparecen de manera regular en los relatos de los Mitos de otros autores].

Consulta Atlántida; Cimmeria; Conan; Estigia; Koth; Kuthchemes; Lemuria; Libro de Eibon; Libro de Skelos; Set. («La Edad Hiboria», Howard).

EFIGIE DE ODIO. Ver Nyarlathotep (Efigie de Odio).

EIBON [EE-bon]. Hechicero hiperbóreo conocido como «El Insondable», autor del Libro de Eibon. Eibon era hijo de Milaab, el Archivista del rey de Iqqua, y nació el mismo año en que el pueblo de Hiperbórea abandonó Commoriom. Milaab era estudiante de los rituales de Tsathoggua, y murió después de que los sacerdotes de Yhonde H lo exiliaran a él y a su familia a las tierras salvajes de Phenquor, cuando Eibon solo tenía siete años.

Zylac, un mago que le debía muchos favores al padre de Eibon, se llevó al chiquillo a su torre de gneis negro junto al mar, en la península de Mhu Thulan. Allí, Eibon estudió bajo la tutela de su maestro, al que muchos consideraban el mayor mago de su tiempo. Tras la muerte de Zylac por culpa de una invocación fallida, Eibon (que tenía entonces veintitrés años) dejó la torre y vagó por aquellas tierras en compañía de su amigo Zaljis. Tras nueve años y muchas aventuras, regresó a la torre de Zylac y se estableció allí de manera permanente.

Eibon obtenía gran parte de su poder de un pacto con Tsathoggua, al que adoraba

a cambio de unas capacidades mágicas superiores. Este gran mago penetró en una ocasión en las cavernas bajo el Monte Voormithadreth para contemplar a su señor durmiendo en su trono. Las leyendas sobre sus logros son innumerables. Un relato hiperbóreo cuenta cómo Eibon observó el futuro a través de un portal mágico y vio que la Tierra era destruida por un enorme cuerpo celeste. Su reacción fue construir dos enormes redes en el espacio en las que quedaría atrapado ese ser. Acabada esa parte, planeó congelar la Tierra en el tiempo, de modo que nunca fuese destruida. Probablemente estas historias hayan sido muy exageradas, pero incluso así Eibon puede ser considerado uno de los mayores hechiceros que hayan vivido jamás en este planeta.

Existen dos relatos sobre el final de Eibon, que le sobrevino a los ciento treinta y dos años. Según el primero, la torre de Eibon explotó una noche bajo la luz de las estrellas; entre las ruinas se pudo encontrar el Libro de Eibon, pero el cuerpo del gran mago nunca apareció. Sin embargo, la versión más aceptada cuenta que Eibon huyó de la persecución de los sacerdotes de Yhonde H a través de una puerta erigida con un misterioso metal, mediante la que se trasladó al planeta Saturno. Esta información, incluida en su propio Libro, añade que Eibon previó su fin y entregó sus libros (incluido el famoso tomo que lleva su nombre) a su antiguo discípulo Cyron de Varaad. En el fondo, ambos relatos no tienen por qué ser contradictorios.

Un erudito ha sugerido recientemente que Eibon no fue ninguna persona real, sino que su nombre proviene de una palabra griega que significa «manar». Esta versión no explica las numerosas menciones que hace Eibon a sí mismo en el libro.

Consulta Anillo de Eibon; Cykranosh; Eibon, Signo de; Haon-Dor; Hiperbórea; Libro de Eibon; Mhu Thulan; Pharol; Rituales Yhe; Rlim Shaikorth; Tablillas de los voormis; Tsathoggua; Voormithadreth, Monte; Yhonde H. (The Life of Eibon according to Cyron of Varraad, Carter; «Tsathoggua», Carter; «La suprema Abominación», Carter y Smith; La semilla de Azathoth, Herber [J]; Selected Letters V, Lovecraft; «La llegada del gusano blanco», Smith; «La puerta de Saturno», Smith [O]; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

EIBON, LIBRO DE. Ver Libro de Eibon.

EIBON, SIGNO DE. Glifo que recuerda a una esvástica de tres brazos^[17]. Ayuda a su poseedor a evitar ser descubierto por los secuaces de Nyarlathotep, pero no sirve de nada contra el propio Caos Reptante.



Consulta Eihort; Nyarlathotep. (Las Máscaras de Nyarlathotep, DiTillio y Willis [J]).

EIHORT [IGH-hort]. Primigenio conocido como el Dios del Laberinto. Eihort es una enorme masa ovalada con innumerables patas y ojos. Vive en un laberinto de túneles que se extiende por debajo de gran parte del valle del río Severn, en Inglaterra, y puede crear portales que lleven a otras partes del mundo.

Cuando alguien visita a Eihort, el Primigenio contacta con él telepáticamente y le pregunta si desea ser su siervo. Si el pobre desgraciado responde que no, Eihort lo aplasta. Si dice que sí, lo paraliza e inyecta en su cuerpo miembros inmaduros de su progenie. Como este proceso también incluye una especie de hipnosis, es posible que, al despertar, la persona no recuerde lo ocurrido. Al principio, la víctima infestada parece normal, pero pronto empieza a sufrir visiones de terribles sucesos sobrenaturales. Tras un tiempo, estas visiones crecen en intensidad y duración, hasta que al final el Pactante se abre en canal y de él brotan cientos de pequeñas crías de Eihort que se alejan a toda velocidad. Pocos osan hacer el Acuerdo con Eihort.

En *Abandonar este mundo*, de Roland Franklyn, se puede encontrar una curiosa referencia a Eihort. Según este supuesto profeta, un iniciado de la secta de Eihort debe ser incinerado para que su alma pueda escapar. De lo contrario, al enterrarlo el alma permanecerá en el cuerpo y los monstruos que cavan túneles arrastrarán su cadáver hacia el interior de la tierra, para que Eihort lo devore (es triste tener que decir que el propio Franklyn no fue incinerado).

Consulta *Abandonar este mundo*; Brichester; Camside; Franklyn, Roland; Primigenios; Revelaciones de Glaaki; Severn, Valle del. («Before the Storm», Campbell [O]; «Los párrafos de Franklyn», Campbell; «El dios pálido», Ross [J]).

EL QUE CAMINA EN EL VIENTO. Ver Ithaqua.

EL QUE CAMINA SOBRE EL POLVO. Ver Quachil Uttaus.

EL QUE SOCAVA ALLÁ ABAJO. Ver Tunelador de Abajo, El.

ELDIN EL VAGABUNDO (¿?-1979). Héroe de las Tierras del Sueño. En el mundo de la vigilia, Eldin era Leonard Dingle, profesor de psicología y antropología, y conferenciante sobre el significado de los sueños. En vida fue un soñador muy avezado, y tras su muerte se instaló de manera permanente en aquellas tierras. Junto a su compañero David Hero, ha viajado a través de todo el mundo onírico y actualmente trabaja para el rey Kuranés como agente especial.

Consulta Hero, David; Kuranés, Rey; Tierras del Sueño. (Hero of Dreams, Lumley [O]; Mad Moon of Dreams, Lumley; Ship of Dreams, Lumley).

ELEMENTOS, TEORÍA DE LOS. Sistema de clasificación que relaciona a cada Primigenio con uno de los cuatro elementos. Este sistema aparece por vez primera en las obras del Comte d'Erlette y, posteriormente, el profesor Shrewsbury lo apoyó. La clasificación es como sigue:

- Aire: Hastur el Innombrable, Ithaqua, Lloigor, Zhar.
- Tierra: Azathoth (¿?), Cyaegha, Nyarlathotep (¿?), Nyogtha, Shub-Niggurath, Tsathoggua, Yog-Sothoth (¿?).
- Fuego: Aphoom Zhah, Cthugha.
- Agua: Cthulhu, Dagón, Ghatanothoa, Hidra, Zoth-Ommog.

Aunque esta teoría parece útil a primera vista, se desmorona ante un escrutinio más severo. Por ejemplo, si realmente Cthulhu es un elemental del agua, ¿por qué está actualmente aprisionado bajo el océano, donde sus señales telepáticas son bloqueadas por las aguas? ¿Y cómo es posible que Yog-Sothoth, el Dios Exterior, que existe en todo tiempo y lugar, esté conectado de alguna manera en particular con el elemento de tierra? Algunos han tratado de solucionar este problema encuadrando a Azathoth, Nyarlathotep, Shub-Niggurath y Yog-Sothoth como elementales del «éter», pero eso no logra aliviar en nada la confusión. Además, el pensamiento tradicional sostiene que las fuerzas de la tierra y el aire se oponían entre sí, igual que las del fuego y el agua. Sin embargo, en esta cosmología los seres del fuego se enfrentan a sus contrapartidas de la tierra y las del aire luchan contra las del agua.

En resumen, la teoría de los elementos parece encajar en algunos casos (en especial en el uso del ensalmo de Vach-Viraj sobre las criaturas de la «tierra»), pero en otros conduce a la confusión y no resulta especialmente útil.

Consulta Aphoom Zhah; Azathoth; Cthugha; Cthulhu; Cyaegha; Dagón; Encantamiento Vach-Viraj; Ghatanothoa; Hastur; Hidra; Ithaqua; Lloigor; Nyarlathotep; Nyogtha; Primigenios; Shrewsbury, Laban; Shub-Niggurath; Tsathoggua; Yog-Sothoth; Zhar; Zoth-Ommog. («Oscuridad, me llamo», Bertin; «El Libro de las Preparaciones», Carter; «Zoth-Ommog», Carter; «El ser que marchaba sobre el viento», Derleth [O]; Manual del Guardián, Herber [J]; «Those Who Wait», Wade).

ELÍSEO. Hogar de los Dioses Arquetípicos. El Elíseo^[18] es una tierra aparentemente infinita en la que viven en armonía los escogidos de estos dioses, provenientes de muchos mundos y dimensiones distintas. Solo aquellos a quienes los Dioses Arquetípicos juzguen dignos podrán entrar en el Elíseo, y el camino hasta allí es largo y difícil, incluso contando con la ayuda de los propios señores del lugar.

Consulta Árboles Inmensos; Dioses Arquetípicos, N’hlathi. (Elysia, Lumley; The Transition of Titus Crow, Lumley [O]).

ELIXIRTIKKOUN [tik-KOON]. Otro nombre para el agua bendita. Se dice que esta sustancia es eficaz contra el Primigenio Nyogtha, y proporciona una protección limitada ante los cthonians y posiblemente también contra otros elementales de tierra.

[En realidad, «Tikkun» es una palabra del misticismo judío que se refiere a los procesos mágicos diseñados para devolver la Creación, fragmentada e imperfecta, a su forma adecuada].

Consulta cthonians; Nyogtha. («El Horror de Salem», Kuttner [O]; Los que acechan en el Abismo, Lumley).

ELTDOWN, ARCILLAS DE. Ver Arcillas de Eltdown.

ELTON, BASIL (aprox. 1870–¿?). Torrero del faro de North Point, cerca de Kingsport. Basil Elton fue uno de los mayores viajeros de las Tierras del Sueño, hasta que perdió su yo onírico en la búsqueda de la perdida Cathuria. También fue amigo de Randolph Carter. Su nieto Nathaniel prosiguió su búsqueda.

Consulta Carter, Randolph; Cathuria; Kingsport; Tierras del Sueño. («The Return of the White Ship», Breach; «En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft; «La nave blanca», Lovecraft [O]).

ENCANTAMIENTO VACH-VIRAJ (también RITUAL VOCH-VIRAJ). [vachvir-RAJ]. Cántico utilizado para protegerse del Primigenio Nyogtha, y que en menor grado también es eficaz contra Cyaegha y los cthonians. He aquí una versión del cántico Vach-Viraj, supuestamente escrito en la lengua senzar^[19]:

Ya na kadishtu nilgh’ri stell-bsna Nyogtha; K’yarnak phlegethor l’ebumna
syha’h n’ghft. Ya hai kadishtu ep r’luh-eeh Nyogtha eeh, S’uhn-ngh athg
li’hee orr’e syha’h.

Se cree que el Vach-Viraj, leído al revés, puede liberar a los mismos elementales de tierra que normalmente expulsaría. También se ha sugerido que «Vach-Viraj» es otro título de Azathoth, pero se desconoce la trascendencia que podría tener este hecho.

[Blavatsky sugiere que el encantamiento Vach-Viraj representa la unión de los

principios masculino y femenino].

Consulta cthonians; Cyaegha; Elementos, Teoría de los; Necronomicón (apéndices); Nyogtha. («Oscuridad, me llamo», Bertin; «El Libro de las Expulsiones», Carter; «The Strange Doom of Enos Harker», Carter y Price; «El Horror de Salem», Kuttner [O]; Los que acechan en el Abismo, Lumley).

ENDECHA DE NYHARGO (también CANTO FÚNEBRE DE NYHARGO). [nigh-HAR-goe]. Cántico que aparece en el Chaat Aquadingen y en el Codex Dagonensis. Se puede utilizar para destruir zombis y otros muertos vivientes que dispongan de cuerpo físico.

Consulta Codex Dagonensis; Cthaat Aquadingen. (Manual del Guardián, Herber [J]; «El roble de Bill», Lumley [O]; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

ENTIDADES DE FUEGO DE CTHUGHA. Ver vampiros de fuego.

EPHIROTH [EF-fer-rauth]. Tierra mítica mencionada en relación con el ciclo mítico de Cthulhu.

[En cierto punto, Lin Carter usaba este nombre como sinónimo de Lh-yib, pero lo más probable es que se tratase de un error].

Consulta Lh-yib. (Los que acechan en el Abismo, Lumley; «La ciudad hermana», Lumley [O]).

ESCRITURA ANTIGUA. Ver Tsath-Yo.

ESCRITURA DE PONAPÉ (también MANUSCRITO DE PONAPÉ). [POENah-pae]. Manuscrito redactado o descubierto por el capitán Abner Exekiel Hoag en las Islas Carolinas, aproximadamente en 1734. Durante sus viajes, Hoag encontró un libro escrito sobre pergamino de hojas de palmera y encuadernado con la madera de una cicadacea extinta desde hacía tiempo. Según la leyenda, el sumo sacerdote de Ghatanothoa, Imash-Mo, y sus sucesores escribieron el texto en la lengua naacal hierática. Como no conocía el idioma, Hoag necesitó la ayuda de su criado Yogash para traducir los contenidos del libro (algunos afirman que Hoag escribió él mismo el libro a partir de sus conversaciones con los nativos de Ponapé, pero la existencia del original parece indicar lo contrario).

Cuando trató de publicar el libro, Hoag se topó con la condena de los líderes religiosos de su época, que estaban especialmente preocupados por las referencias a Dagón que aparecían en el texto. El libro no llegó a la imprenta hasta después de la muerte de Hoag, pero para entonces ya llevaba bastante tiempo circulando subrepticamente entre los ambientes ocultistas. La nieta de Hoag, Beverly Hoag Adams, publicó la Escritura de Ponapé en una versión algo reducida y corregida de erratas. El original aún se puede encontrar en la Biblioteca Kester de Salem. Harold Hadley Copeland fue posiblemente el erudito más versado en la Escritura de Ponapé;

su libro *El Pacífico prehistórico a la luz de la «Escritura de Ponapé»* (1911) la describe con cierto detalle, y la Miskatonic University Press publicó su traducción de la Escritura en 1907.

La Escritura da la impresión de haber sido redactada por un sectario de Cthulhu que tratase de convertir a los nativos de la región a sus creencias. Habla del continente perdido de Mu y del poderoso sacerdote hechicero Zanthu. Se sabe que la Escritura de Ponapé ha influido en las prácticas de la Orden Esotérica de Dagón.

Consulta Copeland, Harold; Cthulhu; Ghatanothoa; Hoag, Abner; Idh-yaa; Naacal; Orden Esotérica de Dagón; Zanthu. («The Dweller in the Tomb», Carter [O]; «The Fishers from Outside», Carter; «Introduction». to Dreams from R'lyeh, Carter; «Out of the Ages», Carter [O]; Manual del Guardián, Herber [J]; Miskatonic University Graduation Kit, Petersen et al. [J]; Kingsport, Ross [J]; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

ESFERAS DE NATH. Aparato de los Antiguos que aparece mencionado en las notas del profesor Gordon Walmsley. Según este destacado criptógrafo, cuando los Antiguos comprendieron que los días de su imperio llegaban a su fin, instalaron uno de estos artefactos en cada una de sus ciudades y puestos avanzados. Al activarse, las esferas destruirían todo rastro de ese lugar en particular, incluyendo cualquier objeto que hubiera podido llevarse de allí algún intruso, y transportarían todo el complejo a un emplazamiento situado bajo el océano. Se desconoce si existe alguna relación entre este aparato y la tierra de Nath.

Consulta Antiguos; Nath; Walmsley, Gordon. («En las bóvedas subterráneas», Lumley).

ESPECTRO DE LA VERDAD. Ver Máscara Pálida.

ESTIGIA. Región de la era hiperbórea, situada en lo que ahora serían Egipto y Libia. Los fundadores de Estigia eran refugiados de la destrucción de Lemuria que llegaron a esta tierra y destruyeron la civilización prehumana (de la que nada se sabe) que moraba en ella. Los estigios trajeron sus propias costumbres, que se mezclaron con ciertos aspectos de la cultura y la religión de los antiguos habitantes, creando un nuevo país.

En vida del aventurero Conan, Estigia era uno de los países más poderosos del mundo, aunque su influencia ya estaba en declive. Su capital era la ciudad interior de Luxur^[20], pero los forasteros frecuentaban más el puerto de Khemi, en las orillas del río Estigio, conocido en la actualidad como Nilo. La gente adoraba a dioses como Nyarlat (Nyarlatthotep), Shuddam-El (Shudde-M'ell) y Azathoth, aunque reservaban su mayor respeto para el dios Set y sus sacerdotes. El pueblo de Estigia daría lugar al de Khem, aunque algunos afirman que los hicsos estaban más próximos a ellos en sangre y tradición.

Consulta Anillo serpiente de Set; Azathoth; Conan; Cthugha; Edad Hiboria;

Khem; Loto Negro; Nyarlathotep; Set; Shudde-M'ell; Toth-Amon. («La Edad Hiboria», Howard; «El fénix en la espada», Howard [O]; «The Worm of Urakhu», Tierney; «The Throne of Achamoth», Tierney y Price).

ESTROFAS DE DZYAN (también ESTANCIAS DE DZYAN). Ver Libro de Dzyan, El.

ESTUDIO DEL LIBRO DE DZYAN, UN. Libro de Joachim Feery publicado alrededor de 1930, referido al famoso texto de *Madame Blavatsky*.

Consulta El; Feery, Joachim, Libro de Dzyan. (Manual del Guardián, Herber [J]).

ÉTICA DE YGOR. Libro escrito en latín por un autor desconocido. La Ética aporta el significado de cosas tales como el Anillo Magnético y el Gran Espacio Blanco, y posiblemente proporcione un mapa del camino que lleva a este último.

Consulta Gran Espacio Blanco. (The Great White Space, Copper).

EXHAM. Pueblo inglés cerca de Manchester, al este del valle del río Severn. A pesar de su gran número de librerías de viejo y otros centros de antigüedades, Exham recibe muy pocos turistas.

El rasgo más característico de la ciudad era Exham Priory, un edificio de gran interés arquitectónico habitado en su momento por los barones de Exham, que quedó desierto durante el reinado de Jacobo I después de que uno de los hijos de la familia aniquilara a todos los suyos. En 1918, un descendiente de la familia compró el priorato y lo restauró, pero un terrible asesinato y la locura del heredero llevaron a la absurda voladura del edificio.

Consulta De la Poer. («The Moon-Lens», Campbell; «Las ratas de las paredes», Lovecraft [O]).

EXIOR K'MOOL. Antiguo aprendiz de Mylakhion y tercer mago más poderoso de Theem'hdra, solo por detrás de su mencionado maestro y de Teh Atht. Al principio, Exior no era más que un simple adivino y fabricante de filtros, pero inexplicablemente fue elegido como aprendiz de Mylakhion, y ocupó el puesto de su maestro como consejero del rey de Humquass cuando Mylakhion partió para buscar la inmortalidad. Tras un tiempo, también Exior emprendió su búsqueda de la vida eterna, forjando con los Primigenios el mismo pacto que firmó Mylakhion. Exior pensó que podría evitar el destino de su maestro, pero al final se vio superado cuando el propio Nyarlathotep en persona vino a tratar con él, destruyendo en el proceso su hogar y la ciudad en ruinas de Humquass.

Consulta Mylakhion; Teh Atht de Kluhn; Theem'hdra. (Elysia, Lumley, «The Sorcerer's Book», Lumley [O]).

EXPEDICIÓN PABODIE [PAHB-oe-dee]. Expedición científica a la Antártida

financiada por la Universidad Miskatonic y encabezada por el profesor William Dyer del Departamento de Geología. El objetivo principal de esta expedición era recoger fósiles de las rocas antárticas. Con este fin, el profesor Frank Pabodie, del Departamento de Ingeniería, desarrolló un taladro capaz de introducirse profundamente en la roca para extraer especímenes.

Tras gran número de perforaciones sin nada que destacar, un profesor de biología llamado Lake partió en una expedición secundaria hacia un lugar situado al noroeste del campamento base. Allí confiaba en encontrar una explicación para ciertas impresiones extrañas provocadas por las perforaciones previas. Según los informes que llegaron al exterior, el éxito de la expedición superó las expectativas del equipo: descubrieron una cadena montañosa más alta que el Himalaya, así como los restos fosilizados de criaturas que parecían ser mitad animales y mitad vegetales.

En este punto dejaron de recibirse informes. Posteriormente se informó de que una epidemia de locura se había apoderado de los científicos acampados cerca de las montañas, y que todos menos uno se habían matado entre sí. Tras esta tragedia, el resto de los miembros de la expedición reunieron los pocos datos de los que disponían y regresaron a Miskatonic. A muchos de ellos se les diagnosticó posteriormente demencia Antártica y fueron reclusos brevemente en instituciones mentales.

Poco después de su regreso, el profesor Dyer publicó su informe sobre los «auténticos» sucesos de la Expedición Pabodie, con la esperanza de desalentar futuras exploraciones de la Antártida. Sin embargo, el resto de la comunidad científica concedió poco valor al manuscrito.

Consulta Antiguos; Danforth; Dyer, William; Expedición Starkweather-Moore; Leng; Miskatonic, Universidad. (Solo contra la oscuridad, Costello [J]; «En las montañas de la locura», Lovecraft [O]).

EXPEDICIÓN STARKWEATHER-MOORE. Una expedición a la Antártida concebida como continuación de la expedición Pabodie de la Universidad Miskatonic. El profesor William Dyer protestó vehementemente contra este nuevo asalto al continente polar, pero sus relatos de una ciudad de piedra construida por una raza extraterrestre solo sirvieron para animar aún más a estos nuevos exploradores.

La Expedición Starkweather-Moore, dirigida por el profesor Eustace Blake, partió de Bremen el 20 de diciembre de 1931 henchida de esperanzas. Pero si los patrocinadores de la aventura confiaban en obtener grandes revelaciones científicas, se vieron defraudados. Cuando el equipo llegó al lugar señalado por Dyer, descubrieron que cualquier ruina extraterrestre que pudiera haber estado allí se había hundido en una red subterránea de cavernas. La expedición tuvo que regresar sin evidencias de una inteligencia anterior a la humanidad.

Consulta Antiguos; Dyer, William; Expedición Pabodie; Miskatonic, Universidad. (Solo contra la oscuridad, Costello [J]; «En las montañas de la locura»,

Lovecraft [O]; «En las bóvedas subterráneas», Lumley).

EXTERIORES. Ver mi-go.

F

FÁBULA DE NYARLATHOTEP. El relato de la ascensión al poder de Nyarlathotep, el olvido de sus adoradores y su regreso final. Los sumos sacerdotes de las fes ortodoxas de Egipto erradicaron esta fábula, pero pese a ello ha sobrevivido hasta el presente.

Consulta Nyarlathotep. («El dios sin rostro», Bloch; «La risa del vampiro», Bloch).

FALLWORTH, (PROFESOR). ELIPHAS CORDVIP. Profesor emérito de la Universidad Miskatonic y fundador de la moderna metafísica medieval. Desde principios de los años veinte, Fallworth ha venido trabajando en los sucesos ocultistas. Los que estén interesados en comprender el impacto de la obra de Fallworth deberían consultar Fallworth Festschrift (Homenaje a Fallworth, 1987, Miskatonic University Press), una recopilación de ensayos en su honor.

[Los que analicen el nombre completo del profesor Fallworth pueden llegar a una sorprendente conclusión].

Consulta Miskatonic, Universidad. (Miskatonic University Graduation Kit, Petersen y Willis [J, O]; S. Petersen's Field Guide to Creatures of the Dreamlands, Petersen et al. [J]).

FANTASMA DE LA VERDAD (también ESPECTRO DE LA VERDAD). Ver Máscara Pálida.

FARAÓN NEGRO. Un individuo llamado a veces «Khotep», que vivió a finales de la Sexta Dinastía. También se le ha concedido este título tanto a Nefrén-Ka como a Nyarlathotep, y a menudo se usa para referirse a individuos de periodos muy distantes. El Faraón Negro suele representarse mediante un ankh (o cruz de la vida) invertido.

Consulta Nefrén-Ka; Nyarlathotep (Faraón Negro). («El templo del Faraón Negro». [O], Bloch; «La maldición del Faraón Negro», Carter; S. Petersen's Field Guide to Cthulhu Monsters, Petersenet al. [J]).

FARO DE LENG (también TORRE NEGRA DE LENG). Edificio situado en el corazón de la Meseta de Leng, cerca del fabuloso monasterio negro de dicha región (de hecho, podría tratarse del mismo lugar). El faro suele emitir una luz azulada que puede observarse a kilómetros de distancia. Bajo él aparece en ocasiones el Primigenio Nyogtha. El Necronomicón afirma que el Faro de Leng dará la señal para la reaparición de los Primigenios, pero esto solo sucederá cuando la Tierra haya sido

despoblada.

Consulta Leng, Meseta de; Nyogtha; Primigenios. («El Horror de Salem», Kuttner; «El Faro del Anciano», Lovecraft [O]; «To Clear the Earth», Murray).

FEERY, JOACHIM (?–1934). Hijo del barón Kant y destacado investigador de lo paranormal. Feery publicó numerosos libros de reducida tirada compuestos de citas de otros tomos como el Cthaat Aquadingen y el De Vermis Mysteriis. Sus obras más famosas son sus Notas sobre el Necronomicón, Notas sobre el Cthaat Aquadingen, y Un estudio del Libro de Dzyan.

Aunque el autor aseguraba haber tomado las citas de los textos auténticos de estos libros, a menudo aparecen serias discrepancias entre las versiones de Feery y los originales. Cuando los lectores llamaron su atención sobre ello, Feery declaró que había obtenido ese conocimiento ocultista «adicional» mediante sueños. Debido a ello, sus libros han perdido el respeto de los eruditos.

Consulta Apuntes Originales sobre el Necronomicón; Cthaat Aquadingen; De Vermis Mysteriis; Kant, Ernst; Libro de Dzyan, El; Necronomicón (apéndices); Notas sobre el Cthaat Aquadingen; Notas sobre el Necronomicón; Un estudio del Libro de Dzyan. (Manual del Guardián, Herber [J]; «Horror en la feria», Lumley; «La prueba», Lumley [O]; «La tía Hester», Lumley).

FERENCZY. Familia que habitó durante siglos en una fortaleza de Halmagiu, una región de Transilvania. Las leyendas sobre los crueles abusos de esta familia, en especial los de Faethor y Janos Ferenczy, aún perviven en la zona. Después de que muriera el último Ferenczy, el castillo fue abandonado.

Cientos de años después, otro hombre tomó posesión del castillo, asegurando ser el descendiente directo de los Ferenczy. Así comenzó una nueva estirpe de barones que duró al menos doscientos años y que fue tan infame como la anterior. El último barón Ferenczy estaba a punto de ser citado por el gobierno rumano para que diera cuenta de sus actos cuando una explosión arrasó el castillo.

Consulta Hutchinson, Edward. («El caso de Charles Dexter Ward», Lovecraft [O]; El lenguaje de los muertos, Lumley).

FIGURILLA DE PONAPÉ (también FIGURINA). [POEN-ah-pae]. Figurilla de jade que representa al dios Zoth-Ommog. Tenía cincuenta centímetros de alto y, aunque la utilización del jade apuntaba a un origen chino, su estilo era diametralmente opuesto a dicha cultura. Un buceador encontró la estatuilla en las aguas de Ponapé, en 1909, y el objeto llegó después a manos del arqueólogo Harold Hadley Copeland. Tras su muerte, pasó al Instituto Sanbourne y la prensa se apresuró a achacar a una «maldición» los ataques de locura que se extendieron entre sus cuidadores. La estatuilla desapareció tras un robo con allanamiento que tuvo lugar en el Instituto en 1929, y desde entonces se desconoce su paradero. Los que busquen más información sobre la importancia religiosa de la figurilla deberían consultar el

libro de Copeland *The Ponape Figurine* (La figurilla de Ponapé, 1910).

Consulta Copeland, Harold; Instituto Sanbourne; Zoth-Ommog. («Out of the Ages», Carter [O]; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

FOLCLORE MAGIAR. Ver Tradiciones y costumbres populares de los magiares.

FÓRMULADHO-HNA [DOE-ahn-NAH]. Ensalmos que permiten al mago contemplar la ciudad secreta en los dos polos magnéticos y el abismo final más allá del espacio y del tiempo, así como otros lugares. La repetición de la fórmula Dho permite que el lanzador observe la zona deseada (sin el peligro de atraer a los perros de Tíndalos), y la parte Hna le da el poder de trasladarse al lugar visualizado. A veces la parte Hna de la fórmula no funciona correctamente, y es posible que no lo haga hasta que regresen los Primigenios.

Consulta Ciudad secreta en los polos magnéticos. («El Libro de las Puertas», Carter; *The Necronomicon: The Book of Dead Names*, Hay, ed.; «El horror de Dunwich», Lovecraft [O]).

FRAGMENTOS DE CELAENO (también CELAENO FRAGMENTS y FRAGMENTOS DE CELENO). Transcripción depositada en la biblioteca de la Universidad Miskatonic en 1915 por el Dr. Laban Shrewsbury, el cual desapareció poco después. Shrewsbury había estudiado las tablillas de piedra originales, quebradas, en la Gran Biblioteca de Celaeno, y dejó tras de sí unas notas que, según él, eran la traducción de los Fragmentos, que datan al menos de mediados del periodo Triásico. Desde entonces, diversas expediciones arqueológicas han rescatado tablillas de piedra que tenían grabadas algunas secciones de los Fragmentos, y posteriormente también ha aparecido una reproducción en el legado de Amos Tuttle entregado a la Biblioteca de la Universidad Miskatonic.

Los Fragmentos son breves, y ocupan solo cincuenta páginas de las notas de Shrewsbury. En casi todos los aspectos su contenido es muy similar al de las Arcillas de Eltdown y los Manuscritos Pnakóticos. Tal vez incluyan información sobre el Rey de Amarillo y Carcosa, y una pequeña cantidad de datos sobre los profundos.

Consulta Arcillas de Eltdown; Carcosa; Celaeno; Manuscritos Pnakóticos; Miskatonic, Universidad; Necronomicon (apéndices); Rey de Amarillo, El; Shrewsbury, Laban. («Behind the Mask», Carter; «H. P. Lovecraft: Los Mitos de Cthulhu», Carter; «La casa de Curwen Street (El manuscrito de Andrew Phelan)», Derleth [O]; «La ventana en la buhardilla», Derleth y Lovecraft; Manual del Guardián, Herber [J]; Una Resección en el Tiempo, Johnson [J]; Miskatonic University Graduation Kit, Petersen et al. [J]; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

FRAGMENTOS DE G'HARNE. Tomo que, según se dice, es traducción de unos fragmentos que posee una tribu africana poco conocida. No se sabe cómo

adquirió este grupo los fragmentos; según sus leyendas, estas preciadas posesiones solo eran trozos copiados de una obra mayor. Un examen posterior de los originales ha demostrado que algunas partes de las inscripciones guardan cierto parecido con los caracteres de los Manuscritos Pnakóticos, y unas pruebas realizadas sobre estos fragmentos (que se conservan en el Museo Británico) revelan que, no sé sabe cómo, estos objetos han sobrevivido desde el periodo Triásico.

En su expedición al interior de África, un explorador llamado Windrop consiguió de algún modo los fragmentos de la tribu que los tenía (la fecha no está clara; se ha proporcionado la de 1934, pero como gran parte de la carrera de *Sir Amery Wendy-Smith* se centró en este libro, parece más probable una fecha anterior). Tras su regreso a la civilización, Windrop descubrió que aquellos curiosos esquemas de puntos no correspondían al alfabeto de ninguna lengua conocida. Su traducción, publicada en el *Diario Arqueológico Imperial* en 1934 (¿?), no fue tomada muy en serio, y sus fragmentos pasaron a ser conocidos popularmente como «el Disparate de Windrop».

o «la Locura de Windrop».

Sir Amery Wendy-Smith, destacado arqueólogo y único superviviente de una expedición a G'harne, fue el primero en realizar un verdadero esfuerzo por traducir las inscripciones. Se sabe que realizó una transcripción parcial, y tal vez fue él mismo quien bautizó el descubrimiento de Windrop como los «Fragmentos de G'harne», debido a la referencia a dicha ciudad que encontró al descifrar por primera vez el código de los Fragmentos. Nadie sabe cuánto llegó a traducir Wendy-Smith de los Fragmentos, porque sus textos se perdieron en el derrumbamiento de su casa, suceso que también provocó su muerte. Parte de la obra de Wendy-Smith pudo haberle sobrevivido, puesto que se sabe que el famoso ocultista Titus Crow tenía en su biblioteca una reproducción parcial de la traducción del arqueólogo, aunque esta versión es relativamente desconocida.

Aunque ignorados por la mayor parte de la comunidad científica, los Fragmentos no quedaron por completo olvidados. *The Annotated G'harne Fragments* (Los Fragmentos de G'harne Comentados), una traducción que realizó Ryan Millbue, fue publicada por la Miskatonic University Press en 1965. En los años setenta apareció la primera traducción acreditada de los Fragmentos de G'harne, obra de la Fundación Wilmarth. Este trabajo se basaba en las notas del profesor Gordon Walmsley de Goole, ridiculizado por sus «apuntes apócrifos» que, según él, eran una traducción de varios capítulos de los Fragmentos.

Los Fragmentos de G'harne, que quizás escribieron los Antiguos, contienen muchas referencias a Shudde-M'ell y a sus hijos, así como un mapa más o menos correcto del sistema solar. La información del texto proporciona una historia de la ciudad de G'harne, incluyendo su destrucción final por culpa de un terremoto. Los eruditos han identificado muchos de los lugares mencionados en el libro como enclaves reales, entre ellos Stonehenge y Avebury, lo que posiblemente indica que el

libro fue modificado en fecha posterior. Los expertos han apreciado muchas similitudes entre este tomo, los Manuscritos Pnakóticos y los Fragmentos de Sussex.

Consulta Antiguos; Crow, Titus; Fragmentos de Sussex; G'harne; Libro de Dzyan, El; Manuscritos Pnakóticos; Thyoph; Walmsley, Gordon; Wendy-Smith, Sir Amery; Wilmarth, Fundación. (Manual del Guardián, Herber [J]; «En las bóvedas subterráneas», Lumley; Los que acechan en el Abismo, Lumley; «Name and Number», Lumley; «Suelo de cemento», Lumley [O]; The Transition of Titus Crow, Lumley; Miskatonic University Graduation Kit, Petersen et al. [J]; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

FRAGMENTOS DE SUSSEX. Tablillas aparecidas en el norte de Europa e Inglaterra que datan del Pleistoceno. Guardan un asombroso parecido con los Fragmentos de G'harne. La mayoría de ellas se conservan en el Museo Wharby de Yorkshire.

[Probablemente Derleth quería poner «Manuscrito de Sussex», pero lo cambió a «Fragmentos» (quizás pensando en los Manuscritos/Fragmentos Pnakóticos). Es posible que Stanley no estuviera al tanto de ello cuando describió la historia de los Fragmentos].

Consulta Fragmentos de G'harne; Libro de Dzyan, El. («El Sello de R'lyeh», Derleth; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

FRANKLYN, ROLAND (¿?-1967). Líder a mediados de los años sesenta de una secta de Brichester, Inglaterra. No se conoce casi nada de su pasado; se cree que asistió a la Universidad Brichester, pero si es cierto, debió de ser expulsado de dicha institución. En 1963 se convirtió en el jefe de una pequeña secta de jóvenes varones de la zona de Brichester. El culto apoyaba la utilización de drogas duras y solía realizar viajes a centros de poder paranormal en el valle del río Severn. Se cree que durante esta época, la organización robó la reproducción de las Revelaciones de Glaaki que poseía la Universidad Brichester.

En enero de 1964, Franklyn publicó la doctrina de su secta en el libro *Abandonar este mundo*. No obstante, la mayoría de los ejemplares fueron robados poco después de su publicación, por lo que sus ideas no tuvieron tanta difusión como él hubiera deseado. Franklyn murió el 3 de julio de 1967 y fue enterrado en el cementerio Mercy Hill de Brichester.

Consulta *Abandonar este mundo*; Brichester; Eihort; Mercy Hill; Undercliffe, Errol. («Edición fría», Campbell [O]; «Los párrafos de Franklyn», Campbell; «Behold, I Stand at the Door and Knock», Price).

FTHAGGUA [fuh-THAHG-gwah]. Criatura parecida a una enorme masa de rayos de tono azulado. Fthaggua tiene control sobre los vampiros de fuego; como estas criaturas parecen tener una mente colmenaria, es posible que Fthaggua sea el nervio central de todos los vampiros.

Fthaggua y sus secuaces moran en un cometa conocido como Ktynga, cuya trayectoria y velocidad están controladas por el propio Fthaggua. Los vampiros de fuego viajan entre las estrellas sobre este cometa, buscando mundos habitados por criaturas inteligentes. Cuando localizan un planeta así, regresan a intervalos periódicos, exigiendo el sacrificio de millares de habitantes para saciar su hambre. Llegarán a nuestro planeta dentro de cuatrocientos años.

No está clara la relación entre Fthaggua y Cthugha. Parece que Cthugha posee cierto control sobre los «vampiros de fuego», igual que Fthaggua, pero sus servidores toman formas distintas. Algunos han conjeturado que Cthugha y Fthaggua son la misma criatura, pero lo cierto es que estos dos seres parecen bastante diferentes en sus manifestaciones, y normalmente se piensa que Cthugha está aprisionado cerca de Fomalhaut. Es posible que Fthaggua sirva al Primigenio, o que sea uno de sus avatares.

Consulta Cthugha; Ktynga; vampiros de fuego. («Zoth-Ommog», Carter; «The Fire Vampires», Wandrei [O]).

G

GEOFFREY, JUSTIN (1898–1926). Poeta autor del recopilatorio *El Pueblo del Monolito*. Existen informes contradictorios respecto a la juventud de Geoffrey. Algunos dicen que nació con el nombre de John Ernest Tyler, y que adoptó Justin Geoffrey como pseudónimo tras emigrar desde su hogar en Texas a Nueva York a los diecinueve años (este rumor obedece posiblemente a una confusión entre Geoffrey y su amigo John Tyler, que según algunos escribió los poemas atribuidos a Geoffrey). Otros por el contrario aseguran que provenía de la familia Geoffrey, mercaderes llegados a Nueva York en 1690, y que la inspiración para convertirse en poeta le llegó tras una extraña experiencia que tuvo en las Catskills a los diez años. Fueran cuales fueran sus orígenes, el caso es que comenzó una fallida carrera como poeta. En cierta época mantuvo correspondencia con el niño prodigio Edward Derby.

Mientras viajaba por Europa en 1921, Geoffrey se detuvo en un lugar llamado Xuthltan, en Hungría, donde se cree que contempló los horrores de la Piedra Negra, los cuales transformaron su personalidad. Desapareció poco después de su regreso a los Estados Unidos y reapareció años más tarde en Chicago, medio loco, adicto al alcohol y las drogas, y en posesión del manuscrito completo de su libro *El Pueblo del Monolito* (sigue sin aclararse cuál fue su paradero exacto durante ese periodo, aunque en 1922 publicó una edición muy reducida de sus *Secretos del Ahorcado*, un tratado sobre el simbolismo de esa carta de tarot). Poco después de su reaparición fue confinado en un manicomio de Illinois, donde murió bajo extrañas circunstancias.

El estilo de la poesía de Geoffrey varía de manera tan drástica que algunos críticos han sugerido que fue obra de varias personas distintas bajo un mismo pseudónimo, aunque su unidad temática subyacente lo hace poco probable. Aquellos que hayan disfrutado de *El Pueblo del Monolito* deberían probar también con sus otros poemarios: *Runas Escarlatas y Otros Poemas* (Chimera Press, Nueva York) y *Visiones de la Antigua Región*.

Consulta Derby, Edward; *Piedra Negra; Pueblo del Monolito, El; Xuthltan*. (Manual del Guardián, Herber [J]; «La piedra negra», Howard [O]; «The House in the Oaks», Howard y Derleth; «The Key of the Poet», Kane; «El ser en el umbral», Lovecraft; *The Devil's Auction*, Weinberg).

GEPH, COLUMNAS PARTIDAS DE. Ver Columnas Partidas de Geph.

GEPH, TRANSCRIPCIONES DE. Ver Transcripciones de Geph.

GERMEN DE AZATHOTH. Sustancia verdosa y resplandeciente que proviene de la semilla de Azathoth, que este Dios Exterior lanza de vez en cuando mientras

baila en su corte. También es posible que una semilla de Azathoth de gran tamaño arrastre consigo algo de esta sustancia. A menudo el germen forma parte de un cometa y resulta indistinguible de un cuerpo astronómico normal. Cuando uno de estos gérmenes aterriza en un planeta, se introduce bajo la superficie hasta alcanzar su núcleo. Allí incuba y crea otra semilla de Azathoth que, al escapar, hace pedazos el planeta^[21]. Un germen aterrizó en el mundo de Thyoph y lo destruyó, creando nuestro cinturón de asteroides. Es posible que otra semilla provocara la explosión de Tunguska pero, si esto es cierto, sus efectos fueron detenidos antes de que causara graves daños. Se dice que un tercer fragmento está suspendido sobre la luna de las Tierras del Sueño. La proximidad física a un fragmento del germen es muy peligrosa y provoca la lenta desintegración de todo tejido orgánico que sea golpeado por sus rayos.

Se cree que el germen también tiene efectos benéficos, y que actúa de forma catabólica sobre ciertos servidores de los Otros Dioses. Los hongos de Yuggoth y los insectos de Shaggai suelen fabricar herramientas de este material.

Consulta Azathoth; mi-go; Otros Dioses; shan; Thyoph. («El alumno de Pickman», Herber [J, O]; La semilla de Azathoth, Herber [J]; «En las bóvedas subterráneas», Lumley).

GHANTA. Ver Ghatanothoa.

G'HARNE (también KA-HARNE). [guh-HARN-ah]. Ciudad anterior a la humanidad, situada en lo más profundo de las junglas del África Occidental y que (si hemos de hacer caso a los Fragmentos de G'harne) existe desde el periodo Triásico. Probablemente G'harne fuese originalmente un puesto avanzado de los Antiguos. En una época posterior, el Primigenio Shudde-M'ell y sus hijos, los cthonians, fueron apresados aquí con el Símbolo Arcano, hasta ser liberados por chamanes entrometidos y desastres naturales. La secta de Nophru-Ka huyó a esta ciudad tras la muerte de su sumo sacerdote, y este fue también el destino de la última expedición de *Sir Wendy-Smith*, que dejó al notable arqueólogo mentalmente desequilibrado.

Consulta cthonians; Davis, Chandler; Hermandad de la Bestia; Fragmentos de G'harne; Nophru-Ka; Símbolo Arcano; Shudde-M'ell; Wendy-Smith, *Sir Amery*. (Los hongos de Yuggoth, Herber [J]; Manual del Guardián, Herber [J]; Los que acechan en el Abismo, Lumley; «Suelo de cemento», Lumley [O]).

G'HARNE, FRAGMENTOS DE. Ver Fragmentos de G'harne.

GHAISTS [GAST]. Ver lívidos.

GHATANOTHOA (también GHANTA o GTANTHA). [gah-tahn-oe-THOE-ah]. Primigenio que los hongos de Yuggoth dejaron en la montaña de Yaddith-Gho, en la tierra ahora sumergida de Mu. Las gentes de Mu realizaban muchos sacrificios

en honor de este dios y de sus sacerdotes, por temor a que, si no se le aplacaba, Ghatanothoa dejara su sitio y buscara presas entre los seres humanos. La aparición del Primigenio era muy temida, puesto que petrificaba a todo el que lo mirase, dejándolo atrapado para toda la eternidad en una piel pétrea.

En sus *Unaussprechlichen Kulten*, Friedrich von Junzt narra la historia de T'yog, el sumo sacerdote de Shub-Niggurath, enemigo de Ghatanothoa y de sus siervos. T'yog creó un pergamino cubierto de símbolos mágicos que protegerían a su dueño de los efectos de ver a Ghatanothoa. Decidió entonces escalar la montaña hasta llegar al lugar de reposo del dios y enfrentarse a él. Los sacerdotes de Ghatanothoa, celosos, se oponían a ello y, cuando comprendieron que no podrían evitar que se embarcara en su misión, cambiaron en secreto su pergamino mágico por otro inservible. T'yog nunca regresó de su viaje a la cima de Yaddith-Gho, y su destino es aún un misterio.

Tras el fracaso de T'yog en su intento de destruir a Ghatanothoa, el culto de este Primigenio obtuvo aún más poder. Diez mil años después de la ascensión de T'yog, los sumos sacerdotes de Ghatanothoa consiguieron al fin la influencia suficiente para clausurar los templos de todas las demás deidades de Mu. Zanthu, el recientemente elegido sumo sacerdote de Ythogtha, se sintió muy ofendido por este decreto y, al tratar de invocar a su propio dios, provocó involuntariamente la destrucción del continente.

Aunque la tierra de Mu se hundió bajo el océano, atrapando a Ghatanothoa, sobrevivieron muchas ramas de su secta. Según von Junzt, se han encontrado huellas de esta adoración en Egipto, la Atlántida, K'n-yan, Persia, Babilonia, África, China, Méjico y Perú. En la actualidad, la mayor parte de la veneración a Ghatanothoa tiene lugar cerca del Océano Pacífico, bajo el cual está apresado el Primigenio. Estos cultos consideran a su dios responsable de ciertos desastres naturales, como el terremoto que tuvo lugar en 1970 cerca de la costa del Perú, y aguardan el día en que sean capaces de liberar a su señor de su prisión acuática.

Junto a Ythogtha y Zoth-Ommog, Ghatanothoa es uno de los tres «hijos» que Cthulhu e Idh-yaa engendraron cerca de Xoth. La raza astral conocida como los lloigor sirve a Ghatanothoa.

Consulta Códice Vaticano; Cthulhu; Elementos, Teoría de los; Escritura de Ponapé; Idh-yaa; K'n-yan; Kn'aa; Leyendas de los Viejos Misterios; Lloigor; Mu; Shub-Niggurath; Primigenios; T'yog; *Unaussprechlichen Kulten*; von Junzt, Friedrich; Xoth; Yaddith-Gho; Yeb; Ythogtha; Yuggoth; Zanthu; Zoth-Ommog. («The Thing in the Pit», Carter; «Reliquia de un mundo olvidado», Lovecraft y Heald [O]; «El Manuscrito de Sussex», Pelton; *The House of the Toad*, Tierney; «El Regreso de los Lloigor», Wilson).

GHISGUTH (o GHIZGHUTH o GHISGUTH). [GEES-gooth]. Hijo de Cxaxukluth y progenitor del Primigenio Tsathoggua junto a su compañera Zstylzhemghi. Cuando su hermano Hziulquoigmznzhah dejó Yuggoth a causa de los

ataques caníbales de su padre, Ghisguth y su familia permanecieron allí un tiempo más en profundas cavernas a las que Cxaxukluth no podía llegar.

Consulta Cxaxukluth; Hziulquoigmnzah; Tsathoggua; Yuggoth; Zstylzhemghi. («The Family Tree of the Gods», Smith).

GHORL NIGRAL [GORL nee-GRAHL]. Libro del que, supuestamente, solo existe una reproducción sobre la Tierra. Hace eones, según cuenta el Libro de Eibon, el gran mago Zkauba descubrió el Ghorl Nigral (o Libro de la Noche) y lo sacó de las madrigueras de los dholes que habían horadado su mundo, Yaddith.

Posteriormente, un ejemplar del Ghorl Nigral llegó a nuestro mundo. Los sacerdotes de Mu lo encontraron y añadieron al original unos capítulos sobre la historia de esa tierra ahora sumergida. Después, el Ghorl Nigral fue depositado en la ciudad de Yian-Ho, donde aguardó olvidado durante muchos años. Finalmente, el destacado ocultista alemán Friedrich von Junzt y su amigo Gottfried Müller viajaron hasta un monasterio en las cumbres de las montañas de China para hallar el libro. Allí, en una dura negociación con el santón del lugar, von Junzt logró que le permitieran echar un vistazo al Ghorl Nigral. La experiencia dejó en él profunda huella, y más tarde discutió con amplitud sobre sus contenidos con Müller. Tiempo después, Müller utilizó esta información en su libro *Misterios Secretos de Asia*, con un Comentario sobre el «Ghorl Nigral» (1847).

Algunos dicen que existen otras reproducciones del Ghorl Nigral en este planeta, e incluso se ha situado una de ellas en la Universidad Miskatonic. Es posible que se trate de un caso de confusión de identidad, en el que se han mezclado el *Misterios Secretos de Asia* y el Ghorl Nigral. Es muy difícil acceder al tomo de Miskatonic debido a un incidente que tuvo lugar en la sala de lectura de la biblioteca hace algunos años, así que no es probable que se pueda resolver la cuestión en un futuro cercano.

Consulta Libro de Eibon; Miskatonic, Universidad; *Misterios Secretos de Asia*, con un Comentario sobre el «Ghorl Nigral»; Mu; Müller, Gottfried; von Junzt, Friedrich; Yaddith; Yian-Ho; Zkauba. («The Thing in the Pit», Carter; «Zoth-Ommog», Carter; *Lovecraft at Last*, Conover y Lovecraft [O]).

GHROTH [gu'hr-RAUTH]. Dios Exterior conocido como el Heraldo o el Precursor. Esta criatura parece un cuerpo oscuro del tamaño de un planeta con un enorme ojo rojo (que él suele cerrar cuando quiere pasar desapercibido). Cuando las estrellas estén en posición, Ghroth viajará a través del universo y visitará cada planeta en el que residan los Primigenios para despertarlos. Ghroth ya estuvo en la Tierra en el pasado, provocando los ciclos de extinciones que normalmente se han achacado a impactos de meteoritos o cometas. Se cree que fue él quien destruyó Shaggai.

Consulta Dioses Exteriores; Primigenios; Revelaciones de Glaaki; Shaggai. («El tirón», Campbell [O]; *La semilla de Azathoth*, Herber [J]; «Music of the Spheres»,

Ross [J]).

GILMAN, WALTER (¿?-1 de mayo de 1928). Estudiante de matemáticas de Haverhill, Massachusetts. Gilman asistió a la Universidad Miskatonic y, durante los últimos meses de su vida, estuvo viviendo en la «Casa de la Bruja» de Arkham. Aunque sobresalía en la disciplina elegida, sus profesores lo obligaron a calmar sus esfuerzos por culpa de su temperamento excitable. Durante su última primavera, Gilman se volvió más y más nervioso, y experimentó extraños sueños y episodios de noctambulismo que culminaron el primero de mayo. Irónicamente, parece ser que su muerte no se debió a su deterioro nervioso sino al ataque de un roedor, aunque algunos susurran el nombre de Brown Jenkin en relación con esta tragedia.

Consulta Arkham; Brown Jenkin; Casa de la Bruja. («Los sueños de la casa de la bruja», Lovecraft).

GLAAKI [GLAH-kee]. Primigenio que habita en un lago cercano al pueblo de Brichester, en el valle del Severn, Inglaterra (algunos avistamientos recientes sugieren que posiblemente pueda manifestarse en otras masas de agua de todo el mundo, como en la Isla de New Britain, en Nueva Guinea). Glaaki se parece a una babosa con tres ojos pedunculares, pequeñas pirámides en su parte inferior e innumerables púas de metal que le surgen de la espalda.

El mundo sin nombre de donde es originario Glaaki era un lugar lleno de lagos de ácido y vapores perniciosos. El Primigenio viajó a bordo de un cometa hasta los mundos de Yuggoth, Shaggai y Tond, y finalmente quedó atrapado tras una trampilla de cristal, bajo la ciudad de un asteroide. Cuando el meteorito chocó contra la Tierra, el impacto formó el lago donde posteriormente residiría Glaaki. Algunos insisten en que Glaaki vino antes a la Tierra, cuando los sacerdotes de Egipto utilizaron los Ángulos Inversos de Tagh Clatur, puesto que se ha descubierto cerca cierto número de momias híbridas de espinas similares a las de Glaaki. En cualquier caso, la influencia de este Primigenio sobre nuestro mundo fue despreciable antes de la caída del meteorito.

La adoración a Glaaki en la época moderna comenzó alrededor de 1790, cuando un grupo liderado por Thomas Lee llegó al lago desde la cercana Goatswood. Esta secta edificó una serie de casas junto a la orilla para poder estar cerca de su dios. Permanecieron allí hasta la década de 1860, cuando todos desaparecieron; algunos dicen que en realidad habían venido para conseguir que Glaaki les obedeciera, pero que en vez de eso fue él quien les atrapó y les esclavizó. Desde entonces otras personas han vivido ocasionalmente en la zona, pero pocos se quedan mucho tiempo, atemorizados por los mensajes oníricos de Glaaki. Finalmente, las protestas por el número de desaparecidos consiguieron que se drenara el lago, pero no se encontró ningún rastro de la ciudad, la gente desaparecida o el propio dios.

Glaaki controlaba un ejército de muertos vivientes esclavizados, que él mismo

creaba clavando una espina de su espalda en el cuerpo de las víctimas e inyectando sustancias químicas en su corriente sanguínea. Si se logra cortar la espina antes de que inyecte el líquido, la víctima morirá pero se librará de convertirse en su esclava. El fluido crea una red de tejidos en el cadáver, que después Glaaki puede manipular para que el zombi cumpla sus deseos. Aunque estas criaturas pueden pensar y actuar de manera independiente, se ven obligadas a seguir las órdenes de Glaaki siempre que este se las haga llegar telepáticamente. Pasados sesenta años, una repentina putrefacción conocida como la Descomposición Verde afecta a estos sirvientes en cuanto les toca la luz del sol, así que la mayoría permanece a cubierto durante las horas diurnas.

Glaaki usaba una «atracción onírica» especial, un tirón psíquico destinado a atraer a los humanos que se hallaran cerca para que se unieran a su secta. Normalmente resultaba un medio poco eficaz, puesto que su poder no lograba alcanzar a nadie que estuviera a más de unos pocos kilómetros del lago.

Consulta Ángulos de Tagh Clatur; Brichester; Descomposición Verde; Manada de la tumba; Primigenios; Revelaciones Aklo; Revelaciones de Glaaki; Severn, Valle del; Tond; Yuggoth. («Ghost Lake», Burleson; «Invocation from Beyond», Burnham; «The Inhabitant of the Lake», Campbell [O]; Delta Green, Detwiller, Glancy, y Tynes [J]; Manual de La llamada de Cthulhu, edición 5.5, Petersen y Willis [J]).

GLEETH [LEETH]. Dios lunar, consejero de las demás deidades a las que reverenciaban las gentes de Theem'hdra y de las Tierras del Sueño. Se suele decir de él que es idéntico a Mnomquath, aunque en realidad Gleeth es casi por completo sordo y ciego a los rezos de sus fieles, a diferencia de Mnomquath. Así, solo los Suhm-Yi de Theem'hdra le adoraban, y en ninguna otra parte tenía sacerdotes ni un culto formal.

Consulta Mnomquah; Theem'hdra; Tierras del Sueño. («Isles of the Suhm-Yi», Lumley [O]; Mad Moon of Dreams, Lumley).

G'LL-HOO (o GELL-HO). [geel-LOE-oo]. Ciudad oceánica de los profundos situada al norte de Gran Bretaña, cerca de la isla de Surtsey.

Consulta profundos. (Los que acechan en el Abismo, Lumley; «Suben con Surtsey», Lumley [O]).

GLOON. Otro Dios Menor atado a un templo situado bajo el Océano Atlántico. Gloon fue apresado en este templo mucho antes del hundimiento de la Atlántida, y mientras está en él su aspecto parece ser el de un hermoso joven adornado con una corona de laurel, aunque su auténtica forma es la de una criatura terrorífica similar a una babosa barbuda.

Gloon solo puede interactuar con el mundo exterior mediante unas pequeñas estatuillas atlantes hechas a su imagen. Cuando alguien descubre una de estas estatuillas, experimenta extraños sueños de una ciudad sumergida en la que destaca

un enorme templo de basalto con un resplandor rojo en su interior. Con el tiempo, estos sueños se hacen más y más vívidos; el soñador llega a mojarse con agua salada durante sus sueños, y a veces hasta con algas, y finalmente se vuelve loco. Entonces su alma viaja hasta el templo, donde Gloon puede torturarlo hasta que su esencia vital se disuelve por completo.

Consulta Atlántida; Otros Dioses; Primigenios. («El Templo», Lovecraft [O]; «La ciudad bajo el mar», Thomas y Willis [J]).

GLYU-UHO (también GLYU-VHO o K'LU-VHO). [jil-i-OO-hoe]. Nombre naacal para la estrella comúnmente llamada Betelgeuse. Según aquellos que creen en los Dioses Arquetípicos, estos seres benéficos descendieron de Glyu-Uho para enfrentarse a los Primigenios. Es posible que los Dioses Arquetípicos habiten en una dimensión alternativa conocida como el Elíseo; si esto es cierto, puede que cerca de Glyu-Uho exista un portal que conduce a ella.

Glyu-Uho también fue antaño hogar de una raza de criaturas anfibias que viajaron hasta la Tierra y construyeron aquí sus ciudades de piedra. Curiosamente, estos seres también fueron apresados por los Dioses Arquetípicos cuando vinieron a luchar contra los Primigenios.

[Lovecraft le sugirió esta palabra a Derleth como nombre alienígena para Betelgeuse, aunque él nunca lo usó en sus relatos].

Consulta Dioses Arquetípicos; Primigenios. («The Horror from the Bridge», Campbell; «The Thing in the Pit», Carter; «El que acecha en el umbral», Derleth y Lovecraft; «The Lair of the Star-Spawn», Derleth y Schorer; Selected Letters IV, Lovecraft [O]; «The Throne of Achamoth», Tierney y Price).

GNOPH-KEH [nauf-KAE]. Monstruos de Groen Landia que tienen cuernos y caminan sobre dos, cuatro, o a veces hasta seis patas. Cuando los voormis se liberaron de los hombres serpiente de Valusia y formaron su propio reino, empujaron a los gnoph-keh hasta los yermos polares. A veces se dice que Gnoph-Keh (un individuo) es un avatar de Rhan-Tegoth.

Consulta Aphoom Zhah; hombres serpiente; Rhan-Tegoth; voormis. («The Scroll of Morloc», Carter y Smith; «El que acecha en el umbral», Derleth y Lovecraft; «Horror en el museo», Lovecraft y Heald [O]).

GNOPHKEHS. 1) Tribu de caníbales del norte, que fueron destruidos cuando los habitantes de Zobna llegaron a sus tierras y fundaron el imperio de Lomar. No está claro si existe alguna relación entre estas gentes y los inhumanos gnoph-keh; es posible que estos últimos fuesen un tótem animal de la tribu. Las tierras de Lomar y Zobna han aparecido tanto en el mundo de la vigilia como en las Tierras del Sueño. Consulta Aphoom Zhah; Lomar; Zobna. («Polaris», Lovecraft).

2) Raza de reptiles adoradores de Azathoth, responsables de la destrucción de Lomar. Huyendo del frío, emigraron posteriormente al sur, donde construyeron la

Ciudad Sin Nombre. Nadie sabe qué vínculo tienen con los gnoph-kehs y con los otros gnophkehs. Consulta Azathoth. («The Nameless Tower», Glasby).

GNORRI [NOR-ih]. Barbudos moradores de los mares de las Tierras del Sueño, que en lugar de piernas tienen una larga cola prensil y dos, tres o cuatro brazos. Pasan la mayor parte de su tiempo construyendo los intrincados laberintos submarinos en los que viven. Su colonia más famosa está en la base de los acantilados de cristal de Ilek-Vad, aunque al este de Sarkomand, en la Ensenada de Benna, se puede divisar una ciudad abandonada aún mayor. Generalmente, los gnorri son de carácter pacífico.

Consulta Ilek-Vad. («La llave de plata», Lovecraft [O]; S. Petersen's Field Guide to the Creatures of the Dreamlands, Petersen [J]).

GOATSWOOD. Aldea en el valle del río Severn, en Inglaterra, al sudoeste de Brichester. Al igual que el pueblo vecino de Temphill, Goatswood fue fundado por antiguos templarios en los primeros años del siglo XIV. La gente de los alrededores suele evitar Goatswood, porque se sabe de visitantes que han desaparecido sin dejar rastro. Muchos de los habitantes del pueblo son miembros de un extraño culto religioso que gira alrededor de la adoración de Shub-Niggurath. En la plaza mayor se alza una columna especial coronada con un cristal, conocida como la Lente lunar y que se considera sagrada.

El bosque cercano a Goatswood también tiene mala reputación. En el siglo XVII, un aquelarre se reunía en uno de sus claros, donde adoraba una piedra caída de los cielos. Tras un tiempo, la gente de los campos cercanos tuvo miedo de sus actividades y llamó a Matthew Hopkins, el infame cazador de brujas, que llevó al patíbulo a todos los miembros del aquelarre. Ahora, estos bosques son habitados por los extraños insectos de Shaggai y sus siervos de Xiclotl.

Consulta Brichester; Lente lunar; Severn, Valle del; shans; Shub-Niggurath; Temphill; Xiclotl. («La iglesia de High Street», Campbell [O]; «The Insects from Shaggai», Campbell; «The Moon-Lens», Campbell; «The Curate of Temphill», Cannon y Price).

GOF'NN HUPADGH SHUB-NIGGURATH [GOE-fan HOO-paj]. Término aplicado a aquellos adoradores de Shub-Niggurath a los que la diosa ha considerado especialmente dignos de su favor. En una ceremonia especial, la Cabra Negra de los Bosques devora al sectario, lo transforma y después lo regurgita. Tras esta ceremonia, es posible que la persona tenga cuernos, patas de cabra, manos como zarpas, o características aún menos humanas. El cambio también «bendice» a la víctima con una inmortalidad casi completa. Fueron los avistamientos de estos adoradores transformados los que dieron lugar a las leyendas clásicas sobre sátiros, dríadas y otras criaturas fantásticas de los bosques.

Consulta Shub-Niggurath. («The Moon-Lens», Campbell).

GOL-GOROTH [gahl-gor-AUTH]. Dios de la oscuridad conocido como el «Primordial olvidado». Recuerda a un enorme pájaro con una sola pata y un solo ojo, y habita bajo el monte Antarktos, en algún lugar cerca del Polo Sur^[22]. Los shantaks lo veneran y lo sirven.

Las gentes de Bal-Sagoth, una ciudad situada en una isla del Océano Atlántico, adoraron antaño a Gol-goroth. Cada vez que salía y se ocultaba la luna, los sacerdotes del dios sacrificaban a una víctima y colocaban su corazón sobre un altar. También ciertas inscripciones de las ruinas de Zimbabue, supuestamente construidas por los Pescadores del Exterior, contienen el nombre de este dios.

Consulta Antarktos, Monte; Bal-Sagoth; Pescadores del Exterior; Quummyagga; shantaks. («The Fishers from Outside», Carter; «Free the Old Ones», Henderson; «Los dioses de Bal-Sagoth», Howard [O]).

GOLDEN GOBLIN PRESS. Editorial de Nueva York fundada por Samuel y John Addleton en 1908, y bautizada con ese nombre en honor a una pequeña estatuilla hecha por los indios americanos que poseía uno de los hermanos. Cuando crearon la empresa, su intención era reeditar las obras descatalogadas que habían utilizado para componer su ópera (nunca terminada) basada en la historia del mundo. Los más famosos de esos volúmenes fueron el Cultos sin nombre (1909) de von Junzt y la traducción de Bayrolles de las Revelaciones de Hali (1913). Se cree que esta editorial cerró durante la Primera Guerra Mundial, pero renació en Filadelfia una década después, sacando libros como The Dream of the Spider and the Awakening (El sueño de la araña y el despertar, 1931) de C. A. Smith y The Shadow out of Time (La sombra de más allá del tiempo, 1936) de Wingate Peaslee. Esta editorial siguió publicando libros al menos hasta 1988.

(«The History of VonUnaussprechlichen Kulturen», Harris; «La piedra negra», Howard [O]; S. Petersen's Field Guide to Creatures of the Dreamlands, Petersen et al. [J]; S. Petersen's Field Guide to Cthulhu Monsters, Petersen et al. [J]).

GORDON, ERNEST HENGIST. Autor de diversos cuentos de terror, entre ellos «Gargoyle». («Gárgola») y «The Principle of Evil». («La raíz del mal»). Aunque la obra de Gordon despertó cierto interés al principio de su carrera, pronto su elección de temas morbosos provocó el rechazo de la mayoría de los editores y lectores. Debido a esta hostilidad, su primera novela, Night-Gaunt (Ángel descarnado de la noche), fue un fracaso y Gordon tuvo que publicar por su cuenta The Soul of Chaos (El alma del caos) y otras tres novelas. Tras un tiempo desapareció y no se ha vuelto a saber de él.

(«The Dark Demon», Bloch).

GRAN ABISMO. Región bajo Sarkomand, en las Tierras del Sueño, donde se cree que gobierna Nodens. También se cuenta que el Gran Abismo está habitado por

un pueblo que nunca ha visto el sol y que cree que la luna y las estrellas no son más que una leyenda.

[En otro contexto, Kenneth Grant utiliza este término para referirse al hipotético espacio que separa a los seres humanos del auténtico conocimiento sobre el universo verdadero, o el subconsciente humano. En consecuencia, el papel de Nodens como «Señor del Gran Abismo» puede ser más importante para la humanidad de lo que se consideraba anteriormente].

Consulta Ángeles descarnados de la noche; Nodens; Sarkomand; Yog-Sothoth. (Aleister Crowley and the Hidden God, Grant; El caso de Charles Dexter Ward, Lovecraft; «En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft; «La extraña casa de la niebla», Lovecraft [O]; «The Summons of Nuguth-Yug», Myers y Laidlaw).

GRAN ESPACIO BLANCO. Cinturón extradimensional que conecta lugares situados a billones de kilómetros de distancia. Los Primordiales lo usaron para viajar por el universo, y lo reverenciaban. La entrada terrestre a este lugar se encuentra en algún punto de las montañas de China o de Mongolia, donde una puerta de ciento cincuenta metros de altura conduce a una enorme cueva subterránea, con el Espacio en su otro extremo. Los secuaces de los Primordiales protegen el Gran Espacio Blanco, por lo que no se recomienda emprender ningún viaje hacia allá.

Consulta Ética de Ygor; Primordiales; Tablas Trone. (The Great White Space, Copper).

GRAN RAZA DE YITH. Seres capaces de viajar en el tiempo y que habitaron este planeta hace millones de años. Los yithianos no tienen una verdadera forma física, sino que ocupan los cuerpos que desean.

La historia de la Gran Raza comienza en el mundo de Yith; aunque no era su planeta de origen, los yithianos eliminaron toda información de sus archivos concerniente a su historia anterior a la migración, por razones que siguen envueltas en el misterio. En Yith, la Gran Raza ocupó primero los cuerpos de una especie similar a los anfibios, que luego usaron para construir los artefactos mecánicos de forma esférica donde morarían sus mentes. Los yithianos pasaron eones en este mundo, y construyeron abundantes y enormes ciudades antes de que se abatiera sobre ellos un peligro desconocido que los obligó a huir a la Tierra.

Al llegar aquí, la Gran Raza ocupó los cuerpos de inmensas criaturas cónicas. Tuvieron que combatir a los pólipos volantes, que eran los depredadores naturales de aquellos seres cónicos, pero con su dominio de la tecnología, los yithianos hicieron retroceder a los invasores y los encerraron bajo la superficie. Hubo resurgimientos periódicos, pero los yithianos se enfrentaron a ellos con rapidez y eficacia.

Tras la victoria sobre los pólipos, la Gran Raza se dispuso a construir sus ciudades de edificios de cientos de metros de altura, a crear sus vehículos y máquinas voladoras impulsados por energía nuclear y a enfrascarse en la investigación

histórica. Fue en este último punto donde hicieron uso de sus extraordinarios poderes mentales para viajar en el tiempo. Para estudiar el pasado, algunos científicos proyectaron sus mentes en esa dirección, utilizando un método muy parecido a la proyección astral, pues la Raza era incapaz de interactuar físicamente con el pasado.

Por el contrario, para viajar al futuro la Gran Raza utilizaba una técnica muy distinta. Normalmente, uno de los miembros de la Raza enviaba su mente al futuro, y elegía un cuerpo de aquella nueva época para poder estudiar el periodo histórico. Cuando encontraba un individuo adecuado, normalmente un erudito de gran saber, intercambiaba su mente con la de este, desplazando la de su huésped al cuerpo del yithiano. Este intercambio duraba unos cinco años, durante los cuales el yithiano aprendía lo básico de la vida en esta nueva sociedad y se embarcaba después en un estudio de la historia, sociología y mitología de aquella cultura. Mientras tanto, la mente del huésped escribía para la Gran Raza una historia de su propia época y, si se mostraba cooperativo, se le permitía hacer excursiones fuera de las ciudades, consultar las bibliotecas de la Gran Raza y hablar con otros visitantes de diferentes mundos y épocas.

Cuando el yithiano ya había aprendido todo lo que podía del periodo que inspeccionaba, construía un aparato que enviaba su mente de vuelta a su cuerpo original. La otra mente era hipnotizada para que olvidara la experiencia y después se enviaba de vuelta a su propia época. Uno de los fallos de este procedimiento era que esa criatura podía soñar a veces con su aprisionamiento, y hasta recordar alguna información sobre su mundo que hubiera aprendido de los yithianos. La Gran Raza consideraba que estos lapsus suponían serias molestias y solía solucionarlos con otra posesión o mediante sus agentes en esa época, pero no por ello cesaron sus investigaciones. La Gran Raza también fundó sectas en la Tierra que ayudaran a sus visitantes a adaptarse al nuevo periodo y a silenciar a las mentes liberadas que recordaran demasiado de su cautiverio.

Hace unos cincuenta millones de años, los pólipos volantes encerrados por los yithianos se rebelaron y derrotaron a sus antiguos enemigos. La Gran Raza envió a través del tiempo las mentes de sus mejores científicos, asegurándose así de la supervivencia de su especie. Estos pasaron algún tiempo en Júpiter y después en una estrella oscura cerca de Tauro (donde ocuparon formas de vida muy similares a las que habían usado en la Tierra), y tras ello volvieron a la Tierra, ocupando los cuerpos de unos coleópteros de mente colmenaria cincuenta millones de años en el futuro. Cuando ese ciclo llegue a su fin, pasarán a ocupar los seres vegetales de Mercurio y proseguirá así su civilización.

Consulta Arcillas de Eltdown; Corsi, Bartolomeo; Lemuria; Manuscritos Pnakóticos; Nug-Soth; Pnakotus; pólipos volantes; Woodville, James; Yekub; Yith. («La sombra fuera del espacio», Derleth y Lovecraft; «The Shadow from Yith», Gullette; «El soñador», Herber [J]; «En la noche de los tiempos», Lovecraft [O]).

GRAN SACERDOTE ENIGMÁTICO. Ver Indescriptible Gran Sacerdote.

GRANDES DIOSES. Ver dioses de la Tierra.

GRIMLAN, JOHN (¿10 de marzo de 1630?–10 marzo de 1930). Ocultista. Su fecha de nacimiento no está clara, y la aseveración de que vivió trescientos años obedece posiblemente a una interpretación errónea de los datos disponibles (un erudito, un tal von Boehnk, insiste en que vio a Grimlan en Viena alrededor de 1880 y que no ha envejecido desde entonces, pero esto se debe con toda probabilidad a su mala memoria). Sean cuales sean sus orígenes, Grimlan era conocido como un experto en los campos del vudú y el sintoísmo, aunque sus maneras desagradables alejaban a los posibles discípulos. Sus viajes lo llevaron hasta Mongolia, pero pasó los últimos veinte años de su vida en un pequeño pueblo a las afueras de San Francisco. Tras su muerte, su cuerpo desapareció en un incendio y su biblioteca fue distribuida entre las librerías de la cercana ciudad.

Consulta Zarnak, Anton. («No me cavéis una tumba», Howard [O]; «La guerra del Tong negro», Price).

GTANTHA. Consulta Ghatanothoa.

GUARDIÁN DEL CONOCIMIENTO. Criatura mencionada en la decimonovena Arcilla de Eltdown. La traducción está todavía algo confusa, pero parece contener un ritual para invocar a este ser. Por lo visto, en los fragmentos falta el proceso adecuado para devolver al Guardián a sus esferas originales, así que se recomienda precaución.

Consulta Arcillas de Eltdown. («The Warder of Knowledge», Searight).

GUARDIÁN DEL SIGNO AMARILLO (también DEL SÍMBOLO AMARILLO). Entidad cuya tarea es mantener el Signo Amarillo lejos de las manos de los que no han sido iniciados. Para llevar a cabo esta misión, el Guardián toma posesión de un cadáver humano y sigue el rastro de los que han tenido contacto con el Signo hasta que lo recupera. En cierta ocasión, un individuo aquejado de personalidad múltiple invocó al Guardián para que destruyera a su otro «yo», pero no se sabe si lo consiguió.

Consulta Signo Amarillo. («El signo amarillo», Chambers [O]; «El loco», Harmon [J]; «Hands of the Living God», Harms [J]).

GUARNICIÓN DE LA FRONTERA (originalmente PRÆSIDIA FINIUM). Tomo escrito en el 183 d. C. por Lollius Urbicus, un sabio romano que vivió cerca de la actual York (algunos eruditos aseguran que se trata del gobernador romano Q. Lollius Urbicus, pero el experto ocultista Titus Crow insiste en que son personas

distintas). A principios del siglo XVIII se publicó en Londres una traducción al inglés. De los dos originales, el más completo es el que se conserva en el Museo Wharby, y en la Universidad Miskatonic se puede encontrar una reproducción fragmentaria.

Este volumen documenta muchos sucesos misteriosos que tuvieron lugar durante la ocupación romana de Britania, entre ellos una explosión ocurrida a pocos kilómetros del hogar de Urbicus y el ataque que se llevó a cabo contra los malévolos Yegg-ha cerca de la Muralla de Adriano.

Consulta Crow, Titus; Miskatonic, Universidad; Yegg-ha. («La prueba», Lumley [O]; The Transition of Titus Crow, Lumley; *Ex Libris* Miskatonici, Stanley).

GUGOS (también GUGS). [GUHG]. Gigantescas criaturas cubiertas de vello negro, nativas de las Tierras del Sueño. Los brazos de los gugos se bifurcan a la altura del codo, y cada uno de sus cuatro antebrazos termina en una tremenda zarpa. Sin embargo, el rasgo más abominable de un gugo es su rostro, con un ojo rosado a cada lado y una boca llena de colmillos que recorre verticalmente la cara. A pesar de su monumental arquitectura pétreo, los gugos no parecen muy inteligentes y apenas usan herramientas, armas o fuego. Los gugos adoran a los Otros Dioses y prestan servicio sobre todo a la «Niebla Innominada».

Los gugos vivieron antaño en la superficie de las Tierras del Sueño, donde aún se alzan sus enormes monolitos. Sin embargo, a los dioses de la Tierra les asustaba su adoración a Nyarlathotep y a los Otros Dioses. Al enterarse cierta noche de una gran blasfemia que habían cometido los gugos, los Grandes Dioses desterraron a estas criaturas a cavernas subterráneas. Ahora viven en una descomunal ciudad de piedra cerca de las criptas de Zin, en el Inframundo de las Tierras del Sueño.

Consulta Dioses de la Tierra; Koth; Koth, Signo de; lívidos; Niebla Innominada; Nyarlathotep; Otros Dioses; Tierras del Sueño; Zin, Criptas de. («En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft [O]; The Complete Dreamlands, Williams and Petersen [J]).

GULES (también DEMONIOS NECRÓFAGOS). Criaturas que moran en túneles bajo los cementerios, tanto en las Tierras del Sueño como en el mundo de la vigilia. Se puede identificar a un gul por sus rasgos caninos, pezuñas en los pies, piel gomosa, olor a moho y costumbres repugnantes. Cavan bajo los cementerios de todo el mundo, llevándose sus trofeos de vuelta a las Tierras del Sueño. Allí devoran su carga y echan los restos al Valle de Pnath.

Entre los gules existe muy poca organización social, aunque en ocasiones seguirán a uno de los suyos a quien respeten. Los gules son aliados de los ángeles descarnados y, pese a que algunos individuos de la especie puedan hacer pactos con los Primigenios (sobre todo con Nyogtha y Mordiggian), los gules en su conjunto no se arrodillan ante ningún señor. Sin embargo, en años recientes han aparecido dos facciones importantes entre los gules: los Tradicionalistas, que adoran a Mordiggian y

creen en los tradicionales robos de tumbas, y los Renegados, que tal vez sigan a Nyarlathotep y no le hacen ascos a raptar seres vivos para satisfacer sus apetitos; no está claro cuanto tiempo se prolongará este conflicto. Los gules no son necesariamente hostiles hacia los seres humanos que les conozcan y se tomen el tiempo necesario para aprender su lengua de gimoteos y balbuceos, o que presenten ante ellos el signo del ankh. Por otro lado, pueden ser muy poco amistosos con los que se entrometan en sus asuntos sin ser invitados.

Se desconocen los orígenes exactos de los gules, pero está demostrado que con el tiempo un humano puede transformarse en una de estas criaturas. La proximidad de otros gules y un cambio radical en la dieta parecen impulsar esta metamorfosis. A veces, los gules han robado niños humanos dejando en su lugar infantes de su especie, para poder amoldar a los rehenes a su raza.

[Los ghûls eran originalmente monstruos del folclore árabe que acechaban en el desierto y en los cementerios, alimentándose de los desafortunados que se cruzaran con ellos. Lovecraft los conoció a partir de Las mil y una noches y Vathek^[23], y los incorporó posteriormente a sus propios relatos. La apariencia canina de los gules y su costumbre de sustituir niños humanos por los suyos son probablemente invenciones del propio Lovecraft].

Consulta Ángeles descarnados de la noche; lívidos; Manada de la tumba; Mordiggian; Naggoob; Ngranek; Nyarlathotep; Nyogtha; Pnath, Valle de; Tierras del Sueño. (Delta Green, Detwiller, Glancy, y Tynes [J]; «El alumno de Pickman», Herber [J]; «Identity Crisis», Kruger; «En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft; «El modelo de Pickman», Lovecraft [O]).

GUSANOS DE LA TIERRA. Criaturas que comparten rasgos tanto humanos como reptilianos. Es muy posible que los gusanos de la Tierra hayan involucionado a partir del pueblo serpiente, o de cruzamientos entre hombres serpiente y ofidios normales. Se retiraron a Gran Bretaña durante el declive del pueblo serpiente, y fueron los primeros en habitar esas islas, aunque después los invasores pictos los expulsaron de sus hogares en la superficie. Se retiraron a sus madrigueras y cavernas, de las que solo emergían cuando la necesidad era acuciante. Con los años, los gusanos de la Tierra adoptaron una forma cada vez menos humanoide, pero sus poderes mágicos crecieron como nunca habían hecho antes. Al desaparecer el recuerdo de las batallas entre los pictos y sus enemigos, los Gusanos pasaron a convertirse en los hombres del saco de los nuevos pueblos de las islas, que los culpaban de raptar bebés de sus cunas y de otros terribles actos.

Varios eruditos han ade Lantado la teoría de que el «Pequeño Pueblo» de las leyendas feéricas hacía mención en realidad a los habitantes aborígenes de Britania, que huyeron a las regiones salvajes cuando otros grupos humanos comenzaron a colonizar sus tierras, y desde allí entablaron una guerra de guerrillas. Tradicionalmente, se creía que la Gente Pequeña poseía muchos poderes

sobrenaturales, como cortar la leche, destruir las cosechas y raptar a la gente que se acercaba demasiado a las colinas en las que vivían. Parece claro que los Gusanos están detrás de todos estos mitos, así como de las leyendas nórdicas de los dvergar. No se sabe si todavía sobrevive algún Gusano de la Tierra, o si se han extinguido durante los siglos transcurridos desde su éxodo a las madrigueras.

También se ha dado el apelativo de «gusanos de la Tierra» a los yuggya, pero no es probable que exista ninguna relación entre ellos y los trogloditas británicos.

Consulta Bran Mak Morn; hombres serpiente; yuggs. («The Winfield Heritage», Carter; «El pueblo de la oscuridad», Howard [O]; «Los gusanos de la Tierra», Howard; Heir of Darkness, Rahman; Legion from the Shadows, Wagner).

GUSTAU, THELRED (¿?–1972). Célebre investigador que perdió casi todo el respeto de la comunidad científica por culpa de su supuesta traducción de las Leyendas de los Viejos Misterios. Tras nueve años de trabajo con el manuscrito, Gustau desapareció en una misteriosa explosión ocurrida en su casa de Woolwich.

Consulta Leyendas de los Viejos Misterios. («La casa de Cthulhu», Lumley [O]; «Introducción» a La casa de Cthulhu; Lumley).

GYAA-YOTHN [guh-YAH-yoe-thn]. Raza de animales que recuerdan a un ser humano salvo por su tamaño, su aspecto bestial y un cuerno que le sale de la cabeza. Las gentes de K'n-yan los alimentaban con ciertos cuadrúpedos nativos de las cavernas de Yoth y con lo que quedaba de los pueblos conquistados. Utilizaban a estas criaturas como monturas y como bestias de carga, pues poseen una inteligencia rudimentaria que resulta útil a sus amos. Algunos plantean la hipótesis de que los lívidos de las Criptas de Zin, bajo Yoth, y los gyaa-yothn están relacionados de alguna manera.

Consulta K'n-yan; lívidos; Yoth; Zin, Criptas de. («El Túmulo», Lovecraft y Bishop [O]; S. Petersen's Field Guide to Cthulhu Monsters, Petersen et al. [J]).

H

HABITANTES DE LA ARENA. Criaturas similares a seres humanos demacrados y cubiertos de arena, con cabezas como de koala. Los habitantes de la arena moran en el sudoeste de América y en Egipto, y posiblemente también en otras áreas desiertas del resto del mundo. Estas criaturas viven en bandas y suelen ser nocturnas; permanecen en sus cuevas hasta que salen a cazar al caer la noche. Los habitantes de la arena pueden servir a otras criaturas que acechan en la profundidad de sus grutas; también se sabe que algunos han llegado a afiliarse a ciertas sectas secretas de su región.

(«La ventana en la buhardilla», Derleth y Lovecraft [O]; La Guía del Cairo, Anderson [J]).

HADDATH (también HADDOTH y posiblemente URAKHU). Mundo que en el pasado fue hogar de Shudde-M'ell. Tal vez este planeta abrasador sea aún morada de numerosos cthonians. La estrella a la que orbita podría ser el ojo de la constelación de Hidra.

(«The Color from Beyond», Cabos [O]; «La sombra procedente de las estrellas», Carter; «The Worm of Urakhu», Tierney).

HADOTH. Valle secreto del Nilo situado entre las colinas de Neb, posiblemente justo al este de la ciudad de Tel el-Amarna del faraón Ajenatón. Este valle contiene las catacumbas de Nefrén-Ka, también conocidas como el Laberinto de Kish. Abdul Alhazred habitó en Hadoth durante su aprendizaje con el mago Yahthoob.

Consulta Alhazred, Abdul; Kish; Nefrén-Ka; Yakthoob. (La Guía del Cairo, Anderson [J]; «El destino de Yakthoob», Carter; «El ser bajo Menfis», Carter; «El extraño», Lovecraft [O]).

HAGARG RYONIS [AH-garg REE-oe-nis]. Gran Diosa de las Tierras del Sueño. Hagarg Ryonis suele manifestarse como un enorme monstruo reptiliano con escamas negras, seis ojos distribuidos irregularmente y garras y dientes de obsidiana. En Hiperbórea, Hagarg Ryonis era considerada la protectora de las tumbas y de las casas, la que traía la venganza contra los injustos. Aún es venerada en las Tierras del Sueño, pero ha perdido sus rasgos benéficos y ahora le corresponde asesinar a los que han ofendido a los Grandes Dioses.

Consulta Dioses de la Tierra; Hiperbórea; Tierras del Sueño. («Wizards of Hyperborea», Fultz y Burns; Las Tierras del Sueño, Petersen et al. [J, O]).

HALI (o HALEY). [HAHL-LY]. Lugar o persona relacionada a menudo con el

Rey de Amarillo y con Hastur. Se dan tres posibles interpretaciones para este nombre:

1) Lago cuyas turbias olas bañan la costa de la ciudad extraterrestre de Carcosa. Aunque algunos han sugerido que este lago se secó y que su cuenca se convirtió en el desierto de Gobi, los que lo han visto no son de la misma opinión. El lago es el lugar de descanso de Hastur el Innombrable, y bajo sus aguas viven horrores tentaculares con rostros terribles e indescritibles. Los que miran el lago pronto reciben la visita de Hastur o sus secuaces. Consulta Carcosa; Hastur; Rey de Amarillo, El. («El signo amarillo», Chambers [O]; «La ventana en la buhardilla», Derleth y Lovecraft; «The Ring of the Hyades», Glasby; «Tatterdemalion», Love, Ross, y Watts [J]; The Illuminatus! Trilogy, Shea y Wilson).

2) Según Marion Zimmer Bradley, Hali es también el nombre árabe de la constelación de Tauro, en la que se encuentran Aldebarán y las Híadas. Como se dice que estas constelaciones son hogar de Hastur y el Rey de Amarillo, esta explicación también es posible.

3) Hali podría tratarse también de un nigromante que vivió en la Ciudad Inmemorial del planeta de Carcosa. Tal vez este Hali dio nombre al lago. Consulta Carcosa; Revelaciones de Hali; Signo Amarillo; Thale; Uoht. («Carcosa Story about Hali» (fragmento), Carter).

[He encontrado a dos individuos que llegaron a ser conocidos con el nombre de «Hali» o «Haley». El primero, como señala Marco Frenschkowski, es Khalid ibn Yazid ibn Mu'awiyah (668–¿704/709?), un posible heredero del califato que renunció a sus derechos para llevar una vida de sabio. Aunque no hay nada en los registros históricos que sugiera algo así, posteriormente fue conocido como alquimista y le fueron atribuidos muchos tratados medievales sobre el tema. El nombre «Hali» es también una corrupción de Ali ibn-Ridwan, un doctor, filósofo y astrólogo árabe del siglo XI. Fue una de las principales autoridades médicas de su tiempo y autor de un centenar de libros, pero al final de su vida enloqueció después de que una joven sirvienta le robara casi todo su dinero. Este doctor fue mencionado posteriormente en Los Cuentos de Canterbury. Probablemente estos «Hali» no estén relacionados con el que se menciona en El Rey de Amarillo, pero es muy posible que al menos Bierce los conociera cuando utilizó este nombre en sus historias].

(«La muerte de Halpin Frayser», Bierce; «Un habitante de Carcosa», Bierce [O]; «El reparador de reputaciones», Chambers).

HAN (también HAN EL OSCURO). Deidad menor de los adivinos, mencionada en el De Vermis Mysteriis. A menudo se habla de él en relación con Yig, y hasta podría ser su hijo; se sabe que el pueblo serpiente adoró antiguamente a ambos. Cuando los Primigenios regresen, Han vendrá desde la gélida meseta de Leng.

[Los Lakota de las Grandes Llanuras llamaban «Han» a la personificación de la oscuridad, pero probablemente se trate solo de una coincidencia].

Consulta Hombres serpiente; Primigenios; Yig. («El vampiro estelar», Bloch [O]; «El Libro de las Preparaciones», Carter; «La suprema Abominación», Carter y Smith; «Scales of Justice», Mackey).

HAN EL OSCURO. Ver Han.

HAON-DOR [HAEN-dor]. Poderoso hechicero anterior a la humanidad que vivió en Hiperbórea. Suele aparecer como una figura cubierta por una túnica marrón que oculta su rostro, pero se sabe que también se ha manifestado como una serpiente de cascabel de cuatro metros y medio de longitud.

Haon-Dor pertenece a una misteriosa especie que fue expulsada de su hogar en la isla de Última Thule por los «voors». Este hechicero tuvo una visión de las tablillas de Ubbo-Sathla, y esta experiencia hizo que temiera la luz y el cielo durante el resto de su vida. Para controlar su fobia se instaló bajo el monte Voormithadreth, en Hiperbórea, donde le acompañaban miles de familiares vampíricos. Posteriormente, Haon-Dor partió hacia la colonia hiperbórea de Krannoria; cuando Abhoth atacó dicha colonia, Haon-Dor utilizó el portal de Eibon hasta Saturno para escapar. Ahora vive en las Tierras del Sueño, donde quizás esté planeando un modo de recuperar su antiguo poder en nuestro mundo.

Como ocurre con muchos otros hechiceros, Haon-Dor dejó atrás su propio grimorio, conocido como el Testamento de Haon-Dor. No obstante, no se han encontrado referencias al mismo desde la época hiperbórea.

Consulta Abhoth; Eibon; Hiperbórea; Mnomquah; Tablillas de los voormis; Tierras del Sueño; Voormithadreth, Monte. («The Descent into the Abyss», Carter y Smith; Return to Dunwich, Herber [J]; «Los pozos de Bendal-Dolum», Lyons [J]; «The House of Haon-Dor», Smith; «Las siete pruebas», Smith [O]).

HARAG-KOLATH [HAR-ag koe-LATH]. Ciudad subterránea del sur de Arabia a la que llegó Shub-Niggurath cuando abandonó su antiguo hogar en Yaddith. Allí espera, servida por su semilla, hasta que Hastur sea libre para regresar a la Tierra. Se ha dicho que aquí bullen «sueños», aunque no se sabe bien qué quiere decir eso.

Consulta Shub-Niggurath; Yaddith. («Harag-Kolath», Tierney [O]; «The Seed of the Star-God», Tierney; «The Soul of Kephri», Tierney).

HASTUR (también EL INNOMBRABLE, EL INDECIBLE, AQUEL CUYO NOMBRE NO DEBE SER PRONUNCIADO, AQUEL QUE NO DEBE SER NOMBRADO, ASSATUR, XASTUR o KAIWAN). [has-TOOR]. Primigenio que vive o está apresado en una estrella oscura cerca de Aldebarán, en la constelación de Tauro. Está relacionado con Carcosa, el Signo Amarillo, el lago de Hali y el Rey de Amarillo, y se le suele asociar a la decadencia, el nihilismo y el estancamiento. Paradójicamente, el Innombrable es a veces citado como patrono de los pastores.

Existen muchas discrepancias sobre el aspecto de Hastur, y las posibilidades van

desde una fuerza invisible que solo se puede sentir psíquicamente, a un lagarto bípedo de sesenta metros de largo recubierto de tentáculos. En los raros casos de posesión, la piel de la víctima adquiere escamas y sus extremidades parecen deshuesadas. La auténtica forma de Hastur (si es que la tiene) sigue siendo un misterio.

Tanto los tcho-tchos como la gente de K'n-yan adoran a Hastur, y en el pasado fue también venerado en Samaria, Attluma e Hiboria. Se considera que su secta es especialmente aborrecible, incluso comparada con las de los otros Primigenios. Los miembros de su culto se esfuerzan por traerlo a la Tierra, así como en torturar a los mi-go para conseguir información de otras épocas y lugares. Se puede invocar a Hastur cuando Aldebarán está en el cielo (la mejor fecha es la Cande Laria, cuando Mercurio está en trino), normalmente en presencia de nueve monolitos que dibujan una V, a imitación de la constelación de Tauro.

Además de sus sectas, Hastur es servido por una raza interestelar conocida como los byakhee. Algunos dicen que también los mi-go e Ithaqua son sus servidores, pero apenas hay pruebas que apoyen esta hipótesis, y de hecho muchas la contradicen. Hastur y la Diosa Exterior Shub-Niggurath están muy relacionados, y se aparearon para engendrar su propia y abominable progenie, llamada el Millar de Retoños. Por otro lado, parece existir cierto conflicto entre Hastur y Cthulhu; cuando los secuaces de uno y otro se encuentran, se dedican a destruirse mutuamente.

[En «El pastor Haïta», de Bierce, Hastur es el benevolente dios de los pastores. Posteriormente, Chambers se apropió de él y usó el término en sus historias tanto para referirse a una persona como a un lugar. Derleth cogió a su vez a Hastur de los relatos de Chambers y se refirió a él como un Primigenio. El título de «Aquel que No Debe Ser Nombrado» aparece en sus relatos, pero la idea de que la gente es destruida simplemente por pronunciar su nombre aparece por vez primera en la *Deities and Demigods Cyclopeda*, y posteriormente en *La llamada de Cthulhu*].

Consulta Alar; Aldones; byakhee; Carcosa; Códice Amarillo; Cthulhu; Demhe; Dioses Exteriores; Hali; Hermanos del Signo Amarillo; Ithaqua; K'n-yan; Leyendas de los Viejos Misterios; L'mur-Kathulos; Magnum Innominandum; Máscara Pálida; mi-go; Nug y Yeb; Elementos, Teoría de los; Primigenios; Rey de Amarillo, El; Sapia Maglorum; Set; Shub-Niggurath; Signo Amarillo; tcho-tchos; Yhtill; Yog-Sothoth. («Haïta el pastor», Bierce [O]; «H. P. Lovecraft: Los Mitos de Cthulhu», Carter; «El regreso de Hastur», Derleth; «El que acecha en el umbral», Lovecraft y Derleth; «The Ring of the Hyades», Glasby; «En la noche de los tiempos», Lovecraft; «El que susurra en la oscuridad», Lovecraft; «El Túmulo», Lovecraft y Bishop; Manual de *La llamada de Cthulhu*, edición 5.5, Petersen y Willis [J]; *El Necronomicón*, Simon; «The Seed of the Star-God», Tierney; *Deities and Demigods Cyclopeda*, Ward y Kuntz [J]).

HATHEG [HAH-theg]. Ciudad situada junto al río Skai, en las Tierras del Sueño,

y que fue fundada hace cuarenta mil años, al mismo tiempo que Nir y Ulthar. Hatheg es un pueblo tranquilo, famoso por sus tejidos iridiscentes. En el desierto que se extiende tras él se alza la montaña Hatheg-Kla.

Consulta Hatheg-Kla, Monte; Lerion, Monte; Nir; Skai; Tierras del Sueño; Ulthar. («In «Ygiroth», DeBill; «En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft; «Los gatos de Ulthar», Lovecraft [O]; «Los Otros Dioses», Lovecraft).

HATHEG-KLA, MONTE [HAH-theg KLAH]. Pico del Gran Desierto Pedregoso más allá de la ciudad de Hatheg, en las Tierras del Sueño. En ciertas noches, los dioses de la Tierra se trasladan a Hatheg-Kla en sus naves de nube para bailar sobre su cima y recordar sus días de juventud. Solo dos personas han escalado hasta la cumbre del Hatheg-Kla para descubrirles. Uno de ellos fue Sansu, que, según los Manuscritos Pnakóticos, no encontró nada en la cima salvo viento y rocas. El otro fue Barzai, un sumo sacerdote que desapareció al acercarse al pico con la esperanza de ver a los dioses.

Consulta Atal; Barzai; Hatheg; Manuscritos Pnakóticos; Sansu; Tierras del Sueño. («Los Otros Dioses», Lovecraft).

HERMANDAD DE LA BESTIA. Organización fundada en el siglo XII por un sabio chino y un noble rumano, cumpliendo así la profecía de Nophru-Ka, un sacerdote egipcio de la Decimocuarta Dinastía. Los fundadores de la hermandad guiaron a los seguidores de Nophru-Ka desde su exilio en G'harne y los condujeron a Europa para que se entrecruzaran con otros grupos de población. Al tiempo que aumentaba la asimilación de sangre egipcia en la población europea, la Hermandad mantuvo detallados registros genealógicos de estos matrimonios. Confiaban en que algún día naciera un niño que cumpliera la profecía del sumo sacerdote y ayudara a Nyarlathotep a regresar a la Tierra.

Con los siglos, la Hermandad ha acumulado gran cantidad de poder e incrementado el número de sus miembros, y sigue esforzándose por alcanzar sus fines. Sin embargo, varios de sus planes han fracasado: su intento de crear su propio estado en Europa del Este no tuvo éxito, y un monstruo invocado mató a un niño elegido. En épocas más recientes, la Hermandad, dándose cuenta de que se acerca el momento del regreso de los Primigenios, ha comenzado a preparar una gran operación a escala mundial destinada a destruir gran parte de la civilización humana.

Consulta Hermandad del Faraón Negro; G'harne; Nophru-Ka; Nyarlathotep (la Bestia); Primordiales. (Los hongos de Yuggoth, Herber [J]).

HERMANDAD DEL FARAÓN NEGRO. Culto consagrado al regreso del Faraón Negro, un avatar de Nyarlathotep. Los líderes del grupo siempre han sido principalmente egipcios, pero en años recientes sus filas han atraído a miembros de todo origen y nacionalidad. Se sabe que este grupo mantiene relaciones con la Secta de la Lengua Sangrienta, la Iglesia de la Sabiduría de las Estrellas y la Hermandad de

la Bestia. Uno de sus subgrupos, los Hijos de la Esfinge, se dedica a producir momias híbridas con cabeza de animal.

Consulta Hermandad de la Bestia; Nyarlathotep; Nyarlathotep (Faraón Negro); Sabiduría de las Estrellas, Culto de la; Secta de la Lengua Sangrienta. (La Guía del Cairo, Anderson [J], Las Máscaras de Nyarlathotep, DiTillio y Willis [J, O]).

HERMANDAD NEGRA. Organización terrorista internacional dedicada a la causa de los Primordiales. Los miembros de la Hermandad Negra, provenientes de todas las razas y clases sociales, llevan a cabo intentos de asesinato disimulados contra diversos agentes del gobierno, escogiendo a sus víctimas sin seguir ningún patrón discernible. Los perpetradores de estos ataques suelen morir poco después, así que han podido realizarse muy pocos interrogatorios a sus miembros. La Hermandad cree que los Primigenios despertarán pronto, y que sus acciones harán que la Tierra esté lista para recibir a sus amos.

Consulta Primigenios; Primordiales. (El horror que nos acecha, Bloch).

HERMANOS DE CHAUGNAR FAUGN. Criaturas similares a versiones reducidas del propio Chaugnar Faugn. Cuando los miri nigri se llevaron a Chaugnar a Oriente, sus Hermanos se quedaron bajo los Pirineos, para gran disgusto del Primigenio. Se sabe que descienden de las montañas y extienden la destrucción cuando el propio Chaugnar Faugn está activo. Así, cuando Chaugnar se despierte y devore el mundo, sus hermanos despertarán también de su sueño para unírsele y ser devorados por él.

Consulta Chaugnar Faugn. (The Horror from the Hills, Long).

HERMANOS DEL SIGNO AMARILLO (también CULTO DEL SIGNO AMARILLO o del SÍMBOLO AMARILLO). Culto de Hastur bajo su forma de Rey de Amarillo. Hay informes contradictorios sobre su origen; algunos dicen que se inició entre los hombres serpiente de Valusia, pero parece más probable que comenzara en la tierra subterránea de K'n-yan.

Los Hermanos son liderados por un grupo de seres humanos inmortales de la azulada K'n-yan. Estos inmortales poseen una avanzada tecnología, así como cierto número de poderes telepáticos, entre ellos la capacidad para desmaterializarse, leer las mentes y paralizar e hipnotizar a sus víctimas. Los Hermanos disponen de un pequeño número de seguidores entre los seres pobladores de la superficie; estos sectarios se identifican entre sí mediante gestos de la mano o llevando anillos y pendientes con una piedra amarilla. Ocasionalmente se reúnen para destruir puestos avanzados de los mi-go y para adorar a Hastur y a Shub-Niggurath.

Uno de los fines secundarios de los Hermanos es la supresión de la arqueología en el desierto de Gobi, donde llevan a cabo sus ritos más sacrosantos. Se ha sugerido que el Culto del Signo Amarillo ha fundado todas las religiones que han pasado por el mundo para fortalecer a los Primigenios, pero suena muy poco probable.

Consulta Hastur; hombres serpiente; K'n-yan; mi-go; Rey de Amarillo, El; Shub-Niggurath; Signo Amarillo; Valusia. (Manual del Guardián, Herber [J]; Una Resección en el Tiempo, Johnson [J]; «El que susurra en la oscuridad», Lovecraft [O]; The Illuminatus! Trilogy, Shea y Wilson).

HERO, DAVID. Viajero de las Tierras del Sueño, compañero de Eldin el Vagabundo. En su vida de la vigilia, Hero era un artista de cierto éxito que murió en el mismo accidente que mató al profesor Dingle.

Consulta Eldin el Vagabundo; Kuranos, Rey; Tierras del Sueño. (Hero of Dreams, Lumley [O]; Mad Moon of Dreams, Lumley; Ship of Dreams, Lumley).

HIDRA (también HYDRA y MADRE HIDRA). [HIGH-drah]. 1) Descomunal profunda, compañera de Dagón y una de las diosas de los profundos. Tiene prácticamente el mismo aspecto que Dagón, y muchas de las sectas que adoran a su marido hacen lo propio con ella. Consulta Elementos, Teoría de los; Dagón; Primigenios menores; profundos; Pth'thya-l'yi; Revelaciones de Glaaki. («La sombra sobre Innsmouth», Lovecraft).

2) Criatura con la forma de un mar inacabable de fango gris salpicado de las cabezas de sus víctimas. La hidra vive en una dimensión alternativa, y solo puede interactuar con la nuestra cuando alguien atraviesa astralmente su territorio. Entonces la hidra puede seguirlo hasta su destino, capturar a otra persona (pero no a la que ha viajado por su reino) en el mundo material, y llevarse su cabeza (y con ella su consciencia) de vuelta a sí misma.

Consulta Sobre la proyección del alma. («Hydra», Kuttner).

HIDROMIEL ESPACIAL. Líquido dorado que utilizan aquellos que viajan entre las estrellas. El hidromiel aísla a quien lo ingiere de los efectos perniciosos del viaje espacial, y lo deja en un estado de letargo durante todo el trayecto. Corresponde al consumidor conseguir un modo de transporte interestelar; entre los más populares están los byakhee. De no usarse con este propósito, el hidromiel suele proporcionar a quien lo ingiere visiones de sucesos que tienen lugar muy lejos pero que le afectan de alguna forma.

Según algunos, quienes beben hidromiel espacial no llegan a abandonar este mundo, sino que sus cuerpos físicos quedan en algún lugar del planeta mientras sus yo astrales realizan el viaje a las estrellas. Sin embargo, no por ello estas expediciones resultan menos peligrosas.

Consulta byakhee. («La casa de Curwen Street (El manuscrito de Andrew Phelan)», Derleth [O]; «El guardián de la llave», Derleth).

HIEROFANTE MAYOR. Ver Indescriptible Gran Sacerdote.

HIJOS DE LA NOCHE. Ver gusanos de la Tierra.

HIJOS DE LOS VIENTOS. Ver Borea.

HIKE, HERBERT. Profesor de metafísica medieval de la Universidad Miskatonic (Máster en Letras por la Universidad de Michigan, Doctor por la Universidad de Salamanca). Es más conocido por sus obras *A Preliminary Celaeno Catalog* (Un catálogo preliminar de Celaeno. U. of Michigan Press, 1983) y *Lamp-Eft Anatomy and Physiology* (Anatomía y fisiología de los lagartos luminosos. U. of Michigan Press, 1981).

[Los que analicen el nombre completo del profesor Hike pueden llegar a una sorprendente conclusión].

Consulta Miskatonic, Universidad. (Miskatonic University Graduation Kit, Petersen et al. [J, O]; S. Petersen's Field Guide to Creatures of the Dreamlands, Petersen et al. [J]; S. Petersen's Field Guide to Cthulhu Monsters, Petersen et al. [J]).

HINTERSTOISSER, (DOCTOR). STANISLAUS (23 de agosto de 1896–10 de octubre de 1977). Sabio y ocultista vienés, presidente del Instituto para el Estudio de la Magia y los Fenómenos Paranormales de Salzburgo. Hinterstoisser se doctoró en ciencias políticas en la Universidad de Dresde, en 1925, dando comienzo a una larga y destacada carrera en muchos campos diversos. Llegó a ser un conocido criptógrafo, e incluso participó en una expedición alemana a la Antártida que tuvo lugar a comienzos de los años treinta.

En 1933, Hinterstoisser sufrió un colapso nervioso y se trasladó a Zurich, donde Carl Jung lo trató durante dos años. Fue bajo las indicaciones de Jung que el doctor empezó a interesarse en el ocultismo. Su gran obra sobre el tema, *Prolegomena zu Einer Geschichte der Magie* (1943), fue destruida por los nazis, aunque tal vez se conserven todavía algunos ejemplares. Tras la Segunda Guerra Mundial, Hinterstoisser fundó el ya mencionado Instituto de Salzburgo, que dirigía en sus ratos libres. Este doctor es famoso por haber descubierto los lazos del padre de Lovecraft con los francmasones, pero murió poco después de hacerlo público y no pudo disfrutar del prestigio que merecía.

Consulta *Necronomicón* (apéndices). (*The Necronomicon: The Book of Dead Names*, Hay ed).

HIPERBÓREA (también HYPERBÓREA). 1) Mítica civilización nórdica que vivió su apogeo durante el Pleistoceno, hace entre uno y dos millones de años. Los habitantes originales de Hiperbórea eran un pueblo de orejas largas y pelo rubio que inicialmente comerció con los voormis subhumanos que poblaban la zona, a los que después exterminó.

En esta época de la historia, las tierras del norte eran cálidas y fértiles. Vastas junglas, llenas de vida exótica (desde los tigres de dientes de sable hasta los últimos dinosaurios) cubrían gran parte del continente. Las gentes de Hiperbórea eran cultas y

muy versadas en las artes de la ciencia y la magia. Su capital, primero en Commorion y después en Uzuldaroum, suponía una auténtica delicia para la vista.

Tras su llegada a Hiperbórea, el pueblo de esta región adoró durante muchos años al dios-sapo Tsathoggua, igual que habían hecho los voormis antes que ellos. Posteriormente, la adoración de esta deidad perdió importancia y la población volcó su fe en dioses más urbanos. Pronto la adoración de Tsathoggua fue tan poco habitual que, cuando los sacerdotes de la diosa-cierva Yhonde H crearon una inquisición para encargarse de esos infieles, nadie se opuso. Muchos de los miembros de la congregación del dios negro fueron asesinados, y otros huyeron de la persecución hasta llegar a la colonia sureña de Krannoria. Tras su éxito inicial, los sacerdotes de Yhonde H perdieron pronto el favor de la población, y la adoración de Tsathoggua experimentó un breve resurgir justo antes del final de la civilización hiperbórea.

De todos los hechiceros que vivieron en Hiperbórea, dos destacan de manera especial. El primero, Zon Mezzamalech, vivió en la península de Mhu Thulan, al norte, y a pesar de sus grandes logros apenas se lo menciona en los textos antiguos. El segundo, Eibon, obtuvo más renombre. Aunque las hazañas y los viajes astrales de este mago son ya legendarios, es más conocido por haber escrito el Libro de Eibon. Desgraciadamente, la carrera de Eibon se cortó en seco cuando la inquisición de Yhonde H descubrió que había hecho un pacto con Tsathoggua. Aunque Eibon logró escapar de sus captores por medios mágicos, no se lo volvió a ver en Hiperbórea.

Hace entre medio millón y un millón de años, los glaciares cubrieron la parte norte de Hiperbórea. Muchos de los dirigentes y magos de la región se esforzaron por salvar su tierra del frío, pero sus esfuerzos fueron en vano. Tras muchos siglos, el hielo cubrió toda Hiperbórea. Sin embargo, el saber de aquel continente perdido no desapareció del todo: el sumo sacerdote de la Atlántida, Klarkash-Ton, consignó los mitos de Tsathoggua y el resto del ciclo mítico de Commorion, y los griegos creían que una raza conocida como los hiperbóreos vivía en un cálido paraíso muy al norte.

[Entre los primeros escritores de Weird Tales había muy poco consenso sobre la época en la que existió Hiperbórea. En «Ubbo-Sathla» se afirma que fue en el Mioceno, hace entre cinco y veinticinco millones de años, pero la mayoría de los demás la sitúan en una época más moderna. En «A través de las puertas de la Llave de Plata» se dice que la primordial lengua Tsath-yo se hablaba en Hiperbórea hace millones de años, y en «En las Montañas de la Locura» se sostiene que Hiperbórea fue destruida hace medio millón o un millón de años. En cambio, en «Reliquia de un mundo olvidado» se sugiere que todavía se adoraba a Tsathoggua en Hiperbórea hace doscientos mil años. He usado las fechas más recientes, que sitúan la fundación de la Hiperbórea humana hace unos dos millones de años, y la destrucción de su civilización aproximadamente hace setecientos cincuenta mil años, ya que son las que mejor encajan con el conocimiento histórico actual de la evolución humana y la era glacial.

Hiperbórea nació en las leyendas griegas como una tierra situada al norte en la

que la gente vivía en un clima cálido y adoraba a Apolo, dios del sol y de la música. *Madame Blavatsky* situó después Hiperbórea en una época anterior de la historia, previa a la Atlántida y a Lemuria, una perspectiva que adoptaron los primeros escritores de los Mitos. En sus cartas, Lovecraft trazó a veces paralelismos entre la Hiperbórea de Smith y su propia Lomar, y en otras ocasiones las clasificó como pertenecientes a épocas distintas].

Consulta Abhoth; Aphoom Zhah; Atlach-Nacha; Commoriom; Cykranosh; Eibon; Hagarg Ryonis; Haon-Dor; Jeelos; Karakal; Klarkash-Ton; Knygathin Zhaum; Kythamil; Libro de Eibon; Lemuria; Llave de Plata; Lobon; Lomar; Manuscritos Pnakóticos; Mhu Thulan; Mu; Naacal; Pergaminos de Pnom; Ptetholitas; Rlim Shaikorth; Shub-Niggurath; Tamash; Testamento de Carnamagos; Tsath-yo; Tsathoggua; Ubbo-Sathla; Uzuldaroum; voormis; Voormithadreth, Monte; Yhonde H; Zo-Kalar; Zon Mezzamalech. (El rastro de Tsathogghua (sic), Herber [J]; Return to Dunwich, Herber [J]; «Cartas selectas (3ª parte)», Lovecraft; «El que susurra en la oscuridad», Lovecraft; «El demonio de hielo», Smith; «La puerta de Saturno», Smith; «El relato de SatampzaZeiros», Smith [O]; «Las siete pruebas», Smith; «Ubbo-Sathla», Smith; «El último hechizo», Smith).

2) Dos mil años después del hundimiento de la Atlántida, otro reino llamado Hiperbórea ocupó la región del actual Golfo de Finlandia. La fundadora de esta nueva Hiperbórea fue una tribu nómada hiboria, que se asentó allí y construyó grandes ciudades de piedra. («La Edad Hiboria», Howard).

HIPNOS [HIP-noes]. Dios griego del sueño, hermano de Tánatos («Muerte»). Hipnos mora en la Corona Boreal^[24] y apenas se preocupa de los mortales. Si, de algún modo incomprensible, alguien atrajese su atención, Hipnos enviaría un haz de luz de color dorado rojizo desde su hogar entre las estrellas. Este haz conducirá a su víctima hasta Hipnos, quien puede dejar atrás alguna señal de su visita. Solo se puede herir a este dios con los objetos que empuñe alguien que esté soñando.

[Lin Carter afirmó que era incapaz de encontrar ningún dios griego que se llamase Hipnos, pero pese a ello existe uno. Hipnos vivía en una cueva cerca del río Lete, y podía dormir tanto a seres humanos como a dioses sin ningún esfuerzo. El resto del material es invención de Lovecraft].

Consulta Byatis; Cristalizador de sueños. («Hipnos», Lovecraft).

HLANITH [H'LAN-ith]. Ciudad de las Tierras del Sueño situada en la desembocadura del río Oukranos, en el Mar Cerenario. Hlanith tiene altas murallas de granito y muelles de madera de roble. Sus habitantes destacan por ser más prácticos que otros pobladores de las Tierras del Sueño, y es habitual que logren ser científicos de gran creatividad.

Consulta Cerenerio, Mar; Oukranos; Tierras del Sueño. («En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft; The Complete Dreamlands, Williams and Petersen [J]).

HOAG, (CAPITÁN). ABNER EXEKIEL (1697–¿?). Marinero de Arkham al que se atribuye el descubrimiento del manuscrito original de la Escritura de Ponapé. Isaiah, el padre de Hoag, llegó a Arkham desde Nueva Plymouth en 1693, y durante bastante tiempo su familia estuvo rodeada de turbios rumores. Hoag comenzó a navegar a los quince años, y un año después se casó con Bathsheba Randall Marsh, de los Marsh de Innsmouth. A los veintiuno alcanzó el rango de capitán, y en 1732 fue uno de los primeros mercaderes de Nueva Inglaterra en comerciar con ron y copra en las islas del Pacífico.

Alrededor de 1734, Hoag descubrió las Escrituras de Ponapé durante su estancia en la isla del mismo nombre. Pasó muchos años traduciendo el tomo con la ayuda de su criado Yogash, pero el texto no se publicó hasta después de la muerte del capitán, debido a la presión de las autoridades eclesiásticas.

Consulta Escritura de Ponapé. («The Dweller in the Tomb», Carter [O]; «Introduction» to Dreams from R'lyeh, Carter; Manual del Guardián, Herber [J]).

HOMBRE NEGRO. Ver Nyarlathotep (Hombre Negro).

HOMBRE VERDE. Consulta Nyarlathotep (Hombre Verde).

HOMBRES SERPIENTE. Raza de reptiles bípedos que apareció durante el periodo Pérmico. Algunos dicen que vinieron de Venus, pero la mayoría de los expertos sostienen que evolucionaron de modo natural en la Tierra. Con su poderosa magia (y la ayuda de la fabulosa Corona de la Cobra), el pueblo serpiente conquistó el Imperio de Valusia, un área que en la actualidad está repartida ente África y Europa. Durante esa época, el pueblo serpiente erigió grandes ciudades de piedra que contenían laboratorios y templos dedicados a Yig, Byatis, Han y Shub-Niggurath. Cuando llegó la Era Triásica, las nuevas condiciones hicieron que la raza declinara durante eones, hasta que tuvo que arrastrarse a madrigueras ocultas en las colinas de Gales o a las cavernas de Yoth. Posteriormente, durante el Pleistoceno, experimentaron un corto resurgimiento.

El nacimiento de la humanidad señaló el fin definitivo del dominio global del pueblo serpiente. Pese a que algunos hombres serpiente proporcionaron conocimiento útil a la humanidad, la nueva raza arrasó las antiguas ciudades de los reptiles para construir sus propios pueblos y fortalezas. Para escapar a la destrucción, algunos de los reptiles se refugiaron de nuevo bajo la tierra, otros entraron en una profunda hibernación, y aun otros utilizaron sus habilidades mágicas para disfrazarse e infiltrarse entre los invasores. Salvo algunos intentos por recobrar el trono de Valusia, los hombres serpiente nunca volvieron a suponer un serio desafío para la humanidad.

En la actualidad, el pueblo serpiente tiene pocos miembros, y estos deben tener incluso más cuidado que antes para mantener oculta su identidad. A pesar de ello, casi todos están convencidos de que es inminente un nuevo resurgimiento de su raza.

En su mayor parte, los hombres serpiente son tan escasos e individualistas que parece imposible que realicen cualquier esfuerzo conjunto. No les gusta la confrontación directa, y su dominio de las técnicas científicas y mágicas (así como su avanzado dominio de la creación de venenos) los convierte en formidables enemigos.

Consulta Aklo; Anillo serpiente de Set; Byatis; Ciudad Sin Nombre; Corona de la Cobra; Gnoph-keh; gusanos de la Tierra; Han; Hermanos del Signo Amarillo; Lemuria; Libro de Skelos; Shub-Niggurath; Sss'haa; Tsathoggua; Valusia; voormis; Yig. («Where a God Shall Tread», Aniolowski [J]; «Zoth-Ommog», Carter; Conan el bucanero, Carter y de Camp; Outer Gateways, Grant; «El Reino de las Sombras», Howard [O]; The Illuminatus! Trilogy, Shea y Wilson; «Las siete pruebas», Smith; «The Starshrine», Szymanski [J]; «The Dragons of Mons Fractus», Tierney).

HONGOS DE YUGGOTH. Ver mi-go.

HORRENDOS CAZADORES (también HORRORES CAZADORES y HORRIBLES PERROS DE CAZA). Criaturas que recuerdan a serpientes de enorme tamaño con alas negras. Los cazadores habitaban originalmente en solo unos pocos mundos, pero se los ha divisado atravesando el espacio de varias galaxias. Una luz extremadamente brillante puede destruirlos, pero rara vez disponen sus víctimas de una fuente luminosa de tanta potencia.

Los horrendos cazadores sirven a Nyarlathotep, que suele enviarlos para que se encarguen de los que le disgustan. Un mago hábil también podría convocarlos, pero deberá ofrecerles el sacrificio de una criatura inteligente.

[Los «horrendos cazadores» aparecen brevemente en En busca de la ciudad del sol poniente, pero no se les describe en ese relato].

Consulta Nyarlathotep. («El que acecha en el umbral», Derleth y Lovecraft; «En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft [O]; Manual de La llamada de Cthulhu, edición 5.5, Petersen y Willis [J]; S. Petersen's Field Guide to Cthulhu Monsters, Petersen et al. [J]).

HOY-DHIN, CÁNTICO. Ver Cántico Hoy-Dhin.

HSAN, SIETE LIBROS CRÍPTICOS DE [SAHN]. Ver Siete Libros Crípticos de Hsan.

HUITLOXOPETL [weet-LOKS-OP-«t'l']. Entidad conocida por su poder sobre los sueños. Cuando los Primigenios se rebelaron contra los Dioses Arquetípicos, Huitloxopetl permaneció en Syrgoth, una galaxia situada en el límite del universo. Su padre Azathoth lo castigó encerrándolo allí.

El nombre de Huitloxopetl aparece en muchos manuscritos medievales árabes, y se ha sugerido que el culto azteca de Huitzilopochtli estaba relacionado con él de algún modo. Algunos afirman que los vampiros y los muertos vivientes sirven a

Huitloxopetl, mientras que otros sostienen que en realidad esas criaturas carecen de voluntad propia y que son controladas directamente por él.

(«Huitloxopetl IX: Pickman's God», Ambuehl; «Huitloxopetl IV: Vision of Madness», Berglund [O]; «Huitloxopetl XII: Plagued by Dreams», Cornford; «Huitloxopetl XI: The Ripening of Huitloxopetl», Davey).

HUTCHINSON, EDWARD (también NEPHREN-KA NAI HADOTH^[25]). Caballero de Salem Village (actual Danvers), Massachusetts. Edward Hutchinson fue un hombre de cierta erudición, y mantuvo muchas discusiones científicas tanto con Simon Orne como con Joseph Curwen. Sus vecinos le consideraban mago, una fama que pudo provocar su desaparición allá por la época de los juicios de brujas. Algunas pruebas cuestionables sugieren que después reapareció cerca de Rakus, Transilvania, en las proximidades de las ruinas del castillo Ferenczy. Una de sus obras más famosas, *The Opener of the Way* (El que abre el camino), fue publicada por Buzrael Press en Liverpool, en 1864.

Consulta Curwen, Joseph; Ferenczy; Orne, Simon. (El caso de Charles Dexter Ward, Lovecraft [O]; S. Petersen's Field Guide to Cthulhu Monsters, Petersen et al. [J]).

HYDROPHINNAE. Libro sobre la vida acuática escrito por un tal Sr. Gantley. Aparece tanto en latín como en inglés, aunque no se conoce la fecha de publicación de ninguna edición. Este libro detalla una amplia variedad de organismos acuáticos, incluyendo una especie de seres bípedos parecidos a peces.

(«The Aquarium», Jacobi [O]; «Fischbuchs», Ross [J]).

HZIULQUOIGMNZHAH (también ZIULQUAZ-MANZAH) [ZEEL-quoig-man-ZHAH]. Hijo de Cxaxukluth y tío paterno de Tsathoggua. Se parece bastante a su sobrino, salvo porque tiene la cabeza en el extremo inferior del cuerpo. Tras una breve estancia en Yuggoth, Hziulquoigmnzhah partió hacia Yaksh, donde se asombró ante la adoración religiosa que practicaban los curiosos habitantes de ese mundo. Poco después viajó hasta Cykranosh (Saturno), donde reside actualmente.

Consulta Cxaxukluth; Cykranosh; Ghisguth; Tsathoggua; Yaksh; Yuggoth. («The Family Tree of the Gods», Smith; «La puerta de Saturno», Smith [O]; «The Throne of Achamoth», Tierney y Price).

I

IÄ. Palabra que se usa a menudo en los rituales de los Primigenios y de los Dioses Exteriores. Literalmente significa: «¡Tengo hambre!» en el aklo original, y podría estar relacionada con el grito de «¡IAO!» que emitían los fieles de Dionisio.

Consulta Aklo. («No Pain, No Gain», Adams, Isinwyll, y Manui; «La última prueba», de Castro y Lovecraft [O]).

IAK SAKKAK [YAHK SAK-kak]. Ver Yog-Sothoth.

IB. Ciudad de piedra gris que antaño se alzaba en la tierra de Mnar, junto al lago de Thune, que se ha querido situar en diversos momentos del pasado remoto y también en las Tierras del Sueño. Los habitantes de Ib eran extraños seres parecidos a ranas conocidos como los thuum-ha. En esta ciudad, que ya existía muchos siglos antes de que los humanos la descubrieran, estas criaturas procedentes de la Luna buscaban el favor de Bokrug, el saurio acuático, mediante curiosos rituales. Los seres humanos que vivían en la cercana ciudad de Sarnath no se sentían cómodos con sus vecinos y los culpaban de la desaparición de sus niños. Al final la población de Sarnath se alzó en armas y aniquiló a los anfibios, atrayendo la condenación sobre sí mismos. Algunos afirman que los sumerios utilizaron portales mágicos para viajar en el tiempo hasta esta ciudad.

Consulta Bokrug; Cilindros de Arcilla de Kadatheron; Lh-yib; Mnar; Papiro de Ilarneq; Sarnath; Thuum'ha. («El Libro de las Expulsiones», Carter; «La maldición de Sarnath», Lovecraft [O]; Prey, Masterton).

IB, SERES DE. Ver Thuum'ha.

IBN GHAZI [IB-en GAH-zee]. Mago árabe al que se atribuye la invención del polvo que lleva su nombre. Alhazred menciona que Ibn Ghazi percibió en una ocasión el fin de la humanidad, pero los dioses le negaron todo entendimiento de lo que había visto. Por su osadía le cortaron la lengua, le cosieron la boca, le cortaron la cabeza y lo entregaron a los shoggoths de las criptas de Zin como esclavo.

Consulta Polvo de Ibn-Ghazi; shoggoths. (The R'lyeh Text, Turner ed).

IBN SCHACABAO (también IBN SHACABAO, IBN SHACABAD e IBN SCHACABAC). Erudito y hereje árabe, autor del libro Reflexiones, que Alhazred menciona al menos dos veces en su Necronomicón. Ibn Chacabao aseguraba haber obtenido grandes conocimientos esotéricos de sus conversaciones con los djinn. La leyenda afirma que murió con una oración a los Primigenios en sus labios. Como Alhazred, su nombre no significa nada en árabe; otros nombres alternativos podrían

ser Ibn Muschacab («Hijo del Morador»), Ibn Shayk Abol («Hijo del Jeque Abol») o un derivado de la palabra shakhabh («bestialismo», implicando un origen antinatural).

Consulta Alhazred, Abdul; Reflexiones. («The Plain of Sound», Campbell; The Necronomicon, Culp; «El ceremonial», Lovecraft [O]; Los que acechan en el Abismo, Lumley; «Un comentario crítico sobre el Necronomicón», Price).

IDH-YAA [i-dah-YAH]. Monstruosidad de la estrella doble de Xoth, a la que se menciona en la Escritura de Ponapé como pareja de Cthulhu. Los Primigenios Zoth-Ommog, Ghatanothoa e Ythogtha provienen del apareamiento de Idh-Yaa y Cthulhu. Los textos antiguos no aclaran si Idh-Yaa vino a la Tierra junto a su «marido».

Consulta Cthulhu; Cthylla; Escritura de Ponapé; Ghatanothoa; Xoth; Ythogtha; Zoth-Ommog. («Out of the Ages», Carter).

IGLESIA DE LA SABIDURÍA DE LAS ESTRELLAS. Ver Sabiduría de las Estrellas, Culto de la.

ILARNEK [eel-YARN-ek]. Ciudad de las Tierras del Sueño, junto al río Ai en la tierra de Mnar. Ilarnek se encuentra cerca del antiguo emplazamiento de Sarnath, y su gran templo alberga la estatua de Bokrug que apareció tras la destrucción de dicha ciudad.

Consulta Bokrug; Mnar; Papiro de Ilarnek. («La maldición de Sarnath», Lovecraft).

ILARNEK, PAPIRO DE. Ver Papiro de Ilarnek.

ILEK-VAD [eel-YEK-vahd]. Ciudad de las Tierras del Sueño. Ilek-Vad se alza sobre unos acantilados de cristal, por encima de un mar crepuscular en el que viven los gnorri. Sus altas torres y cúpulas se elevan hacia una estrella roja y son famosas en todas las Tierras del Sueño. Su rey, que se sienta sobre un trono de ópalo, viaja una vez al año a un templo de Kiran, en el río Oukranos, para presentar sus respetos a los dioses de su juventud. Es posible que, tras su desaparición, Randolph Carter se haya convertido en rey de esta ciudad.

Consulta Carter, Randolph; gnorri; Kiran; Oukranos; Tierras del Sueño. («En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft; «La llave de plata», Lovecraft [O]; «A través de las puertas de la llave de plata», Lovecraft y Price).

ILYTH'LA. Criatura hembra, creada por Cthulhu y Nyarlathotep. Según el Manuscrito de Sussex, muchos sectarios se consideran sus hijos, y a menudo se la equipara con la demoniosa hebrea Lilit.

Consulta Virklyu. (A Guide to the Cthulhu Cult, Pelton; «El Manuscrito de Sussex», Pelton [O]).

INDECIBLE, EL. Ver Hastur.

INDESCRIPTIBLE GRAN SACERDOTE (también GRAN SACERDOTE ENIG-MÁTICO o SUMO SACERDOTE QUE NO DEBE SER DESCRITO o HIEROFANTE MAYOR o LAMA TCHO-TCHO DE LENG). Criatura que habita en soledad en la meseta de Leng, y que lleva siempre puestas una túnica de seda y una máscara amarillas. Le sirven los hombres de Leng, con quienes se comunica tocando una flauta. Algunos dicen que esta figura podría ser una bestia lunar o incluso el propio Nyarlathotep, pero los que han tenido contacto directo con el Gran Sacerdote no están de acuerdo. Según ellos, es un ser humano que contiene el tulku (avatar psíquico) de Nyarlathotep, y es sustituido de forma periódica. Kenneth Grant ha equiparado el Gran Sacerdote con su Primordial Lam.

[Lovecraft creó este personaje antes de leer el recopilatorio *El Rey de Amarillo*, de Robert W. Chambers].

Consulta Bestias lunares; Leng; Nyarlathotep. («El Libro de las Puertas», Carter; «The Strange Doom of Enos Harker», Carter y Price; «Celephais», Lovecraft [O]; «En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft; «El Faro del Anciano», Lovecraft; Selected Letters V, Lovecraft).

INFOLIO XÁNTHICO (también FOLIO XÁNTHICO). [ZAN-thik]. Ver Códice Amarillo.

INGANOK (o INQUANOK). [ING-gan-OK]. Ciudad de ónice en la costa septentrional del mar Cerenario, en las Tierras del Sueño, cuyo comercio se reduce básicamente al ónice que se extrae de canteras tierra adentro. En una colina en el centro de la ciudad se alza el templo de los Viejos Dioses, al que solo se permite entrar a los propios sacerdotes del templo y al Rey Velado de Inganok. Se trata de un lugar muy agradable, pero su cercanía a la meseta de Leng ahuyenta a la mayoría de los viajeros.

[El nombre de «Inquanok» nació cuando August Derleth leyó erróneamente el manuscrito de Lovecraft de *En busca de la ciudad del sol poniente*].

Consulta Cerenerio, Mar; Leng; Quumyagga; Tierras del Sueño. («En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft).

INMENSIDAD FRÍA (también YERMO HELADO o DESIERTO FRÍO). Región al norte de las Tierras del Sueño, en la que se puede encontrar la montaña de Kadath. Kenneth Grant ha relacionado este lugar con el lado oculto del Árbol de la Vida cabalístico, donde es posible hallar el qliphoth^[26] (o restos de una creación anterior destruida).

Consulta Kadath; Leng; Tierras del Sueño. (Nightside of Eden, Grant; «En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft; «Los Otros Dioses», Lovecraft [O]).

INNOMBRABLE, EL. Ver Hastur.

INNSMOUTH. 1) Pueblo de Massachusetts, situado en la desembocadura del río Manuxet. Antaño fue un puerto próspero, pero en la actualidad está casi desierto. Fundado en 1643, pronto se convirtió en un importante centro de comercio del Atlántico gracias a su amplio puerto. Los barcos de Innsmouth navegaban por todo el mundo, trayendo de vuelta productos de sus numerosas escalas.

Durante la guerra de 1812, los capitanes de Innsmouth se hicieron corsarios y atacaron a la flota británica. La mitad de los marineros del pueblo perecieron en las emboscadas contra el enemigo, marcando el final de la época de prosperidad.

Tras la guerra, los ingresos de Innsmouth provinieron principalmente de los molinos, construidos en los bancos del Manuxet, y de las exitosas aventuras comerciales del capitán Obed Marsh en las Indias. Alrededor de 1840, Marsh perdió los recursos áureos de los que dependía, y la economía de Innsmouth se hundió. Fue más

o menos por estas fechas cuando Marsh fundó la Orden Esotérica de Dagón, una secta basada en una mezcla de las Escrituras y las creencias de los isleños polinesios que Marsh había frecuentado. Algunos murmuraban que la Orden adoraba dioses más siniestros, y los viajes nocturnos de la secta al Arrecife del Diablo son ya legendarios.

1846 fue el año de la epidemia de Innsmouth. Nunca se pudo identificar con exactitud la enfermedad responsable, aunque pudo tratarse de un contagio traído al pueblo por uno de los mercaderes que aún quedaban. Lo que sucedió durante la epidemia también es un misterio, aunque evidentemente abundaron los alborotos y los saqueos. Cuando los visitantes de las aldeas vecinas se acercaron hasta Innsmouth, encontraron a la mitad de los habitantes muertos, y a Obed Marsh y su Orden al mando del resto.

A pesar de la extraña riqueza que obtuvo el pueblo con la pesca y el refinado del oro, la prosperidad siguió menguando. Además, entre los hijos de los habitantes de Innsmouth comenzaron a aparecer rasgos degenerativos, con toda probabilidad los efectos secundarios de la epidemia. Durante la Guerra Civil, la ciudad fue incapaz de cubrir su cuota de reemplazos a causa de las frecuentes deformidades. Ningún forastero se dio cuenta de que estas deformidades se debían al cruzamiento con los profundos, como exigía la religión de Marsh. Innsmouth siguió durante muchos años bajo el control de la familia Marsh y, con el tiempo, las gentes de las poblaciones cercanas evitaron pasar por allí.

Las cosas prosiguieron en este estado hasta 1927, cuando el gobierno realizó una investigación sobre el supuesto contrabando de alcohol que tenía lugar en el pueblo. Esta inspección culminó en un asalto a mitad de febrero de 1928 (aunque hay quien lo sitúa a comienzos del verano), en el que los agentes federales dinamitaron muchos de los edificios abandonados de Innsmouth, desarticulando la Orden Esotérica de

Dagón, y trasladaron al grueso de sus habitantes a prisiones militares. Los rumores también afirman que un submarino disparó torpedos desde el Arrecife del Diablo contra un objetivo desconocido. Los informes sobre Innsmouth tras este desastre son confusos; algunos dicen que se ha convertido en un pueblo fantasma, mientras que otros aseguran que es sede de una compañía de software que está haciéndose con el control de la industria.

Consulta Allen, Zadok; Armitage, Henry; Arrecife del Diablo; Blayne, Horvath; Cabo del Halcón; Dagón; Delta Green; Innsmouth, Pinta de; Invocaciones a Dagón; Marsh, Obadiah; Marsh, Obed; Orden Esotérica de Dagón; Peaslee, Wingate; profundos; Waite, Asenath; Waite, Ephraim; Y'ha-nthlei. («La isla negra (La narración de Horvath Blayne)», Derleth; «Deepnet», Langford; «La sombra sobre Innsmouth», Lovecraft [O]; Huida de Innsmouth, Ross [J]).

2) Pueblo costero de Cornualles. Su rasgo más destacado, las Torres de Trevor, fue antaño hogar de una distinguida familia nobiliaria, pero hoy están ocupadas por un desagradable cervecero. Consulta Kuran, Rey. («Celephais», Lovecraft).

[Innsmouth apareció por primera vez en el relato de Lovecraft «Celephais», pero en esa historia estaba situado en Inglaterra. Posteriormente Lovecraft lo utilizó en «La sombra sobre Innsmouth» y lo resituó en Massachusetts, y los autores posteriores también lo han dejado ahí].

INNSMOUTH, PINTA DE (también MARCA DE INNSMOUTH). Enfermedad hereditaria que toma su nombre del pueblo de Innsmouth, Massachusetts, donde aqueja a la mayoría de la población. La persona infectada parece normal al nacer, pero con el tiempo sufre una lenta metamorfosis debilitadora. Estos cambios suelen comenzar cuando el sujeto está entre los veinte años y la mediana edad, aunque en ocasiones los efectos se dejan notar antes o después.

Las personas afectadas por la pinta de Innsmouth se distinguen por tener grandes ojos protuberantes, piel escamosa y agrietada, nariz chata, orejas anormalmente pequeñas, dedos parcialmente palmeados y unas arrugas alrededor del cuello. En estadios posteriores, se modifica la estructura ósea del cráneo y la pelvis, obligando al paciente a adoptar unos andares lentos y bamboleantes. En las fases más avanzadas, el sujeto puede desarrollar algo parecido a agallas rudimentarias. Es habitual que estas mutaciones fisiológicas vengán acompañadas de extraños sueños sobre reinos submarinos y una creciente obsesión con el océano. Normalmente, tras sufrir esta enfermedad durante muchos años, la persona desaparece para siempre; presumiblemente, el instinto de supervivencia se ve superado por el ansia de ir al mar, y el enfermo se ahoga al responder a ese impulso.

En ocasiones, una persona con la «pinta de Innsmouth» solo experimentará las primeras fases de la enfermedad, y permanecerá en ese estado durante el resto de su vida. Se desconoce el motivo exacto por el que ocurre esto. Además, la cercanía al océano o a ciertos objetos ha activado los cambios en individuos aparentemente

sanos, aunque será necesario realizar más investigaciones antes de poder predecir la importancia de estos factores con un mínimo grado de fiabilidad.

Pocos comprenden que la «pinta de Innsmouth» es el resultado del cruce de humanos y profundos. Los que completan la transformación se arrojan al mar para reunirse con sus hermanos en las poderosas ciudades submarinas de los profundos.

Consulta Innsmouth; Marsh, Obadiah; profundos. («La sombra sobre Innsmouth», Lovecraft [O]; Huida de Innsmouth, Ross [J]).

INQUANOK. Ver Inganok.

INSECTOS DE SHAGGAI. Ver shans.

INSTITUTO SANBOURNE DE ANTIGÜEDADES DEL PACÍFICO.

Sociedad antropológica radicada en Santiago, California, que estudia las culturas del Pacífico. Tomó su nombre de Carlton Sanbourne II, cuyo padre hizo una fortuna con la industria del envasado de atún. Tras su muerte, Carlton II legó todo su dinero, su casa, sus tierras y un gran número de artefactos polinesios que formarían el núcleo de la colección del Instituto. Fue su hijo Philip el fundador del Instituto propiamente dicho.

A pesar del amplio número de investigaciones eruditas realizadas por el personal del Instituto Sanbourne, el público recuerda sobre todo a esta institución por las circunstancias que rodearon la donación del Legado Copeland, que pudo ser responsable de la muerte del propio Copeland y del enloquecimiento de dos de sus conservadores. El Instituto cerró en 1931 (o quizás en 1933) y el Legado Copeland se envió a la Universidad Miskatonic para su custodia. No obstante, desde entonces el Instituto ha logrado recuperarse, reabrir su museo y reanudar los proyectos en curso.

Consulta Copeland, Harold; Figurilla de Ponapé; Miskatonic, Universidad; Tablillas Zanthu; Unaussprechlichen Kulten. («The Dweller in the Tomb», Carter [O]; «Out of the Ages», Carter; «Zoth-Ommog», Carter; A Resection of Time, Johnson [J]).

INUTOS. Gentes de piel amarilla que destruyeron la poderosa civilización ártica de Lomar, y de quienes descienden los actuales esquimales.

Consulta Lomar; Noton y Kadiphonek, picos; Olathoe. («Polaris», Lovecraft).

INVESTIGACIÓN SOBRE LAS ESTRUCTURAS MITOLÓGICAS DE ALGUNOS PRIMITIVOS CONTEMPORÁNEOS CON ESPECIAL REFERENCIA AL TEXTO R'LYEH, UNA^[27] (también AN INVESTIGATION INTO THE MYTHPATTERNS OF LATTER-DAY PRIMITIVES WITH ESPECIAL REFERENCIA TO THE R'LYEH TEXT). Libro escrito por el Dr. Laban Shrewsbury antes de su desaparición. Fue publicado en 1913 por la Miskatonic University Press (a veces se da la fecha de 1936, pero debe de referirse a una edición

distinta). En este libro, el profesor Shrewsbury plantea sus conjeturas respecto a los ritos y centros de adoración del culto mundial a Cthulhu.

Consulta Cthulhu; Miskatonic, Universidad; Shrewsbury, Laban; Texto de R'lyeh. («Zoth-Ommog», Carter; «La casa de Curwen Street (El manuscrito de Andrew Phelan)», Derleth [O]; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

INVOCACIONES A DAGÓN (también LAS INVOCACIONES DE DAGÓN). Manuscrito redactado por Asaph Waite, que vivió en Innsmouth, Massachusetts, y murió en el asalto federal de 1928. Las pruebas sugieren que el manuscrito siguió en su familia, aunque nadie (aparte de ellos) conoce qué miembro lo posee en la actualidad. La Universidad Miskatonic también dispone de unas pocas páginas de esta obra. Las Invocaciones son, sobre todo, rituales y oraciones dedicados al Padre Dagón.

Consulta Dagón; Innsmouth; Miskatonic, Universidad. («Zoth-Ommog», Carter; «La isla negra (La narración de Horvath Blayne)», Derleth [O]).

IOD [YAHD]. Entidad en parte animal, en parte vegetal y en parte mineral. Iod llegó a la Tierra cuando nuestro planeta aún era joven. Fue adorado en Mu como el Cazador Resplandeciente, y los griegos y los etruscos lo conocían bajo el aspecto de sus dioses del inframundo Trofonio y Veiovis, respectivamente. Criaturas de más allá de las galaxias más lejanas lo reverencian como Iod el Origen.

Algunos magos han logrado llamarlo para que cumpla sus deseos, pero tales invocaciones son muy peligrosas, puesto que Iod puede cazar al mago y devorar su alma si no se le contiene de la manera apropiada. Además, ningún tomo conocido detalla la ceremonia completa para su invocación.

Consulta Ixaxar; Libro de Iod; Libro de Karnak. («The Hunt», Kuttner; «The Invaders», Kuttner; «The Secret of Kralitz», Kuttner [O]).

IOD, LIBRO DE. Ver Libro de Iod.

IOG-SOTOT. Ver Yog-Sothoth.

IREM (también IRAM o UBAR). Ciudad perdida situada en algún punto del desierto de Arabia. Irem es la Ciudad del Millar de Pilares, y se la llama «la de las muchas columnas» en el Corán, donde se dice que fue destruida por los pecados de sus habitantes.

Existen varias leyendas sobre el origen de esta ciudad. La primera cuenta que Irem fue construida por criaturas de gran tamaño y fuerza colosal. Por lo que conocemos de las criaturas de los Mitos, no deberíamos descartar esta opción a la ligera. La segunda leyenda habla de Shaddad y Shaddid, dos hermanos y corregentes de la gran ciudad de Ad. Tras gobernar Ad durante un tiempo, Shaddid murió. Después de esta tragedia, Shaddad se volvió más egoísta y decidió crear en la Tierra

una imitación del paraíso celestial. Dio órdenes de edificar una gran ciudad y un jardín en el desierto de Aden, y llamó a este nuevo paraíso «Iram», en honor de Aram, su bisabuelo^[28]. Cuando el jardín fue completado, Shaddad partió junto a todo su séquito para contemplar su nueva creación. A un día de viaje del lugar, un «ruido de los cielos» le destruyó a él y a todos sus cortesanos. La última leyenda afirma que unas criaturas de los cielos (que todavía siguen en la ciudad) mataron o expulsaron a todos los habitantes del jardín. Algunos aseguran que Irem fue en realidad construida por los secuaces de Shudde-M'ell, que ordenó destruir la ciudad cuando sus habitantes desobedecieron sus órdenes.

En las ruinas de Irem, Abdul Alhazred abrió el primer portal que permitía el paso de los servidores de los Primigenios a este mundo. Ludwig Prinn sitúa en estas ruinas la fundación de la secta de los magos gusano, y algunos sugieren que un «Ser Supremo» inhumano, que habita en ella, envía sus órdenes a las sectas de Cthulhu por todo el mundo. En ocasiones, los viajeros que se pierden en los desiertos de Arabia se topan con esta ciudad, y cuando regresan a la civilización relatan sucesos delirantes.

En la entrada a Irem hay grabada una enorme mano que, según se dice, espera el artefacto conocido como la Llave de Plata. Existe otra leyenda muy parecida a esta que se relaciona con la Alhambra de Granada: cuando una mano que hay grabada sobre un umbral de la Alhambra aferre una llave perdida hace mucho, el palacio quedará destruido al instante^[29]. Esta historia podría provenir de un mito más antiguo relacionado con Irem.

[Las auténticas ruinas de la ciudad de Iram, o Ubar, fueron descubiertas en 1992, aunque algunos expertos no aceptan la identificación. No obstante, los que busquen una ciudad con un millar de columnas se sentirán defraudados, puesto que parece tratarse solo de una pequeña fortaleza rodeada de tiendas].

Consulta Alhazred, Abdul; Ciudad Sin Nombre; Cthulhu; Lámpara de Alhazred; Letanías Negras de Nug y Yeb; Llave de Plata; Nefrén-Ka; Nug y Yeb; Prinn, Ludwig; Rituales Sarracenos; Shudde-M'ell. («La lámpara de Alhazred», Derleth y Lovecraft; «El que acecha en el umbral», Derleth y Lovecraft; «La Ciudad sin Nombre», Lovecraft [O]; «La llamada de Cthulhu», Lovecraft; «A través de las puertas de la llave de plata», Lovecraft y Price; «Lord of the Worms», Lumley; «What Goes Around, Comes Around», Moeller [J]; «The Lord of Illusion», Price; «Those Who Wait», Wade).

ISHAKSHAR. Ver Ixaxar.

ISHNIGARRAB. Ver Shub-Niggurath.

ISINWYLL, L. N. Profesor asociado de metafísica medieval (Máster en Letras por la Universidad Oral Roberts, Doctor por la Universidad de Dakota del Norte) en la Universidad de Miskatonic. Entre sus obras se incluyen *Yog-Sothoth in the Eastern*

Pacific (Yog-Sothoth en el Pacífico Oriental. University of California Press, 1975) y The Shadow in the Wood (La sombra del bosque. Oxford University Press, 1987).

En la actualidad, el profesor Isinwyll es director del Grupo de Estudios de la Cuenca Pacífica que tiene la Universidad Miskatonic en Fiyi.

[Los que analicen el nombre completo del profesor Isinwyll pueden llegar a una sorprendente conclusión].

(Miskatonic University Graduation Kit, Petersen et al. [J]; S. Petersen's Field Guide to Creatures of the Dreamlands, Petersen et al. [J]; S. Petersen's Field Guide to Cthulhu Monsters, Petersen et al. [J]).

ITHAQUA (también EL QUE CAMINA EN EL VIENTO, EL QUE ANDA POR LOS VIENTOS, CAMINADOR DE LA MUERTE, y EL WENDIGO).

[ITH-uhkwah]. Primigenio entre cuyos dominios se incluye la mayor parte de las regiones septentrionales de la Tierra. Ithaqua adopta una enorme forma antropomórfica de relucientes ojos rojos y pies palmeados, que camina por el aire como si estuviera sobre suelo firme, aunque también puede aparecer como una nube de niebla o de nieve con ojos. El Wendigo suele emitir espeluznantes aullidos, pero verlo es peor; cualquiera que contempla a Ithaqua está condenado a que este se lo lleve consigo. Probablemente, Ithaqua pertenezca a una raza de criaturas similares, ya que se ha informado de al menos un encuentro entre Ithaqua y otro Wendigo. Aunque esto fuese cierto, Ithaqua seguiría siendo el único Wendigo que visita la Tierra de manera habitual.

Al igual que la mayoría de sus camaradas Primigenios, Ithaqua parece hallarse restringido o aprisionado en cierta región. Durante un tiempo estuvo retenido bajo una meseta del planeta Borea, hasta que pudo escapar de allí. Es posible que gran parte de su fuerza vital siga aún en el Templo de los Vientos del Polo Norte, el cual solo aparece en la noche del solsticio de invierno.

Por lo general, en nuestro planeta Ithaqua no puede abandonar el área comprendida entre Manitoba del Norte y el Polo, aunque en ciertas circunstancias, El Que Camina en el Viento puede adentrarse más en la zona cálida. Aquellos de latitudes templadas que se consideren a salvo de la ira de Ithaqua deberían andarse con ojo; los límites árticos no detienen sus vientos ni a sus demás secuaces, que pueden llegar a cualquier parte del mundo bajo las órdenes de su amo. No está claro si Ithaqua también puede manifestarse en la Antártida, ya que muy pocas personas han pasado el tiempo suficiente en aquella región. Ithaqua no se ve restringido a nuestro mundo, sino que posee la capacidad de volar a través del espacio, y se sabe que viaja a menudo al mundo de Borea, situado en un universo paralelo. Este Primigenio regresa a la Tierra durante un año de cada cinco, momento en el que su secta experimenta un sorprendente renacimiento entre los pueblos nórdicos.

Ithaqua ha sido adorado en todo el mundo, y algunos han trazado paralelismos entre su figura y la de los dioses Quetzalcóatl, Thor y Enlil. En el norte, donde se

conoce su verdadera naturaleza, Ithaqua suele ser más temido que venerado, y la mayoría de sus cultos se extinguieron a comienzos del siglo XIX. Entre sus centros de veneración se encontraba el pueblo de Stillwater, cuyos habitantes desaparecieron en el transcurso de una sola noche, y Cold Harbor, Alaska. En todos los casos, sus sectas realizaban sacrificios humanos y raptaban a aquellos que se opusieran a su religión.

El Que Camina en el Viento es también responsable de una serie de desapariciones ocurridas en Canadá y en todo el norte. En la mayoría de estos casos, la persona desaparece y no se sabe nada de ella durante meses o incluso años, y de repente aparece envuelta en un sudario de nieve blanda, con indicios de haber caído desde una altura considerable. Es posible que estas víctimas aún vivan y balbuceen las glorias de Ithaqua. En algunos casos, portan extraños objetos que claramente provienen de zonas muy alejadas de la Tierra. Los que han estado físicamente cerca de El Que Camina en el Viento suelen ser capaces de soportar las temperaturas más frías sin ninguna incomodidad, o incluso de transformarse en una criatura que recuerda físicamente a Ithaqua. Ninguno sobrevive al regreso a la civilización.

Algunos dicen que Ithaqua sirve al Primigenio Hastur, pero hay pocas evidencias firmes que apoyen esta hipótesis.

[Consulta la entrada del Wendigo para encontrar información de trasfondo sobre la base mitológica de Ithaqua].

Consulta Avaloth; Borea; Elementos, Teoría de los; Hastur; Khrissa; Numinos; Primigenios; Ptetholitas; Silberhutte, Hank; voormis; Wendigo. («El Wendigo», Blackwood; «H. P. Lovecraft: Los Mitos de Cthulhu», Carter; Walker in the Wastes, Crowe [J]; «Ithaqua», Derleth; «El ser que marchaba sobre el viento», Derleth [O]; In the Moons of Borea, Lumley; «Nacido de los vientos», Lumley; Solo contra el Wendigo, Rahman [J]; Deities and Demigods Cyclopeda, Ward y Kuntz [J]).

IUKKOTH. Ver Yuggoth.

IXAXAR (también ISHAKSHAR o PIEDRA SESENTA). Artefacto mencionado por Pomponio Mela en su De Situ Orbis. Según esta autoridad, la Ixaxar es una piedra negra que tiene inscritos sesenta caracteres en una lengua desconocida. Un pueblo bestial del interior de Libia considera sagrada la Ixaxar, que siempre está presente en sus sacrificios. No obstante, han aparecido otras piedras como esta en Gales y otros lugares del mundo. La inscripción de la piedra se refiere a Iod el Cazador de Almas.

Esta piedra parece similar a la «Piedra Negra» de Inglaterra. El ocultista Kenneth Grant afirma que en realidad es la Estela de la Revelación, una tablilla egipcia que inspiró las obras de Aleister Crowley, pero la descripción de la verdadera piedra Sesenta es muy diferente.

[De Situ Orbis es un libro real, pero ningún experto ha localizado el pasaje que menciona Machen].

Consulta Iod; Piedra Negra; Sello Negro de Iraan; Sellos de Zegembri. (Hecate's Fountain, Grant; «The Hunt», Kuttner; «La novela del Sello Negro», Machen [O]).

J

JEELOS. Tímidos seres que vivieron en los yermos de Ultima Thule, una isla en algún lugar cercano a Hiperbórea.

Consulta Hiperbórea. («The Secret in the Parchment», Carter; «El pueblo blanco», Machen [O]).

JERMYN (BARONET). ARTHUR (¿?-3 de agosto de 1913). Etnólogo y poeta. Los Jermyn constituían una rama familiar venida a menos de la nobleza inglesa. La madre de Arthur fue una cantante de music-hall, y su padre los abandonó para unirse al circo cuando Arthur aún era pequeño. Arthur se graduó con honores en Oxford, y se dispuso a corroborar las investigaciones de su antepasado, *Sir Wade Jermyn*. Viajó a África, donde logró confirmar algunos de los hallazgos de *Sir Wade*, pero se quemó a lo Bonzo tras obtener una momia venerada por un grupo de nativos.

(«Arthur Jermyn», Lovecraft).

JERUSALEM'S LOT. Comunidad religiosa fundada en la costa de Massachusetts en 1710. Sus pobladores eran una facción dividida de los puritanos, dirigida por James Boon, un joven y carismático predicador. La aldea se construyó alrededor de su sala de reuniones. Las doctrinas que impartía Boon resultaban extrañas incluso según los baremos actuales: sus sermones estaban llenos de referencias a demonios, y Boon ejercía siempre que lo deseaba su derecho a tomar para sí a cualquier mujer de la comunidad. Como resultado, Jerusalem's Lot se convirtió en una ciudad plagada de locura y degeneración.

En 1789, cuando James Boon (ya un anciano) aún era el jefe de la comunidad, el pastor consiguió una reproducción del *De Vermis Mysteriis* de Prinn. Añadió el texto a sus servicios religiosos, y en la Noche de Difuntos de ese mismo año él y su congregación trataron de realizar el ritual contenido en ese libro. Aquella noche, todos los habitantes de Jerusalem's Lot desaparecieron y nunca se los volvió a ver.

[Aunque Stephen King también incluye un pueblo llamado «Salem's Lot» en la novela homónima, no se trata de la misma población].

Consulta *De Vermis Mysteriis*; Prinn, Ludwig. («Jerusalem's Lot», King).

JOHANSEN, GUSTAF. Marinero de Oslo que sirvió de segundo de a bordo en la goleta Emma. El 22 de marzo de 1925, durante un viaje entre Valparaíso, Chile, y Auckland, Nueva Zelanda, el Emma fue arrollado por el navío Alert, provocando la muerte del capitán y de su primer oficial. Johansen asumió el mando y al día siguiente logró alcanzar una isla, donde murieron seis de sus hombres. Los equipos de rescate encontraron a Johansen, el único superviviente de la tripulación del Emma,

el 12 de abril. La investigación llevada a cabo en Sydney reveló poca cosa, y Johansen y su esposa regresaron a Oslo desde Dunedin. Poco después, Johansen murió en un accidente en el puerto.

Consulta Relato de Johansen. («La llamada de Cthulhu», Lovecraft).

JOHANSEN, RELATO DE. Ver Relato de Johansen.

JUK-SHABB. Primigenio parecido a una esfera brillante que constantemente cambia de color y habla telepáticamente con sus fieles. Este ser controla el mundo de Yekub y a sus habitantes, similares a ciempiés. Aunque no es necesariamente maligno hacia los humanos, Juk-Shabb protegerá a cualquier yekubiano que sufra daño en su presencia.

Consulta Yekub. («Eyes of a Stranger», Aniolowski [J]; «El desafío del más allá», Moore et al. [O]).

JUNZT, FRIEDRICH WILHEIM VON. Ver von Junzt, Friedrich Wilhelm.

JÚPITER. Antiguo hogar de los pólipos volantes. Consulta pólipos volantes.

JURAMENTOS DE DAGÓN. Votos que tomaban los adoradores de Dagón para garantizar su fidelidad al dios y a su secta. Todos los miembros realizan el Primer Juramento, que establece que dicha persona no permitirá que la Orden sufra daño alguno. El Segundo está dirigido a miembros más devotos, y exige de ellos que ayuden activamente a los profundos en sus planes. Solo unos pocos toman el Tercer Juramento, puesto que los empareja con un compañero profundo, con el que deberán tener hijos para perpetuar la raza de los profundos. Algunos dicen que este último voto también despierta la sangre de profundo que lleve uno dentro. De los que prestan el Tercer Juramento también se espera cierto conocimiento de la lengua de los profundos. Las pruebas apuntan a que podrían existir votos todavía más elevados que realizarían los diáconos y sacerdotes de la Orden.

Consulta Dagón; profundos. («It Was the Day of the Deep One», Cannon; «A New Beginning», Hicks y Jantsang; «La sombra sobre Innsmouth», Lovecraft [O]; «The Transition of Zadok Allen», Price; Huida de Innsmouth, Ross [J]).

K

KA-HARNE. Ver G'harne.

KA-RATH. Ver Quachil Uttaus.

KADATH EN LA INMENSIDAD FRÍA [kuh-DATH]. Montaña en cuya cumbre se erigió el castillo de ónice de los Grandes Dioses. Kadath suele situarse en el extremo septentrional de las Tierras del Sueño, más allá de la meseta de Leng, pero según otras historias, se la puede encontrar en una gigantesca cadena montañosa de la Antártida, cerca de Mongolia, o en unas ruinas muy profundas bajo la actual Turquía. Algunos han llegado a afirmar que Kadath fue una enorme ciudad de los Dioses Arquetípicos que antaño cubrió todo nuestro planeta.

Kadath es el hogar de los dioses de la Tierra, y allí los protegen los Otros Dioses. Es un lugar terrible para los mortales, puesto que las deidades no se toman a bien que alguien invada su retiro montañoso. Que se sepa, el soñador Randolph Carter es el único que lo ha conseguido. Kenneth Grant equiparó a Kadath con Kether, la sefira cabalística^[30] cuya consecución lleva a la unidad con Dios.

Consulta Carter, Randolph; dioses de la Tierra; Inmensidad Fría; Leng; Ngranek; Otros Dioses; Tierras del Sueño; Yr-Nhhngr; yuggs. («El Sello de R'lyeh», Derleth; «The Alchemist's Notebook», Hurd y Baetz; «En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft; «En las Montañas de la Locura», Lovecraft; «Los Otros Dioses», Lovecraft [O]; The Mind Parasites, Wilson).

KADATHERON. Pueblo junto al río Ai que podría estar situado en las Tierras del Sueño o en un pasado distante, según qué texto se consulte. Kadatheron está cerca de Sarnath, aunque nunca alcanzó la grandeza de esta ciudad. Es famosa por los cilindros de arcilla que se conservan allí y que contienen antiguos conocimientos.

Consulta Cilindros de Arcilla de Kadatheron; Sarnath; Tierras del Sueño. («La maldición de Sarnath», Lovecraft [O]; «La ciudad hermana», Lumley).

KADATHERON, CILINDROS DE. Ver Cilindros de arcilla de Kadatheron.

KADIPHONEK, PICO. Ver Noton y Kadiphonek, Picos.

KAGWAMON K'THAAT. Libro escrito por Adolphus Clesteros en el siglo XIII. Por motivos aún sin aclarar, Clesteros decidió escribir el tomo en un lenguaje de su propia invención llamado W'hywi.

Solo existe una reproducción del Kagwamon K'thaat. Este libro apareció en una ocasión en Francia, en manos de una secta secreta cuyos miembros añadieron a las

páginas comentarios en latín. Se desconoce su paradero actual. El libro, probablemente, habla de los cthonians y otras criaturas similares.

Consulta cthonians. («La feria siniestra», Hargrave [J, O]; «The Summoning», Lotstein).

KAIWAN. Ver Hastur.

KAMAN-THAH. Ver Nasht y Kaman-Thah.

KAMOG. Nombre por el que los miembros de un aquelarre de Maine conocían a Ephraim Waite.

Consulta Culto de la Calavera. («El ser en el umbral», Lovecraft).

KANT, ERNST. Barón y cazador de brujas alemán que vivió a comienzos del siglo

XX. El barón dedicó su vida a investigar lo sobrenatural. Sin embargo, en sus últimos años llegó a creer que una criatura extraterrestre llamada Yibb-Tstll estaba controlando su mente. Poco después fue encerrado en un manicomio de Westfalia, donde murió tiempo después. Kant era el padre de Joachim Feery.

Consulta Feery, Joachim; Yibb-Tstll. («El espejo de Nitocris», Lumley [O]; «Horror en Oakdeene», Lumley; «La tía Hester», Lumley).

KARA-SHEHR [KAR-ah-SHEHR]. «Ciudad Negra» en turco, conocida por los árabes como Beled el-Djinn, «Ciudad de los Diablos». Esta ciudad abandonada situada en los desiertos de Arabia fue construida por refugiados asirios después de que su tierra natal fuera conquistada por los babilonios. Un mago llamado Xuthltan maldijo la ciudad cuando su rey trató de sonsacarle el emplazamiento de un gran tesoro, y las tribus nativas todavía evitan sus ruinas. Abdul Alhazred pasó en ella un tiempo, y en el Necronomicón la menciona como la «Ciudad Maligna».

Algunos han afirmado que la «Ciudad Sin Nombre» no es otra que Kara-Shehr, pero en realidad no es así. Kara-Shehr se ha descrito como una fortaleza prácticamente intacta construida por seres humanos, mientras que la Ciudad sin Nombre fue erigida por criaturas reptilianas y está arrasada casi por completo.

[Karashar o Karashahr (también conocida como Agni o Yen-Ch'i) es un lugar auténtico de la provincia de Xinjiang, en China, y antaño fue un enclave importante en la Ruta de la Seda. He sido incapaz de encontrar ninguna referencia a ella en el folclore turco].

Consulta Alhazred, Abdul; Ciudad Sin Nombre; Xuthltan. («H. P. Lovecraft: Los Mitos de Cthulhu», Carter; «Mnomquah», Carter; «El fuego de Asurbanipal», Howard [O]; «La Ciudad sin Nombre», Lovecraft).

KARAKAL [KAR-ah-kahl]. Gran Dios que mora en el Salón de las Piedras

Fluyentes, en Kadath. En los tiempos de Hiperbórea era considerado el dios-sol que protegía el mundo de la oscuridad que se agazapa detrás del cielo. En las Tierras del Sueño posee algunos atributos celestiales, pero se ha convertido en algo más parecido a un dios del fuego. Es el señor de unas criaturas hechas de relámpagos conocidas como los sicarios de Karakal, y sus sacerdotes protegen un altar con una llama siempre encendida.

Consulta dioses de la Tierra; Hiperbórea; Tierras del Sueño. («Wizards of Hyperborea», Fultz y Burns; S. Petersen's Field Guide to Creatures of the Dreamlands, Petersen et al. [J]; Las Tierras del Sueño, Petersen et al. [J, O]).

KARNAK, LIBRO DE. Ver Libro de Karnak.

KATHULOS. Ver L'mur-Kathulos.

KEANE, ABEL. Estudiante de Nuevo Hampshire que se trasladó a Boston para aprender teología. Tras verse implicado en los asuntos de Andrew Phelan, un antiguo inquilino de su apartamento, Keane desapareció.

Consulta Phelan, Andrew. («El vigilante del cielo», Derleth).

KESTER, BIBLIOTECA. Biblioteca situada en Salem, Massachusetts. La Universidad Miskatonic la adquirió en 1977 y ha trasladado a ella su colección de libros sobre religión, folclore e historia americana. Los ejemplares más valiosos dentro de su colección de ocultismo son una reproducción del *Necronomicón* de Wormius y el texto original de la Escritura de Ponapé.

Consulta Miskatonic, Universidad; *Necronomicón* (apéndices). («The Fishers from Outside», Carter; «El Horror de Salem», Kuttner [O]; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

KHEM. Egipto prehistórico. Khem fue fundado alrededor del 9500 a. C. por los vanires, que derrocaron a los antiguos estigios. Su nombre probablemente proviene de Khemi, el puerto principal de Estigia. Los faraones de la primera dinastía de Khem eran elegidos entre los nórdicos, y gobernaron durante miles de años. En el octavo milenio a. C., una nave espacial llegó hasta Khem y se convirtió en la primera pirámide. Como experimento, los extraterrestres de la nave se cruzaron con los humanos de Khem, engendrando monstruosidades deformes y medio humanas. Entonces derrocaron a la primera dinastía y colocaron en el trono a sus engendros disfrazados.

La segunda dinastía de Khem gobernó durante seis generaciones, y sus faraones construyeron las primeras pirámides de piedra de Khem. El último faraón fue Khasathut, cuya mente era tan deforme como su cuerpo. Alrededor del 7000 a. C., Khasathut fue derrocado por un plebeyo llamado Khai de Khem, que alcanzó la victoria gracias a la utilización de sorprendentes avances tecnológicos. Junto a su

reina, Ashtarta, Khai fundó la tercera dinastía de Khem. Fue en esta época cuando las fértiles tierras de Khem se convirtieron en un desierto, posiblemente por culpa de la poderosa magia liberada en la guerra entre Khasathut y Khai. Esto pudo provocar la desintegración del país, puesto que poco se sabe del periodo transcurrido entre la caída de Khem y la aparición de Egipto.

[«Khem» es una palabra egipcia que significa «negro», una referencia a la fértil tierra del Nilo. Los egipcios utilizaban esta palabra, y también «Kemet» («tierra negra») para referirse a su país. Khem fue asimismo un dios egipcio de la fertilidad agrícola. Algunos escritores mencionan Khem como a un país pre-egipcio, pero otros, como Tierney, utilizan el nombre para referirse a la época de historia egipcia situada entre la caída de Estigia y el mundo antiguo del primer siglo de nuestra era].

Consulta Estigia. (Conan el Conquistador, Howard; «La Edad Hiboria», Howard; Khai of Ancient Khem, Lumley; The Winds of Zarr, Tierney; «The Worm of Urakhu», Tierney).

KHEPHNÉS. Individuo que vivió durante la Decimocuarta Dinastía de Egipto, y que aprendió los secretos de Nyarlathotep.

(«En la noche de los tiempos», Lovecraft).

KHRISSA. Ciudad de basalto situada en la frontera septentrional de la antigua Theem'hdra. Los sacerdotes de Khrissa aseguraban que solo ellos podían impedir que los glaciares cubrieran el resto del mundo, y exigían cientos de sacrificios humanos cada año para poder cumplir su tarea. Sin embargo, tras una gran guerra, los bárbaros del sur sitiaron Khrissa. El desenlace del asedio se ha perdido en la historia, pero Ithaqua se llevó a sus fieles sacerdotes de hielo a la luna Dromos, en la órbita de Borea, donde han vivido desde entonces.

Consulta Borea; Ithaqua; Mylakhron. (In the Moons of Borea, Lumley).

KINGSPORT. Pueblo situado al sur de Arkham, en la costa de Massachusetts. Kingsport fue fundado en 1639 por colonos del sur de Inglaterra y de las Islas del Canal, y pronto se convirtió en un centro astillero y de comercio ultramarino. En 1692, la paranoia contra la brujería recorrió el pueblo, y al menos cuatro supuestas brujas murieron en la hoguera. Treinta años después, se llevó a cabo un asalto contra la Iglesia Congregacionista, motivado por unos rumores que afirmaban que en el edificio se celebraban rituales paganos, y se detuvo a más de treinta personas. Durante la Guerra de la Independencia, la mayoría de los mercaderes de Kingsport lucharon como corsarios en el bando de los colonos, lo que desembocó en un breve bloqueo marítimo del puerto de la ciudad. Durante el siglo XIX, el comercio marítimo declinó y la pesquería se convirtió en la industria principal de Kingsport. La economía vino menguando de manera constante hasta los primeros años del siglo XX.

En la actualidad, Kingsport es un pequeño pueblo costero cuya principal fuente de

ingresos es el turismo. Allí vive una amplia comunidad artística, y entre sus visitantes se han popularizado la vela y las excursiones. Un punto de especial interés es la Extraña Casa de la Niebla, un edificio de un solo piso que se encuentra en lo alto de los mayores acantilados de las cercanías.

Consulta Arkham; Elton, Basil; Martin's Beach; Miskatonic, Río; Necrolatría; Necronomicón (apéndices); Tulzscha; Waite, Asenath. («El ceremonial», Lovecraft [O]; «La extraña casa de la niebla», Lovecraft; «El Terrible Anciano», Lovecraft; Kingsport, Ross [J]).

KIRAN [ki-RAN]. Ciudad de terrazas de jaspe, situada a orillas del Oukranos. Cerca de la ribera hay un templo de siete torres en el que solo puede entrar el rey de Ilek-Vad.

Consulta Ilek-Vad; Oukranos; Tierras del Sueño. («En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft).

KIROWAN, (PROFESOR). JOHN (¿también STANLEY?). Experto en ciencias ocultas. Kirowan era la oveja negra de una familia noble irlandesa y realizó muchos viajes por todo el mundo. Estudió durante un tiempo en Budapest, y allí se enamoró de una mujer que pronto murió por culpa de una maldición, una tragedia que Kirowan nunca logró superar. Buscando venganza contra el mago que la había asesinado, viajó hasta Zimbabue, Mongolia y el Pacífico Sur para aprender ocultismo. Se sintió tan asustado por lo que descubrió, que dejó para siempre la práctica de aquellas artes y se retiró a su hogar, cerca de San Francisco, donde se dedicó a la docencia.

Durante este periodo, cierto «Stanley Kirowan» publicó una controvertida revista llamada La pezuña hendida, donde aparecían artículos, poesía y relatos sobre lo paranormal. No está claro si existía relación entre estos dos Kirowan, aunque John era amigo de su antiguo editor, el Sr. Clemants.

(«The Haunter of the Ring», Howard; «Los hijos de la noche», Howard [O]; «No me cavéis una tumba», Howard; Crónica del Laberinto Negro, Inabinet [J]).

KISH. 1) Catacumbas donde el faraón Nefrén-Ka ocultó el Trapezoedro Resplandeciente y el misterioso espejo que luego se relacionó con Nitocris. Tras ser derrocado, el Faraón Negro construyó estas catacumbas en unos pocos días, y se escondió en ellas hasta el momento de su reaparición. Fue en esos laberintos donde realizó el terrible acto por el que las generaciones posteriores tacharon su nombre de todos los monumentos.

[Probablemente, esta «Kish» no guarda relación con la ciudad sumeria del mismo nombre, puesto que Egipto nunca controló la zona en la que han aparecido los restos de esa urbe].

Consulta Hadoth; Kish, Signo de; Nefrén-Ka; Nitocris; Trapezoedro Resplandeciente. («The History of Nephren-Ka», Harris; «En las Montañas de la

Locura», Lovecraft [O]; «El espejo de Nitocris», Lumley).

2) Sumo sacerdote de la ciudad de Sarnath. Cuando Sarnath aún era joven, este hombre santo se rebeló contra los de Ib e incitó a sus conciudadanos a destruirlos. Después de aquello, los Dioses Arquetípicos se lo llevaron a vivir junto a ellos.

Mil años después llegó a Sarnath un profeta que aseguraba ser Kish. Apremió a los habitantes a huir de la ciudad y les advirtió de su inminente condenación, pero pocos lo creyeron. Justo antes de la destrucción de Sarnath, él y sus seguidores escaparon a Egipto, construyendo allí las catacumbas que llevan el nombre de su hierofante. Antes de morir, Kish escribió un libro llamado el Testamento de Kish (perdido en la actualidad), donde relataba la destrucción de Sarnath.

Consulta Libro de Eibon; Kish, Signo de; Necronomicón (apéndices); Sarnath; Símbolo Arcano. («El Libro de las Expulsiones», Carter; «Zoth-Ommog», Carter [¿O?]).

3) Dios venerado en un templo cerca de la ciudad de Shand, que podría encontrarse en las Tierras del Sueño.

(«The Keeper of the Flame», Myers).

KISH, SIGNO DE (también SÍMBOLO DE KISH). Otro nombre para el Símbolo Arcano. Este proviene de Kish, sumo sacerdote de Sarnath, que lo utilizó para huir de aquella ciudad condenada.

Consulta Kish; Sarnath; Símbolo Arcano. («Zoth-Ommog», Carter; El rastro de Cthulhu, Derleth [O]).

KITAB AL-AZIF. Ver Al-Azif.

KLARKASH-TON. Sumo sacerdote de la Atlántida a quien se atribuye la conservación del ciclo mítico de Commoriom, de Hiperbórea. Se cree que fue sumo sacerdote de Tsathoggua.

En El Manuscrito de Sussex se dice que Klarkash-Ton es el propio Yog-Sothoth; esto puede significar que era una manifestación del Dios Exterior, como Umr at'Tawil le reveló a Randolph Carter. El Manuscrito de Sussex también afirma que Klarkash-Ton fue quien pronunció la famosa cita de Alhazred («Que no está muerto...»).

[«Klarkash-Ton» era en realidad el nombre humorístico que usaba Lovecraft para referirse a su amigo Clark Ashton Smith].

Consulta Atlántida; Carter, Randolph; Commoriom; Hiperbórea; Luveh-Keraphf; Yog-Sothoth. («A través de las puertas de la llave de plata», Lovecraft y Price; «Cartas selectas (3ª parte)», Lovecraft [O]; «El que susurra en la oscuridad», Lovecraft; «El Manuscrito de Sussex», Pelton).

KLED. Jungla de las Tierras del Sueño, cerca del río Oukranos. Sus bosques llenos de orquídeas contienen numerosos palacios de marfil que, hace mucho,

habitaron reyes olvidados. Aunque los dioses han conservado estos templos para sus necesidades futuras, los mercaderes de las caravanas de elefantes creen que están malditos y nunca se detienen cuando pasan junto a ellos.

Consulta Oukranos; Tierras del Sueño; Yibb-Tstll. («En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft; «La llave de plata», Lovecraft [O]).

K'LU-VHO. Ver Glyu-Uho.

KN'AA. Reino del continente sumergido de Mu, mencionado en los Unaussprechlichen Kulten de von Junzt como el núcleo original de la veneración a Ghatanothoa en la Tierra.

Consulta Ghatanothoa; Mu; Unaussprechlichen Kulten; von Junzt, Friedrich; Yaddith-Gho. («Reliquia de un mundo olvidado», Lovecraft y Heald).

K'N-YAN (también XINAIÁN). [ken-YAHN]. Caverna bañada por una luz azul, situada bajo Oklahoma. Esta inmensa tierra subterránea contiene, a pesar de su emplazamiento, una sorprendente diversidad de vida animal y vegetal, así como una civilización muy desarrollada (aunque decadente) de criaturas casi humanas.

A ojos de un profano, los nativos de K'n-yan se parecen mucho a los indios americanos de la superficie; solo sus curiosas ropas y sus herramientas los distinguen de los seres humanos normales. Según sus leyendas, llegaron a la Tierra junto a su dios Tulu (o Cthulhu), aunque muchos lo creen falso (es posible que este pueblo sea el antecesor de los aztecas, puesto que la mitología de estos últimos situaba su origen en unas cuevas al norte de sus tierras). Los habitantes subterráneos también disponen de otras tres capacidades desconocidas para los de la superficie. Primero, utilizan la telepatía para comunicarse, y para ellos el lenguaje hablado es casi algo del pasado. Segundo, pueden desmaterializar sus cuerpos (y a veces otros objetos) para atravesar paredes sólidas casi sin esfuerzo. Por último, las gentes de K'n-yan poseen el secreto de la inmortalidad, por lo que entre ellos la muerte es un suceso casi inaudito.

El pueblo de K'n-yan se aisló del mundo exterior tras el hundimiento de la Atlántida y de Lemuria. Antaño realizaron grandes obras de arte, ciencia y tecnología, pero el último visitante conocido, Pánfilo de Zamacona, informó de que su civilización se había estancado y que la gente había olvidado gran parte de su antiguo conocimiento. Ahora los habitantes de K'n-yan sienten más interés por experimentar nuevas sensaciones que por impulsar su cultura. No obstante, todavía poseen muchos artefactos tecnológicos, como proyectores de rayos desintegradores y varios medios de transporte, que utilizan en su vida cotidiana.

Según Zamacona, la mayor parte de la población de K'n-yan vivía en la ciudad central de Tsath, cuyos habitantes pasaban gran parte de su tiempo en busca de nuevas experiencias y emociones. Con esa idea organizaban juegos de gladiadores, practicaban torturas rituales, soñaban, experimentaban con sustancias embriagadoras y realizaban ceremonias religiosas en honor de varias deidades. De esos dioses, Yig y

Tulu (Cthulhu) eran los más importantes, aunque también tenían ritos en honor de Hastur, Shub-Niggurath, Ghatanothoa, Nug y Yeb. Antiguamente, todo el pueblo de K'n-yan veneraba a Tsathoggua, pero tras descubrir la auténtica naturaleza de su religión destruyeron todos sus templos e imágenes.

Varios conductos conectan K'n-yan con la superficie, y de vez en cuando una persona encuentra el camino al mundo subterráneo. Los nativos suelen tratar con amabilidad a estas personas, pero les prohíben abandonar las cuevas. En épocas recientes, las gentes de K'n-yan han apostado guardias en estas entradas para impedir que la gente de la superficie llegue a su tierra. Otros conductos conducen a la oscura N'kai.

No sabemos nada de K'n-yan desde el siglo XVI y, si los antiguos informes son de fiar, no sería sabio investigar demasiado y recordar a este pueblo la existencia del mundo de la superficie.

Consulta Atlántida; Cthulhu; Ghatanothoa; gyaa-yothn; Hastur; Hermanos del Signo Amarillo; N'kai; Nug y Yeb; Primordiales; Sansu; Shub-Niggurath; Tsath; Tsathoggua; Yig; y'm-bhi; Yoth; Zamacona y Núñez, Pánfilo de; Zuchequon. (Manual del Guardián, Herber [J]; «Cartas selectas (3ª parte)», Lovecraft [O]; «El Túmulo», Lovecraft y Bishop [O]; «Reliquia de un mundo olvidado», Lovecraft y Heald; «Los Mitos de Cthulhu en las religiones centroamericanas», Tierney).

KNYGATHIN ZHAUM. Forajido de Hiperbórea, hijo de Voormi y de Sfatliclp^[31]. Reclutó entre sus compañeros voormis una banda de ladrones y asesinos que aterrorizaron la región hasta que el prefecto de Commorion los encontró. Debido a la excesiva plasticidad de su cuerpo, el verdugo Athammaus no pudo llevar a cabo la ejecución de Knygathin, y las maldades de este prosiguieron. Las gentes de Commorion se sintieron cada vez más preocupadas por estos sucesos y finalmente huyeron de la ciudad.

Consulta Hiperbórea; voormis. («The Family Tree of the Gods», Smith; «El testamento de Athammaus», Smith [O]).

KOTH [KAHTH]. 1) Enorme ciudad negra. Nadie sabe con exactitud dónde se encuentra, pero posiblemente se trate de esa enorme ciudad de los gugos que a veces divisan los soñadores. En Koth reside un Señor Oscuro con la faz siempre cubierta; podría tratarse de Nyarlathotep, pero no está confirmado. Si un mortal llega a la ciudad y le suplica, puede concederle grandes riquezas y una vida de cientos de años. Pero cuando llegue su fin, el Señor Oscuro se llevará su cuerpo y su alma a cambio de los servicios prestados. Se dice que solo un mortal ha logrado realizar el pacto. Consulta Koth, Torre de; Nyarlathotep; Tierras del Sueño. («El Libro de las Puertas», Carter; «No me cavéis una tumba», Howard [O]).

2) Criatura de las Tierras del Sueño, conocida como el «Dios de los Sueños». Podría tratarse también del Señor Oscuro de la ciudad de Koth. Consulta Tierras del

Sueño. («H. P. Lovecraft: Los Mitos de Cthulhu», Carter; «No me cavéis una tumba», Howard [O]).

3) Reino de la era Hiboria fundado por los propios hiborios. Se extendía a lo largo de lo que hoy es el Mar Mediterráneo e Italia, y sus gentes acabaron convirtiéndose en los etruscos. Consulta Edad Hiboria; Koth, Signo de; Uoht. («La ciudad La escarlata», Howard [O]; «La Edad Hiboria», Howard).

KOTH, SIGNO DE. Símbolo que aparece en la Torre de Koth (en la Ciudad de los Gugos) y en varios portales físicos que conducen del mundo de la vigilia a las Tierras del Sueño. También puede servir para sellar otros portales, puesto que impide que ciertas pesadillas entren en el mundo de la vigilia. Si se medita sobre su esencia, puede utilizarse para proyectar el espíritu a mundos lejanos.

Según algunas fuentes, el Signo Amarillo es en realidad una representación específica del de Koth.



Consulta Gugos; Koth; Koth, Torre de; Signo Amarillo; Tierras del Sueño; Uoht. («Shaggai», Carter; The Necronomicon: The Book of Dead Names, Hay, ed.; El caso de Charles Dexter Ward, Lovecraft [O]; «En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft; «The Signo de Koth Lurker in the Crypt», Miller [J]; The House of the Toad, Tierney).

KOTH, TORRE DE. Edificio situado en la Ciudad de los Gugos, en las Tierras del Sueño. La torre conecta el Inframundo con las tierras superiores, pero el Signo de Koth grabado en su base recuerda a los gugos su maldición. Kenneth Grant la ha relacionado con la palabra «Kotha», que significa «vos, el hueco», que aparece en los textos de Crowley y que sugiere ciertos ritos sexuales.

Consulta Koth; Koth, Signo de; Tierras del Sueño. (Nightside of Eden, Grant; «En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft [O]).

KRYPTICON. Tomo escrito por Silander, un individuo griego. Miskatonic posee una reproducción iluminada de este libro, pero no se sabe nada de sus contenidos.

Consulta Miskatonic, Universidad. (*Ex Libris* Miskatonici, Stanley; The New Adam, Weinbaum [O]).

KSAKSA-KLUTH. Ver Cxaxukluth.

KTHANID [THAN-id]. El más poderoso de todos los Dioses Arquetípicos. Kthanid es un terror tentacular muy similar a Cthulhu, y la única diferencia está en sus ojos, dorados y apacibles. Este Dios Arquetípico mora en el Elíseo, y desde su palacio en un iceberg preside todo aquel reino.

Consulta Cthulhu; Dioses Arquetípicos. (The Transition of Titus Crow, Lumley).

KTHULHUT. Ver Cthulhu.

K'THUN. Criatura cuyo vaho o efluvio es considerado especialmente asqueroso. Se apareó con Noth-Yidik para engendrar a los terribles perros de Tíndalos.

Consulta Noth-Yidik; perros de Tíndalos. («La locura que vino del tiempo», Carter; «Horror en el museo», Lovecraft y Heald [O]).

KTYNGA. Cometa que actualmente se encuentra cerca de Arturo, y que pasará junto a nuestro planeta dentro de unos cuatrocientos años. Este cuerpo astronómico posee unos cuantos rasgos peculiares: viaja entre diversos sistemas solares en lugar de mantener una órbita fija alrededor de una estrella, experimenta cambios inexplicables en su trayectoria y, en ocasiones, puede desplazarse más rápido que la velocidad de la luz.

Si es observado con más detalle, el cometa parece tener un curioso tinte rojo azulado, y su temperatura superficial es extraordinariamente alta. En Ktinga se alza un tremendo edificio en el que mora Fthaggua, el ser ígneo, y sus vampiros de fuego, que guían el cometa y lo utilizan para trasladarse de una estrella a otra.

Consulta Fthaggua; vampiros de fuego. («Zoth-Ommog», Carter; «The Fire Vampires», Wandrei [O]).

KULL, REY (18000 a. C.). Guerrero bárbaro del continente de la Atlántida. Después de que su tribu lo expulsara, los lémures lo capturaron y obligaron a remar en una galera durante dos años. Tras ello se convirtió en un forajido, hasta que los valusianos lo apresaron y lo convirtieron en gladiador, y más tarde en soldado. Con el apoyo de los mercenarios extranjeros del ejército de Valusia, Kull mató al anciano rey y se hizo con el trono. Ayudado por su compañero Brule el Asesino de la Lanza, derrotó al pueblo serpiente, que trataba de recuperar sus ancestrales dominios.

Consulta Atlántida; Lemuria; Valusia. («¡Con esta hacha gobierno!», Howard; «Exilio de Atlantis», Howard; «Reyes de la noche», Howard; «El Reino de las Sombras», Howard [O]).

KURANES, REY [koo-RAHN-eez]. Antiguo escritor, ahora rey de Celephais en las Tierras del Sueño. Kuranés (se desconoce cuál era su nombre en el mundo real) vivió hace tiempo en las Torres de Trevor, en la ciudad inglesa de Innsmouth, pero

llegaron malos tiempos y tuvo que trasladarse a Londres. Fue uno de los principales soñadores de la historia; creó la ciudad de Celephais a una pronta edad, y fue uno de los tres soñadores que han visitado la corte de Azathoth (y el único en regresar cuerdo). Durante un tiempo escribió sobre sus sueños, pero dejó de hacerlo cuando vio que la gente se reía de él. Kuranos encontró su muerte terrenal al caer por los acantilados de Innsmouth, pero ahora vive en las Tierras del Sueño como rey de Celephais y Serannian. Desde hace un tiempo, Kuranos comienza a sentir nostalgia del mundo de la vigilia, que nunca podrá contemplar de nuevo.

Consulta Azathoth; Celephais; Eldin; Hero, David; Innsmouth; Ooth-Nargai; Serannian; S'ngac; Tierras del Sueño. («Celephais», Lovecraft [O]; «En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft).

KUTHCHEMES [KOOOTH-chem-eez]. Ciudad del emperador de Aquerón, situada cerca de lo que en la actualidad es el Canal de Suez. Los invasores la destruyeron alrededor del 10000 a. C., y durante gran parte de la Era Hiboria estuvo en ruinas. Cerca de allí se encuentra la Montaña Negra bajo la que Yog-Sothoth estuvo apresado, según afirman algunos.

Consulta Edad Hiboria. («El coloso negro», Howard [O]; «La Edad Hiboria», Howard; The Winds of Zarr, Tierney).

KUTULU. Ver Cthulhu.

[Kutulu no significa «Hombre de Cutha» y, de hecho, no tiene ningún sentido en sumerio].

KYTHAMIL (o KTHYMIL). [kee-THAM-il]. Planeta doble que antiguamente orbitaba alrededor de la estrella Arturo y era el hogar de ciertos seres fungoides. Los más que amorfos fieles del Primigenio Tsathoggua llegaron a Hiperbórea desde esta estrella.

Consulta Hiperbórea; semilla informe; Tsathoggua. («Shaggai», Carter; «A través de las puertas de la llave de plata», Lovecraft y Price [O]).

L

LABERINTO DE LOS SIETE MIL MARCOS DE CRISTAL. Concepto mencionado por Abdul Alhazred pero cuyo verdadero significado se desconoce. Se cree, no obstante, que algunas sectas han viajado a través de él. Atravesar los marcos tal vez permita acceder a un nivel superior de realidad que proporciona al viajero más conocimiento ocultista, pero que también facilita que los Primigenios lo subyuguen. Se cree que el marco número 3333 está hecho de muchas bocas que aúllan y gimotean, y es muy difícil de superar.

Consulta Alhazred, Abdul. («The Inhabitant of the Lake», Campbell).

LADÉAU, ALEXIS (también LANDEAU) (28 de octubre de 1794–1840). Francés, amigo de Friedrich von Junzt. Ladeau provenía de la rama noble de los de Ladeau de Nevers; su padre fue asesinado durante el régimen del Terror, pero su madre logró escapar y dio a luz a Alexis en Viena. Ladeau regresó a Francia en 1799 y conoció a von Junzt en París en 1825. En 1827 los dos partieron hacia América, y vivieron durante un tiempo en Nueva York. Mientras exploraban los Everglades^[32], Ladeau cogió la malaria y tuvo que regresar a casa a comienzos de 1829.

En 1835, von Junzt invitó a Ladeau a acudir a su mansión familiar, donde los dos vivieron juntos hasta terminar los *Unaussprechlichen Kulten* al año siguiente. Sin embargo, un día después de terminar el libro, von Junzt tomó un tren hacia San Petersburgo, y Ladeau no volvió a verlo con vida.

En 1840, Ladeau estuvo presente cuando se abrió la habitación que ocupaba von Junzt en un hotel de Düsseldorf y se descubrió su cuerpo. Se llevó el manuscrito en el que había estado trabajando el erudito alemán y lo reconstruyó. Por desgracia, después de leerlo lo destruyó y se cortó la garganta con una navaja (algunos dicen que junto a su cuerpo enterraron algunas páginas del manuscrito, pero de ser así, los nazis que exhumaron su cuerpo en 1942 para obtener conocimientos de hechicería debieron de llevárselas).

El único libro que se le conoce a Ladeau es *Reminiscencias de Friedrich Wilhelm von Junzt* (Bridewall, 1846; Keilkopf, 1898), un repaso un tanto inexacto de la vida del famoso autor.

Consulta *Unaussprechlichen Kulten*; von Junzt, Friedrich. (Delta Green, Detwiller, Glancy, y Tynes [J]; «The History of Von Unaussprechlichen Kulten», Harris; «La piedra negra», Howard [O]).

LAGO DE HALI. Ver Hali.

LAM. Criatura de enorme frente, pequeños ojillos almendrados y boca estrecha,

representado en una de las pinturas de Aleister Crowley. Kenneth Grant ha afirmado que Lam es uno de los Primigenios, y lo ha relacionado con el Indescriptible Gran Sacerdote y con los «grises» avistados en las abducciones extraterrestres.

Consulta Primigenios. (The Magical Revival, Grant [O]; Outer Gateways, Grant).

LAMA TCHO-TCHO DE LENG [CHOE-CHOE]. Ver Indescriptible Gran Sacerdote.

LÁMPARA DE ALHAZRED. Aparato construido por la mítica tribu árabe de Ad, los arquitectos de Irem, y que durante un tiempo poseyó el árabe loco Abdul Alhazred. Su último dueño fue Ward Phillips, el escritor de Providence, y tras su desaparición se tiró la lámpara a la basura. Cuando se le ponía aceite y se encendía, la lámpara proyectaba sobre las paredes y objetos que la rodeasen imágenes de lugares relacionados con los Mitos. También es posible que actuara como portal a diversas épocas y lugares, aunque lo más probable es que este efecto solo se produjera en ciertos momentos.

Consulta Alhazred, Abdul; Irem; Phillips, Ward. («La lámpara de Alhazred», Derleth y Lovecraft).

LANIQUA LUA'HUAN. Híbridos de delfín y profundo cuyo ciclo vital recuerda al de los híbridos humanos. Aunque solo pueden sobrevivir en el mar, de vez en cuando preparan complejas trampas para atrapar a sus víctimas y sacrificarlas a Cthulhu. Su líder es Tsur'ihn, una criatura parecida a una gigantesca navaja de mar.

Consulta Cthulhu; profundos. («The Sand Castle», Berglund).

LAPHAM, SENECA. Graduado en la Universidad Miskatonic, promoción de 1879, y posteriormente profesor de antropología de dicha institución. Es conocido por su papel en la investigación de la muerte de Ambrose Dewart, y consiguió para la biblioteca de la universidad varios de los libros de este.

Consulta Dewart, Ambrose; Miskatonic, Universidad. («Zoth-Ommog», Carter; «El que acecha en el umbral», Derleth y Lovecraft [O]).

LEGRASSE, JOHN RAYMOND. Inspector de policía de Nueva Orleans que organizó una redada en 1907 contra un culto de los pantanos de naturaleza tremendamente aberrante. Poco pudo descubrir Legrasse sobre esta secta, pero su asistencia a la Convención de la Sociedad Americana de Arqueología de 1908, junto a un pequeño ídolo requisado en la incursión, fue una de las primeras pistas que reveló la existencia del culto mundial de Cthulhu.

Consulta Castro; Cthulhu. («La llamada de Cthulhu», Lovecraft).

LEMURIA [li-MOOR-i-ah]. Continente perdido del Océano Pacífico. Según una estimación (probablemente exagerada), abarcaba desde el Himalaya a la Antártida y

de Madagascar hasta más al este de la Isla de Pascua. Lemuria estuvo habitada al principio por una especie de criaturas con tentáculos y cabeza humana, pero probablemente ya habían desaparecido para cuando llegaron los primeros humanos. Cuando los glaciares cubrieron Hiperbórea, los Reyes de los Dragones (el pueblo serpiente) huyeron allí. En Lemuria vivieron en paz durante un tiempo, pero los humanos se alzaron y derrotaron a los hombres serpiente tras una Guerra de Mil Años.

Tras esta guerra (que tuvo lugar hace medio millón de años, aproximadamente), los humanos se establecieron en el primer reino de Nemedis. Posteriormente, las fuerzas del Caos destruyeron aquella tierra y los seres humanos emigraron al oeste, donde fundaron las Nueve Ciudades. Los magos de la tierra oriental de Nianga fueron corrompidos por el Caos y amenazaron con dominar el mundo, hasta que su propia hechicería los destruyó. Cuando hubo pasado la amenaza, los Nueve Reinos pugnaron continuamente entre sí, hasta que el bárbaro Thongor los unificó creando el Imperio Dorado del Sol, que conquistó medio mundo con sus naves voladoras.

Esta era de prosperidad no podía durar eternamente. Una serie de erupciones volcánicas sumergió bajo el océano gran parte del continente, quedando solo una cadena de grandes islas. Muchos de los habitantes de Lemuria huyeron a la Atlántida, pero otros se quedaron. En la Era Hiboria ya habían desaparecido todas las grandes civilizaciones de Lemuria, y aquellas tierras solo eran conocidas por sus piratas. No obstante, al mismo tiempo su saber arcano era poderoso y respetado, y sus mercenarios solían convertirse en generales y reyes de tierras más civilizadas. Aunque mostraba signos de recuperación, Lemuria nunca volvería a disfrutar de un poder global.

Los restos de Lemuria fueron destruidos a comienzos de la Era Hiboria, en el mismo cataclismo que sumergió la Atlántida. Algunos refugiados de Lemuria huyeron a K'n-yan y a Shamballah, pero la mayoría marchó al continente thurio, donde fueron esclavizados. Milenios después derrocaron a sus amos y se dirigieron al oeste, donde fundaron los reinos de Estigia y de Aquerón. Algunos han sugerido que el idioma sánscrito podría provenir de la lengua de Lemuria.

[Los evolucionistas del siglo XIX trataron de explicar la presencia de cierto número de animales diferentes, entre ellos los primates llamados lémures^[33], tanto en África como en la India. Plantearon la hipótesis de que antaño existió un puente de tierra entre ambas regiones, y el zoólogo Philip Sclater acuñó para aquella tierra el nombre de «Lemuria». En el tiempo transcurrido desde entonces, los biólogos han encontrado explicaciones más razonables para la situación, de modo que actualmente los defensores de la existencia de Lemuria son principalmente ocultistas que han decidido que el continente estuvo en realidad en el Pacífico.

La mayor parte de la información que usaron Howard, Lovecraft y Carter sobre Lemuria provenía de los escritos de los teósofos *Madame Blavatsky* y *W. Scott-Elliot*. Escogieron las partes que les interesaban e ignoraron varias de las

afirmaciones más increíbles de los teósofos, como que los primeros seres humanos de Lemuria eran criaturas espirituales que se reproducían echando brotes. Lin Carter dijo que los continentes de Mu y Lemuria eran el mismo, pero como eso contradice otras fuentes de los Mitos, he preferido listarlos por separado. La relación que tienen entre sí y con el «continente perdido» de R'lyeh es un tema confuso que dejo en manos de futuros expertos].

Consulta Atlántida; Edad Hiboria; Gran Raza de Yith; Hiperbórea; hombres serpiente; Kull, Rey; Shamballah; Trapezoedro Resplandeciente. (La Doctrina secreta, Blavatsky; The Black Star, Carter; «The Seal of Zaon Sathla», Carter; Thongor and the Wizard of Lemuria, Carter; Thongor Fights the Pirates of Tarakus, Carter; «La Edad Hiboria», Howard; «La torre del elefante», Howard; «El Túmulo», Lovecraft y Bishop; «El diario de Alonso Typer», Lovecraft y Lumley; «Cautivos de dos mundos», Petersen [J]; Historia de los atlantes, Scott-Elliot).

LENG (o MESETA DE LENG). [LENG]. Zona cerca de Kadath en la Inmensidad Fría. Los eruditos suelen situar la meseta en el Asia Central, y uno incluso menciona la provincia china de Xinjiang como su emplazamiento. Sin embargo, los informes de la expedición Pabodie de 1930-31 la sitúan en algún lugar de los yermos helados de la Antártida, otros sostienen que está en Birmania y, por si esto fuera poco, experimentados soñadores afirman que se encuentra en el extremo septentrional de las Tierras del Sueño. Alhazred cuenta que es un lugar donde confluyen varias realidades alternativas, lo que podría explicar estas discrepancias.

Independientemente de dónde se encuentre, el viajero desprevenido debería evitar la meseta, puesto que a sus habitantes semihumanos (los tcho-tchos, o quizás una raza con cuernos y patas con pezuñas) no les gustan las visitas. Muchos pertenecen a una secta que practica el canibalismo y cuyo símbolo es el amuleto del perro alado. En cierta época estos seres construyeron la gran ciudad de Sarkomand, al sur de la meseta, y combatieron contra las enormes arañas púrpuras que vivían en los valles de Leng. Actualmente se contentan con sobrevivir en sus pequeñas aldeas de piedra, cumpliendo con sus deberes religiosos y sirviendo a las bestias lunares, sus amas.

Un faro de la meseta hace llegar su advertencia a muchos kilómetros de distancia, aterrando a todos los que la ven. Cerca hay un gran monasterio de piedra rodeado de un anillo de monolitos. Dentro de los laberínticos pasillos de este monasterio hay murales que representan la historia del pueblo de Leng. Solo un ser vivo mora allí, el Gran Sacerdote, cuyo rostro es mejor no mirar, según afirmaba el experimentado soñador Randolph Carter.

[Frenschkowski sugiere que el origen de Leng puede estar en «Ling». Según la leyenda, Ling era una fabulosa tierra meridional hogar de Gesar, héroe de la épica tradicional mongola y tibetana].

Consulta Ángeles descarnados de la noche; Atlach-Nacha; bestias lunares; Cánticos del Dhol; Carter, Randolph; Cilindros de Arcilla de Kadatheron; Cristal de

Leng; Expedición Pabodie; Faro de Leng; Han; Indescriptible Gran Sacerdote; Inganok; Inmensidad Fría; Kadath; Loto Negro; Mnomquah; Naggoob; Nug y Yeb; Nyarlathotep (La Cosa de la máscara amarilla); Nyoghta; perros de Tíndalos; Sarkomand; shantaks; Siete libros crípticos de Hsan; Sung, Meseta de; tcho-tchos; Tierras del Sueño; Tsang, Meseta de; Unaussprechlichen Kulten; Yian-Ho; Zin, Criptas de. («The Dweller in the Tomb», Carter; «Al otro lado del umbral», Derleth; «The Alchemist's Notebook», Hurd y Baetz; «En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft; «En las montañas de la locura», Lovecraft; «El Faro del Anciano», Lovecraft; «El sabueso», Lovecraft [O]; The House of the Toad, Tierney; The Complete Dreamlands, Williams and Petersen [J]).

LENGUA SANGRIENTA. Ver Secta de la Lengua Sangrienta.

LENTE LUNAR (también LENTES LUNARES). Artefacto construido por los adoradores de Shub-Niggurath y situado en Goatswood. En su fabricación se usó el misterioso Cristal de Leng. La lente se suele colocar en una torre alta con varios espejos dispuestos a su alrededor, para concentrar un rayo de luna en un punto específico. La lente lunar sirve para convocar a Shub-Niggurath durante luna llena en vez de con luna nueva, la fase normal para llamar a la diosa.

Consulta Cristal de Leng; Goatswood; Shub-Niggurath. («The Moon-Lens», Campbell [O]; «Dark Harvest», Ross [J]).

LERION, MONTE [LER-i-on]. Montaña de las Tierras del Sueño, cerca de los pueblos de Hatheg y Nir. El río Skai discurre desde el valle de Mynartha, en la base del monte. Algunos dicen que los vientos que soplan al alba desde Lerion transportan los suspiros de los dioses de la Tierra. En la cara norte de la montaña yace la ciudad en ruinas de «Ygiroth; este hecho, sumado a los rumores de actividad de los trasgos^[34], mantiene a casi todo el mundo alejado de allí.

Consulta Hatheg; Nir; Nyarlathotep; Tierras del Sueño. («In «Ygiroth», DeBill; «En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft; «Los Otros Dioses», Lovecraft [O]; Las Tierras del Sueño, Petersen et al. [J]).

LETANÍAS NEGRAS DE NUG Y YEB. Rituales de adoración a las dos entidades gemelas Nug y Yeb, que incluyen referencias al «Fuego Negro». El único registro completo de la letanía de Yeb apareció en un muro de la antigua Irem, aunque se sabe que los habitantes de K'n-yan practican ambos ritos.

Consulta Irem; Nug; Nug y Yeb; Yeb. («El Túmulo», Lovecraft y Bishop [O]; «To Clear the Earth», Murray).

LEYENDAS DE LOS VIEJOS MISTERIOS. Manuscrito hallado en una caja dorada vomitada por un volcán durante la ascensión de Surtsey en 1963. Thelred Gustau descubrió la caja y pasó los siguientes nueve años traduciendo los jeroglíficos del documento, ayudado en ocasiones por Titus Crow. Cuando reveló al mundo las

noticias de su descubrimiento, sus colegas lo ridiculizaron a pesar de su impecable reputación hasta ese momento. Tras su desaparición, la obra fue publicada en una tirada muy limitada.

El manuscrito fue obra del hechicero Teh Atht, un mago de la tierra primigenia de Theem'hdra. El tomo contenía información sobre aquella tierra y sus habitantes, y relatos sobre algunos de los sucesos más notables de su historia. Junto a todo ello había notas de la adoración a seres como Ghatanothoa, Cthulhu, Hastur y Yibb-Tstll. También se incluían algunos ensalmos, como un ritual destinado a convocar a un byakhee y otro que protegía al lanzador de todas las influencias mágicas maléficas.

Consulta byakhee; Crow, Titus; Cthulhu; Ghatanothoa; Gustau, Thelred; Hastur; Teh Atht de Kluhn; Theem'hdra; Yibb-Tstll. («Introducción» a La casa de Cthulhu; Lumley [O]; «Name and Number», Lumley).

L'GY'HX [LIGH-giks]. Planeta conocido por la humanidad como Urano. Sus habitantes son una especie de criaturas metálicas cúbicas, de numerosas patas, y que adoran a Lrogg, el extraño dios-murciélago.

Hace muchísimos años, los shans llegaron a este mundo en su templo teleportante de Azathoth. Los nativos les permitieron quedarse por un tiempo. Sin embargo, pronto miembros de ambos grupos se convirtieron a la religión opuesta. Al final, esto provocó un conflicto que obligó a los shans fieles de Azathoth a huir en su templo, dejando a sus compañeros heréticos en L'gy'hx, con los nativos.

Consulta Azathoth; Nyarlathotep (Lrogg); shans. («The Insects from Shaggai», Campbell).

LH-YIB. La «ciudad hermana» de Ib. Se desconoce su emplazamiento exacto, pero según los Cilindros de Arcilla de Kadatheron, está enterrada bajo la tierra de Cimmeria. Es probable que esta ciudad sobreviviera hasta mucho después de la destrucción de Ib.

Consulta Bokrug; Cilindros de Arcilla de Kadatheron; Cimmeria; Ephiroth; Ib; Thuum'ha. (Beneath the Moors, Lumley).

L'HISTOIRE DES PLANÈTES (o HISTORIA DE LOS PLANETAS). Tomo escrito en 1792 por el francés Laurent de Longnez. Podría tratarse de la traducción de una obra del siglo XVII llamada *Die Geschichte den Planeten*, de Eberhard Ketzer, un monje o tutor de Schleswig-Holstein que vivió en la corte del Rey de Prusia (de manera sorprendente, este libro ha aparecido incluido recientemente en una prestigiosa serie de las mayores obras científicas de la historia). Si la información es correcta, el libro describe la cacofónica «música de las esferas» y las consecuencias que tendrá sobre la humanidad cuando todos la escuchen.

[Los datos del libro francés son de Joshi, mientras que el resto del material proviene de Price. Aunque estoy seguro de que Price leyó el relato de Joshi, no tengo claro por qué las dos descripciones del libro difieren tanto].

(«The Recurring Doom», Joshi [O]; «Saucers from Yaddith», Price).

LIAO (también DROGA PLUTÓNICA o PLUTONIANA). Sustancia enajenadora que se destila del Loto Negro. Hace siglos, un alquimista chino llamado Liao descubrió la fórmula de esta sustancia. El propio Lao Tze aprehendió el concepto universal del Tao utilizando el Liao, lo que se convirtió en el nacimiento de su filosofía. La receta del Liao viajó desde Oriente y llegó a los sarracenos. Mientras era cautivo de estos, Ludwig Prinn la aprendió de su profesor Emendid Kejir y luego la copió prolijamente en el De Vermis Mysteriis. En la actualidad es una droga extraordinariamente poco común, y rara vez se utiliza.

La droga permite a quien la consume percibir el pasado, normalmente desde el punto de vista de sus ancestros. Se puede retroceder hasta muy atrás en la cadena evolutiva con una dosis más alta, pero debería tenerse cuidado y evitar a ciertas criaturas que pueden viajar al futuro y cobrarse su venganza.

[La droga plutoniana del relato de Smith era diferente al Liao, pero desde entonces se han usado ambos términos para referirse a la misma sustancia].

Consulta De Vermis Mysteriis; Loto Negro; Pnakótico, Pentágono; Prinn, Ludwig. («La locura que vino del tiempo», Carter; «The Invaders», Kuttner; «Los perros de Tíndalos», Long [O]; «Signs Writ in Scarlet», Ross [J]; «La droga plutoniana», Smith).

LIBER DAMNATUS DAMNATIONUM (también DAMNATORUM). Tomo escrito por Janus Aquaticus y publicado en Londres en 1647. La Universidad Miskatonic poseía antiguamente una reproducción latina manuscrita, pero se cree que fue robada. Otra se podía encontrar en la biblioteca de Joseph Curwen. Los que pierdan la esperanza de encontrar un ejemplar deberían saber que gran parte del libro fue plagiado descaradamente en La fundación oculta, de Janus Cornelius Wasserman.

El libro contiene una gran cantidad de información sobre la «Gran Extinción», una época en la que la mayor parte de la humanidad será destruida y los que ayuden a los Primigenios serán admitidos entre sus filas. También contiene una fórmula por la que un hechicero puede alcanzar la inmortalidad mediante las acciones de uno de sus descendientes, un ensalmo para contactar con Yog-Sothoth, e información sobre los lugares donde el velo entre las dimensiones se debilita en los equinoccios.

Consulta Curwen, Joseph; Yog-Sothoth. (El caso de Charles Dexter Ward, Lovecraft [O]; The House of the Toad, Tierney; «Los Barrens», Wilson).

LIBER IVONIS [LEE-ber ee-VAUN-is]. Traducción al latín del Libro de Eibon realizada por Caius Phillipus Faber.

Consulta Libro de Eibon.

LIBRO DE AZATHOTH. Tomo que lleva encima Nyarlathotep y que todo aquel que entre al servicio de los Dioses Exteriores debe firmar con su sangre. Podría

ser el libro mencionado por las víctimas de los juicios de brujas, y de ser así, se explicaría por qué nunca se han encontrado más que unos pocos de esos volúmenes. El Libro de Azathoth también contiene textos que parodian las Escrituras, alaban a los Dioses Exteriores y denigran el cristianismo.

En la habitación de un hotel de Midium's Grove, en Nueva York, se encontró otro «Libro de Azathoth», un cuaderno de espiral que contenía un extenso y embrollado tratado sobre la naturaleza del universo. Como el otro tomo pertenece a Nyarlathotep, es imposible trazar ninguna comparación entre ambos.

Consulta Azathoth; Dioses Exteriores; Nyarlathotep (Hombre Negro). (Devil's Children, Conyers, Godley y Witteveen [J]; «The Higher Mythos», Hensler; «Los sueños en la casa de la bruja», Lovecraft [O]).

LIBRO DE DZYAN, EL (también las ESTROFAS DE DZYAN y las ESTANCIAS DE DZYAN). [d'ZHAHN]. Libro de antiguo saber que existe en un plano espiritual superior, donde pueden encontrarlo los viajeros psíquicamente sensibles. Según la tradición, los Señores de Venus entregaron a la humanidad los seis primeros capítulos de este libro, junto a la lengua senzar. Los seres humanos, agradecidos, conservaron el libro en la ciudad perdida de Shamballah. Con posterioridad, el libro fue traducido al chino y distribuido ampliamente, aunque en la actualidad solo sobreviven unos pocos ejemplares.

En el año 595, unos mercaderes descubrieron en una cueva la reproducción china más antigua conocida, que con el tiempo llegó al Museo Wharby en Inglaterra. Otras han aparecido en la mansión van der Heyl (cerca de Chorazin, Nueva York) y en la Iglesia de la Sabiduría de las Estrellas en Providence. Esta reproducción estaba escrita en chino, sánscrito y caracteres que recordaban a los Fragmentos de G'harne y de Sussex y que resultaron esenciales para que Gordon Walmsey lograra descifrar ambos libros.

[El Libro de Dzyan apareció originalmente en las obras de la teósofa Helena Blavatsky. En su libro *La Doctrina Secreta*, publicado 1888, Blavatsky revelaba cómo su espíritu-guía le había mostrado el tomo en una visión, y lo citaba con cierto detalle. Según su informe, el Libro de Dzyan es el primero de quince comentarios esotéricos sobre los treinta y cinco libros de Kiu-te. Este tomo fue escrito sobre hojas de palmera en la lengua atlante senzar, que el espíritu guía de Blavatsky tradujo para ella. Eruditos posteriores han observado que los párrafos que cita guardan un parecido más que casual con el Rig-Veda hindú^[35]. Lovecraft no leyó las obras de Blavatsky hasta el final de su vida, y su fuente principal para las descripciones del libro fueron los informes poco ortodoxos de su amigo E. Hoffman Price. Nadie sabe de dónde proviene la palabra de «Dzyan» (pronunciado «Zon») que se inventó Blavatsky. Puede que derive de «Dhyan», el término sánscrito para la meditación mística. Kenneth Grant afirma que es el equivalente del japonés «Zen», aunque se desconoce su fuente de información].

Consulta Atlántida; Feery, Joachim; Fragmentos de G'harne; Un estudio del libro de Dzyan. (La Doctrina secreta, Blavatsky; The Magical Revival, Grant; Manual del Guardián, Herber [J]; «El Morador de las Tinieblas», Lovecraft; Selected Letters IV, Lovecraft [O]; «El diario de Alonso Typer», Lovecraft y Lumley; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

LIBRO DE EIBON (también LIBRO DEL MAGO EIBON). Tomo escrito por el mago hiperbóreo Eibon. La leyenda afirma que se encontró entre las ruinas de su inhóspita torre, pero el epílogo de Cyron de Varaad cuenta que el propio Eibon le entregó el manuscrito, que luego él ordenó cronológicamente. El libro pasó entonces de maestro a alumno durante muchos años, en el transcurso de los cuales algunos de sus lectores añadieron ocasionalmente sus notas. Tras la destrucción de Hiperbórea durante la Era Glacial, algunas reproducciones lograron llegar a Zobna y Lomar, y después hasta la Atlántida e Hiboria, por medio de un culto hermético que reverenciaba a Eibon y pudo estar relacionado con el que preservó los Manuscritos Pnakóticos. También es posible que el sacerdocio de Mitra en Brythunia, un país de la Era Hiboria, conservara una reproducción, pero en tal caso se ha perdido.

Parece que el Libro de Eibon ha llegado al mundo moderno mediante dos rutas. La primera fue a través de Egipto, gracias a que los mercaderes de la Atlántida llevaron sus productos y su saber a aquella tierra. El tomo fue traducido a la escritura jeroglífica, y es posible que la llamada «reseña kishita» que realizó el antiguo sumo sacerdote de Sarnath derive de una de estas reproducciones. Después se extendió por el Mar Mediterráneo, donde el erudito sirio-fenicio Imílcar Narba preparó una traducción al púnico hacia el 1600 a. C. Más adelante se realizaron reproducciones grecobizantinas (o grecobactrianas) y, alrededor del 960, Theodorus Philetas correlacionó varios de los textos supervivientes para formar un tomo en griego medieval. Puede que todavía exista una reproducción griega, pero la edición más antigua confirmada es la traducción al latín del siglo IX de C. Philippus Faber, que es con toda probabilidad la fuente del texto latino impreso en Roma en 1662. Los ejemplares latinos del Libro de Eibon de Miskatonic y Harvard provienen de esta rama en particular.

La segunda ruta nace con un misterioso grupo conocido como los averones. Este pueblo huyó hacia el este cuando se hundió la Atlántida, llevando consigo el Liber Ivonis en tablillas. Los averones se asentaron en una tierra que finalmente sería conocida como Averoine e, incluso siglos después, estas tablillas formaban una parte importante de sus rituales. Puede que allí se conservara un libro en la lengua hiperbórea original al menos hasta el siglo XIV. La versión auverna llegó finalmente a Irlanda, donde todavía se pueden encontrar traducciones al latín y al irlandés.

Alrededor de 1240, Gaspard du Nord de Averoine realizó una traducción al francés, posiblemente a partir de un manuscrito griego (aunque no se puede descartar la posibilidad de que recibiera influencias de las tradiciones de la región). Este

Gaspard era un hechicero de cierto renombre que salvó su ciudad natal de Vyones de los designios del malvado mago Nathaire, el cual podría haber sido el dueño de la reproducción que Gaspard tradujo después. En gratitud, las autoridades le permitieron continuar sus estudios ocultistas, lo que presumiblemente le concedió la libertad necesaria para traducir el Libro de Eibon sin censura. Muchos hechiceros y brujas de la zona utilizaron a fondo esta edición en particular, incluso siglos después de que se escribiera. Aún sobreviven varios ejemplares de esta versión, entre ellos los de la mansión van der Heyl, y otro en la Iglesia de la Sabiduría de las Estrellas de Providence.

Durante el reinado de Jacobo I, un erudito anónimo, posiblemente uno de los relacionados con la traducción de la Biblia del Rey Jacobo^[36], tradujo el Libro de Eibon al inglés. Un experto todavía podría encontrar alguna de estas reproducciones. Por lo que se sabe, el Libro nunca ha sido impreso. Una traducción francesa más reciente, realizada por el destacado escritor Clark Ashton Smith, desapareció tras su muerte. También hay que mencionar que se transmitió una reproducción de generación en generación dentro de la familia van Kauran, de Nueva York, aunque no está claro de qué edición se trataba.

Una gran parte del Libro de Eibon detalla las vivencias de su juventud, sus experimentos mágicos y sus viajes a Shaggai y al valle de Pnath. El libro contiene información sobre los rituales de Tsathoggua, el artista Rhydagand y relatos sobre el gran Rlim Shaikorth. También contiene ensalmos para llamar a la emanación de Yoth y a la Descomposición Verde, junto a fórmulas para crear una sustancia química que petrifica la carne viva y un polvo que destruirá a ciertos monstruos estelares. Aunque el Libro de Eibon cubre una amplia cantidad de campos del saber, solo sobrevive una pequeña parte del texto original. Por ejemplo, los rituales para obligar a los dholes a servir a su invocador se han perdido, y un apéndice codificado de una sola página referido a los Primordiales^[37] de la Antártida solo aparece en algunas versiones. Sí se han publicado varios capítulos del Libro de Eibon, y el más destacado es «La llegada del gusano blanco», que era el capítulo noveno del texto original.

Consulta Averaigne; Descomposición Verde; dholes; du Nord, Gaspard; Edad Hiboria; Eibon; Ghorl Nigral; Hiperbórea; Kish; Liber Ivonis; Livre d'Ivon; Lomar; Miskatonic, Universidad; Papiro del Saber Oscuro; Philetas, Theodorus; Pnath, Valle de; Primordiales; Retoños Oscuros de Shub-Niggurath; Rlim Shaikorth; Sélections du Livre d'Ivon; Shaggai; Tsathoggua; Zobna; Zon Mezzamalech. («The Horror from the Bridge», Campbell; «The Book of Eibon», Carter; History and Chronology of the Book of Eibon, Carter; «In the Vale of Pnath», Carter; The Life of Eibon according to Cyron of Varraad, Carter; «Papyrus of the Dark Wisdom», Carter; «Shaggai», Carter; «The Adventure of the Six Silver Spiders», Derleth; «El alumno de Pickman», Herber [J]; «Junto a la bahía: 1ª parte», Herber [J]; Manual del Guardián, Herber [J]; Dreams and Fancies, Lovecraft; Selected Letters V, Lovecraft; «El hombre de piedra», Lovecraft y Heald; La cosa en el umbral, McConnell y Sutton [J]; «La bestia

de Averaigne», Smith; «El coloso de Ylourgne», Smith; «La llegada del gusano blanco», Smith; «La santidad de Azédarac», Smith; «Ubbo-Sathla», Smith [O]; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

LIBRO DE IOD. Libro de origen desconocido, aunque algunos lo atribuyen a un misterioso autor llamado «Khut-Nah». Solo existe una reproducción en la «lengua antigua» original (que podría ser una mezcla de griego y copto). Johann Negus publicó posteriormente una traducción expurgada en latín (¿?), que se conserva en la biblioteca Huntingdon de San Marino, California.

El libro habla sobre Iod, el Cazador Resplandeciente, Vorvados y la criatura Zuchequon. Su filosofía parece tener mucho en común con la de los gnósticos.

Consulta Iod; Pott, Johannes; von Junzt, Fiedrich; Vorvados; Zuchequon. («Bells of Horror», Kuttner [O]; Letters to Henry Kuttner, Lovecraft; «Beneath the Tombstone», Price; «The Looking-Glass», Worthy).

LIBRO DE KARNAK. Tomo de conocimiento ocultista. De su título se deduce que puede contener rituales tomados del centro religioso egipcio de Karnak. El libro también incluye información relativa a Iod, el Cazador de Almas.

Consulta Iod. («The Hunt», Kuttner; «Hydra», Kuttner [O]).

LIBRO DE LAS COSAS OCULTAS, EL. Tomo mencionado en un manuscrito descubierto por Alonso Typer. No se sabe nada más de este libro, aunque podría estar relacionado con la ciudad perdida de Yian-ho.

Consulta Typer, Alonso; Yian-ho. («El diario de Alonso Typer», Lovecraft y Lumley).

LIBRO DE SKELOS. Grimorio escrito por el sabio ciego Skelos y conservado por sus devotos, aunque otros lo atribuyen a los magos del pueblo serpiente de Valusia. Pese a que ha habido muchas discusiones sobre si «Skelos» escribió uno o varios libros, el hecho es que los magos de todo el mundo siempre lo han considerado uno de los tomos de sabiduría más poderosos. En la Era Hiboria solo existían tres ejemplares conocidos, y que se sepa, ninguno de ellos ha llegado hasta nuestros días. Aunque todos los magos de Hiboria codiciaban este libro, solo sabemos que contenía información sobre un artefacto llamado la Mano de Nergal y sobre una isla cuyos monstruos protegen un gran tesoro.

Consulta Edad Hiboria; hombres serpiente. (Conan el bucanero, Carter y de Camp; «El coloso negro», Howard; Conan el Conquistador, Howard; «El estanque del negro», Howard [O]; «La mano de Nergal», Howard y Carter).

LIBRO DE THOTH (o PERGAMINO DE THOTH-AMON). Tomo escrito supuestamente por Thoth^[38], el dios egipcio de la sabiduría y la magia, de quien se dice que creó miles de libros sobre temas ocultistas. Los eruditos actuales afirman

que el autor fue en realidad Thoth-Amon, un poderoso mago estigio y sacerdote de Set. Tras la destrucción de ese país, el Libro de Thoth fue preservado por los sumos sacerdotes egipcios en su templo de Alejandría. El emperador romano Calígula sacó este tomo de Egipto para sus propios experimentos, pero el libro fue destruido poco antes de su muerte. Se sabe que Abdul Alhazred examinó detenidamente otra reproducción, y puede que aún existan algunas en los monasterios tibetanos, pero ningún extranjero ha visto el libro desde hace muchos años.

El Libro de Thoth versa sobre el ser llamado Tawil at'Umr, así como sobre los Primigenios y la historia de Hiboria. También contiene un hechizo que confiere vida a los muertos (de manera temporal), extensos datos astronómicos, y el secreto de la creación de la humanidad. Es posible que el tercer volumen del libro se refiera a la apertura de portales.

[Aunque han sobrevivido muchos libros distintos supuestamente escritos por Thoth, ninguno de ellos es llamado específicamente el «Libro de Thoth». Muchos ocultistas usan este término como sinónimo del mazo del tarot, aunque en los relatos de los Mitos se trata de un texto real. No hay que confundir el «Libro de Thoth» de los Mitos con el tratado homónimo de Aleister Crowley sobre el tarot].

Consulta Thoth-Amon; «Umr at-Tawil. (La Doctrina secreta, Blavatsky; «The Dweller beyond the Gate», Glasby; «A través de las puertas de la llave de plata», Lovecraft y Price; «The Lord of Illusion», Price [O]; «The Ring of Set», Tierney; «The Scroll of Thoth», Tierney; «The Soul of Kephri», Tierney; The Winds of Zarr, Tierney).

LIBRO NEGRO. Ver Unaussprechlichen Kulten.

LIBRO NEGRO DE ALSOPHOCUS (también EL LIBRO NEGRO). Tomo escrito por el gran mago Alsophocus de Erongill. Un monje anónimo lo tradujo posteriormente al latín. Nadie sabe dónde pueden encontrarse en la actualidad ejemplares de este libro, si es que existen, aunque tal vez la Universidad Miskatonic posea uno. El Libro Negro contiene poderosa información como la llamada de Boromir, los secretos del Trapezoedro Resplandeciente, y cómo invocar a Cthulhu desde su tumba.

Consulta Cthulhu; Trapezoedro Resplandeciente. («El libro negro de Alsophocus», Lovecraft y Warnes [O]; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

LIBRO NEGRO DEL CRÁNEO. Tomo escrito hace largo tiempo por J'Cak Igguratian, un erudito de la tierra de Quy. La primera edición conocida del Libro Negro de la Calavera estaba en griego, aunque casi todos los ejemplares fueron quemados por la Inquisición. Posteriormente, el Libro Negro fue traducido al latín, pero los traductores se negaron a transcribir ciertos párrafos, de modo que esta edición es incompleta. El ocultista Aleister Crowley realizó una traducción al inglés publicada por la Starry Wisdom Press durante los años veinte, pero es levemente

imprecisa en varios puntos. La única reproducción superviviente conocida de la edición griega se conserva en la Universidad Dwayne en Amoston, Kansas, y en la Universidad Miskatonic se puede encontrar la edición en latín.

Este libro proporciona una relación de los experimentos ocultistas de su autor, junto a sus advertencias a la hora de tratar con los Primigenios. También se describe a las criaturas llamadas Othuyeg y Quyagen.

Consulta Miskatonic, Universidad. («Huitloxopetl VI: Lieutenant August Investigates», Burnham; «Invocation», Burnham [O]; «The Seven cities of Gold», Burnham; «Huitloxopetl XI: The Ripening of Huitloxopetl», Davey).

LIBRO VERDE. Diario de una chica anónima en el que habla de sus muchos experimentos involuntarios de hechicería. Solo existe una reproducción, pero sus contenidos han demostrado ser valiosísimos para aquellos que investigan los Mitos.

Consulta Ahlala; Chian; dholes; Mao; Voor. («El pueblo blanco», Machen).

LÍVIDOS (también GHASTS). Criaturas humanoides de pies con pezuñas, patas como de canguro y rostros sin nariz, que habitan principalmente en las Tierras del Sueño. La luz directa del sol los mata, pero pueden sobrevivir durante muchas horas bajo una iluminación de menor intensidad.

Los lívidos pasan casi toda su vida en las criptas de Zin, en las Tierras del Sueño, pero en ocasiones salen de sus hogares para atacar a los gugos y gules del Inframundo de las Tierras del Sueño. Si no pueden encontrar esas presas, no dudan en devorarse unos a otros. A pesar de sus tendencias caníbales, los lívidos suelen patrullar en manada durante sus incursiones lejos de las criptas.

Consulta gugos; gules; gyaa-yothn; Tierras del Sueño; Yoth; Zin, Criptas de. («En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft).

LIVRE D'IVON. Traducción francesa del Libro de Eibon.

Consulta Libro de Eibon.

LIYUHH. Traducción/análisis en alemán del Texto de R'lyeh, con notas explicativas. En el siglo XVIII se publicó una tirada limitada de cuatrocientos ejemplares, y al menos uno está en manos de un coleccionista privado anónimo.

Consulta R'lyeh, Texto de. («Oscuridad, me llamo», Bertin [O]; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

LLANFER, (DOCTOR). CYRUS (¿también WILFRED?) (¿?–aprox. 1950). Sucesor del profesor Armitage al frente de la Biblioteca de la Universidad Miskatonic. Tras terminar sus estudios en Miskatonic en 1902, Llanfer pasó a ser director ayudante de la biblioteca, y ocupó el puesto de su superior algo antes de 1936. Llanfer fue responsable de la adquisición de numerosos tomos importantes, y puso especial cuidado en quiénes recibían permiso para consultar los libros de

ocultismo de las Colecciones Especiales. Su mayor contribución a la biblioteca fue «El Aprendiz de Brujo», un enorme catálogo que a su muerte estaba casi completo, y que enumeraba y proporcionaba amplia información sobre los libros de las Colecciones Especiales.

Consulta Armitage, Henry; Miskatonic, Universidad. («The Strange Doom of Enos Harker», Carter; «La casa de Curwen Street (El manuscrito de Andrew Phelan)», Derleth; «El regreso de Hastur», Derleth [O]; Secretos de Arkham, Herber [J]; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

LLAVE ARQUETÍPICA. 1) (**también LLAVES ARQUETÍPICAS o REGISTROS ARQUETÍPICOS**). Tablillas de piedra grabadas por los Dioses Arquetípicos y que ahora conserva Ubbo-Sathla. Su poder es tremendo; el uso de uno solo de estos ensalmos trajo nuestro mundo a este universo desde la dimensión paralela de los Dioses Arquetípicos, y otros aún desconocidos podrían liberar a la humanidad de los Primigenios. En la Tierra solo existen dos copias de las Llaves, pero son casi inaccesibles. Se ha sugerido que las Llaves Arquetípicas corresponden a la Tablilla del Destino, un artefacto de la mitología sumeria y babilónica que permitía a su poseedor conocerlo y controlarlo todo. Consulta Dioses Arquetípicos; Primigenios; Ubbo-Sathla. («The Unbegotten Source», Carter; «Hydra», Kuttner [O]; «From the Journals of Alexander Hale, Ph. D.: The Tablets of Destiny», Lewis [J]; «El hocico en la alcoba», Myers).

2) Signo que los magos anteriores a la humanidad utilizaban para protegerse de poderosas criaturas. («The Descent into the Abyss», Carter y Smith).

LLAVE DE PLATA. Llave de plata deslustrada de trece centímetros de largo, que tiene grabados unos jeroglíficos indescifrables. Se cree que la Llave de Plata se forjó en la tierra de Hiperbórea hace muchísimos años. Las leyendas la relacionan con la ciudad perdida de Irem, pero la primera información de la que disponemos la sitúa en posesión de un «Guardián de la Llave», que habitó en la fortaleza de los Hassasin^[39] en Alamut. El cruzado Geoffrey Carter mató a los guardas y se la llevó consigo, y a partir de ese momento se transmitió entre sus descendientes. No está claro cuánto sabía la familia sobre la llave, pero el afamado mago Edmund Carter de Salem, Massachusetts, la utilizó con gran eficacia. La familia Carter siguió en posesión de la llave hasta que el místico Randolph Carter la redescubrió; se cree que la llevaba consigo cuando desapareció en 1928.

Si se pronuncian ciertas palabras mientras se sostiene la llave hacia el sol poniente y se la gira nueve veces, este aparato puede transferir físicamente a su poseedor a cualquier época deseada. Si el portador es digno de ello, también puede usarla para abrir el Último Portal en el que aguarda «Umr at-Tawil. Mediante el uso de un encantamiento (también creado en Hiperbórea) se pueden incrementar en gran medida los poderes de la llave.

Consulta Carter, Randolph; Hiperbórea; Irem; «Umr at-Tawil. («La llave de plata», Lovecraft [O]; «A través de las puertas de la llave de plata», Lovecraft y Price; «The Lord of Illusion», Price).

LLOIGOR [LOI-gor]. 1) Gemelo de Zhar. Lloigor está aprisionado bajo la meseta de Sung, en Birmania, pero puede manifestarse en el resto del mundo cuando Arturo, su antiguo hogar, está por encima del horizonte. En su forma natural, Lloigor es una enorme masa alada de tentáculos serpenteantes, que le sirven para atrapar y llevarse a sus enemigos. Lloigor es adorado por la Hermandad del que Pisa las Estrellas, de los tcho-tchos. Consulta Alaozar; E-poh; Elementos, Teoría de los; lloigornos; Loto Negro; Nug y Yeb; Obscenidades Gemelas; Primigenios; Sung, Meseta de; tcho-tchos; Zhar. («Cold War», Aniolowski [J]; «El pacto de Sandwin», Derleth; «The Lair of the Star-Spawn», Derleth y Schorer [O]; «El Manuscrito de Sussex», Pelton).

2) Criaturas inmateriales compuestas por un tipo desconocido de energía psíquica, pero que se manifiestan en ocasiones con enormes cuerpos reptilianos. Hace mucho tiempo, los lloigor vinieron desde la galaxia de Andrómeda y gobernaron la tierra de Mu, utilizando esclavos humanos para cumplir sus designios. Sin embargo, con el paso del tiempo los lloigor comenzaron a perder lentamente su poder y se retiraron bajo tierra, dando libertad a sus esclavos para abandonar Mu y poblar la Tierra.

En la actualidad todavía existen lloigor, pero son incapaces de concentrar la fuerza necesaria para derrocar a la humanidad. No obstante, aún pueden usar su poder en regiones subterráneas para desmagnetizar las brújulas, afectar al equipo fotográfico y ejercer una fuerza psicoquinética sobre personas y objetos.

Si los lloigor necesitan más energía, pueden obtener poder de las personas que duermen en las poblaciones cercanas. Las víctimas de este drenaje despiertan al día siguiente sintiéndose enfermos, pero para cuando cae la noche ya han recuperado su vitalidad. Utilizando la energía obtenida de este modo, los lloigor puede hacer que un barco o un avión desaparezca durante un corto periodo de tiempo (provocando el efecto de «lapso de tiempo perdido» del que se suele informar en los encuentros con ovnis), o provocar una enorme explosión que deja tras de sí grandes grietas y charcos de agua azul verdosa. Muchos creen que los lloigor provocaron la explosión de Llandalffen y una detonación cerca de Al-Kazimiyah, en Irak.

La influencia mental de los lloigor se extiende hasta aquellos que viven cerca, y dichas regiones se caracterizan por altos índices de criminalidad y degeneración. A veces los lloigor reclutan a los miembros más depravados de la población para cumplir sus órdenes en la superficie. Aunque estas personas suelen creer que obtendrán un gran poder de sus amos, en realidad no significan nada para los lloigor, que se desharán de ellos sin dudarlos en cuanto dejen de serles necesarios o causen problemas.

Se sabe que a veces los lloigor han tomado forma material, creando cuerpos que

recuerdan a los dragones de las leyendas. Esto puede explicar la existencia de mitos sobre enormes seres reptilianos en tantas culturas distintas, y también por qué no se ha encontrado ningún rastro físico de estos seres. Si se lleva más lejos esta hipótesis, los lloigor serían posiblemente el origen de los monstruos marinos y lacustres que se han avistado durante milenios pero que nunca se han podido atrapar o descubrir por medios tecnológicos.

Los lloigor están llenos de un pesimismo insondable. Sus mentes no se dividen en id, ego y superego, como las de los seres humanos, y en consecuencia casi nunca llevan a cabo ninguno de sus planes. Aun así, no hay que olvidar que pueden ser enemigos peligrosos para los que descubran su presencia.

Entre los centros de actividad lloigor están Al-Kazimiyah en Irak, Gales, El Líbano, Ceilán y Providence, Rhode Island. Los lloigor son servidores del Primigenio Ghatanothoa, pero no se sabe hasta qué punto los controla. También podrían estar vinculados de algún modo a Lloigor el Primigenio, y un experto afirma que todos los Primigenios y entidades espirituales menores son obra suya.

Consulta Ghatanothoa; lloigornos; Mu. (Manual de La llamada de Cthulhu, edición 5.5, Petersen y Willis [J]; The Illuminatus Trilogy, Shea y Wilson; «El regreso de los lloigor», Wilson [O]).

LLOIGORNOS. Criaturas aéreas que sirven a Lloigor y a Zhar. Aunque su nombre recuerda a los lloigor, se nos dice que en realidad se refiere a los seres más comúnmente llamados pólipos volantes (pese a que normalmente se cree que estos son independientes de los Primigenios).

Consulta Lloigor; pólipos volantes; Zhar. (A Guide to the Cthulhu Cult, Pelton; «El Manuscrito de Sussex», Pelton [O]).

L'MUR KATHULOS [l'MOOR Kah-TOO-loes]. Criatura relacionada con la Liga de Hastur. En tiempos antiguos, sus iniciados tenían que superar las pruebas más extenuantes para convertirse en sus alumnos. Podría no ser otro que el propio Kathulos, un hechicero del continente perdido de la Atlántida que algunos mencionan como encarnación del espíritu de Cthulhu.

[Lovecraft incluyó un «L'mur-Kathulos» en «El susurrador en la oscuridad», como homenaje a «Kathulos», creación de Robert E. Howard. Por su parte, Howard afirmó que no existía ninguna relación entre su «Kathulos» y el «Cthulhu» de Lovecraft, pero parece que Robert M. Price lo ignoró deliberadamente en su colaboración póstuma con Lin Carter].

Consulta Atlántida; Hastur. («The Strange Doom of Enos Harker», Carter y Price; «Rostro de calavera», Howard [O]; «El que susurra en la oscuridad», Lovecraft; «El Manuscrito de Sussex», Pelton).

LOBON [loe-BON]. Gran Dios venerado en Sarnath. Se le suele representar como un joven coronado de hiedra y con una lanza en la mano. En Hiperbórea se le

tenía por el dios de los guerreros, a los que protegía del enemigo, pero las gentes de las Tierras del Sueño lo consideran un dios más pacífico.

Consulta Dioses de la Tierra; Hiperbórea; Tierras del Sueño. («Wizards of Hyperborea», Fultz y Burns; «La maldición de Sarnath». [O], Lovecraft; Las Tierras del Sueño, Petersen et al. [J]).

LOMAR [LOE-mar]. Legendaria tierra septentrional que se alzó del fondo marino en tiempos prehistóricos. Se ha dicho que en la época hiperbórea habitó allí una especie anterior a la humanidad que podía intercambiar su mente con criaturas del futuro. No obstante, la tradición popular comienza con la invasión de los zobnarianos, que huían del frío norte y acabaron con los caníbales gnophkehs que vivían allí, para instaurar su propio reino.

La capital de Lomar era Olathoe, que quedaba entre los picos de Noton y de Kadiphonek. Los lomarianos alcanzaron grandes logros: erigieron enormes monumentos de mármol y dedicaban su tiempo al estudio de los Manuscritos Pnakóticos y de los anales de sus ancestros zobnarianos. A pesar del avance de los hielos, que ya habían arrasado Zobna, los lomarianos lograron prosperar durante más de cien mil años. Al final fueron destruidos por los primitivos inutos, que no dejaron huella del esplendor de aquel lugar. Sin embargo, Lomar perdura en las Tierras del Sueño, pues fue reconstruida allí en los sueños de un superviviente reencarnado.

Resulta interesante señalar que algunas de las tribus de indios americanos que vivían en la zona de Massachusetts afirmaban provenir de «Lamah», lo que posiblemente indica un vínculo con los pueblos de las zonas polares.

Consulta Aphoom Zhah; gnophkehs; Hiperbórea; Inutos; Libro de Eibon; Manuscritos Pnakóticos; Noton y Kadiphonek, picos; Olathoe; Tierras del Sueño; Zobna. («En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft; «En la noche de los tiempos», Lovecraft; «Polaris», Lovecraft [O]; Selected Letters IV, Lovecraft; «A través de las puertas de la llave de plata», Lovecraft y Price; «La torre redonda», Price; The Complete Dreamlands, Williams and Petersen [J]).

LOS QUE VELAN EN SILENCIO. Libro de Halpin Chalmers, notable ocultista y antiguo conservador de Arqueología del Museo de Bellas Artes de Manhattan, que apareció asesinado en su apartamento tras un ataque de locura. Este tomo, publicado por la Charnel House Publishers de Londres, parece versar sobre los experimentos psíquicos de su autor.

Consulta Chalmers, Halpin. («The Winfield Heritage», Carter; The Horror from the Hills, Long; «Los perros de Tíndalos», Long [O]).

LOTO NEGRO. Una flor de color del ébano originaria de Khitai, un país oriental de la Era Hiboria. Solo los sacerdotes del misterioso dios Yun, que vivían en las junglas de aquella tierra, podían recoger el loto. Su aroma inducía el letargo incluso en la bestia más fiera, y los sacerdotes de Estigia aprovechaban sus

propiedades para controlar las mentes. Los únicos que se atrevían a recoger conscientemente el polvo de Loto Negro eran los nigromantes del Anillo Negro, aunque su uso se hizo más común en épocas posteriores.

Después de la Era Hiboria, se llevó la flor a las mesetas de Leng y Sung, donde la cultivaban los sacerdotes de olvidadas órdenes religiosas. Sus efectos fueron tan destacados que los Khanes de Oriente trataron de prohibir su uso. El pueblo tcho-tcho aún lo cultiva, y lo considera esencial en la adoración a Zhar y Lloigor.

Las sectas modernas usan ocasionalmente el Loto Negro para fabricar drogas como el Liao, que abren la mente a sueños de otras dimensiones. El tipo de droga y el método de aplicación pueden variar. Si se toma de manera incorrecta, la sustancia puede provocar impulsos homicidas o causar alucinaciones aterradoras e incontrolables. A veces el propio Loto Negro aparece en estas visiones, y podría ser que la flor ejerciera una maligna influencia a través de ellas.

Consulta Estigia; Leng; Liao; Lloigor; Sung, Meseta de; tcho-tchos; Zhar. («Black Lotus», Bloch; «The Black Lotus», Carter; «Sueños del Loto Negro», Carter; «La locura que vino del tiempo», Carter; Conan el Conquistador, Howard; «Clavos rojos», Howard; «La torre del elefante», Howard [O]; «La guerra del Tong negro», Price).

LROGG. Ver Nyarlathotep (Lrogg).

LUEH-KERAPHF. Sumo sacerdote de Bast que vivió durante la Decimotercera Dinastía egipcia. Es famoso por haber escrito los Ritos Negros, que en realidad solo son uno de sus Pergaminos de Bubastis.

[En otras obras, Bloch afirmó que Luveh-Keraphf vivió en la misma época que Klarkash-Ton, lo que probablemente lo sitúa en los tiempos de la Atlántida].

Consulta Bast; Klarkash-Ton; Ritos Negros. («El absceso», Bloch [O]; Complete Masks of Nyarlathotep, DiTillio y Willis [J]; «The Treasure of Horemkhu», Tierney).

LUZ QUE VUELA. Ver Nyarlathotep (Morador de las Tinieblas).

M

MADRE HIDRA. Consulta Hidra.

MAGIA AUTÉNTICA (también MAGIA VERDADERA). Libro escrito por un hechicero llamado Theophilus Wenn (con toda probabilidad un pseudónimo). Se suele fechar la obra en el siglo XVII, aunque las investigaciones indican que podría haber aparecido en la Universidad de Salamanca en la Edad Media. En la Biblioteca de la Universidad de Miskatonic se puede localizar una reproducción publicada en 1872 por la Oakley Press, y también han circulado diversas versiones manuscritas.

Además de las referencias habituales a demonios, vampiros y compañía, el libro contiene también siete ensalmos de gran poder. Tres de ellos sirven para la creación de diversos encantamientos protectores, y otros tres se usan para atacar a los enemigos. El séptimo es especialmente peligroso, pues convoca a un terrible demonio y requiere un sacrificio de sangre realizado sobre un altar consagrado a los Primigenios, pero conllevará grandes riquezas para el hechicero. Al estudiante de ocultismo también pueden interesarle las curiosas distinciones que hace Wenn entre magia negra, blanca y gris.

[No debe confundirse este libro con el manual de tapa blanda de Amber K con el mismo título («True Magik»)].

Consulta Miskatonic, Universidad. («El séptimo conjuro», Brennan [O]; Devil's Children, Conyers, Godley, y Witteveen [J]; Miskatonic University Graduation Kit, Petersen y Willis [J]).

MAGIA Y LAS ARTES NEGRAS. Libro de «Kane» que contiene una breve alusión a B'moth, el Devorador.

(«The Scourge of B'Moth», Russell).

MAGIA VERDADERA. Ver Magia Auténtica.

MAGLORE, SIMON. Poeta y escritor. En Italia, los ancestros de Maglore eran considerados hechiceros, y tuvieron que emigrar al Nuevo Mundo por culpa de la Inquisición. La vida de Maglore fue muy trágica; su madre murió al darle a luz, y él pasó gran parte de su vida en internados, muy lejos de su Bridgetown natal. Su carrera académica parecía prometedora, y su poema breve «The Witch is Hung». («Han colgado a la bruja») consiguió el Premio Conmemorativo Edsworth, pero la muerte de su padre le obligó a dejar la escuela en 1933 y regresar a su casa, donde murió pocos años después.

(«El absceso», Bloch [O]; «The Winfield Heritage», Carter).

MAGNUM INNOMINANDUM. *Grosso modo*, «El-Grandioso-Que-No-Debe-Ser-Nombrado^[40]». Se menciona a esta deidad en el ensalmo para convocar a un vampiro estelar que aparece en el *De Vermis Mysteriis*. Los *miri nigri* lo adoraban hace mucho tiempo.

[Se podría pensar que «El-Grandioso-Que-No-Debe-Ser-Nombrado» sería otro título de Hastur. No obstante, dado el uso que se hace del fragmento de Lovecraft en *The Horror from the Hills*, también podría tratarse de una referencia a Chaugnar Faugn. Lin Carter lo interpretó como uno de los títulos de la Niebla Innominada].

Consulta Chaugnar Faugn; *De Vermis Mysteriis*; Hastur; *miri nigri*; Niebla Innominada. («El vampiro estelar», Bloch; «La sombra procedente de las estrellas», Carter; *The Horror from the Hills*, Long; «Cartas selectas (2ª parte)», Lovecraft [O]; «El que susurra en la oscuridad», Lovecraft).

MAGNUM TENEBROSUM. Ver Oscuridad, La.

MAINE, AQUELARRE DE BRUJAS DE. Ver Culto de la Calavera.

MAK MORN, BRAN. Ver Bran Mak Morn.

MALONE, THOMAS F. Detective de la policía de Nueva York que fue clave en el asalto a Red Hook. Nació cerca de Phoenix Park, Irlanda, y estudió en la Universidad de Dublín. Malone había investigado mucho sobre ocultismo, una vocación que le fue muy útil cuando lo enviaron a estudiar los misteriosos sucesos de Red Hook. Durante el asalto a uno de los centros de contrabando, se derrumbó una serie de edificios, matando a varios agentes y dejando a Malone tan agitado que hubo que concederle un permiso.

(«El horror de Red Hook», Lovecraft).

MANADA DE LA TUMBA. Criaturas mencionadas en el *Necronomicón* que se alimentan de los ocupantes de las tumbas. Proviene de otra dimensión, y deben poseer los cuerpos de otros seres para entrar en nuestro continuo espacio-temporal y poder alimentarse de los muertos. La manada de la tumba disfruta de una capacidad limitada para deformar el espacio. Por ejemplo, una víctima podría descubrir que es incapaz de escapar de la zona donde aguarda la manada, puesto que cada camino da media vuelta y regresa al lugar de partida. Para evitar a la manada de la tumba puede ser útil recibir ayuda desde el exterior del área afectada pero, pese a cualquier precaución, normalmente acaban atrapando a todas sus víctimas.

Es posible que la manada de la tumba esté aliada con el Primigenio Glaaki, y se dice que sirven a Yog-Sothoth. Existen algunas sectas consagradas a la manada, cuyos miembros permiten que estas criaturas los posean a cambio de ciertos beneficios. Lo más probable es que estos seres no estén relacionados con los gules, los cuales no tienen ningún pacto con Yog-Sothoth y ya disponen de cuerpos

materiales en esta dimensión.

Consulta Glaaki; gules; Yog-Sothoth. («La iglesia de High Street», Campbell; «The Inhabitant of the Lake», Campbell; «A través de las puertas de la llave de plata», Lovecraft y Price, [O]).

MANUSCRITO DE PONAPÉ. Ver Escritura de Ponapé.

MANUSCRITO DE ZEGEMBRI (¿también FRAGMENTOS DE ZEGEMBRI?). Libro grabado originalmente sobre piedra y que fue trasladado a una dimensión alternativa antes de la aparición de la humanidad. En 1663, el mago Nicholas Zegembri, conocido en los círculos ocultistas como autor del infame volumen Diablerie, viajó a este reino en busca del libro. Trajo de vuelta el conocimiento contenido en él y lo transcribió, dando lugar al Manuscrito de Zegembri, que copió en tres lenguas: jeroglíficos extraterrestres, una escritura similar a las runas y latín. Se cree que Zegembri se llevó consigo el manuscrito, junto a sus demás documentos, cuando huyó del gran incendio de Londres en 1666. Tras aquello, vivió en la aldea de Torpoint durante varios años y después desapareció por completo. Los clérigos del lugar quemaron su biblioteca, pero posiblemente un culto secreto se llevara antes el Manuscrito de Zegembri.

Se desconocen los contenidos del libro, aunque se piensa que describe rituales a Cthugha y posiblemente incluye información sobre los Sellos de Zegembri.

Consulta Cthugha; Sellos de Zegembri. («The Black Mirror», Glasby [O]; «The Dwellers in Darkness», Glasby; «The Kh'yrog Tablets», Glasby).

MANUSCRITOS PNAKÓTICOS (también FRAGMENTOS PNAKÓTICOS) [nah-KOT-ik]. Libro de antigüedad y orígenes inciertos. Se ha dicho que la Gran Raza de Yith escribió los primeros cinco capítulos y los conservó en la Ciudad de los Archivos conocida como Pnakotus, de la que proviene el nombre del libro. Otros lo atribuyen a los Antiguos, debido a las similitudes que existen entre los Manuscritos y las Arcillas de Eltdown. Lo que está claro es que el pueblo de Lomar conservó este conocimiento y, a su vez, lo transmitió a Hiperbórea, donde fue reescrito en la lengua de aquella tierra y un culto secreto lo protegió hasta la época histórica. Con el tiempo, diferentes escribanos añadieron material diverso a los Manuscritos. Se han identificado dos añadidos claros, uno de los voormis y otro de un escriba zobnariano. La primera parte del manuscrito está escrita en una curiosa especie de glifos cuneiformes y agrupaciones de puntos, que guardan similitud con muchos diagramas grabados en roca que han aparecido por todo el mundo (resultan especialmente parecidos al símbolo de quince metros que se encontró en la cima del Monte Hatheg-Kla tras la desaparición de Barzai).

Los Manuscritos aparecieron inicialmente en forma de pergamino. Se dice que se han perdido todos los ejemplares de esta versión, aunque en el templo de los Viejos Dioses^[41] de Ulthar podría conservarse una, y quizás ciertos fragmentos de

pergamino de la Universidad Miskatonic provengan de esta misma fuente. Las traducciones griega (conocida como la pnakótica) e inglesa se realizaron en épocas posteriores. Aunque se rumorea que los manuscritos fueron publicados en inglés durante el siglo xv gracias a un traductor anónimo, otros sostienen que este documento solo ha circulado en su forma original manuscrita. Otra fuente afirma que la reproducción de Ulthar es la única que existe, pero lo cierto es que han aparecido otras en la Universidad Miskatonic, la Universidad de Tokio, la Iglesia de la Sabiduría de las Estrellas de Providence, y en la Biblioteca Pública de Nueva York. En el Museo Británico existe también un ejemplar fotocopiado y expurgado.

Este tomo contiene información sobre la Gran Raza de Yith, la naturaleza de Chaugnar Faugn y Yibb-Tstll, el viaje de Sansu a la cima del Monte Hatheg-Kla, la caída de Zobna, rituales para la adoración de Rhan-Tegoth, y el emplazamiento de Xiurhn. Algunos han señalado los paralelismos existentes entre este documento y las Arcillas de Eltdown.

Se dice que los Manuscritos Pnakóticos poseen una especie de Guardián, y que quien lee el texto debe pagar un precio a su custodio. Podría ser solo una fantasía o incluso tener un sentido simbólico, pero en cualquier caso el lector debe andarse con cuidado.

Consulta Antiguos; Arcillas de Eltdown; Barzai; Chaugnar Faugn; Fragmentos de Celaeno; Fragmentos de G'harne; Gran Raza de Yith; Hatheg-Kla, Monte; Hiperbórea; Lomar; Miskatonic, Universidad; Pentágono Pnakótico; Pnakótico; Pnakotus; Rhan Tegoth; Sansu; shan; Tablillas Zanthu; Ulthar; voormis; Yibb-Tstll; Zobna. («Acolyte of the Flame», Carter; «Zoth-Ommog», Carter; «Pursuit to Kadath», Gallagher [J]; Manual del Guardián, Herber [J]; «Ulthar y más allá», Herber [J]; «En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft; «En la noche de los tiempos», Lovecraft; «En las montañas de la locura», Lovecraft; «El Morador de las Tinieblas», Lovecraft; «Los Otros Dioses», Lovecraft; «Polaris», Lovecraft [O]; Selected Letters V, Lovecraft; «Horror en el museo», Lovecraft y Heald; «El diario de Alonso Typer», Lovecraft y Lumley; Los que acechan en el Abismo, Lumley; «El manicomio», McCall [J]; «Xiurhn», Myers; «The Warder of Knowledge», Searight; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley; El Torreón, Wilson).

MANUSCRITOS YÓTHICOS [YAUTH-ik]. Escritos que detallan las costumbres de las gentes de Yoth. Aparecieron en las Criptas de Zin, bajo la ciudad más grande de Yoth.

Consulta Zin, Criptas de. («El Túmulo», Lovecraft y Bishop).

MAO [MAU]. Ceremonia que aparece en el Necronomicón y que sirve de ayuda para comunicarse con los seres del abismo de S'lghuo. Tras realizar el ensalmo, el lanzador se queda dormido y en sus sueños puede hablar con los moradores de la sima. No obstante, el ritual Mao es peligroso si se usa durante largos periodos de

tiempo, y la gente de la sima prefiere otros medios de comunicación.

Consulta Necronomicón (apéndices); S'lghuo, Abismo de. («The Plain of Sound», Campbell; «El pueblo blanco», Machen [O]).

MAR DEL SUR (también MAR MERIDIONAL). Océano de las Tierras del Sueño que se extiende entre Dylath-Lleen y Sona-Nyl. Este mar contiene una misteriosa ciudad sumergida y la isla de Oriab. Las Columnas Graníticas del Mediodía marcan el extremo meridional de este océano.

Consulta Baharna; Dylath-Leen; Oriab; Skai; Sona-Nyl; Tierras del Sueño. («En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft [O]; The Complete Dreamlands, Williams and Petersen [J]).

MARIGNY, ÉTIENNE-LAURENT DE. Ver de Marigny, Étienne-Laurent.

MARIGNY, HENRI-LAURENT DE. Ver de Marigny, Henri-Laurent.

MARSH, OBADIAH. Antepasado de Obed Marsh y destacado capitán por derecho propio. Obadiah fue famoso por llegar en 1797 al puerto de Innsmouth en un bote de remos, junto a su primer oficial, Cyrus Phillips, afirmando que su barco se había hundido en el Pacífico Sur con el resto de la tripulación. El capitán se había casado con una mujer de Ponapé, y algunos dicen que fue por aquel entonces cuando empezó a aparecer la «pinta de Innsmouth» entre los Marsh y los Phillips.

Consulta Innsmouth; Innsmouth, Pinta de; Marsh, Obed. («El Sello de R'lyeh», Derleth).

MARSH, OBED. El capitán mercante más destacado de Innsmouth, fundador de la Orden Esotérica de Dagón en dicho pueblo. Los tres barcos de Obed, el Columby, el Hetty y la Sumatra Queen, hicieron buen negocio con el comercio del Pacífico a partir de 1820 y durante más de veinte años. Como resultado de esta prosperidad, los Marsh se convirtieron en la familia más poderosa de Innsmouth.

En uno de sus primeros viajes, el capitán Marsh se topó con un grupo de isleños polinesios que poseían gran número de objetos ornamentales de oro. Según Walakea, el reyezuelo de aquella tribu, una raza de criaturas íctidas se los habían entregado a cambio de sacrificios humanos. Regateando con un poco de caucho y baratijas de cristal, Marsh se hizo con gran cantidad de oro de los nativos.

Durante los años siguientes, Obed visitó muchas veces a los isleños, consiguiendo más oro y escuchando sus leyendas. Pero cuando regresó en 1838, descubrió que los nativos de las islas vecinas habían aniquilado a sus socios comerciales, y que por lo tanto había desaparecido su fuente de ingresos. Las repercusiones de este desastre pronto se dejaron notar en todo Innsmouth, y el pueblo cayó enseguida en una depresión económica.

Fue entonces cuando Marsh comenzó a predicar una nueva religión basada en las

creencias polinesias. Afirmaba que, si la gente de Innsmouth creía en los dioses de sus amigos isleños, se harían ricos y las redes de los pescadores estarían siempre llenas. Con el tiempo, su Orden Esotérica de Dagón se hizo tan popular que todas las demás iglesias de Innsmouth tuvieron que cerrar por falta de fieles (o por los métodos represivos de la Orden). Durante el caos que provocó la epidemia de 1846, en la que murió la mitad de la población, Marsh se convirtió en el líder *de facto* de la comunidad, una posición que conservaría hasta su muerte en 1878. Tras su fallecimiento, la familia Marsh mantuvo el control de Innsmouth hasta el asalto del gobierno en 1928.

Consulta Arrecife del Diablo; Codex Dagonensis; Orden Esotérica de Dagón; Innsmouth; Marsh, Obadiah. («La sombra sobre Innsmouth», Lovecraft [O]; Huida de Innsmouth, Ross [J]).

MARTE. Hogar del pueblo aihai y también del dios llamado Vulthoom. Consulta Vulthoom.

MARTIN'S BEACH (también PLAYA MARTIN). Aldea costera situada unos kilómetros al noreste de Kingsport. Su único rasgo destacable es la posada Wavecrest, un popular centro turístico. En 1922, Martin's Beach se escandalizó ante el inexplicable ahogamiento de varios hombres en la misma noche.

Consulta Kingsport. («El horror de Martin's Beach», Lovecraft y Greene [O]; Kingsport, Ross [J]).

MÁSCARA PÁLIDA (también EL FANTASMA DE LA VERDAD). Criatura relacionada con el Rey de Amarillo. En la obra de teatro homónima, la Máscara Pálida actúa como mensajero de Hastur en la ciudad de Yhtill. Otras fuentes se refieren a la Máscara Pálida como el aspecto que toma el Rey de Amarillo cuando trata con los mortales.

Consulta Hastur; Rey de Amarillo, El; Yhtill. («El signo amarillo», Chambers [O]; «Tatterdemalion», Love, Ross y Watts [J]).

MASON, KEZIAH. Supuesta bruja de Arkham, Massachusetts, que fue detenida durante la caza de brujas de 1692. Keziah Mason confesó voluntariamente sus crímenes, afirmando que el Diablo le había otorgado el nombre secreto de Nahab y la había conducido a realizar rituales secretos en diversos lugares apartados. Para ayudarla en sus malignos planes, le había concedido un familiar llamado Brown Jenkin. Keziah también había descubierto ciertas combinaciones de líneas y ángulos que permitían que una persona viajara grandes distancias a voluntad.

Después de que proporcionara los nombres de sus compañeras de aquelarre, los jueces la condenaron a muerte (una sentencia muy poco habitual, ya que casi todos los acusados de brujería confesos no eran ejecutados). Poco después logró escapar de su celda, no dejando más huella que unos misteriosos dibujos en el muro de su

prisión. Cuando los jueces fueron a detener a sus cómplices, descubrieron que habían desaparecido; en sus hogares aparecían las mismas marcas. Unos persistentes rumores que circulan por Arkham sostienen que todavía se pueden ver ocasionalmente a los fantasmas de la bruja y de su familiar.

Consulta Arkham; Brown Jenkin; Casa de la Bruja. («Idiot Savant», Henderson; «Los sueños en la casa de la bruja», Lovecraft [O]).

MASSA DI REQUIEM PER SHUGGAY (también MISSA). «Misa de Réquiem por Shaggai», ópera italiana escrita en 1768 por Benvenuto Chieti Bordighera. Bordighera^[42], un joven compositor con grandes aptitudes, nació en Roma en 1746 y viajó frecuentemente por toda Europa. Solo se hizo una representación de esta ópera, pero fue suficiente para que el Papa Clemente XIII la prohibiera en 1769. Bordighera fue apresado bajo el cargo de herejía en 1770, y ejecutado al año siguiente.

Muchos músicos profesionales han declarado que es imposible representar la obra, ya que ciertos fragmentos están escritos para instrumentos desconocidos y tienen notas que es imposible alcanzar. El Museo Británico, la Biliothèque Nationale y la Biblioteca Vaticana contienen reproducciones de esta ópera, al igual que algunos coleccionistas privados de la India, Japón y los Estados Unidos.

La ópera cuenta la historia de la destrucción de Shaggai y de los viajes de sus antiguos habitantes, los shans, a través del espacio^[43]. También detalla su veneración de Azathoth y de un ser conocido como Baoht Z'uqqa-Mogg, el Portador de la Peste. Interpretar la obra completa conlleva invocar a Azathoth.

Consulta Azathoth; Shaggai; shans. («Fade to Grey», Aniolowski [J]; «Mysterious Manuscripts», Aniolowskiet al. [J, O]; Manual del Guardián, Herber [J]).

MERCURIO. Planeta que será poblado algún día por una especie vegetal, y después por la Gran Raza de Yith mediante el intercambio de mentes.

Consulta Gran Raza de Yith.

MERCY HILL. Barrio de Brichester, Inglaterra, cuyo irónico nombre proviene de los patíbulos de la ciudad que estuvieron situados aquí durante un tiempo. Mercy Hill es ahora una zona de suburbios destacable por tener un hospital en la cima de la colina. Se considera una mala zona y la gente «respetable» la evita.

Las leyendas populares sostienen que algunos niños que habitan en Mercy Hill se ven afectados por sueños desagradables, lo que hace que muchos posibles compradores no estén interesados en este barrio. El autor del duodécimo tomo de las Revelaciones de Glaaki vivió aquí, y el reclusivo Robert Franklyn, líder de una secta, tenía sus cuarteles generales a los pies de Mercy Hill.

Consulta Brichester; Franklyn, Roland; Revelaciones de Glaaki. («Edición fría»,

Campbell; «The Inhabitant of the Lake», Campbell [O]; «Los párrafos de Franklyn», Campbell; «The Return of the Witch», Campbell).

MESETA. Ver bajo el nombre de la meseta.

MHU THULAN. Parte más septentrional de la antigua Hiperbórea. Supuestamente, la península de Mhu Thulan dio luego lugar a Groen Landia. Los grandes magos Zon Mezzamalech y Eibon vivieron aquí.

Consulta Aphoom Zhah; Eibon; Hiperbórea; Zon Mezzamalech. («El extraño caso de Avoosl Wuthoqqan», Smith [O]; «La puerta de Saturno», Smith; «Ubbo-Sathla», Smith).

MI-GO (u HONGOS DE YUGGOTH o los EXTERIORES). [MEE-goe]. Criaturas que habitan en muchos planetas y que tienen un puesto avanzado en Plutón, conocido también como Yuggoth. Los mi-go se parecen a crustáceos con alas y cabezas ovaladas, que cambian de color continuamente (es su modo de comunicarse entre sí). Algunas subrazas son capaces de volar a otros mundos, estrellas y realidades, aunque otros deben usar medios alternativos (como portales mágicos) para conseguirlo. No obstante, les es fácil alterar todos estos atributos físicos puesto que son grandes maestros de la cirugía.

Los mi-go llegaron inicialmente a la Tierra durante el periodo Jurásico, y tuvieron que repeler los ataques de los Antiguos para poder asentarse en el hemisferio norte, donde en general han permanecido desde entonces. Los hongos muestran gran interés por nuestro planeta, ya que la Tierra contiene depósitos de ciertos minerales que no se encuentran en otras partes del universo (o quizás lo que haya aquí sean portales a otras dimensiones donde encontrar esos depósitos). Para obtener estos materiales, los hongos han establecido instalaciones mineras en los Andes, los Apalaches y el Himalaya. Estas bases suelen estar muy bien escondidas, y los mi-go normalmente reclutan a miembros de la población local para que los ayuden a mantener sus actividades en secreto. No obstante, a pesar de ello es habitual que se extiendan rumores sobre su presencia, y a menudo se encuentran referencias a estas curiosas criaturas en las leyendas rurales de las zonas cercanas a sus guaridas. Los mitos como los de los kallikantzaroi de Grecia o las nagas de la India y del Tíbet se han achacado a contactos con estos seres.

Para un humano es casi imposible comprender la mentalidad mi-go. Los mi-go eliminan de su memoria toda información que no sea necesaria para sus objetivos inmediatos. Esto es útil para descartar información irrelevante, pero también hace que desaparezcan algunos hechos, como el origen de su especie, algo que es un misterio para los propios mi-go. El sistema de pensamiento de los hongos se basa en una relación estricta de causa y efecto, sin nada de la intuición que permite la mayor creatividad y el rápido avance tecnológico de los seres humanos. Hace tiempo, los mi-go realizaron experimentos con la humanidad para reducir su potencial psíquico y

creativo^[44], pero en la actualidad se dedican a estudiar a los seres humanos con la esperanza de descubrir cómo podrían desarrollar ellos mismos esas facultades.

Una de las mayores hazañas tecnológicas de los mi-go consiste en un aparato conocido como cilindro cerebral. Mediante cirugía, los hongos puede extirpar el cerebro de cualquier criatura y trasplantarlo a un curioso cilindro metálico, dejando al cuerpo en un estado de animación suspendida hasta el regreso de la mente. El cerebro es capaz de observar su entorno e interactuar con él mediante ciertos aparatos conectados al cilindro, y de este modo los mi-go lo pueden trasladar a Yuggoth, a otras de las estrellas que ocupan o incluso a otras dimensiones y épocas. Este proceso suele reservarse para aquellos a los que los mi-go aprecien u odien de manera especial.

Los mi-go que moran dentro del Himalaya suelen cubrir sus cuerpos con las pieles de diversos animales. Según algunos, este es el origen de las leyendas del abominable hombre de las nieves. Las aficiones quirúrgicas de los hongos también sugieren que podrían ser los responsables de las continuas mutilaciones de ganado que se han venido produciendo en el sudoeste de los Estados Unidos.

[El nombre de «mi-go» aparece realmente en el folclore tibetano, aunque los seres a los que se refiere no se parecen en casi nada a los de Lovecraft].

Consulta Antiguos; Criaturas aladas; Davenport, Eli; germen de Azathoth; Ghatanothoa; Hastur; Hermanos del Signo Amarillo; N'gah-Kthun; Primigenios menores; Región Ghoórica; Sello Negro; Shub-Niggurath; Trapezoedro Resplandeciente; Yog-Sothoth; Yuggoth. («El Templo de la Luna», Aniolowski y Szymanski [J]; «The Dweller in the Tomb», Carter; Delta Green, Detwiler, Glancy, y Tynes [J]; Outer Gateways, Grant; Manual del Guardián, Herber [J]; «En las montañas de la locura», Lovecraft; «El que susurra en la oscuridad», Lovecraft [O]; «Convergence», Tynes [J]).

MILLÓN DE PRIVILEGIADOS (también MILLÓN DE FAVORECIDOS).

Se dice que son las crías de Nyarlathotep, aunque es probable que solo se trate de una relación simbólica. Se cree que estos Favorecidos provienen de todos los planetas del universo y que obedecen devotamente a su señor Nyarlathotep.

Consulta Nyarlathotep. («The Million Favored Ones», Carter; «El que susurra en la oscuridad», Lovecraft [O]).

MIRI NIGRI [MEER-i NEE-gri]. «Extraño pueblo oscuro» creado por Chaugnar Faugn a partir de tejido anfibio. Estas criaturas veneraban a su hacedor y vivían cerca del hogar de este, en los Pirineos. En tiempos de los romanos, bajaban de las montañas para comerciar en la cercana ciudad de Pamplona y raptar víctimas para sus sacrificios rituales de Walpurgis y Noche de Difuntos. Cierta año, los romanos enviaron una cohorte para acabar con estos ritos, pero los miri nigri aniquilaron a todos los legionarios menos a uno. Tras estos sucesos, Chaugnar Faugn ordenó

abandonar la zona, así que los miri nigri llevaron a su señor a su nuevo hogar en la Meseta de Tsang. El pueblo tchotcho nació del cruzamiento de miri nigri con gente normal.

[El nombre de «miri nigri» le vino a Lovecraft en un sueño. Hay que tener en cuenta que en «La Antigua Raza», una versión de la carta de Lovecraft publicada ampliamente, no se incluye este nombre].

Consulta Chaugnar Faugn; Magnum Innominandum; tcho-tchos. («La maldición de Chaugnar Faugn», Barton [J]; The Horror from the Hills, Long; «Cartas selectas (2ª parte)», Lovecraft [O]).

MISKATONIC, RÍO [misk-a-TON-ik]. Curso de agua que nace en las colinas al oeste de Dunwich, Massachusetts. El río fluye hacia el este más allá de Dunwich y continúa en esa dirección durante muchos kilómetros antes de girar al sudeste a algunos kilómetros al sur de Bolton. Después, el Miskatonic atraviesa la ciudad de Arkham y desemboca en el mar tres kilómetros al sur, justo al noreste de Kingsport. El nombre de Miskatonic podría provenir de una tribu de indios americanos conocidos como los Misqat, una rama de los indios Massachusetts que vivían en ese valle.

Consulta Arkham; Aylesbury; Carretera de Aylesbury; Dunwich; Kingsport. («With Malice Aforethought», Anderson y Lemay [J]; Tales of the Miskatonic Valley, Aniolowski et al. [J]; «El horror de Dunwich», Lovecraft; «El grabado en la casa», Lovecraft [O]; «Los sueños en la casa de la bruja», Lovecraft).

MISKATONIC, UNIVERSIDAD [misk-a-TON-ik]. Institución de enseñanza situada en Arkham, Massachusetts. Sus orígenes no están claros. Una versión sostiene que la escuela comenzó siendo la Academia Salem, en 1690, y que se trasladó a Arkham en 1776, cuando fue rebautizada como Seminario Liberal Miskatonic. Otra afirma que el Instituto Arkham fue fundado en 1690 y fortalecido en 1765 con la donación de Jeremiah Orne, uno de los mercaderes más destacados de Arkham.

Al principio, las clases se impartían en un único edificio de la calle College^[45], pero el instituto crecía tan rápidamente que, poco después de la Guerra de la Independencia, el pueblo de Arkham donó a la escuela su antiguo foro en reconocimiento de sus logros. En 1861, el Instituto Miskatonic se unió al Seminario de la Antigua Fe para convertirse en universidad, y en 1880 abrió su Facultad de Medicina, mundialmente famosa.

A lo largo de los años, la Universidad Miskatonic ha reunido un gran prestigio, y se la suele considerar como miembro de la Ivy League. Incluso en la actualidad, más de doscientos años después de su fundación, Miskatonic sigue al frente de la erudición y la investigación. Sus viajes a los confines del mundo, como la expedición Pabodie, en 1931, y las posteriores excavaciones en Australia, en 1935, aunque no

obtuvieron un éxito absoluto, granjearon a la Universidad el aprecio de la comunidad científica.

De interés especial para todo sabio es la biblioteca de la Universidad, que contiene la mayor colección de material poco común sobre ocultismo del hemisferio occidental. También resulta de interés el Museo de Exposiciones de la Universidad, que posee algunos artefactos intrigantes de culturas desconocidas, así como el Laboratorio Nuclear Nathaniel Derby Pickman.

[La mayor parte de los relatos modernos de los Mitos han presentado a Miskatonic como un lugar en el que se enseña la magia y la brujería como algo natural, pero el propio Lovecraft describió Miskatonic como un bastión del racionalismo y del pensamiento científico].

Consulta Arkham; Armitage, Henry; Boyd, Claiborne; Cánticos del Dhol; Casa de la Bruja; Chalmers, Halpin; Codex Dagonensis; Copeland, Harold Hadley; Crow, Titus; Cthulhu entre los victorianos; Cultes des Goules; Dannseys, Peter; De Vermis Mysteriis; Derby, Edward; Dunwich; Dyer, William; Expedición Pabodie; Expedición Starkweather-Moore; Fragmentos de Celaeno; Fallworth, Eliphaz; Guarnición de la Frontera; Ghorl Nigral; Hike, Herbert; Investigación sobre los mode Los mitológicos de los primitivos actuales, Una; Invocaciones a Dagón; Kester, Biblioteca; Krypticon; Manuscritos Pnakóticos; Lapham, Seneca; Libro negro del Cráneo; Libro de Eibon; Llanfer, Morgan; Magia Auténtica; Necrolatría; Necronomicón (apéndices); Orne, Simon; Peaslee, Nathaniel; Peaslee, Wingate; Phillips, Ward; Revelaciones de Hali; Sanbourne, Instituto; Shrewsbury, Laban; Siete libros crípticos de Hsan; Sorcerie de Demonologie; Tunelador de abajo, El; Unaussprechlichen Kulten; Upton, Daniel; Waite, Asenath; Whateley, Wilbur; Wilmarth, Albert; Wilmarth, Fundación. (Guía de la Universidad Miskatonic, Antunes [J]; Secretos de Arkham, Herber [J]; «To Arkham and the Stars», Leiber; «En las montañas de la locura», Lovecraft; «En la noche de los tiempos», Lovecraft; «Herbert West: reanimador», Lovecraft [O]; «Los sueños en la casa de la bruja», Lovecraft; Miskatonic University Graduation Kit, Petersen et al. [J]).

MISQUAMACUS (también QUAMIS). [misk-KWAM-a-kus]. Brujo o milagrero indio, posiblemente el chamán más poderoso del continente norteamericano. Se cree que renació muchas veces como miembro de diversas tribus diferentes, las cuales mantenían en el mayor de los secretos los relatos sobre él. Sin embargo, los registros de los forasteros solo se refieren a su encarnación entre los Wampanoags de Massachusetts. En aquel tiempo enseñó mucho a Alijah Billington sobre los espíritus, pero cuando este desapareció tuvo que actuar para detener lo que había hecho.

[Misquamacus fue creación de Lovecraft, y aparece en uno de los fragmentos cortos de sus notas que luego Derleth incorporó en su «El que acecha en el umbral»].

Consulta Billington, Alijah; Billington, Richard. («El que acecha en el umbral»,

Derleth y Lovecraft [O]; The Return of the Manitou, Masterton).

MISTERIOS DEL GUSANO. Ver De Vermis Mysteriis.

MISTERIOS SECRETOS DE ASIA, CON UN COMENTARIO SOBRE EL «GHORL NIGRAL’, LOS. Libro de Gottfried Müller, socio de von Junzt que acompañó al excéntrico erudito en muchos de sus viajes. Durante una visita a un monasterio chino en 1918-19, von Junzt consultó una reproducción del Ghorl Nigral. Posteriormente reveló gran parte de los contenidos de aquel tomo a Müller.

En los años siguientes a la muerte de von Junzt, Müller comenzó a darse cuenta de lo cruciales que habían sido las revelaciones que le había proporcionado su maestro. Utilizando la autohipnosis, reconstruyó la mayoría de las pistas que le había dado von Junzt y las incorporó a su Misterios secretos de Asia. Tras la publicación del tomo en Leipzig, en 1847, la mayoría de los ejemplares fueron requisados y destruidos por el gobierno.

Pocos saben dónde se puede encontrar este libro y cuáles son sus contenidos, aunque es probable que se conserve una reproducción en la Biblioteca de la Universidad Miskatonic.

Consulta Ghorl Nigral; Müller, Gottfried; von Junzt, Friedrich. («Zoth-Ommog», Carter; Lovecraft at Last, Conover y Lovecraft [O]; «The History of VonUnaussprechlichen Kulten», Harris).

M’NAGALAH [mi-NAG-a-lah]. Ser parecido a un amasijo de entrañas, ojos y tentáculos. En sus contactos telepáticos con otras criaturas, M’nagalah ha afirmado que fue su voluntad la que creó la vida sobre la Tierra y el lado salvaje de la personalidad humana. Cuando es convocado, M’nagalah toma la forma de una protuberancia en el brazo del invocador que crece rápidamente devorando a su huésped y a otras víctimas. Esta criatura debe alcanzar su tamaño completo antes de que las estrellas se alineen. M’nagalah es mencionado en las Revelaciones de Glaaki.

Consulta Revelaciones de Glaaki. («El tirón», Campbell; La cosa del pantano (nº 8), Weir y Wrightson [O]).

MNAR [mi-NAR]. Región de las Tierras del Sueño, aunque según otros es la actual Arabia Saudí. Está donde esté, Mnar es una tierra muy antigua que el tiempo ha dejado intacta. En Mnar, junto al serpenteante río Ai, se alzaron las poblaciones de Thraa, Ilarneq y Kadatheron. Las grandes ciudades de Ib y Sarnath también estaban en la tierra de Mnar, aunque en la actualidad ninguna de ellas sigue en pie. Una criatura o criaturas desconocidas tomaron una piedra gris verdosa de Mnar y crearon los artefactos llamados «piedras de estrella de Mnar».

Consulta Cilindros de Arcilla de Kadatheron; Ib; Ilarneq; Papiro de Ilarneq; piedras de estrella de Mnar; Sarnath; Símbolo Arcano. («El que acecha en el umbral», Derleth y Lovecraft; «La maldición de Sarnath», Lovecraft [O]; Los que acechan en

el Abismo, Lumley; *The Transition of Titus Crow*, Lumley).

MNOMQUAH [mi-NOM-kwah]. Dios adorado tanto en la antigua Theem'hdra como en las Tierras del Sueño terrestres. Suele tomar la forma de un saurio bípedo. En Theem'hdra se lo solía relacionar con la deidad lunar Gleeth, aunque se trata de criaturas totalmente distintas: Gleeth era el dios ciego y sordo que no respondía las oraciones de sus adoradores, mientras que la gran influencia de Mnomquah hacía que su culto fuera rico y poderoso.

Mnomquah está apresado dentro del Lago Negro de Ubboth, en el núcleo de la Luna. Antaño su poder era mucho mayor, pero ocurrió que se avistó una semilla de Azathoth incontrolada en trayectoria de colisión con la luna de las Tierras del Sueño. En colaboración con el hechicero Haon-Dor, Mnomquah tejió un hechizo que mantuvo a raya a la semilla pero que consumió la mayor parte de su propia energía. Algún día Mnomquah quedará libre de su prisión y regresará a Sarkomand para aparearse con su esposa Oorn.

Antiguamente, los thuum'ha y las criaturas de la Ciudad Sin Nombre servían a Mnomquah. En la actualidad, en las Tierras del Sueño le adoran las extrañas bestias lunares, así como sus siervos de la Meseta de Leng.

Consulta bestias lunares; Ciudad Sin Nombre; Gleeth; Haon-Dor; Oorn; Sarkomand; Ubboth; Yarnak. («Mnomquah», Carter; «Introducción» a *La casa de Cthulhu*; Lumley; *Mad Moon of Dreams*, Lumley; «*The Sorcerer's Book*», Lumley [O]; *The Complete Dreamlands*, Williams and Petersen [J]; *The Mind Parasites*, Wilson).

MONSTRUOS Y SU RALEA. Libro que, según se cree, fue recopilado en el siglo XVI a partir de cierto número de otros textos de los Mitos. La única reproducción conocida fue robada del Museo Británico en 1898.

El autor muestra influencias tanto del *Necronomicón* como del *Libro de Eibon*. Entre otros temas, habla mucho de los Reyes Dragón, una dinastía de caudillos caníbales que gobernaron Bretaña en épocas prehistóricas, e incluye un ensalmo que, supuestamente, es el que utilizó Eibon para adquirir sus conocimientos.

(«*Sacraments of Evil*», Behrendt [J]; «*The Horror at Vecra*», Hasse [O]; *Manual del Guardián*, Herber [J]; *Mythos: Expansión Dreamlands*, Krank y Vogt).

MONTAGNY, PIERRE-LOUIS. Ciudadano francés ya anciano en la época del rey Luis XIII, y que es conocido por sus «*Meditaciones seculares*».

(«*El terror de las profundidades*», Leiber; «*En la noche de los tiempos*», Lovecraft [O]).

MONTE, MONTAÑA. Consultar por el nombre de la montaña.

MORADOR DE LA OSCURIDAD. Ver Nyarlathotep (Morador de la

Oscuridad).

MORADOR DE LAS TINIEBLAS. Ver Nyarlathotep (Morador de las Tinieblas).

MORADORES DE LAS PROFUNDIDADES. Libro sobre Cthulhu y los suyos, escrito por Gaston le Fe, el cual (según la introducción del libro) murió loco. Posteriormente se publicó en ediciones francesa e inglesa. Este tomo describe a la raza de criaturas acuáticas conocidas como profundos, y hace alusión a los monstruosos seres a los que estos suelen adorar.

Consulta Cthulhu; profundos. («The Aquarium», Jacobi [O]; «Fischbuchs», Ross [J]).

MORDIGGIAN [mor-DIJ-i-an]. Dios oscuro al que se venera mediante rituales caníbales y otras actividades repugnantes, y suele tomar la apariencia de una nube de oscuridad que cambia de forma a voluntad. Fue antiguamente el dios de los gules, aunque en la actualidad solo lo apoya una facción de gules de avanzada edad.

Se ha informado de una secta humana en Nueva Orleans, y en muchos lugares se pueden encontrar adoradores aislados de este dios. Se dice que Mordiggian proporciona a sus fieles la inmortalidad, el rejuvenecimiento y la capacidad de hablar con los muertos. Su culto entre los humanos volverá a despertar en Zothique, centrado en la ciudad de Zul-Bha-Sair.

Consulta Gules; Zothique. («Reflections of Dust and Death», Ambuehl; Delta Green, Detwiler, Glancy, y Tynes [J]; «Identity Crisis», Kruger; «El dios de los muertos», Smith [O]).

MORGAN, (PROFESOR). FRANCIS. Profesor de Medicina y Anatomía Comparada (o Arqueología) de la Universidad Miskatonic. Junto a los profesores Rice y Armitage, Morgan fue uno de los que se enfrentaron al Horror de Dunwich, y se cree que tuvo un papel mucho más destacado en aquel asunto de lo que muchos eruditos han admitido hasta ahora. Morgan enloqueció y desapareció durante la aciaga expedición de Miskatonic a la Honduras Británica^[46] en 1937, pero finalmente reapareció. Seguía activo en la universidad en una fecha tan reciente como 1993, aunque muchos de los miembros más ancianos del profesorado de Miskatonic no lo consideraban digno de confianza y lo vigilaban atentamente.

Consulta Armitage, Henry; Dunwich; Rice, Warren. (Secretos de Arkham, Herber et al. [J]; Una Resección en el Tiempo, Johnson [J]; «To Arkham and the Stars», Leiber; «El horror de Dunwich», Lovecraft [O]; «A Private Inquiry into the Possible Whereabouts of Clara Boyd», Marshet al).

MTHURA [muh-THUR-uh]. Mundo oscuro cuyos habitantes son de naturaleza cristalina. Los magos de Yaddith visitaron este lugar mientras buscaban las fórmulas

que pudieran salvar su mundo natal. Mthura es hogar del Primigenio Q'yth-az.

Consulta Q'yth-az; Yaddith. («An Early Frost», Aniolowski; «Shaggai», Carter; Visions from Yaddith, Carter; «A través de las puertas de la llave de plata»; Lovecraft y Price [O]).

MU [MOO]. Continente sumergido situado mil quinientos kilómetros al sur de la Isla de Pascua. Mu emergió del Océano Pacífico en la época de los Antiguos, y más tarde fue colonizado por la semilla de Cthulhu, que conservó el control de la región tras la guerra contra los Antiguos y hasta que se hundió bajo las aguas junto a R'lyeh.

Supuestamente, Mu fue el lugar donde aparecieron por vez primera los seres humanos, y desde aquí se extendieron al resto del mundo. En la época de Hiperbórea, Mu pagaba tributo al reino polar pero, al mismo tiempo, incluso el mago Eibon reconocía la potencia de los ensalmos de Mu. La civilización de este continente alcanzó su cenit hace unos doscientos mil años, cuando sus nueve reinos disfrutaron de su máximo esplendor.

Los dioses estaban más próximos a la gente de Mu que a los pueblos posteriores. Junto a la humanidad vivían otras especies más poderosas, que según unos eran los lloigor y, según otros, la Gran Raza en forma material. La mayor parte de la población de Mu consideraba a estas especies deidades, y las adoraba mediante su intermediario, el sacerdote divino K'tholo de Souchis. A parte de eso, los movianos tenían mil dioses distintos, entre ellos Cthulhu, Iod, Shub-Niggurath, Byatis y Vorvados (que salvó al continente de la invasión de unos seres extradimensionales). Sin embargo, los dioses más populares eran los tres «hermanos»: Zoth-Ommog, Ghatanothoa e Ythogtha. La devoción de los movianos a estas criaturas pudo suponer su caída.

Con el tiempo, la secta de Ghatanothoa se hizo más poderosa. En el Año de la Luna Roja (173118 a. C.), T'yog, sacerdote de Shub-Niggurath, partió a desafiar a Ghatanothoa introduciéndose en la prisión del dios, en el Monte Yaddith-Gho del reino de K'naa. T'yog no logró cumplir su misión, y el culto a Ghatanothoa obtuvo todavía más poder, hasta que amenazó con clausurar los templos de todos los demás dioses de Mu.

La causa de la destrucción de Mu sigue siendo un misterio. Algunos dicen que explotaron unas bolsas de gas situadas bajo el continente, provocando así que se hundiera bajo el océano. Otros afirman que la especie que vivía junto a los humanos trató de alcanzar demasiado pronto el siguiente estado de su evolución espiritual. Este intento liberó fuerzas psicoquinéticas tan poderosas que sumergieron Mu, y estos seres se vieron obligados a caer en la inconsciencia para evitar que el mundo y ellos mismos fueran destruidos. Pero la mayoría de la gente considera más acertada la versión que se proporciona en las Tablillas Zanthu. En ese libro se relata cómo, en el Año de la Sombra Susurrante (161844 a. C.), Zanthu, sumo sacerdote de Ythogtha, trató de convocar a su dios para contrarrestar el poder de Ghatanothoa. Los Dioses

Arquetípicos se percataron de esta ofensa y hundieron Mu antes de que Ythogtha pudiera quedar libre.

Los supervivientes de Mu huyeron a otras regiones situadas alrededor del Pacífico, donde la mayoría de ellos han permanecido hasta la actualidad. El sumo sacerdote K'tholo viajó de Mu hasta Sudamérica, y de allí al Yucatán, donde murió en una explosión volcánica. Zanthu logró llegar a la Meseta de Tsang, donde fue enterrado. En las ruinas de Ponapé y en la Isla de Pascua se pueden encontrar pruebas de la existencia de Mu, así como en los libros *Unaussprechlichen Kulten*, la Escritura de Ponapé, las Tablillas Zanthu y las obras de Harold Hadley Copeland.

[El origen de Mu proviene de los fallidos intentos del sacerdote Diego de Landa por reconstruir un alfabeto fonético Maya. Mucho tiempo después, el Abate Brasseur trató de leer el Códice Troano^[47] utilizando este alfabeto y creyó que hablaba de una tierra llamada Mu, hundida bajo el océano (en realidad, el libro es un tratado astronómico). Alguno de los primeros expertos en Mu, como Augustus le Plongeon, pensaron que Mu y Atlántida eran lo mismo. El defensor más famoso de Mu, el «coronel». James Churchward, lo situó en el Pacífico, donde lo han dejado casi todos los escritores posteriores de ocultismo y ficción. Consulta Lemuria].

Consulta Antiguos; Apuntes de Ygoth; Copeland, Harold; Cthulhu; Dioses Arquetípicos; Ghatanothoa; Ghorl Nigral; Hiperbórea; Kn'aa; Lloigor; Naacal; Nug y Yeb; Restos arqueológicos de los imperios perdidos, Los; Rituales Yhe; R'lyeh; Sello Negro de Iraan; Semilla estelar de Cthulhu; Shamballah; Tsang, Meseta de; Tsathoggua; T'yog; Ubb; Vorvados; Yaddith-Gho; Yhe; Ythogtha; Zanthu; Zoth-Ommog; Zuchequon. («The Dweller in the Tomb», Carter; «The Fishers from Outside», Carter; «El libro de las Puertas», Carter; «The Offering», Carter; «Out of the Ages», Carter; «The Thing in the Pit», Carter; «Papyrus of the Dark Wisdom», Carter y Smith; «La Suprema Abominación», Carter y Smith; El continente perdido de Mu, Churchward; «The Invaders», Kuttner; «Reliquia de un mundo olvidado», Lovecraft y Heald; Elysia, Lumley; The Philosopher's Stone, Wilson; «El regreso de los lloigor», Wilson).

MUJER ABOTARGADA. Ver Nyarlathotep (Mujer Abotargada).

MÜLDER, (DOCTOR y PROFESOR). GOTTFRIED (o HERMANN) (aprox. 1795–1858). Científico de Heidelberg, amigo de Friedrich von Junzt y editor de los *Unaussprechlichen Kulten*. Los dos se conocieron en 1815, con toda probabilidad en la Universidad de Berlín, y se hicieron buenos amigos, un lazo que se estrechó todavía más cuando Mülder salvó la vida de su camarada tras un fallido experimento paranormal. Mülder acompañó a von Junzt en sus viajes asiáticos de 1818-19, pero se alejó de su amigo tras su regreso a la civilización. Von Junzt no volvió a entrar en la vida de Mülder hasta mediados de la década de 1830. En esa época, Mülder dirigía una editorial de Düsseldorf, y von Junzt llegó a un acuerdo con

él para que publicara los *Unaussprechlichen Kulten*. Mülder recibió el libro en 1837, y no está claro por qué esperó dos años antes de publicarlo, pero el caso es que la edición apareció en 1839 con una introducción del propio Mülder. Este encargó a von Junzt escribir un segundo libro, pero sus planes se vinieron abajo ante la muerte de su amigo.

La editorial de Mülder nunca se recuperó del escándalo que sobrevino a la muerte de von Junzt, y pronto tuvo que declararse en quiebra. Mülder marchó a Leipzig, donde utilizó el hipnotismo para recordar las conversaciones que había mantenido con von Junzt y publicar esa información en el libro *Misterios secretos de Asia*, en 1847. Por desgracia para él, esta edición le causó problemas con las autoridades. Mülder huyó a Metzengerstein^[48], donde fue recluido en una casa de locos hasta su muerte.

[Mülder fue creación original de Willis Conover, que le habló de él a Lovecraft en una carta. Según Conover, el doctor y profesor Hermann Mülder aún vivía en 1937. Lin Carter no leyó la parte de Conover de la correspondencia y creó una historia alternativa y otro nombre propio para Mülder. Es posible que uno de los descendientes del doctor se uniera al FBI].

Consulta Ghorl Nigral; *Misterios Secretos de Asia*, con un Comentario sobre el «Ghorl Nigral»; *Unaussprechlichen Kulten*; von Junzt, Friedrich; Yog-Sothoth. («Zoth-Ommog», Carter; *Lovecraft at Last*, Conover y Lovecraft [O]; «*The History of VonUnaussprechlichen Kulten*», Harris; «*The Von Junzt Timeline*», Harris).

MUM-RATH, PAPIROS. Ver Papiros Mum-Rath.

MUNDO DE LOS SIETE SOLES. Planeta que se cree situado cerca de Fomalhaut, aunque el autor cree que puede referirse a la Osa Mayor, por su relación con Tezcatlipoca, Set y Zeus. Según una persona que visitó ese mundo, la especie que vivía allí creó siete soles artificiales para sustituir a una estrella natural que se había extinguido. Se piensa que esa estrella es la morada de Nyarlathotep, pero otros afirman que el Caos Reptante vive en Sarnoth, en el borde del universo.

Consulta Nyarlathotep; Set. («*Sword of the Seven Suns*», Berglund; «*The Color from Beyond*», Cabos; «*El que susurra en la oscuridad*», Lovecraft [O]).

MURO DE NAACH-TITH. Ver Barrera de Naach-Tith.

MUSEO CABOT DE ARQUEOLOGÍA (también CABOT MUSEUM). Institución situada en el distrito de Beacon Hill, en Boston, especializado en antiguos artefactos que no se consideren artísticos. Se desconoce la fecha de fundación del Museo Cabot, pero puede servir como referencia el hecho de que el famoso arquitecto Charles Bulfinch ayudó a diseñar, en 1819, el ala occidental destinada a las momias.

Hasta 1931, el museo fue famoso entre los expertos por sus colecciones, pero

pocos del público no especializado sabían de su existencia. Sin embargo, en la primavera de aquel año, un miembro de la prensa que visitaba el lugar se fijó en una momia encontrada en una isla del Pacífico, y pronto el museo estuvo inundado de visitantes. Los sucesos llegaron a su culminación el primero de diciembre, cuando dos intrusos murieron mientras trataban de robar la momia. Durante el siguiente año, gran parte del personal murió de manera misteriosa y el museo entró en un declive que solo se detuvo en 1940, cuando la Universidad Miskatonic se hizo cargo de la colección.

Consulta Chandraputra, Swami; *Château des Faussesflammes*. («Reliquia de un mundo olvidado», Lovecraft y Heald [O]; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

MYLAKHRION [migh-LAK-kree-on]. El mayor mago que vivió nunca en Theem'hdra. Provenía de la tierra de Tharamoon, y entre sus maestros se contaron los magos de hielo de Khrissa. A pesar de su dominio superior de la hechicería, imitó a muchos otros magos de su época al buscar la inmortalidad. Mediante su magia, Mylakhrión prolongó su vida durante cientos o incluso miles de años, pero seguía sin alcanzar la auténtica vida eterna. Tras muchos años de investigación en vano, Cthulhu contactó con él y le ofreció su ansiado objetivo a cambio de que liberara a los Primigenios de sus prisiones. Cuando Mylakhrión se negó a cumplir su parte del pacto, Cthulhu lo destruyó.

Consulta Cthulhu; Exior K'mool; Khrissa; Teh Atht de Kluhn; Theem'hdra. («Cryptically Yours...», Lumley [O]; Elysia, Lumley; «The Kiss of the Lamia», Lumley; «Mylakhrión the Immortal», Lumley; «The Sorcerer's Book», Lumley; «Told in the Desert», Lumley).

N

NAACAL [nah-KAHL]. Lengua utilizada en el continente perdido de Mu. Este idioma pudo ser originario de Hiperbórea, y servía como lengua sagrada de los sacerdotes de Mu. Posteriormente, sirvió de base para la escritura jeroglífica maya. En la actualidad solo conocen naacal un puñado de lamas en el Himalaya, y se puede dividir en dos dialectos: el común y el hierático o «sacerdotal». Los textos originales de la Escritura de Ponapé y las Tablillas Zanthu estaban escritos en naacal hierático.

[El primero en mencionar el naacal fue James Churchward en El continente perdido de Mu. Según Churchward, en un templo de la India (o del Tíbet) se encontraban unas tablillas escritas en este lenguaje que relataban la historia de Mu. En la actualidad, muy poca gente se toma todavía en serio a Churchward, pero los escritores de los Mitos de Cthulhu se apropiaron encantados de su idioma y lo mencionaron en sus relatos].

Consulta Escritura de Ponapé; Hiperbórea; Mu; Tablillas Zanthu. («The Dweller in the Tomb», Carter [O]; «The Ring of the Hyades», Glasby; Una Resección en el Tiempo, Johnson [J]; «Reliquia de un mundo olvidado», Lovecraft y Heald; «A través de las puertas de la llave de plata», Lovecraft y Price [O]).

NAACH-TITH [nah-AH'CH-tith]. Ver Barrera de Naach-Tith.

NAGGOOB [nah-GOOB]. Personaje llamado el «Padre de los Gules», líder de los servidores de Nyogtha. Aunque algunos afirman que es el jefe de todos los gules, parece más probable que solo lo sea de una pequeña facción que habita bajo la meseta de Leng. Se cree que Naggoob presidió los aquelarres de las brujas de Salem.

Consulta Gules; Leng; Nyogtha. («Zoth-Ommog», Carter [O]; The Complete Dreamlands, Williams and Petersen [JJ]).

NAOTALBA [nau-TAHL-bah]. 1) Sumo sacerdote de Yhtill en la obra de teatro El Rey de Amarillo.

2) Rey de Carcosa que envió a los «registradores» lejos de la biblioteca de Celaeno, hasta los confines más lejanos de la Tierra, para diseminar la sabiduría de los Primigenios.

Consulta Carcosa; Celaeno; Rey de Amarillo, El; Yhtill. («El reparador de reputaciones», Chambers [O]; «Dime, ¿has visto el Signo Amarillo?». Ross [J]; The House of the Toad, Tierney).

NARRACIÓN DE JOHANSEN. Ver Relato de Johansen.

NASHT [NASHT]. **Y KAMAN-THA** [KAH-mon THAH]. Dos misteriosos

individuos, vestidos como sacerdotes egipcios, a los que solo se les puede encontrar en la Caverna de Fuego, a la entrada de las Tierras del Sueño. Nash y Kaman-Tha parecen indistinguibles, aunque algunos piensan que Nasht posee un mayor conocimiento del mundo de la vigilia. Entre los dos deciden si un visitante es merecedor de entrar en las Tierras del Sueño, y se les puede preguntar por estas tierras y por sus dioses. Algunos habitantes del mundo onírico reverencian a Nasht y a Kaman-Tha como dioses, pero no está claro si se cuentan entre los Grandes Dioses o solo son sus sacerdotes.

Consulta Dioses de la Tierra; Setenta Peldaños del Sueño Ligero; Tierras del Sueño. («En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft [O]; «Passing of a Dreamer», Myers; Las Tierras del Sueño, Petersen et al. [J]).

NATH. Lugar conocido como la Tierra de los Tres Soles, cuya historia aparece recogida en la Chronike von Nath. Puede que Nath no sea otro que el infame Valle de Pnath, pero las descripciones de ambos lugares parecen muy distintas. Otra posibilidad es que se trate del mundo natal de los Antiguos, ya que un soñador describió dicho planeta como iluminado por tres soles, y unos documentos de dicha raza hablan de unos artefactos llamados las «Esferas de Nath».

Consulta Antiguos; Crónica de Nath, La; Esferas de Nath; Pnath, Valle de; Tunelador de abajo, El. («Los sueños en la casa de la bruja», Lovecraft [O]; «El árbol en la colina», Lovecraft y Rimel; «En las bóvedas subterráneas», Lumley).

NATH-HORTHATH [nath-HOR-thath]. Gran Dios, deidad principal de Celephais. Su templo en dicha ciudad es de turquesa, y sus ochenta sacerdotes llevan viviendo allí diez mil años. En los tiempos hiperbóreos, Nath-Horthath fue el dios de la luna, que vigilaba todos los sueños, protegía a los seres humanos de las pesadillas y aconsejaba a sus gobernantes. Las estatuas de Nath-Horthath lo muestran con dos caras, y los leones le son sagrados; a veces enviará un león negro de formas indefinidas para ayudar a los que cuenten con su especial predilección.

Consulta Celephais; dioses de la Tierra; Hiperbórea; Nithy-Vash; Tierras del Sueño. («Wizards of Hyperborea», Fultz y Burns; «Celephais», Lovecraft [O]; «En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft; Las Tierras del Sueño, Petersen et al. [J]; «Kadath/The Vision and the Journey», Winter-Damon).

NECROLATRÍA (también NECROLOGÍA). [NEK-roe-LAH-tree]. «Adoración de los muertos». Libro escrito por Ivor Gorstadt y publicado en Leipzig en 1702. La familia Hoag de Kingsport poseía una reproducción del Necrolatría, que presumiblemente se encuentra ahora en la biblioteca de la Universidad Miskatonic.

El libro habla de personas que han revelado los entresijos de los cultos secretos y que han pagado el precio. Una gran parte del texto se refiere a Ludwig Prinn y a Abdul Alhazred. Otras fuentes parecen indicar que el libro podría contener también algún tipo de ensalmos.

Consulta Alhazred, Abdul; Kingsport; Miskatonic, Universidad; Prinn, Ludwig. («Introduction» to *Dreams from R'lyeh*, Carter; «The Last Ritual», Carter [O]; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

NECRONOMICÓN [nek-roe-NOM-i-kon]. Ver apéndices.

NEFRÉN-KA (también NEPHREN-KA y EL FARAÓN NEGRO). [NEF-fren-KAH]. Último faraón de la Tercera Dinastía egipcia. La leyenda afirma que Nefrén-Ka fue un gran hechicero, el más poderoso de los reyes sacerdotes de Egipto. Forjó un pacto con Nyarlathotep en la ciudad perdida de Irem, y a su regreso a Egipto revivió el culto a dicho dios en aquella tierra (de hecho, algunos incluso lo consideraban el avatar de Nyarlathotep) y gobernó como faraón. Durante su reinado prosperaron los sacerdocios de Bast, Anubis y Sebek. También se atribuye a este Faraón Negro el descubrimiento del Trapezoedro Resplandeciente.

Entre la población cundió un gran descontento ante estos cambios, y poco después el pueblo de Egipto se rebeló. Al final, Seneferu^[49], fundador de la Cuarta Dinastía, derrocó al Faraón Oscuro con la ayuda de la diosa Isis. Nefrén-Ka huyó hacia la costa, con la intención de escapar a una «isla occidental». Sin embargo, las fuerzas enemigas le cortaron el paso cerca de donde se encuentra actualmente El Cairo. El maligno faraón y sus sacerdotes desaparecieron, enterrándose en una cripta subterránea cuyo emplazamiento sigue siendo un secreto incluso en la actualidad. Seneferu se sintió frustrado, pero se consoló declarando muerto al Faraón Negro y haciendo que su nombre fuera tachado en todos los registros y monumentos.

En las profundidades de su oculta cripta funeraria, Nefrén-Ka sacrificó cien víctimas a Nyarlathotep. A cambio de esta ofrenda, el Poderoso Mensajero le concedió el poder de la profecía. Nefrén-Ka pasó los últimos días de su vida dibujando el futuro del mundo en las paredes de su tumba.

La Sexta Dinastía vivió la ascensión al trono de la Reina Nitocris, que reavivó el culto a Nyarlathotep. Algunos dicen que apareció otro (o posiblemente el mismo). Nefrén-Ka al final de esta dinastía, hijo de Nitocris y Nyarlathotep. Por desgracia, no tenemos prácticamente ninguna información sobre su reinado.

Durante la Decimoctava Dinastía, Amenhotep IV (o Akenatón) descubrió los restos de Nefrén-Ka e invocó al mago muerto por medios arcanos. Nefrén-Ka influyó en el joven faraón, convenciéndolo para que transformara la religión de aquellas tierras en la adoración velada de sus propios dioses. Nefrén-Ka pronto comprendió que aún no había llegado la hora de su resurgimiento y regresó a su tumba, permitiendo que el reinado de Akenatón se derrumbara.

Nadie sabe lo que les sucedió a los restantes seguidores del Faraón Negro. Algunos dicen que fueron expulsados al sur, a los pantanos más allá del Sudán. Otros afirman que los sectarios viajaron hasta Britania, y una tercera escuela de pensamiento sostiene que estos magos permanecieron en Egipto, prosiguiendo su

adoración en secreto.

De manera similar, el lugar final de descanso de Nefrén-Ka sigue siendo un misterio. Los registros de aquella época afirman que tanto la Falsa Pirámide de Meidum como la Pirámide Encorvada de Dhashur^[50] se construyeron para su confinamiento, y que descansa en la Pirámide Encorvada. Sin embargo, ningún explorador de esta pirámide ha encontrado huella alguna de sus restos. Se ha sugerido que siete mil años después de su muerte, el Faraón Negro se alzaría de nuevo.

[Bloch menciona los «tiempos bíblicos» y el Libro de los Muertos en «El templo del Faraón Negro», lo que situaría la vida de Nefrén-Ka alrededor de la Vigésima Dinastía. Autores posteriores la han asociado a las Dinastías Tercera, Sexta, Decimocuarta y Decimoctava. Como la versión de la Tercera Dinastía es la más completa, es la que he incluido aquí].

Consulta Bast; Bowen, Enoch; Hadoth; Irem; Kish; Nitocris; Nyarlathotep; Nyarlathotep (La Bestia, Viento Negro); Prinn, Ludwig; Rituales sarracenos; Trapezoedro Resplandeciente. (La Guía del Cairo, Anderson [J]; «El templo del Faraón Negro», Bloch; «The Strange Doom of Enos Harker», Carter y Price; «El papiro de Nephren-Ka», Culp; Las Máscaras de Nyarlathotep, DiTillio y Willis [J]; «The History of Nephren-Ka», Harris; Manual del Guardián, Herber [J]; «El extraño», Lovecraft [O]; «El Morador de las Tinieblas», Lovecraft).

NEGRURA, LA. Sustancia oscura y escamosa que viene a ser la sangre de Yibb-Tstll. A veces, los hechiceros invocan a La Negrura para que ataque a sus enemigos. Para ello, el lanzador debe grabar primero la Sexta Sathlatta con sus caracteres ptetholitas originales (descritos en el Cthaat Aquadingen) sobre una oblea de harina y agua. Entonces hay que entregar la oblea a la víctima; aunque algunos afirman que esta tiene que tocarla para que el hechizo surta efecto, las evidencias parecen indicar lo contrario. Una vez hecho eso, y cuando la víctima pueda oír al lanzador, este debe recitar el Cántico Hoy-Dhin del *Necronomicón*.

Mientras el hechicero canta, La Negrura se manifestará y caerá sobre la víctima, adhiriéndose a ella; pronto el desdichado quedará cubierto por completo y se asfixiará. La Negrura regresará entonces junto a Yibb-Tstll con su alma, sin dejar restos. Si una persona atacada por La Negrura es capaz de alcanzar agua corriente, el hechizo se detendrá y revertirá sobre su lanzador, que sufrirá todos los efectos.

Consulta Cthaat Aquadingen; Cántico Hoy-Dhin; Ptetholitas; Sexta Sathlatta; Yibb-Tstll. («The Black Recalled», Lumley; «El visitante nocturno», Lumley [O]; «Horror en Oakdeene», Lumley).

NEPHREN-KA NAI HADOTH. Ver Hutchinson, Edward.

NEPTUNO. Ver Yaksh.

NESTAR MOBEDAN MOBED [NES-tar]. Sedicente profeta zoroástrico del

siglo VI. Él y sus seguidores se burlaron de los excesos de los sacerdotes más ortodoxos, y poco después se apartaron de la civilización. Veinte años después regresaron en gran cantidad a la ciudad natal de Nestar, que asaltaron para poder conquistar e incendiar la Torre del Oro, que era como ellos llamaban al templo de los sacerdotes. Para ello pretendían invocar a Cthugha, «la llama purificadora». Sin embargo, la guardia de la ciudad mató a Nestar y la mayoría de sus fieles fueron capturados y ejecutados.

El resto de seguidores de Nestar regresaron a sus moradas secretas de las colinas, donde descubrieron las cartas que había dejado su maestro para instruir a su pueblo. Cumpliendo esas órdenes, la mayor parte de la secta emigró a la India y a Rusia, donde aún sobrevive. Se rumorea que existen otras ramas en el resto del mundo, pero no se ha podido confirmar.

Consulta Cthugha. («This Fire Shall Kill», Bishop [J, O]; Manual del Guardián, Herber [J]).

N'GAH-KTHUN [nee-GAH-kae-THOON]. 1) Ciudad anterior a la aparición de la humanidad en la que se erigía el gran templo del Dios Arquetípico Ulthar. Cada mil años, los gobernantes y sacerdotes de todos los imperios de la Tierra acudían a este lugar para asistir al ritual de B'kal, en el que se invocaba al avatar de Ulthar para que viniera a nuestro mundo. Consulta Ulthar; Ultharathotep. («El que susurra en la oscuridad», Lovecraft [O]; «El Manuscrito de Sussex», Pelton).

2) El dirigente de los mi-go. («Zoth-Ommog», Carter).

N'GAI, BOSQUE DE [EN-gigh]. El más sagrado de todos los lugares de culto a Nyarlathotep. Se dice que está situado en alguna parte de Norteamérica.

Consulta Nyarlathotep; Nyarlathotep (Morador de la Oscuridad); Rick, Lago. («El morador de la oscuridad», Derleth).

NGRANEK [nee-GRAN-ek]. 1) Volcán dormido situado en la isla más meridional de Oriab, en las Tierras del Sueño terrestres. Sus cumbres son irregulares y carecen de vegetación, y solo los talladores de lava trepan por ellas para encontrar rocas con las que realizar sus famosas esculturas. El lugar tiene mala reputación, puesto que muchos han desaparecido sin dejar rastro mientras escalaban el monte. En el lado opuesto de la montaña, los dioses de la Tierra grabaron un enorme rostro de piedra antes de regresar a su hogar en Kadath. Consulta Kadath; Oriab. («En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft).

2) Dios de la oscuridad, adorado por una pequeña secta de gules que considera que el rostro grabado en el monte Ngranek es su imagen. Consulta gules. (The Complete Dreamlands, Williams and Petersen [J]).

N'HLATHI [EN-hlath-ee]. Criaturas parecidas a ciempiés que pueblan el Valle de los Sueños, al pie de la Montaña Púrpura del Elíseo. Pasan la mayor parte del

tiempo hibernando en unos túneles, situados tras puertas de metal cuyos glifos ni siquiera los mayores sabios del Elíseo son capaces de descifrar. No cabe duda de que estas criaturas poseen inteligencia, pero todos los intentos de comunicarse con ellas han sido en vano. Cada diez mil años, las amapolas florecen en el Valle de los Sueños y los N'hlothi salen para alimentarse de sus semillas, tras lo cual regresan de nuevo a sus hogares para continuar hibernando. Que se sepa, este ciclo solo se rompió durante la rebelión de los Primigenios.

Consulta Elíseo. (Elysia, Lumley; The Transition of Titus Crow, Lumley [O]).

NIEBLA INNOMINADA (también NIEBLA SIN NOMBRE y posiblemente también MAGNUM INNOMINANDUM). Criatura creada por Azathoth, que a su vez engendró a Yog-Sothoth en la Hora del Viento Espiral de Nith. Los gogos son sus sirvientes.

Consulta Azathoth; gogos; Magnum Innominandum; Yog-Sothoth. («La sombra procedente de las estrellas», Carter; «Sueños del Loto Negro», Carter; Selected Letters IV, Lovecraft [O]).

NIOTH KORGHAI [NEE-oeth KOR-gigh]. 1) Monstruo que vendrá a la Tierra en un futuro lejano, en la época de Zothique, a bordo de un cometa que atravesará el cielo. El gran rey Ossaru encontrará al monstruo y lo llevará a su palacio, sacrificándole jóvenes de vez en cuando para saciar su hambre. No obstante, al final tanto Ossaru como Nioth Korghai perecerán y serán enterrados para siempre en la misma tumba.

[Algunos analistas han relacionado a este monstruo con los Mitos, pero no se ha proporcionado ningún motivo para incluir a Nioth Korghai y no a cualquiera de las demás criaturas de Zothique que creó Smith. Estos mismos críticos han afirmado que Nioth Korghai será la última criatura viva de este planeta, un hecho que el relato contradice expresamente].

(«El fruto de la tumba», Smith).

2) Criaturas acuáticas del planeta Karthis, cerca de Rígel, que se alimentan de la fuerza vital de los seres humanos. Estas criaturas viajan de un sistema estelar a otro en una nave de inmenso tamaño, nutriéndose de los habitantes de los planetas por donde pasan. Se refieren a sí mismos como «los de Ubbo-Sathla», y puede que estén relacionados de alguna forma con dicho dios. Consulta Ubbo-Sathla. (Compendio de Monstruos, Aniolowski [J]; The Philosopher's Stone, Wilson [O]).

NIR [NEER]. Aldea de las Tierras del Sueño, situada entre el Bosque Encantado y Ulthar. Solo tiene una calle y un puente de piedra que salva el río Skai, en el que se sepultó un sacrificio humano cuando se construyó hace trece siglos.

Consulta Hatheg; Lerion, Monte; Skai; Tierras del Sueño; Ulthar. («En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft; «Los gatos de Ulthar», Lovecraft [O]).

NITHON [nih-THOEN]. Según algunas fuentes, es una de las lunas del gran mundo de Yuggoth. Nithon está cubierta de pesadas nubes fosforescentes que tapan toda luz, y en sus continentes brotan extraños hongos.

Consulta Yuggoth. («Nithon», Fantina; «Vientos estelares», Lovecraft [O]; «Descubrimiento de la zona ghoórica», Lupoff).

NITHY-VASH [NITH-ee-VAHSH]. Pueblo de las Tierras del Sueño, al sur de Celephais. Nithy-Vash se encuentra situado sobre una verde ladera, y la mayor parte de sus edificios son pintorescas cabañas con techo de paja. De especial interés resultan el templo de Nath-Horthath y la tienda de Getech, el mercader de curiosidades.

Consulta Celephais; Nath-Horthath; Tierras del Sueño. («The Four Sealed Jars», Myers [O]; Las Tierras del Sueño, Petersen et al. [J]).

NITOCRIS [nih-TOK-ris]. Reina de la Sexta Dinastía egipcia. Durante su gobierno relanzó la adoración al Faraón Negro o Nyarlathotep. Su crueldad no conocía límites; se dice que una noche invitó a muchos de sus oficiales y sacerdotes a una suntuosa sala de banquetes, y entonces inundó la estancia, ahogando a los jueguistas. También se sabe que poseía el Trapezoedro Resplandeciente que utilizó el malvado faraón Nefrén-Ka.

Uno de los relatos más siniestros del reinado de esta mujer se refiere al llamado «Espejo de Nitocris». La reina desenterró este artefacto de las criptas de Kish (donde según las leyendas lo había dejado Nefrén-Ka) y lo utilizó de diversas maneras. A menudo encerraba a un condenado durante una noche en la sala donde estaba el espejo. A la mañana siguiente, el prisionero había desaparecido para siempre.

Al final de su reinado, Nitocris fue enterrada viva en su tumba, cuyo emplazamiento nunca ha sido revelado.

[Aunque ha experimentado notables cambios en su paso a los relatos de ficción de los Mitos de Cthulhu, Nitocris fue realmente un personaje histórico, la última faraona de la Sexta Dinastía. Su hermano fue faraón antes que ella, y se dice que el infame ahogamiento de sus cortesanos fue en venganza por el asesinato de este, y que después ella se suicidó lanzándose a una cámara llena de «cenizas calientes^[51]». No hay que confundir con ella a otras dos mujeres llamadas Nitocris (una reina babilonia y una faraona de la Vigésima Octava Dinastía)].

Consulta Kish; Nefrén-Ka; Nyarlathotep; Pueblo del Monolito, El; Trapezoedro Resplandeciente. («Bajo las pirámides», Lovecraft y Houdini [O]; «El espejo de Nitocris», Lumley).

N'KAI (posiblemente también N'KEN). [en-KIGH]. Oscura caverna, hogar del Primigenio Tsathoggua. Aunque suele aceptarse que N'kai se encuentra bajo la tierra subterránea de Yoth, algunos la sitúan bajo el Monte Voormithadreth. Existen

entradas a esta caverna tan distantes entre sí como la Cueva Carlsbad^[52] y la Selva Negra de Alemania, así que es posible que se halle por completo en otra dimensión.

Las gentes de Yoth sacaron de estas cavernas imágenes de Tsathoggua. Una exploración posterior que partió desde las cuevas de K'n-yan solo reveló amorfos servidores de Tsathoggua que se deslizaban entre los agujeros de la roca y adoraban a los muchos ídolos del dios-sapo. Los supervivientes de la expedición sellaron el pasadizo; desde entonces ha habido varios intentos de redescubrir esta entrada, pero ninguno ha tenido éxito.

Consulta K'n-yan; Semilla informe; Tsathoggua; Yoth. («La risa del vampiro», Bloch; The Life of Eibon according to Cyron of Varraad, Carter; «The Alchemist's Notebook», Hurd y Baetz; «Cartas selectas (3ª parte)», Lovecraft; «El Túmulo», Lovecraft y Bishop [O]).

NNG. Ver Nug.

NODENS (también SEÑOR DEL GRAN ABISMO). [NOE-denz]. Criatura que suele englobarse dentro de los Dioses Arquetípicos y que, de hecho, tal vez sea el más famoso de todos ellos. Se lo suele representar como un anciano erguido, con un bastón de madera en una mano, montado en un carro con forma de concha marina arrastrado por bestias fantásticas. A veces también se lo describe con una barba de tentáculos. Nodens siente especial aprecio por los soñadores y los visionarios, y en algunas ocasiones ha llevado consigo a estos individuos en viajes por el espacio y el tiempo. También es el señor de los ángeles descarnados de la noche, aunque a veces su poder sobre ellos parece bastante limitado.

Según algunos, Nodens vino por última vez a la Tierra hace miles de millones de años, y aquí fue adorado por ciertos seres de los que no sabemos nada. Partió cuando llegaron los Primigenios, y él y sus fieles viajaron a un futuro lejano, en el que Nodens caminará de nuevo sobre la faz de la Tierra. Esta leyenda sostiene que Nodens y Yog-Sothoth se oponen entre sí. Sin embargo, no es fácil reconciliar estos datos con las otras manifestaciones conocidas de Nodens, a no ser que este dios tenga avatares que visiten nuestro planeta de manera periódica.

En otros relatos se dice que los dioses de la Tierra confiaron a Nodens la misión de vigilar las prisiones de los Primigenios. Sin embargo, llegará un tiempo en que incluso Nodens cesará su vigilancia y dormirá. Entonces los Primigenios quedarán libres de sus tumbas.

Actualmente no se conoce la existencia de ningún culto a Nodens, aunque los atlantes lo adoraron bajo el nombre de Chozzar, dios de la magia. Los que agonicen podrían descubrir su templo de Lydney, Inglaterra, en el que Nodens puede ofrecer curación (aunque a un alto precio).

[Nodens (o Nud, o Lud, o Nuada) era uno de los antiguos señores del panteón celta. Perdió el brazo en una batalla, y se hizo forjar uno nuevo de plata. Sin

embargo, debido a esta discapacidad tuvo que dejar el puesto de jefe de los dioses. Tenía un centro sagrado en Lidney, a las orillas del río Severn. Es posible que Lovecraft decidiese utilizar a Nodens porque aparecía mencionado en el relato de Arthur Machen «El gran dios Pan»].

Consulta Ángeles descarnados de la noche; Atlántida; Dioses Arquetípicos; dioses de la Tierra; Gran Abismo; Tierras del Sueño; Yog-Sothoth. («A Priestess of Nodens», Attanasio; «Vistazos», Attanasio; Nightside of Eden, Grant; «En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft; «La extraña casa de la niebla», Lovecraft [O]; «The House of the Worm», Myers).

NOPHRU-KA [NOF-ru-KAH]. Sumo sacerdote de una poderosa secta de Nyarlathotep que floreció en Egipto durante la Decimocuarta Dinastía. Nophru-Ka trató de derrocar al antiguo régimen y convertirse en el nuevo faraón. Para lograrlo, invocó a monstruos de las estrellas, de modo que trajeran la destrucción a toda aquella tierra. En la confusión resultante, Nophru-Ka y sus sectarios atacarían al faraón y formarían su propio gobierno. El mismo Nyarlathotep se sonrió ante su plan y les prometió un mensajero para ayudarles.

Pero el faraón vigente se enteró de la conjura; sus asesinos siguieron a Nophru-Ka y lo mataron cuando se arrodillaba para rezar en el templo más sagrado de su secta. Mientras agonizaba, Nophru-Ka lanzó una maldición sobre la cabeza del faraón y la dinastía regente de Egipto. Los seguidores del sumo sacerdote, desmoralizados por la muerte de su líder, fueron expulsados hacia el sur hasta que llegaron a la ciudad en ruinas de G'harne.

[Parece ser que «Nophru-Ka» es una mala lectura de «Nefrén-Ka» (ver), puesto que en una obra posterior Herber ha llamado «Nefrén-Ka» al antiguo líder de la Hermandad de la Bestia].

Consulta Hermandad de la Bestia; G'harne; Nyarlathotep; Nyarlathotep (La Bestia). (Los hongos de Yuggoth, Herber [J]).

NORD, GASPARD DU. Ver du Nord, Gaspard.

NOTAS SOBRE EL CTHAAT AQUADINGEN (también APUNTES SOBRE EL CTHAAT AQUADINGEN). Tomo de Joachim Feery. Es un libro muy difícil de encontrar, como la mayoría de las ediciones limitadas de Feery. Si es parecido a sus Notas sobre el Necronomicón, se trata de una serie de citas comentadas, en este caso tomadas del Cthaat Aquadingen.

Consulta Cthaat Aquadingen; Feery, Joachim. («Horror en la feria», Lumley).

NOTAS SOBRE EL NECRONOMICÓN (también APUNTES SOBRE el Necronomicón). Libro escrito por Joachim Feery. De los muchos libros de corta tirada que se publicó él mismo, Notas sobre el Necronomicón es el más conocido. A pesar de que Feery afirmó obtener mediante sueños el conocimiento ocultista que

vertía en sus libros, nadie planteó dudas sobre su conocimiento de lo paranormal. Se publicaron dos ediciones de *Notas sobre el Necronomicón*; la primera contenía todas las investigaciones originales de Feery (ver *Apuntes Originales sobre el Necronomicón*), y la segunda era una edición abreviada y corregida. Puede que también exista una versión francesa.

Este delgado libro contiene numerosas citas del *Necronomicón*, así como los comentarios de Feery sobre estos textos. Muchos de los fragmentos que presenta difieren de manera significativa del *Necronomicón* original, puesto que Feery añadió a estos extractos abundante material que, según él, había recibido en sueños.

Consulta *Apuntes Originales sobre el Necronomicón*; Feery, Joachim; *Necronomicón* (apéndices). («The House of the Temple», Lumley; «Name and Number», Lumley; «Suelo de cemento», Lumley [O]; «La tía Hester», Lumley).

NOTH-YIDIK [noth-yih-DEEK]. Criatura cuyos hijos se suelen considerar especialmente repulsivos, incluso para los adoradores de los Primigenios. Se dice que estas crías, engendradas cuando Noth-Yidik se apareó con K'thun, son los perros de Tíndalos.

Consulta K'thun; perros de Tíndalos. («Horror en el museo», Lovecraft y Heald).

NOTON [NOE-ton]. **Y KADIPHONEK, PICOS**. Dos montañas de la tierra de Lomar que flanqueaban el paso que conducía a la ciudad de Olathoe. Los inutos atravesaron este paso y, pillando desprevenidos a los lomarianos, los destruyeron a ellos y a su ciudad.

Consulta Inutos; Lomar; Olathoe. («Polaris», Lovecraft).

N'TSE-KAAMBL [nit-SEE-KAHM-bel]. Diosa Arquetípica «cuyo esplendor ha destrozado mundos». Suele aparecer como una hermosa mujer cubierta de ondeantes telas que porta una lanza y un escudo. N'tse-Kaambl es venerada principalmente en las Tierras del Sueño, en especial por los sacerdotes de Yuth. Hay quienes le atribuyen la invención del Símbolo Arcano.

Consulta Dioses Arquetípicos; Símbolo Arcano; Tierras del Sueño. («The House of the Worm», Myers [O]; «Xiurhn», Myers; *The Complete Dreamlands*, Williams and Petersen [J]).

NUEVO DUNNICH. Ver Dunwich.

NUG (o NNG). [NUHG]. Criatura que podría ser el «Abuelo de los Gules», pero que probablemente se trate del gemelo de Yeb.

Consulta Letanías Negras de Nug y Yeb; Nug y Yeb; Yeb. («The Descent into the Abyss», Carter y Smith; «El Túmulo», Lovecraft y Bishop; «La última prueba», Lovecraft y de Castro).

NUG Y YEB. Dos entidades menores de los Mitos, de las que se desconoce su importancia y origen. Se dice que son los hijos de Shub-Niggurath y Yog-Sothoth, y que a su vez dieron a luz a Cthulhu y a Tsathoggua mediante fisión asexual (no obstante, la relación con Tsathoggua parece muy poco probable, puesto que los Pergaminos de Pnom detallan con cierta profundidad la genealogía de dicho Primigenio y no hacen referencia a ninguno de estos seres). Por otro lado, otros sostienen que Nug y Yeb fueron engendrados por Shub-Niggurath y Hastur el Innombrable; esto parece más probable, si se tiene en cuenta que a estas criaturas se las suele mencionar a la vez.

Nug y Yeb fueron adorados en Irem, Mu y K'n-yan. En Irem se ha descubierto que su capilla lucía el símbolo del yin y el yang, lo que sugiere que estas dos criaturas podrían representar conceptos cósmicos opuestos de algún tipo. Se dice que sus ritos eran especialmente aborrecibles. Se les encargó la misión de despejar la Tierra para tenerla a punto ante el regreso de los Primigenios, y con ese objetivo utilizan dos artefactos llamados «el Horno de Yeb» y «la Antorcha de Nug».

Las doctrinas esotéricas de los monjes de Leng enseñan que Nug y Yeb son los nombres secretos de Lloigor y Zhar, respectivamente, que serán conocidos como Klulu (Cthulhu) y Nyarlathotep cuando las estrellas estén alineadas. A este recopilador le resulta casi imposible imaginarse cómo podría ser eso, pero no obstante, ha de mencionarlo.

Consulta Cthulhu; Hastur; Irem; Leng; Letanías Negras de Nug y Yeb; Lloigor; K'n-yan; Mu; Nug; Primigenios; Shub-Niggurath; Tsathoggua; Yeb; Yog-Sothoth; Zhar. («Carcosa Story about Hali» (fragmento), Carter; «The Strange Doom of Enos Harker», Carter y Price; «Cartas selectas (3ª parte)», Lovecraft; Selected Letters IV, Lovecraft; «El Túmulo», Lovecraft y Bishop; «La última prueba», Lovecraft y de Castro [O]; «Reliquia de un mundo olvidado», Lovecraft y Heald; «Fuego negro», Murray; «To Clear the Earth», Murray).

NUG-SOTH [NUHG-soth]. 1) Mago que vivirá dentro de catorce mil años, cuya mente fue capturada durante un tiempo por la Gran Raza de Yith. Consulta Gran Raza de Yith. («En la noche de los tiempos», Lovecraft).

2) Especie que antiguamente vivía en el planeta Yaddith. Los nug-soth eran de aspecto humanoide, estaban cubiertos por un caparazón y tenían hocico de tapir. En su mundo natal construyeron una civilización muy avanzada, en la que los viajes por el espacio y por otras dimensiones eran algo cotidiano. Sin embargo, cuando los dholes llegaron a Yaddith, los nug-soth fueron incapaces de salvar su mundo y se desperdigaron por el cosmos. Consulta dholes; Shub-Niggurath; Yaddith. (Visions from Yaddith, Carter; «A través de las puertas de la llave de plata»; Lovecraft y Price [O]).

3) Alfabeto descrito en el Necronomicón que se utiliza en las inscripciones

místicas grabadas sobre utensilios rituales. No está claro si estas letras guardan relación con alguno de los nug-soth mencionados antes. («El Libro de las Puertas», Carter; *The Necronomicon: The Book of Dead Names*, Hay, ed. [O]).

NUMINOS [NOO-min-oes]. La luna más próxima de Borea, que Ithaqua ha poblado con diversos tipos de animales y plantas. Numinos está cubierta casi por completo de agua, y es hogar de numerosas y fieras bandas de escandinavos cuya cultura es muy similar a la de los vikingos. Casi todos los habitantes de este mundo reverencian inquebrantablemente al Wendigo, tras haber contemplado la destrucción que trajo sobre ellos muchos años atrás. Sin embargo, en la Isla de las Montañas vive una pequeña colonia de rebeldes.

Consulta Borea; Ithaqua. (In the Moons of Borea, Lumley).

NYARLATHOTEP (también EL CAOS REPTANTE o PODEROSO MENSAJERO). [NIGH-ar-LATH-oe-tep]. Alma y mensajero de los Dioses Exteriores. Se dice que mora en una caverna del centro del mundo, acompañado de dos flautistas imbéciles. Suele llevar mensajes y realizar recados para los Primigenios y los Otros Dioses, y es el único de ellos que tiene libertad y capacidad para hacerlo.

El Caos Reptante actúa de intermediario entre los Primigenios y sus adoradores, y lleva mensajes de un Primigenio a otro. De hecho, es posible que Nyarlathotep sea una personificación de los poderes telepáticos de los Primigenios, aunque posee una personalidad definida que las mentes inhumanas de los Primordiales tendrían dificultades para crear, y a menudo se ha mostrado despectivo con sus supuestos «amos».

Nyarlathotep ha sido adorado en todo el mundo bajo diversos aspectos. Uno de sus cultos más infames era el de los estigios, que le llamaban «Nyarlat» y llevaron su adoración a Egipto. El Caos Reptante llegó a ser uno de los mayores dioses de la tierra del Nilo, donde era gobernante del inframundo, señor de la noche y patrono de los hechiceros. Sin embargo, tras muchos años el pueblo de Egipto se asustó del dios oscuro y borró de sus registros y monumentos toda referencia a él, reasignando sus atributos a otros dioses como Set y Thoth. Aunque los enemigos de la secta trataron de acabar con la memoria de Nyarlathotep, unos pocos recordaron, y a lo largo de toda la historia de Egipto se produjeron resurgimientos de su adoración, las más famosas de las cuales fueron las dirigidas por Nefrén-Ka, los hicsos, Nophru-Ka y Nitocris (fue durante el reinado de Nefrén-Ka cuando se añadió al nombre del dios el sufijo «-hotep», que significa «el satisfecho»).

En el *De Vermis Mysteriis* de Prinn, Nyarlathotep es llamado «el ojo que todo lo ve», y sabe mucho de magia y tecnología. El Caos Reptante se aparece a veces ante un elegido y le entrega un ensalmo útil o un objeto de maquinaria. Indefectiblemente, estos regalos solo conducen a la locura y la destrucción de sus portadores. Nyarlathotep parece disfrutar mucho observando cómo estas víctimas se

autodestruyen.

Al final, este Dios Exterior traerá la destrucción a la humanidad y a la Tierra. Varias profecías afirman que Nyarlathotep vendrá en los días finales, vestido de rojo, y que las bestias salvajes lo seguirán lamiéndole las manos. El Caos Reptante viajará por las ciudades del mundo, haciendo demostraciones de su ciencia y su magia. Entonces «auroras furiosas se abatirán sobre las estremecidas ciudades de los hombres», y la humanidad será destruida al tiempo que el Caos Reptante convierte el universo entero en un enorme cementerio. Nyarlathotep ayudó a la construcción de las primeras armas nucleares, así que es posible que esta profecía ya se esté haciendo realidad.

El verdadero aspecto de Nyarlathotep es el de una nociva extensión de fango amarillento, pero para cumplir las misiones de los Otros Dioses puede adoptar cualquiera de su millar de formas. No está claro si realmente Nyarlathotep se ve limitado a mil formas; descubrimientos recientes sugieren que podría ser capaz de adoptar cualquier aspecto que desee. No obstante, en sus viajes a nuestro mundo solo ha usado unas pocas de ellas; las conocidas se enumeran a continuación.

Consulta Abbith; bestias lunares; Byaggona; Cthugha; Cthulhu; dioses de la Tierra; Dioses Exteriores; Eibon, Signo de; Elementos, Teoría de los; Estigia; Fábula de Nyarlathotep; gugos; gules; Hermandad del Faraón Negro; horrendos cazadores; Koth; Libro de Azathoth; Millón de privilegiados; Mundo de los siete soles; Necronomicón (apéndices); Nefrén-Ka; N'gai, Bosque de; Nitocris; Nophru-Ka; Otros Dioses; Primigenios; Primordiales; Prinn, Ludwig; Ritos Negros; Set; shantaks; Sharnoth; Siete libros crípticos de Hsan; Smith, Morgan; S'ngac; Tierras del Sueño; Yegg-ha; «Ymnar. («El dios sin rostro», Bloch; «La sombra que huyó del chapitel», Bloch; «El que acecha en el umbral», Derleth y Lovecraft; Delta Green, Detwiller, Glancy, y Tynes [J]; Las Máscaras de Nyarlathotep, DiTillio y Willis [J]; «Hongos de Yuggoth», Lovecraft; «Nyarlathotep» (poema en prosa), Lovecraft [O]; «Las ratas de las paredes», Lovecraft; Elysia, Lumley; Los que acechan en el Abismo, Lumley; «The Worm of Urakhu», Tierney).

AHTU (Congo). [ah-TOO]. Nyarlathotep aparece bajo esta forma como un enorme montículo de materia viscosa de cuya masa central emergen varios tentáculos dorados. Los adoradores de Ahtu suelen ser nativos deformes o mutilados, aunque algunos europeos con minusvalías similares también han logrado entrar en el culto. De hecho, esta secta fue inicialmente una organización revolucionaria opuesta a los dominadores belgas. El culto invoca a Ahtu mediante un brazalete dorado que suele estar separado en dos partes, para evitar invocarlo de manera accidental. Algunos han sugerido que puede existir un vínculo entre Ahtu y el dios camboyano Angka.

Consulta Cánticos del Dhol. (Delta Green, Detwiller, Glancy, y Tynes [J]; «Than Curse the Darkness», Drake [O]; «En mitad de la noche», Herber [J]).

AQUEL QUE SE RETUERCE (también AGITADOR AULLANTE). Una columna de tentáculos negros y bocas aullantes que se enrosca sin fin. Se sabe que esta forma en particular de Nyarlathotep ha poseído a una víctima elegida y después ha hecho que su cuerpo estalle en pedazos al abandonarlo. Aunque aparece mencionado en ciertos relatos hindúes, a Aquel que se Retuerce no se le conocen adoradores. (Huida de Innsmouth, Ross [J]).

BESTIA, LA (mundial). Esta forma de Nyarlathotep se manifiesta a través de la Esfinge. Es la principal criatura adorada por la Hermandad de la Bestia. Consulta Hermandad de la Bestia; Nefrén-Ka; Nophru-Ka. (Los hongos de Yuggoth, Herber [J]).

COSA DE LA MÁSCARA AMARILLA, LA (Tierras del Sueño). Un ser envuelto en seda amarilla, que visitó la ciudad abandonada de «Ygiroth en el Monte Lerion y que, según algunos, mora en el monasterio sin nombre de la Meseta de Leng. Aunque muchos consideran que el Rey de Amarillo es un avatar de Hastur, esto podría suponer una explicación alternativa. Consulta Indescriptible Gran Sacerdote; Leng; Lerion, Monte; Rey de Amarillo, El. («In «Ygiroth», DeBill; «Celephais», Lovecraft [O]; «El Faro del Anciano», Lovecraft).

DEMONIO NEGRO. No se conoce ninguna adoración a esta forma. Se trata de un monstruo de hocico y pelaje negros que teme a la luz (aunque no le causa daño). En las N'gral Khul, una serie de tablillas en aklo, se puede encontrar la fórmula para invocarlo; el invocador puede controlar a esta criatura mediante ciertos talismanes, aunque corre el riesgo de ser atacado. El Demonio Negro se parece mucho en su aspecto al Demonio Oscuro, pero es mucho menos inteligente que el otro avatar. («El ser de la oscuridad», Isinwyll y Lyons [J]).

DEMONIO OSCURO. Una forma de Nyarlathotep que en ocasiones posee a la persona contactada. Se parece mucho al Demonio Negro (una criatura con hocico, garras y pelaje negro), pero es de mayor tamaño y más astuta. A veces seduce a los que han iniciado estudios de magia negra, prometiéndoles la gloria si le permiten entrar en sus cuerpos. Evidentemente, ninguna recompensa espera a los poseídos por Nyarlathotep. («The Dark Demon», Bloch).

DIOS DE LA LENGUA SANGRIENTA (Kenia). Para los rituales de la secta de la Lengua Sangrienta, Nyarlathotep adopta la forma de un enorme monstruo con un largo tentáculo carmesí donde debería estar la cara. Este culto está formado principalmente por nativos, y su núcleo es la Montaña del Viento Negro. Es posible que este avatar también sirviera de inspiración para K'awil, un importante dios maya. Esta forma también es conocida como El que Aúlla en la Oscuridad. Consulta Secta de la Lengua Sangrienta. (Las Máscaras de Nyarlathotep, DiTillio y Willis [J, ¿O?]; Una

resección en el tiempo, Johnson [J]).

DIOS SIN ROSTRO, EL (Antiguo Egipto). En los antiguos días de la civilización egipcia, el pueblo adoraba a Nyarlathotep bajo la forma de una esfinge alada de rostro sin rasgos y con la triple corona de un dios. El Dios Sin Rostro se manifestaba en ocasiones a través de los cuerpos de sus ídolos. Posteriormente, las demás religiones suprimieron este culto y fue casi olvidado, aunque en el desierto egipcio aún se pueden encontrar estatuas de aquel ser. Cabe la posibilidad de que este avatar sea idéntico al aspecto de La Bestia de Nyarlathotep. («El dios sin rostro», Bloch).

EFIGIE DE ODIO (África). Una tribu africana ya extinta adoraba al Poderoso Mensajero bajo esta forma, que se manifestaba a través de sus tótems de guerra. Este monstruo alado permitía a sus seguidores revivir antiguas batallas y cambiar el curso de su historia, un poder que al final no les sirvió de nada. («Regiment of Dread», Gillan [J]).

EL QUE AÚLLA EN LA OSCURIDAD. Ver Nyarlathotep (Dios de la Lengua Sangrienta).

ESTANQUE DE SOMBRA (druidas). Un pequeño culto druídico lleva milenios adorando a Nyarlathotep. En sus ritos el dios suele aparecer con esta forma, pero se transformará en otra si es atacado. (The Arkham Evil, Diaper et al. [J]).

FARAÓN NEGRO (Egipto). Un hombre de orgullosos rasgos egipcios, envuelto en túnicas prismáticas, que porta la diadema de un faraón. Es adorado por la Hermandad del Faraón Negro. Es posible que esta forma sea idéntica a la del Hombre Negro, y se parece mucho a la descripción que hizo el ocultista Aleister Crowley de Aiwaz, el espíritu que le dictó El Libro de la Ley. Consulta Hermandad del Faraón Negro. (Las Máscaras de Nyarlathotep, DiTillio y Willis [J]; «En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft [O]; S. Petersen's Field Guide to Cthulhu Monsters, Petersenet al. [J]).

HOMBRE ASTADO, EL (también HOMBRE CON CUERNOS) (celtas). Los celtas veneraban a este aspecto de Nyarlathotep, que recuerda a un hombre humano con cuernos de ciervo. Solo se le puede contemplar bajo la influencia de alucinógenos. (Return to Dunwich, Herber [J]).

HOMBRE BLANCO, EL (Nueva Inglaterra). Un radiante joven rubio que viste deslumbrantes túnicas blancas. La única aparición conocida bajo esta forma fue ante un grupo disidente de los Tembladores^[53], aunque de nuevo se pueden encontrar paralelismos en los registros de los juicios de brujas. («The Madness Out of Space»,

Cannon).

HOMBRE NEGRO, EL (Inglaterra). Se trata de un hombre sin pelo, con la piel negra como el azabache y con pezuñas en vez de pies. Fueron los cruzados los que trajeron a Europa la adoración a Nyarlathotep bajo esta forma, y sus descendientes iniciaron los cultos de brujas europeos en los que el Hombre Negro jugaba un papel crucial. Consulta Libro de Azathoth («El dios sin rostro», Bloch; «Los sueños en la casa de la bruja», Lovecraft [O]).

HOMBRE VERDE, EL (celtas). Efigie animada de un hombre, hecha con hojas y tallos de diversas plantas. Normalmente el Hombre Verde suele estar dormido, y solo responde para actuar de oráculo y contestar algunas preguntas, o para aceptar los sacrificios. («Ojos para el ciego», Hallet e Isinwyll [J, O]; Manual del Guardián, Herber [J]).

HORROR ESQUELÉTICO (Egipto). Esta manifestación poco común recuerda a un esqueleto viviente de tres metros y medio de alto, con la cabeza de embrión humano y tremendas garras en las manos.

Nyarlathotep solo toma este aspecto cuando se transforma a partir de uno de sus otros avatares, por haber sido atacado. («La Daga de Thoth», Hamblin [J]).

HORROR FLOTANTE, EL (Haití). Esta forma de Nyarlathotep debe manifestarse a través de un huésped escogido y después preparado de manera especial, de cuyo cuerpo brotará cuando su anterior dueño sea asesinado. Aparece como un organismo flotante que se asemeja a una medusa de color azulado y venas rojas. Este avatar está relacionado con ciertas sectas vudú marginales. [El nombre de este ser es de mi propia cosecha]. («La charca de las estrellas», Attanasio).

LROGG (Urano). En el mundo de L'gy'hx (Urano), los nativos metálicos del planeta y ciertos insectos de Shaggai rebeldes adoran a Nyarlathotep bajo la forma de un murciélago de dos cabezas. Sus rituales no son especialmente sanguinarios, y solo se exige de los adoradores que sacrifiquen anualmente a uno de los suyos^[54].

Consulta L'gy'hx. (Compendio de Monstruos, Aniolowski [J]; «The Insects from Shaggai», Campbell [O]).

MENSAJERO DE LOS PRIMORDIALES (también MENSAJERO DE LOS PRIMIGENIOS). Este avatar se parece a una enorme masa negra que se mueve por el cielo, lanzando continuamente serpentinas con las que avanza en el aire. Este mensajero solo aparece en sucesos extremadamente importantes, como el resurgimiento de Cthulhu de su tumba. (Compendio de Monstruos, Aniolowski [J]; «La plataforma de sauce», Brennan [O]; «La ascensión de R'lyeh», Petersen [J]).

MORADOR DE LA OSCURIDAD (también EL QUE HABITA EN LA OSCURIDAD). (Bosque de N'gai). En el bosque de N'gai, lugar sagrado de Nyarlathotep, el Caos Reptante toma la forma de un monstruo gimiente y sin rostro que continuamente genera y reabsorbe diversos apéndices. Mientras está en esta forma, Nyarlathotep puede tomar de manera temporal cualquier aspecto que desee. Este avatar normalmente solo se manifiesta de noche. Consulta N'gai, Bosque de. («El morador de la oscuridad», Derleth).

MORADOR DE LAS TINIEBLAS (también HUÉSPED DE LA NEGRURA y EL QUE ACECHA EN LA OSCURIDAD). (Australia, Yuggoth). Este culto se originó en Yuggoth, pero estuvo muy extendido durante el reinado de Nefrén-Ka. En él, Nyarlathotep aparece como una enorme criatura similar a un murciélago con un ojo trilobulado. Se ha insinuado la posibilidad de que esta criatura ejerza un control hipnótico sobre los que la invocan. Esta manifestación de Nyarlathotep debe guardarse en la oscuridad, puesto que una luz intensa la expulsa.

El objeto más sagrado de esta secta es el Trapezoedro Resplandeciente, que permite que el Morador^[55] entre en nuestra dimensión. Una secta actual de Australia cuenta entre sus filas con aborígenes y con barriobajeros de otras razas, y usa como símbolo un signo en espiral. La secta más importante de este avatar es el Culto de la Sabiduría de las Estrellas. A esta forma de Nyarlathotep también se la conoce como Murciélago de la Arena, Devorador de Rostros^[56], Padre de Todos los Murciélagos, Ala Oscura y Luz-que-Vuela. Consulta Sabiduría de las Estrellas, Culto de la; Trapezoedro Resplandeciente; Yuggoth. («La ciudad bajo la arena», DiTillio y Willis [J]; «El Morador de las Tinieblas», Lovecraft [O]; Selected Letters V, Lovecraft; The Clock of Dreams, Lumley; The Complete Dreamlands, Williams and Petersen [J]).

MUJER ABOTARGADA (China). Nyarlathotep aparece como una enorme mujer obesa con cinco bocas y muchos tentáculos. Porta el místico Abanico Negro, que oculta mágicamente su indecorosa masa ante los seres humanos hasta que los tiene atrapados. Su secta hunde sus profundas raíces en China y considera sagrados los libros La Diosa del Abanico Negro y El Relato del Sacerdote Kwan. (Las Máscaras de Nyarlathotep, DiTillio y Willis [J]).

NIEBLA REPTANTE (Tierras del Sueño). Una bruma de color enfermizo que aparece sin previo aviso y se mueve con voluntad propia hacia su destino. (Elysia, Lumley).

OSCURO, EL (California, Luisiana). Nyarlathotep visita algunas sectas de los Mitos con el aspecto de un hombre totalmente negro y sin rostro, de dos metros y medio de alto, que puede atravesar a voluntad cualquier barrera material. («Mr. Skin», Milan).

PEQUEÑO REPTADOR (India). Esta forma corresponde a una figura humana enana con cuatro brazos y tres tentáculos en vez de piernas. Aparece mencionado en el Cthaat Aquadingen, y dispone de un pequeño número de seguidores en la India. Consulta Cthaat Aquadingen. (Las Máscaras de Nyarlathotep, DiTillio y Willis [J]).

PORTADOR DE LAS PLAGAS (Egipto). Adorado durante la Duodécima Dinastía egipcia, esta manifestación solo puede describirse como una nube de enormes langostas sobrenaturales y destructoras. No se le conoce ningún culto moderno. («The Ten Commandments of Cthulhu Hunting», Monroe y Petersen [J]).

SER SIN PIEL, EL (Oriente Medio). Nyarlathotep es adorado por una secta especialmente despreciable radicada en Turquía y las regiones cercanas, para la que toma el aspecto de un cadáver despellejado. (Horror en el Orient Express, Gillan et al. [J]).

SET (Egipto). Se sabe que Nyarlathotep ha aparecido bajo el disfraz de esta deidad egipcia. Puede que en las tierras del Nilo todavía existan varias sectas secretas consagradas a él, entre ellas la «Orden Majestuosa del Gran Oscuro». Consulta Set. («The Sundial of Amen-Tet», Aniolowski [J]).

SHUGORON (también SHUGORAN). (Malasia). Es una figura humanoide de color negro que suele representarse como si estuviera tocando una especie de cuerno. Esta criatura es adorada por el pueblo tcho-tcho de Malasia, que le invoca para vengarse de los que le han ofendido. Consulta tcho-tchos. («El negro con una trompeta», Klein [O]; Huida de Innsmouth, Ross [J]).

TEZCATLIPOCA (Méjico). Un hombre de piel oscura y con un espejo humeante en el lugar que debería ocupar uno de sus pies. Tezcatlipoca era uno de los dioses más importantes de los aztecas. (Una resección en el tiempo, Johnson [J]).

THOTH (Egipto). Esta hipotética forma, parecida a un ser humano con cabeza de ibis, podría ser la que Nyarlathotep adoptaba entre los primitivos egipcios. («La Daga de Thoth», Hamblin [J]).

VIENTO NEGRO (Kenia). El culto de este avatar es el mismo que el del Dios de la Lengua Sangrienta. A veces, Nyarlathotep toma la forma del Viento Negro, una enorme tormenta capaz de destruir cosechas, bosques y casas en muchos kilómetros a la redonda. Este avatar asoló Egipto durante el reinado de Nefrén-Ka. Consulta Nefrén-Ka; Secta de la Lengua Sangrienta. (Las Máscaras de Nyarlathotep, DiTillio y Willis [J]; «The History of Nephren-Ka», Harris).

NYHARGO, CÓDIGO DE. Ver Código de Nyhargo.

NYHARGO, ENDECHA DE. Ver Endecha de Nyhargo.

NYOGTHA (también AQUEL QUE NO DEBERÍA EXISTIR o LA ENTIDAD QUE NO DEBIERA EXISTIR). [nee-AUG-thah]. Primigenio engendrado por Tsathoggua o por Ubbo-Sathla y que aparece como una oscura masa amorfa. Habita a gran profundidad bajo tierra, en las cavernas de Yoth, o quizás dentro de un mundo oscuro que orbita alrededor de Arturo. Solo puede manifestarse mediante ciertas aberturas que conducen al mundo superior. Se pueden encontrar tales grietas en Massachusetts, Siria, Tartaria, Rumanía, Nueva Zelanda y la Meseta de Leng, pero sin duda existen otras en lugares aún por descubrir.

No se cree que Nyogtha posea un culto activo, aunque algunos hechiceros aislados lo han invocado para obtener poder. Se lo ha relacionado con al menos una de las brujas ejecutadas en los juicios de Salem, y existen otros casos similares repartidos por todo el mundo. También se sabe que lo sirven algunas sectas relacionadas con los gules. Aquel Que No Debería Existir puede ser invocado desde la entrada de una caverna que conduzca a su hogar.

Las teorías sobre Nyogtha apuntan a que guarda algún vínculo con los Antiguos. Nyogtha recurrió a estos extraterrestres para que lo ayudaran a crecer, y los Antiguos accedieron a ello con la esperanza de dominarlo. Sin embargo, tal como temían, Nyogtha comenzó a escapar a su control, y para contrarrestarlo construyeron un enorme escudo mágico que lo mantuvo prisionero en una caverna de su Nueva Zelanda natal, donde le resultaba imposible alcanzar del todo la madurez. Sin embargo, esta teoría no explica por qué Nyogtha ha podido manifestarse en otros lugares del mundo.

Independientemente de cuál sea su verdadera naturaleza, resulta bastante fácil expulsarlo. La utilización de un ankh, del cántico de Vach-Viraj, o del Elixir Tikkoun hará que Nyogtha regrese a las cuevas de las que vino. Puesto que estos tres objetos están relacionados con la vida y la pureza, parece lógico que otros cánticos o artefactos de características similares pueden resultar también eficaces.

Consulta Antiguos; Elementos, Teoría de los; Elixir Tikkoun; Encantamiento Vach-Viraj; Faro de Leng; gules; Leng; Naggoob; Primigenios; Tsathoggua; Ubbo-Sathla; Yoth. («Acolyte of the Flame», Carter; «El Libro de las Expulsiones», Carter; «Zoth-Ommog», Carter; «The Stairs in the Crypt», Carter y Smith; «El castillo oscuro», Herber [J]; «El Horror de Salem», Kuttner [O]; La cosa en el umbral, McConnell [J]; Manual de La llamada de Cthulhu, edición 5.5, Petersen y Willis [J]).

O

OAKDEENE, MANICOMIO DE (también como SANATORIO). Institución mental inglesa situada cerca de Glasgow. A pesar de la alta calidad del tratamiento proporcionado a los pacientes, el manicomio es recordado por el escándalo que provocó la muerte de varios internos durante la noche del 1 de enero de 1936.

Consulta Cthaat Aquadingen; Visiones de Yaddith. (Los que acechan en el Abismo, Lumley; «Horror en Oakdeene», Lumley [O]).

OBSCENIDADES GEMELAS (también BLASFEMIAS GEMELAS). Título que se da a los Primigenios Zhar y Lloigor, que yacen apresados juntos bajo la Meseta de Sung.

Consulta Lloigor; Sung, Meseta de; Zhar. («The Lair of the Star-Spawn», Derleth y Schorer).

OCCULTUS [OK-uhl-tus]. Libro escrito por Hieriarclus alrededor del año 150 d. C. («The Secret in the Tomb», Bloch [O]; Manual del Guardián, Herber [J]).

OJO DE LUZ Y DE OSCURIDAD. Signo que solo se puede crear durante una noche de luna llena. Al salir la luna, la pupila del Ojo debe rellenarse con la sangre de un inocente, y un gran grupo de personas debe entonar un cántico hasta el amanecer. Si se hechiza del modo adecuado, el Ojo protegerá la zona (hasta quince kilómetros de distancia) de las fuerzas del mal. Los enemigos pueden arrancar el sello, pero para eso hace falta descubrir un encantamiento específico para cada Ojo.



La fórmula para crear el Ojo de Luz y de Oscuridad se puede hallar en la edición completa del quinto de los Siete Libros Crípticos de Hsan.

Consulta Siete libros crípticos de Hsan. («Shangai», DiTillio y Willis [J]).

OLATHOE (también OLATHOË). [oe-lah-THOY]. Capital de la tierra de Lomar. Los edificios de esta ciudad estaban hechos por completo de mármol, y los

capiteles de las columnas que adornaban toda la ciudad tenían grabadas imágenes de hombres barbudos de aspecto serio. Olathoe era un núcleo de cultura y enseñanza, hasta que los inutos llegaron de las montañas y destruyeron el pueblo de Lomar.

Consulta Inutos; Lomar; Noton y Kadiphonek, picos. («Polaris», Lovecraft).

OLMSTEAD, ROBERT MARTIN (¿1906?–¿?). Estudiante universitario de Toledo^[57] que fue clave para desencadenar el asalto gubernamental sobre Innsmouth. Olmstead, estudiante de penúltimo año de la Universidad Oberlin, visitó Innsmouth el 15 de junio de 1927. Tras una angustiosa experiencia con sus habitantes, huyó del pueblo y convenció al gobierno para que iniciara una investigación. Olmstead y un primo suyo, internados ambos en un manicomio, se desvanecieron en 1930; se cree que unos agentes de Innsmouth los hicieron desaparecer.

[Lovecraft nunca menciona el apellido de «Olmstead» en su relato, pero sí que aparece en sus notas. Derleth utilizó el nombre de «Williamson» para este personaje, pero «Williamson» era en realidad el apellido de soltera de la madre del personaje de H. P. L. Que yo sepa, la única ocasión en la que este nombre ha aparecido en un relato es en la historia de Sargent].

Consulta Allen, Zadok. (Delta Green, Detwiller, Glancy, y Tynes [J]; «La sombra sobre Innsmouth», Lovecraft [O]; «Live Bait», Sargent).

OLVIDADOS. Criaturas que se pueden considerar «entidades del más allá», o expresión de las necesidades y deseos de nuestro subconsciente primario. Los ocultistas afirman que solo mediante el contacto con estos seres puede alcanzar la humanidad el siguiente nivel de su evolución espiritual. Se ha dicho que los Olvidados son manifestaciones o contrapartidas microcósmicas de los Primigenios, aunque no está clara la relación exacta.

Consulta Primigenios. («Return of the Elder Gods», Anonymous [O]; Outer Gateways, Grant).

OORN [OE-orn]. Primigenia que mora en las ruinas de Sarkomand, en las Tierras del Sueño. Se dice que es la pareja del dios selénico Mnomquah, que volverá para reunirse con ella cuando se libere de su prisión lunar.

Consulta Mnomquah; Sarkomand; Tierras del Sueño. (Mad Moon of Dreams, Lumley).

OOOTH-NARGAI [OOOTH-nar-GIGH]. Valle de las Tierras del Sueño en el que el rey Kuranos construyó la ciudad intemporal de Celephais.

Consulta Arán, Monte; Celephais; Kuranos, Rey; Serannian; Tierras del Sueño. («Celephais», Lovecraft).

ORDEN ESOTÉRICA DE DAGÓN. Culto consagrado a la adoración de Dagón, Hydra y Cthulhu. El capitán Obed Marsh fundó la orden alrededor de 1840 en

Innsmouth, Massachusetts. Marsh había aprendido muchas cosas sobre Dagón en la Polinesia, y la nueva religión que profesó incluía elementos de las leyendas nativas mezclados con la Sagrada Escritura y las doctrinas de los cultos de la fertilidad de Oriente Medio. La Orden Esotérica de Dagón expulsó a todas las demás iglesias y órdenes fraternales de Innsmouth y se erigió como único centro religioso de la comunidad. El culto quedó diezmado por el asalto del gobierno en 1928, pero todavía perviven otras ramas secretas de la secta; una organización caritativa del mismo nombre podría estar relacionada con la orden.

[No hay que confundir esta organización en particular con otros dos grupos homónimos, uno de los cuales es un pequeño club de escritores amateur y el otro un grupo extinto de practicantes de la magia lovecraftiana].

Consulta Allen, Zadok; Arrecife del Diablo; Codex Dagonensis; Cthulhu; Dagón; Escritura de Ponapé; Innsmouth; Marsh, Obed; profundos. (Arkham Horror, Launius, Willis y Krank [J]; «La sombra sobre Innsmouth», Lovecraft [O]; Huida de Innsmouth, Ross [J]).

ORDEN HERMÉTICA DEL CREPÚSCULO DE PLATA. Ver Amos del Crepúsculo de Plata.

ORIAB [OR-i-ab]. Gran isla del Mar del Sur de las Tierras del Sueño. Entre sus rasgos destacados están la ciudad de Baharna, el Monte Ngranek, y el Lago de Yath, en cuyo extremo más alejado se encuentra la ciudad de la reina Tyrria.

Consulta Baharna; Mar del Sur; Ngranek; Tierras del Sueño. («En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft [O]; «A-Mazed in Oriab», Lumley).

ORNE, JEDEDIAH [ORN]. Ver Orne, Simon.

ORNE, SIMON [ORN]. Científico y supuesto mago de Salem, Massachusetts. Al menos una persona testificó en los juicios de brujas que lo había visto en un sabbat, pero parece que Orne logró escapar del castigo. Fue un químico y científico de cierto renombre, y mantuvo una intensa correspondencia con sus colegas Joseph Curwen y Edward Hutchinson. Se ganó un puesto permanente en la historia al pronunciar la primera conferencia de la Academia Salem, la escuela que posteriormente se convertiría en la Universidad Miskatonic. Orne continuó viviendo en Salem hasta 1720, cuando su aspecto eternamente joven comenzó a provocar comentarios. En aquel mismo año, donó sus libros a la Biblioteca de la Universidad Miskatonic y embarcó hacia Europa.

Treinta años después, su hijo Jedediah regresó a Salem con documentos que le permitieron tomar posesión de la herencia de su padre. Jedediah, que era idéntico a su padre, desapareció en 1771 durante una acción coordinada por algunos de los hombres más destacados de la colonia. Algunos dicen que Jedediah era en realidad Simon, y muchos están también convencidos de que vivió durante un tiempo en

Praga bajo el nombre de Josef Nadek.

[Según Stanley, Simon dejó América en 1700, pero he preferido utilizar la cronología de Lovecraft].

Consulta Curwen, Joseph; Hutchinson, Edward; Miskatonic, Universidad. (El caso de Charles Dexter Ward, Lovecraft [O]; Miskatonic University Graduation Kit, Petersen et al. [J]; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

OSCURIDAD, LA (también MAGNUM TENEBROSUM y LA GRAN OSCURIDAD). Criatura nacida de Azathoth y que, a su vez, engendró a Shub-Niggurath y a Shumath-Ghun en la Nebulosa Negra.

Consulta Azathoth; Shub-Niggurath. («La sombra procedente de las estrellas», Carter; *Selected Letters V*, Lovecraft [O]).

OSSADAGOWAH (también ZVILPOGGUA). [OE-suh-dah-GAU-wah]. Criatura concebida en el mundo de Yaksh tras el apareamiento de Tsathoggua y Shathak. Ossadagowah es similar a un enorme sapo con alas de murciélago, pies palmeados y tentáculos en lugar de rostro, aunque también puede aparecer como una forma brumosa con un rostro de tentáculos. Habita en el mundo de Yrautrom, cerca de Algol, y solo puede venir a la Tierra si trece magos lo invocan cuando Algol es visible en el cielo. Antiguamente, las tribus indias de Massachusetts sabían cómo convocarlo, pero la mayoría no utilizaba este conocimiento pues lo consideraba un acto malvado. Una vez se llama a Ossadagowah ya no es posible expulsarlo, y debe partir por su propia voluntad. Es servido por unas criaturas llamadas los «Asesinos Oculares^[58]».

Consulta Tsathoggua. («Strange Manuscript found in the Vermont Woods», Carter; «El que acecha en el umbral», Derleth y Lovecraft [O]; *The Return of the Manitou*, Masterton).

OTHUUM [AUTH-oo-OOM]. «Demonio» de los Mitos, con el aspecto de un monstruo negro con dos pares de piernas y una cara obesa de un solo ojo. Suele paralizar a sus víctimas y solo el fuego puede destruirlo.

No está clara la auténtica naturaleza de Othuum. Según algunas referencias, parece ser uno de los sirvientes del Gran Cthulhu y mora bajo las aguas esforzándose por acelerar el regreso de su amo. En otras, Othuum es el «Gran Señor de Los-que-Aguardan-Despojados», y lleva milenios influyendo en individuos sensibles para que puedan liberarlo de una dimensión alternativa. Lo sirven unas criaturas llamadas «Los que Sonríen junto al Portal».

Consulta Cthulhu; Othuum Omnicia. («Suben con Surtsey», Lumley; «Othuum», Lumley et al).

OTHUUM OMNICIA [AUTH-oo-OOM AUM-nee-see-ah]. Libro en latín que detalla la adoración adecuada a Othuum, y que proporciona un poderoso exorcismo.

Solo se conoce el emplazamiento de dos reproducciones: una situada en el Museo Británico, y la otra conservada en una colección privada de algún lugar de Hungría.

Consulta Othuum. («El segundo deseo», Lumley; «Othuum», Lumley et al).

OTHUYEG [AUTH-oo-YEG]. Primigenio conocido como «El que camina en la condenación». Se parece a un ojo rodeado de innumerables tentáculos, una forma que guarda muchas similitudes con Cyaegha y que puede sugerir una relación entre ambos. Othuyeg y su semilla, creada a imagen de su progenitor, moran bajo la tierra en las fabulosas Siete Ciudades de Oro de la tierra de Cakatomia, aguardando el momento en que puedan alzarse para reconquistar el mundo de la superficie.

El Libro Negro del Cráneo y el Necronomicón mencionan a Othuyeg, pero no se ha encontrado ninguna otra referencia entre los libros de los Mitos. Othuyeg trata de abrir un portal para que Zathog y los zarr puedan invadir este planeta, pero no se sabe cómo planea conseguirlo.

Consulta Cyaegha; zarr; Zathog. («Demon in the Flesh»; Burnham [O]; «The Seven Cities of Gold», Burnham; «Solar Pons and the Cthulhu Mythos», DeBill y Berglund).

OTROS DIOSES (también DIOSES OTROS DEL EXTERIOR). Grupo de seres que protegen a los dioses menores de la Tierra en las Tierras del Sueño. De sus miembros, solo se conoce a Nyarlathotep. Este grupo podría no ser otro que el de los Dioses Exteriores, o quizás el de las criaturas que atienden a Azathoth, o tal vez incluya a otras entidades que desconocemos.

Consulta Azathoth; Gloon; dioses de la Tierra; Dioses Exteriores; germen de Azathoth; gugos; Kadath; Nyarlathotep; Tierras del Sueño. («En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft; «Los Otros Dioses», Lovecraft [O]).

OUKRAMO. Ver Oukranos.

OUKRANOS (también OUKRAMO). [oo-KRAH-noes]. Río de las Tierras del Sueño que atraviesa el Bosque Encantado y fluye junto a Kiran y Thran, hasta desembocar en el Mar Cerenerio. Las tierras situadas junto al río son auténticos vergeles, y el viajero sigiloso puede atisbar a los tímidos buopoths que viven en sus proximidades.

Consulta Bosque Encantado; Cerenerio, Mar; Hlanith; Ilek-Vad; Kiran; Kled; Thran; Tierras del Sueño. («En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft; «La llave de plata», Lovecraft [O]).

P

PABODIE, EXPEDICIÓN. Ver Expedición Pabodie.

PADRE DAGÓN. Ver Dagón.

PAPIRO DE ILARNEK (o PAPIROS). Manuscrito que solo puede consultarse en el Museo Británico y que proviene de Ilarneke, en la tierra de Mnar. Relata la historia de las ciudades de Ib y Sarnath, y también menciona que la humanidad se originó en el lejano norte.

Consulta Ib; Ilarneke; Mnar; Sarnath. («El Libro de las Expulsiones», Carter; «La maldición de Sarnath», Lovecraft [O]; Beneath the Moors, Lumley).

PAPIRO DEL SABER OSCURO. Tercera parte del Libro de Eibon. En esta sección de su obra maestra, el mago hiperbóreo relata la historia de las numerosas y distintas criaturas alienígenas que vinieron a la Tierra antes del nacimiento de la humanidad. Von Junzt parafraseó posteriormente este material en sus Unaussprechlichen Kulten.

Consulta Libro de Eibon; Unaussprechlichen Kulten. («Something in the Moonlight», Carter [O]; «Papyrus of the Dark Wisdom», Carter y Smith).

PAPIROS MUM-RATH (también PAPIROS DE MUM-NATH). Documentos traducidos y comentados por Ibn Shoddathua. Se dice que versaban sobre los Primigenios, y que proporcionaban consejo para aquellos que quisieran tratar con estos seres.

(«El Libro de las Preparaciones», Carter; «Horror en la feria», Lumley [O]).

PARG, BOSQUE DE [PARG]. Bosque de las Tierras del Sueño. Sus habitantes son conocidos por sus grabados en marfil, aunque lo más habitual es que sean capturados y vendidos como esclavos a los mercaderes de las galeras negras de Dylath-Leen. Parg es hogar de los monstruosos gusanos de fuego y de muchas otras criaturas mágicas y peligrosas.

Consulta Dylath-Leen. («En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft [O]; S. Petersen's Field Guide to the Creatures of the Dreamlands, Petersen et al. [J]).

PEASLEE, NATHANIEL WINGATE [PEEZ-lee]. Antiguo profesor de economía política, y posteriormente de psicología, en la Universidad Miskatonic. Peaslee nació en Haverhill, Massachusetts. En 1895 logró obtener el puesto de profesor de economía política en Miskatonic. Al año siguiente se casó con Alice Keezar, y durante la década posterior tuvieron tres hijos.

En 1908, el profesor Peaslee sufrió un misterioso ataque seguido de un brote de amnesia y un fuerte cambio de personalidad. Durante los siguientes cinco años, el profesor se dedicó al estudio de la historia, la antropología y la mitología, y realizó viajes por todo el mundo para consultar información esotérica, aparentemente con el objetivo de recobrar la memoria. Durante este periodo, su esposa se divorció de él, y todos sus hijos salvo Wingate se negaron a tener contacto con él. Le estudiaron muchos psicólogos, pero tuvieron que reconocer que su estado les superaba. Así continuaron las cosas hasta 1913, cuando Peaslee recobró inexplicablemente la salud. En ese momento se le devolvió la custodia de Wingate.

Al principio, Peaslee parecía completamente recuperado, pero pronto se vio acosado por pesadillas de criaturas extraterrestres y tremendas ciudades de piedra. Estas visiones le obligaron a renunciar al puesto de profesor que le había devuelto la Universidad, y se pasó los siguientes años tratando de hallar el origen de sus males. Mientras investigaba otros casos similares al suyo, Peaslee descubrió muchos paralelismos asombrosos entre su estado y el de otros pacientes. Publicó estos hallazgos en varias revistas académicas, y en 1922 la Universidad le concedió un puesto en el Departamento de Psicología en reconocimiento a sus logros.

Junto a su hijo Wingate y los profesores Dyer, Freeborn, y Tyler, Nathaniel Peaslee viajó a Australia en 1935 para ayudar en las excavaciones de una supuesta ciudad en ruinas situada en el desierto. Mes y medio después abandonó las excavaciones, no sin tratar en vano de que se dejara de investigar en cierta zona. Tras este incidente, recopiló sus conclusiones sobre su antigua enfermedad en un libro titulado *En la noche de los tiempos*, publicado por la Golden Goblin Press, Filadelfia, en 1936.

Consulta Dyer, William; Miskatonic, Universidad; Peaslee, Wingate; Wilmarth, Albert. («En la noche de los tiempos», Lovecraft [O]; Los que acechan en el Abismo, Lumley; S. Petersen's Field Guide to Cthulhu Monsters, Petersen et al. [J]).

PEASLEE, WINGATE (1900–1980). [PEEZ-lee]. Hijo de Nathaniel Peaslee y profesor de psicología en la Universidad Miskatonic.

Wingate tenía solo ocho años cuando su padre sufrió su misterioso cambio de personalidad. Aunque el resto de la familia sintió rechazo ante este cambio, el jovencito siguió fiel a su padre y volvió a la custodia de este cuando su estado recobró la normalidad. La enfermedad de su padre impulsó a Wingate a estudiar psicología, y después de haber completado su tesis, el joven obtuvo un puesto de profesor en la Universidad Miskatonic.

Wingate acompañó a su padre en la expedición australiana de 1935, y a pesar de los ruegos de este, prosiguió junto a sus colegas las excavaciones de lo que parecía ser una ciudad anterior a la humanidad. Por suerte, nada salió mal y el equipo regresó a Miskatonic sin sufrir los horrores que Nathaniel juraba haber visto.

Tras una respetada carrera como profesor de Miskatonic, Peaslee aceptó el puesto

de director de la Fundación Wilmarth de dicha universidad, un grupo dedicado a luchar contra las fuerzas de los Mitos. Aunque al principio él y sus hombres obtuvieron gran éxito, Peaslee murió finalmente durante una operación de bombardeo en las aguas de la costa de Innsmouth, Massachusetts.

Consulta de Marigny, Henri-Laurent; Innsmouth; Miskatonic, Universidad; Peaslee, Nathaniel; Wilmarth, Fundación. («En la noche de los tiempos», Lovecraft [O]; Los que acechan en el Abismo, Lumley; The Transition of Titus Crow, Lumley).

PENTÁCULO DE LOS PLANOS (también PENTÁGONO). Artefacto o diagrama que, según se dice, es útil para protegerse de las criaturas invocadas, en especial de Daoloth. Consta de muchas piezas de plástico negro que, cuando se juntan, protegen del daño a todo aquel que esté dentro del diagrama. Si se desea, es posible permitir que una criatura convocada entre en el pentáculo, ya sea entera o solo en parte^[59].

Consulta Daoloth; Ritual Saaamaaa. («Aquel que rasga los velos», Campbell).

PENTÁGONO PNAKÓTICO [nah-KOT-ik]. Sello de protección que, según Ludwig Prinn, es eficaz contra los ataques de las criaturas del otro lado mientras se usa la droga Liao. Además, la gente de Hiperbórea utilizaba el Pentágono para sellar las tumbas de los magos e impedir que regresasen de ellas. Es posible que este signo provenga realmente de los Manuscritos Pnakóticos.



Consulta Liao; Manuscritos Pnakóticos; Prinn, Ludwig. («The Stairs in the Crypt», Carter y Smith; «The Invaders», Kuttner [O]).

PEQUEÑO REPTADOR. Ver Nyarlathotep (Pequeño Reptador).

PERGAMINO DE THOTH-AMON. Consulta Libro de Thoth.

PERGAMINOS DE PNOM [puh-NOM]. Tomo escrito por Pnom, importante genealogista y vidente de Hiperbórea, en la «Escritura Antigua» de su tierra natal. Detalla el linaje de Tsathoggua y da instrucciones para realizar un triple círculo de protección y numerosos exorcismos, tanto menores como poderosos, pensados

especialmente para su uso contra los espíritus del frío norte. Algunas secciones apuntan a que el origen de la humanidad fue más desagradable de lo que nos gustaría creer.

Consulta Hiperbórea; Tsathoggua. («Sueños del Loto Negro», Carter; «La locura que vino del tiempo», Carter; The Life of Eibon according to Cyron of Varaad, Carter; «La llegada del gusano blanco», Smith [O]; «The Family Tree of the Gods», Smith).

PERROS DE TÍNDALOS (también PERROS DE TIND'LOSI). Criaturas que provienen de un pasado lejano o quizás de otra dimensión. Se parecen mucho a perros verdes y sin pelo de lenguas azules, o quizás a informes sombras negras; resulta complicado estar seguro de su auténtico aspecto. Moran en Tíndalos, una ciudad de torres espirales, pero viajan a otros lugares y tiempos en persecución de sus presas.

Los perros de Tíndalos son la encarnación de la impureza, y ansían algo que tenemos los humanos. En algún momento del pasado tuvo lugar un suceso en el que participaron tanto los perros de Tíndalos como la humanidad (y en el que está basada la leyenda de la Expulsión del Paraíso). Los seres humanos no llegaron a involucrarse por completo, y por eso conservaron cierto aspecto de «pureza» que los perros perdieron. En consecuencia, estos seres odian a la humanidad y tratan de destruir a todas las personas con las que se cruzan.

Los perros se sienten atraídos por los intentos de viajar psíquicamente al pasado. Cuando logren captar el «rastros» de un observador, los perros podrán seguirlo a través del tiempo y del espacio hasta atraparlo y matarlo. Según Halpin Chalmers, el famoso ocultista, estas criaturas provienen del tiempo «angular», mientras que la vida normal ha evolucionado a través de las «curvas». Esto no resulta fácil de comprender, pero sí se sabe que los perros deben materializarse a través de un ángulo. Así, una persona que se mantenga dentro de una habitación perfectamente redonda estará a salvo de sus ataques. No obstante, cuando esto ocurre los perros suelen contactar con alguno de sus aliados metafísicos en este periodo, como los «sátiros» (posiblemente secuaces de Shub-Niggurath) y los dholes, para que de algún modo se deshagan de estas protecciones y les permitan llegar hasta su presa.

Un experto ha sugerido la hipótesis de que los perros son incapaces de entrar en nuestras tres dimensiones, y que todo aquél que no viaje a través del tiempo está a salvo de sus ataques. Sin embargo, ciertos sucesos demuestran que no es ese el caso. Es posible que los perros solo puedan afectar a esta dimensión de manera indirecta, pero no por ello dejan de ser una amenaza.

Los análisis de las sustancias que quedan tras los ataques de los perros han revelado que estos no poseen enzimas en sus cuerpos. Las enzimas son útiles porque aceleran las reacciones químicas, pero su presencia provoca finalmente la muerte. Por lo visto, los perros de Tíndalos no son solo maestros del viaje temporal, sino que también podrían ser inmortales. Aún queda por ver si esto significa que no se los

puede destruir permanentemente de modo violento o por otras vías.

Los perros son la prole de Noth-Yidik y K'thun, y tal vez sirvan a Azathoth de alguna forma. Algunos también los han relacionado con el culto necrófago de Leng, cuyo símbolo es un perro alado.

Consulta Círculos Purpúreos; K'thun; Noth-Yidik; Shub-Niggurath; Tíndalos. («La locura que vino del tiempo», Carter; «Los Perros de Tíndalos», Long [O]; Elysia, Lumley; The Transition of Titus Crow, Lumley; S. Petersen's Field Guide to Cthulhu Monsters, Petersen et al. [J]).

PESCADORES DEL EXTERIOR. Criaturas del espacio exterior a las que el explorador Slauenwaite atribuye la construcción de las ruinas de Zimbabue. Supuestamente, estos seres dispusieron en el pasado de un gran imperio interestelar, del cual las ciudades de Zimbabue no son más que simples puestos avanzados. Es posible que los Pescadores sirvan a Tsathoggua, a Cthulhu o a Gol-goroth. Algunos han afirmado que estas criaturas son en realidad shantaks, aunque normalmente a estos últimos no se les considera inteligentes y se acepta que solo habitan en las Tierras del Sueño.

Sea cual sea la naturaleza de los Pescadores, los nativos comprenden el peligro que entrañan sus ruinas y las evitan siempre que es posible.

Consulta Criaturas aladas; Cthulhu; Gol-goroth; Restos arqueológicos de los imperios perdidos; shantaks; Tsathoggua; Tablillas de los voormis. («The Fishers from Outside», Carter; «El puesto de avanzada», Lovecraft [O]; «Muerte alada», Lovecraft y Heald).

PHAROL [FER'l]. Dios poderoso y peligroso que toma la forma de una criatura negra y llena de colmillos con tentáculos en vez de brazos. En ocasiones, Eibon invocaba a este ser para que respondiera sus dudas sobre el saber ocultista.

[Es posible que fuera C. L. Moore, la esposa de Kuttner, quien inventara a Pharol, puesto que aparece en muchos de sus relatos].

Consulta Eibon. («Shaggai», Carter; «Hydra», Kuttner [¿O?]).

PHELAN, ANDREW (aprox. 1910–¿1938?). Antiguo secretario del profesor Laban Shrewsbury. Nacido en Roxbury, Massachusetts, sus aptitudes lo condujeron a actividades tan dispares como estudiar filología en Harvard y aprender boxeo y jiu-jitsu. Estas cualificaciones impresionaron lo suficiente a Shrewsbury para contratarlo de secretario. Tras la desaparición de Shrewsbury, Phelan regresó a su Boston natal, de donde se desvaneció poco después.

Consulta Keane, Abel; Shrewsbury, Laban. («La casa de Curwen Street (El manuscrito de Andrew Phelan)», Derleth).

PHEMAUT [FEM-aut]. Ver B'moth.

PHILETAS, THEODORUS (también PHILETOS). Erudito de Constantinopla que tradujo el Kitab al-Azif del árabe al griego en el año 950, dándole el título de «Necronomicón». También se cree que antes del 960 intentó reconstruir el Libro de Eibon y pasarlo a griego medieval. Se ha sugerido que Philetas podría ser una corrupción del griego «Philetos» o «hereje».

Consulta Al-Azif; Alhazred, Abdul; Libro de Eibon; Necronomicón (apéndices). («Historia del Necronomicón», Lovecraft [O]; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

PHILLIPS, WARD. 1) Primer rector de lo que después sería la Universidad Miskatonic. Phillips era muy respetado, y provenía de una familia que los genealogistas son capaces de trazar hasta 1670, si no antes. Phillips fue también uno de los tres profesores de la institución, y en 1693 donó el núcleo de lo que posteriormente se convertiría en la biblioteca de la universidad. Consulta Miskatonic, Universidad. («The Winfield Heritage», Carter; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley [O]).

2) Bisnieto del Phillips anterior y autor de los Prodigios Taumatúrgicos Ocurridos en el Canaán de Nueva Inglaterra. Phillips fue también ministro de la Segunda Iglesia de Arkham (después convertida en la Primera Iglesia Baptista) y alcanzó el puesto de bibliotecario de la Universidad Miskatonic en 1805. No obstante, es más conocido por su disputa con Alijah Billington, que fue muy penosa para él y que podría haber provocado su muerte poco tiempo después. Consulta Arkham; Billington, Alijah; Phillips, Winfield; Prodigios Taumatúrgicos Ocurridos en el Canaán de Nueva Inglaterra. («El que acecha en el umbral», Derleth y Lovecraft [O]; Secretos de Arkham, Herber et al. [J]; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

3) Anciano escritor de Providence, Rhode Island. Phillips escribía relatos para las revistas pulp y era amigo de Randolph Carter. Tomó parte en la disputa sobre el testamento de Carter, y finalmente se esfumó, aunque no llegó a hacerse ninguna investigación seria sobre su desaparición. Algunos soñadores afirman que vive en Ennon, el reino de los poetas en las Tierras del Sueño.

[Ward Phillips era en realidad una versión literaria del propio Lovecraft].

Consulta Carter, Randolph; Lámpara de Alhazred; Tierras del Sueño. («The Return of the White Ship», Breach; «La lámpara de Alhazred», Derleth y Lovecraft; «A través de las puertas de la llave de plata», Lovecraft y Price [O]).

PHILLIPS, WINFIELD (1907–1937). Descendiente del reverendo Ward Phillips y secretario personal del Dr. Seneca Lapham. Phillips asistió a la Universidad Miskatonic y se especializó en las obras de los Decadentes. Ayudó a Lapham en el escándalo de Ambrose Dewart, y en 1929 dejó de trabajar para él para vivir en la hacienda de su tío, Hiram Stokeley, donde murió un año después.

Consulta Dewart, Ambrose; Phillips, Ward. («Zoth-Ommog», Carter; «The Winfield Heritage», Carter; «El que acecha en el umbral», Derleth y Lovecraft [O]; «Soul of the Devil-Bought», Price).

PH'NGLUI MGLW'NAFH CTHULHU R'LYEH WGAH'NAGL FHTAGN.

Traslación fonética aproximada de una frase en la lengua de R'lyeh que se suele entonar en los rituales a Cthulhu. Se podría traducir como «En su morada de R'lyeh, el difunto Cthulhu espera soñando».

Consulta Cristal de Leng; Cthulhu; R'lyeh; Sello de R'lyeh. («La llamada de Cthulhu», Lovecraft).

PICKMAN, RICHARD UPTON (1884–¿1926?). Pintor de Salem de gran habilidad, recordado sobre todo por las obras en las que representaba extraños monstruos bestiales en un entorno de cementerios y sótanos. Pickman era un artista con un don natural, y sus estudios en la Universidad Minneiska de Wisconsin, un centro de artistas decadentes, solo lograron aumentar aún más sus propios instintos mórbidos. El espantoso realismo de Pickman lo apartó de muchos de sus colegas decadentes, y aunque el público acogió con frialdad sus obras, estas eran muy apreciadas por ciertos coleccionistas. Pickman pasó gran parte de su vida sumido en la pobreza, y ocasionalmente daba clases a pintores en ciernes para aumentar sus ingresos. Se dice que tenía un estudio secreto en el North End de Boston, aunque no se ha encontrado rastro del mismo. Durante un breve periodo se esforzó por crear obras más populares para obtener el respaldo del Art Club de Boston, pero finalmente tuvo que dejarlo por las presiones de la mayoría de sus miembros.

En el año 1926, Pickman desapareció de su hogar en Boston, junto a la mayoría de las obras que le quedaban por vender. Algunos afirman que se suicidó, pero otros creen que mora en algún lugar de las Tierras del Sueño. Por lo que sabemos de ese mágico mundo, es posible que ambas teorías sean correctas.

Consulta Necronomicón (apéndices); Tierras del Sueño. («Huitloxopetl IX: Pickman's God», Ambuehl; El horror que nos acecha, Bloch; «En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft; «El modelo de Pickman», Lovecraft [O]; «The Minneiska Incident», Rahman y Rahman; «Pickman's Model», Sapinsley).

PIEDRA NEGRA. 1) Monumento situado cerca de la aldea de Stregoicavar, Hungría. La Piedra Negra tiene forma de obelisco y está hecha de una extraña piedra translúcida. Este monumento luce unos grabados indescifrables, pero la mayoría han sido desconchados o erosionados.

Nadie sabe qué civilización erigió la Piedra Negra. Hay quienes dicen que es un legado de los hunos, pero otros, entre ellos Friedrich von Junzt, insisten en que se trata de un legado de una época aún más antigua. Durante cientos de años, la Piedra Negra fue escenario de los rituales que llevaba a cabo el primitivo pueblo de las colinas que ocupaba la zona. En 1526 un ejército musulmán marchó sobre la región, y cuando su comandante, el escriba Selim Bahadur, descubrió las prácticas locales, hizo que asesinaran a todos los aldeanos y destruyeran su pueblo, poniendo fin al reinado de terror de la secta.

Aunque ya han transcurrido más de cuatro siglos desde que se purificó el lugar, los que viven en los alrededores siguen evitando la Piedra Negra. Mirarla durante cierto tiempo provoca la locura, y los que duermen cerca se ven asaltados por pesadillas durante el resto de su vida. En cierto momento, las gentes del lugar se dispusieron a destruir la piedra, pero todos los que lo intentaron quedaron malditos, y desde entonces se ha preferido dejarla en paz. Es posible que este monumento inspirara el poema de Justin Geoffrey «El pueblo del monolito», puesto que se sabe que el poeta visitó la zona.

Consulta Geoffrey, Justin; Pueblo del Monolito, El; Restos arqueológicos de los Imperios Perdidos, Los; Stregocavar; Tradiciones y costumbres populares de los magiares; Unaussprechlichen Kulten; von Junzt, Friedrich; Xuthltan. («La Piedra Negra», Howard).

2) Un objeto más pequeño, venerado por los gusanos de la Tierra. Estas criaturas lo guardaron en Stonehenge hasta la invasión de los pictos, tras lo cual lo ocultaron en sus cavernas subterráneas. Si alguien logra robar la Piedra Negra, puede exigir a los Gusanos un servicio a cambio de su devolución, aunque muchos años después el ladrón pagará por su sacrilegio. La descripción de la piedra parece ser muy similar a la Ixaxar, y puede que se trate del mismo objeto.

Consulta Ixaxar; Sello Negro de Iraan; Sellos de Zegembri. («Los gusanos de la Tierra», Howard; «El pueblo de la oscuridad», Howard [O]).

PIEDRAS DE ESTRELLA DE MNAR (también PIEDRAS ESTELARES).

Rocas de color verde grisáceo provenientes de la tierra de Mnar, que tienen grabado el Símbolo Arcano en su superficie (sin embargo, sus facultades no se deben tanto al signo como al poder inherente a cada piedra). Sostener una piedra estrellada puede proteger de los secuaces de los Primigenios, pero no de estos en persona. Es posible que fueran los Dioses Arquetípicos los que crearon estas piedras, puesto que a menudo aparecen cerca de las tumbas de algunos Primigenios.

Normalmente, cuando las piedras de estrella están en algún lugar es por una buena razón, y no es aconsejable quitarlas de su sitio. Cada año, decenas de investigadores de lo paranormal mueren o sufren graves heridas por ignorar esta sencilla regla. No solo el hecho de retirar las piedras puede permitir que una fuerza maligna se libere, sino que en ocasiones los Dioses Arquetípicos castigan a los que desplazan gran número de piedras de estrella de su lugar adecuado. La adquisición de piedras de estrella debería dejarse en manos de los experimentados veteranos de la lucha sobrenatural, quienes (esperemos) saben lo que se hacen. La Universidad Miskatonic ha realizado (con cierto éxito) experimentos con vistas a la producción en masa de piedras de estrella.

El Manuscrito de Sussex sostiene que existen tres tipos diferentes de piedras de estrella: las normales, otras piedras ovaladas y pulimentadas que resultan útiles contra los reyes (¿Primigenios menores?), y por último unas joyas que guardan un fuego en

su corazón y que custodian las tumbas de los propios Primigenios. Nadie ha visto ningún ejemplar de estas dos últimas variedades, así que quizás no existan.

[Piedras muy similares a estas aparecieron por primera vez en En las montañas de la locura, pero allí servían de decoración y moneda para los Antiguos, y no se relacionan con ninguna protección ni con Mnar].

Consulta Confesiones del monje loco Clithanus; Dioses Arquetípicos; Kish; Mnar; Símbolo Arcano. (Los que acechan en el Abismo, Lumley; «The Doom of Enos Harker», Carter y Cornford; «El que acecha en el umbral», Derleth y Lovecraft; «En las montañas de la locura», Lovecraft [O]; «El Manuscrito de Sussex», Pelton [O]).

PLUTÓN. Ver Yuggoth.

PLUTONIANA, DROGA (también DROGA PLUTÓNICA). Ver Liao.

PNAKÓTICO [nah-KOT-ik]. Lenguaje mencionado de pasada en un texto confuso. Cabe la posibilidad de que las primeras secciones de los Manuscritos Pnakóticos estén escritas en esta lengua, y por lo tanto podría referirse al yithiano. Los lingüistas han dividido el pnakótico en al menos dos versiones: pnakótico A y pnakótico B.

Consulta Códice Amarillo; Manuscritos Pnakóticos. (Dagon, Chappell [O]; «Call for Papers!!», Wessel).

PNAKÓTICO, PENTÁGONO. Ver Pentágono Pnakótico.

PNAKÓTICOS, MANUSCRITOS. Ver Manuscritos Pnakóticos.

PNAKOTUS [nah-KOT-us]. Ciudad construida por la Gran Raza, hace millones de años, en el desierto australiano. Su nombre, que le adjudicaron razas posteriores, se puede traducir aproximadamente como «Ciudad de los Archivos». Según von Junzt, esta ciudad dio nombre a los Manuscritos Pnakóticos, que los yithianos depositaron aquí.

Consulta Gran Raza de Yith; Manuscritos Pnakóticos; von Junzt, Friedrich. («Zoth-Ommog», Carter).

PNATH, VALLE DE (también PNOTH) [NAHTH]. Valle situado en el inframundo de las Tierras del Sueño, lleno de huesos roídos que lanzan a esta enorme grieta los gules que se alimentan en la meseta cercana. El valle está habitado por unas gigantescas criaturas vermiformes, conocidas como bholes (o dholes) y a las que nadie ha visto nunca, así como por otros seres menos agradables. A los ángeles descarnados de la noche les encanta abandonar aquí a los viajeros indefensos, puesto que, a no ser que los gules se dignen a ayudarles, los bholes sentirán sus vibraciones

y vendrán a la superficie para engullirlos.

Consulta Ángeles descarnados de la noche; bholes; dholes; gules; Libro de Eibon; Nath; shoggoths; Tierras del Sueño. («A un soñador», Lovecraft [O]; «En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft; «The Summons of Nuguth-Yug», Myers y Laidlaw).

PNOM, PERGAMINOS DE. Ver Pergaminos de Pnom.

PNOTH. Ver Pnath, Valle de.

PODEROSO MENSAJERO. Ver Nyarlathotep.

POLIPODIA, RAZA. Ver pólipos volantes.

PÓLIPOS VOLANTES (también SERES PRIMORDIALES o RAZA POLIPODIA). Especie que llegó a la Tierra, a Yaksh, a Tond y a otro planeta de nuestro sistema solar hace unos seiscientos millones de años. Se dispone de pocos datos sobre esta raza, pero parecen capaces de hacerse invisibles a voluntad y de controlar el viento de un modo que aún no se comprende del todo (esto último sugiere una alianza entre los pólipos y los zarr).

Mientras estaban en este mundo, los pólipos volantes construyeron enormes torres de basalto. Trataron de extenderse también al océano, pero los Antiguos los repelieron por la fuerza. Desde entonces, los pólipos restringieron sus actividades a la tierra. Sin embargo, pasados unos millones de años, la Gran Raza de Yith poseyó las mentes de las criaturas cónicas que habían servido de presa para los pólipos, y usaron sus pistolas de rayos para expulsar a estos seres de la superficie y sellar después casi todas las entradas a sus cavernas (según algunas fuentes, este no fue el primer encuentro que tuvo la Gran Raza con los pólipos y, de hecho, es posible que los pólipos volantes hayan estado persiguiendo a los yithianos para destruirlos; no obstante, otros creen que sí se trató del primer choque entre ambas especies).

Los pólipos volantes no necesitan luz para percibir su entorno, de modo que su apresamiento no los afectó excesivamente. Construyeron sus torres en las enormes cámaras que había bajo la superficie, y esperaron el momento de su venganza. Hace cincuenta millones de años llegó la oportunidad. Los pólipos emergieron de las cavernas, destruyendo las ciudades de la Gran Raza con su viento y masacrando a los yithianos. Sin embargo, los miembros de la Gran Raza ya habían proyectado sus mentes hacia el futuro, con lo que, en definitiva, los pólipos volantes no tuvieron éxito en su empresa.

Tras su vano triunfo, los pólipos regresaron a las cavernas. Desde aquel momento, la especie ha estado en declive, y en nuestra época es ya muy escasa. Para cuando la Gran Raza ocupe las inteligencias insectoides del futuro de la Tierra, los pólipos volantes ya estarán extintos.

Consulta Gran Raza de Yith; Iloigornos; zarr. («Papyrus of the Dark Wisdom», Carter; «The Shadow from Yith», Gullette; «En la noche de los tiempos», Lovecraft [O]; The Worm Shall Ye Fight!, Marsh).

POLVO DE IBN GHAZI [IB-en GAH-zee]. Polvo mágico que permite ver lo invisible durante diez latidos de corazón.

Consulta Ibn Ghazi. («El horror de Dunwich», Lovecraft).

PONAPÉ, ESCRITURA DE. Ver Escritura de Ponapé.

PONAPÉ, FIGURILLA DE. Ver Figurilla de Ponapé.

PORTADOR DE LAS PLAGAS. Ver Nyarlathotep (Portador de las Plagas).

POSEIDONIS [poe-SIGHD'nis]. Última isla de la Atlántida en hundirse bajo el océano, y hogar de poderosos hechiceros como Malygris. Supuestamente, los barcos perdidos que surcan el Atlántico divisan su gran templo.

[Por lo que yo sé, este nombre apareció originalmente en las obras de *Madame Blavatsky*, fundadora del movimiento teosófico. Según ella, la isla se hundió hace unos doce mil años. Su nombre puede provenir del de Poseidonios, un filósofo estoico que sugirió que la Atlántida de Platón podría no ser solo un mito].

Consulta Atlántida; Rituales Yhe. («La extraña casa de la niebla», Lovecraft; «La muerte de Malygris», Smith).

POTT, JOHANNES HENRICUS. Autor de un manuscrito en latín sin título que rechazaron los editores de la ciudad alemana de Jena. No se sabe nada más sobre él o sobre su vida, aunque los eruditos que han leído su libro especulan con que antes podría haber leído Las Revelaciones de Glaaki y el Libro de Iod. Entre ciertas sectas han circulado en secreto reproducciones manuscritas de este libro y, en cierto momento, Ultimate Press se planteó su publicación, aunque se desconoce si realmente llevó a cabo su propósito.

Se dice que este tomo contiene algún tipo de fórmula para la «inmortalidad» (aunque es posible que no esté del todo completa, y que la información que proporciona el libro no baste para realizarla) y también un poderoso exorcismo, así como la idea bastante curiosa de que en todos los lugares oscuros habitan criaturas deformes.

Consulta Libro de Iod; Revelaciones de Glaaki. («The Star-Seed», Ambuehl; «Edición fría», Campbell; «La Mina de Yuggoth», Campbell [O]; «A Word from the Author» en The Inhabitant of the Lake, Campbell).

PRÆSIDIA FINIUM. Ver Guarnición de la Frontera.

PRIMIGENIOS (también PRIMORDIALES, CHTHONIOI o DEIDADES

DEL CICLO DE CTHULHU^[60]). Criaturas extraterrestres ultrapoderosas que tienen un enorme dominio sobre la tecnología, la magia o alguna combinación de ambas. Los Primigenios parecen tener un poder casi divino, pero siguen estando sujetos a ciertas leyes de la naturaleza. Su apariencia física y sus habilidades individuales varían enormemente, pero parecen compartir ciertas características como la telepatía, un gran tamaño y estar confinados en una región limitada.

Hace millones de años, los Primigenios descendieron de las estrellas para instalarse en la Tierra (es muy probable que los Primigenios habiten muchos otros planetas como el nuestro, por lo que quizás su abundancia en la Tierra no sea un caso especial). Han sobrevivido muy pocos informes comprensibles de aquel periodo. Fue en esa época cuando Cthulhu, el más poderoso de todos los Primigenios, ordenó a su semilla construir la ciudad de R'lyeh en un continente del Pacífico.

Tras miles o millones de años, tuvo lugar un gran cambio. La verdadera naturaleza de esta alteración sigue siendo un misterio, aunque los eruditos han desarrollado dos teorías. La primera hipótesis es que los Primigenios fueron antaño miembros o servidores de un grupo de seres llamados los Dioses Arquetípicos. Los Primigenios cometieron un terrible crimen contra ellos; quizás practicaron la magia negra o robaron sus escritos sagrados, o tal vez incluso atacaron su hogar. Fuese cual fuese la razón, los Dioses Arquetípicos expulsaron a los Primigenios y los aprisionaron en diversos lugares de la Tierra, en las estrellas e incluso en otras dimensiones. Tras ello, los Dioses Arquetípicos regresaron a su hogar, cerca de la estrella Glyu-Uho, dejando a los Primigenios en sus prisiones. Pese a ello, llegará un tiempo en el que los Primigenios se liberarán de las restricciones impuestas por los Dioses Arquetípicos y surgirán de sus cárceles para desafiar de nuevo la supremacía de sus captores.

La segunda teoría afirma que las limitaciones de los Primigenios se las impusieron ellos mismos, por algún motivo impenetrable. Sin embargo, si esto es cierto nos queda todavía la duda de por qué harían algo así como colectivo. Una teoría similar que me parece más factible es que, así como la Tierra tiene sus estaciones, el cosmos experimenta sus ciclos, e igual que ciertos animales hibernan durante el invierno, muchos de los Primigenios han caído en un duradero letargo parecido a la muerte. Durante milenios han soñado en sus tumbas, esperando el momento en que regresarán para conquistar el mundo. Será como escribió el árabe loco Abdul Alhazred:

Que no está muerto lo que yace eternamente,
Y con los evos extraños hasta la muerte puede morir.

Cuando nació la humanidad, los mensajes oníricos de los Primigenios llegaron a muchos de sus miembros. Aunque algunos de ellos pudieron distorsionarse, creando las leyendas de titanes apresados y héroes en letargo de muchas mitologías distintas,

algunas visiones claras lograron llegar a personas especialmente sensibles. Estos escogidos organizaron cierto número de sectas sobre el planeta en honor de los Primigenios. Con la ayuda de los «Primigenios menores», criaturas extraterrestres que no están dormidas como sus amos pero que tienen un poder más limitado, estos cultos confían en despertar a los Primigenios para que sean libres de nuevo y les concedan la recompensa (real o imaginaria) por su labor. No obstante, otra evidencia sugiere que la Tierra será «arrasada» y quedará completamente inhabitable antes del regreso de los Primordiales.

Existen muchos más Primigenios de los que se pueden detallar en esta entrada, pero a continuación se enumeran algunos de los más importantes. El Gran Cthulhu, el amo cefalópodo de la ciudad cadavérica de R «lyeh, duerme bajo el Océano Pacífico. Tsathoggua, parecido a un sapo, dormita en las cavernas sin luz de N'kai. Hastur, Señor de los Espacios Interestelares, podría morar en el espacio exterior o estar aprisionado en el lago de Hali, en algún lugar cerca de Aldebarán. Ithaqua, el origen de las leyendas sobre el Wendigo de los indios de Norteamérica, está confinado a las regiones frías de nuestro planeta y de otros mundos. Aunque algunos Primigenios podrían ser libres, la mayoría se encuentra sumida en un prolongado letargo.

Suele distinguirse a los Primigenios de los Dioses Exteriores, un grupo en el que se incluye a seres como Azathoth, Nyarlathotep, Shub-Niggurath y Yog-Sothoth. Así como los Primigenios poseen cierto poder limitado, los Dioses Exteriores parecen representar fuerzas cósmicas personificadas, como el caos y la fertilidad, y sus capacidades y alcance son casi incalculables. No obstante hay que destacar que existe cierta confusión respecto a la categoría a la que corresponden ciertas criaturas, y muchos eruditos los engloban a todos como «Primigenios».

[En «La llamada de Cthulhu», el término «Primigenios» se refiere a la semilla de Cthulhu, mientras que en «En las Montañas de la Locura» era otro nombre para referirse a los Antiguos. Los autores posteriores han abandonado ambas definiciones y ahora se usa «Primigenios» para los seres enumerados anteriormente].

Consulta Aklo; Ancianos; Ángulos de Tagh Clatur; Atlach-Nacha; Azathoth; Borea; Bugg-Shash; Byatis; Celaeno; Chaugnar Faugn; Columnas Partidas de Geph; Cthugha; Cthulhu; Cyaegha; Dioses Arquetípicos; Dioses Exteriores; Eihort; Elementos, Teoría de los; Faro de Leng; Ghatanottha; Ghroth; Glaaki; Gloon; Glyu-Uho; Han; Hastur; Hermandad Negra; Hermanos del Signo Amarillo; Ithaqua; Lam; Leng; Libro de Thoth; Llave Arquetípica; Lloigor; Nug y Yeb; Nyarlathotep; Nyogtha; Olvidados; Primordiales; Quachil Uttaus; Que no está muerto...; Rhan-Tegoth; Sarnath; Shudde-M'ell; Símbolo Arcano; Tsathoggua; Ubbo-Sathla; Ulthar; Vorvados; Y'golonac; Yibb-Tstll; Yig; Yith; Yogg-Sothoth; Ythogtha; zarr; Zathog; Zhar; Zoth-Ommog. («Zoth-Ommog», Carter; El rastro de Cthulhu, Derleth; «El regreso de Hastur», Derleth; «El ser que marchaba sobre el viento», Derleth; «La llamada de Cthulhu», Lovecraft [O]; Los que acechan en el Abismo, Lumley; Prey, Masterton; Heir of Darkness, Rahman; «El relato de Satampra Zeiros», Smith).

PRIMIGENIOS MENORES. Nombre que usa Harold Hadley Copeland para englobar a los servidores de los Primigenios. Entre ellos se encuentran Dagón e Hydra, los profundos, los vampiros de fuego, los mi-go y los cthonians. A diferencia de los grandes Primigenios, los Menores suelen tener libertad de movimientos y cumplen las órdenes de sus amos.

Consulta Copeland, Harold; cthonians; Dagón; Hydra; mi-go; Primigenios; profundos; vampiros de fuego. («Zoth-Ommog», Carter).

PRIMORDIALES. Término que se suele aplicar a los Primigenios o a los Antiguos. Algunos aseguran que se trata de una clase de criaturas totalmente diferentes, que contactan con los seres humanos mediante la posesión, pero se sabe tan poco de ellos que es casi imposible confirmar esta distinción.

[Lovecraft utilizó el término de «Primordiales» para referirse, en obras distintas, a una serie de criaturas relacionadas con Yog-Sothoth, al pueblo de K'n-yan, a los extraterrestres de la Antártida conocidos como Antiguos, a unos seres cuya magia protegía contra los profundos, y a los Primigenios. Las dos definiciones que doy en el texto son las más populares].

Consulta Antiguos; Columnas Partidas de Geph; Dioses Arquetípicos; Gran Espacio Blanco; Hermandad de la Bestia; Hermandad Negra; K'n-yan; Libro de Eibon; Nyarlathotep; Primigenios; profundos; Rhan-Tegoth; Yaddith-Gho; Yog-Sothoth. (Manual del Guardián, Herber [J]; «En las montañas de la locura», Lovecraft; «El horror de Dunwich», Lovecraft [O]; «Horror en el museo», Lovecraft y Heald; «La sombra sobre Innsmouth», Lovecraft; «El Túmulo», Lovecraft y Bishop).

PRINN, ABIGAIL (¿?-14 de diciembre de 1690). Supuesta bruja de Salem y descendiente de Ludwig Prinn. Abbie Prinn presumía a menudo de su puesto como suma sacerdotisa de un dios extraño, una afirmación que provocó su misteriosa muerte justo antes de que comenzaran los juicios de brujas. Se cree que Prinn maldijo Salem antes de morir. Quizás para evitar su ira, los colonos la enterraron con una estaca atravesándole el pecho.

Consulta Prinn, Ludwig. («El Horror de Salem», Kuttner [O]; «La espera de Wilbur Whateley», Price).

PRINN, LUDWIG (también LUDVIG) (¿?-1542). Hechicero cuya obra más famosa es el libro De Vermis Mysteriis. Se dice que Prinn era hijo de unos delegados de comercio flamencos que visitaban Constantinopla. Posteriormente, él afirmó que llevaba siglos viviendo, y que era el único superviviente de la Novena Cruzada; aunque es cierto que entre los registros de dicha cruzada existe una mención a un Ludwig Prinn, su afirmación probablemente carece de fundamento.

Independientemente de que sus relatos de pasadas hazañas fueran falsos o no, hay

que destacar que Prinn realizó muchos viajes por todo el mundo durante su época. Pasó varios años cautivo de los brujos sirios en la Jebel Ansariya^[61], aprendiendo de sus contactos con los djinn. También viajó a Alejandría, habló supuestamente con los sacerdotes del Faraón Negro Nefrén-Ka, y moró durante algún tiempo en las ruinas de la ciudad de Corazeín, en el Mar de Galilea.

Al final de su vida, Prinn regresó a su hogar en la campiña flamenca y residió primero en Brujas, después en Gante y, por último, en una tumba prerromana en un bosque cercano a Bruselas. En los pueblos cercanos, muchos aseguraban que aquel excéntrico ermitaño tenía tratos con familiares invisibles. En 1540, Ludwig Prinn fue apresado por la Inquisición romana bajo el cargo de hechicería; no está claro si esto se debió a los rumores mencionados o a su simpatía con la religión musulmana.

Mientras estaba preso, Prinn escribió el libro *De Vermis Mysteriis*. De algún modo, logró que en la oscuridad de la noche el libro sorteara la vigilancia a la que era sometido, y así pudiera ser publicado. Poco después fue ejecutado.

Consulta *Byatis*; *Chorazin*; *De Vermis Mysteriis*; *Irem*; *Jerusalem's Lot*; *Liao*; *Necrolatría*; *Nefrén-Ka*; *Nyarlathotep*; *Pentágono Pnakótico*; *Prinn, Abigail*; *Rituales sarracenos*. («Oscuridad, me llamo», *Bertin*; «El vampiro estelar», *Bloch [O]*; *Manual del Guardián*, *Herber [J]*; «*Lord of the Worms*», *Lumley*; *Ex Libris Miskatonici*, *Stanley*).

PRODIGIOS EN EL CANAÁN DE NUEVA INGLATERRA. Ver *Prodigios Taumatúrgicos Ocurridos en el Canaán de Nueva Inglaterra*.

PRODIGIOS TAUMATÚRGICOS OCURRIDOS EN EL CANAÁN DE NUEVA INGLATERRA (también PRODIGIOS EN EL CANAÁN DE NUEVA INGLATERRA o PRODIGIOS TAUMATÚRGICOS EN EL CANAÁN DE NUEVA INGLATERRA). Libro del reverendo Ward Phillips, de la Segunda Iglesia de Arkham, Massachusetts. Se publicaron dos ediciones; la primera en 1794, y una segunda, expurgada, editada en Boston en 1801. Unos años después de que saliera al mercado la segunda edición, el reverendo Phillips se vio implicado en una disputa con Alijah Billington, que vivía justo a las afueras de Arkham. No están claras las razones de esta querrela, pero parecen relacionadas con las acusaciones que se vertían en el *Prodigios contra Robert Billington*, antepasado de Alijah. Poco después, el reverendo trató de adquirir todos los ejemplares de su libro y quemarlos.

Este tomo habla de los extraños sucesos y supuestos magos de Nueva Inglaterra, con especial énfasis en las regiones de Arkham y Salem. Lo que diferencia a este libro de otras obras como *Maravillas del Mundo Invisible*, de Cotton Mather, es que los relatos de Phillips tienen un aire de autenticidad del que los demás carecen.

[En realidad fue Lovecraft el creador del *Prodigios Taumatúrgicos*, aunque no llegó a aparecer en su obra. Derleth encontró sus notas y aprovechó el libro, cambiando la fecha de publicación de 1697 a 1801. Por lo que yo sé, la sustitución de

«New England» por «New-English» en el título original proviene de Sandy Petersen].

Consulta Arkham; Billington, Alijah; Billington, Richard; Phillips, Ward. («The Winfield Heritage», Carter; «El que acecha en el umbral», Derleth y Lovecraft [O]; Manual del Guardián, Herber [J]; «La subasta», McCall [J]; Manual de La llamada de Cthulhu, edición 5.5, Petersen y Willis [J]).

PROFUNDOS. Humanoides parecidos a peces que adoran a Dagón, a Hidra y a Cthulhu, aunque este nombre también se puede aplicar a otras criaturas acuáticas que adoran a los Primigenios. Algunos creen que los profundos llegaron a la Tierra al mismo tiempo que Cthulhu y los suyos, y que se adaptaron a la vida acuática, pero otros que han entrado en contacto directo con estas criaturas sostienen que esta raza anfibia evolucionó en nuestro propio planeta. La mayoría de los profundos se parecen mucho a ranas bípedas con escamas, ojos protuberantes, agallas y manos y pies palmeados. La comunicación entre los profundos parece ser de naturaleza telepática, aunque también pueden dirigirse a sus agentes humanos mediante sonidos similares a un croar.

Estas criaturas son inmortales, y nunca perecen si no es de modo violento. Debido a su considerable esperanza de vida, han logrado ser científicos y sacerdotes de gran pericia. Los profundos siguen creciendo durante toda su vida; por lo tanto, es posible que el Padre Dagón y la Madre Hidra, los líderes de la raza, solo sean los más grandes y ancianos de la especie. Una prolongada inanición provoca que el profundo encoja hasta quedarse con solo una fracción de su tamaño original, pero la famélica criatura no morirá por ello.

Los profundos moran bajo los océanos del planeta, en ciudades construidas con piedra y decoradas con una capa de madreperla. Entre estas metrópolis, existentes en todos los mares importantes del mundo, se encuentran Y'ha-nth-lei, junto a la costa de Massachusetts, Ahu-Y'hloa cerca de Cornualles y G'll-Hoo en el Mar del Norte. La actividad en estas ciudades se coordina de modo eficiente: cada profundo hace lo que es necesario para la comunidad, sin rechistar. Aunque esta raza es muy individualista, las disensiones entre ellos son prácticamente desconocidas. Los profundos veneran a Dagón y a Hidra, los líderes de su raza, así como al Gran Cthulhu; algunos también adoran a Byatis y a otros Primigenios, aunque el culto a Cthulhu es, de lejos, el más popular.

En su mayoría, los profundos se mantienen apartados de la humanidad. No obstante, a veces ocurren encuentros fortuitos. Algunos de esos encuentros han dado lugar a las leyendas marineras de «sirenas» y otros pueblos del mar, como los espíritus marinos adaro temidos por los nativos de las Islas Salomón. A veces los profundos organizan sectas entre los habitantes de la costa que hayan contactado con ellos por accidente o arrojando al mar unas tablillas inscritas de una manera especial. La más famosa de estas sectas era la Orden Esotérica de Dagón, que fue destruida en el asalto federal sobre Insmouth, Massachusetts, en 1928, aunque se reconstruyó

posterior-mente en algún otro lugar. Polinesia es el mayor centro de adoración a los profundos, y los mitos babilónicos de Oannes y las creencias esotéricas de los Dogon de Mali sugieren otros contactos.

Una parte importante de los ritos de las sectas de humanos y profundos es el apareamiento entre ambas razas. Los hijos de dichas uniones parecen normales (aun así, consulta la Pinta de Innsmouth), pero tras muchos años la mayoría sufre una metamorfosis que los convierte en profundos y los empuja a sumergirse en el mar para reunirse con los suyos. El grado y efecto de esta transformación varía enormemente entre unos individuos y otros; algunos nunca completan la transición, mientras que otros, afectados en el útero materno por los sueños de Cthulhu, se convierten en monstruos. En este contexto, es interesante resaltar que tanto los romanos como los merovingios de Francia afirmaban que sus dinastías regentes provenían de cruces entre humanos y seres del mar^[62]. La transformación en profundo también puede tener lugar entre los delfines, igual que ocurre con los humanos, pero se sabe muy poco de cómo interactúan estas dos especies.

Consulta Ahu-Y'hloa; Atlach-Nacha; Byatis; Ciudad Sin Nombre; Cthulhu; Dagón; De Vermis Mysteriis; G'll-Hoo; Hidra; Innsmouth; Juramentos de Dagón; Laniqua Lua'huan; Moradores de las profundidades; Orden Esotérica de Dagón; Pth'thya-l'yi; Pinta de Innsmouth; Primigenios menores; Primordiales; Trapezoedro Resplandeciente; shoggoths; Unter Zee Kulten; Y'ha-nthlei. («The Room in the Castle», Campbell; «La habitación cerrada», Derleth y Lovecraft; «El superviviente», Derleth y Lovecraft; «The Songs of Fantari», Detwiler e Isinwyll [J]; The Worlds of H. P. Lovecraft—Dagon, Jones; «La sombra sobre Innsmouth», Lovecraft [O]; Los que acechan en el Abismo, Lumley; «The Return of the Deep Ones», Lumley; S. Petersen's Field Guide to Cthulhu Monsters, Petersen [J]; Huida de Innsmouth, Ross [J]; «La ciudad bajo el mar», Thomas y Willis [J]; «Los profundos», Wade).

PTETHOLITAS [teth-THAUL-oe-teez]. Tribu anterior a la humanidad que adoró a los Primigenios, en especial a Ithaqua, y que solía invocar demonios para que acabaran con sus enemigos. Las leyendas de Hiperbórea relatan que los ptetholitas enviaron a sus criaturas convocadas contra Edril Ghambiz de Esipish. Por desgracia, Edril devolvió la magia de la tribu contra esta, provocando posiblemente la desconocida condenación que acabó con ellos. Los únicos registros que dejaron los ptetholitas son las Columnas Partidas de Geph, así como la Sexta Sathlatta, que ellos inventaron.

Consulta Columnas Partidas de Geph; Hiperbórea; Ithaqua; Negrura, La; Sexta Sathlatta. («Horror en Oakdeene», Lumley; Spawn of the Winds, Lumley; «El visitante nocturno», Lumley [O]).

PTH'THYA-L'YI [TAH-i-thah-l'YEE]. Profundo hembra, hija de Madre Hidra. Tiene casi trescientos mil años, y durante los últimos ochenta mil ha vivido en la

ciudad de Y'hanthlei^[63]. Se ha apareado con Padre Dagón, una unión que según muchos dará nacimiento a una nueva especie de secuaces de Cthulhu.

Consulta Dagón; Hidra; profundos; Y'ha-nthlei. («Casket of the Sea Queen», Landwehr; «La sombra sobre Innsmouth», Lovecraft [O]).

PUEBLO DEL MONOLITO, EL (también THE PEOPLE OF THE MONOLITH). Libro de poesía escrito por Justin Geoffrey, un destacado poeta baudeleriano y corresponsal de Edward Derby. Se cree que el poema que da título al libro está relacionado con la locura que sufrió el autor tras un viaje en 1922 a un lugar de Hungría conocido como Xuthltan. Años después, cuando Geoffrey regresó a Nueva York, llevaba consigo un manuscrito que se convertiría después en El pueblo del monolito. El libro de Geoffrey solo pudo publicarse gracias al generoso apoyo financiero de su amigo John Tyler, que conoció al joven en Nueva York (algunos han llegado a atribuir el libro a Tyler, pero pocos dan validez a esta teoría).

Erebus Press publicó el tomo en 1926, poco después del declive mental del autor. Otras fuentes aseguran que el libro se publicó en Nueva York en 1923; podría ser un dato erróneo o quizás una edición anterior lanzada durante la «desaparición» de Geoffrey. El libro solo alcanzó cierta fama cuando el destacado director Corman Abbè adaptó el poema de El pueblo del monolito al cine en 1982. Sin embargo, la sala de Nueva York en la que se proyectó el estreno se derrumbó y la película nunca volvió a exhibirse en público.

Al menos uno de los ejemplares de El pueblo del monolito estaba encuadernado con la piel de una monstruosa criatura de las entrañas de la Tierra, pero las cubiertas de casi todas las demás reproducciones son convencionales. Los poemas están clasificados por orden cronológico salvo el último «Rasgando el velo», que parece que se incluyó con posterioridad. Los poemas conocidos de este recopilatorio son «El pueblo del monolito», «Visiones de la antigua región^[64]», «Deseos oscuros», «Bestia estelar», «Verano en tinieblas» y «El espejo de Nitocris».

Consulta Derby, Edward; Geoffrey, Justin; Nitocris; Piedra Negra; Xuthltan. (Las Máscaras de Nyarlathotep, DiTillio y Willis [J]; «The People of the Monolith», Harris; Manual del Guardián, Herber [J]; «La Piedra Negra», Howard [O]; «La cosa en el tejado», Howard; «El ser en el umbral», Lovecraft; «Dark Shapes Rising», Shoffner).

Q

QUACHIL UTTAUS (también EL QUE PISA SOBRE EL POLVO). [KWAH-chil oo-TAUS]. Primigenio (¿?) que suele aparecer como una momia humana marchita de apenas metro veinte de alto, cuyas rígidas extremidades no pueden doblarse. El que Pisa posee cierto control sobre el tiempo, puesto que su aparición se ve marcada por anomalías temporales en la región; todo aquello situado a poca distancia envejecerá a ritmo acelerado. Cuando hayan transcurrido muchos «años» en esta zona, Quachil Uttaus llegará, descendiendo desde el cielo en un haz de luz grisácea. Cualquier persona a la que toque se convertirá instantáneamente en polvo. En ocasiones, Quachil Uttaus se posa sobre los restos de esas personas, dejando dos pequeñas pisadas en el polvo; es por esta costumbre que recibe su apodo.

Quachil Uttaus no aparece mencionado en ningún libro salvo en el Testamento de Carnamagos, que es el único texto donde aparece la fórmula para invocarlo. Este tomo también contiene un método por el que el hechicero puede forjar un pacto con El que Pisa, pronunciando las palabras «Exkloprios Quachil Uttaus». Quachil llegará y retorcerá la espina dorsal del invocador a cambio de concederle la inmortalidad. Si se vuelven a pronunciar las Palabras Prohibidas cerca de un pactante, Quachil Uttaus vendrá y destruirá a su antiguo siervo.

En Egipto se veneró a una criatura muy similar en aspecto y naturaleza a Quachil Uttaus, bajo el título de Ka-Reth, el Guardián del Polvo.

Consulta Primigenios; Testamento de Carnamagos. («El Guardián del Polvo», Brennan; «Los condenados», Herber [J]; «The Treader of the Dust», Smith [O]).

QUAMIS [KWAH-mis]. Ver Misquamacus.

QUE NO ESTÁ MUERTO LO QUE YACE ETERNAMENTE/Y CON LOS EVOS EXTRAÑOS HASTA LA MUERTE PUEDE MORIR. Pareado que aparece en el Necronomicón de Abdul Alhazred^[65], pero que algunos expertos atribuyen a Klarkash-Ton. Muchos consideran que se refiere a la Ciudad Sin Nombre, pero otros sugieren que tiene un doble sentido referido a los Primigenios.

Consulta Alhazred, Abdul; Ciudad Sin Nombre; Necronomicón (apéndices); Primigenios. («La Ciudad sin Nombre», Lovecraft [O]; «La llamada de Cthulhu», Lovecraft; «El Manuscrito de Sussex», Pelton).

QUUMYAGGA [koom-YAH-gah]. Señor de los shantaks y el mayor de los servidores de Gol-goroth. Antiguamente, esta criatura habitó bajo el Monte Voormithadreth. Podría ser Quumyagga quien acecha en la cúpula más interior del gran palacio de Inganok y atormenta los sueños de los que contemplan ese edificio

durante demasiado tiempo.

Consulta Gol-goroth; Inganok; shantaks. («The Fishers from Outside», Carter [O]; «The Descent into the Abyss», Carter y Smith).

QUY [KWEE]. Continente perdido que antaño estuvo en este mundo pero que ahora yace entre las dimensiones. Quy dio lugar a los primeros habitantes monstruosos de la Tierra, y es gobernado por un Primigenio llamado Quyagen.

(«The Thing in the Library», Berglund y Burnham; «The Worm», Burnham [O]).

Q'YTH-AZ [KEETH-az]. Primigenio que toma la forma de una colosal amalgama de cristales. Q'yth-az mora en el mundo de Mthura, y solo puede alejarse de su hogar bajo circunstancias muy específicas. Se sabe que Q'yth-az ha retransmitido sus mensajes telepáticos a aquellos que tienen una intensa relación con los cristales. Si el contactado accede a ayudar al Primigenio, Q'yth-az podrá manifestarse en este mundo cuando Mthura esté visible en el firmamento. Cuando llega, esta criatura cristalina crece y trata de transformar todo lo que la rodea en material mineral. No obstante, si Mthura queda oculto por nubes o desaparece tras el horizonte, Q'yth-az deberá regresar a su hogar.

Consulta Mthura. («An Early Frost», Aniolowski).

R

RASUL AL-ALBARIN (KITAB). Libro escrito por Ibn el-Badawi alrededor del año 900 y que trata de los Primigenios. Todo lo que se sabe de este texto es que existe una traducción al inglés del original, y que habla de la criatura llamada Huitloxopetl.

(«Huitloxopetl IV: Vision of Madness», Berglund [O]; «Wings in the Night», Berglund; Manual del Guardián, Herber [J]).

REFLEXIONES. Libro escrito por Ibn Schacabao y mencionado en el Necronomicón. La única reproducción que sobrevive se conserva en el Museo Británico. Este libro incluye la famosa cita: «Bendita la tumba donde ningún hechicero ha sido enterrado y felices las noches de los pueblos donde han acabado con ellos y los han reducido a cenizas». El resto de información disponible respecto a las Reflexiones es fragmentaria, pero se sabe que contiene una descripción de los seres del Abismo de S'lghuo. Podría tratarse también del libro de Schacabao mencionado en la correspondencia de Joseph Curwen y en el que se describía el rostro de Yog-Sothoth.

[Lovecraft mencionó este libro pero nunca lo nombró; el título corresponde a Lumley].

Consulta Curwen, Joseph; Ibn Schacabao; S'lghuo, Abismo de; Yog-Sothoth. («The Plain of Sound», Campbell; El caso de Charles Dexter Ward, Lovecraft; «El ceremonial», Lovecraft [¿O?]; Los que acechan en el Abismo, Lumley).

REFLEXIONES SOBRE LAS DIVERSAS PARTES DE ÁFRICA. Libro de Sir Wade Jermyn, un explorador que realizó tres viajes al Congo. Jermyn es muy recordado, pero no por sus descubrimientos sino por sus excentricidades. Por ejemplo, después de su segundo viaje se trajo de vuelta una esposa portuguesa a la que mantuvo encerrada y abandonó en África durante su tercer viaje. Tras un tiempo, sus excentricidades se convirtieron en locuras, y fue internado en 1765.

En Reflexiones sobre las diversas partes de África se relata el descubrimiento por parte de Jermyn de una civilización prehistórica de raza blanca en el interior del Congo, su ciudad en ruinas y los supervivientes que habitan en ella.

(«Arthur Jermyn», Lovecraft).

REGIÓN GHOÓRICA (también ZONA GHOÓRICA). [goe-OR-ik]. Cavernas de Thog, una de las lunas de Yuggoth. Allí refulgen extrañas luces, brotan los hongos y los shoggoths chapotean junto a un lago repugnante.

Consulta Thog y Thok; Yuggoth. («The Color from Beyond», Cabos; «Alienación», Lovecraft [O]; «Descubrimiento de la zona ghoórica», Lupoff).

RELATO DE JOHANSEN (también NARRACIÓN DE JOHANSEN y NARRATIVA JOHANSEN). Diario escrito por Gustaf Johansen en el que relata su viaje accidental a la emergida ciudad cadavérica de R'lyeh, el 23 de marzo de 1925, y donde describe lo que allí encontró. El antropólogo Francis Thurston lo obtuvo de la viuda de Johansen, y desde entonces se ha convertido en un documento muy importante para los investigadores de los Mitos de Cthulhu.

Consulta Johansen, Gustaf; R'lyeh; Thurston, Francis. («La llamada de Cthulhu», Lovecraft [O]; Los que acechan en el Abismo, Lumley).

RELOJ DEL TIEMPO. Artefacto extraterrestre que recuerda a un reloj de pared con forma de ataúd, muy ornamentado, cuyas cuatro manecillas recorren la esfera con ritmos aparentemente aleatorios. El reloj funcionaba sin ninguna fuente de energía externa, y solo hay rumores sobre lo que encontraron dentro quienes lo abrieron. Se cree que no es más que un ejemplar de muchos existentes, pero este es el único encontrado en la Tierra.

Supuestamente, el yogui Hiamaldi trajo el reloj del tiempo (nombre que recibiría el artefacto posteriormente) de la ciudad extraterrestre de Yian-Ho. Entregó el reloj como regalo a Étienne-Laurent de Marigny, el famoso místico francés, que lo guardó en su morada de Nueva Orleans. Allí, el reloj jugó un papel importante en la desaparición del swami Chandraputra, un anciano hindú que había venido para proporcionar pruebas de que Randolph Carter todavía vivía. Tras la muerte de de Marigny, un millonario francés compró el reloj y desapareció poco después. Posteriormente, Titus Crow lo adquirió en una subasta de antigüedades inglesas. El reloj estuvo en sus manos durante años, hasta que desapareció junto a él y a su amigo Henri-Laurent de Marigny durante una extraña tormenta en 1969.

Según unas notas descubiertas entre los restos de la mansión de Crow, el reloj actuaba como portal y vehículo a otros lugares, tiempos y dimensiones. El usuario debía abrir el reloj, meterse dentro y de inmediato podría utilizar sus capacidades de transporte. No obstante, se supone que el reloj era un instrumento de los Dioses Arquetípicos, y sus poderes pueden resultar muy peligrosos si no se usan correctamente.

Consulta Carter, Randolph; Chandraputra, Swami; Crow, Titus; de Marigny, Étienne-Laurent; de Marigny, Henri-Laurent; Dioses Arquetípicos. («A través de las puertas de la llave de plata», Lovecraft y Price [O]; The Clock of Dreams, Lumley; Los que acechan en el Abismo, Lumley; «El reloj de Marigny», Lumley; The Transition of Titus Crow, Lumley).

RESTOS ARQUEOLÓGICOS DE LOS IMPERIOS PERDIDOS (o RETAZOS DE IMPERIOS PERDIDOS). Volumen escrito por Otto Dostmann y publicado en Berlín por Der Drachenhau Press en 1809. Gran parte del libro versa sobre las ruinas grecorromanas del Asia Menor, así como sobre las antiguas

estructuras de piedra de Asia y de las islas del Pacífico. Dostmann incluye también material sobre la Piedra Negra (que, según él, erigieron las tropas de Atila para celebrar una victoria sobre los godos), los Pescadores del Exterior, el dios muvuo Yamath y una tabla de los caracteres aklo.

Consulta Mu; Pescadores del Exterior; Piedra Negra. («Wrath of the Wind-Walker», Ambuehl y Price; «Dead of Night», Carter; «The Fishers from Outside», Carter; «La Piedra Negra», Howard [O]; «La guerra del Tong negro», Price).

RETOÑOS OSCUROS DE SHUB-NIGGURATH. Criaturas engendradas por esta Diosa Exterior. Poseen unos tremendos cuerpos negros con numerosos y gruesos tentáculos que les brotan de su parte superior, patas con pezuñas y bocas babeantes a los lados de su cuerpo. Los hijos de Shub-Niggurath normalmente solo moran en los bosques donde se reúnen las sectas de dicha deidad.

Se puede invocar a los retoños oscuros mediante una ceremonia descrita en el Libro de Eibon. El invocador debe esperar hasta que haya luna nueva y entonces realizar un sacrificio de sangre sobre un altar de piedra, en la profundidad de los bosques. Solo entonces aparecerán los retoños oscuros para aceptar la ofrenda.

Consulta Libro de Eibon; Shub-Niggurath. («Cuaderno hallado en una casa deshabitada», Bloch; «Mr. Skin», Milan; Manual de La llamada de Cthulhu, edición 5.5, Petersen y Willis [J, O]).

REVELACIONES AKLO. Niveles de iniciación en el culto de Glaaki. Un miembro de la secta puede superar hasta cuarenta y ocho de estas revelaciones, y la cuadragésimo novena tiene lugar cuando Glaaki llama ante sí a su adorador por última vez. Resulta interesante señalar que el sistema de magia enoquiana de John Dee también incluye cuarenta y ocho claves o ensalmos, así como una cuadragésimo novena que es desconocida y que podría invocar a Dios.

Consulta Aklo; Dee, John; Glaaki. («The Inhabitant of the Lake», Campbell; Selected Letters IV, Lovecraft [O]).

REVELACIONES DE GLAAKI. Serie de libros que detallan las prácticas del culto a Glaaki. Estos once tomos fueron redactados originalmente por diversos adoradores de dicho dios que vivieron en el Valle del Río Severn, cerca de Brichester, Inglaterra. Un miembro huido del culto filtró en secreto el manuscrito a un editor, que publicó las Revelaciones en 1865. Al transcribir los libros, este adorador decidió excluir algunas secciones, por lo que las Revelaciones quedaron en solo nueve volúmenes. La mayoría de los ejemplares fueron adquiridos por miembros de la propia secta, así que muy pocos que no fueran iniciados lograron conseguir uno.

En la década de 1920, un librero de Brichester descubrió un duodécimo volumen de las Revelaciones. Se cree que todos los ejemplares de este tomo fueron destruidos, lo cual es una suerte, porque es el único donde se menciona a la abominable deidad Y'golonac. Los rumores afirman que una edición posterior de Ultimate Press

constaba de quince o más volúmenes.

Las reproducciones de las Revelaciones son relativamente escasas. Es posible que el manuscrito original siga guardado en la antigua base del culto inglés a Glaaki, pero todos los miembros de la organización desaparecieron alrededor de 1870. La Universidad de Brichester dispuso durante un tiempo de una edición casi completa en nueve volúmenes, procedente de la herencia del profesor Arnold Hird, pero posteriormente desapareció. Los rumores sitúan una reproducción del duodécimo volumen en la Biblioteca Pública de Nueva York.

Las Revelaciones tratan ante todo de los ritos de Glaaki, pero a veces hablan de otras criaturas como Daoloth, Ghroth, Eihort, Hydra y los habitantes de S'lghuo. Es un libro extraño y confuso; los temas y la letra varían radicalmente en los puntos en los que nuevos escritores sustituían a los que habían mantenido actualizados los registros antes que ellos.

Consulta Brichester; Cristalizador de Sueños; Daoloth; Eihort; Ghroth; Glaaki; Hydra; Mercy Hill; M'nagalah; Pott, Johannes; Ritual Saaamaaa; Tond; Vulthoom; Y'golonac. («Edición fría», Campbell; «The Inhabitant of the Lake», Campbell [O]; «The Plain of Sound», Campbell; «Two Minutes on High», Nagel [J]; Miskatonic University Graduation Kit, Petersen y Willis [J]; «Behold, I Stand at the Door and Knock», Price).

REVELACIONES DE HALI. Libro del famoso profeta, traducido por el médium E. S. Bayrolles. Las Revelaciones fueron publicadas posteriormente por la Golden Goblin Press en 1913. Aunque en la Universidad Miskatonic se conserva una reproducción, no se conoce nada sobre sus contenidos.

Consulta Hali; Miskatonic, Universidad. («Typo», Winkle).

REY DE AMARILLO, EL (o EL REY AMARILLO). 1) Obra de teatro. Se creía que un dramaturgo anónimo (posiblemente llamado Castaigne) la había escrito a finales del siglo XIX, antes de tratar de suicidarse. Sin embargo, nuevas pruebas apuntan a que las primeras dos escenas fueron obra de Christopher Marlowe, el autor de Doctor Fausto. John Croft y William Shakespeare intentaron terminarla, pero los escrúpulos de Shakespeare lo impidieron. Las partes de Shakespeare y Croft fueron destruidas en 1666, y el dueño de la casa encuadernó accidentalmente la sección de Marlowe junto con un libro de poemas de su esposa. «Castaigne» lo redescubrió en 1891 y completó la obra.

Cuando en 1895 se publicó El rey de Amarillo por primera vez, el gobierno y la iglesia lo condenaron y la ciudad de París prohibió la obra. Desde entonces, se han publicado en secreto otras ediciones, incluida la que editó Cassilda Press en 1919. No está claro si esta obra ha llegado a representarse en público. Aunque contiene muchas contradicciones y alegorías, es un libro peligroso que conduce a la locura a aquellos imaginativos e inestables. El primer acto es relativamente suave, pero esto solo sirve

para que el segundo, mucho más horrible, tenga un mayor impacto.

Entre las obras de otros autores (por ejemplo, en las del dramaturgo Charles Vaughan [1902–1966]) han aparecido fragmentos de El rey de Amarillo. Quizás esta obra teatral sea en realidad uno de los «grimorios akáshicos» de Kenneth Grant, que existen en un plano superior y que los escritores pueden percibir de manera subconsciente y después transcribir a papel. Los expertos menos místicos insisten en que una obra llamada El Códice Amarillo sirve de fuente para todos estos poetas.

Durante mi investigación sobre este tema he encontrado dos versiones distintas de esta obra, cada una con su propia interpretación de los diversos elementos. A continuación incluyo una sinopsis de ambas, para no dejar cabos sueltos. No se sabe cuál de las dos es la correcta, y hasta podría ser que El rey de Amarillo sea distinto para cada lector.

A) La obra en dos actos comienza en otro mundo, en la ciudad de Yhtill, bajo las estrellas de Aldebarán y las Híadas. La mayor parte de la obra se centra en las intrigas de la corte real entre los aspirantes al trono de Yhtill: la reina, Alar, Thale, Uoht, Cassilda, Aldones y Camilla. Este regio grupo oye hablar de un misterioso forastero que porta la Máscara Pálida y el terrible Signo Amarillo, y que ha llegado a Yhtill más o menos al mismo tiempo que una extraña ciudad fantasmal aparece al otro lado del Lago de Hali. La familia real interroga a este ser, pero no averigua nada. Tras descubrirse en un baile de máscaras que en realidad no lleva ningún disfraz, la reina tortura hasta la muerte al portador de la Máscara Pálida, también conocido como el Fantasma de la Verdad.

Tras esta afrenta, la ciudad del otro lado del lago desaparece y el temible Rey de Amarillo se presenta en Yhtill. El rey afirma que Yhtill ha desaparecido, y que ahora solo la ciudad de Carcosa se encuentra a la orilla del lago. Todos los personajes salvo el Rey enloquecen, mueren o deben aguardar desesperados su destino.

B) En la segunda versión, la trama se sitúa en la ciudad de Hastur, que lleva en guerra desde hace incontables años con sus vecinos de Alar. Los hijos de la reina (Uoht, Thale y Camilla) atosigan a su madre, Cassilda, para que les entregue la corona de modo que no desaparezca la dinastía, pero ella aplaza la decisión de abdicar. Entonces Cassilda se entera de que ha aparecido en Hastur una figura portando una máscara pálida y el Signo Amarillo. Aconsejada por el sumo sacerdote Naotalba, convoca a palacio al forastero. Este, llamado Yhtill, ofrece a la reina la posibilidad de liberarse del dominio del Rey de Amarillo que habita en Carcosa, al otro lado del Lago de Hali, y que rara vez interfiere en los asuntos de los seres humanos. Si todos los habitantes de la ciudad llevasen puesta la Máscara Pálida, afirma, podrían deshacerse del miedo al Signo Amarillo, como él mismo ha logrado.

La reina cree en las palabras del forastero y organiza una mascarada en la que todo el mundo se pone la Máscara Pálida. Cuando llega el momento de desenmascararse, Yhtill revela que él no lleva ninguna máscara, y que viene de Alar para vengarse de las gentes de Hastur. Las noticias de esta atrocidad llegan hasta el

Rey de Amarillo, que llega para llevarse a Yhtill. Entonces, el rey promete a Cassilda que permitirá que el vencedor de la guerra entre Hastur y Alar gobierne el mundo, pero con una condición: que las gentes de Hastur y sus descendientes lleven siempre puestas las Máscaras Pálidas. Al final de la obra, el rey de amarillo parte, dejando a todos los cortesanos sumidos en la desesperación.

Consulta Alar; Aldones; Camilla; Carcosa; Cassilda; Castaigne, Hildred; Códice Amarillo; Demhe; Hali; Hastur; Máscara Pálida; Naotalba; Signo Amarillo; Thale; Último Rey, El; Uoht; Yhtill. («Más luz», Blish; «En la corte del dragón», Chambers; «El reparador de reputaciones», Chambers; «El signo amarillo», Chambers [O]; «Dime, ¿has visto el Signo Amarillo?», Ross [J]; «Un rey envuelto en harapos y remiendos», Tynes [J]).

2) Un avatar de Hastur, o tal vez de Nyarlathotep, y personaje principal de la obra de teatro homónima. El Rey de Amarillo suele tomar la forma de un ser humano gigantesco cubierto de andrajosas túnicas amarillas, y en ocasiones aparece alado o rodeado de un aura. Normalmente lleva puesta la Máscara Pálida, que oculta su abominable apariencia. En los últimos años ha aumentado dramáticamente su adoración, y muchos artistas e intelectuales han caído bajo su yugo.

Consulta Fragmentos de Celaeno, Hastur; Hermanos del Signo Amarillo; Nyarlathotep (La Cosa de la máscara amarilla); Signo Amarillo. («Más luz», Blish; «El signo amarillo», Chambers [O]; Delta Green, Detwiller, Glancy, y Tynes [J]; «Tatterdemalion», Love, Ross, y Watts [J]).

RHAN-TEGOTH [ran-TEE-gauth]. Primigenio que llegó a la Tierra desde Yuggothy se instaló en el Ártico hace tres millones de años. Los sacrificios que realizaban sus primitivos fieles preservaban su fuerza y vigor, pero posteriormente la gente de la región olvidó a Rhan-Tegoth y su antiguo «dios» cayó en un estado de hibernación.

A principios del siglo xx, el conservador de un museo de cera de Londres patrocinó una expedición por el río Noatak^[66], desde Fort Morton hasta la gran ciudad en ruinas donde Rhan-Tegoth vivió antaño. Encontró al dios aletargado sobre un tremendo trono de marfil, y se lo llevó de vuelta a Londres. Este explorador desapareció poco después, y la estatua fue vendida al Museo Real de Ontario. Al principio, los responsables del museo pensaron que era una escultura aleutiana, pero cuando un ambicioso candidato al doctorado aseguró que se trataba de un fraude, el dios pasó a los almacenes. Actualmente se encuentra desaparecido.

Según algunos, se puede despertar a este Primigenio con el siguiente cántico:

¡Wza-y'ei! ¡Wza-y'ei!
Y'kaa haa bho-ii,
Rhan-Tegoth —Cthulhu fhtagn—
Rhan-Tegoth,

Rhan-Tegoth,
¡Rhan-Tegoth!

A veces se dice que la mítica bestia Gnoph-Keh es un avatar de Rhan-Tegoth. Sin embargo, no se ha encontrado ninguna prueba que avale esta aseveración, y es más probable que los gnoph-keh sean una especie de monstruos árticos. Además, los gnoph-keh se mostraban activos en épocas en las que Rhan-Tegoth todavía seguía durmiendo sentado en su trono.

Algunos afirman que si Rhan-Tegoth pudiera ser destruido, los Primordiales nunca regresarían a la vida. Sin embargo, la destrucción de una criatura como Rhan-Tegoth queda más allá de la capacidad humana.

Consulta Gnoph-Keh; Manuscritos Pnakóticos; Primigenios; Primordiales; Yuggoth. («Where a God Shall Tread», Aniolowski [J]; «H. P. Lovecraft: Los Mitos de Cthulhu», Carter; «El que acecha en el umbral», Derleth y Lovecraft; «Horror en el museo», Lovecraft y Heald [O]).

RICE, (PROFESOR). WARREN. Profesor de lenguas clásicas en la Universidad Miskatonic, que acompañó a Armitage y a Morgan en su asalto contra el Horror de Dunwich.

Consulta Armitage, Henry; Dunwich; Morgan, Francis. (Secretos de Arkham, Herber [J]; «El horror de Dunwich», Lovecraft [O]).

RICK, LAGO (también RICK'S LAKE). Masa de agua situada al norte de Wisconsin. Existen numerosas y extrañas historias relativas al lago sobre desapariciones y monstruos lacustres. Algunos dicen que cerca de él se encuentra el legendario «Bosque de N'gai».

Consulta N'gai, Bosque de. («El morador de la oscuridad», Derleth).

RITOS NEGROS. Sección del Pergamino de Bubastis escrita por el sumo sacerdote egipcio Luveh-Keraphf, que adoró a Bast en tiempos de la Decimotercera Dinastía. Los Ritos Negros solían omitirse en los nuevos pergaminos, pero se mantuvieron reproducciones secretas en los templos más poderosos de Egipto. El original estaba escrito con caracteres hieráticos khemitas, y puede que también exista una traducción al griego. Se cree que los egipcios han conservado el libro hasta la actualidad, aunque encontrar una reproducción en estos tiempos resulta prácticamente imposible.

El libro contiene una gran cantidad de información sobre el culto de Bast, un análisis general de los demás dioses egipcios, el relato sobre el descubrimiento del Cocodrilo Dorado de Sebek y una nota de advertencia sobre Nyarlathotep y el Faraón Negro.

Consulta Bast; Luveh-Keraphf; Nyarlathotep. («The Suicide in the Study», Bloch

[O]; «Zoth-Ommog», Carter; Complete Masks of Nyarlathotep, DiTillio y Willis [J]; «The Curse of the Crocodile», Tierney; «The Treasure of Horemkhu», Tierney).

RITUAL SAAAMAAA [sah-AUM-ah-mau-AH]. Ensalmos utilizados por los «sacerdotes Inhumanos» en sus adoraciones. Suele ser considerado el último recurso para protegerse de aquellas fuerzas externas que ni siquiera el Símbolo Arcano pueda detener. En el ritual se usan ocho signos, cada uno de los cuales puede usarse como parte de una barrera protectora.

Se dice que la última línea del Ritual Saaamaaa proporciona una protección absoluta, aunque ningún humano la conoce y, por lo tanto, no se puede comprobar su validez. Tanto si esto es cierto como si no, en las Revelaciones de Glaaki se menciona la segunda línea del Ritual Saaamaaa como un modo ideal de crear el Pentáculo de los Planos, que protege contra la manifestación incontrolada de Daoloth durante la invocación de este Dios Exterior.

Consulta Daoloth; Pentáculo de los planos; Revelaciones de Glaaki; Símbolo Arcano. («The Stone on the Island», Campbell; «La puerta del monstruo», Hodgson [O]; «La casa entre los laureles», Hodgson; «La habitación que silbaba», Hodgson; «The Gates of Delirium», Sumpter [J]).

RITUAL VOOLA [VOO-lah]. Ensalmos que invocan a las criaturas de la tierra, en especial a una que vive bajo una roca en algún lugar del valle del río Severn. Para que el ritual sea eficaz, deben realizarlo varias personas. También se puede utilizar para llamar a Tsathoggua, pero no proporciona los medios de expulsarlo sin consumir un sacrificio.

Consulta Tsathoggua. («La Mina de Yuggoth», Campbell; «El ser bajo Menfis», Carter; «El pueblo blanco», Machen [O]).

RITUALES CHHÂYÂ [ch-CHAE-uh]. Manuscrito famoso por la vaguedad de sus alusiones, que solo pueden comprender los ocultistas más doctos.

[Kenneth Grant describe el «Chaaya» como una sombra astral que uno debe superar para liberar la energía de los chakras de su cuerpo. Blavatsky comenta que el término «chhâyâ» se refiere a la imagen astral o «sombra» de una persona. Por desgracia, aún no he obtenido ninguna información sobre los Chaaya aparte de estos dos autores].

(«Hydra», Kuttner).

RITUALES SARRACENOS. Famoso capítulo del De Vermis Mysteriis, de Ludwig Prinn. Contiene los secretos que aprendió el autor durante su cautiverio con los magos de Siria (o eso afirmaba Prinn). Este capítulo no solo aparece en el De Vermis Mysteriis, pues un tal «Clérigo X» publicó una traducción de este capítulo durante el siglo XIX. Sin embargo, el eclesiástico omitió en su versión varios pasajes, a causa del horror que le causaban. En la Biblioteca del Museo Británico se conserva

una reproducción de este panfleto.

El capítulo habla de los ifrits y djinns de los desiertos árabes, así como del faraón Nefrén-Ka, los sacerdocios de los dioses egipcios Sebek y Bast, y de los magos gusano de Irem la de las muchas columnas.

Consulta De Vermis Mysteriis; Irem; Nefrén-Ka; Prinn, Ludwig. («The Brood of Bubastis», Bloch; «The Secret of Sebek», Bloch; «El templo del Faraón Negro», Bloch; «El vampiro estelar», Bloch [O]; «Lord of the Worms», Lumley).

RITUALES TOSCANOS (también RITUALES DE TOSCANA). Tomo que, según el historiador romano Plinio, contiene información sobre los ritos de Summanus. Es posible que este libro provenga de la provincia italiana de la Toscana. Se puede consultar una reproducción en el Museo Británico.

Consulta Summanus. («What Dark God?», Lumley).

RITUALES YHE [YEE]. Libro de Niggoum-Zhog, un profeta anterior a la humanidad. La primera vez que aparece mencionada una reproducción de los Rituales es como parte de la biblioteca de Eibon. El culto de Ythogtha conservó estos escritos, que se transmitían de sumo sacerdote a su sucesor. Se dice que el último sumo sacerdote de Ythogtha, Zanthu, los destruyó mientras Mu se hundía bajo las olas.

Muchos siglos después, en Poseidonis, los escribas encontraron una reproducción de los Rituales Yheen la biblioteca de Malygris tras la muerte de aquel poderoso mago. Yakthoob, el hechicero de quien fue aprendiz Alhazred en su juventud, también disponía de una reproducción y, en tiempos más recientes, apareció otra en una tumba egipcia, en 1903.

El libro contiene treinta y un rituales secretos utilizados en la adoración de Ythogtha. El trigésimo primero, «La Llave que Abrirá la Puerta a Yhe», invocará a Ythogtha en caso de realizarse, y el propio Niggoum-Zhog advierte que esto solo debería hacerse si el adorador se encuentra en el mayor de los peligros.

Consulta Alhazred, Abdul; Eibon; Mu; Poseidonis; Yakthoob; Yhe; Ythogtha. («The Thing in the Pit», Carter).

RLIM SHAIKORTH [RIL-im shae-KORTH]. Criatura mencionada en el Libro de Eibon. Se dice que Rlim Shaikorth aparecía como un inmenso gusano blanco. En uno de sus extremos tenía una enorme boca y dos cavidades oculares vacías de las que constantemente goteaba sangre. Rlim Shaikorth era prácticamente omnisciente y muy poderoso en el arte de la magia.

Rlim Shaikorth vino a la Tierra desde más allá del sistema solar, cuando Hiperbórea era todavía una superpotencia mundial. A bordo de su ciudad de La de hielo de Yikilth, el Gusano Blanco viajó hacia el sur desde el Polo Norte, azotando todas las tierras junto a las que navegaba con un intenso frío que mataba al instante todo lo que tocaba. Solo quedaban unos pocos supervivientes, los Ylidheem; eran grandes

magos a los que Rlim Shaikorth había transformado para que pudieran sobrevivir sin problemas en el frío y así pudieran rendirle culto. Según Eibon, el frío de Yikilth destruyó muchas de las ciudades más importantes de Hiperbórea, y el fin del mundo parecía cercano. Sin embargo, cierto día aquel frío antinatural desapareció y Yikilth se fundió. Aún no se sabe qué ocurrió con Rlim Shaikorth, pero el Libro de Eibon proporciona una posible respuesta.

Rlim Shaikorth puede parecer independiente, pero en realidad sirve a la criatura de fuego Aphoom Zhah, que mora en la montaña de hielo de Yarak, en el Polo Norte.

Consulta Aphoom Zhah; Eibon; Hiperbórea; Libro de Eibon; Ylidheem. («Zoth-Ommog», Carter; «The Light from the Pole», Carter y Smith; Selected Letters IV, Lovecraft; «La llegada del gusano blanco», Smith [O]).

R'LYEH (también ARLYEH o URILIA [¿?]). [RIL-yeh]. Ciudad sumergida situada cerca de las coordenadas 47° 9' S, 126° 43' O, en el Pacífico Sur (aunque otros la sitúan cerca de Ponapé, o incluso frente a las costas de Massachusetts). Cthulhu y sus secuaces construyeron R'lyeh millones de años antes de la historia escrita, y solo la abandonaban para enfrentarse a los Antiguos y a otras criaturas extraterrestres. Entonces tuvo lugar una catástrofe. Según unos eruditos, las estrellas adoptaron una configuración astrológica especial; otros afirman que sobrevino una enorme guerra cósmica; e incluso algunos creen que la causa fue la formación de la Luna. Fuese cual fuese la razón, R'lyeh se hundió bajo las aguas del Océano Pacífico, convirtiéndose en la tumba del Gran Cthulhu.

Aunque R'lyeh se encuentra en las profundidades del océano, en algunas ocasiones la ciudad (o al menos su montaña más alta) ha alcanzado la superficie del mar, pero siempre ha vuelto a sumergirse tras un breve periodo de tiempo. En dichas ocasiones, Cthulhu ha retransmitido telepáticamente sus sueños, provocando estallidos de fervor religioso, locura y perturbaciones naturales por todo el mundo. El lector interesado debería estudiar las obras del profesor George Gammell Angell de la Universidad Brown, así como el Relato de Johansen, para hallar más información sobre estos sucesos.

A juzgar por las descripciones que han llegado hasta nosotros de la ciudad cadavérica de R'lyeh, sus edificios están hechos de colosales piedras verdes que encajan entre sí de un modo no euclídeo. En un mausoleo situado en la cima de la montaña más alta duerme el Gran Cthulhu, retenido en su tumba por un Símbolo Arcano. Solo los ignorantes o los estúpidos abrirían la puerta de su tumba; a lo largo de toda la historia esto solo ha ocurrido en contadas ocasiones, y los resultados fueron desastrosos.

Consulta Amos del Crepúsculo de Plata; Antiguos; Cthulhu; Mu; Ph «nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn»; Relato de Johansen; Sello de R'lyeh; Semilla estelar de Cthulhu; Símbolo Arcano; Texto de R'lyeh; Yhe; Ythogtha; Zoth-Ommog. («La isla negra (La narración de Horvath Blayne)», Derleth; «El Sello de

R'lyeh», Derleth; «El que acecha en el umbral», Derleth y Lovecraft; «La llamada de Cthulhu», Lovecraft [O]; «La casa de Cthulhu», Lumley).

R'LYEH, COMENTARIOS AL TEXTO DE. Ver Comentarios al Texto de R'lyeh.

R'LYEH, TEXTO DE. Ver Texto de R'lyeh.

S

SAAAMAAA, RITUAL. Ver Ritual Saaamaaa.

SABIDURÍA DE LAS ESTRELLAS, CULTO DE LA (también SABIDURÍA ESTRELLADA o ESTELAR). Grupo de devotos de Nyarlathotep que se congregaba en Providence, Rhode Island, entre 1844 y 1877. El profesor Enoch Bowen, un conocido experto en ocultismo y arqueología, fundó el culto a su regreso de una expedición a Egipto. La congregación, que se reunía en la vieja iglesia del Libre Albedrío^[67], creció con el tiempo; en 1863 ya tenía más de doscientos miembros y durante un breve periodo se abrió una sucursal en Townshend, Vermont. Tras la muerte de Bowen en la década de 1860, la iglesia quedó bajo la dirección de un tal Dr. Raymond Flagg.

La naturaleza de los rituales del culto se mantenía en secreto, pero comenzaron a circular ciertos rumores. Según algunos, la secta poseía un artefacto sagrado conocido únicamente como el Trapezoedro Resplandeciente, que el profesor Bowen había traído consigo de Egipto. Al concentrarse sobre este objeto sagrado, los miembros podían invocar a un ser conocido como el Morador de las Tinieblas que compartía terribles secretos con los fieles. A esta criatura solo se la puede invocar en la oscuridad más absoluta, y si le alcanza la luz aunque solo sea por un instante, es expulsada.

En 1877, los dirigentes de la ciudad acabaron por tomar medidas contra la secta, debido a las evidencias de su implicación en los raptos de diversos individuos. Se desconoce la naturaleza exacta de esta acción, pero ciento ochenta y uno de los sectarios abandonaron el pueblo antes de final de año. El Culto de la Sabiduría de las Estrellas fue desmantelado, y sus reliquias y libros sagrados quedaron abandonados en aquella vieja iglesia medio desmoronada hasta que la ciudad demolió el edificio a mediados de los años treinta. Se rumorea que la secta continuó manteniendo reuniones en Providence en secreto, bajo la dirección de Asenath Bowen, una pariente de Enoch.

Varios cultos aparecidos y desaparecidos a lo largo de los años se han dado el nombre de Sabiduría de las Estrellas. Una iglesia de Yorkshire, Inglaterra, que operó entre 1880 y 1890, pudo estar dirigida por el propio Raymond Flagg. Algunos también han relacionado esta religión con la secta de la Providencia Celestial de Chicago, destruida en 1871. En los años veinte se instaló una rama en Arkham, pero se disolvió en 1927 tras la muerte de su líder. En San Francisco también apareció una Iglesia de la Sabiduría de las Estrellas, pero fue destruida en un incendio provocado. Más recientemente, los rumores han relacionado ciertas desapariciones, sobre todo en Canadá, con células de la secta de la Sabiduría de las Estrellas. Sin embargo, la secta

es muy secretista, así que es imposible estar seguros de si estas organizaciones están relacionadas con las demás, ya sea por afiliación o doctrina.

[He oído rumores sobre iglesias reales de la «Sabiduría de las Estrellas» tanto en Florida como en California].

Consulta Akeley, Henry; Bowen, Enoch; Cultes des Goules; Dexter, Ambrose; Hermandad del Faraón Negro; Necronomicón (apéndices); Nyarlathotep (Morador de las Tinieblas); Trapezoedro Resplandeciente; Unaussprechlichen Kulten. (Cthulhu by Gaslight, Barton [J]; El horror que nos acecha, Bloch; «La sombra que huyó del chapitel», Bloch; «The Horror from the Middle Span», Derleth y Lovecraft; Manual del Guardián, Herber [J]; «Strange Aeons», Flansburg; «El Morador de las Tinieblas», Lovecraft [O]; «Documentos en el caso de Elizabeth Akeley», Lupoff; «El rey de Chicago», Sumpter [J]; Sherlock Holmes in the Adventure of the Ancient Gods, Vaughan).

SADOGUI. Ver Tsathoggua.

SADOQUA. Ver Tsathoggua.

SADOWSKY, (HERR DOKTOR). PHILEUS P. Profesor de Literatura Árabe y Filopseudología de la Universidad de Sofía, en Bulgaria. La contribución de Sadowsky a los Mitos comenzó en 1979, cuando descubrió una página del Al-Azif en una tienda de Egipto. No se dejó desanimar por la pérdida del pergamino y prosiguió sus estudios utilizando la única reproducción completa del Al-Azif que había en Europa. Tanto él como el manuscrito fueron destruidos en un incendio, en 1980.

Consulta Al-Azif; Necronomicón (apéndices). («Notas sobre un fragmento del Necronomicón», Hamblin [O]; «Notas adicionales sobre el Necronomicón», Hamblin).

SAN TOAD. Ver Tsathoggua.

SANBOURNE, INSTITUTO. Ver Instituto Sanbourne de Antigüedades del Pacífico.

SANSU [san-SOO]. Habitante de las Tierras del Sueño. Sansu fue un gran tirano conocido como «El Que Habla con los Dioses», cuyas legiones de soldados llegaron a asediar Thalarion. Sansu fue una de las tres personas que escalaron el Monte Hatheg-Kla, aunque él no encontró nada en la cima. Al final, lo que vio en un viaje a K'n-yan le volvió loco.

Consulta Hatheg-Kla, Monte; K'n-yan; Manuscritos Pnakóticos; Thalarion; Tierras del Sueño. («Thalarion: City of a Thousand Wonders», Bock; «K'n-yan», DeBill; «Los Otros Dioses», Lovecraft [O]).

SAPIENTIA MAGLORUM [sap-i-EN-tee-eh mag-LOR-oom]. «Sabiduría de los Magos». Tomo escrito en griego y latín por el gran mago del fuego persa Ostanes. Incluso en época de los romanos, el tomo era muy poco común; aparte de unareproducción (al menos) que había en Éfeso, también se podían encontrar ediciones en Italia y Samaria, aunque estas eran casi imposibles de localizar o consultar.

En este tomo, Ostanes recogió los rituales necesarios para alzar a Kaiwan (Hastur) y a Shupnikkurat (Shub-Niggurath), un mecanismo para propiciar la Fortuna (la diosa romana de la suerte), una posible fórmula de la inmortalidad, y la verdadera razón por la que Heróstratos^[68] incendió el templo de Artemisa en Éfeso. Es posible que Ostanes también pudiera consultar el Libro de Eibon, de modo que en algún momento los contenidos de ambos libros se solapan.

Consulta Hastur; Shub-Niggurath. («The Seed of the Star-God», Tierney; «The Sword of Spartacus», Tierney [O]; «The Throne of Achamoth», Tierney y Price).

SARKOMAND [sar-KOM'nd]. Ciudad de las Tierras del Sueño situada en un valle que se abre bajo Leng, entre los acantilados de basalto de la meseta y el mar. Sarkomand fue la capital de los hombres de Leng hasta que estos conocieron a las bestias lunares, un millón de años antes de que apareciera la humanidad. Las bestias lunares aún utilizan Sarkomand para atracar y desembarcar a sus cautivos.

Sarkomand fue antaño una ciudad poderosa, con muchos jardines y calles flanqueadas de columnas. Desde las seis puertas guardadas por estatuas de esfinges, las avenidas se adentraban hasta llegar a la plaza central, donde dos leones alados esculpidos en diorita todavía protegen la entrada al Gran Abismo. Cerca se encuentra el bajo templo circular de la Primigenia Oorn, que mora bajo la ciudad.

Consulta Bestias lunares; Gnorri; Gran Abismo; Leng; Mnomquah; Oorn; Tierras del Sueño. («En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft [O]; Mad Moon of Dreams, Lumley).

SARNATH [SAR-nath]. Ciudad que un grupo de nómadas construyó cerca de un gran lago, en la tierra de Mnar. Sarnath se encontraba bastante cerca de otra ciudad, Ib, en la que moraba una raza de criaturas anfibias. La gente de Sarnath odiaba a los seres de Ib, y decidieron que sus vecinos debían ser destruidos. Un día los guerreros de Sarnath marcharon sobre Ib, mataron a todos sus habitantes y trajeron de vuelta la estatua de Bokrug que adoraba el pueblo de Ib. Tras su victoria, Sarnath conquistó muchas de las naciones cercanas y fue rica y poderosa. Sin embargo, mil años después, aconteció una gran calamidad y la ciudad de Sarnath desapareció de la noche a la mañana.

Según otra versión, los constructores de Sarnath fueron en realidad los Primigenios. Los sacerdotes sumerios viajaron al pasado mediante sus zigurats hasta llegar a esta ciudad, y de regreso trajeron consigo la adoración a los Primordiales. Sin

embargo, la mayoría de los expertos considera que Sarnath fue una ciudad humana.

[Realmente sí existe una ciudad en ruinas llamada Sarnath, en la India, pero Lovecraft nunca habló de ella, así que posiblemente no estaba al tanto de la coincidencia].

Consulta Bokrug; Ib; Ilarne; Kadatheron; Kish; Kish, Signo de; Libro de Eibon; Lobon; Mnar; Papiro de Ilarne; Primigenios; Shub-Niggurath; Tamash; Thuum'ha; Zo-Kalar. («La maldición de Sarnath», Lovecraft [O]; Prey, Masterton).

SARNATH, SELLO DE. Ver Símbolo Arcano.

SATHLATTAE [sauth-LAUT-tigh]. Serie de fórmulas mágicas, al menos una de las cuales aparece en el Cthaat Aquadingen. Algunas son invocaciones, mientras que otras son hechizos protectores y muchas deben realizarse a media noche. Disponemos de datos más precisos sobre tres de ellas:

La Tercera Sathlatta proporciona protección contra Bugg-Shash el Devorador, aunque esa protección solo dura hasta la muerte.

La Sexta Sathlatta (ver).

La Novena Sathlatta, que sirvió en Theem'hdra como poderosa protección contra la magia perniciosa.

Consulta Bugg-Shash; Codex Dagonensis; Codex Maleficium; Codex Spitalski; Cthaat Aquadingen; Sexta Sathlatta; Theem'hdra. («El roble de Bill», Lumley [O]; «Cryptically Yours», Lumley; «The Kiss of Bugg-Shash», Lumley).

SATURNO. Ver Cykranosh.

SCHRACH, GERHARD. Intérprete de sueños vienés que publicó el grueso de su obra durante los años treinta. Titus Crow consideraba que el trabajo de Schrach estaba a la altura del de Freud y Jung.

(Los que acechan en el Abismo, Lumley; The Clock of Dreams, Lumley; Hero of Dreams, Lumley; «The Man in the Dream», Lumley [O]).

SECTA DE LA LENGUA SANGRIENTA. Religión keniana que ha adoptado como dios a un avatar de Nyarlathotep. El poder del culto es enorme, y pocos en la región osan hablar de sus rituales. Posee unas pocas ramas en otras partes del mundo, pero son bastante débiles en comparación con la organización principal. Es muy posible que esta secta fuera responsable de la campaña de terror del Mau Mau de los años cincuenta.

Consulta Hermandad del Faraón Negro; Nyarlathotep (Dios de la Lengua Sangrienta, Viento Negro). (Las Máscaras de Nyarlathotep, DiTillio y Willis [J]).

SÉLECTIONS DU LIVRE D'IVON. Comentario en francés de Gaspard du Nord sobre la versión latina del Libro de Eibon. Contiene varios encantamientos

protectores para mantener al usuario a salvo de las fuerzas del mal, en especial de Nyarlathotep.

Consulta du Nord, Gaspard; Libro de Eibon. (Las Máscaras de Nyarlathotep, DiTillio y Willis [J]).

SELLO DE R'LYEH. Insignia que muestra una imagen de Cthulhu alzándose sobre la ciudad de R'lyeh, todo ello rodeado del lema: «Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn».

Consulta Cthulhu; Ph «nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn; R'lyeh. («El Sello de R'lyeh», Derleth).

SELLO NEGRO DE IRAAN (también DE IRAHN). Objeto que trajeron a la Tierra los mi-go, y que fue a parar a manos del mago Iraan de Mu. Posteriormente, Zanthu lo adquirió y lo usó en Sello de R'lyeh su lucha por el poder en el templo de Ythogtha. Grabados en su superficie están los Siete Perdidos Signos del Terror, que pueden exigir obediencia de cualquier criatura. Puede ser que esta piedra esté relacionada con la Piedra Negra o con los Ixaxar.



Consulta Ixaxar; mi-go; Mu; Piedra Negra. («The Offering», Carter; «El que susurra en la oscuridad», Lovecraft; «La novela del Sello Negro», Machen [¿O?]).

SELLOS DE ZEGEMBRI. Piedras negras como el azabache que tienen grabados muchos caracteres indescifrables. Se dice que son anteriores a Sumeria, y es posible que los reyes-sacerdotes de esa antigua civilización las utilizaran para llamar a los «dioses oscuros» sobre la Tierra. Ciertas sectas europeas de antiguas raíces las usaron también para invocar abominaciones, y es probable que exista una relación entre estos objetos y la Piedra Negra y la Ixaxar. No obstante, son muy difíciles de encontrar, y pocas personas de la era moderna han llegado a verlas.

Consulta Ixaxar; Manuscrito de Zegembri; Piedra Negra. («The Haunting of Charles Quintain», Glasby).

SEMILLA ESTELAR DE CTHULHU (también CTHULHI o DESCENDIENTES DE CTHULHU). Criaturas que llegaron a la Tierra con

Cthulhu y duermen junto a su señor en la ciudad cadavérica de R'lyeh. A pesar de que pueden modificar su forma a voluntad, siempre recuerdan hasta cierto punto a su amo, y es posible que todos desciendan de él.

La semilla de Cthulhu llegó a la Tierra hace muchos evos, y construyó una enorme ciudad en el continente de R'lyeh, por entonces recién emergido. Los Antiguos de la Antártida se enfrentaron a esta incursión, pero la semilla estelar los obligó a retroceder hasta el océano. Por último, se declaró la paz y ambas razas se refugiaron en sus ciudades. Sin embargo, al final R'lyeh se hundió bajo las olas atrapando a Cthulhu y a toda su semilla. Presumiblemente, los Cthulhi despertarán con su señor cuando R'lyeh se alce por encima del océano. Es posible que algunas de estas criaturas sigan libres.

Consulta Antiguos; Cthulhu; R'lyeh. («En las montañas de la locura», Lovecraft [O]; The Transition of Titus Crow, Lumley; Manual de La llamada de Cthulhu, edición 5.5, Petersen y Willis [J, O]).

SEMILLA INFORME. Criaturas amorfas que parecen charcos de brea negra^[69]. Estos seres pueden tomar cualquier forma que les permita atrapar a su presa, ya sea deslizándose por una roca en un momento dado o caminando sobre altos zancos al instante siguiente. Suelen aparecer en N'kai y otras cavernas, aunque también se los puede encontrar en los templos de la superficie dedicados a su señor Tsathoggua.

Consulta Kythamil; N'kai; Tsathoggua. («El Túmulo», Lovecraft y Bishop; «El relato de Satampra Zeiros», Smith [O]).

SEÑOR DEL GRAN ABISMO. Ver Nodens.

SER SIN PIEL. Ver Nyarlathotep (El Ser Sin Piel).

SERANNIAN (también SERRANIAN). [SER-RAN-ee-an]. Ciudad de las nubes situada junto a la costa de Ooth-Nargai. No es difícil llegar a ella, puesto que en la región circundante los barcos pueden despegar del océano y llegar a las nubes. El Rey Kuranos de Celephais pasa aquí la mitad del año.

Consulta Celephais; Cerenerio, Mar; Kuranos, Rey; Ooth-Nargai. («Celephais», Lovecraft [O]; «En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft).

SERES DE IB. Ver Thuun'ha.

SERES PRIMORDIALES. Ver pólipos volantes.

SERES RATA. Pequeñas criaturas que recuerdan a ratas, de garras prensiles y rostro humano. Algunas nacen del cruce de ratas y una curiosa especie de hadas que solo resultan visibles en alcohol^[70], mientras que otras se originan mediante el lanzamiento de magia sobre cadáveres humanos. Muchas brujas las usan de

familiares, y Brown Jenkin es el ejemplo más famoso.

Consulta Brown Jenkin. (Cthulhu by Gaslight, Barton [J]; «La gente pequeña», Herber [J]; «Los sueños en la casa de la bruja», Lovecraft [O]).

SESENTA, PIEDRA. Ver Ixaxar.

SESQUA, VALLE [SESK-wah]. Lugar del estado de Washington. El rasgo más destacable del valle es el monte Selta, de picos gemelos y que, según los rumores, es hogar de todo tipo de seres extraños.

Muchos de los habitantes del valle se mudaron aquí desde Dunwich tras los terribles sucesos de 1928. Pese a ello, todos los sesquanos sienten una fuerte afinidad con la tierra que les rodea. Es habitual que los jóvenes del valle partan para aventurarse en el mundo exterior y regresen a su hogar de mayores. Por otro lado, los forasteros suelen sentirse como si tanto la gente como el propio valle los rechazaran.

Consulta Dunwich. («Apotheosis», Pugmire; «Never Steal from a Whateley», Pugmire [O]; «La cabaña del árbol», Price y Pugmire).

SET (también SETH o SUTEKH). Dios que a veces aparece como una enorme serpiente negra de ojos amarillos. Se lo ha descrito como regente de las ciudades sumergidas y los espacios entre las estrellas.

Se cree que Set moró en las Cavernas de Estigia, a través de las cuales discurría el río Estigio (conocido después como el Nilo). Los primeros registros sobre su adoración provienen de Aquerón, un imperio de comienzos de la Era Hiboria que incluía la zona que rodea el Estigio. Cuando los refugiados lémures de oriente conquistaron esta región y fundaron Estigia, prosiguieron con el culto de Set. Pronto esta religión controlaba toda Estigia y disponía de muchos puestos avanzados secretos en otras tierras. Las batallas de la secta contra el culto a Mitra (una deidad solar) y Conan el Cimmerio impidieron que lograra dominar el mundo pero, no obstante, durante aquella época el culto de Set era una fuerza que había que respetar.

Tras la Era Hiboria, los egipcios retomaron la adoración a Set. Una de sus sectas, la Hermandad de Set, predicaba que Set era el hijo del primer faraón y que había matado a su padre y bebido su sangre, convirtiéndose así en un vampiro inmortal. Set era muy popular entre los hicsos, que conquistaron el Bajo Egipto alrededor del 1674 a. C. Los hicsos lo identificaron con su propio dios principal y lo adoraron como Ha-Set-Ur, el dios de los pastores. Al final los egipcios lo consideraron una fuerza demoníaca y prohibieron su culto. No se sabe si ha proseguido la adoración a Set en nuestro mundo, pero en Ulthar hay un templo dedicado a él, y de Egipto llegan rumores de una «Orden Majestuosa del Gran Oscuro».

Set era servido por serpientes gigantes que residían en sus templos, por vampiros y por otros seres que destruirían la cordura de aquel que los contemplara. El nivel superior de su sacerdocio era el Anillo Negro, un grupo de hechiceros que podían matar quemando la piel con sus dedos, dejando la huella negra de unas manos sobre

el cadáver. El culto a Set valora sobre todo a los pelirrojos, pues considera que ese color de pelo es una señal del favor del dios. También tenían en gran estima un objeto llamado el Espejo Negro de Nekhen, y creían que todo aquel que realizara los rituales adecuados de Lante del espejo podría volver a traer a Set a este mundo. Tenemos la esperanza de que esta información permita a los futuros investigadores identificar cualquier posible resto de esta antiquísima fe.

[Set era originalmente un dios del Alto Egipto, al que se representaba con la cabeza de una bestia desconocida que se ha identificado como un burro, un okapi o un chacal, pero que no se parece realmente a ninguno. Se lo consideraba el dios del cielo nocturno, de las tormentas, los guerreros y la confusión. Según la leyenda, cuando cada noche el sol atravesaba el inframundo, Set ayudaba a combatir a la serpiente Apep o Apofis para que no devorara al astro rey. Posteriormente, fue conocido como el dios que mató a su hermano Osiris y que entabló numerosas batallas contra Horus, el hijo de este.

Tras la caída del Nuevo Reino, Set se relacionó simbólicamente con los forasteros invasores y con Apep, y se convirtió en algo más parecido a un demonio serpentino. Cuando los griegos lo descubrieron, lo relacionaron con Tifón, un monstruo que amenazó el dominio de los dioses. La adoración a Set ha experimentado un leve resurgimiento en tiempos modernos, con grupos como el Templo de Set de Michael Aquino.

En diferentes obras de los Mitos se ha relacionado a Set con Yig, Nyarlathotep y Hastur. Los que deseen utilizar a Set en sus relatos y escenarios podrían querer plantearse cuál de estos seres acecha tras la máscara de Set, si es que hay alguno].

Consulta Anillo Serpiente de Set; Conan; Edad Hiboria; Estigia; Hastur; Mundo de los siete soles; Nyarlathotep; Nyarlathotep (Set); Thoth-Amon; Yig. (La Guía del Cairo, Anderson [J]; «The Sundial of Amen-Tet», Aniolowski [J]; «The Black Mirror», Glasby; «La ciudad de La escarlata», Howard; Conan el Conquistador, Howard; Ghor Kin-Slayer, Howard et al.; «The Ring of Set», Tierney; «The Worm of Urakhu», Tierney; «The Adventure of the Laughing Moonbeast», Vaughan).

SETECIENTOS PELDAÑOS DEL SUEÑO PROFUNDO (también SETECIENTOS ESCALONES). Escaleras que descienden desde la Caverna de la Llama^[71] y terminan en la Puerta del Sueño Profundo, en el Bosque Encantado de las Tierras del Sueño. Algunos han sugerido que estos escalones son solo simbólicos, como los Setenta Peldaños del Sueño Ligero, y que solo los iniciados conocen su auténtico significado.

Consulta Bosque Encantado; Setenta Peldaños del Sueño Ligero; Tierras del Sueño. («El Libro de las Preparaciones», Carter; «En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft [O]).

SETENTA PELDAÑOS DEL SUEÑO LIGERO. Escaleras que aparecen en los

sueños y que conducen a la Caverna de la Llama, donde esperan Nasht y Kaman-Tha. Se ha sugerido que sería posible recorrer estos escalones y entrar en las Tierras del Sueño, saltándose por completo los Setecientos Escalones del Sueño Profundo. Este método no permite que el soñador tenga tanto control de sus movimientos, pero muchos lo consideran más seguro.

Consulta Nasht y Kaman-Thah; Setecientos Peldaños del Sueño Profundo; Tierras del Sueño. («En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft [O]; Hero of Dreams, Lumley).

SEVERN, VALLE DEL. Valle fluvial situado en Inglaterra, cerca de la frontera con Gales. Es un foco de actividad de los Mitos, hogar de Byatis, Eihort, Glaaki y quizás Y'gonolac.

[Es un lugar real].

Consulta Brichester; Byatis; Camside; Eihort; Glaaki; Goatswood; Severnford; Temphill; Y'gonolac.

SEVERNFORDE. Pueblo al norte de Brichester, a la orilla del río Severn. Como muchas otras localidades de la región, Severnford ya ha dejado atrás su mejor época, y muchos edificios están vacíos y destartalados. Cerca de este pueblo se encuentran las ruinas del castillo donde residió el mago *Sir Gilbert Morley*, y una isla del cercano río fue sede de sabbats de brujas en el siglo XVII.

Consulta Brichester; Camside. («Los rostros de Pine Dunes», Campbell; «The Plain of Sound», Campbell; «The Room in the Castle», Campbell [O]; «The Stone on the Island», Campbell).

SEXTA SATHLATA. Fórmula que aparece en el Cthaat Aquadingen y que dice lo siguiente:

Ghe'phnglui, mglw'ng hhee-yh, Yibb-Tstll, Fhtagn mglw y'tlette ngh'wgah,
Yibb-Tstll, Ghe'phnglui mglwng hahkobhg'shg, Yibb-Tstll; ¡THABAITE! —
¡YIBBTSTLL, YIBB-TSTLL, YIBB-TSTLL!

La Sexta Sathlatta fue creada por los ptetholitas, y se puede usar de muchas maneras. Si se inscribe sobre una oblea de harina con los caracteres originales ptetholitas y se usa junto a la fórmula Hoy-Dhin que aparece en el Necronomicón, sirve para lanzar a La Negrura contra los enemigos. Leerlo una vez antes de dormir permitirá al invocador contactar con Yibb-Tstll en sus sueños. Si trece personas pronuncian la fórmula en cualquier Día Primero de un año civil, invocarán al propio Yib-Tstll. No obstante, si siete o más de los invocadores no son «adeptos», Yibb-Tstll puede lanzar sus terribles «inversiones» sobre ellos (a no ser que usen la Barrera de Naach-Tith).

Consulta Barrera de Naach-Tith; Cthaat Aquadingen; Cántico Hoy-Dhin; Negrura, La; Ptetholitas; Sathlatta; Yibb-Tstll. («The Black Recalled», Lumley; «Horror en Oakdeene», Lumley [O]).

SHAGGAI (¿también CHAG-GAI?). [shah-GIGH]. Mundo con dos soles de color esmeralda del que provienen los shans (o insectos de Shaggai). Algunos dicen que se trata del planeta x o de Caronte, la luna de Plutón, pero parece más probable que se encuentre en otra parte del cosmos.

Shaggai era un planeta rocoso, cubierto de mares negros y enormes junglas llenas de moho carnívoro. Los shans erigieron allí enormes ciudades de casas globulares y templos cónicos o piramidales consagrados a Azathoth. A partir de su mundo natal, los insectos colonizaron muchos de los planetas cercanos, pero la mayoría de los shans siguieron sobre Shaggai hasta su destrucción.

Un extraño objeto celeste (quizás Ghroth el Herald) destruyó este mundo hace más de ochocientos años. Sucedió que los insectos divisaron en su cielo un refulgente objeto rojo, que se acercaba lentamente hacia ellos. Tres días después, el objeto llegó a Shaggai y aniquiló el planeta con un holocausto de luz y fuego. Solo los shans que se encontraban en los templos de teleportación de Azathoth o en las colonias exteriores lograron escapar a la desaparición de su planeta natal.

Consulta Azathoth; Libro de Eibon; Ghroth; Glaaki; Massa di Requiem per Shuggay; shan; Xiclotl. («The Insects from Shaggai», Campbell; «Shaggai», Carter; «El Morador de las Tinieblas», Lovecraft [O]; «The Throne of Achamoth», Tierney y Price; «Descenso sobre Yuggoth», Wade).

SHAGGAI, INSECTOS DE. Ver shans.

SHAGGOTHS. Ver shoggoths.

SHAMBALLAH (o SHAMBHALA). [shahm-BAHL-uh]. Ciudad construida hace cincuenta millones de años por los lémures en el Gran Desierto Oriental (posiblemente se refiere al Gobi). Aún sigue allí, protegida tras una pantalla de fuerza psíquica. El sacerdote-hechicero Zanthu de Mu huyó a las tierras próximas a esta ciudad cuando su continente natal se hundió bajo las olas, y en los archivos de Shamballah se puede encontrar una reproducción del Libro de Dzyan.

[El pensamiento budista sitúa Shamballah en muchos lugares distintos. Algunos sostienen que cuando el mundo entero se vea asolado por la guerra, el salvador de la humanidad vendrá de Shamballah].

Consulta Lemuria; Mu; Zanthu. («The Thing in the Pit», Carter; Selected Letters IV, Lovecraft; «El diario de Alonso Typer», Lovecraft y Lumley; «El regreso de los lloigor», Wilson).

SHANS (también INSECTOS DE SHAGGAI). [SHAHN]. Raza de insectos del

tamaño aproximado de una paloma. Se diferencian de los insectos terrestres en que tienen diez patas, unos tentáculos bajo estas y una serie de antenas bajo sus tres bocas. Los shans son totalmente fotosintéticos y se nutren de los rayos del sol. Los prisioneros que toman sirven de esclavos o para entretenimiento de los insectos. Los shans provienen del mundo de Shaggai, donde vivían en grises edificios globulares y adoraban a Azathoth en templos cónicos de metal. Eran conocidos como poderosos magos, y solo aparecen mencionados en los antiguos escritos con gran repugnancia. Se dice que uno de los mayores secretos de los Manuscritos Pnakóticos se refiere a algo que los insectos invocaron y tuvieron que aprisionar dentro de su mundo. No todos los shans murieron cuando Shaggai fue destruido; ya habían colonizado varios mundos cercanos, y los templos de Azathoth eran capaces de teleportarse lejos de Shaggai. Así, muchos huyeron de la destrucción.

Los shans han pasado muchos años en el exilio. Solo se conocen las actividades de un grupo, pero si los viajes de esa colmena resultan significativos, entonces los insectos han viajado extensamente por el espacio. El grupo mencionado visitó muchos mundos, saltando de Shaggai a Xiclotl, de él a Thuggon, después a L'ghyx, y finalmente a la Tierra durante la Edad Media (se rumorea que algunos habían llegado antes y fueron responsables de la construcción de las pirámides de Egipto antes de partir de vuelta). Los shans quedaron atrapados en esta última parada, en los bosques cercanos al Valle del río Severn, pues la atmósfera de la Tierra contiene algunos elementos que impiden que sus templos puedan volver a teleportarse.

Fue entonces cuando estos shans atrapados en la Tierra se relacionaron con la humanidad. Como estaban hechos de una materia distinta a la de las formas de vida nativas, les fue posible introducirse físicamente en los cerebros humanos. Así, crearon una secta dedicada a Azathoth, utilizando su control mental para estimular sentimientos de entusiasmo en sus huéspedes y para provocar visiones que revelaban a los adoradores la historia y descubrimientos de los insectos. El famoso cazador de brujas Matthew Hopkins destruyó esta secta, y ahora los shans no poseen agentes conocidos sobre la Tierra.

Los shans ya eran extraordinariamente decadentes incluso antes de abandonar Shaggai. Su principal forma de entretenimiento es la tortura de sus numerosas razas esclavas, para lo que utilizan unos curiosos aparatos alimentados por ondas psíquicas.

Consulta Azathoth; germen de Azathoth; Goatswood; L'gy'hx; Massa di Requiem per Shuggay; Manuscritos Pnakóticos; Nyarlathotep (Lrogg); Shaggai; Thuggon; Xada-Hgla; Xiclotl. («The Insects from Shaggai», Campbell [O]; «The Queen», Sammarco).

SHANTAKS [SHAUN-tak]. Criaturas de las Tierras del Sueño, parecidas a pájaros de tremendo tamaño con cabeza de caballo. Los shantaks viven en las montañas cercanas a la Meseta de Leng, y se sabe que en algunas ocasiones han ayudado a la gente de aquel lugar. Algunos afirman que estas criaturas también

habitan en otros planetas de nuestra propia dimensión, y que construyeron las enormes torres de piedra descubiertas en Zimbabue.

Los shantaks sirven a Nyarlathotep, a Gol-goroth o al Wendigo. Pueden servir de montura, aunque siempre existe el peligro de que el monstruo ignore las órdenes de su jinete y trate de conducirlo a la corte de Azathoth. Se sabe que los shantaks temen a los ángeles descarnados de la noche, un hecho que deberían tener en cuenta quienes deseen evitarlos.

Consulta Ángeles descarnados de la noche; Azathoth; Gol-goroth; Leng; Nyarlathotep; Pescadores del Exterior; Quummyagga; Tierras del Sueño. («The Fishers from Outside», Carter; «El Sello de R'lyeh», Derleth; «En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft [O]).

SHARNOTH [SHAR-nauth]. Mundo más allá del universo, en el que se encuentra la corte de Nyarlathotep. Una fórmula de Tartaria, que conlleva trazar cinco círculos concéntricos de llamas alrededor del mago, permitirá a este viajar hasta allí. Aunque en aquel lugar se pueden aprender todas las cosas, el precio a pagar es elevado.

Consulta Nyarlathotep. («El libro negro de Alsophocus», Lovecraft y Warnes).

SHOGGOTHS (también SHAGGOTHS y SHOGOTHS). [SHOE-gauth]. Criaturas creadas por los Antiguos como raza servidora, hace miles de millones de años. Estos seres tenían unos cuatro metros y medio de diámetro, y parecían enormes masas negras cubiertas con los apéndices y órganos sensoriales que requirieran sus amos. Los shoggoths eran fuertes y aprendían rápidamente mediante sugestión hipnótica, y fueron ellos los constructores de las grandes ciudades submarinas de piedra de los Antiguos.

Tras millones de años sirviendo a los Antiguos, los shoggoths se habían vuelto muy inteligentes y perdieron el respeto a sus creadores. Este descontento desembocó en una rebelión abierta en el periodo Pérmico, hace doscientos cincuenta millones de años. Aunque al principio los shoggoths tuvieron éxito, los Antiguos sofocaron la rebelión y, tras reentrenar a los shoggoths, siguieron utilizándolos, aunque con más cuidado que antes. Durante esta época, los shoggoths mostraron su capacidad para sobrevivir fuera del agua, pero los Antiguos no vieron con buenos ojos esta adaptación. Se cree que cuando los Antiguos abandonaron la fría Antártida y partieron hacia su última ciudad submarina, se llevaron consigo a sus shoggoths.

Se han producido algunos informes de avistamientos de shoggoths en lugares distantes de su habitual hábitat antártico (como en el Valle de Pnath), pero han sido muy escasos. Se rumorea que los profundos utilizan a los shoggoths para sus designios, y que otros ejemplares de esta especie protegen la tumba de Cthulhu. Algunas sectas, al menos en el pasado, mantenían shoggoths en enormes pozos subterráneos y los utilizaban en las iniciaciones y para deshacerse de sus enemigos.

[Kenneth Grant ha relacionado a los shoggoths con el término hebreo «beth shaggathai», o casa de fornicación. Esto, unido a la negativa de Alhazred a reconocer que existieran shoggoths sobre la Tierra salvo en alucinaciones provocadas por las drogas, debería bastar para transmitir al lector la vileza de estos monstruos].

Consulta Alhazred, Abdul; Antiguos; Cthulhu; Ibn Ghazi; Pnath, valle de; profundos; Ubbo-Sathla. (Nightside of Eden, Grant; «En las montañas de la locura», Lovecraft [O]; «La sombra sobre Innsmouth», Lovecraft; The Transition of Titus Crow, Lumley; A Guide to the Cthulhu Cult, Pelton).

SHONHI (también STRONTI). [SHAUN-HEE]. Mundo transgaláctico que visitaba a menudo el pueblo de Yaddith.

[Los textos sin corregir (y los relatos de Carter) recogen este nombre como «Stronti», pero un examen detallado de los manuscritos confirma que se escribe «Shonhi»].

Consulta Yaddith. («The Gathering-Place», Carter; «A través de las puertas de la llave de plata», Lovecraft y Price [O]).

SHREWSBURY, LABAN (1864–¿1938?). Antropólogo y profesor de Filosofía de la Universidad Miskatonic. Shrewsbury nació en Wisconsin, pero pasó la mayor parte de su vida en Arkham, donde daba clases de vez en cuando en la Universidad Miskatonic. El profesor Shrewsbury se convirtió en una figura controvertida con la publicación de su primer libro, Una investigación sobre las estructuras mitológicas de algunos primitivos contemporáneos con especial referencia al Texto R'lyeh. En 1915, poco después de la publicación de este libro, Shrewsbury desapareció mientras paseaba por una carretera comarcal cerca de su pueblo natal. Se le dio por muerto, y su recopilación de notas sobre la última parte del siglo XIX se publicó bajo el título de Cthulhu among the Victorians (Cthulhu entre los victorianos).

Veinte años después de su desaparición, Shrewsbury reapareció sin dar explicación alguna sobre dónde había estado. Volvió a residir en Arkham y comenzó a trabajar en su siguiente libro, Cthulhu in the Necronomicon (Cthulhu en el Necronomicón). Por desgracia, nunca lo completó: un misterioso incendio consumió su casa en 1938, y se supuso que el profesor había muerto entre las llamas; pocos supieron que Shrewsbury había huido a Celaeno para escapar de los terrores de los Mitos. Curiosamente, una persona con su mismo nombre dio clases en la Universidad Miskatonic al menos hasta 1987.

La primera sección de Cthulhu en el Necronomicón se publicó póstumamente, y Fragmentos de Celaeno, un manuscrito que él tradujo, sigue en los sótanos de la Universidad Miskatonic.

Consulta Arkham; Boyd, Claiborne; Celaeno; Ciudad Sin Nombre; Cthulhu entre los victorianos; Cthulhu en el Necronomicón; Elementos, Teoría de los; Fragmentos de Celaeno; Investigación sobre los modos Los mitológicos de los primitivos actuales;

Miskatonic,

Universidad; Necronomicón (apéndices); Phelan, Andrew; Texto de R'lyeh. (Cthulhu by Gaslight, Barton [J]; «La casa de Curwen Street (El manuscrito de Andrew Phelan)», Derleth [O]; Manual del Guardián, Herber [J]; The Worm Shall Ye Fight!, Marsh).

SHUB-NIGGURATH (también CABRA NEGRA DE LOS BOSQUES CON ELMILLAR DE RETOÑOS o SHUPNIKKURAT o posiblemente ISHNIGARRAB). [shub-NIG-er-auth]. Diosa Exterior de la fertilidad. En las pocas ocasiones en las que ha sido convocada, Shub-Niggurath ha aparecido como una nube nociva de la que continuamente emanan (y son después reabsorbidos) zarcillos y patas con pezuñas. Shub-Niggurath también ha asumido la forma de una figura con capa y el rostro oculto, pero esto solo se produjo en un caso aislado.

Se desconoce cuál podría ser su morada. Se ha especulado con que podría tratarse del planeta Yaddith, bajo la superficie del cual residiría junto a sus servidores dholes. Otros insisten en que la Cabra Negra de los Bosques vino a la Tierra y construyó la ciudad de Harg-Kolath en una caverna del sur de Arabia, donde aguarda el regreso de su esposo Hastur (otra fuente asegura que vive bajo el Monte Voormithadreth, pero la descripción que da de ella coincide más con la de Abhoth). También es posible que Shub-Niggurath permanezca en la corte de Azathoth o incluso en una dimensión totalmente distinta. En cualquier caso, se la puede invocar durante la luna nueva en un bosque que tenga un altar consagrado de la manera adecuada, en especial en Walpurgis.

Los textos suelen referirse a Shub-Niggurath como hembra, pero también se la conoce con el título de Cabrón de las Mil Crías, y una referencia del Cthaat Aquadingen asegura que esta Diosa Exterior es tanto macho como hembra. Es probable que Shub-Niggurath simbolice el principio cósmico de la fertilidad y la natalidad y, en cualquier caso, asignar un sexo definido a cualquiera de los Dioses Exteriores resulta como mínimo problemático.

Las sectas de Shub-Niggurath podrían ser las más extendidas de todas las criaturas de los Mitos. Se sabe que la han adorado los tcho-tchos, los hiperbóreos, los muvios, los griegos, los cretenses, los egipcios, los druidas y la gente de Sarnath, así como los hongos de Yuggoth, los dholes y los nug-soth de Yaddith. Durante el siglo IX, Sicilia fue un fortín de la secta de Shub-Niggurath, y los rituales secretos que se realizaban en su honor (bajo su disfraz de Artemisa de Éfeso) son ya legendarios. Otros la adoraron bajo el aspecto de la escandinava Heid y la griega Hécate, y también puede haber sido venerada por todo el mundo bajo el aspecto de la Gran Madre Tierra. Shub-Niggurath concede a sus fieles copiosas cosechas y muchos hijos a cambio de sacrificios de sangre. Los comentarios de algunos escritores sobre Shub-Niggurath (incluyendo los de Ludwig Prinn) aseguran que existe alguna similitud entre su estructura corporal y la nuestra, pero no está claro lo que esto significa.

Las referencias a Hastur el Innombrable indican que Shub-Niggurath se ha apareado o se apareará con este Primigenio, engendrando las criaturas conocidas como su Millar de Retoños. De esta unión, o quizás de otra con Yog-Sothoth, ha dado a luz a Nug y a Yeb, unos seres poco conocidos. También existen referencias a Yig como su «hermano y compañero».

Consulta Azathoth; Cabrón de las mil crías; Círculos purpúreos; Culto de la Calavera; Cultes des Goules; dholes; Dioses Exteriores; Elementos, Teoría de los; Ghatanotha; Goatswood; Gof'nn hupadgh Shub-Niggurath; Harag-Kolath; Hastur; Hermanos del Signo Amarillo; Hiperbórea; hombres serpiente; K'n-yan; Lente lunar; Nug y Yeb; Nug-Soth; Oscuridad, La; perros de Tíndalos; Retoños Oscuros de Shub-Niggurath; Sapiencia Maglorum; Signo de la Madre Oscura; tcho-tchos; T'yog; Voormithadreth, Monte; Yaddith; Yog-Sothoth. («No Pain, No Gain», Adams, Isinwyll, y Manui [J]; «The Dark Stairway», Berglund y Weinberg; «Dreams in the House of Weir», Carter; Visions from Yaddith, Carter; «El que acecha en el umbral», Derleth y Lovecraft; «Notas adicionales sobre el Necronomicón», Hamblin [J]; The Necronomicon: The Book of Dead Names, Hay, ed.; «El que susurra en la oscuridad», Lovecraft; «La última prueba», Lovecraft y de Castro [O]; «Reliquia de un mundo olvidado», Lovecraft y Heald; The Transition of Titus Crow, Lumley; «Scales of Justice», Mackey; Manual de La llamada de Cthulhu, edición 5.5, Petersen y Willis [J]; «Lovecraft's «Artificial Mythology», Price; Heir of Darkness, Rahman;) «The Seed of the Star-God», Tierney; Deities and Demigods Cyclopedia, Ward y Kuntz [J]).

SHUDEDE-M'ELL (también SHUDDAM-EL). [shood-ih-MEL]. Primigenio y líder de los cthonians. Shudde-M'ell es un cthonian enorme que pasa la mayor parte de su tiempo bajo tierra. En cierta época, un gran número de Símbolos Arcanos retuvieron a Shudde-M'ell bajo G'harne, pero los desastres naturales y el robo de las piedras de protección por parte de los seres humanos, acabaron por liberarlo.

En la época hiboria, los sacerdotes de Estigia reverenciaron a Shudde-M'ell bajo el nombre de Shuddam-El. Se cree que este culto se trasladó después a Egipto, donde inspiró los mitos de la serpiente Apofis. También está muy documentada la adoración que le profesaban los constructores de los megalitos prehistóricos de Inglaterra y algunos chamanes especialmente decadentes de la costa americana del Pacífico. En la actualidad, solo los jidhauas de Mongolia, y quizás algunas tribus africanas cerca del emplazamiento de G'harne, adoran a Shudde-M'ell.

Consulta cthonians; Estigia; G'harne; Haddath; Irem; Primigenios; Símbolo Arcano. (Los que acechan en el Abismo, Lumley; «Suelo de cemento», Lumley [O]; The Transition of Titus Crow, Lumley; «The Worm of Urakhu», Tierney).

SHUGORON [shoo-GOR-on]. Ver Nyarlathotep (Shugoron).

SIETE LIBROS CRÍPTICOS DE HSAN (también SIETE LIBROS

CRÍPTICOS DE LA TIERRA). Serie de pergaminos de posible origen chino. Según algunos expertos, fueron escritos en el siglo II por Hsan el Grande. Sin embargo, otros sostienen que provienen de Leng y datan su creación en la época del mítico Emperador Amarillo de China, sugiriendo que se tradujo al chino a partir de una lengua olvidada. La mayoría de los ejemplares fueron destruidos cuando Ch'in Shih Huang Ti, el primer emperador de la China, ordenó la Quema de Libros del 213 a. C., y desde entonces los autores chinos se vieron obligados a recopilar una versión corrupta basada en sus propios recuerdos y en los fragmentos que lograron encontrar. Cuatro dinastías posteriores también prohibieron los libros de Hsan, haciéndolos aún más escasos.

Más tarde, los Libros salieron de China de contrabando, y han sido traducidos numerosas veces. Probablemente la primera en aparecer fue la versión inglesa de 1729, aunque es tan pobre que la mayoría de los expertos no la consideran digna de mención. En 1940, la Silver Key Press de Boston publicó una traducción mejor al inglés realizada por el ocultista Étienne-Laurent de Marigny. El lama Dordji Ram, posiblemente con la ayuda de la famosa exploradora Alexandra David-Neel, preparó una traducción al francés que apareció en Marsella en 1943.

Se pueden encontrar diversas reproducciones de los Libros en varios idiomas en el Templo de los Viejos Dioses de Ulthar, en la Universidad Miskatonic, en la Biblioteca de la Universidad Estatal en San Petersburgo, en la Bibliothèque de l'Arsenal, en la Biblioteca del Congreso (donde hay una reproducción completa, aunque fuertemente protegida) y en manos de coleccionistas privados de Escocia y Francia. Aunque la biblioteca del Dalai Lama contiene los Libros, es casi imposible encontrar cualquiera de las numerosas reproducciones del Tíbet, puesto que los monjes tibetanos ocultaron casi todas ante la llegada del ejército chino invasor.

Cabe la posibilidad de que estos libros sean los mismos que los legendarios Siete Libros de Tan, que según se dice datan del 4000 a. C. y que contienen muchos rompecabezas para aquellos de mente ágil.

Los Siete Libros Crípticos abarcan muchos campos, entre ellos cuál es el tratamiento adecuado que debe recibir el cuerpo de un mago muerto, las formas de Nyarlathotep y una historia sobre la meseta de Leng. Los Libros también incluyen citas sobre el Texto de R'lyeh y hechizos similares a los que aparecen en los Cánticos del Dhol. Las ceremonias más importantes de los Libros son los «Siete Hechizos Crípticos de Hsan», aunque se desconoce su relevancia. Se dice que el segundo libro, al que a veces se llama «El Signo de Signos», proporciona un control limitado sobre la vida y la muerte, y que el cuarto proporciona los hechizos para invocar y expulsar demonios. Las escasas reproducciones completas del quinto libro contienen la fórmula para crear el Ojo de Luz y de Oscuridad. Uno de los libros, que supuestamente se ha «perdido» (a pesar de que la traducción de de Marigny asegura que contiene los siete volúmenes) presenta información sobre el conocimiento que se puede obtener de los muertos. Algunos incluso afirman que una clave oculta entre sus

páginas indica cuándo regresarán los Primordiales.

Consulta Barzai; Cánticos del Dhol; de Marigny, Étienne-Laurent; Leng; Miskatonic, Universidad; Nyarlathotep; Ojo de Luz y de Oscuridad; Texto de R'lyeh; Tierras del Sueño; Ulthar; Zin, Criptas de. («Eyes of a Stranger», Aniolowski [J]; «Zoth-Ommog», Carter; Delta Green, Detwileer, Glancy, y Tynes [J]; Las Máscaras de Nyarlathotep, DiTillio y Willis [J]; «Headsman», Fantina; «Principales libros de los Mitos», Herber y Ross [J]; «En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft; «La extraña casa de la niebla», Lovecraft; «Los Otros Dioses», Lovecraft [O]; «A Private Inquiry into the Possible Whereabouts of Clara Boyd», Marsh et al.; «The Return of Zhosph», Myers; «The Summons of Nuguth-Yug», Myers y Laidlaw; Miskatonic University Graduation Kit, Petersen et al. [J]; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley; «Those Who Wait», Wade; «Typo», Winkle).

SIGNO AMARILLO (también SEÑAL AMARILLA Y SÍM-BOLO AMARILLO). Símbolo que concentra el poder de Hastur, el Innombrable. Normalmente no es de ninguna utilidad hasta que el Rey de Amarillo llegue a nuestro mundo. Cuando eso suceda, este signo deformará los sueños de todos aquellos que lo contemplen y les proporcionará visiones de la ciudad de Carcosa, Signo Amarillo junto al lago de Hali. Este signo es el símbolo más importante de la secta de Hastur.



Consulta Carcosa; Hali; Hastur; Hermanos del Signo Amarillo; Guardián del Signo Amarillo; Koth, Signo de; Rey de Amarillo, El; Thale. («El signo amarillo», Chambers [O]; «Dime, ¿has visto el Signo Amarillo?». Ross [J]).

SIGNO DE CONJURACIÓN. Ver Voorish, Señal.

SIGNO DE EIBON. Ver Eibon, Signo de.

SIGNO DE KISH. Ver Kish, Signo de.

SIGNO DE KOTH. Ver Koth, Signo de.

SIGNO DE LA MADRE OSCURA. Símbolo sagrado de Shub-Niggurath que guarda cierta semejanza con una cabra de tres cabezas. Esto podría suponer que hay

cierta relación entre la Cabra Negra de los Bosques y las deidades griegas Hécate y Deméter, las cuales también se representaban como figuras de la fertilidad con tres cabezas.



Consulta Shub-Niggurath. («Dawn Biozyme», Hike e Isin wyll [J]).

SILBERHUTTE, HANK. Telépata tejano reclutado por la Fundación Wilmarth en 1966. La organización valoraba a Silberhutte por su capacidad de detectar los esquemas mentales de las criaturas alienígenas, un talento que la Fundación utilizó a menudo en sus batallas contra los Mitos de Cthulhu. En cambio, los poderes de Silberhutte fallaban cuando se trataba de establecer vínculos telepáticos con otros seres humanos; la única excepción fue Juanita Álvarez, nativa de Monterrey, con quien Silberhutte podía iniciar un contacto siempre que quisiera.

Tras la desaparición en Canadá de su primo, perito del estado, Silberhutte se obsesionó con recopilar las leyendas de los nativos sobre Ithaqua, el Wendigo. Dado su conocimiento sobre el tema, este tejano fue nombrado coordinador de los esfuerzos de la Fundación Wilmarth para acabar con esta criatura del gélido norte. Mientras realizaban esta misión, Silberhutte y la tripulación de su avioneta desaparecieron el 22 de enero de 1969. Mantuvo algunos contactos telepáticos esporádicos con la Señorita Álvarez en los que afirmaba que ahora vivía en un lugar llamado «Borea». Tras un tiempo cesaron estas comunicaciones y el sino de Silberhutte quedó envuelto en el misterio.

Consulta Borea; Ithaqua; Wilmarth, Fundación. (In the Moons of Borea, Lumley; Spawn of the Winds, Lumley [O]).

SÍMBOLO ARCANO (también SIGNO DE LOS ANTIGUOS o SIGNO ANTIGUO, SIGNO ANCESTRAL, SIGNO ARQUETÍPICO, SELLO DE SARNATH, SIGNO DE KISH, y PIEDRAS DE ESTRELLA DE MNAR). Símbolo mágico creado por el Dios Arquetípico N'tse-Kaamb (o posiblemente por los Antiguos). El Símbolo Arcano se suele dibujar como una estrella con un ojo en su centro y una columna de fuego allí donde debería hallarse la pupila. También existen otras versiones menos conocidas que pueden equivaler (o no) al diseño más tradicional. Entre ellas hay una que recuerda a un ojo en un pentágono, otra que

parece una rama frondosa y otra que es un gesto hecho con la mano.

El Símbolo Arcano protege a su poseedor de los secuaces de los Primigenios, pero no cabe sino conjeturar cuál podría ser el motivo de ello. Es posible que cuando los Dioses Arquetípicos encerraron a los Primigenios en sus prisiones, insertaran unos esquemas mnemónicos en las mentes de sus enemigos que los dejaran indefensos contra ciertas sílabas o signos, uno de los cuales sería el Símbolo Arcano. En la puerta de la tumba de Cthulhu hay grabado un Símbolo Arcano, y grandes cantidades de piedras con este signo aprisionaron a Shudde-M'ell y a sus cthonians en G'harne.

Es discutible hasta qué punto protegerá el Símbolo Arcano a un ser humano que lo sostenga frente a una criatura de los Mitos. Algunos dicen que lo defenderá incluso de los seguidores humanos de los Mitos, otros opinan que solo los siervos inhumanos de los Primigenios se verán afectados, y otros incluso afirman que en ninguno de estos casos proporciona una defensa perceptible. Es altamente improbable que una única piedra pueda retener a un Primigenio ni siquiera durante unos pocos segundos.



Una referencia menciona el Símbolo Arcano afirmando que libera las fuerzas apresadas de la oscuridad. Pero no está claro lo que esto significa, y podría referirse a otro dibujo completamente distinto. Las gentes de las Tierras del Sueño creen que solo los seres humanos pueden realizar el Símbolo Arcano, y lo utilizan para descubrir si un individuo sospechoso es en realidad un demonio disfrazado.



[Parece que el propio Lovecraft no tenía una idea consistente de qué era realmente el Símbolo Arcano, aunque los autores posteriores decidieron que se

trataba de un signo protector. En una ocasión, HPL dibujó el Símbolo Arcano en una carta, reimpresa en *Selected Letters III* (pág. 216), con un aspecto parecido al de una rama corta. Derleth no vio esta carta hasta después de crear su propia concepción del Símbolo Arcano, la familiar forma de estrella que conocemos hoy día].

Consulta Ángeles descarnados de la noche; Antiguos; byakhee; Codex Dagonensis; cthonians; Dioses Arquetípicos; G'harne; Kish, Signo de; Mnar; Necronomicón (apéndices); N'tse-Kaambl, Piedras de Estrella de Mnar; Primigenios; R'lyeh; Ritual Saaamaaa; Shudde-M'ell; Tierras del Sueño; Wilmarth, Fundación; Yog-Sothoth; Ythogtha. («El que acecha en el umbral», Derleth y Lovecraft; «Spawn of the Maelstrom», Derleth y Schorer; *The Necronomicon: The Book of Dead Names*, Hay, ed.; «Cartas selectas (3ª parte)», Lovecraft; «El descendiente», Lovecraft [O]; «En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft; «El mensajero», Lovecraft; *Los que acechan en el Abismo*, Lumley; «El hocico en la alcoba», Myers).

SIMÓN DE GITTA (aprox. 10–¿?). Mago y guerrero samaritano que vivió en tiempos de Cristo. Sus padres murieron a manos de un recaudador de impuestos, al que a su vez mató Simón. Sus captores romanos quedaron tan impresionados por sus habilidades en la lucha que lo enviaron a la arena de los gladiadores en Fidene. Tras la destrucción de aquel lugar en un gran cataclismo, Simón escapó a Roma, pero tuvo que huir de nuevo. Se sabe que pasó algún tiempo estudiando magia en Persépolis y Alejandría, y hay rumores de que estuvo relacionado con las muertes de los emperadores Tiberio y Calígula. Aunque afirmaba que su habilidad con la magia no pasaba de la prestidigitación, su reputación dentro de las fronteras del Imperio era importante, y llegó a entrar al servicio del propio emperador Claudio.

[Simón de Gitta está basado en un personaje auténtico llamado Simón Mago, cuya secta gnóstica compitió con los primeros cristianos].

(«The Dragons of Mons Fractus», Tierney; «The Fire of Mazda», Tierney; «The Pillars of Melkarth», Tierney; «The Ring of Set», Tierney; «The Scroll of Thoth», Tierney [O]; «The Soul of Kephri», Tierney; «The Sword of Spartacus», Tierney).

SINCAUL, CYPRIAN. Escultor de San Francisco cuya obra decadente pero llena de talento resulta bien conocida entre los aficionados a lo chocante. Aunque sus primeras esculturas resultaron mediocres, Sincaul acabó convirtiéndose en un artista cuyas creaciones se hicieron famosas por su repugnancia. Se rumorea que Sincaul destruyó una escultura destinada a ser su obra maestra tras el colapso mental de una de sus mode Los.

(«Out of the Ages», Carter; «Los cazadores del Más Allá», Smith [O]).

SKAI [SKIGH]. Río de las Tierras del Sueño. El río Skai brota en las laderas del Monte Lerion, cruza los pueblos de Hatheg, Nir y Ulthar y desemboca en el Mar del Sur, cerca de Dylath-Leen.

Consulta Atal; Dylath-Leen; Hatheg; Lerion, Monte; Nir; Mar del Sur; Tierras del

Sueño; Ulthar. («En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft).

SKELOS, LIBRO DE. Ver Libro de Skelos.

S'LGHUO, ABISMO DE [SIL-gwoe]. Dimensión alternativa mencionada en el Necronomicón. En este lugar, los sonidos creados en nuestra dimensión forman la materia, y la materia que nosotros conocemos se manifiesta como olor. Las gentes de esta región, de piel azul, solo pueden sufrir daño de ciertos sonidos producidos en nuestra propia dimensión, y están ansiosos por establecer contacto telepático con nuestra realidad. Se desconocen sus motivaciones, así que todo el que trate con ellos debe andarse con ojo.

Consulta Ahlala; Mao; Reflexiones. («The Plain of Sound», Campbell).

SMITH, JAPHET. Supuesto agente de la secta de Cthulhu al que se le encargó la misión de encontrar a Claiborne Boyd. Aunque algunos dicen que murió en Perú poco tiempo después, ha sido visto desde entonces.

(«La Garganta más allá de Salanpunco», Derleth [O]; «A Private Inquiry into the Possible Whereabouts of Clara Boyd», Marsh et al).

SMITH, MORGAN. Experto en magia negra y autor de Sign of the Skull (El signo de la calavera), obra considerada un hito en su campo. Smith pasa gran parte de su tiempo en Arkham, pero también viaja mucho. Se rumorea que ha vivido durante más de trescientos años a cambio de convertirse finalmente en un recipiente de Nyarlathotep, pero no son más que especulaciones.

Consulta Arkham; Casa de la Bruja; Nyarlathotep. («The Dark Stairway», Berglund y Weinberg; «Sword of the Seven Suns», Berglund; «The Flying Horned One», Weinberg [O]).

S'NGAC [SEE-nak]. Criatura hecha de gas violeta que habita en algún lugar cercano a Deneb, o quizás más allá del límite del universo, donde no hay objetos con forma. S'ngac conoce muchos de los secretos del cosmos, y advirtió a Kuranés de que se mantuviera alejado de Nyarlathotep y de la morada de su «primo». Azathoth. También puede transportar a una persona consigo a través del universo, aunque no es muy sabio hacer junto a él todo el camino hasta la corte de Azathoth. Es posible que S'ngac llegara a la Tierra en un asteroide que impactó cerca de Arkham en 1927, pero en tal caso debió de regresar a las estrellas poco después. Esta criatura gaseosa teme a los Dioses Arquetípicos por algún motivo que se desconoce.

Consulta Arkham; Azathoth; Dioses Arquetípicos; Kuranés, Rey; Nyarlathotep. («The Color from Beyond», Cabos; «Celephais», Lovecraft [O]; «En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft).

SNIRETH-KO [S'NEER-eth-KOE]. Soñador que antiguamente preparaba el

incienso y el vino para los templos de Ulthar. Perdió su fe, e hizo un pacto con una criatura llamada «El Guardián de los Sueños». Se cree que viajó muy lejos, hasta la cara oculta de la Luna, pero al final una extraña condenación cayó sobre él.

(«En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft [O]; «Passing of a Dreamer», Myers).

SOBRE LA PROYECCIÓN DEL ALMA (también ON THE SENDING OUT OF THE SOUL). Panfleto que apareció en Salem en 1783 y que circuló en secreto entre la comunidad ocultista. Nunca se descubrió la identidad del autor, pero se cree que este documento está relacionado con una serie de asesinatos ocurridos inmediatamente después de su publicación. En la actualidad, es tan difícil de encontrar que muy pocos librerías reconocerán siquiera que existe.

Sobre la proyección del alma solo tiene ocho páginas de extensión. Las siete primeras se limitan a utilizar un lenguaje vagamente místico, pero la octava presenta una fórmula para el viaje astral. Quien use este hechizo tendrá éxito, pero al mismo tiempo contactará con Hidra.

Consulta Hidra. («Hydra», Kuttner).

SONA-NYL [SOE-nah-NIL]. El «País de la Fantasía», situado en las Tierras del Sueño, cerca de las Columnas Basálticas de Occidente. Se dice que aquí se crean los sueños y luego se envían a las mentes receptivas.

Consulta Mar del Sur; Tierras del Sueño. («La nave blanca», Lovecraft [O]; The Clock of Dreams, Lumley).

SORCERIE DE DEMONOLOGIE. Libro del Comte Jean-Louis de Hammais. El original estaba escrito en francés medio, pero la primera edición, que data de 1872 y contiene muchos grabados desagradables, era una traducción al francés antiguo. Ezekiah Morton realizó una traducción inglesa durante la década de 1890, aunque su convencimiento de que se trataba de una obra de ficción interfirió hasta cierto punto en el resultado. Pierre de Hammais, profesor de Lingüística en la Universidad de Nyngtove e hijo del conde, realizó una traducción al inglés de mayor calidad que publicó la imprenta de dicha universidad. A pesar de su fecha de publicación relativamente reciente, el libro es muy escaso. La Universidad Miskatonic y la Universidad de Nyngtove disponen de ejemplares.

Consulta Miskatonic, Universidad. («The Feaster from the Stars», Berglund; «Huitloxopetl IV: Vision of Madness», Berglund [O]; «The Thing in the Library», Berglund y Burnham; «The Dark Stairway», Berglund y Weinberg; A Guide to the Cthulhu Cult, Pelton).

SOTHOTH [SOE-thauth]. Dios Exterior subordinado a Azathoth. Según El Manuscrito de Sussex, esta criatura engendró a los Primigenios, incluido Ulthar, y estos lo reconocen como su señor.

En el manuscrito del Barón Frederic se dice que Sothoth creó a Yog-Sothoth, así que no son la misma criatura. En otros textos se afirma que Sothoth, junto a Ubbo-Sathla y Abhoth, creó nuestro sistema solar y posiblemente el universo, aunque muchos lo consideran apócrifo.

Consulta Abhoth; Azathoth; Cultus Maleficarum; Ubbo-Sathla; Ulthar; Yog-Sothoth. (A Guide to the Cthulhu Cult, Pelton; «El Manuscrito de Sussex», Pelton [O]).

SSS'HAA (también SSSAAA). [ss-HAH]. Líder de los hombres serpiente de Valusia y sumo sacerdote de Yig. Él guió a los fieles de Yig desde su antiguo hogar en Yoth hasta las cavernas situadas bajo el Monte Voormithadreth.

Consulta hombres serpiente; Voormithadreth, Monte; Yig; Yoth. (Thongor and the Wizard of Lemuria, Carter [O]; «The Vengeance of Yig», Carter; «Zoth-Ommog», Carter).

STANFORD, CARL. Uno de los hechiceros de mayor rango de los Amos del Crepúsculo de Plata.

Consulta Amos del Crepúsculo de Plata. («La orden hermética del crepúsculo de plata», Hutchinson [J]).

STARKWEATHER-MOORE, EXPEDICIÓN. Ver Expedición Starkweather-Moore.

STILLWATER. Pueblo de Manitoba. Todos los habitantes de Stillwater desaparecieron el 25 de febrero de 1930, y solo se logró encontrar un cuerpo. Existían rumores sin confirmar sobre las actividades sectarias de los antiguos pobladores de Stillwater.

(«El ser que marchaba sobre el viento», Derleth).

STREGOICAVAR (¿también CREGOICAVAR?). [sreh-GOEK-uh-var]. Aldea situada en Hungría, al oeste de Budapest. Stregoicavar se puede traducir como «ciudad de brujas», un apelativo que recibió por un culto cuyos miembros vivieron allí cuando el lugar aún era conocido como Xuthltan. Aunque las fuerzas musulmanas aniquilaron a los miembros del culto en 1526, el nombre ha pervivido como un recordatorio de su pasado. El rasgo más famoso de Stregoicavar es la Piedra Negra, un monumento que la desaparecida secta veneró hace cientos de años.

Consulta Piedra Negra; Xuthltan. («La Garganta más allá de Salanpunco», Derleth; «La piedra negra», Howard [O]).

STRONTI. Ver Shonhi.

SUMMANUS [soom-MAN-oos]. Primigenio que se manifiesta como un hombre

sin boca y pálidos tentáculos bajo su atuendo. La secta de Summanus era muy popular en tiempos de los romanos; era el señor del cielo nocturno y de los ladrones. Rara vez se revelaban los rituales del dios a los forasteros, pero los hombres cultos de la época creían que Summanus era el señor del Infierno. Es posible que Summanus aún sea adorado en la actualidad, pero si esto fuese cierto, su culto sería aún más secretista que antaño.

Las ceremonias adecuadas para propiciar a Summanus aparecen en un libro llamado *Rituales Toscanos*.

[Summanus era la deidad romana del cielo nocturno y de los rayos que se producen de noche. Júpiter, el dios celeste romano que suelen conocer los estudiantes de mitología, solo controlaba el cielo diurno, y se consideraba a Summanus igual o incluso superior en rango a él. Summanus tenía un templo en Roma, junto al Circo Máximo, donde se hacían sacrificios en su honor el 20 de junio, su día de guardar. Lumley lo describe como un dios del inframundo, una interpretación que no carece de antecedentes, aunque la mayoría de los eruditos la rechazan].

Consulta *Rituales Toscanos*. («Horror en la feria», Lumley; «What Dark God?», Lumley [O]).

SUMO SACERDOTE QUE NO DEBE SER DESCRITO. Ver *Indescriptible Gran Sacerdote*.

SUNG, MESETA DE. Zona de Birmania que se suele considerar una extensión de Leng. En Sung se alza la ciudad de Alaozar, bajo la que están aprisionados Lloigor y Zhar.

Consulta Alaozar; E-poh; Leng; Lloigor; Loto Negro; Obscenidades gemelas; tchotchos; Zhar. («The Lair of the Star-Spawn», Derleth y Schorer).

SUSSEX, FRAGMENTOS DE. Ver *Fragmentos de Sussex*.

SUSSEX, MANUSCRITO DE. Ver *Cultus Maleficarum*; *Necronomicón* (apéndices).

SUTEKH [SOO-tek]. Ver *Set*.

SUTRA NEGRO. Tomo escrito por U Pao, uno de los primeros eruditos de Birmania, alrededor del año 700. Su Sutra Negro muestra con gran perspicacia la naturaleza de la vida sobre la Tierra, e incluso algunos pasajes sugieren la teoría de la evolución. Además, se refiere con cierto detalle a Yidhra.

Consulta Yidhra. («La senda de Yidhra», DeBill [O]; *Manual del Guardián*, Herber [J]).

SWAMI CHANDRAPUTRA. Ver *Chandraputra, Swami*.

T

TABLAS TRONE. Serie de ecuaciones matemáticas tremendamente abstrusas, relacionadas con el Gran Espacio Blanco.

Consulta Gran Espacio Blanco. (The Great White Space, Cooper).

TABLILLAS DE LOS VOORMIS. Tablillas escritas por los voormis durante sus días de grandeza. Se considera que el saber que contienen es muy poderoso, y tanto Eibon como Haon-Dor las consultaban en sus investigaciones. Las tablillas mencionan a Aphoom Zhah y a los Pescadores del Exterior, pero se desconoce casi todo su contenido.

Consulta Aphoom Zhah; Eibon; Haon-Dor; Pescadores del Exterior; voormis. («The Acolyte of the Flame», Carter [O]; The Life of Eibon according to Cyron of Varaad, Carter; «The Descent into the Abyss», Carter y Smith).

TABLILLAS DE NHING. Serie de inscripciones que se conservan en el planeta Yaddith. No se sabe lo que contienen, puesto que ningún humano ha visto una reproducción desde hace millones de años.

Consulta Yaddith. («A través de las puertas de la llave de plata», Lovecraft y Price).

TABLILLAS ZANTHU (también TABLETAS DE ZANTHU). [ZAN-thoo]. Diez (o doce) piezas negras de jade que inscribió en naacal hierático un sumo sacerdote de Mu llamado Zanthu. Este Zanthu, que según algunos provocó que la ira de los dioses cayera sobre Mu y causó así la destrucción del continente, huyó a la Meseta de Tsang, en el Asia Central, donde falleció tiempo después.

En 1913, el controvertido antropólogo Harold Hadley Copeland, siguiendo las instrucciones que aparecían en la Escritura de Ponapé, preparó una expedición a Asia para descubrir la tumba de Zanthu y recuperar las tablillas. Tres meses después de su partida, Copeland llegó a pie a un asentamiento de Mongolia, balbuciendo sobre las cosas que había visto y sin tener ni idea del sino de los demás miembros de la expedición^[72]. Tras recuperarse de esta terrible experiencia, Copeland trabajó en la traducción de las tablillas. Publicó sus hallazgos en San Francisco en 1916, en forma de un panfleto de treinta y dos páginas que publicó por su cuenta, titulado Tablillas Zanthu: Una traducción aproximada.

Tanto el público como la comunidad científica rechazaron esta obra y dos años después de su publicación, Copeland fue internado en un manicomio.

Las tablillas originales se conservaban en el Instituto Sanbourne de California hasta que fueron robadas en 1933. En diversas colecciones se pueden encontrar

todavía reproducciones del panfleto de Copeland. Los expertos han apreciado similitudes entre estas tablillas, los Fragmentos de Celaeno y los Manuscritos Pnakóticos. Las Tablillas contienen los escritos de Zanthu, entre ellos la relación de cómo este gran mago destruyó el continente de Mu al invocar a Ythogtha.

Consulta Copeland, Harold; Instituto Sanbourne; Manuscritos Pnakóticos; Naacal; Tsang, Meseta de; Ythogtha; yuggs. («The Dweller in the Tomb», Carter [O]; «Out of the Ages», Carter; «Strange Manuscript found in the Vermont Woods», Carter; «The Thing in the Pit», Carter; Una Resección en el Tiempo, Johnson [J]; Miskatonic University Graduation Kit, Petersen et al. [J]).

TAMASH [tah-MASH]. Gran Dios adorado antiguamente en Sarnath y en Hiperbórea. Tiene el aspecto de un hombre de pequeño tamaño, de piel plateada y cabello y barba morenos. Es el patrono de los magos, y suele lanzar extravagantes ilusiones. Tamash se dedica a aliviar el dolor y le encantan los cuentos increíbles, en especial los que son ciertos. Suelen ayudarlo seis demonios.

Consulta Dioses de la Tierra; Hiperbórea; Sarnath; Tierras del Sueño. («Wizards of Hyperborea», Fultz y Burns; «La maldición de Sarnath», Lovecraft [O]; «The Maker of Gods», Myers; Las Tierras del Sueño, Petersen et al. [J]).

TANARIAS, COLINAS (también MONTES DE TANARIA). [tah-NAR-i-an]. Montes de color púrpura en las Tierras del Sueño, donde hay numerosos portales al mundo de la vigilia y a otros reinos de ensueño. Detrás de estas colinas se encuentra el Valle de Ooth-Nargai y la ciudad de Celephais.

Consulta Celephais; Tierras del Sueño. («Celephais», Lovecraft [O]; «En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft).

TARRA KHASH [TAHR-uh KAUSH]. Guerrero de Theem'hdra. Nació en las estepas de Hrossa, pero fue expulsado de su tribu debido a una disputa y tuvo que vagar por el mundo. Gracias a sus aventuras con la lamia Orbiquita y el mago Yoppaloth el Negro de Yhemnis, se convirtió en el héroe más famoso de aquella tierra primordial.

Consulta Theem'hdra. («The Kiss of the Lamia», Lumley; Sorcery in Shad, Lumley; «Told in the Desert», Lumley; «Treasure of the Scarlet Scorpion», Lumley [O]).

TAWIL AT-«UMR. Ver «Umr at-Tawil.

TCHO-TCHOS [CHOE-CHOE]. Grupo racial disperso por lugares tan distantes como las Islas Andamán, Malasia, y el Tíbet. Normalmente se cree que viven cerca de la Meseta de Leng, en Asia central, aunque otros han sugerido que su núcleo de influencia es la Meseta de Sung, en Birmania.

Al comienzo de los tiempos, el dios de los tcho-tchos, Chaugnar Faugn, creó una

raza de enanos conocida como los miri nigri a partir de la carne de reptiles prehistóricos^[73]. El apareamiento de los miri nigri con los adoradores humanos de Chaugnar dio lugar a los tcho-tchos. Después, esta extraña raza de enanos emigró a Oriente desde su hogar de los Pirineos, transportando a Chaugnar a su nueva morada. Sin embargo, otra historia alternativa cuenta que los tcho-tchos llegaron a este mundo desde el Gran Abismo, viajando hasta la ciudad de Sarkomand, en las Tierras del Sueño, y desde allí a la Meseta de Sung. Según esta leyenda, los tcho-tchos podrían haber sido siervos de los Dioses Arquetípicos, enviados a vigilar a Zhar y a Lloigor, y que con el paso del tiempo y la influencia del Loto Negro acabaron degenerando. No está claro si ambas historias pueden ser compatibles.

Aunque antaño los tcho-tchos estuvieron muy extendidos por Asia oriental, en tiempos recientes han menguado hasta sobrevivir solo en unas pocas poblaciones aisladas. Todas las tribus cercanas desprecian a sus vecinos tcho-tchos, y la mayoría de los arqueólogos creía hasta hace poco que los japoneses los habían exterminado a todos. En Indochina vivían unas tribus tcho-tchos que durante la Guerra de Vietnam recibieron armas de la CIA, pero en 1970-71, los Estados Unidos bombardearon en secreto toda aldea de la región en la que se supiera (o sospechara) que había tcho-tchos. No obstante, hace unos años, ciertos congresistas aprobaron medidas para permitir que cuarenta mil tcho-tchos se instalaran en los Estados Unidos. Estos inmigrantes parecen decididos a mantener vivas las tradiciones nativas en su nueva tierra.

Además de a Chaugnar Faugn, se sabe que los tcho-tchos adoran a Zhar, Lloigor, Shub-Niggurath, Hastur y Atlach-Nacha. También practican el canibalismo, así como otros rituales muy desagradables que permiten que sus métodos agrícolas rindan abundantes cosechas.

Consulta Alaozar; Chaugnar Faugn; E-poh; Leng; Lloigor; Loto Negro; miri nigri; Nyarlathotep (Shugoron); Shub-Niggurath, Sung; Meseta de; Tsang, Meseta de; Unaussprechlichen Kulten; Zhar. («La maldición de Chaugnar Faugn», Barton [J]; «Behind the Mask», Carter; «The Strange Doom of Enos Harker», Carter; «The Doom of Enos Harker», Carter y Cornford; «The Lair of the Star-Spawn», Derleth y Schorer [O]; Delta Green, Detwiler, Glancy, y Tynes [J]; «Las islas Andamán», Herber [J]; «Dawn Biozyme», Hike e Isinwyll [J]; «El negro con una trompeta», Klein).

TEH ATHT DE KLUHN. Segundo mayor mago de la tierra primigenia de Theem'hdra, de quien se dice que descendía del poderoso Mylakhion. Se le atribuye el manuscrito titulado Leyendas de los Viejos Misterios, descubierto en una curiosa caja dorada tras la ascensión de Surtsey.

Consulta Columnas Partidas de Geph; Exior K'mool; Leyendas de los Viejos Misterios; Mylakhion; Theem'hdra. (Elysia, Lumley; «Introducción» a La casa de Cthulhu, Lumley [O]; «Mylakhion the Immortal», Lumley).

TEKELI-LI [TEK-eh-lee-lee]. Palabra que suelen pronunciar los shoggoths, aunque en ocasiones también la usan otros seres, como por ejemplo Hastur. Arthur Gordon Pym la mencionaba en el manuscrito que apareció en una botella, y en él decía que era una palabra que pronunciaban los habitantes de una isla antártica que no aparece en los mapas, y también el grito de los enormes pájaros blancos que habitan el Polo.

[En la historia de Poe, la palabra «Tekeli-li» era un grito que soltaban los nativos de la Antártida al ver cualquier cosa blanca. No está claro qué tiene que ver esto con los shoggoths].

(«El regreso de Hastur», Derleth; «En las montañas de la locura», Lovecraft; Narración de Arthur Gordon Pym, Poe [O]).

TEMPHILL. Pueblo de la región de Cotswold, al este de Brichester. El nombre original del pueblo era «Temple Hill», por los rituales que se llevaban a cabo antiguamente en una colina cercana al centro de la población.

Los fundadores de Temphill fueron un grupo de extemplarios que, después de que el rey Eduardo II disolviera su orden en 1307^[74], viajaron hasta este lugar llevando consigo ciertos documentos que la Orden había descubierto en Palestina. Aunque estos antiguos caballeros trataron de integrarse en la comunidad religiosa local, no lograron el éxito completo. Durante cientos de años fueron habituales las acusaciones de herejía y la quema de brujas.

A comienzos del siglo XIX, existía entre los habitantes de Temphill una especie de secta necromántica. Según la leyenda, los adoradores se reunían en enormes cuevas situadas bajo el cementerio de la colina, donde desenterraban y reanimaban a los muertos para aparearse con ellos y tener hijos con poderes sobrenaturales. El culto se extinguió tras un tiempo, pero se rumorea que la mayoría de la población de Temphill todavía visita la iglesia de la colina en Noche de Difuntos y Nochebuena.

Consulta Brichester; Goatswood; Severn, Valle del. («The Horror from the Bridge», Campbell; «La iglesia de High Street». [O], Campbell; «The Curate of Temphill», Cannon y Price).

TEMPLO DEL SAPO. Santuario situado en algún lugar de las junglas de Honduras. El templo fue construido por una civilización india que había desaparecido siglos antes de que llegaran los españoles. Dentro de las desvencijadas columnas del templo se alza un trono en el que reposan los restos momificados del antiguo sumo sacerdote. Alrededor de su cuello todavía hay un collar con una gema tallada con la forma de su dios. Según los Unaussprechlichen Kulten de von Junzt, esta gema es la llave para alcanzar el tesoro del templo.

Solo tres exploradores han llegado a contemplar el Templo del Sapo: Juan González, un explorador español que lo visitó en 1793, Friedrich von Junzt, autor de los Unaussprechlichen Kulten, y Tussmann, un arqueólogo de cierto renombre.

Tusmann trajo algo de vuelta tras su viaje al templo, pero murió poco después y no se pudo encontrar entre sus pertenencias ningún objeto relacionado.

Consulta *Unaussprechlichen Kulten*; von Junzt, Friedrich. («La cosa en el tejado», Howard).

TESTAMENTO DE CARNAMAGOS (también CARMAMAGOS). Libro escrito por un oráculo cimmerico llamado Carnamagos (aunque otros lo atribuyen a los hiperbóreos). La primera reproducción de la que se tiene constancia fue descubierta en una tumba grecobactriana en el año 935, junto a un ejemplar del Libro de Eibon. Un monje tradujo el libro al griego y redactó dos reproducciones usando como tinta la sangre de un monstruo semidemoníaco. Se desconoce qué fue del original, pero se piensa que la Inquisición destruyó una de las dos reproducciones durante el siglo XIII.

Quien posea el Testamento debería andarse con ojo ante los curiosos efectos temporales que acompañan su lectura. Cuando una persona lee el libro, ella y lo que la rodea envejecen a un ritmo muy acelerado. Aunque no es un efecto necesariamente mortal, sí que puede ser peligroso y muy desagradable. Además, los que hayan deseado la muerte deberían evitar leer la invocación a Quachil Uttaus, puesto que, a veces, este ser se les aparece espontáneamente.

El Testamento contiene muchos registros de sucesos del pasado y del futuro. Se refiere con cierta profundidad a la criatura conocida como Quachil Uttaus, proporciona información sobre la estrella maligna Yamil Zacra, y contiene un ensalmo para desintegrar un cadáver.

Consulta *Cimmeria; Hiperbórea; Quachil Uttaus*. (History and Chronology of the Book of Eibon, Carter; «Los condenados», Herber [J]; «The Infernal Star» (fragmento), Smith; «The Treader of the Dust», Smith; «Xeethra», Smith [O]).

TEXTO DE R'LYEH (¿también TEXTO DE URILIA?). Libro escrito originalmente sobre grandes tablillas por la propia semilla de Cthulhu. En la época de Hiperbórea todavía existían las tablillas, pero en la actualidad los ejemplares más antiguos son los que se conservan en pergamino en algún lugar del interior de China. Estos documentos, que tienen al menos quince mil años de antigüedad (y probablemente muchos más), contienen caracteres que se parecen a los chinos, pero que en realidad no pertenecen a ninguna lengua humana. También se han descubierto ejemplares más recientes en chino que han logrado salir del país de contrabando.

Es posible que la información del texto viajara hacia occidente, a través de Babilonia y Persia, puesto que una traducción latina que apareció aproximadamente en el 200 a. C. parece provenir de esas fuentes. En el siglo XVIII se publicó en círculos reducidos una traducción alemana titulada *Liyuhh*, realizada a partir de los textos chino y latín. La traducción de Lord Rochester al inglés a partir de la versión latina nunca se llegó a publicar, sin embargo se ha reproducido numerosas veces, y tanto

Shrewsbury como Copeland la utilizaron para sus propias obras.

Se supone que este delgado tomo describe el modo adecuado de adorar a Cthulhu y a los suyos, y muchas de las sectas de Cthulhu lo consideran su texto más sagrado. También contiene un hechizo llamado «Aliento de Dagón», que permite que un ser humano respire bajo el agua.

[Dos de los recientes Necronomicones en tapa blanda incluyen el Texto de R'lyeh como parte del *Necronomicón*, aunque los relatos dejan claro que son libros independientes].

Consulta Comentarios al Texto de R'lyeh; Copeland, Harold; Cthulhu; Investigación sobre los modos Los mitológicos de los primitivos actuales; Liyuhh; R'lyeh; Shrewsbury, Laban; Siete libros crípticos de Hsan. («The Shadow of the Sleeping God», Ambuehl; «Oscuridad, me llamo», Bertin; «El regreso de Hastur», Derleth [O]; «El pico Diablo Negro», Hargrave [J]; El Necronomicón, Simon; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

THALARION [thah-LAR-ee-on]. Ciudad de las Tierras del Sueño de altas murallas grises y un portalón de piedra esculpida llamado Akariel. Thalarion es la Ciudad de las Mil Maravillas, pero todos los que habitan en ella son demonios o locos. El fundador de la ciudad fue el rey Thal, cuyos ejércitos eran invencibles gracias a la magia que su señor descubrió en aquel mismo lugar, pero que aun así tuvieron un final horripilante. Ahora quien gobierna la ciudad es el espectro Lathi, que algunos describen como una mujer con cuerpo de termita y otros como un ser aún más terrible. En las calles de Thalarion yacen sin enterrar los huesos de aquellos que han contemplado a Lathi. Sin embargo, los buscadores de la verdad suelen acampar tras sus muros, anhelando un atisbo de su belleza.

Consulta Árboles Inmensos; Sansu. («Thalarion: City of a Thousand Wonders», Bock; «La nave blanca», Lovecraft [O]; Hero of Dreams, Lumley).

THALE [TAL-ee]. 1) Personaje de la obra de teatro El Rey de Amarillo; 2) Según Hali, el segundo rey que incorporó el Signo Amarillo a su manto.

Consulta Hali; Rey de Amarillo, El. («El reparador de reputaciones», Chambers [O]; «Dime, ¿has visto el Signo Amarillo?», Ross [J]; The House of the Toad, Tierney).

THEEM'HDRA [TEEM-drah]. Continente anterior a la era de los dinosaurios. En su tiempo fue hogar de muchos poderosos hechiceros, entre ellos Mylakhrión, Exior K'mool, y Teh Atht. Tarra Khash fue uno de sus héroes más famosos.

Consulta Columnas Partidas de Geph; Exior K'mool; Gleeth; Khriisa; Leyendas de los Viejos Misterios; Mnomquah; Mylakhrión; Sathlatta; Tarra Khash; Teh Atht; Yibb-Tstll. (La casa de Cthulhu; Lumley [O]; «Name and Number», Lumley).

THOG Y THOK [THAHK]. Lunas gemelas del planeta Yuggoth. Se ha descrito

a Thog como un mundo oscuro, pero se desconoce el aspecto de Thok.

[En sus poemas, Lovecraft usó Thok como ortografía alternativa de Throk. Lupoff se adueñó de la palabra y la utilizó en sus relatos como una luna de Yuggoth].

Consulta Región Ghoórica; Thok, Picos de; Yuggoth. («The Color from Beyond», Cabos; «Las palomas mensajeras», Lovecraft [O—Thog]; «A un soñador», Lovecraft [O—Thok]; «Descubrimiento de la zona ghoórica», Lupoff).

THOK, PICOS DE (también THROK). Montañas del Inframundo de las Tierras del Sueño terrestres. Están hechas de granito y carecen por completo de vida. Pocos soñadores que las contemplan regresan para contarlo.

[Aunque Throk es el nombre más usado, en los poemas de Lovecraft y en las versiones corregidas de sus relatos se utiliza «Thok»].

Consulta Thog y Thok; Tierras del Sueño. («A un soñador», Lovecraft [O]; «En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft).

THOTH, LIBRO DE. Ver Libro de Thoth.

THOTH-AMON (también THOTH-AMMON y TOTH-AMON). [thauth-AHmon]. Sumo sacerdote estigio de Set y hechicero de gran poder, que era temido en todas las tierras hiborias en tiempos de Conan. El rey Ctesphon le concedió un gran privilegio y lo ascendió al cargo más poderoso de aquellas tierras. Aunque sus pares no acabaron de aceptarlo, Thoth-Amon logró aferrarse fieramente al poder gracias a su magia y a su dominio del Anillo Serpiente de Set.

Hasta nosotros solo han llegado unos pocos relatos sobre Thoth-Amon. Se rumorea que, en un momento dado, perdió el Anillo de Set y pasó a ser esclavo de un forajido del norte, pero aunque esto fuese cierto pocos se atreverían a hablar de ello. En otra época estuvo a punto de hacerse con el reino de Zingara, pero lo detuvo el propio Conan. Pese a todo su poder y a su reputación, no se conoce nada más de sus hazañas o siquiera de su muerte.

En la época moderna, los eruditos recuerdan a Thoth-Amon como el supuesto autor del Libro (o Pergaminos) de Thoth.

Consulta Anillo Serpiente de Set; Corona de la Cobra; Estigia; Libro de Thoth; Set. (Conan el bucanero; Carter y de Camp; Conan el Conquistador, Howard; «El fénix en la espada», Howard [O]; «The Ring of Set», Tierney).

THRAN [THRAN]. Ciudad de las Tierras del Sueño, junto al río Oukranos. Es conocida por sus agujas doradas, sus murallas de alabastro y sus muelles de mármol. Para entrar, el soñador debe relatar tres sueños inverosímiles al guardián vestido de rojo de la puerta.

Consulta Oukranos; Tierras del Sueño. («En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft; «La llave de plata», Lovecraft [O]).

THROK, PICOS DE [THROK]. Ver Thok, Picos de.

THUGGON [THOO-gon]. Mundo aparentemente deshabitado en el que residieron durante un tiempo los insectos de Shaggai. Sin embargo, sus esclavos desaparecían a ritmo constante, y al buscarlos, los shans descubrieron una torre negra en el interior de un pantano, cerca del cual aparecieron los cuerpos mutilados de sus siervos. Después de aquello, los shans no permanecieron mucho más tiempo en Thuggon.

Consulta shan. («The Insects from Shaggai», Campbell).

THUNN-HA [THOON-HAH]. Ver Thuum'ha.

THURSTON, FRANCIS WAYLAND. Antropólogo bostoniano, sobrino-nieto de George Angell. Thurston prosiguió el trabajo de Angell sobre el culto a Cthulhu, con la esperanza de mejorar su reputación profesional. Murió poco después, cerca de los muelles de Providence, aunque algunos sostienen que vivirá hasta el regreso de los Primordiales.

Consulta Angell, George; Cthulhu; Relato de Johansen. (Manual del Guardián, Herber [J]; «The Blasphemous Enlightenment of Prof. Francis Wayland Thurston of Boston, Providence, and the Human Race», Ligotti; «La llamada de Cthulhu», Lovecraft).

THUUM'HA (o THUNN-HA). [THOOM-HAH]. Criaturas anfibias que vinieron del espacio exterior y construyeron las ciudades de Ib y Lh-yib. Su aspecto era parecido al humano, pero tenían labios colgantes, ojos saltones y piel escamosa, y además eran mudos. Estas cualidades no les hicieron agradables a los ojos de los hombres de Sarnath, que finalmente los destruyeron. Puede que algunos thuum'ha todavía sobrevivan en Lh-yib, la ciudad hermana de Ib.

[Lovecraft fue el primero en describir estas criaturas, y Lumley creó el término para referirse a ellas].

Consulta Bokrug; Ib; Lh-yib; Mnomquah; Sarnath. («Something in the Moonlight», Carter; «La maldición de Sarnath», Lovecraft [O]; Beneath the Moors, Lumley).

THYOPH [THIGH-off]. Planeta que, según los Fragmentos de G'harne, un «Caos Nuclear» (con toda probabilidad una semilla de Azathoth) partió en pedazos, dando lugar al cinturón de asteroides.

Consulta Azathoth; Fragmentos de G'harne; germen de Azathoth. (La semilla de Azathoth, Herber [J]; «En las bóvedas subterráneas», Lumley [O]).

TIERRAS DEL SUEÑO. Dimensión alternativa a la que se puede llegar

mediante los sueños. De pequeños, casi todos podemos entrar a voluntad en las Tierras del Sueño pero, al aproximarse la etapa adulta, para la mayoría de los soñadores se cierran estas puertas. Solo unos pocos adultos han sido capaces de volver a entrar en este lugar, ya sea con el uso de ciertos narcóticos o simplemente buscando dentro de sus sueños. También existen algunos portales físicos entre las Tierras del Sueño y el mundo de la vigilia, pero son escasos y suelen estar situados en lugares peligrosos de ambos reinos.

Un viaje a las Tierras del Sueño suele comenzar cuando el soñador desciende los Setenta Peldaños del Sueño Ligero hasta llegar a la Caverna de Fuego^[75], donde se encontrará con los sumos sacerdotes Nasht y Kaman-Tha. Si los dos sacerdotes consideran digno al soñador, este podrá continuar entonces por los Setecientos Peldaños del Sueño Profundo hasta el Bosque Encantado. Tras superar los peligros de este bosque, el soñador es libre de recorrer las Tierras del Sueño.

Los nativos del mundo de la vigilia son los mayores héroes de las Tierras del Sueño, ya que pueden crear ciudades enteras en sus experiencias oníricas, y muchos pasan a residir permanentemente allí tras morir en el mundo de la vigilia. Entre los individuos más famosos de esta dimensión están el Rey Kuranés, que soñó la ciudadintemporal de Celephais; Étienne-Laurent de Marigny, el místico de Nueva Orleans; y Randolph Carter, cuya búsqueda del hogar de los dioses en la desconocida Kadath es una de las mayores leyendas de las Tierras del Sueño.

Normalmente, el nombre de «Tierras del Sueño» solo se aplica a la dimensión que visitan los seres humanos, pero existen otras tierras del sueño. Planetas como Saturno, Júpiter y Plutón tienen también sus propios reflejos oníricos, que visitan los respectivos habitantes de dichos mundos. Los soñadores persistentes pueden alcanzar esas lejanas tierras desde las Tierras del Sueño terrestres, pero tales visitas pueden resultar muy peligrosas para el viajero desprevenido.

La influencia de Cthulhu y los demás Primigenios en las Tierras del Sueño es mínima, aunque sí que poseen cierto control sobre este reino. De todos los seres de los Mitos, es Nyarlathotep el que más poder posee en esta tierra. Las deidades principales de las Tierras del Sueño son los dioses de la Tierra, o Grandes Dioses, que son seres débiles y fácilmente derrotados o engañados por los mortales, pero que toman parte bastante a menudo en los asuntos mundanos. Estos dioses solían bailar en los picos más altos de las Tierras del Sueño, pero cuando los humanos comenzaron a escalar sus amadas montañas se retiraron a su hogar de Kadath, en la Inmensidad Fría, para que los gobernara Nyarlathotep. Solo Randolph Carter logró ascender Kadath, y su travesía estuvo plagada de los mayores peligros.

[Conviene precisar que muchos de los relatos de Lovecraft que después se clasificaron como pertenecientes a «las Tierras del Sueño», incluida «La maldición que cayó sobre Sarnath», se ambientaban originalmente en un pasado remoto, y fue posteriormente cuando se incorporaron a las Tierras del Sueño. Algunos autores, en especial Lumley, han situado algunos lugares de estas historias tempranas en el

mundo de la vigilia].

Consulta Atal; Baharna; Barzai; Bethmoora; bholes; Bokrug; Bosque Encantado; Carter, Randolph; Cathuria; Celephais; Cerenerio, Mar; Cristalizador de sueños; de Marigny, Étienne-Laurent; dholes; Dioses Arquetípicos; dioses de la Tierra; Dylath-Leen; Eldin el Vagabundo; Elton, Basil; Gleeth; gugos; gules; Hagarg Ryonis; Haon-Dor; Hatheg; Hatheg-Kla, Monte; Hero, David; Hlanith; Ilek-Vad; Inganok; Inmensidad Fría; Kadath; Kadatheron; Karakal; Kiran; Kled; Koth; Koth, Signo de; Koth, Torre de; Kuranos, Rey; Leng; Lerion, Monte; lívidos; Lobon; Lomar; Mar del Sur; Nasht y Kaman-Thah; Nath-Horthath; Nir; Nithy-Vash; Nodens; N'tse-Kaamb; Nyarlathotep; Oorn; Ooth-Nargai; Oriab; Otros Dioses; Oukranos; Parg, Bosque de; Phillips, Ward; Pickman, Richard; Pnath, Valle de; Sarkomand; Sansu; Setecientos Peldaños del Sueño Profundo; Setenta Peldaños del Sueño Ligero; shantaks; Siete libros crípticos de Hsan; Símbolo Arcano; Skai; Sona-Nyl; Tamash; Tanarias, Colinas; Thok, Picos de; Thran; Ulthar; Yibb-Tstll; Zo-Kalar; zoogs. («Celephais», Lovecraft [O]; «En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft; The Clock of Dreams, Lumley; «The House of the Worm», Myers; «The Three Enchantments», Myers).

TIKKOUN, ELIXIR. Ver Elixir Tikkoun.

TÍNDALOS [TIN-dah-loes]. Ciudad que pudo existir en el pasado remoto de la Tierra, o tal vez en un mundo muy lejano cerca de un agujero negro, o incluso flotando en el tiempo, coexistente con todo el espacio pero incapaz de introducirse en él. Sus torres espirales son el hogar de los perros de Tíndalos, y se rumorea que un terrible acto cometido aquí hace eones provocó la aparición de estas criaturas.

[Un escritor ha señalado que el pueblo de Ponapé utiliza la palabra «tíndalos» con el significado de «poder mágico». No obstante, no está clara la relevancia de este dato].

Consulta perros de Tíndalos. («El Libro de las Puertas», Carter; «Los perros de Tíndalos», Long [O]; «The Statement of One John Gibson», Lumley; The Transition of Titus Crow, Lumley; «The Sound of a Door Opening», Webb).

TIND'LOSI, PERROS. Ver perros de Tíndalos.

TOK'L [TOEK-ul]. Metal utilizado en Tond y Yuggoth dentro de un proceso que concede la inmortalidad. Cada treinta y cinco años hay que trasplantar el cerebro de la criatura de un cuerpo a otro, y durante el proceso de transición, es necesario guardarlo dentro de un recipiente hecho de tok'l. Se ha sugerido que el metal también podría servir para otros propósitos rituales. El yacimiento más cercano de este mineral se encuentra en el planeta Yuggoth.

Consulta Tond; Yuggoth. («La Mina de Yuggoth», Campbell; «The Return», Smith).

TOND [TOND]. Planeta que, según algunos, orbita nuestro sol, pero que para la mayoría de los expertos se encuentra junto a la estrella oscura Baalbo y la estrella verde Yifne. Tond aparece mencionado en textos como el Necronomicón y las Revelaciones de Glaaki. En este mundo habitan los yarkdao, que han construido curiosas ciudades de piedra negra y metal azulado. Una de estas ciudades es Derd, bajo la cual descansa un avatar de Azathoth.

Se dice que Glaaki pasó algún tiempo en este mundo antes de llegar a la Tierra. El único modo que tiene un ser humano de contemplar Tond es mediante el uso del Cristalizador de Sueños.

Consulta Azathoth; Cristalizador de Sueños; Daoloth; Glaaki; Revelaciones de Glaaki; tok'l. («The Inhabitant of the Lake», Campbell [O]; «A Madness from the Vaults», Campbell; «Papyrus of the Dark Wisdom», Carter).

TORRE DE KOTH. Ver Koth, Torre de.

TORRE NEGRA DE LENG. Ver Faro de Leng.

TRADICIONES Y COSTUMBRES POPULARES DE LOS MAGIARES (también FOLCLORE MAGIAR). Libro de Dornly que habla de la Piedra Negra en su capítulo de «Mitos sobre los sueños».

Consulta Piedra Negra. («La Piedra Negra», Howard).

TRANSCRIPCIONES DE GEPH [GEF]. Traducciones de los glifos aparecidos en las Columnas Partidas de Geph, probablemente realizadas con la ayuda de Gordon Walmsley. La única reproducción conocida se hallaba en la biblioteca del ocultista británico Titus Crow, pero es probable que existan otras.

Consulta Columnas Partidas de Geph; Crow, Titus; Walmsley, Gordon. («Name and Number», Lumley).

TRAPEZOEDRO RESPLANDECIENTE (también TRAPEZOEDRO BRILLANTE). Artefacto utilizado en la adoración de El Morador de la Oscuridad, un avatar de Nyarlathotep. El Trapezoedro Resplandeciente es anterior a casi toda vida terrestre; fue construido en Yuggoth, y los mi-go lo trajeron a la Tierra, tras lo cual pasó a poder de los Antiguos. Posteriormente viajó a Valusia, Lemuria y la Atlántida. Un pescador minoico encontró el artefacto en sus redes y se lo vendió al faraón Nefrén-Ka, que lo guardó en los laberintos de Kish, donde posteriormente lo encontró y utilizó Nitocris. Allí permaneció hasta 1844, cuando la excavación arqueológica que llevaba a cabo el profesor Enoch Bowen lo desenterró. El profesor se trajo el trapezoedro de vuelta a su hogar, en Providence, Rhode Island, donde se convirtió en el objeto sagrado del culto de la Sabiduría de las Estrellas. Tras la disolución de la secta en 1877, el trapezoedro permaneció en la desierta iglesia hasta 1934, cuando unos sucesos relacionados con sus perturbaciones impulsaron a un

doctor local a llevárselo y lanzarlo a la Bahía de Narragansett. Se cree que algún día el trapezoedro emergerá de las aguas y formará el eje de una nueva secta de la Sabiduría de las Estrellas.

El trapezoedro se puede utilizar de varias formas: sirve de ventana a través de la que uno puede contemplar todo el tiempo y el espacio; si alguien contempla el trapezoedro durante el tiempo suficiente y entonces lo sume en la oscuridad, cerca de allí se manifiesta El Morador de la Oscuridad, una de las formas de Nyarlathotep; el último poder del trapezoedro consiste en acelerar cualquier metamorfosis corporal que pueda estar teniendo lugar en quien lo contempla (como, por ejemplo, la transformación en profundo).

Algunos han relacionado el Trapezoedro Resplandeciente con la piedra mágica que los alquimistas llaman «Azoth», con la piedra de visión del doctor John Dee mediante la que se comunicaba con los ángeles, y con los curiosos ángulos hallados en muchos templos y casas encantadas.

Consulta Antiguos; Atlántida; Bowen, Enoch; Dee, John; Dexter, Ambrose; Kish; Lemuria; Libro negro de Alsophocus; mi-go; Nefrén-Ka; Necronomicón (apéndices); Nitocris; Nyarlathotep (Morador de las Tinieblas); profundos; Sabiduría de las Estrellas, Culto de la; Valusia; Yuggoth. (El horror que nos acecha, Bloch; Rituales satánicos, LaVey; «El Morador de las Tinieblas», Lovecraft [O]; «El espejo de Nitocris», Lumley; The Worm Shall Ye Fight!, Marsh).

TSAN-CHAN. Imperio de Oriente que se fundará dentro de tres mil años. Es posible que para esa época ya hayan regresado los Primigenios, y que el imperio sea regido por amos inhumanos.

Consulta Yiang-Li. («Más allá del muro del sueño», Lovecraft [O]; «En la noche de los tiempos», Lovecraft).

TSANG, MESETA DE (también LLANURA DE TSANG). Región asiática donde habita el pueblo tcho-tcho. Algunos sostienen que este lugar no es otro que la propia Meseta de Leng, y quizás Tsang sea el lugar donde Leng interseca con nuestra dimensión. En una cueva de algún lugar de Tsang descansa Chaugnar Faugn, el dios de los tcho-tchos. Allí aguarda el momento en el que viajará a Occidente y devorará el mundo.

Según Harold Hadley Copeland, las montañas que hay más allá de Tsang fueron antaño hogar de un grupo de refugiados que huyó de la destrucción de Mu. Estos supervivientes eran liderados por el gran mago Zanthu, a quien sus seguidores enterraron en un antiqüísimo cementerio en un punto desconocido de la región.

[Tsang, o Hou-tsang, es una provincia del sur del Tíbet. Su ciudad principal es Shigatse o Xigaze. No se sabe si Long estaba al tanto de ello].

Consulta Chaugnar Faugn; Copeland, Harold; Leng; miri nigri; Mu; tcho-tchos; Zanthu; Tablillas Zanthu. («La maldición de Chaugnar Faugn», Barton [J]; «The

Dweller in the Tomb», Carter; The Horror from the Hills, Long [O]).

TSATH. Capital del mundo subterráneo de K'n-yan. Las gentes de aquella tierra nombraron así a su capital en honor del Primigenio Tsathoggua, tiempo antes de erradicar su adoración.

Consulta K'n-yan; Tsathoggua. («El Túmulo», Lovecraft y Bishop).

TSATH-YO (posiblemente también ESCRITURA ANTIGUA). [TSAH-yoe]. Lengua primordial que se utilizaba hace millones de años en la tierra de Hiperbórea.

Consulta Hiperbórea. («A través de las puertas de la llave de plata», Lovecraft y Price).

TSATHOGGUA (también SADOGUI, SAN TOAD, o ZHOTHAQQUAH). [tsah-THAUG-wah]. Primigenio cuyo cuerpo amorfo suele adoptar el aspecto de una criatura parecida a un sapo peludo, con ojos somnolientos y una gran sonrisa cuajada de dientes. Poco después de la creación de nuestro mundo, los habitantes de un planeta oscuro en las lindes de nuestro sistema solar trajeron a Tsathoggua a la Tierra desde Cykranosh (Saturno). Algunos expertos aseguran que el dios sapo permaneció en la ciudad en ruinas de Yuth, creada por esta raza extraterrestre y situada en el desierto pedregoso de K'li-Phon-N'yah, pero la mayoría está de acuerdo en que tras su llegada los abandonó para instalarse en las cuevas oscuras de N'Kai. Vivió durante un tiempo bajo el Monte Voormithadreth, pero se retiró a su antiguo hogar cuando su adoración declinó y el hielo cubrió Hiperbórea. Algunos herejes insisten en que ahora descansa en una cueva bajo Averoigne, pero lo más probable es que estén equivocados.

Los hombres serpiente de la caverna de Yoth, iluminada con una luz roja, fueron los primeros en adorar a Tsathoggua. Desde allí su culto se extendió a K'n-yan, y a partir de ahí a la tierra ártica de Lomar y al mundo exterior. Tanto los voormis primero como los invasores humanos de Hiperbórea después, veneraron al dios sapo. El sumo sacerdote atlante Klarkash-Ton resucitó su culto, y los oscuros averones que huyeron de la Atlántida y llegaron a Averoigne trajeron consigo esta religión. El culto francés de Tsathoggua fue poderoso hasta la época medieval y en cierto momento incluso dispuso de su propio oráculo, en el que el dios hablaba a través del cuerpo de su profetisa de lentos movimientos. No está claro si todavía pervive alguna secta de Tsathoggua, aunque antiguamente lo adoraban los indios Narragansett y Wampanoag de Massachusetts.

Los animales del bosque sienten especial respeto por Tsathoggua, y era un hecho conocido que los gatos protegían sus capillas en Averoigne. Además, lo sirven unas criaturas negras e informes a las que se denomina su semilla, aunque no está claro el grado exacto de relación que existe entre ellos. Solo se conoce uno de sus cánticos rituales:

¡N'ggah-kthn-y'hhu! ¡Cthua t'lh gup r'lhob-g'th'gg lgh thok!
¡G'llh-ya, Tsathoggua! ¡Y'kn'nh, Tsathoggua! ¡Ha venido! ¡Te adoramos, Lord
Tsathoggua, Padre de la Noche! ¡Gloria, Anciano, Primogénito de la Entidad
Exterior! ¡Ave, Tú que Eras Inmemorialmente Antiguo Antes de que las Estrellas
Engendraran al Gran Cthulhu! ¡Poder, Anciano Que se Arrastra en los Lugares
cubiertos de hongos de Mu! ¡Iä! ¡Iä! ¡G'noth-ykagga-ha! ¡Iä, Iä, Tsathoggua!

Los grandes ritos de Tsathoggua se realizan en Walpurgis y en la Noche de Difuntos. En las noches de luna nueva se llevan a cabo ceremoniales menores entre medianoche y las tres de la madrugada.

Consulta Atlach-Nacha; Atlántida; Averoigne; Codex Dagonensis; Commoriom; Crom-Ya; Cthaat Aquadingen; Cxaxukluth; Cykranosh; Eibon; Elementos, Teoría de los; Ghisguth; Hiperbórea; hombres serpiente; Hziulquoigmnzah; K'n-yan; Kythamil; Libro de Eibon; Mu; N'kai; Nug y Yeb; Nyogtha; Ossadagowah; Pergaminos de Pnom; Pescadores del Exterior; Primigenios; Ritual Voola; semilla informe; Tsath; voormis; Voormithadreth, Monte; Yhounde H; Yoth; Yuggoth; Zoth; Zstylzhemghi. («Cartas selectas (3ª parte)», Lovecraft; Selected Letters IV, Lovecraft; «El Túmulo», Lovecraft y Bishop; «The Old One», Glasby; «La torre redonda», Price; The Illuminatus! Trilogy, Shea y Wilson; The Black Book of Clark Ashton Smith, Smith; «La puerta de Saturno», Smith; «The Family Tree of the Gods», Smith; «Las siete pruebas», Smith; «El relato de Satampra Zeiros», Smith [O]).

TSATHOGGUANOS. Criaturas que infestan la mente de todas las personas y que, según algunos, les impiden alcanzar todo su potencial. Aunque su nombre apunta a los Mitos, no guardan ninguna relación con Tsathoggua ni con cualquier otro Primigenio.

(The Mind Parasites, Wilson).

TULZSCHA [TUHLZ-shuh]. Criatura similar a una columna de fuego verde, y que es uno de los bailarines de la corte de Azathoth. Es adorado en las Indias Occidentales, en Francia, en Italia y posiblemente en Oriente Medio. Hace aproximadamente doscientos cincuenta años se desmanteló en Kingsport, Massachusetts, una secta consagrada a Tulzscha.

Los rituales de Tulzscha se realizan siempre en los equinoccios, los solsticios y otros momentos significativos desde el punto de vista astronómico. Se dice que los adoradores más fieles de Tulzscha logran sobrevivir de algún modo a la muerte, y habitan para siempre dentro de sus cadáveres putrefactos.

Consulta Azathoth; Kingsport; Dioses Exteriores. («The Kingsport Cult», Ross [J]).

TUNELADOR DE ABAJO, EL (también EL CAVADOR INFERIOR y EL

QUESOCAVA ALLÁ ABAJO). Libro de poemas de Georg Reuter Fischer, un joven de la colonia «La Buitrera», California. La editorial Ptolemy Press de Hollywood publicó el libro en 1936. Como muchos otros escritores, Fischer obtuvo de sus sueños la inspiración para este poemario, aunque también reconoció la influencia que había tenido en su obra *Azathoth y Otros Horrores*, de Derby. Por desgracia, apenas un año después de la publicación del libro, Fischer pereció en un terremoto que destruyó su hogar. Tanto la UCLA como la Universidad Miskatonic poseen reproducciones de este tomo.

Entre los poemas de *El Tunelador de Abajo* se encuentran «Profundidades verdes» y «Tumbas marinas». Estas dos obras contienen referencias a «Cutlu», «Rulay» y «Nath», aunque el autor no explica el significado de estos términos.

Consulta *Azathoth y Otros Horrores*; Derby, Edward; Miskatonic, Universidad; Nath. («El terror de las profundidades», Leiber).

TUTTLE, AMOS. Ocultista que residía a las afueras de Arkham. Tuttle pasó los últimos años de su vida recluido en su hogar, estudiando su valiosísima colección de manuscritos de ciencias ocultas. Tras su muerte, ocurrida en 1936, la casa pasó a manos de su sobrino Paul. Este desapareció poco después, y los libros fueron legados a la Universidad Miskatonic.

(«El regreso de Hastur», Derleth [O]; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

T'YOG. Sumo sacerdote de Shub-Niggurath en el país de K'naa, en Mu. Fabricó un pergamino especial para protegerse en su confrontación con Ghatanothoa, pero los sacerdotes de este dios le dieron el cambiazo con otro texto. Como resultado, T'yog sufrió un desagradable destino.

Consulta *Ghatanothoa*; Mu; *Shub-Niggurath*. («Reliquia de un mundo olvidado», Lovecraft y Heald).

TYPER, ALONSO (también ALONZO). HASBROUCH. Ocultista de Kingston, Nueva York, que desapareció el 17 de abril de 1908 cerca de la abandonada mansión van der Heyl. Typer asistió de joven a una escuela privada y posteriormente estudió en Columbia y en la Universidad de Heidelberg, donde fue discípulo del afamado antropólogo Victor Gibson. Viajó mucho por Oriente y visitó la Isla de Pascua en 1899. Incluso sus colegas consideraban muy extrañas sus investigaciones; hubo de publicar por cuenta propia la mayoría de sus artículos sobre ocultismo, y tuvo que abandonar la Sociedad de Investigaciones Psíquicas en 1902. Años después, su desaparición dejó intrigadas a las autoridades, aunque un diario encontrado en la mansión van der Heyl en 1935 y las investigaciones psíquicas del reverendo Edgar Dowling han proporcionado informes tremendamente disparatados sobre sus experiencias posteriores a aquel suceso.

Consulta *Libro de las cosas ocultas*, El. («El diario de Alonso Typer», Lovecraft y Lumley [O]; «The Statement of One John Gibson», Lumley; «The Strange Fate of

Alonzo Tyler», Price).

U

UBAR. Ver Irem.

UBB (también UB-BG'ZTH [OOB-bih-giz]). Criatura conocida como «El Padre de los Gusanos». Ubb es el líder de la misteriosa raza conocida como los yuggs o yuggya, y recuerda a un ejemplar enorme de esa misma especie. Ubb ayudó a Zanthu en la destrucción de Mu, y se cree que fue el origen de la riqueza y de las supuestas habilidades mágicas del rey Salomón.

Algunos incluso han atribuido a Ubb un poder mucho mayor, y afirman que es la fuerza que empuja a todas las criaturas vivas a sobrevivir y multiplicarse.

Consulta Mu; yuggs; yuggya; Zanthu. («Out of the Ages», Carter [O]; «The Thing in the Pit», Carter; «A Private Inquiry into the Possible Whereabouts of Clara Boyd», Marsh et al.; «Soul of the Devil-Bought», Price).

UBBO-SATHLA [OO-boe SATH-lah]. Ser protoplásmico que, según se dice, engendró toda la vida terrestre (posiblemente también a los seres humanos) y a quien toda vida retornará al final.

Existe cierto número de relatos contradictorios sobre los orígenes de Ubbo-Sathla. Se cuenta que hace eones, cuando nuestro mundo se encontraba en un universo alternativo, los Dioses Arquetípicos crearon a Azathoth y a Ubbo-Sathla para que fueran sus esclavos. Ubbo-Sathla se reveló contra sus hacedores, y utilizó el conocimiento que les había robado para enviar la Tierra y a sí mismo a esta dimensión. Durante la posterior batalla, los Dioses Arquetípicos capturaron a Ubbo-Sathla y lo despojaron de su mente (aunque otros sostienen que ya era así desde el principio), y supuestamente hicieron lo mismo con Azathoth. Otros mitos afirman que Ubbo-Sathla fue creación de los Antiguos, que lo utilizaron inicialmente para engendrar a sus shoggoths.

Se ha dicho que Ubbo-Sathla es también el padre de todos los Primigenios que se opusieron a los Dioses Arquetípicos pero, considerando el origen extraterrestre de la mayoría de estos seres, probablemente no sea cierto. En realidad, parece más probable que Ubbo-Sathla forjara una alianza con los Primigenios cuando llegaron de las estrellas y que los ayudase en sus designios. Algunos Primigenios, como Nyogtha y Zuchequon, sí parecen haberse originado en este planeta, y podrían ser los hijos de Ubbo-Sathla a los que se refieren esos pasajes.

Ubbo-Sathla mora bajo la superficie, en la gris Y'qaa (o tal vez en el Monte Voormithadreth), donde protege una serie de tablillas de piedra que, según se dice, contienen el conocimiento de los mismísimos Dioses Arquetípicos. Muchos magos han tratado de conseguir estas tablillas, pero ninguno lo ha logrado.

Se rumorea que Ubbo-Sathla y Abhoth son uno solo, que los voormis de Hiperbórea adoraron a Ubbo-Sathla y que, asqueados, los hiperbóreos que llegaron después rebautizaron a su dios como «Abhoth». No obstante, los encuentros conocidos con estos dos dioses sugieren lo contrario. Otros han llamado a Ubbo-Sathla la fuente de toda la vida en el cosmos, pero esto contradice claramente casi todo lo que conocemos sobre él.

Consulta Abhoth; Antiguos; Azathoth; Dioses Arquetípicos; Hiperbórea; Llave arquetípica; Nieth Korghai; Nyogtha; Primigenios; shoggoths; Sothoth; voormis; Y'qaa; Zon Mezzamalech; Zuchequon. («The Unbegotten Source», Carter; «Zoth-Ommog», Carter; «El que acecha en el umbral», Derleth y Lovecraft; Los que acechan en el Abismo, Lumley; «El hocico en la alcoba», Myers; A Guide to the Cthulhu Cult, Pelton; «Ubbo-Sathla», Smith [O]).

UBBOTH. Lago negro situado bajo la superficie de la Luna, en el que habita Mnomquah.

Consulta Mnomquah. (Mad Moon of Dreams, Lumley).

ULTHAR. 1) Ciudad de las Tierras del Sueño, cerca del río Skai. Ulthar es un pequeño pueblo de cabañas medievales y calles adoquinadas, donde matar a un gato está estrictamente prohibido debido a un misterioso suceso ocurrido hace doscientos años. En consecuencia, esta ciudad es un lugar favorito de los felinos. En la colina más alta se alza el templo de los Viejos Dioses, donde reside el sumo sacerdote Atal junto a una considerable biblioteca de textos mágicos. Consulta Atal; Barzai; Hatheg; Manuscritos Pnakóticos; Nir; Siete libros crípticos de Hsan; Skai; Tierras del Sueño. («Los gatos de Ulthar», Lovecraft [O]; «En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft).

2) (también ULDAR). Dios Arquetípico mencionado en El Manuscrito de Sussex. Ulthar era el hijo de Sothoth y representaba el poder de los Dioses Arquetípicos. Los demás dioses lo enviaron a la Tierra para vigilar a los Primigenios, pero es necesario realizar rituales periódicos en su honor para que mantenga la vigilancia.

Consulta Bast; Cultus Maleficarum; Dioses Arquetípicos; N'gah-Kthun; Primigenios; Sothoth; Ultharathotep. (A Guide to the Cthulhu Cult, Pelton; «El Manuscrito de Sussex», Pelton [O]).

ULTHARATHOTEP (también ULTHARATOTEP). Avatar del Dios Arquetípico Ulthar, a quien cada mil años invocaban los sumos sacerdotes reunidos en la ciudad de N'gah-Kthun.

Consulta Dioses Arquetípicos; N'gah-Kthun; Ulthar. («El Manuscrito de Sussex», Pelton).

ÚLTIMO REY, EL. Título concedido algunas veces a Aldones, un personaje de la obra de teatro El Rey de Amarillo, y en ocasiones al propio Rey de Amarillo.

Consulta Aldones; Rey de Amarillo, El. («Más luz», Blish; «Carcosa Story about Hali» (fragmento), Carter; «El reparador de reputaciones», Chambers [O]).

«UMR AT-TAWIL (más correctamente TAWIL AT-«UMR). [OO-mer AT-TAHL]. Dios cuyo nombre árabe se traduce literalmente como «El de la Vida Prolongada^[76]». Tawil at-«Umr aparece como una figura envuelta en telas grises que sostiene en una mano una esfera de un metal iridiscente.

Esta criatura es el dirigente de los Ancianos, así como el guardián del último portal que podrá abrir quien posea la Llave de Plata. Aunque la mayoría de los expertos considera que Tawil at-«Umr es una manifestación de Yog-Sothoth, otras fuentes lo identifican como un ser humano que atravesó El Último Portal, se encontró a Yog-Sothoth y se entregó a él, convirtiéndose a partir de ese momento en el Guardián de la Puerta. Según el Necronomicón y el Libro de Thoth, tratar con esta criatura es peligrosísimo, y aquellos a los que permite el paso jamás regresan.

Se ha sugerido que Tawil at-«Umr es una parte de la mente que cada uno ha de vencer o destruir para alcanzar el auténtico saber, aunque no está clara la veracidad de esta afirmación.

Consulta Ancianos; Klarkash-Ton; Libro de Thoth; Llave de Plata; Yog-Sothoth. («El libro de las Puertas», Carter; Outside the Circles of Time, Grant; «A través de las puertas de la llave de plata», Lovecraft y Price; «The Lord of Illusion», Price [O]).

UNAUSSPRECHLICHEN KULTEN (también el LIBRO NEGRO o CULTOS SIN NOMBRE o CULTOS INNOMINADOS o CULTOS INNOMBRABLES o CULTOS INCONFESABLES). [oon-aus-SPREK-lik-en]. Libro escrito por Friedrich Wilhelm von Junzt (1795–1840), ocultista y explorador de cierto renombre. Inmediatamente después de terminar Unaussprechlichen Kulten, von Junzt partió con destino desconocido. Tras regresar de un viaje a Mongolia, von Junzt se encerró en su cuarto y pasó meses redactando un nuevo manuscrito. Seis meses después de su regreso lo hallaron estrangulado en su habitación, que estaba atrancada y con la llave echada, y sus notas rotas y esparcidas a su alrededor. Se desconoce qué contenía el documento, puesto que cuando su amigo Alexis Ladeau lo recompuso y lo leyó, quemó todas las páginas y se cortó la garganta.

Gottfried Müller, editor de Dusseldorf, publicó una edición en alemán de Unaussprechlichen Kulten en 1839. Sin embargo, casi todos los que poseían el libro lo destruyeron tras enterarse del final de su autor. El libro habría caído en el olvido de no ser por la traducción al francés del jesuita Pierre Sansrire, quien presumiblemente la preparó para instruir a sus alumnos sobre las sectas de todo el mundo. El libro se imprimió en San Maló en 1843, y en la actualidad no se conoce ninguna reproducción superviviente, pero aún debían de quedar cuando el impopular librero M. A. G. Bridewall^[77] encontró una en una tienda de Londres. Consideró el libro tan escandaloso que publicó la primera edición en inglés en 1845, con el título de

Nameless Cults. Esta edición estaba llena de erratas y fallos ortográficos, y estaba ilustrada con grabados vulgares, de modo que solo sirvió para desacreditar aún más el original.

En 1909, la Golden Goblin Press de Nueva York publicó su propia traducción del texto alemán, que incluía láminas a color de Diego Velasquez^[78]. Aunque esta versión era más correcta que la edición de Bridewall, los traductores expurgaron más de una cuarta parte del texto original, y el coste final del libro era tan alto que resultaba prohibitivo para el público no especializado. Supuestamente, aquel mismo año salió al mercado una edición de la misteriosa Starry Wisdom Press^[79], aunque no se ha encontrado ninguna reproducción. La Universidad Miskatonic ha intentado varias veces publicar una edición anotada del libro, pero los herederos de von Junzt se han negado a permitir cualquier nueva edición del mismo.

Se conservan reproducciones del Unaussprechlichen Kulten en la Biblioteca de la Universidad Miskatonic, en el Instituto Sanbourne, en la biblioteca en ruinas de la iglesia de la Sabiduría de las Estrellas de Providence, y en la Biblioteca Huntingdon de California.

En este libro, von Junzt relata sus numerosos descubrimientos respecto a las costumbres religiosas de todo el mundo. Parte del texto se refiere a sociedades secretas conocidas comúnmente, como los thugs^[80] y los hombres-leopardo^[81] de África. El grueso del libro, precedido por un extenso ensayo de título «Narrativa del mundo antiguo», habla de la adoración a Cthulhu y a los suyos, incluyendo las sectas de tchotchos de Leng, el pueblo de la Piedra Negra y las sectas globales de Ghatanothoa. En ciertos puntos, el análisis racional que hace von Junzt de estos cultos se disuelve en balbuceos incongruentes. Su convencimiento de que los alicornios (cuernos de unicornios) eran auténticos y su afirmación de haber visitado el Infierno suelen presentarse como pruebas de su inestabilidad mental, pero la mayor parte de su obra es muy perspicaz y no debería ignorarse sin más.

Consulta Bran Mak Morn; Cthulhu; Ghatanothoa; Instituto Sanbourne; Kn'aa; Ladeau, Alexis; Leng; Miskatonic, Universidad; Mülder, Gottfried; Papiro del Saber Oscuro; Piedra Negra; Sabiduría de las Estrellas, culto de la; tcho-tchos; Templo del Sapo; von Junzt, Friedrich; Yog-Sothoth. (Real Magic, Bonewitz; «Zoth-Ommog», Carter; «The History of Von Unaussprechlichen Kulten», Harris; «La cosa en el tejado», Howard; «Los hijos de la noche», Howard [O]; «La piedra negra», Howard; «El Morador de las Tinieblas», Lovecraft; «Reliquia de un mundo olvidado», Lovecraft y Heald; «La guerra del Tong negro», Price; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

UNDERCLIFFE, ERROL (aprox. 1937–¿1967?). Escritor de relatos de terror, natural de Brichester y que (según se piensa) fue una de las influencias del joven Ramsey Campbell. Se sabe poco de Undercliffe, aunque pasó la mayor parte de su vida en Brichester. Desapareció de su apartamento en 1967 tras investigar la muerte

de Roland Franklyn. Desde entonces ha sido visto al menos en una ocasión, aunque no se ha podido confirmar que realmente fuera él. Su obra ha sido recopilada en *El hombre que temía dormir y Fotografiados a la luz de un relámpago*, y la película de Harry Chang *Sueños Rojos* está basada en sus relatos.

Consulta Brichester; Franklyn, Roland. («Errol Undercliffe: Un tributo», Campbell [O]; «Los párrafos de Franklyn», Campbell; «Behold, I Stand at the Door and Knock», Price).

UNTER ZEE KULTEN. Tomo en alemán que trata de los monstruos acuáticos. Existen dos versiones diferentes de la historia de este libro. La más tradicional afirma que un tal Graf Gauberg lo escribió hace cientos de años, y que la mayoría de las reproducciones fueron destruidas durante el siglo XVII. La otra sostiene que el verdadero título del libro era *Das Geheimnis Der Unterzeerunen*, y que fue publicado en Viena en 1908. Según esta fuente, el libro era una traducción de unos glifos de Yuggoth aparecidos en Ponapé, en la Isla de Pascua y en Stonehenge, y había sido realizada por el ocultista alemán Guido von List. Posteriormente se hizo una adaptación cinematográfica llamada *Geheimnisse Einer Unterzeewelt* (o «Unterzee Kulden»), que recreaba muchos rituales secretos polinesios y que finalmente fue prohibida en casi todos los países. No se sabe cuál de estas historias es la correcta, y hasta es posible que se refieran a libros completamente distintos. Este volumen ahonda en el estudio de los profundos y su modo de vida, e incluye la descripción de un extraño molusco que estas criaturas utilizan como alimento y material de construcción. El *Cthaat Aquadingen* cita este libro al menos en una ocasión.

(«The Aquarium», Jacobi [O]; *The Return of the Deep Ones*, Lumley; «Fischbuchs», Ross [J]; «The Sound of a Door Opening», Webb).

UOHT [YOO-oet]. 1) Pretendiente real al trono de Yhtill, en la obra *El Rey de Amarillo*. Consulta Carcosa; *Rey de Amarillo, El*; Yhtill. («El reparador de reputaciones», Chambers).

2) Según los textos de Hali, el primer rey de Carcosa que incorporó a su manto el Signo de Koth en color amarillo. Consulta Carcosa; Hali; *Rey de Amarillo, El*; Koth, Signo de. (*The House of the Toad*, Tierney).

UPTON, DANIEL (aprox. 1884–¿?). Arquitecto de Arkham, amigo (y asesino) de Edward Derby. El padre de Upton se llamaba Bezalel Yehua ben-Daniel, pero posteriormente se lo cambió por Daniel Upton y emigró a Arkham (su hijo Daniel nunca descubrió esta parte del pasado familiar). Daniel Upton entabló amistad con Derby a una edad relativamente temprana, y en una ocasión incluso se planteó ilustrar uno de sus libros de poemas. Tras graduarse en Harvard, Upton se casó y se instaló en Arkham. Su hijo, Edward Derby Upton, nació en 1910.

Upton observaba con preocupación el matrimonio destructivo de Derby y Asenath Waite, pero fue incapaz de evitar su trágico fin. Parecía estar preocupado por

su amigo, lo que hace aún más sorprendente el hecho de que lo asesinara poco después en el Manicomio de Arkham. Algunos han sugerido que una broma macabra fue el detonante para que Upton entrara en el manicomio y disparara seis balas sobre su mejor amigo.

Upton fue condenado, pero existen informes contradictorios sobre lo que sucedió después. Algunos dicen que sus influyentes amigos de Miskatonic lograron que fuera puesto en libertad, mientras que otros sostienen que siguió en prisión durante el resto de su vida.

Consulta Arkham; Derby, Edward; Miskatonic, Universidad; Waite, Asenath. («The Revenge of Azathoth», Cannon; «To Arkham and the Stars», Leiber; «The Statement of Richard Daniel Upton», Jantsang, Gerber, y Ley; «El ser en el umbral», Lovecraft [O]).

URAKHU. Ver Haddoth.

URALTE SCHRECKEN (también HÚRLATE SCHRECKEN). Monografía escrita por Graf von Könnenberg en el siglo XIX. En este libro, von Könnenberg afirmaba haber seguido hasta sus orígenes las mitologías de todas las culturas y haber descubierto que eran proyecciones de algo que él llamó Mlandoth. Von Könnenberg no explicó quién o qué era Mlandoth, ni dónde estaba. Es posible que esto explique la fría acogida que tuvo el libro, tanto en el público como entre los expertos serios.

Aparte de Mlandoth, este tomo también menciona a seres como Ngyr-Khorath, «Ymnar y Yidhra.

Consulta Yidhra; «Ymnar. («La senda de Yidhra», DeBill).

URANO. Ver L'gy'hx.

URILIA. Ver R'lyeh.

URILIA, TEXTO DE. Ver Texto de R'lyeh.

UZULDAROOM [YOO-zul-dah-ROOM]. Capital de Hiperbórea. Cuando los habitantes de la antigua capital, Commoriom, huyeron de sus hogares (ya fuera por culpa de la profecía de la Sibila Blanca de Polarión o por otras causas menos agradables), se establecieron en Uzuldaroom, a un día de viaje de la desierta metrópolis.

Consulta Commoriom; Hiperbórea. («El relato de Satampra Zeiros», Smith [O]; «El testamento de Athammaus», Smith).

V

VACH-VIRAJ. Ver Encantamiento Vach-Viraj.

VAGABUNDOS DIMENSIONALES (también DESTRUCTORES CÓSMICOS). Criaturas humanoides de piel arrugada y grandes garras. Los vagabundos habitan en la misma dimensión alternativa en la que espera Yog-Sothoth. Los magos a menudo los invocan a la Tierra utilizando un ritual que requiere una daga de metal puro, pero los vagabundos también aparecen ocasionalmente en nuestra dimensión de manera espontánea. Cuando estas criaturas se encuentran con seres humanos, suelen agarrar a una víctima y desaparecer con ella de vuelta a su dimensión. Prácticamente no ha tenido lugar ninguna interacción fructífera con esta especie.

Consulta Yog-Sothoth. («Horror en el museo», Heald y Lovecraft [O]; Manual de La llamada de Cthulhu, edición 5.5, Petersen y Willis [J]; S. Petersen's Field Guide to Cthulhu Monsters, Petersenet al. [J]).

VALLE DE PNATH. Ver Pnath, Valle de.

VALUSIA [vah-LOOS-i-ah]. Antigua tierra de los hombres serpiente. Comprendía lo que ahora es el sur de Europa, el Mediterráneo y el norte de África. Valusia fue conquistada por los seres humanos y, hace cien mil años, era el más poderoso de los Siete Imperios. El rey más famoso de Valusia fue el rey Kull el Atlante. Es muy posible que la Valusia de la época de Kull recibiera su nombre en honor a una Valusia más antigua que existió a finales de la era Paleozoica.

Consulta Hermanos del Signo Amarillo; hombres serpiente; Kull, Rey; Trapezoedro Resplandeciente. («Exilio de Atlantis», Howard; «El Reino de las Sombras», Howard [O]).

VAMPIROS DE FUEGO (también ENTIDADES DE LLAMA (o DE FUEGO). DE CTHUGHA). 1) Criaturas parecidas a millares de puntos llameantes y que sirven al Primigenio Cthugha. Los vampiros de fuego vienen a la Tierra cuando se invoca a sus señor, formando una escolta para él, pero también pueden ser convocados de manera individual cuando Fomalhaut está sobre el firmamento. Cuando se les invoca, tratan de prender cualquier material inflamable que haya cerca. Consulta Cthugha; Primigenios menores. («El morador de la oscuridad», Derleth [O]; Manual de La llamada de Cthulhu, edición 5.5, Petersen y Willis [J]).

2) Criaturas que recuerdan a relámpagos rojos. Moran junto a su señor Fthagga en el planeta Ktynga, sobre el que viajan por todo el cosmos buscando formas de

vida inteligentes de las que tomar energía. El ataque de un vampiro de fuego viene precedido por el destello de un rayo rojizo y destruye por completo a la víctima, por lo que da la impresión de tratarse de una combustión humana espontánea. Este ataque no solo proporciona al vampiro la energía que necesita para sobrevivir, sino que le permite absorber todos los recuerdos de su víctima.

Los vampiros de fuego parecen poseer una mente colmenaria, por lo que todos los demás vampiros y el propio Fthaggua obtienen nuevos conocimientos cada vez que alguien muere a manos de un vampiro. Con esta información, Fthaggua y sus secuaces trazan su estrategia para subyugar mundos enteros que les proporcionen fuentes de energía a placer. Consulta Fthaggua; Ktynga. («Zoth-Ommog», Carter; «The Fire Vampires», Wandrei [O]).

[Los vampiros de fuego aparecieron originalmente en el relato de Wandrei como los servidores con forma de rayo de Fthaggua. La llamada de Cthulhu utiliza este nombre para referirse a los servidores de Cthugha que aparecen en el relato de Derleth «El morador de la oscuridad», una interpretación con la que estarán más familiarizados la mayoría de los lectores].

VENUS. Algunos relatos hablan de los «Señores de Venus», mientras que otros sugieren que el pueblo serpiente podría haberse originado allí (aunque la mayoría de las fuentes coinciden en que los hombres serpiente se desarrollaron en la Tierra).

Consulta hombres serpiente; Libro de Dzyan, El.

VHOORL [VOR-al]. Planeta situado en la vigésima tercera nebulosa, esté eso donde esté. Fue Kathulhn, un estudiante de matemáticas de Vhoorl, el que primero atravesó las barreras entre esta dimensión y aquellas en las que antaño moraron los Primigenios. También se sabe que los señores de Yaddith han visitado ese mundo.

Algunos han relacionado al «Kathulhn» que vivió en Vhoorl con el Primigenio Cthulhu. Si este vínculo resultase correcto, Vhoorl podría ser el lugar de nacimiento de Cthulhu, que Henry Akeley insinuó en su conversación con Albert Wilmarth.

Consulta Cthulhu; Yaddith. («The Guardian of the Book», Hasse; «El que susurra en la oscuridad», Lovecraft [O]).

VIENTO NEGRO. Consulta Nyarlathotep (Viento Negro).

VIRKLYU (también VIRYKLU). [VER-klih-oo]. La Ciudad de la Llama de los arkandianos, localizada en la Llanura de Kalnor en épocas prehistóricas. En el interior de una gran cúpula en la ciudad vivían las Mujeres de Fuego, las sacerdotisas de los Primigenios, encabezadas por Ilyth'la.

Consulta Ilyth'la. (A Guide to the Cthulhu Cult, Pelton; «El Manuscrito de Sussex», Pelton [O]).

VISIONES DE YADDITH. Tomo de poesía de Ariel Prescott (probablemente un

pseudónimo), quien fue confinado en el Manicomio de Oakdeene, donde falleció posteriormente. La Charnel House de Londres publicó el volumen en 1917 en una edición limitada, y durante un tiempo estuvo de moda entre los ocultistas del estudiantado de la Universidad de Cambridge. No obstante, la familia de Ariel Prescott logró adquirir casi todos los ejemplares del libro y destruirlos.

Los poemas de este libro, inspirados por las visiones nocturnas del autor, relatan la historia de los últimos días de Yaddith, los intentos de sus habitantes por salvar su mundo agonizante y su huida final a través del cosmos.

Consulta Oakdeene, Manicomio de; Yaddith. («Dreams in the House of Weir», Carter [O]; Visions from Yaddith, Carter).

VON DENEN VERTDAMMTEN. «De los Condenados». Tomo escrito original-mente por Kazaj Heinz Vogel, un alemán que emigró a América hace doscientos años. Tiempo después regresó a su país natal y allí completó este libro sin título. Tras su publicación, las autoridades confiscaron la tirada y destruyeron todos los ejemplares menos dos. El propio Vogel desapareció poco después.

Los dos ejemplares restantes de este libro permanecieron en las colecciones restringidas de ciertas bibliotecas alemanas. En 1907, una joven llamada Edith Brendall pudo acceder a uno de los tomos, y con su memoria fotográfica logró retener en su mente todo el libro y después reescribirlo, añadiendo notas de su propia investigación y titulándolo *Von denen Vertdammten*. La señorita Brendall hizo publicar el libro corriendo ella con los gastos. En cuanto la editorial sacó el libro a la calle, personas desconocidas robaron o adquirieron rápidamente casi todos los ejemplares. La señorita Brendall creía que alguien la seguía, y se mudó de ciudad en ciudad tratando de despistar a sus perseguidores. Desapareció de Bonn el 27 de marzo de 1910, y su cuerpo apareció en el Rin el 4 de abril de ese mismo año.

El libro se subtitula «Un Tratado sobre los Horribles Cultos de los Antiguos», y se sabe que contiene información sobre el culto a una criatura llamada Lo que Espera en la Oscuridad.

(«Oscuridad, me llamo», Bertin).

VON JUNZT, FRIEDRICH WILHEIM (1795–1840). Destacado explorador y autor de *Unaussprechlichen Kulten*. Von Junzt nació en Colonia en 1795, hijo de Ava y Heinrich von Junzt. Ingresó en la Universidad de Berlín en 1814, y al año siguiente conoció a su futuro amigo Gottfried Mülder. Después de graduarse, los dos pasaron un tiempo viajando por Asia, tras lo cual von Junzt regresó a Alemania y completó su tesis doctoral, «Origen e Influencia de los Textos Mágicos Semánticos». Fue profesor durante cuatro años en la Universidad de Wurtemberg, y luego viajó por Europa, las Américas y África, investigando y uniéndose a todas las sociedades secretas que lograba descubrir. En cierto momento sus vagabundeos le llevaron a París, donde conoció a Alexis Ladeau, con quien viajaría durante un tiempo. En esta época publicó

dos cortos monográficos, *Les Vampires* (1827) y *Les Lupines* (1828), sobre los hombres lobo, pero en 1835 regresó a la mansión familiar y comenzó a trabajar en su obra maestra, *Unaussprechlichen Kulten* (o Cultos sin Nombre), que fue publicada en Dusseldorf en 1839.

Tras completar el manuscrito, von Junzt partió con destino desconocido. Años después, al regresar de una expedición a Mongolia, se recluyó en una habitación cerrada y atrancada de Dusseldorf para escribir un manuscrito cuya naturaleza exacta sigue siendo un misterio. Pocos meses después apareció muerto en sus aposentos, con marcas de garras en la garganta y sin que nadie hubiera violentado los cerrojos de la habitación. Alexis Ladeau, quien fuera el mejor amigo de von Junzt, recogió las páginas mutiladas del manuscrito y las recompuso. Al leer el texto, lo quemó y después se cortó la garganta con una navaja. Tras estos sucesos, muchos de los que poseían los *Unaussprechlichen Kulten* quemaron asustados sus ejemplares.

Las investigaciones de von Junzt eran exhaustivas y completas. Se infiltró en muchas sectas religiosas y sociedades secretas distintas para relatar sus prácticas. También logró acceder a muchas bibliotecas privadas y secretas, y fue uno de los pocos que han leído el Libro de Iod sin expurgar, el Ghorl Nigral que se conserva en Yian-Ho y la traducción al griego del *Necronomicón* (los rumores afirman que él mismo hizo una traducción al alemán de este último, titulada *Das Verichteraraberbuch*^[82], publicada póstumamente en 1848). Aunque muchos consideran que sus historias resultan increíbles, otros expertos del campo de la metafísica medieval han podido confirmar muchos de sus descubrimientos.

Incluso muerto, von Junzt ha provocado una considerable controversia. Muchos lo consideran un pionero en los campos de la antropología y el estudio de las religiones, mientras que otros señalan que su estilo incoherente y sus afirmaciones atroces son muestras de inestabilidad mental. Es muy posible que el debate sobre sus escritos se prolongue durante muchos años.

[En algunas ocasiones se dice que el nombre de von Junzt es «Fvindvuf», resultado de la incapacidad de Lin Carter para interpretar la letra de Lovecraft en una de sus cartas].

Consulta Abbith; Bran Mak Morn; Ghatanothoa; Ghorl Nigral; Kn'aa; Ladeau, Alexis; Libro de Iod; Misterios Secretos de Asia, con un Comentario sobre el «Ghorl Nigral»; Mülder, Gottfried; Necronomicón (apéndices); Papiro del Saber Oscuro; Piedra Negra; Pnakotus; Templo del Sapo; Unaussprechlichen Kulten; Yian-Ho; Yog-Sothoth. («Dead of Night», Carter; «Zoth-Ommog», Carter; «The History of VonUnaussprechlichen Kulten», Harris; «The Von Junzt Timeline», Harris; «La cosa en el tejado», Howard; «Los hijos de la noche», Howard [O]; «La piedra negra», Howard; Schrodinger's Cat Trilogy, Wilson).

VOOLA, RITUAL. Ver Ritual Voola.

VOOR (también REINO DE LAS SOMBRAS). [VOO-er]. Reino más allá del fin del mundo adonde, según el Libro Verde, va la luz cuando se apaga y corre el agua cuando la seca el sol. Esta era probablemente la «Desolación de Voor», un lugar en la isla de Última Thule, cerca de Hiperbórea. El pueblo de esta zona construyó enormes cúpulas y cementerios, pero después desapareció y las civilizaciones posteriores evitaron sus ruinas. No obstante, su magia se conservó, y hechizos como el «signo Voórico» provienen de allí.

Consulta Abismo de Dendo; Libro Verde; Voorish, Señal. («The Offering», Carter; «The Secret in the Parchment», Carter; «El pueblo blanco», Machen [O]).

VOORISH, SEÑAL (también SIGNO DE CONJURACIÓN). Un glifo o unos pases de mano que pueden ayudar a hacer visible lo invisible.

Consulta Voor. («El horror de Dunwich», Lovecraft).

VOORMIS [VOO-er-mees]. Criaturas subhumanas que habitaron la tierra de Hiperbórea (la actual Groen Landia) antes de la llegada de la humanidad. Todos los voormis tenían como ancestro inicial a Voorm, el Ser Sin Rostro, una criatura nacida supuestamente del apareamiento de la deidad menor Shathak con Tsathoggua. Según otras fuentes, fueron los hombres serpiente de Valusia los que crearon a los voormis durante el Pleistoceno, para que fueran sus esclavos. Con el declive de sus amos, los voormis se liberaron de su esclavitud y marcharon a vivir al continente de Hiperbórea. Allí empujaron a los terribles gnophkehs al yermo polar y sentaron las bases de una nueva civilización.

Entre los voormis era especialmente importante el culto a Tsathoggua, el fundador de su raza, y muchos vivían bajo tierra para estar más cerca de su señor. No obstante, en cierto momento de su historia los voormis sufrieron una guerra civil en la que los adoradores del nuevo dios Ithaqua atacaron a los seguidores de Tsathoggua. Al final, los fieles de Ithaqua sufrieron una sonora derrota y tuvieron que exiliarse de las tierras de los voormis más ortodoxos.

Por culpa de esta gran guerra y del cada vez mayor frío, la civilización de los voormis estaba exhausta cuando los primeros humanos llegaron a Hiperbórea. Al principio, los voormis ayudaron a estos recién llegados a encontrar comida y refugio, y posteriormente los instruyeron en las artes de la ciencia y la magia. Mientras el número de humanos aumentaba, los voormis menguaban lentamente, hasta que los pocos que quedaron abandonaron sus ciudades para esconderse en las montañas, estando su mayor colonia en el Monte Voormithadreth. Los humanos se olvidaron rápidamente de sus antiguos benefactores y se proclamaron señores de Hiperbórea, cazando a menudo a los voormis como deporte.

Muchos años después, cuando el frío volvió a golpear Hiperbórea, los voormis, que habían caído a niveles casi bestiales, asolaron las aldeas humanas en busca de comida. Los hiperbóreos contraatacaron y acabaron con casi todos los voormis que

quedaban, lanzando expediciones de caza de manera periódica para exterminar al resto. Tras la caída de Hiperbórea se ha sabido muy poco de esta raza antaño tan magnífica, pero se rumorea que los misteriosos hombres mono avistados en diversas partes del mundo, como el yeti y el piesgrandes, son los últimos supervivientes de los voormis.

Consulta Aphoom Zhah; Gnoph-keh; Hiperbórea; hombres serpiente; Ithaqua; Knygathin Zhaum; Manuscritos Pnakóticos; Tablillas de los voormis; Tsathoggua; Ubbo-Sathla; Voormithadreth, Monte. («The Acolyte of the Flame», Carter; «The Scroll of Morloc», Carter y Smith; El rastro de Tsathogghua (sic), Herber [J]; «Las siete pruebas», Smith; «El testamento de Athammaus», Smith [O]).

VOORMIS, TABLILLAS DE LOS. Ver Tablillas de los voormis.

VOORMITHADRETH, MONTE [VOR-mi-THAH-dreth]. El mayor pico de las montañas Eiglopheas de Hiperbórea. Esta montaña era de origen volcánico (aunque el mago Eibon insistía en que era artificial), y su nombre se debe a los voormis que moraban en los túneles que la acribillaban.

El dios-sapo Tsathoggua acechaba en profundas cavernas bajo este monte, y por ello sus sectarios hiperbóreos se giraban hacia el Voormithadreth durante su adoración al Primigenio. Existían siniestros rumores de que bajo Voormithadreth moraban seres aún más abominables.

Consulta Abhoth; Atlach-Nacha; Eibon; Haon-Dor; Hiperbórea; Shub-Niggurath; Sss'haa; Tsathoggua; voormis. («Shaggai», Carter; «Las siete pruebas», Smith [O]).

VORVADOSS. Criatura conocida como El Llameante, El que Remueve las Arenas, o El Señor de los Espacios del Universo. Vorvadoss es una figura cubierta y encapuchada, rodeada de llamas verdes; su rostro está envuelto en una niebla plateada y sus ojos negros tienen pequeñas llamas bailando en su interior. A veces se habla de él como Vorvadoss del Abismo Gris de Yarnak (o Bel Yarnak), donde la ley decretaba que solo los Sindara de Bel Yarnak podían adorarlo. El pueblo de Mu reverenciaba a Vorvadoss en la cima de la montaña Nergu-K'nyan, y muchos lo consideraban el más poderoso de los dioses de la Tierra.

El Libro de Iod comenta que Vorvadoss no es ni un Primigenio ni un Dios Arquetípico, por lo que su naturaleza habrá de establecerse en base a la experiencia. En cierta invocación, Vorvadoss pareció ser benéfico para la humanidad, aunque en estas cosas es difícil estar seguro.

Consulta Bel Yarnak; Dioses Arquetípicos; Libro de Iod; Mu; Primigenios; Yarnak. («The Star-Seed», Ambuehl; «Wizards of Hyperborea», Fultz y Burns; «The Eater of Souls», Kuttner [O]; «The Invaders», Kuttner).

VULTHOOM [VUHL-THOOM]. Se dice que es uno de los hijos de Yog-Sothoth. Recuerda a una planta con multitud de raíces, un gigantesco tronco y una

monstruosa flor en lo alto con el semblante de una pequeña criatura élfica. Vulthoom mora en la caverna de Ravornos, en Marte.

Hace millones de años, Vulthoom llegó a Marte en su nave etérea, huyendo de un conflicto con criaturas más poderosas. A su llegada al planeta rojo, subyugó a los nativos gracias a sus vastos conocimientos de ciencia y tecnología. Tras un tiempo, Vulthoom se cansó de sus adoradores y se retiró bajo la superficie, a las cuevas de Ravornos. Después de varios siglos, la gente se olvidó de la verdadera naturaleza de su visitante de otro planeta y acabaron por creer que Vulthoom era el diablo y que su hogar de Ravornos era el inframundo. Pronto casi todos los Aihai consideraban que Vulthoom no era más que una leyenda.

Entre las clases inferiores sobrevivió un culto dedicado a Vulthoom. Según este grupo, su dios aún vive; aunque no es inmortal, su esperanza de vida es inconmensurable. El monstruo habita en las cavernas de Ravornos donde atraviesa un ciclo de mil años de actividad seguido por mil años de descanso. Vulthoom puede bendecir con esa misma longevidad a los que le sean especialmente fieles, de modo que dormirán cuando Vulthoom duerma y se despertarán al mismo tiempo que su señor. Cuando están despiertos, estos siervos confabulan para expandir la adoración de su amo por Marte y otros mundos.

Según las Revelaciones de Glaaki, Vulthoom no es más que un niño de la raza que ha dado lugar a las leyendas de vampiros.

Consulta Revelaciones de Glaaki; Yog-Sothoth. («The Inhabitant of the Lake», Campbell; «Zoth-Ommog», Carter; «Vulthoom», Smith [O]).

W

WAITE, ASENATH (1905–1932). Hija de Ephraim Waite y de madre desconocida. Asenath creció en Innsmouth, en la casa de su padre, pero tras la demencia y muerte de este quedó bajo la tutela del director de la escuela Hall de Kingsport. Posteriormente, asistió a la Universidad Miskatonic.

Fue allí donde Asenath conoció a Edward Derby, poeta y autor de Azathoth y otros horrores. Se sintieron atraídos mutuamente y se casaron poco después. Durante su matrimonio, Asenath se convirtió en la maestra de Derby en las artes de la magia; aunque en apariencia la pareja era feliz, los amigos íntimos de Derby notaron un brusco cambio en su personalidad durante ese periodo.

Unos tres años después de la boda, Asenath desapareció. Derby insistía en que su mujer había partido para unas largas vacaciones, y nadie pensó que sucediera nada malo; pero más tarde, después de que Derby fuera confinado en un manicomio, el cuerpo de Asenath apareció justo al lado de la casa de Daniel Upton, el mejor amigo de Derby, dejado supuestamente allí por personas desconocidas.

Consulta Culto de la Calavera; Derby, Edward; Innsmouth; Kingsport; Miskatonic, Universidad; Upton, Daniel; Waite, Ephraim. («El ser en el umbral», Lovecraft).

WAITE, EPHRAIM. Residente de Innsmouth, Massachusetts, al que muchos consideraban un mago de cierto poder. Waite es un apellido tradicional de Innsmouth pero, según los rumores, Ephraim Waite procedía de Nueva York y se llamaba inicialmente Khemosh Ephraim ben-Daniel; un joven interesado por la demonología que se cambió el nombre cuando se mudó a Innsmouth. Supuestamente, Ephraim podía controlar el clima y realizar otras proezas místicas, y solía viajar a la Universidad Miskatonic para consultar los textos ocultistas de dicha institución. También participó en los ritos del Culto de la Calavera.

Cuando ya era mayor, Waite tomó una esposa a la que nadie vio nunca la cara y que desapareció poco después de dar a luz a su hija Asenath. Cuando la niña era adolescente, Ephraim perdió la cabeza y Asenath lo encerró en el desván de su casa de Innsmouth.

Ephraim murió no mucho después de su confinamiento. Algunos sospecharon que podía haber sido envenenado, pero la mayoría de los residentes de Innsmouth no sentían recelos hacia Asenath, y nadie pudo culparla jamás de su muerte.

Consulta Culto de la Calavera; Derby, Edward; Innsmouth; Kingsport; Waite, Asenath. («El ser en el umbral», Lovecraft).

WALMSLEY (DE GOOLE), GORDON. Antiguo profesor y conservador del

Museo Wharby de Yorkshire; autor de la destacada obra Notas para descifrar códigos, criptogramas e inscripciones antiguas. Su ayuda para descifrar inscripciones como la Piedra de Phitmar y los caracteres de las Columnas de Geph demostró ser inestimable. Este famoso experto en criptografía fue asesinado en sus habitaciones, cerca del museo, un crimen que nunca fue resuelto. Walmsley es recordado por su esfuerzo por traducir los Fragmentos de G'harne, una tarea que al principio se consideró ridícula pero que con posterioridad ha ayudado enormemente a los expertos.

Consulta Cilindros de Arcilla de Kadatheron; Columnas Partidas de Geph; Esferas de Nath; Fragmentos de G'harne; Libro de Dzyan, El; Transcripciones de Geph. («La ciudad hermana», Lumley [O]; «En las bóvedas subterráneas», Lumley; «Horror en la feria», Lumley; «Suben con Surtsey», Lumley; The Transition of Titus Crow, Lumley).

WARD, CHARLES DEXTER (1902–¿1928?). Joven anticuario de Providence, Rhode Island. Ward cursó su educación secundaria en el Instituto Moses Brown, pero al mismo tiempo era un historiador autodidacta de gran pericia que pasaba la mayor parte de su tiempo investigando sobre su ancestro Joseph Curwen. Con este fin dejó los estudios y pasó mucho tiempo recorriendo las bibliotecas de Europa. Tras su regreso a los Estados Unidos, Ward se volvió cada vez más excéntrico y finalmente fue recluido a comienzos de 1928. El 13 de abril de ese mismo año desapareció de su habitación en el manicomio y nunca se volvió a saber de él.

Consulta Curwen, Joseph. (El caso de Charles Dexter Ward, Lovecraft).

WARREN, HARLEY. Ocultista de Carolina del Sur, amigo de Randolph Carter. Destacó por primera vez entre los años 1916 y 1918, cuando era miembro de una sociedad bostoniana dedicada a la investigación de los temas psíquicos. Tras la Primera Guerra Mundial, Warren prosiguió sus estudios ocultistas de manera más personal, ayudado por el místico de Boston Randolph Carter. En diciembre de 1919, Warren desapareció durante una expedición al Pantano del Gran Ciprés de Florida. La policía retuvo a Carter, que lo acompañaba en aquellos momentos, pero fue liberado sin cargos cuando no se pudo encontrar ninguna evidencia definitiva que lo relacionara con la desaparición de Warren.

Consulta Carter, Randolph. («La declaración de Randolph Carter», Lovecraft [O]; «A través de las puertas de la llave de plata», Lovecraft y Price; The Transition of Titus Crow, Lumley).

WENDIGO [WEN-di-goe]. 1) Título del Primigenio Ithaqua. En una referencia se dice que el Wendigo es el primo de Ithaqua. Consulta Ithaqua. («El Wendigo», Blackwood [O]; «El ser que marchaba sobre el viento», Derleth; «El Sello de R'lyeh», Derleth).

2) Especie hipotética de la que Ithaqua sería miembro. Se cree que, al aparearse

con seres humanos, un wendigo puede engendrar otros de su misma raza. En cierta ocasión se vio a dos wendigos juntos, pero las criaturas se enzarzaron en una tremenda batalla que no terminó hasta que uno de ellos pereció. La existencia de varias criaturas de este tipo podría explicar la referencia en la que el wendigo que controla los shantaks es llamado el «primo» de Ithaqua. Consulta Ithaqua. («Nacido de los vientos», Lumley; S. Petersen's Field Guide to Cthulhu Monsters, Petersen et al. [J]).

3) Raza servidora modificada, creada por Ithaqua a partir de las personas que captura. Se parecen mucho al propio Ithaqua, pero son de menor tamaño y poder. Consulta Ithaqua. («El Wendigo», Blackwood [O]; Solo contra el Wendigo, Rahman [J]).

[El Wendigo proviene de los relatos de los Cree y los Ojibwa, en la región de los Grandes Lagos, que llaman a este espíritu el witiko o windigo. Estos monstruos son espíritus de estructura humana, más altos que los mayores árboles y que viven en el Polo Norte, viajando al sur para capturar y devorar humanos. Según la leyenda, cuando dos wendigos se encuentran entablan una batalla titánica que concluye con la muerte de uno de los monstruos o incluso de ambos. Los mitos aseguran también que a veces el wendigo toca la mente de una persona, y que tales individuos suelen obsesionarse con el canibalismo y resultan tan peligrosos para su familia y amigos que la tribu acaba con ellos. Se ha planteado un considerable debate sobre si existe o ha existido realmente la «psicosis del windigo», puesto que ningún europeo ha presenciado nunca un caso que muestre estos síntomas. Cuando Derleth creyó que los Mitos necesitaban Primigenios de los cuatro elementos, incluyó al wendigo Ithaqua como uno de ellos. Desde entonces, lo habitual ha sido circunscribir la región de influencia de Ithaqua al lejano norte, aunque el wendigo mitológico actuaba más al sur].

WENDY-SMITH, SIR AMERY (¿?-1933). Arqueólogo famoso en su campo por ser el autor de *Sobre Civilizaciones Antiguas* y por haber inventado el test Wendy-Smith para la datación de artefactos. Su título de *Sir* ha provocado cierta controversia; algunos dicen que fue nombrado caballero en 1901, mientras que otros sostienen que en realidad era un *baronet*, un miembro de la nobleza menor inglesa. En cualquier caso, los logros iniciales de Wendy-Smith se vieron muy oscurecidos por su excéntrico comportamiento posterior.

Cerca del final de su carrera, Wendy-Smith se esforzó por traducir los Fragmentos de G'harne, una serie de piezas que el explorador Windrop halló en las junglas de África. Su investigación en este tema culminó con una expedición a la ciudad perdida de G'harne, en la que los demás miembros del equipo murieron en un terremoto; solo Wendy-Smith logró regresar a la civilización. Se cree que esta tragedia afectó profundamente a *Sir Amery*, y su estado mental lo obligó a jubilarse tras su regreso. Murió en 1933, cuando se hundió su cabaña de los pantanos de Yorkshire.

Consulta Fragmentos de G'harne; G'harne. (Manual del Guardián, Herber [J]; Beneath the Moors, Lumley; «En las bóvedas subterráneas», Lumley; Los que acechan en el Abismo, Lumley; «Suelo de cemento», Lumley [O]).

WEST, (DOCTOR). HERBERT (aprox. 1880–1921). Brillante médico y hombre humanitario, asistió a la Facultad de Medicina de la Universidad Miskatonic y prestó un gran servicio a Arkham durante la epidemia de tifus de 1905. West procedió a fundar una clínica para los obreros pobres de Bolton, Massachusetts, e incluso se presentó voluntario para el servicio médico canadiense en la Primera Guerra Mundial. Su desaparición en su casa en Boston sigue sin esclarecerse.

Los experimentos que llevó a cabo el Dr. West con la revivificación de los muertos han estado muy presentes en los rumores de la zona, pero este autor desea asegurar a sus lectores que no se trata más que de ridículos esfuerzos por poner en entredicho la dignidad de un difunto.

(«Herbert West: reanimador», Lovecraft).

WHATELEY, EL VIEJO. Ver Noah Whateley.

WHATELEY, LAVINIA (aprox. 1878–1926). Hija albina de Mago Whateley y madre de Wilbur, con la mediación de un padre desconocido. Lavinia dio a luz a Wilbur en 1913, pero comenzó a distanciarse de su hijo tras el fallecimiento de Mago Whateley en 1924. Lavinia desapareció la Noche de Difuntos de 1926; quizás la matara su propio hijo.

Consulta Watheley, Wilbur. («El horror de Dunwich», Lovecraft).

WHATELEY, MAGO. Ver Whateley, Noah.

WHATELEY, (MAGO). NOAH (también EL VIEJO WHATELEY) (¿?–1 de agosto de 1924). Ciudadano de Dunwich, afamado mago y padre de Lavinia Whateley. Los pueblerinos lincharon a su padre, Oliver Whateley, porque era sospechoso de brujería, y los propios vecinos del Viejo Whateley lo trataban con miedo y aborrecimiento, en especial tras un incidente ocurrido en uno de los círculos de piedra de las colinas cercanas a Dunwich. Whateley estuvo casado en una ocasión, y del matrimonio nació Lavinia, alrededor de 1878. No parece que la muerte violenta de su esposa (ocurrida hacia 1890) fuera investigada seriamente. Whateley falleció en 1924 por causas naturales.

Consulta Dunwich; Whateley, Lavinia; Whateley, Wilbur. (Return to Dunwich, Herber [J]; «El horror de Dunwich», Lovecraft [O]; «La espera de Wilbur Whateley», Price).

WHATELEY, WILBUR (2 de febrero de 1913–3 de agosto de 1928). Hijo de Lavinia Whateley y de padre desconocido. Whateley creció rápidamente; a los once

meses ya sabía hablar, y cuando murió medía casi dos metros y medio. Se sabe que siguió los pasos de su abuelo, Mago Whateley, y que, al igual que él, realizaba rituales en las cimas de las colinas cercanas a Dunwich. A pesar de su mala reputación entre los habitantes de su pueblo natal, Whateley se ganó cierto respeto como experto en magia negra y se escribía con muchos sabios, entre ellos el Doctor Armitage de la Universidad Miskatonic. Por desgracia, Wilbur nunca alcanzó todo su potencial y murió en un intento fallido de robar la reproducción del Necronomicón que se guardaba en Miskatonic. Su cuerpo desapareció en circunstancias asombrosas, y todavía abundan los rumores sobre un supuesto «hermano gemelo».

Consulta Armitage, Henry; Dunwich; Miskatonic, Universidad; Whateley, Lavinia; Whateley, Noah. («El horror de Dunwich», Lovecraft).

WILMARTH, ALBERT N. Respetado folclorista y profesor asociado de Inglés en la Universidad Miskatonic. Wilmarth se vio envuelto en el debate surgido a raíz de los cuerpos inhumanos que aparecieron tras las inundaciones de Vermont en 1927. Wilmarth afirmaba vehementemente que las criaturas avistadas en las aguas no existían, y tras una férrea defensa de sus puntos de vista, abandonó inesperadamente la discusión. Posteriormente visitó a un corresponsal de Vermont, pero al llegar descubrió que su amigo se hallaba en paradero desconocido. La investigación oficial apenas logró reunir pistas y Wilmarth tuvo que regresar extrañado a Arkham.

Tras estos sucesos, Wilmarth confió sus descubrimientos a sus colegas Henry Armitage y Nathaniel Peaslee. Los tres juntos comenzaron una campaña para descubrir el origen de las leyendas que formaban la base de sus propios hallazgos. Wilmarth realizó largos viajes para visitar ciertos lugares y entrevistarse con su red de informadores. Al final esto resultó su perdición: sobrecogido por sus experiencias y aterrado por los resultados obtenidos de una visita al poeta Georg Fischer en la Costa Oeste, Wilmarth enfermó en 1937 y murió poco después (aunque, según otros, sobrevivió hasta bien entrados los años sesenta).

Consulta Akeley, Henry; Arkham; Armitage, Henry; Peaslee, Nathaniel; Wilmarth, Fundación. («El terror de las profundidades», Leiber; «To Arkham and the Stars», Leiber; «El que susurra en la oscuridad», Lovecraft [O]; Los que acechan en el Abismo, Lumley).

WILMARTH, FUNDACIÓN. Organización afincada en la Universidad Miskatonic, dedicada a proseguir la labor precursora de Albert Wilmarth (en especial la investigación y erradicación de toda actividad de los Mitos). Los fundadores crearon esta organización justo antes de la muerte de Wilmarth, y aunque muchos consideraron absurdas sus premisas básicas, la fundación creció a pasos agigantados, obteniendo gran apoyo de individuos bien situados en diversos gobiernos y corporaciones. Desde entonces, la Fundación Wilmarth ha organizado expediciones a muchos países, entre ellos Inglaterra, Francia y Turquía, en busca de sus enemigos. A

pesar de un serio revés en 1980, cuando una tormenta y una inundación destruyeron la Universidad Miskatonic, el instituto ha proseguido con su trabajo con un elevado grado de éxito.

Las operaciones de la Fundación Wilmarth se suelen organizar siempre de la misma forma. Primero, se envía a unos telépatas capaces de detectar a las criaturas de los Mitos, constituyendo una misión de reconocimiento destinada a señalar la posición de cualquier objetivo. Después llegan a la zona unos miembros de la fundación que llevan colgantes con el Símbolo Arcano, y utilizan su influencia sobre las autoridades locales para mantener sus actividades en secreto ante el público. Finalmente, la organización se enfrenta a la amenaza utilizando un punto débil de la criatura o, si no se conoce ninguno, mediante el uso de una cantidad cuidadosamente calculada de explosivos. Con este plan básico, la fundación se enfrentó a la amenaza de los cthonian en América y Gran Bretaña durante los años setenta.

La Fundación Wilmarth es administrada por un consejo directivo de profesores eméritos de Miskatonic, encabezado por un presidente. Durante los años setenta fue Wingate Peaslee quien ocupó este puesto, pero tras su muerte en los sucesos ocurridos en la detonación del Arrecife del Diablo, en 1980, Arthur Meyer se encarga de la dirección.

Consulta Arrecife del Diablo; Crow, Titus; de Marigny, Henri-Laurent; Fragmentos de G'harne; Miskatonic, Universidad; Peaslee, Wingate; Silberhutte, Hank; Símbolo Arcano; Wilmarth, Albert. (Los que acechan en el Abismo, Lumley; The Transition of Titus Crow, Lumley).

WOODVILLE, JAMES. Inglés que vivió en Suffolk en tiempos de Cromwell. Tras un curioso ataque de amnesia, Woodville escribió un libro titulado Inteligencias Maravillosas, en el que describía su inusual vida sexual y a la Gran Raza de Yith.

Consulta Gran Raza de Yith. («La ciudad bajo la arena», DiTillio y Willis [J]; «En la noche de los tiempos», Lovecraft [O]).

WORMIUS, OLAUS. Monje que tradujo el Necronomicón del griego al latín en el año 1228. Este Olaus Wormius, que no debe confundirse con el médico del mismo nombre, nació en Jutlandia y posteriormente realizó otras traducciones tanto en latín como en griego.

[Consulta los apéndices del Necronomicón para encontrar un análisis más detallado sobre la figura de Wormius].

Consulta Necronomicón (apéndices). (The Art of Playing Mythos, Aniolowski et al.; «Zoth-Ommog»; Carter; «Historia del Necronomicón», Lovecraft [O]).

X

XADA-HGLA [ZAH-dah-HAUG-lah]. El único avatar conocido de Azathoth. Xada-Hgla tiene una concha como la de una almeja, de la que sobresalen numerosos pseudópodos de gran longitud. Dentro de la concha hay un rostro peludo de ojos verdes. Esta era la forma que poseía Azathoth antes de que los Dioses Arquetípicos le arrebataran la inteligencia, y en los templos teleportadores de los shans todavía se pueden encontrar imágenes de Xada-Hgla.

Consulta Azathoth; shan. (Compendio de Monstruos, Aniolowski [J]; «The Insects from Shaggai», Campbell [O]).

XASTUR. Ver Hastur.

XICLOTL [ZIGH-klaut'l]. Planeta situado en el mismo sistema solar que Shaggai. Los shans colonizaron este mundo y esclavizaron a los grandes monstruos carnívoros semiinteligentes que lo poblaban. Tras la destrucción de Shaggai, los shans supervivientes se reunieron en Xiclotl, que durante un tiempo fue su hogar. Finalmente, los insectos abandonaron el planeta cuando descubrieron la verdad que yacía tras las singulares prácticas religiosas de los xiclotlanos.

Consulta Goatswood; Shaggai; shan. («The Insects from Shaggai», Campbell).

XINAIAN. Ver K'n-yan.

XOTH (posiblemente ZOTH). [ZOTH]. Estrella binaria gris desde la que vino a la Tierra Cthulhu. Es hogar de la criatura conocida como Idh-yaa, de la que se dice que Cthulhu engendró cuatro hijos. Tal vez este sistema se encuentre en la constelación de Tauro, en un cúmulo estelar en el que también estarían Abbith, Zaoth e Ymar, pero no es posible observarlo con un telescopio convencional.

[Un experto ha sugerido que «Xoth» podría ser una variación de «Sothis», el nombre egipcio para la estrella Sirio que, en los mitos del pueblo Dogon de Mali, se relaciona con los «hombres-pezu». Yo considero que resulta improbable, puesto que estas leyendas de los dogones no se publicaron en inglés hasta 1976. Una fuente más probable es el «Zoth» de Smith].

Consulta Abbith; Cthulhu; Cthylla; Ghatanothoa; Idh-yaa; Ymar; Zaoth; Zoth; Zstylzhemghi. («The Thing in the Pit», Carter; «Zoth-Ommog», Carter; The Transition of Titus Crow, Lumley; «The Family Tree of the Gods», Smith [O]).

XUTHLTAN [ZOOH-li-tan]. 1) Antiguo nombre del pueblo de Stregoicavar, Hungría. Xuthltan era hogar de una secta que sacrificaba ante un monumento conocido como la Piedra Negra a las víctimas raptadas en las comunidades vecinas.

Un ejército musulmán que llegó a la región en 1526 destruyó Xuthltan y masacró a todos sus habitantes. La palabra «Xuthltan» no es originaria de la zona, y podría ser una variación de Cthulhu. Consulta Piedra Negra; Cthulhu; Geoffrey, Justin; Pueblo del Monolito, El; Stregoicavar. («La piedra negra», Howard [O]; A Guide to the Cthulhu Cult, Pelton).

2) Mago de la antigua Arabia. Xuthltan viajó hasta una caverna oscura en una tierra distante, y allí robó a un demonio dormido la gema mágica conocida como el Fuego de Asurbanipal. Cuando residía en la ciudad de Kara-Shehr, el rey lo encarceló y torturó para hacerse con la gema. Xuthltan murió, y con su último aliento maldijo al rey y a su pueblo. La ciudad de Kara-Shehr aún yace bajo las arenas del desierto, y en ella descansa el Fuego de Asurbanipal. Consulta Kara-Shehr. («El fuego de Asurbanipal», Howard).

Y

YAANEK (también YARAK). [YAH-nek]. Volcán que, según se dice, se encuentra en el Polo Norte en medio de una tormenta de fuego. Antiguamente, unos hombres bestia construyeron capillas en la montaña, pero hoy solo quedan las ruinas. En este lugar mora el Primigenio Aphoom Zhah.

[Poe habla del «Monte YaaneK/en los reinos del polo boreal». Lovecraft creyó que se refería al monte Erebus, hacia el que sopla el viento boreal (del norte). Está claro que Lin Carter no compartía esta conclusión].

Consulta Aphoom Zhah. («El Libro de las Preparaciones», Carter; «The Peak», Fantina; «En las montañas de la locura», Lovecraft; «Ulalume», Poe [O]).

YAD-THADDAG [YAHd-thah-dahj]. Dios arquetípico que equivale al malvado Yog-Sothoth, según algunas fuentes.

Consulta Dioses Arquetípicos; Yog-Sothoth. (Elysia, Lumley).

YADDITH [yah-DEETH]. Planeta que orbita alrededor de cinco soles situados a millones de años luz, en la misma zona del cielo en la que se observa Deneb desde la Tierra. Hace eones, este mundo estaba habitado por los nug-soth, criaturas con hocico de tapir que compartían características de reptiles y mamíferos. De lo poco que conocemos sobre ellos se deduce que eran sabios gobernados por el Archianciano Buo. Este pueblo exploró el universo, no solo en sus «envolturas de ondas lumínicas^[83]» que podían llevarlos a galaxias cercanas, sino que también dominaban el viaje onírico y temporal.

A pesar de todo su conocimiento científico y mágico, los nug-soth fueron incapaces de impedir que los dholes excavaran hasta llegar al núcleo del planeta. Durante miles de años, los eruditos de Yaddith conferenciaron entre ellos y registraron el universo en busca de un medio de poner fin a esa amenaza, pero todos sus esfuerzos estaban condenados al fracaso. Finalmente, los dholes del interior de Yaddith dominaron el planeta y arrasaron todas las ciudades. La mayoría de los habitantes escaparon a la destrucción de su hogar pero, según algunos, incluso entonces los dholes los acosaban en sus sueños.

Algunos dicen que Yaddith era el hogar de Shub-Niggurath, que moraba bajo la superficie del planeta junto a sus fieles dholes. Sea esto cierto o no, tanto los dholes como los nug-soth eran servidores de Shub-Niggurath (aunque no por ello su lucha fue menos cruenta).

Consulta dholes; Ghorl Nigral; Harag-Kolath; Mthura; nug-soth; Shub-Niggurath; Shonhi; Tablillas de Nhing; Vhoorl; Visiones de Yaddith; Zaoth; Zkauba. («Dreams in the House of Weir», Carter [O]; Visions from Yaddith, Carter; «Zoth-Ommog»,

Carter; «A través de las puertas de la llave de plata». Lovecraft y Price [O]).

YADDITH-GHO. Montaña del reino de Kn'aa, en Mu. Antes de la llegada de la humanidad, unos seres de Yuggoth ya habían construido allí una fortaleza que contenía al Primigenio Ghatanothoa. Este lugar era de importancia religiosa capital para los seres humanos de Mu, y siguió siendo el lugar más sacrosanto de aquella tierra hasta que se hundió bajo el océano. Se dice que Yaddith-Gho se alzaría de nuevo cuando los Primordiales regresen.

Consulta Ghatanothoa; Kn'aa; Mu; Primordiales; Yuggoth. («Reliquia de un mundo olvidado», Lovecraft y Heald).

YAKSH [YAHKSH]. Otro nombre para el planeta Neptuno. Es especialmente destacable por sus curiosos habitantes fungoides.

Consulta Hziulquoigmzhah. («The Family Tree of the Gods», Smith).

YAKTHOOB [yahk-THOOB]. Mago y tutor del joven Abdul Alhazred. En el Necronomicón se puede encontrar el relato de su vida y de su terrible fin.

Consulta Alhazred, Abdul; Hadoth; Necronomicón (apéndices); Rituales Yhe. («El destino de Yakthoob», Carter).

YARAK. Ver Yaanek.

YARNAK [YAR-nak]. Planeta de tres lunas situado al otro lado de Betelgeuse. Yarnak se encuentra en el Abismo Gris de Yarnak, una región del espacio con curiosas propiedades físicas. Su ciudad principal es Bel Yarnak. Es posible que el Primigenio Mnomquah morara aquí durante una época antes de ser expulsado.

Consulta Bel Yarnak; Mnomquah; Vorvados. («The Descent into the Abyss», Carter y Smith; «The Eater of Souls», Kuttner [O]).

YDMOS (también CIUDAD DE LA LLAMA QUE CANTA). [i-DEE-moes]. Ciudad de una dimensión alternativa más allá del tiempo y el espacio. Los habitantes nativos de Ydmos era enormes gigantes sin emociones, pero las calles bullían con todo tipo de criaturas que venían en peregrinación a su templo. Este templo estaba en el centro de la ciudad, y entre sus monumentales muros descansaba una alta llama pulsante que entonaba una canción como la de una sirena. Muchos de los peregrinos se sentían tan hechizados que se arrojaban a la llama. Algunos dicen que así alcanzaban una dimensión superior, mientras que otros sostenían que no les esperaba nada más que la muerte. Al final, los zarr, o los señores de las «Tierras Exteriores», destruyeron Ydmos, después de que demasiada de su gente hubiera perecido en la llama.

Consulta Zarr. («La ciudad de la llama que canta», Smith [O]; «Cartas selectas (3ª parte)», Lovecraft; The Winds of Zarr, Tierney).

YEB [YEHB]. Entidad a la que se otorga el título de «Yeb el de las Nieblas que Susurran». A veces se afirma que Yeb es servidor de Abhoth o dirigente de los seguidores de Ghatanothoa, los Oscuros, pero normalmente aparece mencionado junto a su gemelo Nug.

Consulta Ghatanotha; Letanías Negras de Nug y Yeb; Nug; Nug y Yeb. («Behind the Mask», Carter; «The Thing in the Pit», Carter; «The Descent into the Abyss», Carter y Smith; «El Túmulo», Lovecraft y Bishop [O]; «Reliquia de un mundo olvidado», Lovecraft y Heald).

YEGG-HA [YEG-hah]. Criatura menor de los Mitos que tomaba la forma de un monstruo bípedo de tres metros con pequeñas alas y cara sin rasgos. Esta entidad entró en nuestra dimensión hace miles de años a través de un portal situado en algún punto cercano a la Muralla de Adriano, y fue adorada por diversas tribus de la Britania prerromana. Según la Guarnición de la Frontera de Lollius Urbicus, una compañía de soldados romanos mató a la criatura, pero no sin que esta hubiera acabado antes con cincuenta de sus miembros. Los romanos, temiendo que los tribales descubrieran los restos de la criatura y la devolvieran a la vida, los enterraron en secreto cerca de la Muralla de Adriano.

Se ha dicho que Yegg-ha es el señor de los ángeles descarnados de la noche y que, a su vez, él sirve a Nyarlathotep. Sin embargo, aparte de la similitud física entre los ángeles descarnados y Yegg-ha, no hay pruebas que sustenten esta teoría.

Consulta Ángeles descarnados de la noche; Guarnición de la Frontera; Nyarlathotep. («The Winfield Heritage», Carter; «La prueba», Lumley [O]; The Transition of Titus Crow, Lumley).

YEKUB [YEH-koob]. Mundo situado en una lejana galaxia, habitado por una raza de criaturas similares a los ciempiés gobernadas por Juk-Shabb, un ser esférico de inconcebible poder. Según las Arcillas de Eltdown, estos seres aprendieron los secretos del viaje estelar y exterminaron a todas las demás formas de vida inteligentes de su galaxia. Su deseo de conquista no se saciaba nunca, y comenzaron a hacer planes más grandiosos.

Los yekubianos construyeron cubos de un material similar al cuarzo que, colocado bajo la luz, tenía un efecto hipnótico sobre aquellos que lo contemplaran. Enviaron estos cubos lejos de su galaxia original, de modo que cuando uno de ellos cayera en el campo gravitacional de un cuerpo sólido, se despojase de su cobertura protectora y aterrizara allí. Si una criatura inteligente encontraba este cubo, los yekubianos intercambiarían su mente por la de uno de sus exploradores. Así, mientras los yekubianos interrogaban la mente llegada del nuevo planeta para obtener información sobre su mundo natal, el explorador inspeccionaría este nuevo mundo e informaría de sus descubrimientos.

Normalmente, cuando este proceso finalizaba las dos mentes regresaban a sus

respectivos cuerpos. Por otro lado, si los científicos de Yekub descubrieran un planeta cuyos habitantes conocían el viaje espacial, empleaban el cubo para atrapar sus mentes y destruir a la población, o enviaban a más miembros de su raza para subyugarlos por completo. En estos casos, los yekubianos destruían las mentes alienígenas cautivas y creaban en el nuevo planeta un duplicado aproximado de su propia civilización.

En toda la historia del planeta Tierra, solo uno de estos cubos ha aterrizado en él. Fue durante la época en que la Gran Raza dominaba el mundo. Cuando los yekubianos poseyeron a algunos yithianos, la Gran Raza comprendió el peligro y destruyó a estos exploradores a pesar de que con ello dejaban desamparadas a las mentes de sus cautivos en Yekub. No quisieron destruir el cubo, puesto que podía ser útil más adelante, así que lo ocultaron de la luz y el calor y lo custodiaron vigilantes. Sin embargo, durante una guerra que tuvo lugar millones de años después, se perdió el artefacto y se desconoce si ha sobrevivido hasta nuestros días.

Consulta Arcillas de Eltdown; Gran Raza de Yith; Juk-Shabb. (Compendio de Monstruos, Aniolowski [J]; «El desafío del más allá», Moore et al. [O]).

YERMO HELADO. Ver Inmensidad Fría.

Y'GOLONAC [ee-GOE-laun-ahk]. Primigenio que adopta la forma de un ser humano fofo y sin cabeza, con bocas en las palmas de las manos. Como Y'golonac toma posesión de una persona al manifestarse, los detalles exactos de su aspecto pueden variar dependiendo del individuo escogido.

Y'golonac pasa la mayor parte de su tiempo bajo un enorme muro, en un lugar aún por descubrir. Solo se manifiesta para poder designar nuevos sacerdotes para su culto terrestre. Normalmente elige a estos acólitos entre aquellos que han reprimido sus deseos antinaturales, que Y'golonac les da libertad para experimentar a cambio de su servidumbre. En consecuencia, sus adoradores son especialmente depravados pero escasos en número, y prefieren dedicarse a sus perversiones en solitario. La mayor secta conocida, llamada los Hijos de las Manos que Alimentan, estaba constituida por solo cien miembros repartidos por todo el mundo.

Y'golonac solo puede llamar o afectar a aquellos que hayan leído una página de las Revelaciones de Glaaki (no se sabe si es una página en particular del duodécimo tomo, o una cualquiera de cualquier volumen). De este modo, las posibles víctimas de Y'golonac son escasas y están muy separadas entre sí. Hasta el momento, este dios ha mostrado escasa iniciativa a la hora de ampliar su esfera de influencia, pero esto podría cambiar en el futuro.

Consulta Primigenios; Revelaciones de Glaaki; Severn, Valle del. («Edición fría», Campbell [O]; «Two Minutes on High», Nagel; «Love's Lonely Children», Watts [J]).

Y'HA-NTHLEI [y'HAN-nuth-LAE]. Ciudad de los profundos situada junto a la

costa de Insmouth, Massachusetts, cerca del afloramiento rocoso conocido como el Arrecife del Diablo. Los torpedos de un submarino dañaron la ciudad durante el asalto del gobierno a Insmouth en 1928. Debido a las informaciones de que proseguía la actividad en Y'ha-nthlei, tanto Delta Green (1953) como la Fundación Wilmarth (1974) bombardearon de nuevo el lugar, pero es posible que los profundos hayan regresado para reconstruir la que es una de sus mayores metrópolis.

Consulta Ahu-Y'hloa; Arrecife del Diablo; Delta Green; Insmouth; Pht'thya-l'yi; profundos. (Delta Green, Detwiler, Glancy, y Tynes [J]; «La sombra sobre Insmouth», Lovecraft [O]; The Transition of Titus Crow, Lumley).

YHE [YEE]. Provincia de la tierra de Mu, que ahora descansa bajo el Océano Pacífico. Este lugar se encuentra muy al sur de la tumba de Cthulhu en R'lyeh, y aparece mencionado en varias oraciones sagradas dedicadas a Dagón. Además, se dice que el misterioso Ythogtha vive apresado aquí.

Consulta Dagón; Mu; Rituales Yhe; R'lyeh; Ythogtha; Zanthu. («Out of the Ages», Carter; «Zoth-Ommog», Carter; «La casa de Curwen Street (El manuscrito de Andrew Phelan)», Derleth [¿O?]).

YEH, RITUALES [YEE]. Ver Rituales Yhe.

YHOUNde H [ee-HOEN-dae]. Diosa cuya adoración alcanzó gran importancia durante los últimos días de la civilización hiperbórea. Los sacerdotes de Yhounde H instauraron una inquisición dirigida contra muchas herejías distintas, pero sobre todo contra el culto a Tsathoggua. Esta religión nació en el reino de Iqqua, pero pronto fue predominante en muchos de los pueblos costeros de Hiperbórea, e incluso controlaba a los dirigentes de esas regiones.

Finalmente, esta inquisición atacó la torre del gran hechicero Eibon, que había pactado con Tsathoggua a cambio de conocimientos mágicos. Eibon logró escapar durante el ataque, y el Sumo Sacerdote Morghi, jefe del grupo de asaltantes, desapareció poco después. Gracias a esta humillante derrota, la religión de Tsathoggua logró desbancar a la de Yhounde H en los últimos años de Hiperbórea.

Consulta Eibon; Hiperbórea; Tsathoggua. («La puerta de Saturno», Smith [O]; The Life of Eibon according to Cyron of Varaad, Carter).

YHTILL [YEE-til]. 1) Según una fuente, es el nombre de la ciudad en la que se desarrolla la obra de teatro El Rey de Amarillo. Consulta Aldones; Naotalba; Rey de Amarillo, El; Uoht. («El reparador de reputaciones», Chambers [O]; «Dime, ¿has visto el Signo Amarillo?». Ross [J]).

2) La palabra «Yhtill» significa «forastero» en la lengua de la ciudad de Alar. Cuando la Máscara Pálida entra en la ciudad de Hastur, se presenta con este nombre. Consulta Alar; Aldones; Hastur; Máscara Pálida; Rey de Amarillo, El. («Más luz», Blish; «El reparador de reputaciones», Chambers [O]).

YIAN [YEE-an]. Ciudad situada en el interior de China, «más allá de los siete océanos y el río que es más largo que la distancia que separa la Tierra de la Luna». En Yian siempre es verano, un gran río discurre bajo mil puentes y el aire se llena con la música de campanas de plata. Solo unos pocos extranjeros han logrado llegar a esta ciudad (aunque algunos dicen que los forasteros la invadieron en una ocasión), y en ella está el cuartel general de la hermandad de hechiceros orientales conocida como Kuen-Yuin, así que podría ser el centro del culto chino a Cthulhu.

Consulta Cthulhu; Yian-Ho. («El hacedor de lunas», Chambers [O]; The Slayer of Souls, Chambers; «El que susurra en la oscuridad», Lovecraft).

YIAN-HO [YEE-an HOE]. Metrópolis desierta situada en un lugar aún no precisado. Algunos dicen que se encuentra en el estado de Nueva York o en Asia, mientras que otros sostienen que es la ciudad en ruinas de los Antiguos que hay en la Antártida, Yian, o la ciudad secreta en los polos magnéticos. Se dice que es el legado de la Meseta de Leng, y que todos los seres humanos conservan recuerdos ancestrales de esta gran ciudad.

Yian-Ho es protegida por un monstruo cuya naturaleza exacta también se desconoce, y que solo un poderoso hechicero con el conocimiento adecuado podrá superar. El yogui Hiamaldi trajo de Yian-Ho el misterioso reloj de cuatro manecillas que posteriormente poseyeron tanto Étienne-Laurent de Marigny como Titus Crow. El explorador Friedrich von Junzt afirmaba haber visitado Yian-Ho, donde consultó la única reproducción que hay en la Tierra del Ghorl Nigral.

Consulta Antiguos; ciudad secreta en los polos magnéticos; Crow, Titus; de Marigny, Étienne-Laurent; Ghorl Nigral; Leng; Libro de las cosas ocultas, El; reloj del tiempo; von Junzt, Friedrich; Yian. («Zoth-Ommog», Carter; Manual del Guardián, Herber [J]; «El diario de Alonso Typer», Lovecraft y Lumley; «A través de las puertas de la llave de plata», Lovecraft y Price [O]; «The Strange Fate of Alonzo Typer», Price; The Transition of Titus Crow, Lumley).

YIANG-LI. Filósofo del imperio de Tsan-Chan que será conocido por sus «visiones» sobre temas que ignoramos.

Consulta Tsan-Chan. («El terror de las profundidades», Leiber; «En la noche de los tiempos», Lovecraft [O]).

YIBB-TSTLL (también YIBB). [yib-TS-tuhl]. Dios extraterrestre localizable en los reinos caóticos más allá de este universo, a los cuales se accede desde detrás del Palacio de la Fuente Sagrada, en la Jungla de Kled de las Tierras del Sueño. El cuerpo de Yibb-Tstll aparece cubierto por una capa verde, bajo la que se pueden observar muchos pechos de los que se alimentan los ángeles descarnados que lo sirven.

Yibb-Tstll era el dios de los nórdicos de Theem'hdra, y los Sacerdotes de la Hoja de Marfil de las Tierras del Sueño lo sirvieron durante un tiempo. No obstante, en la

época moderna su secta se ha mantenido con un tamaño relativamente reducido. Los que quieren llegar hasta Yibb-Tstll suelen hacerlo a través de las Tierras del Sueño, aunque también es posible contactar con él (mediante los sueños de aquellos que usan la Sexta Sathlatta) o invocarlo a esta dimensión (cuando trece personas pronuncien a la vez la Sexta Sathlatta tres veces seguidas).

Esta deidad es omnisciente, y quien sea lo bastante valiente para acercarse a él podrá hacerle preguntas. Si no se siente complacido, Yibb-Tstll se inclinará y tocará al solicitante, dando comienzo a la temible inversión. El cambio que esto provoca puede ser físico (esto es, hacer pedazos a la víctima), mental (sanando a un demente incurable o viceversa) o espiritual (un cambio que todavía no se ha experimentado).

A la escamosa y negra sangre de Yibb-Tstll se la llama la Negrura, y los magos suelen invocarla para atacar a sus enemigos.

Normalmente se clasifica a Yibb-Tstll entre los Primigenios, pero otras fuentes lo sitúan, junto a Bugg-Shash, entre «Los que Asfixian», criaturas menores parásitas que se alimentan de los propios Primigenios.

Consulta Ángeles descarnados de la noche; Barrera de Naach-Tith; Bugg-Shash; Cthaat Aquadingen; Kant, Ernst; Kled; Leyendas de los Viejos Misterios; Manuscritos Pnakóticos; Negrura, La; Primigenios; Sexta Sathlatta; Theem'hdra; Tierras del Sueño. («Ulthar y más allá», Herber [J]; «La ciudad hermana», Lumley [O]; «Horror en Oakdeene», Lumley; «El visitante nocturno», Lumley).

YIDHRA [YID-rah]. Criatura que nació al mismo tiempo que la vida en nuestro planeta. Yidhra era un ser protoplásmico que podía adquirir la apariencia de cualquier organismo que devorara. Así, a lo largo de miles de millones de años, Yidhra aprendió a adaptarse a este mundo cambiante y a aumentar su poder. Sin otras formas de vida de las que alimentarse, Yidhra no habría sobrevivido.

En la actualidad, Yidhra aún existe, aunque se ha dividido en varios seres distintos. En ciertas épocas de la historia, estos fragmentos han fundado religiones con el propósito de incrementar el poder de Yidhra. Estas sectas han surgido en lugares tan distantes como Chad, Laos, Birmania, Sumeria, Tejas y Nuevo México. En cada uno de estos lugares, Yidhra ha adquirido una forma atractiva para visitar a sus creyentes. Aunque este aspecto no es perfecto, sirve para ocultar su verdadera naturaleza ante la congregación. A los servidores de Yidhra se les garantizan buenas cosechas, sin importar los desastres que puedan asolarlas, y algunos incluso pueden alcanzar la vida eterna. Por otro lado, así como Yidhra se parece más a sus fieles cuanto más trata con ellos, lo mismo les ocurre a estos. En consecuencia, muchos de los miembros de los círculos internos de sus sectas, capaces de observar a Yidhra en su forma verdadera, desarrollan gradualmente rasgos bestiales.

Consulta Crónicas de Thrang; Sutra Negro; Uralte Schrecken. («La senda de Yidhra», DeBill).

YIG [YIG]. Primigenio que toma la forma de un enorme hombre serpiente, o a veces la de un descomunal dragón oriental. Yig llegó a la Tierra hace eones desde el planeta Zandanua, donde aún vive su hermano Rokon. Cuando Yig llegó a la Tierra, fue el responsable de la creación de los reptiles y los insectos (y, según algunos, también de la humanidad). Ahora está apresado en el Pozo de Ngoth, en las cavernas de Yoth.

Se cree que la adoración a Yig comenzó en el reino subterráneo de K'n-yan. Desde allí se expandió por el oeste de Norteamérica y hacia el sur hasta Méjico (donde posiblemente inspiró los mitos de Quetzalcóatl y Kukulcán), y también a Mu y Valusia. También podría estar relacionado con algunos cultos vudú marginales. Unas pocas tribus de indios americanos de las Grandes Llanuras aún lo veneran en la actualidad, y ciertos magos sirven a Yig a cambio de bienes materiales. Se lo propicia mediante el sacrificio de seres vivos cuando hay luna llena y luna nueva.

A diferencia de la mayoría de sus compañeros Primigenios, Yig es bastante benevolente hacia la humanidad. Sin embargo, en otoño es necesario aplacarlo con el resonar de los tambores, ofrendas de maíz y diversos rituales, no vaya a ser que derrame su ira contra los que dañan a las serpientes, sus retoños. La ira de Yig llega en forma de locura y de visitas de sus «hijas», serpientes con una mancha sobre la cabeza en forma de luna creciente. Los que desagraden especialmente al dios podrían verse transformados en serpientes. También puede enviar sus avatares al mundo, aunque estos necesitan hibernar ocasionalmente.

Consulta Byatis; Códice Vaticano; Han; hombres serpiente; K'n-yan; Primigenios; Set; Sss'haa. («Where a God Shall Tread», Aniolowski [J]; «The Vengeance of Yig», Carter; «Pursuit to Kadath», Gallagher et al. [J]; «La maldición de Yig», Lovecraft y Bishop [O]; «El Túmulo», Lovecraft y Bishop; «Reliquia de un mundo olvidado», Lovecraft y Heald; «Scales of Justice», Mackey).

YIKILTH. Ver Rlim Shaikorth.

YITH [YITH]. Planeta del que venía la Gran Raza cuando llegó a la Tierra. Yith era el cuarto de cinco planetas que orbitaban la estrella Ognlach (aunque unos pocos expertos lo sitúan alrededor de nuestro propio sol, más allá de la órbita de Plutón). A pesar de la delgada atmósfera de aquel planeta, los mares (calentados geotérmicamente) sustentaban una gran variedad de formas de vida. Desde que la Gran Raza huyó, las criaturas más inteligentes de ese mundo son una raza de seres alados de hocico negro.

Los soñadores que han visitado Yith han contemplado las ciudades desiertas de aquel mundo, y han descubierto la existencia de poderosos seres que seguirán atrapados en sus tumbas hasta que «Sotho», que mora en un gran pozo, pueda liberarlos. Yith es también el hogar de Drog-N'lyth, que podría haber incitado la rebelión de los Primigenios.

Consulta Arcillas de Eltdown; Gran Raza de Yith; Primigenios. («The Color from Beyond», Cabos; «The History of the Great Race», DeBill y Berglund; «Lord of Night», Fantina; «The Shadow from Yith», Gullette; «En la noche de los tiempos», Lovecraft [O]; «Dreams of Yith», Rimel).

YITH-SHESH. Estanque de la Meseta de Gilf Kebir, al sudoeste de Egipto. Los sacerdotes de la región lo usaban en sus adivinaciones mucho antes de la aparición de los faraones. No se sabe si todavía existe.

(Khai of Ancient Khem, Lumley; «El espejo de Nitocris», Lumley [O]).

YITHIANOS. Ver Gran Raza de Yith.

YLIDHEEM («Seres Gélidos»). [ee-li-DEEM]. Título que reciben aquellos que sirven a Rlim Shaikorth y que han sido protegidos del inmenso frío que emana de su hogar.

Consulta Rlim Shaikorth. («The Fishers from Outside», Carter).

Y'M-BHI [YIM-bee]. Cuerpos reanimados de esclavos muertos, que forman una parte importante de la masa laboral de K'n-yan.

Consulta K'n-yan. («El Túmulo», Lovecraft y Bishop).

YMAR [YI-mar]. Mundo con mala fama situado cerca de Xoth y de Abbith, y que está habitado por inteligencias mucho más antiguas y sabias que las humanas.

Consulta Abbith; Xoth. («El Libro de las Puertas», Carter; «Out of the Ages», Carter [O]; Visions from Yaddith, Carter).

«**YMNAR [EEM-nar].** Avatar de Ngyr-Khorath, según el libro Uralte Schrecken. «Ymnar se disfrazó con una forma terrestre y su señor la envió al mundo para que pudiera conducir a la humanidad a su destrucción definitiva. «Ymnar se parece mucho a Nyarlathotep, pero la relación es discutible.

Consulta Nyarlathotep; Uralte Schrecken. («La senda de Yidhra», DeBill).

YOG-SOTHOTH (también IOG-SOTOT). [YAHG-soe-thauth]. Dios Exterior, también conocido con el título de El Que Acecha en el Umbral. La forma habitual de Yog-Sothoth es un conglomerado de esferas iridiscentes, pero se dice que también puede adoptar formas sólidas, líquidas o gaseosas. Uno de sus avatares, El Que Acecha en el Umbral, aparece como un horror negro y amorfo, y otro, Ramasekva, toma la forma de un ser humano de numerosas extremidades, muy parecido a las deidades hindúes. Aquellos a los que Yog-Sothoth toca son casi siempre destruidos.

La leyenda dice que Yog-Sothoth fue engendrado por la Niebla Innominada, aunque otros sostienen que este Dios Exterior ha existido desde siempre. Yog-Sothoth parece compartir con Azathoth el control del universo, y podría estar opuesto hasta

cierto punto a Nodens, Señor del Gran Abismo.

Yog-Sothoth es conocido como «la llave que abre la puerta, por donde las esferas se encuentran», y se dice que existe en todo tiempo y en todo espacio. Paradójicamente, El Que Acecha en el Umbral parece haber sido expulsado de nuestra dimensión, y solo puede venir a este mundo cuando es convocado. Se ha sugerido que los Dioses Arquetípicos encerraron a Yog-Sothoth en un punto donde todo el espacio y todo el tiempo convergen, creando tal efecto gravitacional que no puede salir de allí. También cabe la posibilidad de que Yog-Sothoth habitara en una dimensión paralela y que pudiera manifestarse en el espacio o en el tiempo, pero no en ambos a la vez. E incluso podría ser que este Otro Dios sea omnipresente, pero no pueda manifestarse del todo si no es con la ayuda de ciertas ceremonias. En cualquier caso, una vez Yog-Sothoth llega puede ignorar toda limitación terrena, lo que lo convierte en un ser realmente peligroso.

Los mi-go adoran a Yog-Sothoth como el «El del Más Allá», y ciertas mentes hechas de vapor lo representan con un Signo intraducible. Lo han venerado diversas culturas de nuestro planeta, como los aztecas y la gente de Averoigne, pero esta devoción no parece haber estado muy extendida ni siquiera dentro de estos colectivos. Ciertos hechiceros adoran a Yog-Sothoth a cambio de un control limitado sobre el espacio y el tiempo, y con estas habilidades pueden hacer casi cualquier cosa, desde deformar el espacio para que retenga a una víctima, hasta salir del tiempo para regresar a la Tierra después de cientos o miles de años. Al final, Yog-Sothoth asimila dentro de sí a todas estas almas perdidas, un destino del que ni siquiera la destrucción física puede salvarlas.

Para invocar a Yog-Sothoth se suele usar una alta torre de piedra o un círculo de piedras erectas. Tras pronunciar las palabras de la invocación, hay de sacrificar una criatura inteligente en honor del dios. La proximidad del sacrificio escogido carece de importancia. La fecha tradicional para estas invocaciones es la Fiesta de la Cosecha (Lammas, 1 de agosto), pero Walpurgis es otra posibilidad, y algunos aseguran que se puede convocar al dios en cualquier momento. Los interesados en esta invocación deberían tener en cuenta que entonar el nombre de Yog-Sothoth con la pronunciación correcta provocará la destrucción del orador. Según los Unaussprechlichen Kulten, Yog-Sothoth es el padre de Cthulhu, Hastur y Vulthoom. Además, engendró a Nug y a Yeb en Shub-Niggurath.

Algunos dicen que Tawil at'Umr es en realidad Yog-Sothoth disfrazado, y se le han atribuido ciertas manifestaciones de ovnis. Kenneth Grant ha relacionado a Yog-Sothoth con Choronzon, el guardián del Abismo que debe atravesar el adepto para obtener la iluminación.

Existen otras tres teorías relativas a Yog-Sothoth que merecen especial atención por su interés. La primera es que este dios es diametralmente opuesto a Nodens, Señor del Gran Abismo, a quien perseguirá hasta el final de los tiempos. Otra es que Yog-Sothoth yacía bajo un Símbolo Arcano en la Montaña Negra, o Monte Sinaí,

hasta que Moisés lo liberó, y que Yahvé es en realidad una manifestación de este Dios Exterior. Y, por último, otra afirma que Yog-Sothoth está formado por una trinidad de seres que, al ser invocados, permitirán que el dios permanezca para siempre en esta dimensión. No obstante, ninguna de estas teorías ha logrado gran aceptación.

Consulta Bugg-Shash; Culto de Chorazos; Cthulhu; Dioses Exteriores; Elementos, Teoría de los; Gran Abismo; Hastur; Klarkash-Ton; Liber Damnatus; Manada de la tumba; mi-go; Mülder, Gottfried; Niebla Innominada; Necronomicón (apéndices); Nodens; Nug y Yeb; Primigenios; Primordiales; Reflexiones; Shub-Niggurath; Símbolo Arcano; Sothoth; «Umr at-Tawil; Unaussprechlichen Kulten; Vagabundos dimensionales; von Junzt, Friedrich; Vulthoom; Yad-Thaddag. («Vistazos», Attanasio; «La iglesia de High Street», Campbell; «Zoth-Ommog», Carter; «El que acecha en el umbral», Derleth y Lovecraft; The Necronomicon: The Book of Dead Names, Hay, ed.; Outside the Circles of Time, Grant; El caso de Charles Dexter Ward, Lovecraft [O]; «El horror de Dunwich», Lovecraft; Selected Letters IV, Lovecraft; Selected Letters V, Lovecraft; «El verdugo eléctrico», Lovecraft y de Castro; «Horror en el museo», Lovecraft y Heald; «A través de las puertas de la llave de plata», Lovecraft y Price; «The Statement of One John Gibson», Lumley; The Transition of Titus Crow, Lumley; Prey, Masterton; «La santidad de Azédarac», Smith; The Winds of Zarr).

YOMAGN'THO (o AQUEL QUE AGUARDA INCANSABLE EN EL EXTERIOR o EL DEVORADOR DE LAS ESTRELLAS). [yau-MAEN-i-thoe]. Criatura que se manifiesta como un círculo de llamas con tres objetos como pétalos en su interior. Yomagn'tho habita en un lugar llamado Pherkard. Se puede contactar con él durante una invocación fallida a Cthugha, y en ese caso debe ser expulsado con un exorcismo que aparece en el Necronomicón. Incluso así, Yomagn'tho se vengará terriblemente del invocador si logra regresar.

Consulta Cthugha. («The Feaster from the Stars», Berglund [O]; «The Thing in the Library», Berglund y Burnham).

YOTH [YAUTH]. Cavernas bañadas por una luz rojiza, situadas bajo el reino subterráneo de K'n-yan. En estas cuevas descansan varias ciudades desiertas construidas por el pueblo serpiente, que huyó a Yoth tras la destrucción de Valusia. Estas criaturas reptilianas crearon muchas clases de bestias por puro entretenimiento, al igual que fabricaron nuevos cuerpos para sí mismos. El declive de la colonia llegó cuando los hombres serpiente abandonaron la fe de Yig para venerar al nuevo dios Tsathoggua, cuyas imágenes habían encontrado en la negra N'kai. Yig los maldijo, y los pocos que seguían siendo fieles al dios serpiente huyeron a las cavernas situadas bajo el Monte Voormithadreth. Las gentes de K'n-yan visitaban Yoth de vez en cuando, y gran parte de su ciencia provenía del saber de los hombres serpiente.

Es posible que Yoth sea el hogar de los Primigenios Nyogtha y Yig.

Consulta Gyaa-yothn; K'n-yan; lívidos; N'kai; Nyogtha; Sss'haa; Tsathoggua; Zin, Criptas de. («The Vengeance of Yig», Carter; «The Descent into the Abyss», Carter y Smith; «El Túmulo», Lovecraft y Bishop [O]).

YÓTHICOS, MANUSCRITOS. Ver Manuscritos Yóthicos.

Y'QAA [yih-KAH]. Caverna bañada por una luz verdosa y en la que mora Ubbo-Sathla. Se dice que este lugar es multidimensional, y quien busque puede encontrar en él portales a muchos lugares y épocas.

Consulta Ubbo-Sathla. («Zoth-Ommog», Carter).

YR-NHHNGR [YIR-NHIN-ger]. Serie de fórmulas que pueden servir para traer hasta esta dimensión a criaturas de más allá de Kadath y para enviarlas de vuelta, aunque es complicado obtener la versión completa de todas las fórmulas. También es posible que Yr y Nhhngr sean otras dimensiones situadas detrás de Kadath en la Inmensidad Fría.

Consulta Kadath. («El ser bajo Menfis», Carter; «El que acecha en el umbral», Derleth y Lovecraft; «El horror de Dunwich», Lovecraft [O]).

YSTE, CANCIÓN DE [EEST]. Ver Canción de Yste.

YTHOGTHA [ee-THAUG-thuh]. Uno de los supuestos «hijos» del Gran Cthulhu, junto a Ghatanothoa y Zoth-Ommog. Ythogtha se asemeja a una criatura bípeda con manos palmeadas, pies terminados en ventosas y la cabeza cubierta de tentáculos alrededor de un único ojo. Actualmente está apresado bajo un Símbolo Arcano en el Abismo de Yhe, situado en la tierra sumergida de Mu, al sur de R'lyeh. Los vermiformes yuggya son sus servidores.

El culto a Ythogtha fue poderoso en Mu durante muchos años, pero poco a poco perdió terreno ante el predominio que lograba el credo de Ghatanothoa. El último sacerdote muvio de Ythogtha, Zanthu, concibió un arriesgado plan para alzar a su dios de la sima y recuperar así el poder del que antes gozaba su religión. Sin embargo, el ascenso de Ythogtha provocó una serie de acontecimientos catastróficos que destruyeron la tierra de Mu.

De vez en cuando aparecen estatuas de Ythogtha en manos de ciertas personas. Mediante estos ídolos, Ythogtha puede manifestarse en los sueños de quien posea la efigie, y lo más frecuente es que el resultado de este contacto sea la locura.

Consulta Cthulhu; Ghatanothoa; Idh-yaa; Mu; Primigenios; Rituales Yhe; R'lyeh; Símbolo Arcano; Tablillas Zanthu; Yhe; yuggs; yuggya; Zanthu; Zoth-Ommog. («Out of the Ages», Carter [O]; «Perchance to Dream», Carter; «The Thing in the Pit», Carter; The Transition of Titus Crow, Lumley).

YUGGOTH (también IUKKOTH). [YUG-gauth]. Planeta situado más allá de

Neptuno. Normalmente se identifica con Plutón, pero en ocasiones se ha descrito como un enorme mundo situado más allá de los nueve planetas conocidos y que orbita perpendicularmente al plano orbital de nuestro sistema.

Este mundo sirve de base para los mi-go, que construyeron aquí el Trapezoedro Resplandeciente. Gracias a los seres humanos que han viajado a Yuggoth o lo han contemplado, sabemos que es un planeta de ciudades de torres negras sin ventanas situadas bajo cálidos mares, grandes minas de tok'l y otros extraños minerales, y ríos de brea atravesados por puentes ciclópeos. Glaaki pasó un tiempo en él en su viaje hacia la Tierra, y fue también el hogar de Rhan-Tegoth antes de que llegara a nuestro planeta. Tal vez Cxaxukluth, el abuelo de Tsathoggua, aún more bajo la superficie. Algunos incluso afirman que toda la vida de este sistema solar proviene de Yuggoth.

Los mi-go no fueron los primeros en poblar el planeta. Una urbe de pirámides verdes yace cerca de una de las ciudades de los hongos, en la ladera de una grieta, y en ciertas épocas del año los mi-go se aseguran de abandonar esa ciudad en particular. Pero aparte de esta precaución, los mi-go son los amos indiscutidos de Yuggoth.

Consulta Cxaxukluth; Daoloth; Ghatanothoa; Ghisguth; Glaaki; Hziulquoigmnzah; mi-go; Nithon; Nyarlathotep (Morador de las Tinieblas); Región Ghoórica; Rhan-Tegoth; Trapezoedro Resplandeciente; Thog y Thok; tok'l; Tsathoggua; Yaddith-Gho; Zaman; Zaoth; Zona de los Trece colosos faveolados. («La Mina de Yuggoth», Campbell; «El Morador de las Tinieblas», Lovecraft; «El que susurra en la oscuridad», Lovecraft; «Reconocimiento», Lovecraft [O]; «Horror en el museo», Lovecraft y Heald; «Reliquia de un mundo olvidado», Lovecraft y Heald; «Descubrimiento de la zona ghoórica», Lupoff; «Documentos en el caso de Elizabeth Akeley», Lupoff; A Guide to the Cthulhu Cult, Pelton; «The Family Tree of the Gods», Smith; «The Throne of Achamoth», Tierney y Price).

YUGGOTH, HONGOS DE [YUG-gauth]. Ver mi-go.

YUGGS (también YUGGYA). [YUGZ]. Servidores de Ythogtha y de Zoth-Ommog que recuerdan a enormes gusanos blancos, aunque su biología no se parece a la de ningún animal terrestre. Entre sus rasgos anatómicos más inusuales están la capacidad de respirar sulfuro y la presencia de iacula, unos pequeños dardos orgánicos que pueden disparar contra una persona para intercambiar información genética con ella. Los yuggs pueden sobrevivir en cualquier entorno terrestre, aunque pasan la mayor parte de su tiempo cavando bajo la corteza.

Los yuggs trabajan a las órdenes de su líder Ubb para liberar a sus amos de su confinamiento, pero a veces colaborarán con algunas personas y les concederán grandes riquezas a cambio de continuos sacrificios humanos. En las Tablillas Zanthu se puede encontrar una fórmula para invocar a una de estas criaturas.

Algunos dicen que los yuggs cavaron bajo Kadath y fueron los que atemorizaron e impresionaron a los Antiguos.

Consulta Antiguos; Cánticos de Yuggya; gusanos de la Tierra; Kadath; Tablillas Zanthu; Ubb; Ythogtha; yuggya; Zoth-Ommog. («Out of the Ages», Carter [O]; «The Winfield Heritage», Carter; The Worm Shall Ye Fight!, Marsh; «A Private Inquiry into the Possible Whereabouts of Clara Boyd», Marsh et al).

YUGGYA [yug-YAH]. 1) Plural de «yugg», se puede usar indistintamente por «yuggs». Consulta Ubb; yuggs; Cánticos de Yuggya. («Out of the Ages», Carter).

2) Descendencia de un cruce entre yugg y un híbrido humano-profundo (se desconoce el motivo por el que no sirven los profundos de pura sangre). El resultado de la unión es una criatura aparentemente humana, pero que puede cambiar de forma. Sus procesos mentales son puramente extraterrestres y suele tener problemas para entender las emociones y motivaciones humanas. Sin embargo, los yuggya son empáticos, y suelen usar contra sus oponentes los propios miedos y deseos de estos. También poseen la capacidad de inyectar sustancias químicas placenteras en el cuerpo de otras personas. (The Worm Shall Ye Fight!, Marsh; «A Private Inquiry into the Possible Whereabouts of Clara Boyd», Marsh et al).

YUGGYA, CÁNTICOS DE. Ver Cánticos de Yuggya.

Z

ZAMACONA Y NÚÑEZ, PÁNFILO DE (aprox. 1512–¿?). Conquistador cuyo nombre se relaciona con un curioso documento hallado en el Condado de Caddo, Oklahoma. Joven vástago de Pedro Guzmán y Zamacona y de Ynés Alvarado y Núñez, Pánfilo^[84] partió de su puerto natal de Luarca en dirección al Nuevo Mundo a la edad de veinte años. Acompañó a Coronado en su expedición a lo que se convertiría en el oeste de los Estados Unidos, pero siguió adelante cuando Coronado dio media vuelta en 1541. Descendió entonces a las cavernas subterráneas de K'n-yan, donde pasó el resto de su vida y donde fue asesinado mientras trataba de escapar. Consulta K'n-yan. («El Túmulo», Lovecraft y Bishop).

ZAMAN. Según algunos, una de las lunas de Yuggoth.

Consulta Yuggoth. («La antigua senda», Lovecraft [O]; «Descubrimiento de la zona ghoórica», Lupoff).

ZANN, ERICH (aprox. 1865–aprox. 1925). Violinista mudo alemán que terminó sus días en la Rue d'Auseil, en París. Se sabe que tocó de joven en la Ópera de París, donde un accidente ocurrido en 1897 le dejó sordo para siempre. Tras este suceso se trasladó a Stuttgart, se casó y tuvo al menos un hijo. Hacia 1924 abandonó inexplicablemente a su familia y regresó a París.

Allí Zann se unió a una orquesta de un teatro de baja estofa, para ganar unos ingresos. Los caseros de su apartamento se fijaron en él por la extraña música ultraterrena que tocaba de noche. Se cree que desapareció mientras interpretaba una de sus «piezas experimentales» en el altillo donde vivía. La policía se sintió superada por la falta de pruebas, y no tardó en archivar la investigación.

(«La Musique de la Nuit», Aniolowski [J]; «La música de Erich Zann», Lovecraft [O]; «El silencio de Erika Zann», Wade).

ZANTHU [ZAN-thoo]. Último sumo sacerdote de Ythogtha en el continente de Mu. Zanthu había deseado aquel puesto desde temprana edad, y logró alcanzar su sueño con la adquisición del poderoso Sello Negro de Iraan. Fue uno de los magos más poderosos de todos los tiempos, y se dice que en una ocasión incluso superó en astucia a la Gran Raza. Por aquel entonces, los sacerdotes de Ghatanothoa llevaban diez mil años consolidando su poder, y en cuanto Zanthu aceptó el sumo sacerdocio estos prohibieron la adoración de cualquier dios (excepto el suyo) en todas las tierras de Mu.

Zanthu no podía aceptar esta afrenta. Repasando los anales de sus predecesores, descubrió una fórmula que lograría que Ythogtha resurgiera desde su hogar en el

Abismo de Yhe. Sin embargo, cuando él y los demás sacerdotes de Ythogtha utilizaron la fórmula, algo salió mal, y se desencadenó un cataclismo que al final destruyó todo el continente. Zanthu y sus colegas escaparon en sus carros celestes hasta la Meseta de Tsang, en el Asia Central, donde grabaron las diez placas pétreas que los eruditos modernos conocen como las Tablillas Zanthu. Zanthu murió en la meseta, y sus seguidores lo enterraron con sus tablillas en un mausoleo de piedra.

Consulta Copeland, Harold; Escritura de Ponapé; Ghatanothoa; Mu; Shamballah; Tsang, Meseta de; Ubb; Yhe; Ythogtha. («The Dweller in the Tomb», Carter [O]; «The Offering», Carter; «The Thing in the Pit», Carter; The Worm Shall Ye Fight!, Marsh).

ZANTHU, TABLILLAS. Ver Tablillas Zanthu.

ZAOTH [zae-AUTH]. Mundo situado en el mismo cúmulo estelar que Abbith, Xoth e Ymar. Al igual que Abbith, Zaoth está habitado por cerebros metálicos que poseen un considerable archivo de libros de Yuggoth. Algunos de los refugiados de Yaddith huyeron a este mundo tras la destrucción de su planeta.

Consulta Abbith; Xoth; Yaddith; Ymar; Yuggoth. («El Libro de las Puertas», Carter; «Out of the Ages», Carter [O]; Visions from Yaddith, Carter).

ZARNAK, (DOCTOR). ANTON. Misterioso individuo que vivió durante un tiempo en San Francisco, junto a su fiel sirviente rajput^[85] Ram Singh. Algunos dicen que Zarnak provenía de la misteriosa Meseta de Sung, aunque podría tratarse solo de un rumor. El doctor estudió en la Sorbona, y allí obtuvo un doctorado en filosofía. En otras instituciones de enseñanza se doctoró en medicina, psicología, teología y metafísica, amén de otros prestigiosos premios, y dominaba once lenguas. A pesar de su gran preparación, se contentó con practicar medicina en los Balcanes. Supuestamente, mientras estaba allí, su mujer y su hijo recién nacido fueron asesinados por un hombre lobo. Zarnak acabó con la criatura y, a partir de entonces, dedicó su vida a perseguir a los seres sobrenaturales. Aunque los científicos se burlaban de sus artículos sobre vampirismo y licantropía, Zarnak era un anticuario y coleccionista sin parangón que vivía en la opulencia y que mantenía aposentos en ciudades de todo el mundo. Tras vivir durante varios años en el nº 13 del callejón de China, en San Francisco, desapareció de la circulación durante una guerra de drogas.

[Debido a una confusión en las historias sobre Steven Harrison que escribió R. E. Howard, la residencia de Zarnak (y de John Grimlan) aparece unas veces en Nueva York y otras en San Francisco. Esto ha afectado a la ubicación tanto de Zarnak como de Grimlan (ver)].

Consulta Grimlan, John; Necronomicón (apéndices). («La maldición del Faraón Negro», Carter; «Dead of Night», Carter; «Perchance to Dream», Carter [O]; «La guerra del Tong negro», Price).

ZARR [ZAR]. Criaturas alienígenas de piel azul, grandes ojos, finas bocas, y brazos y piernas sin articulaciones. Los zarr subyugaron gran parte de su galaxia (Xentilx) antes de que el Primigenio Zathog contactara con ellos. Zathog, que residía en un planeta cerca del núcleo de Xentilx, pidió a los zarr que lo ayudaran a liberar a los demás Primigenios a cambio de proporcionarles un universo que conquistar. Los zarr accedieron y Zathog, agradecido, les dio el poder de viajar a través del espacio y del tiempo.

Cuando los zarr llegaban a un mundo que deseaban conquistar, solían aniquilar su civilización mediante el uso de armas nucleares y sus poderes de control climático. Una vez hecho eso, los zarr subían a bordo a ciertos miembros de la civilización de ese planeta para utilizarlos como herramientas para destruir al resto de la población. En algunas ocasiones, uno de estos representantes ha logrado detener a los zarr y evitar que destruyan toda la vida inteligente de su planeta, pero incluso así, estos alienígenas podrían regresar en cualquier otra época y atacar de nuevo. Allí donde llegan, los zarr buscan las tumbas de los Primigenios y se esfuerzan por liberarlos de su letargo.

Consulta Othuyeg; pólipos volantes; Primigenios; Ydmos; Zathog. («The Color from Beyond», Cabos; «From Beyond the Stars», Tierney [O]; The Winds of Zarr, Tierney).

ZATHOG [ZAE-thaug]. Primigenio que habita en un planeta situado en el centro de la galaxia de Xentilx. A su llegada a ese mundo, después de la guerra contra los Dioses Arquetípicos, Zathog contactó con los zarr, una raza que ya había conquistado despiadadamente la mayor parte de aquella galaxia.

Comprendiendo que había encontrado el instrumento perfecto para su venganza, Zathog prometió a los zarr todo el universo a cambio de que lo ayudaran a liberar a sus hermanos apresados. Los zarr aceptaron, y Zathog les concedió la capacidad de viajar a través del tiempo y del espacio. Zathog permanece todavía en aquel planeta, aguardando el tiempo en que todos los Primigenios sean liberados.

Consulta Othuyeg; zarr. («The Color from Beyond», Cabos; «From Beyond the Stars», Tierney [O]; The Winds of Zarr, Tierney).

ZEGEMBRI, MANUSCRITO DE. Ver Manuscrito de Zegembri.

ZEGEMBRI, SELLOS DE. Ver Sellos de Zegembri.

ZHAR [ZAR]. Primigenio que llegó a la Tierra desde la estrella Arturo. Ahora vive bajo la ciudad de Alaozar, en la Meseta de Sung, en Birmania (o quizás en el Tíbet), pero puede proyectar sutulku, o cuerpo espiritual, a cualquier lugar si se realizan los rituales adecuados. Es adorado por los tcho-tchos, con los que se comunica telepáticamente. Algunos dicen que está conectado físicamente con

Lloigor.

Consulta Alazoar; E-poh; Elementos, Teoría de los; Lloigor; lloigornos; Loto Negro; Nug y Yeb; Obscenidades gemelas; Primigenios; Sung, Meseta de; tcho-tchos. («El pacto de Sandwin», Derleth; «The Lair of the Star-Spawn», Derleth y Schorer [O]; Manual de La llamada de Cthulhu, edición 5.5, Petersen y Willis [J]; «La guerra del Tong negro», Price).

ZHOTH-QQUAH. Ver Tsathoggua.

ZIN, CRIPTAS DE (también BÓVEDAS DE ZIN). Complejo de túneles situado bajo Yoth y también en el Inframundo de las Tierras del Sueño. El acceso a las criptas desde las cavernas de Yoth, iluminadas por una luz rojiza, está bajo las ruinas de la mayor ciudad de aquella tierra. Los hombres de K'n-yan hallaron en estas cuevas los Manuscritos Yóthicos.

Parece ser que, en las Tierras del Sueño, las zonas más externas de las criptas se han excavado en la forma de un edificio titánico. Desde el Inframundo se puede entrar en estas cuevas mediante un pasadizo situado cerca de la ciudad de los gugos, y posiblemente también a través de un pozo de un monasterio de Leng. Dentro de las criptas viven los lívidos, una raza de monstruos de piel blanca, en parte humanos, que se alimentan de gugos solitarios y de los de su propia raza.

Aunque podrían servir de conexión entre las Tierras del Sueño y el mundo de la vigilia, es mejor evitar las Criptas de Zin. Algunos dicen que allí mora una temible semilla de Azathoth (a la que solo se puede despertar mediante un hechizo recogido en los Siete Libros Crípticos de Hsan), así como muchas otras criaturas desagradables.

Consulta gugos; gyaa-yothn; Leng; lívidos; Manuscritos Yóthicos; Siete Libros Crípticos de Hsan; Yoth. («Headman», Fantina; La semilla de Azathoth, Herber [J]; «En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft; «A un soñador», Lovecraft [O]; «El Túmulo», Lovecraft y Bishop).

ZIULQUAZ-MANZAH. Ver Hziulquoigmzhah.

ZKAUBA [zae-KWAH-bah]. Hechicero de Yaddith famoso por haber sacado el Ghorl Nigral de las madrigueras de los dholes, situadas bajo la superficie de su planeta. Ayudó a sus camaradas a buscar rituales que pudieran salvar su mundo de esos seres vermiformes pero, inexplicablemente, desapareció durante un viaje a una estrella cercana en su envoltura de ondas lumínicas, abandonando a su suerte a sus hermanos yaddithianos.

Consulta dholes; Ghorl Nigral; Yaddith. («Dreams in the House of Weir», Carter; «Zoth-Ommog», Carter; «A través de las puertas de la llave de plata». Lovecraft y Price [O]).

ZO-KALAR [ZOE-kuh-ar]. Gran Dios adorado en Sarnath y en todas las Tierras del Sueño, y también en Hiperbórea. Se lo consideraba el dios del nacimiento y la muerte, y era el responsable de proporcionar niños sanos y muertes serenas.

Consulta dioses de la Tierra; Hiperbórea; Sarnath; Tierras del Sueño. («Wizards of Hyperborea», Fultz y Burns; «La maldición de Sarnath», Lovecraft [O]).

ZOBNA [ZOEB-nah]. Tierra desde la que partió el pueblo de Lomar, huyendo del frío que provocaba la maldición de Aphoom Zhah. En la época de la destrucción de aquella tierra, los lomarianos todavía tenían gran fe en la sabiduría de sus ancestros de Zobna.

Consulta Aphoom Zhah; gnophkehs; Lomar; Libro de Eibon; Manuscritos Pnakóticos. («Polaris», Lovecraft).

ZON MEZZAMALECH [zaun MEZ-zah-mah]. Mago de Mhu Thulan mencionado en el Libro de Eibon. Según Eibon, Zon Mezzamalech poseía un cristal que le permitía escudriñar a través del tiempo y el espacio siempre que lo deseara. Supuestamente desapareció cuando intentaba utilizar ese cristal para contemplar el saber de los Dioses Arquetípicos, custodiado por Ubbo-Sathla.

Consulta Hiperbórea; Libro de Eibon; Mhu Thulan; Ubbo-Sathla. («Ubbo-Sathla», Smith).

ZONA DE LOS TRECE COLOSOS FAVEOLADOS (también DE LOS TRECE COLOSOS DE FAVEOLATE). Región tras la que se encuentra Yuggoth.

Consulta Yuggoth. («La Mina de Yuggoth», Campbell).

ZOOGS [ZOOGS]. Criaturas parecidas a roedores, nativas del Bosque Encantado de las Tierras del Sueño. Se parecen a un ratón del tamaño de un gato, pero con una serie de tentáculos entre el hocico y la boca.

Los zoogs habitan en el Bosque Encantado, la floresta en la que aparecen aquellos que se adentran en las Tierras del Sueño. A estos habitantes del bosque les gusta la carne, y se sabe que durante la noche atacan a los viajeros que se hallan en la espesura o en sus cercanías. Normalmente, si el soñador evita permanecer en el bosque de noche, y durante el día sigue los caminos marcados, los zoogs no deberían causarle problemas. Los que tengan la suerte de aprender el habla aflautada de los zoogs, dispondrán de una gran oportunidad de entablar amistad con estas tímidas criaturas.

Los zoogs del Bosque Encantado son gobernados por un consejo de sabios que toma decisiones en nombre de toda la raza. Estos ancianos y doctos zoogs están muy bien informados, y poseen numerosos agentes repartidos por los reinos vecinos del ensueño. Quienes traten con ellos pueden conseguir mucha información interesante, pero deberán tener cuidado después, puesto que los zoogs suelen enviar a sus espías a

vigilar a sus «amigos» para ver lo que hacen.

Los zoogs pueden entrar en nuestro planeta por los dos puntos donde el Bosque Encantado interseca con el mundo de la vigilia, y son responsables de numerosas desapariciones. Por suerte, ningún ser humano sabe dónde se encuentran esos dos lugares.

Consulta Bosque Encantado; Tierras del Sueño. («En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft [O]; Hero of Dreams, Lumley; «Dormir, quizás soñar», Okamoto [J]).

ZOTH (¿posiblemente XOTH?). Estrella de la que proviene Zstylzhemghi, la madre de Tsathoggua.

Consulta Tsathoggua; Xoth. («The Family Tree of the Gods», Smith).

ZOTH-OMMOG [ZAUTH-OE-maug]. Primigenio de cuerpo cónico coronado con cuatro tentáculos como los de una estrella de mar y una cabeza de reptil con barba de serpiente. Zoth-Ommog es el hijo de Cthulhu, y se cree que duerme en la parte de R'lyeh que está junto a la costa de Ponapé.

Este Primigenio es capaz de llamar a los humanos a través de sus sueños, de modo muy similar a su padre, Cthulhu. No obstante, la capacidad de Zoth-Ommog solo puede manifestarse mediante sus estatuas. Cuando una persona adquiere uno de estos artefactos, visiones de la gloria de Zoth-Ommog invaden sus sueños. Este es el mecanismo que utiliza el Primigenio para reclutar nuevos devotos y extender su culto.

El principal centro de adoración a Zoth-Ommog está en Ponapé, pero también se pueden encontrar sectas consagradas a él en lugares tan distantes como Nueva Zelanda y el sur de Indochina. En su tumba, Zoth-Ommog es servido por los misteriosos yuggya.

Consulta Cthulhu; Elementos, Teoría de los; Figurilla de Ponapé; Ghatanothoa; Gloon; Idh-yaa; Mu; Primigenios; R'lyeh; Ythogtha; yuggs. («Out of the Ages», Carter [O]; «Zoth-Ommog», Carter; The Transition of Titus Crow, Lumley).

ZOTHIQUE [zau-THEEK]. El último continente en el que vivirá la humanidad dentro de muchos eones, según ciertas leyendas. Corresponde aproximadamente al norte de África, Oriente Medio y el sur de Asia. Zothique se alzará cuando todos los demás continentes se hayan hundido bajo las olas.

En Zothique, los seres humanos redescubrirán a muchos de los dioses que reverenciaron las civilizaciones previas, y volverán a adorarlos una vez más. También durante esta época vivirán algunos de los magos más poderosos de todos los tiempos. Las energías mágicas presentes en todo el continente provocarán la formación de inestabilidades en el continuo espacio temporal, causando la formación de portales interdimensionales en los que pueden verse atrapados los que no sean cautos.

Al menos se ha descubierto un portal entre nuestra época y la de Zothique, y es

posible que existan más.

Consulta Mordiggian. («Slow Boat», Jeffrey y Morrison [J]; «El ídolo oscuro», Smith, «El imperio de los nigromantes», Smith [O]; Letter to H. P. Lovecraft, Smith; Letter to L. Sprague de Camp, Smith).

ZSTYLZHEMGHI [ZEE-steel-zee-MEG-ih]. Pareja de Ghisguth y madre de Tsathoggua. Nació de la fisión de Ycnagnnissz, una criatura que vino de la estrella oscura de Zoth. Es posible que Zstylzhemghi resida en Urano.

Consulta Ghisguth; Tsathoggua; Xoth. («The Family Tree of the Gods», Smith [O]; «The Throne of Achamoth», Tierney y Price).

ZUCHEQUON (también ZULCHEQUON o ZUSHAKON). [ZOO-shee-KWAN]. Criatura nacida de Ubbo-Sathla, descrita como el último vástago de la antigua Noche. Podría ser uno de esos «espíritus negros de la tierra» que mencionaba Castro. Unos cánticos o ciertos sonidos profundos pueden invocar a Zuchequon, que se manifiesta mediante terremotos. Cuando llega, trae consigo la oscuridad y el frío.

Los pueblos de K'n-yan y Mu veneraban a Zuchequon cantando y repicando campanas; antiguamente las tribus indias americanas de la Costa Oeste sabían cómo invocarlo, pero probablemente la información ya se haya perdido. Zuchequon es servido por los «Ocultos», cuyo líder es Tsunth.

Consulta Castro; K'n-yan; Libro de Iod; Mu; Ubbo-Sathla. («Dead of Night», Carter; «The Descent into the Abyss», Carter y Smith; «Bells of Horror», Kuttner [O]).

ZVILPOGGUA (también ZVILPOGGHUA). Ver Ossadogwah.

Apéndice A: Historia del Necronomicón

A pesar de la investigación realizada en las últimas cinco décadas sobre los Mitos de Cthulhu, esta guía, en palabras de Douglas Adams, «todavía padece muchas omisiones y contiene demasiados datos apócrifos, o al menos muy poco exactos». Esa limitación se aplica sobre todo a los siguientes tres apéndices, que son una recopilación de notas respecto a la creación más famosa de Lovecraft, el *Necronomicón*.

Esta primera sección presenta una cronología del Necronomicón, desde sus orígenes hasta la actualidad. A veces resulta contradictoria y puede parecer confusa, pero eso no es preocupante: mucha gente ha estudiado el Necronomicón y sus conceptos durante años, y siguen sin verlo claro.

aprox. 1000 a. C.: fecha en la que apareció la reproducción más antigua del Necronomicón (al menos según una fuente). [1]. (Terroríficamente muertos, Raimi).

aprox. 730: Abdul Alhazred escribe el Kitab al-Azif. («Historia del Necronomicón», Lovecraft).

738: según Ibn Jalikán, el famoso biógrafo árabe, en esta fecha Abdul Alhazred es descuartizado por una bestia invisible en las calles de Damasco. [2]. («Historia del Necronomicón», Lovecraft).

760: poco antes de esta fecha se realizó una traducción del Al-Azif al dúrico, un oscuro dialecto^[86] de Oriente Medio. («Prefacio» al Al-Azif, de Camp).

850: muerte de Alkindi, uno de los primeros grandes filósofos del mundo árabe. Una explicación alternativa del origen del Necronomicón sostiene que era una obra sobre magia titulada Libro de la Esencia del Alma, escrita por Alkindi. [3]. (The Necronomicon, Hay, ed).

950: Theodorus Philetas, un sabio de Constantinopla que había encontrado el Kitab al-Azif en la Biblioteca Imperial de dicha ciudad, lo traduce del árabe al griego y lo renombra como Necronomicón. («Historia del Necronomicón», Lovecraft; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

1050: el Patriarca Miguel, tras haber oído rumores de los experimentos que se trataban de llevar a cabo con la ayuda de este libro, quema muchas reproducciones del Necronomicón. El prefacio de Olaus Wormius a la edición latina afirma que en este tiempo se destruyeron todas las reproducciones árabes [4]. («El guardián de la llave», Derleth; «Historia del Necronomicón», Lovecraft).

1099: se descubre en Jerusalén un ejemplar del Al-Azif (posiblemente el original). Posteriormente llega a manos del Conde de Champaña, que crea una orden de caballeros llamados los Templarios para protegerlo. («Glozel est Authentique», Rawling [J]).

aprox. 1100: un escribano desconocido prepara una traducción al búlgaro. (*Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

Siglo XIII: en esta época se traduce el *Necronomicón* al francés, y posteriormente aparece en las colecciones de varios monasterios del sur de Francia. (*Ex Libris Miskatonici*, Stanley; *The New Adam*, Weinbaum).

1228: Olaus Wormius traduce al latín la versión griega del *Necronomicón*. [5]. («Historia del *Necronomicón*», Lovecraft).

1232: el Papa Gregorio IX incluye en el *Index Expurgatorius* las ediciones griega y latina del *Necronomicón*. [6]. («Cartas selectas (2ª parte)», Lovecraft).

aprox. 1300: N. del T.: creo necesario mencionar aquí la versión castellana conocida como *Alacife*, realizada en León hacia el año 1300, y que F. Torres Oliver descubrió en el Archivo Histórico de Simancas. Parece tratarse de una traducción directa y fiable del *Al-Azif* árabe original, que Abderramán I trajo a la península en el siglo VIII, huyendo de los abasíes. («Introducción» a *Los Mitos de Cthulhu*, F. Torres Oliver y

R. Llopis; *La Piel de Toro*, Ricard Ibáñez [J]).

aprox. 1400: aparece una impresión en alemán (¿?) con tipografía gótica de la traducción latina de Olaus Wormius. [7]. («Historia del *Necronomicón*», Lovecraft).

1472: se publica una traducción del texto de Olaus Wormius en Lyón, Francia. [8]. (*The Illuminatus! Trilogy*, Shea y Wilson).

1487: aparece un segundo Olaus Wormius, este secretario a las órdenes de Torquemada, el sacerdote al mando de la Inquisición española. Wormius encuentra una versión manuscrita del *Necronomicón*, presumiblemente entre las pertenencias de un acusado. Lo traduce y lo publica, enviando una reproducción a Tritemio, el famoso abad experto en ocultismo. Aterrado por la empresa de Wormius, Tritemio comunica los hechos a las autoridades eclesiásticas, que queman a Wormius en la hoguera junto a las reproducciones de su traducción. [9]. («The *Necronomicon*FAQ», Low).

1519: muerte de Leonardo da Vinci. Antes de morir había recibido una reproducción del libro en latín que Francisco I consiguió al conquistar Milán en 1515. Por desgracia, la biblioteca del famoso artista se dispersa tras su fallecimiento y se desconoce el paradero de este ejemplar. (*Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

1550: un sabio desconocido realiza una traducción del *Necronomicón* al ruso, utilizando caracteres cirílicos. (*Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

1567: Lovecraft asigna a esta fecha la publicación de la edición italiana del texto griego. [10]. (*Uncollected Letters*, Lovecraft).

1567-9: durante este periodo Miguel de Cervantes, el autor de *Don Quijote*, está prisionero en Argel, recibiendo trato de favor. Se supone que mientras está en cautividad hace una traducción al español del *Necronomicón*, dándole el título de «El Libro de los Normos de los Perdidos^[87]». (*Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

1586: según una fuente, es en este año cuando John Dee traduce el *Necronomicón*

al inglés [11]. Normalmente se cree que Dee encontró el manuscrito mientras estaba en la corte del rey Rodolfo II, en Praga [12]. Se dice que esta traducción contiene material de la edición latina de Olaus Wormius, de un manuscrito encontrado en posesión de un noble transilvano [13] y los comentarios del propio Dee sobre ciertos temas. («El castillo oscuro», Herber [J]; «Ojos para el ciego», Hallet e Isinwyll [J]; «Los Devoradores del Espacio», Long; «Historia del Necronomicón», Lovecraft).

1598: el Barón Federico I de Sussex, Inglaterra, publica su propia traducción al inglés del Necronomicón latino de Wormius, con el título de *Cultus Maleficarum*. Esta edición, conocida habitualmente como *El Manuscrito de Sussex*, es muy confusa y no se considera fiable. [14]. («El Manuscrito de Sussex», Pelton).

1623: se vuelve a imprimir la traducción de Wormius, en esta ocasión en España. [15]. (Uncollected Letters, Lovecraft).

1632–1680: por Francia circulan ampliamente algunas partes del libro, y sirven de inspiración ritual para muchas de las misas negras del periodo. (*Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

1641: se publica en la ciudad de Buda^[88] *My Understanding of the Great Booke* (Mi interpretación del gran libro), de Joachim Kindler. En este tomo, Kindler menciona un ejemplar del *Necronomicón* escrito en gótico, una lengua hablada por una antigua tribu germánica. Según el autor, esta traducción «ofrece pruebas lógicas y gloriosas» de los «números estelares, objetos potenciados, signos y pases, probatorias, filacterias y artesanías» necesarios para los rituales que contenía. En otras palabras, el Necronomicón sin todas sus alegorías y embrollos. Por suerte para la humanidad, es probable que Kindler se estuviera inventando esa edición, puesto que jamás se ha encontrado ninguna reproducción (con una posible excepción, consulta 1944). («The Lurker in the Crypt», Miller).

1664: el cabalista Nathan de Gaza hace circular entre sus hermanos el *Sepher ha-Sha'are ha-Daath* («Libro de las Puertas del Conocimiento»). El texto consiste en un comentario de dos capítulos de lo que Nathan llama «El Libro de Alhazred». Según Nathan, el mayor logro del místico fue descender a la tierra de los qlipoth, fragmentos malignos de una creación anterior, para redimirlos. Posteriormente, Nathan de Gaza apoyó al supuesto Mesías Shabbetai Tzevi^[89], y quedó desprestigiado cuando su profeta se convirtió al Islam en 1666. («The Necronomicon Anti-FAQ», Low).

1722: destrucción de la infame secta de Kingsport, Massachusetts. El Necronomicón jugaba un papel importante en los rituales de este culto, aunque no se sabe si los asaltantes encontraron una reproducción. («El ceremonial», Lovecraft; «The Kingsport Cult». [J], Ross).

1771: se asalta la granja de Joseph Curwen, a las afueras de Providence, Rhode Island. Curwen tenía reputación de hechicero y poseía una reproducción en latín del Necronomicón. Se supone que Curwen muere en el ataque, pero la casa sufre escasos daños. [16]. (El caso de Charles Dexter Ward, Lovecraft).

1811: un misterioso forastero deja una reproducción latina del *Necronomicón* en la Bibliothèque Nationale. Este individuo es descubierto muerto al día siguiente, envenenado en su reducido apartamento. (El *Necronomicón*, Herber [J]).

1848: se publica en Ingolstadt, Baviera, la traducción de von Junzt del *Necronomicón*, *Das Verichteraraberbuch*, ocho años después de su muerte. [17]. (Schrodinger's Cat Trilogy, Wilson).

1895–1900: Henry Armitage, recién nombrado director de la Biblioteca de la Universidad Miskatonic, adquiere una reproducción del *Necronomicón* del empresario de Providence Whipple Phillips, el abuelo de H. P. Lovecraft. [18]. (El *Necronomicón*, Herber [J]).

1901: se publican los *Apuntes Originales* sobre el *Necronomicón* de Joachim Feery, en ediciones tanto integral como expurgada. La autenticidad de este texto resulta muy discutible, en especial porque el propio Feery afirmaba haber añadido sus propios mensajes oníricos a los párrafos del temible libro. («La tía Hester», Lumley; «Name and Number», Lumley; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

1912: Wilfred Voynich, un librero americano, descubre en un castillo italiano un manuscrito medieval codificado. Junto a este documento, que se conocería desde entonces como el *Manuscrito Voynich*, aparece una carta que asegura que el libro es obra del famoso científico Roger Bacon. [19]. («El regreso de los Lloigor», Wilson).

1912: el millonario americano Harry Widener añade a su colección privada una reproducción del *Necronomicón*, justo antes de embarcar en el fatal trayecto del Titanic. Tras su muerte, sus libros son donados a la Universidad de Harvard. (El *Necronomicón*, Herber).

1916: el famoso ocultista Aleister Crowley publica (en edición limitada) una traducción al inglés del *Necronomicón*. [20]. (*Trail of the Loathsome Slime*, Rowland [J]).

1921: el profesor W. Romaine Newbold declara que ha descifrado el *Manuscrito Voynich*. En su artículo, Newbold asegura que el documento era un tratado científico que demostraba que Roger Bacon ya había desarrollado el microscopio siglos antes que Leeuwenhoek. Por desgracia, Newbold muere en 1926, antes de que pueda terminar de descifrar el manuscrito. («El regreso de los Lloigor», Wilson).

1922: H. P. Lovecraft hace la primera mención al *Necronomicón*, en su relato «El sabueso». («El sabueso», Lovecraft.) [21].

1928: aparece una reproducción griega en la biblioteca de Iván el Terrible, que es emparedada bajo el Kremlin. Posteriormente, Stalin encuentra el libro y hace que se lo traduzcan al ruso. («Secrets of the Kremlin», Erkes [J]).

1929: Benjamino Evangelista aparece asesinado, junto al resto de su familia, en su hogar de Detroit. La investigación de su muerte revela que Evangelista era un sanador, líder de una secta, y que había escrito un libro inspirado por la divinidad llamado *The Oldest History of the World* (La historia del mundo más antigua). Este libro es importante porque contiene referencias a un libro de magia llamado

«Necremicon», «Necromicon» y «Necronemicon», también titulado «Al-Azif». Supuestamente escribió estos pasajes antes de que Lovecraft usara por primera vez el Necronomicón en sus relatos. [22]. (The Philosopher's Stone, C. Wilson).

1931: un tal profesor Manly, estudiando las notas de Newbold sobre la descodificación del Manuscrito Voynich, concluye que el supuesto «cifrado» de Newbold es en realidad resultado del desvaído de la tinta del manuscrito. La comunidad científica desacredita los logros de Newbold. («El regreso de los Lloigor», Wilson).

1932: Lovecraft se infiltra en una orden de monjes omeyas en Boston y les roba su reproducción del *Necronomicón*. (Necronomicon, Yuzna).

1938: arde hasta los cimientos la casa del Dr. Laban Shrewsbury en Arkham, Massachusetts, poco después de que este enviara a imprenta el primer tomo de su obra Cthulhu en el Necronomicón. Aunque entre las ruinas no se encontró ni rastro de Shrewsbury, se cree que pereció en el incendio. («La casa de Curwen Street (El manuscrito de Andrew Phelan)», Derleth).

1939: se publica (¿?). Cthulhu en el Necronomicón, del Doctor Laban Shrewsbury. («Principales libros de los Mitos», Herber y Ross [JJ]).

1944: se supone que en la primavera de este año unos ocultistas nazis descubren una reproducción del *Necronomicón* godo. Se prepara una traducción, pero los alemanes no logran aprovecharla adecuadamente antes de que los Aliados los derrotaran. (Delta Green, Detwiller, Glancy, y Tynes [J]).

1946: el librero de Nueva York Philip C. Duschnes anuncia en su catálogo de primavera una reproducción en latín. («The Necronomicon», Duschnes).

1956: Henrietta Montague completa su tarea de traducir al inglés el Necronomicón del Museo Británico a petición de los directores del mismo. Posteriormente se publica esta traducción expurgada en una edición destinada solo al uso académico. Por desgracia, Montague sucumbe a una enfermedad debilitadora poco después de completar el proyecto. (Los que acechan en el Abismo, Lumley; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

1965: la Miskatonic University Press lanza The Annotated Necronomicon (El Necronomicón comentado), un texto doble en latín e inglés, traducido por A. Philip Highgas. (*Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

1967: el profesor Lang, de la Universidad de Virginia, retoma el estudio del Manuscrito Voynich y descubre que está escrito en griego y latín usando letras árabes. Su trabajo, proseguido por otros expertos tras su desaparición en 1969, demuestra que el Manuscrito Voynich es en realidad un comentario sobre ciertos capítulos del Necronomicón, escritos por un monje llamado Martín Hortelano. (The Philosopher's Stone, Wilson; «El regreso de los Lloigor», Wilson).

1967: mientras hace turismo por Bagdad, el destacado escritor L. Sprague de Camp adquiere un manuscrito en lengua dúrica, de manos de un representante oficial del Directorio General de Antigüedades. Más tarde, de Camp averigua que el

documento fue descubierto originalmente por unos saqueadores en unas ruinas cercanas a Duria, y que tres expertos iraquíes ya han tratado de traducirlo, pero que todos han desaparecido poco después de comenzar. [23]. (Al-Azif, Alhazred^[90]).

1972: en la primavera de este año, se descubre que dos monjes de una orden ortodoxa oriental han robado valiosos libros de bibliotecas y colecciones privadas de todo el país. Uno de estos textos, un manuscrito griego del siglo IX que supuestamente contiene el Necronomicón, llega a las manos de un sacerdote de Nueva York llamado «Simon», que comienza a traducirlo. (Necronomicon Spellbook, Simon).

1973: la editorial Owlswick Press de Filadelfia publica la edición del Al-Azif descubierta por de Camp. En la biblioteca de la Universidad Brown hay una reproducción.

1977: «Simon» publica su propia versión del Necronomicón, que poco después se edita en rústica. El «traductor» afirma que el texto proviene de un manuscrito griego, del que solo ha incluido algunas partes en su libro. (El Necronomicón, Simon).

1978: Neville Spearman publica *The Necronomicon: The Book of Dead Names*. Según Colin Wilson, el manuscrito original se encontraba, cifrado, entre los documentos de John Dee que conserva el Museo Británico, y constituye una parte del Libro de la Esencia del Alma del erudito árabe Alkindi. Mediante el uso de análisis por ordenador, los autores fueron capaces de decodificar el tomo y ofrecerlo al público. [24]. (The Necronomicon, Hay, ed).

1979: en una visita a un librero de El Cairo, el profesor Phileus Sadowsky de la Universidad de Sofía descubre una página que contiene el famoso pareado de Alhazred en árabe. Por desgracia, la página desaparece durante el proceso aduanero. («Notas sobre un fragmento del Necronomicón», Hamblin [J]).

1988: muerte del destacado autor de fantasía y ciencia ficción Lin Carter. Una de sus obras inconclusas era una reproducción manuscrita parcial del Necronomicón de Dee, donde se incluía cierto número de cuentos con moraleja y descripciones de rituales mágicos. [25].

1994: se descubre una reproducción del Necronomicón godo bajo los antiguos cuarteles generales de la KGB, pero la roba un grupo neonazi. (Delta Green, Detwiller, Glancy, y Tynes [J]).

1996: Chaosium Inc. publica el Necronomicón^[91]. Este libro contiene una serie de relatos ficticios relacionados con el Necronomicón, y también incluye la «Introducción» de de Camp al Necronomicón de 1973 de Owlswick Press, la traducción de Lin Carter del Necronomicón de Dee y la de Fred Pelton del Manuscrito de Sussex de 1598.

Notas sobre la cronología

[1]. Terroríficamente muertos y El Ejército de las Tinieblas incluyen en su trama el *Necronomicón Ex Mortis*, pero ignoran el resto de la cronología normalmente aceptada. También se afirma en estas películas que todos los ejemplares del libro ya habían desaparecido en el año 1300, algo que contradice los relatos de ficción.

[2]. En el diccionario biográfico de Ibn Jalikán no he encontrado ninguna biografía de Abdul Alhazred ni de las versiones más comúnmente aceptadas de su nombre. Es posible que Alhazred aparezca bajo otro nombre, o que copistas posteriores expurgaran ese capítulo en particular de su obra. Stanley añade que está bajo el nombre de «ar-Rahib», pero tampoco he tenido suerte a la hora de encontrar ese capítulo. El año 731 como fecha de la muerte de Alhazred aparece en «El Guardián de la Llave» de Derleth.

[3]. Para la versión más habitualmente aceptada sobre el origen del *Necronomicón*, consulta la entrada del 730. No obstante, estas dos posibilidades podrían ser reconciliables si Alkindi pudo consultar el libro de Alhazred y recogió material para usarlo en su propia obra.

[4]. Este «Patriarca Miguel» es probablemente Miguel Cerulario, Patriarca de Constantinopla desde 1043 a 1058. Por sus acciones contra Roma, el Patriarca Miguel fue uno de los mayores responsables del cisma final entre la iglesia católica romana y la ortodoxa griega. En 1058 Miguel hizo graves acusaciones contra el emperador y fue depuesto de su cargo, muriendo poco después.

[5]. El tema de Olaus Wormius es uno de los más problemáticos del estudio de los Mitos, puesto que el famoso médico danés del mismo nombre^[92] vivió casi cuatrocientos años después de la fecha que se atribuye a la traducción. Olaus Wormius el Viejo, como podríamos llamarlo, nació en Jutlandia y realizó muchas otras traducciones al latín y al griego de libros antiguos. No obstante, algunos expertos aún no están convencidos, y afirman que esta reproducción, titulada *De Nomine Necium*, fue en realidad preparada por estudiantes de los famosos juristas de Bolonia y posteriormente corregida por el Wormius del siglo XVII. Otros incluso apoyan una autoría aún posterior. Consulta sobre todo las entradas de 1487 y 1623.

Wormius señala en su prefacio a la traducción que la edición original árabe del *Necronomicón* ya no existía. Quizás los clérigos destruyeron la reproducción que había usado Wormius, y él creyó que era el último ejemplar del libro en árabe. Por otro lado, desde entonces la mayoría de los rumores sobre el *Necronomicón* en árabe han carecido de fundamento. Stanley afirma que una versión que se creía traducida en 1228, subtitulada *De Nomine Necorum*, es probablemente una falsificación escrita en el siglo XIX y atribuida a Wormius. Sin embargo, ningún otro experto ha respaldado

su opinión.

(«El guardián de la llave», Derleth; «Historia del Necronomicón», Lovecraft; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

[6]. Un año antes de incluir el Necronomicón en el Index Expurgatorius, el Papa Gregorio IX había fundado la Inquisición papal para combatir el auge de la herejía en el seno de la Iglesia. Así, la censura del *Necronomicón* parece coherente. Sin embargo, hasta ahora los expertos han cometido un error, puesto que en aquella época todavía no existía el Index Expurgatorius, y por lo tanto Gregorio IX no podía haber incluido el libro en él. No obstante, sí existían otras listas similares, y es probable que las autoridades incluyeran el Necronomicón en alguna de ellas.

[7]. Stanley lanza la posibilidad de que la fecha de la primera edición sea alrededor de 1490; la reproducción de la Biblioteca de la Universidad Miskatonic fue impresa en Wurtemberg en 1500. Otros eruditos han dicho que la edición alemana corresponde a la primera mitad del siglo xv, pero en aquella época fueron muy escasos los libros profanos que salieron de las imprentas. Consulta la entrada de 1472 para una explicación alternativa. (*Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

[8]. De hecho, esta podría tratarse de la edición que normalmente se considera alemana, no solo porque ambas debieron de imprimirse casi al mismo tiempo, sino porque las dos se consideran confusas y enrevesadas en comparación con la edición del siglo xvii. («Out of the Ages», Carter).

[9]. Esta versión de los eventos proviene de esta misma fuente. En las entradas de 1228 y 1623 hay explicaciones diferentes.

[10]. Lovecraft dijo inicialmente que esta edición apareció en la primera mitad del siglo xvi, y en una carta que escribió en 1936 le dio la fecha de 1567. Como la carta no se ha descubierto hasta hace poco, autores posteriores han asignado fechas distintas. Herber afirma que esta edición apareció en 1501 y fue posiblemente obra de Aldus Manutius, fundador de la Imprenta Aldina. Según Stanley, los impresores sacaron varias ediciones en Mannheim, Alemania, y en Italia, seguramente en Urbino. (Manual del Guardián, Herber [J]; «Historia del Necronomicón», Lovecraft; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

[11]. El destacado ocultista Anton Zarnak aseguró que el Necronomicón era en realidad obra de John Dee, que transcribió lo que contempló durante sus sesiones de prospección de cristales. Cuando terminó, se asustó de lo que había hecho, pero le dio miedo destruirlo. Zarnak también afirmaba que Alhazred (o al-Hazrat) era un fiel musulmán y que su *Al-Azif*, una recopilación de saber demonológico, había influido levemente en el Necronomicón de Dee. La mayoría de los expertos de los Mitos no están de acuerdo con él, pero merece la pena mencionarlo aunque solo sea por la reputación de Zarnak. («Soul of the Devil-Bought», Price).

[12]. Existen dos versiones de la leyenda sobre el descubrimiento por parte de Dee del Necronomicón en Praga. Una afirma que Dee encontró un ejemplar del Libro de la Esencia del Alma de Alkindi en la biblioteca del Rey Rodolfo II, e hizo una

reproducción. Es posible que dicho ejemplar sea el Liber Logaeth, un manuscrito que se conserva en el Museo Británico. La otra versión asegura que Edward Kelley, el pícaro compañero de Dee, adquirió el libro del famoso cabalista Jacob Eliezer. Presumiblemente, Dee conservó el manuscrito cuando él y Kelley se separaron en 1589, y lo tradujo mientras era rector del Christ's College de Manchester. [Hay que señalar que Dee realmente estuvo en Praga en esa época]. (The Necronomicon, Hay, ed.; «The Necronomicon FAQ», Low).

[13]. En los diarios de Dee no aparece ninguna mención a un viaje a la actual Rumanía para estudiar la reproducción del Necronomicón de este noble. Sin embargo, sí es cierto que Dee vivía en un castillo del sur de Bohemia en aquellas fechas. ¿Hubiera tenido tiempo de hacer un viaje no registrado al hogar del barón? ¿O fue el barón quien acudió a él?

Existen dos fechas para la supuesta «publicación» del manuscrito de Dee que parece necesario incluir aquí, aunque no veo motivos para considerarlas correctas. Una afirma que fue publicado en 1585 en la ciudad holandesa de Haarlem, mientras que, según la otra, fue en Amberes en 1571. Pero la mayoría de los expertos coincidirán en que Dee no comenzó su traducción antes de 1586, y que el manuscrito no llegó a publicarse de ninguna manera. (The Necronomicon, Hay, ed.; *Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

[14]. Es probable que no se trate realmente de una traducción del Necronomicón. Carter y Berglund han revelado que El Manuscrito de Sussex fue seguramente obra de Fred Pelton, un duradero fan de Lovecraft. Por un tiempo, Derleth se planteó publicar el libro y lo mencionó en su relato corto «La Garganta más allá de Salanpunco», pero al final lo rechazó.

[15]. Esta fecha proviene también de la carta mencionada en la entrada de «1567». De nuevo, muchos autores se han inventado sus propias fechas por no disponer de la carta. Bloch se acercó mucho con su 1622, igual que Stanley con 1624 (según su sinopsis temporal, se trató de una traducción hecha por el Olaus Wormius histórico [ver 1228]). Duschnes incluyó la edición de Madrid de 1647 en su propia obra. («La sombra que huyó del chapitel», Bloch; «Historia del Necronomicón», Lovecraft).

[16]. Es probable que uno de los asaltantes se quedara con la reproducción de Curwen del *Necronomicón*, o tal vez un ladrón se la llevó de la granja abandonada. En cualquier caso, este ejemplar en particular (distinguible por su cubierta con el falso título de «Qanoon-é-Islam») desaparece durante casi un siglo.

[17]. Se ha descubierto otra edición más del Necronomicón escrita en su mayor parte en una forma antigua del alemán. Sin embargo, esta es manuscrita y probablemente no coincide con la de von Junzt. («Horror en la feria», Lumley).

[18]. El intervalo de cinco años que pongo aquí es simple conjetura. Hay que señalar que la reproducción que poseía Phillips era la que se había cogido de la granja de Joseph Curwen tras el asalto de 1771. Puede que se transmitiera en herencia dentro

de la familia de uno de los asaltantes, o que llegara a él por otras circunstancias.

En cuanto a por qué Armitage estaba tan interesado en conseguir un ejemplar del *Necronomicón*, algunos plantean la posibilidad de que tenga algo que ver con un misterioso meteorito que cayó en 1882 cerca de Arkham, cuya naturaleza preocupó lo bastante a Armitage para hacerle investigar más en esa dirección. («El terror de las profundidades», Leiber).

[19]. El Manuscrito Voynich es un documento auténtico, conservado en la Universidad de Yale. Aunque se ha desacreditado la investigación de Lang sobre el tema, la obra sigue sin ser descifrada.

Para quienes consideren que el Manuscrito Voynich es un comentario sobre el *Necronomicón*, resultará de especial interés el hecho de que este documento codificado pudo estar en cierta época en posesión de John Dee, ya que la numeración de las páginas (que se añadió mucho después de escribir el manuscrito) parece corresponder a su letra. («Mysterious Manuscript: The Voynich Manuscript», Tice).

[20]. Igual que John Dee, Aleister Crowley fue una persona real, añadida tras su muerte a la historia del *Necronomicón*. Crowley (1875–1947) fue un intelectual, poeta, escalador y drogadicto inglés que posiblemente haya tenido más influencia sobre el campo ocultista moderno que ningún otro personaje. No obstante, en la lista de sus obras publicadas no aparece ninguna reproducción del *Necronomicón*.

[21]. Suponiendo que el libro fuese real, ¿cómo podría haberse enterado H. P. Lovecraft de su existencia? Los escritores de los Mitos han sugerido algunas posibilidades:

1) Había realmente una reproducción del *Necronomicón* en la biblioteca de Whipple Phillips, el abuelo de Lovecraft, que después adquirió el Doctor Armitage para la Universidad Miskatonic. (El *Necronomicón*, Herber).

2) Un «hecho» poco conocido es que el padre de Lovecraft, Winfield Lovecraft, era un francmasón del rito egipcio. Se cree que tenía ejemplares de algunos textos arcanos, entre ellos una reproducción parcial del Libro de la Esencia del Alma de Alkindi, un tomo que pudo ser la base del *Necronomicón* (ver 850). Es posible que Lovecraft descubriera este manuscrito tras la muerte de su padre. (The *Necronomicon*, Hay, ed).

3) Lovecraft podría haber encontrado el libro en una biblioteca pública o privada, como la Biblioteca Widener de Harvard, aunque nunca se ha confirmado que allí tuvieran un manuscrito así.

4) Una última conjetura es que Lovecraft recibió en su mente transmisiones telepáticas de un plano superior que lo «impulsaron» a escribir sobre el *Necronomicón*. El rumor de que Lovecraft sacó de un sueño el título del libro podría considerarse un sustento de esta teoría. («The *Necronomicon* FAQ», Versión 2.0”, Chu).

[22]. Una inspección de las páginas citadas del libro de Evangelista no ha descubierto dicho material.

[23]. Por desgracia, este manuscrito es probablemente un fraude, puesto que solo contiene las mismas ocho páginas copiadas una y otra vez. Un análisis de Rheinhold Carter, del Museo Metropolitano, ha revelado que se trata posiblemente de una falsificación del siglo XIX. (Al-Azif, Alhazred; The Necronomicon, Hay, ed).

[24]. Aunque el autor/traductor asegura que es la obra auténtica, la versión que da olvida tantas de las citas normalmente aceptadas que es complicado verificar su veracidad o falsedad. Muchos de estos mismos razonamientos se pueden aplicar al manuscrito de Hay.

[25]. Se cree que Carter transcribió estos fragmentos de una auténtica reproducción de la traducción inglesa, manuscrita por el propio Dee. Pretendía completar el libro entero, pero le robaron una tremenda cantidad de notas referidas a los rituales del texto y se vio obligado a desistir. Tras su muerte, se publicaron los fragmentos completos de su traducción en el número de la Cande Laria de 1990 de Crypt of Cthulhu. («El destino de Yakthoob», Carter).

Apéndice B: Emplazamientos del Necronomicón

Esta es una lista de lugares donde estuvo el Necronomicón y donde quizás todavía pueda encontrarse, así como de las personas que podrían poseer una reproducción. Debería observarse que la mayoría de estas reproducciones desaparecieron durante la Segunda Guerra Mundial, y los pocos que aún conservan el libro se apresuran a responder con una negativa a las preguntas sobre si lo tienen.

Argel, Argelia: durante su reclusión, Cervantes podría haber realizado una traducción al español del *Necronomicón*, presumiblemente a partir del manuscrito de la biblioteca de uno de sus captores (ver 1576-9). (*Ex Libris Miskatonici*, Stanley.).

Alhazred, Abdul: algunos dicen que se podía hallar una reproducción del Al-Azif en la tumba de su autor, aunque se desconoce el emplazamiento de esta. Si la teoría es correcta, entonces el profesor Laban Shrewsbury debió de llevársela de su escondite durante su expedición al lugar de reposo de los restos de Alhazred. («El guardián de la llave», Derleth.).

Arkham, Massachusetts, Estados Unidos, biblioteca de la Universidad Miskatonic: la biblioteca de esta institución de enseñanza posee la impresión latina del siglo XVII más completa de este hemisferio, heredada de la biblioteca de Whipple Phillips, hombre de negocios de Providence. En 1924, Miskatonic consiguió un manuscrito incompleto en inglés titulado Al-Azif, incluido en el legado de Ambrose Dewart. En 1928 recibió las posesiones de Wilbur Whateley, entre las que se incluía una reproducción fragmentaria de la traducción de Dee, pero algunos dicen que la propiedad de este tomo ha sido impugnada. («El que acecha en el umbral», Derleth y Lovecraft; «El horror de Dunwich», Lovecraft).

Bagdad, Irak: un coleccionista privado de esta ciudad podría tener una reproducción de la versión árabe. («The Plague Jar», Mackey).

Berlín, Alemania: los rumores apuntan a que una reproducción descansa en un búnker nazi derrumbado, justo detrás de la Puerta de Brandemburgo, en Berlín Oriental. También se dice que los nazis tenían una reproducción encuadernada con la piel de víctimas de los campos de concentración. No se sabe si ambas historias se refieren al mismo ejemplar o a dos distintos. («TheNecronomicon FAQ», Low; «The Existing Copies: A Bibliobiography», Owings).

Buenos Aires, Argentina: Universidad de Buenos Aires: Esta institución posee una edición del siglo XVII de la traducción de Olaus Wormius. («El horror de Dunwich», Lovecraft).

Cairo, El, Egipto: aunque Saladino trajo hasta aquí una reproducción del Al-Azif, no se sabe dónde podría estar. Por otro lado, se dice que el Museo Egipcio tiene un ejemplar del Al-Azif, aunque según una fuente está incompleto. Se cree que también

la Universidad de Al-Azhar dispone de un ejemplar, pero su portavoz lo ha negado. (La Guía del Cairo, Anderson [J]; «El que acecha en el umbral», Derleth y Lovecraft; «El Cairo», DiTillio y Willis [J]; «The Plague Jar», Mackey).

Cambridge, Massachusetts, Estados Unidos, Universidad de Harvard: se dice que la Biblioteca Widener conserva una edición latina del siglo xvii. Sin embargo, algunos datos apuntan a que alguien robó o destruyó el libro a mediados del siglo xx. («To Arkham and the Stars», Leiber; «Historia del Necronomicón», Lovecraft; «El horror de Dunwich», Lovecraft).

Chicago, Illinois, Estados Unidos, Museo Field: en la biblioteca de esta institución se conserva una reproducción en lengua desconocida y de edición aún sin identificar. («The Horror from the Depths», Derleth y Schorer).

Cluny, Francia: este monasterio poseía tres o más reproducciones, pero todas se han perdido. (*Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

Colección Zebulon Pharr: Pharr fue un famoso ocultista y antropólogo de la Costa Oeste de los EE. UU. que vivió en el siglo xix. Se rumorea que su biblioteca contiene una reproducción latina del *Necronomicón*, pero ni siquiera las instituciones más respetadas han conseguido que se les permita el acceso a esta colección. («Statue of the Sorcerer», Elliot y Edwards [J]).

Constantinopla, Turquía: Theodorus Philetas tradujo el *Necronomicón* al griego a partir de unos manuscritos árabes de la Biblioteca Imperial de Turquía. Se cree que el tomo original fue destruido. (*Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

Curwen, Joseph: este supuesto hechicero desapareció cuando una turba asaltó su hogar en 1771. Se cree que poseía una reproducción del *Necronomicón* latino encuadernada con una cubierta que llevaba el título de Qanoon-é-Islam. Si esto fuese cierto, el tomo habría pasado de mano en mano dentro de la familia Phillips de Providence, R. I., y ahora descansaría en las criptas de la Universidad Miskatonic. (El caso de Charles Dexter Ward, Lovecraft).

da Vinci, Leonardo: Leonardo recibió una reproducción en latín de Ludovico Sforza, pero el libro desapareció tras su muerte. (*Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

Damasco, Siria: cabría esperar que hubiese una reproducción del *Al-Azif* en la ciudad donde se terminó el libro, pero se dice que Saladino se la llevó a El Cairo. (La Guía de El Cairo, Anderson [J]).

Dee, John: se rumorea que este sabio y erudito poseyó una edición latina del *Necronomicón*, fechada en el siglo xv. Sin embargo, quienes catalogaron su biblioteca tras su muerte no la encontraron. («Ojos para el ciego», Hallett e Isinwyll [J]).

Dexter, Ambrose: médico y notable físico nuclear de Providence. Dexter se llevó la reproducción latina del siglo xvii que descansaba en la Iglesia de la Sabiduría de las Estrellas antes de que el municipio derruyera el edificio. («La sombra que huyó del chapitel», Bloch; «El Morador de las Tinieblas», Lovecraft).

Glastonbury, Inglaterra: nunca se ha podido confirmar la existencia de un

manuscrito árabe en este monasterio. (*Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

Hauptmann, Barón: el Doctor Dee estudió una reproducción del Necronomicón en griego propiedad de este noble rumano. Un sacerdote robó el libro a su dueño en 1627, y desde entonces no se ha sabido nada de él. («El castillo oscuro», Herber).

Isfahán, Irán, Universidad de Isfahán: esta institución conserva una reproducción fragmentaria de una edición sin especificar. («The Key of the Poet», Kane).

Jerusalén, Israel: nadie sabe qué ocurrió con la reproducción del Al-Azif que supuestamente tenían que proteger los templarios. («Glozel est Authentique», Rawling [J]).

Lima, Perú, Universidad de San Marcos: aquí se conserva una traducción griega impresa en Italia. («Out of the Ages», Carter; «El que acecha en el umbral», Derleth y Lovecraft).

Londres, Inglaterra, Museo Británico: este museo posee una de las pocas reproducciones que existen de la edición latina del siglo xv, así como la traducción académica al inglés de Henrietta Montague. Sin embargo, el acceso a ambos tomos está estrictamente restringido. Aunque se pensó que entre los documentos sin catalogar existía una reproducción del Al-Azif, el rumor ha resultado ser falso. (Cthulhu by Gaslight, Barton [J]; El Necronomicón, Herber; «El horror de Dunwich», Lovecraft; «El roble de Bill», Lumley; Los que acechan en el Abismo, Lumley).

Lovaina, Bélgica: el ayuntamiento de esta ciudad tenía reproducciones en siete lenguas distintas, pero fueron consumidas por el fuego cuando los alemanes incendiaron el edificio en 1914. (*Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

Magyar Tudományok Akadémia Orientalisztikai Közleményei: esta colección húngara (¿?) contuvo antaño una reproducción del Al-Azif de Alhazred, pero el documento se quemó en el incendio del hogar del profesor Sadowsky, de la Universidad de Sofía. («Notas adicionales sobre el Necronomicón», Hamblin).

McCook, Nebraska, Estados Unidos: J. Pierce Whitmore, coleccionista privado que vive aquí, podría poseer una reproducción. Si fuese él el «famoso millonario americano» al que se refiere Lovecraft, entonces el libro corresponde a una de las ediciones alemanas del siglo xv. («The Necronomicon», Duschnes; «Historia del Necronomicón», Lovecraft).

Méjico: es posible que un bibliófilo de este país posea una reproducción italiana del libro. (*Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

Montañas Hindu-Kush: supuestamente hay una reproducción en árabe oculta entre estos picos, cerca del Tíbet. («The Existing Copies: A Bibliobiography», Owings).

Montecasino, Italia: se cree que la biblioteca de este lugar contenía una reproducción en griego o latín pero, de ser así, fue destruida por el bombardeo aliado durante la Segunda Guerra Mundial. (*Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

Monterrey, California, Estados Unidos: la biblioteca pública tiene unas fotocopias de partes de la versión latina. («The Color from Beyond», Cabos).

Oxford, Inglaterra: la Biblioteca Bodleiana poseía el manuscrito original de Dee, que fue donado por Elias Ashmole. Sin embargo, en la primavera de 1934 unas personas sin identificar se colaron en la biblioteca y robaron el libro. («The Necronomicon FAQ», Low.).

París, Francia, Bibliothèque Nationale: posee la edición de 1622 de Olaus Wormius. («El horror de Dunwich», Lovecraft).

París, Francia, Louvre: este famoso museo parisino poseía una reproducción latina, pero en 1373^[93] había desaparecido. (*Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

Pickman, familia: esta familia de Salem, Massachusetts, poseía una reproducción en griego que desapareció junto al artista Richard Upton Pickman. Como se rumorea que este reside ahora en las Tierras del Sueño, un soñador resuelto podría perseverar en esa línea de investigación. (*Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

Praga, Chequia: si John Dee realmente hizo su traducción a partir de un libro que encontró en la biblioteca del rey Rodolfo II, es posible que el texto todavía siga allí. (*The Necronomicon*, Hay, ed).

Providence, Rhode Island, Estados Unidos, Iglesia de la Sabiduría de las Estrellas: La secta guardaba aquí una edición del siglo XVII del texto de Olaus Wormius, pero el Doctor Ambrose Dexter se la llevó en 1935, en la misma ocasión en la que cogió el Trapezoedro Resplandeciente. («La sombra que huyó del chapitel», Bloch; «El Morador de las Tinieblas», Lovecraft).

Salem, Massachusetts, Estados Unidos, Biblioteca Kester: posee una de las pocas reproducciones supervivientes de la edición del siglo XV de Olaus Wormius. («El Horror de Salem», Kuttner).

Salzburgo, Alemania: se rumorea que, en algún lugar cercano a esta ciudad, los nazis enterraron una colección de obras de ocultismo, entre ellas el Necronomicon. («The Necronomicon». FAQ, Low).

San Francisco, California, Estados Unidos: es posible que, en las primeras décadas del siglo XX, una colección privada contuviera una reproducción del Al-Azif, pero de ser así probablemente fuera destruida por un incendio accidental. («Historia del Necronomicon», Lovecraft; «El retorno del brujo», Smith).

Shrewsbury, Laban: se dice que este investigador de los vínculos entre las mitologías de todo el mundo y los Mitos de Cthulhu recogió una edición árabe incompleta de la tumba del propio Abdul Alhazred, en una fecha cercana a 1940. Los rumores apuntan a que se lo puede encontrar en la Gran Biblioteca de Celaeno. («El guardián de la llave», Derleth).

Sofía, Bulgaria, Universidad de Sofía: es posible que esta institución posea una reproducción del Al-Azif. (*Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

San Petersburgo, Rusia, Universidad Estatal de San Petersburgo: se dice que aquí se encuentra una de las pocas reproducciones que aún existen del Kitab al-Azif. (*Ex Libris Miskatonici*, Stanley).

Szolyhaza, Hungría: hay una reproducción en una colección privada de este

pequeño pueblo, pero se desconoce la edición a la que corresponde. («El segundo deseo», Lumley).

Tierras del Sueño: en esta dimensión alternativa existe al menos una reproducción del libro, escrita con glifos. (Mythos: Dreamlands (expansión), Krank y Vogt).

Vaticano, Italia: se rumorea que entre los Archivos Papales se halla una reproducción del *Necronomicón*, pero no hay más detalles. (The Statue of the Sorcerer, Elliott y Edwards [J]).

Apéndice C: Contenidos del Necronomicón

Esta lista no se refiere a los contenidos de ninguna de las versiones del Necronomicón que se venden al público, sino a lo que podría aparecer en el volumen auténtico, según las últimas investigaciones.

—El famoso pareado:

Que no está muerto lo que yace eternamente,
Y con los evos extraños hasta la muerte puede morir.

Que se podría traducir desde el árabe original como:

Esa cosa que no está muerta tiene la capacidad de seguir existiendo eternamente,
Y si llegan los (tiempos, sucesos) anormales (insólitos, extraños), entonces la muerte
puede
dejar de existir.

(«Notas sobre un fragmento del Necronomicón», Hamblin; «La Ciudad sin Nombre», Lovecraft).

—En la página 751 se puede encontrar una fórmula para llamar a Yog-Sothoth. («El horror de Dunwich», Lovecraft).

—En la página 224 aparece el cántico Hoy-Dhin, necesario para llamar a La Negrura. Por desgracia, el resto del proceso se encuentra en el Cthaat Aquadingen. («Horror en Oakdeene», Lumley).

—La página 984 contiene un párrafo en la lengua naacal. (Selected Letters IV, Lovecraft).

—Una copia del Símbolo Arcano. («El castillo oscuro», Herber [J]).

—El encantamiento Vach-Viraj, que se usa contra Nyogtha. («El Horror de Salem», Kuttner).

—Una fórmula para invocar al propio Nyogtha. («El Horror de Salem», Kuttner).

—Un ritual que acelerará la transformación de un humano en profundo. («The Tomb of Priscus», Mooney).

—La historia de cómo Kish y sus seguidores escaparon de Sarnath antes de la destrucción de la ciudad. («Zoth-Ommog», Carter).

—Un exorcismo en el que se pronuncia un centenar de nombres de fantasmas y demonios (aunque esta fórmula no aparecía en la traducción de Wormius). («El

retorno del brujo», Smith).

—Un hechizo que permite al lanzador intercambiar su mente con la de una víctima. («El ser en el umbral», Lovecraft).

—Un modo de crear un portal situado en la esfinge, junto las pirámides de Giza, que enviará a una persona directamente hasta Nyarlathotep. («El Cairo», DiTillio y Willis [J]).

—La Señal Voorish. («El horror de Dunwich», Lovecraft).

—La ceremonia Mao. («The Plain of Sound», Campbell).

—El ritual Zoan, que protege a quien lo use contra Mnomquah. («Something in the Moonlight», Carter).

—Un mapa (parcial y anticuado) que muestra la posición de diversos cuerpos celestiales. («The Horror from the Bridge», Campbell).

—Una serie de relatos sobre cierto gul, entre ellos el «Episodio de la cripta bajo la mezquita», la conclusión del cual ha sido arrancada de las reproducciones de Harvard y Miskatonic. («Cartas selectas (3ª parte)», Lovecraft).

—Una línea de asteriscos, lo que indica algo que incluso el árabe loco fue relictante a registrar. («Cartas selectas (3ª parte)», Lovecraft).

—Un hechizo que se puede usar para expulsar a Bugg-Shash cuando viene a esta dimensión. («The Kiss of Bugg-Shash», Lumley).

—Información sobre Yomagn'tho, Aquel que Aguarda Incansable en el Exterior. («The Feaster from the Stars», Berglund).

—Y posiblemente la clave de la telepatía. («Sé lo que necesitas», King).

Consulta Al-Azif; Alhazred, Abdul; Apuntes Originales sobre el Necronomicón; Armitage, Henry; Azathoth; Confesiones del monje loco Clithanus; Cthulhu en el Necronomicón; Cultus Maleficarum; Faro de Leng; Ibn Schacabao; Kara-Shehr; manada de la tumba; Monstruos y su ralea; Notas sobre el Necronomicón; Nug-Soth; Negrura, La; Othuyeg; Philetas, Theodorus; Que no está muerto...; Reflexiones; Sadowsky, Phileus; S'lghuo, Abismo de; Texto de R'lyeh; Tond; 'Umr at-Tawil; von Junzt, Friedrich Wilhelm; Whateley, Wilbur; Wormius, Olaus; Yakthoob.

Apéndice D: Sinopsis temporal de los Mitos de Cthulhu

La siguiente línea temporal trata de proporcionar una historia consistente de los Mitos de Cthulhu y, al mismo tiempo, permanecer fiel a las fuentes originales. Dos factores importantes pueden provocar que este esquema difiera de los de otras fuentes.

Primero, nuestra comprensión de las eras geológicas de la Tierra ha evolucionado considerablemente desde que escribiera el trío original de *Weird Tales*. En particular, ahora sabemos que la Tierra es más antigua de lo que se pensaba hace setenta años. En consecuencia, las fechas que proporcionaron Lovecraft y los demás ya no encajan con las eras geológicas que mencionaban. En la mayoría de estos casos de disparidad he dado prioridad al periodo geológico por encima de la fecha precisa.

Segundo, a lo largo del tiempo se ha publicado gran número de fechas contradictorias en los relatos de los Mitos de Cthulhu. El criterio básico para elegir una de estas versiones ha tenido en cuenta los siguientes factores: qué fechas se usan más a menudo; qué dijo Lovecraft; cuál encaja mejor con nuestro conocimiento actual de la ciencia y la historia; y cuál queda mejor estéticamente.

Ciertas fechas aparecen por vez primera en este texto, normalmente porque en el original solo se proporcionaba un margen cronológico o el nombre de una era geológica. En general, esta sinopsis temporal debería coincidir con casi todos los relatos y servir además de guía para comprender los datos de esta enciclopedia.

Hace 4.500 millones de años: llegada de Cthugha. Cthugha llega con sus vampiros de fuego servidores, cuando la Tierra aún está enfriándose. Es el primer Primigenio en aparecer, y también la primera vida sobre el planeta.

Consulta Cthugha; vampiros de fuego. («The Pillars of Melkarth», Tierney).

Hace 3.800 millones de años: llegada de Tsathoggua. Poco después de que aparezcan las primeras formas de vida terrícola, Tsathoggua llega al planeta desde Cykranosh a través de dimensiones distintas a las tres que conocemos. Se instala en el oscuro abismo de N'kai.

Consulta Cykranosh; N'kai; Tsathoggua. («The Horror in the Gallery», Carter; «The Family Tree of the Gods», Smith).

Hace 2.000 millones de años: llegada de Chaugnar Faugn. La entidad hiperdimensional llamada Chaugnar Faugn crea en la Tierra recién nacida una forma primitiva para albergar su esencia, y se encarna en ella. Durante milenios evoluciona lentamente, aumentando gradualmente la complejidad de su forma.

Consulta Chaugnar Faugn; miri nigri. (The Horror from the Hills, Long).

Hace 1.000 millones de años: llegada de los Antiguos. Los Antiguos llegan volando desde el espacio para poblar la Tierra. Su punto de aterrizaje se sitúa en el Océano Antártico, y allí fundan su primera ciudad en las profundidades marinas. Con la excepción de los primerísimos invasores alienígenas (Cthugha, los vampiros de fuego, Tsathoggua y Chaugnar Faugn) la Tierra está casi totalmente desprovista de vida. Las formas de vida nativas no han evolucionado por encima de las bacterias y de las algas verdeazuladas. Los Antiguos crean al proto-shoggoth, que algunos han identificado como Ubbo-Sathla. Este genera las formas de vida primitivas que se usan como comida y sirvientes. Los shoggoths se encuentran también entre las primeras creaciones de los Antiguos, y pronto proliferan.

Consulta Antiguos; shoggoths; Ubbo-Sathla. («Papyrus of the Dark Wisdom», Carter y Smith; «En las Montañas de la locura», Lovecraft; Manual de La llamada de Cthulhu, edición 5.5, Petersen y Willis [J]).

Hace 900 millones de años: se extienden las ciudades de los Antiguos. En esta época, las ciudades de piedra de los Antiguos se extienden ya por los océanos del mundo prehistórico.

Consulta Antiguos. («En las Montañas de la locura», Lovecraft).

Hace 800 millones de años: los Antiguos se adaptan a la vida en tierra. Lentamente, algunos Antiguos han emigrado a los continentes del planeta. Muchos permanecen en sus ciudades oceánicas, pues comprueban que sus siervos shoggoths resultan menos útiles en tierra.

Consulta Antiguos; shoggoths. («En las Montañas de la locura», Lovecraft).

Hace 750 millones de años: llegada de los pólipos volantes. Los extraños pólipos volantes llegan a la Tierra desde los confines más lejanos del espacio. Al mismo tiempo, ocupan otros tres planetas de nuestro sistema solar, entre los que, según algunos, se incluyen Tond y Yaksh. Inicialmente construyen sus imponentes torres de basalto en tierra; cuando tratan de expandirse a los océanos, los Antiguos luchan ferozmente contra ellos y finalmente los derrotan.

Consulta Antiguos; pólipos volantes; Tond; Yaksh. («Papyrus of the Dark Wisdom», Carter y Smith; «En la noche de los tiempos», Lovecraft).

Hace 450 millones de años: evolución de los vertebrados. A lo largo de los eones, los Antiguos han proseguido con su creación y explotación de formas de vida primitivas. Cuando algunos de sus experimentos escapan a su control, deciden permitir que evolucionen por su cuenta, dando lugar a la aparición de los primeros vertebrados (los peces) y todos los demás seres vivos.

Consulta Antiguos. («En las Montañas de la locura», Lovecraft).

Hace 400 millones de años: llegada de la Gran Raza. En su huida de un destino

innombrable, la Gran Raza de Yith llega a la Tierra y ocupa los cuerpos de unas criaturas nativas de forma cónica. Estos seres cónicos estaban siendo oprimidos por los pólipos volantes y, sopesando este hecho y la naturaleza carnívora de los pólipos, la Gran Raza decide luchar contra ellos, expulsándolos finalmente a sus ciudades de basalto y encerrándolos allí. Pero los pólipos volantes se hacen cada vez más y más fuertes en sus guaridas subterráneas, y la Gran Raza comienza a temer su regreso.

Tras esta guerra, la Gran Raza funda su primera y mayor ciudad, Pnakotus, en la tierra que mucho tiempo después se conocería como Australia.

Consulta Gran Raza de Yith; Pnakotus; pólipos volantes. («Papyrus of the Dark Wisdom», Carter y Smith; «En la noche de los tiempos», Lovecraft).

Hace 370 millones de años: creación de los miri nigri. Considerando que necesitaba servidores, Chaugnar Faugn crea a los Miri Migri a partir de anfibios primitivos.

Consulta Chaugnar Faugn; miri nigri. (The Horror from the Hills, Long).

Hace 350 millones de años: llegada de los xothianos. Un gran cataclismo sacude la Tierra; es la primera de un gran número de catástrofes que tendrán lugar en los siguientes eones. Se alzan nuevas masas de tierra en lo que más tarde se convertiría en el Océano Pacífico, y entre ellas están K'naa, Ponapé, Yhe y R'lyeh. Son los lugares que en el futuro se conocerán como Mu. El cataclismo provoca la destrucción de muchas ciudades submarinas de los Antiguos y, en consecuencia, no están preparados para la llegada de un nuevo grupo de alienígenas desde la distante estrella de Xoth. El líder de estos recién llegados es Cthulhu. Trae consigo a su semilla estelar, a los yuggs, a sus tres hijos (Ghatanothoa, Ythogtha y Zoth-Ommog) y a su hija secreta Cthylla. Aterrizan sobre las tierras recién emergidas de Mu y las hacen suyas.

Se desencadena una gran guerra entre los Antiguos y la semilla de Cthulhu. Al final se firma la paz, y las tierras de Mu quedan bajo el dominio de Cthulhu y los suyos, mientras que los Antiguos conservan una tenue primacía sobre el resto del mundo. De esta época son los primeros informes sobre los profundos, que en aquel entonces ayudaron a Cthulhu a erigir su gran ciudad de R'lyeh. Se cree que evolucionaron de manera natural sobre la Tierra, descendientes de la rama evolutiva de los anfibios que había aparecido por primera vez unos veinte millones de años antes.

Ciertos registros afirman también que la sociedad subterránea de K'n-yan nació como parte de esta gran emigración, y que los habitantes de aquella tierra habían venido al planeta junto a Cthulhu.

Consulta Antiguos; Cthulhu; Ghatanothoa; K'naa; K'n-yan; Mu; Ponapé; profundos; R'lyeh; Xoth; Yhe; Ythogtha; yuggs; Zoth-Ommog. («The Horror in the Gallery», Carter; «Papyrus of the Dark Wisdom», Carter y Smith; «En las Montañas

de la locura», Lovecraft; *The Transition of Titus Crow*, Lumley).

Hace 300 millones de años: caída de los Primigenios. Un segundo cataclismo golpea la Tierra, sumergiendo R'lyeh y atrapando a Cthulhu y a su semilla estelar en las profundidades del Océano Pacífico. Muchos expertos relacionan este suceso con la gran guerra en la que los Primigenios combatieron contra los Dioses Arquetípicos, en la que finalmente fueron derrotados. Se cree que en esta época Cthugha y sus vampiros de fuego fueron expulsados de la Tierra. No existen datos suficientes que permitan esclarecer si todos los demás Primigenios fueron apresados al mismo tiempo (Yig en el pozo de Ngoth, Yog-Sothoth en el Monte Sinaí, Ithaqua en la luna de Borea, etc.).

Consulta Cthulhu; Dioses Arquetípicos; Primigenios; R'lyeh. («En las Montañas de la locura», Lovecraft).

Hace 275 millones de años: evolución de los hombres serpiente. Al tener pocos depredadores naturales, los primeros reptiles evolucionan a un ritmo veloz y, tras solo veinticinco millones de años, aparece una especie inteligente de hombres serpiente. El pueblo serpiente funda el primer imperio de Valusia sobre un gran continente del actual Mar Mediterráneo, y se hacen poderosos en las artes de la alquimia y la hechicería. En tiempos posteriores, este primer imperio se convertiría en símbolo de una época casi legendaria.

Se cree que los hombres reptil sin cola del pueblo serpiente aparecieron durante este periodo.

Consulta Ciudad Sin Nombre; hombres serpiente; Valusia. («Where a God Shall Tread», Aniolowski, Isinwyll, y Hike; *Manual del Guardián*, Herber [J]; *Manual de La llamada de Cthulhu*, edición 5.5, Petersen y Willis [J]).

Hace 250 millones de años: rebelión de los shoggoths. Tras milenios de servidumbre, los shoggoths se rebelan contra los Antiguos acuáticos, provocando grandes disturbios en las ciudades submarinas. Se desarrolla una cruenta guerra y los shoggoths vuelven a ser domesticados.

Consulta Antiguos; shoggoths. («En las Montañas de la locura», Lovecraft).

Hace 225 millones de años: caída de los hombres serpiente. Tras cincuenta millones de años de civilización, el pueblo serpiente descubre que no son el pináculo de la evolución reptiliana. Aparecen los dinosaurios y provocan la destrucción del primer imperio del pueblo serpiente. Muchos hombres serpiente mueren, pero otros entran en hibernación o se ocultan bajo la superficie de la Tierra, formando civilizaciones como la de Yoth.

Consulta hombres serpiente; Valusia, Yoth. («Where a God Shall Tread», Aniolowski, Isinwyll, y Hike; *Manual del Guardián*, Herber [J]).

Hace 160 millones de años: llegada de los mi-go. Una nueva raza de extraterrestres, los mi-go, invade la Tierra desde su puesto avanzado de Yuggoth, decidida a extraer minerales que no puede encontrar en ninguna otra parte. Los Antiguos tratan de entablar batalla contra ellos en el espacio, pero descubren que ya no pueden abandonar la atmósfera. Los combates posteriores entre ambas razas desembocan en el firme control de los mi-go sobre el norte. Un contingente de mi-go ocupa la tierra conocida tiempo después como Mu y allí venera al siniestro dios Ghatanothoa.

Consulta Antiguos; Ghatanothoa; mi-go; Mu; Yuggoth. (Delta Green, Detwiller, Glancy, y Tynes [J]; «En las Montañas de la locura», Lovecraft; «El que susurra en la oscuridad», Lovecraft; «Reliquia de un mundo olvidado», Lovecraft y Heald).

Hace 150 millones de años: llegada de los yekubianos. Un cubo yekubiano aterriza sobre la Tierra. La Gran Raza comprende rápidamente su objetivo e impide el intento de invasión de los yekubianos.

Consulta Gran Raza de Yith; yekubianos. («El desafío del más allá», Moore, et al).

Hace 100 millones de años: apogeo de los Antiguos. En esta época los Antiguos alcanzan en su mayor grado de expansión. Sus enormes ciudades de piedra cubren el mundo, con la excepción de Australia (controlada por los yithianos) y los enclaves de los mi-go en el norte.

Sin embargo, su cultura ya ha entrado en decadencia, y han involucionado de manera considerable. A partir de este momento su civilización no hará más que menguar, refugiándose cada vez más hacia el sur hasta que solo abarque las tierras que rodean la Antártida.

Consulta Antiguos; Gran Raza de Yith; mi-go. («En las Montañas de la locura», Lovecraft).

Hace 50 millones de años: un cataclismo sacude la Tierra. Otro cataclismo golpea la Tierra. Se abren las antiguas prisiones de los pólipos volantes, y estos monstruos alienígenas quedan en libertad para vengarse de sus antiguos captores, los yithianos, que huyen al futuro para instalarse dentro de una raza de escarabajos.

Este cataclismo también destruye muchas de las ciudades de los Antiguos, entre ellas la situada en su punto de aterrizaje de la Antártida. Comienza la construcción de una nueva ciudad antártica que sobrevivirá a la civilización de los Antiguos y que, posteriormente, será descubierta por los seres humanos en 1931 d. C.

Consulta Antiguos; Gran Raza de Yith; pólipos volantes. («En las Montañas de la locura», Lovecraft; «En la noche de los tiempos», Lovecraft).

Hace 20 millones de años: la era de Theem'hdra. La marcha infatigable de la

evolución parece detenerse durante un corto periodo de tiempo al surgir una raza primitiva de seres humanos. En la tierra más tarde conocida como Mu, donde Cthulhu y los suyos habían morado millones de años antes, aparece una civilización humana mucho antes del tiempo que le correspondería. Esta Tierra es salvaje y cruel, y dioses como Cthulhu y Yibb-Tstll tienen un papel activo en ella. Un instante después desaparece, y la Tierra no conocerá más hombres durante muchos millones de años. La época de Theem'hdra se convertirá en un oasis perdido cuya existencia ni siquiera sospechará la mayoría de los estudiosos de la prehistoria.

Consulta Cthulhu; Leyendas de los Viejos Misterios; Mu; Theem'hdra; Yibb-Tstll. («La casa de Cthulhu», Lumley; «Introducción» a La casa de Cthulhu; Lumley).

Hace 5 millones de años: caída de Yoth. Tras el declive de la antigua Valusia, Yoth ha pasado a ser uno de los centros más populosos de la civilización del pueblo serpiente. Su proximidad al Pozo de Ngoth, donde se dice que está aprisionado Yig, lo hace especialmente sagrado. Su cultura es muy importante y eleva la ciencia a nuevas cotas, creando incluso especies como los gyaa-yothn y los voormis.

En sus exploraciones bajo Yoth, el pueblo serpiente abre conductos a la oscura N'kai y reaviva la veneración a Tsathoggua. Esto provoca la ira de Yig. Se permite que algunos fieles adoradores del dios serpiente, conducidos por el sacerdote Sss'haa, escapen para formar una nueva civilización bajo Hiperbórea, pero el resto es condenado a involucionar hasta un estadio de sierpe. De este modo se destruye la civilización yóthica.

Se cree que Tsathoggua viaja también a Hiperbórea poco tiempo después de estos sucesos.

Consulta Hiperbórea; hombres serpiente; N'kai; Sss'haa; Tsathoggua; Yig; Yoth. («The Vengeance of Yig», Carter; «El Túmulo», Lovecraft y Bishop).

Hace 3 millones de años: ascensión de los voormis. Muchos de los bestiales voormis viajan a Hiperbórea junto a los hombres serpiente, y allí obtienen la libertad. Se abren paso hasta la superficie, luchando contra los gnophkehs, una raza caníbal subhumana, y fundan su propia civilización primitiva en la superficie de Hiperbórea. Alejados del pueblo serpiente, que adoraba a Yig, los voormis pueden de nuevo venerar a su dios favorito, Tsathoggua.

Consulta gnophkehs; Hiperbórea; hombres serpiente; Tsathoggua; voormis; Yoth. («The Scroll of Morloc», Carter y Smith; El rastro de Tsathoggua (sic), Herber [J]).

Hace 2 millones de años: declive de los Antiguos. La civilización de los Antiguos continúa menguando. En esta época ya no poseen ciudades terrestres salvo en la Antártida y en el extremo de Sudáfrica, y ninguna ciudad oceánica al norte del paralelo quince de latitud sur. Durante los siguientes millones de años su civilización se reducirá aún más, hasta que su última ciudad sea la que hay más allá de las Montañas de la Locura, lo que los dejará en una situación vulnerable cuando

comience la Era Glacial.

Consulta Antiguos. («En las Montañas de la locura», Lovecraft).

Hace 1,7 millones de años: declive de los voormis. Ithaqua aparece por primera vez en el lejano norte, provocando el comienzo del declive del pueblo de los voormis en Hiperbórea.

Consulta Hiperbórea; Ithaqua; voormis. (El rastro de Tsathogghua (sic), Herber [J]).

Hace 1 millón de años: comienzo de la Era Glacial. Athlok, un neófito de Zobna, libera a Aphoom Zhah de su tumba del Polo Norte. El poder combinado de Aphoom Zhah y de Ithaqua provoca un enfriamiento global de la Tierra, provocando temperaturas cada vez más extremas en el norte y en el sur. Esto desemboca finalmente en el colapso de diversas culturas polares.

La primera en caer es la civilización de los voormis en Hiperbórea, debilitada por los milenios de proximidad a Ithaqua. Es sustituida por una civilización de criaturas casi humanas, que está condenada desde el principio por el enfriamiento gradual del continente.

La siguiente en desaparecer es la civilización humana de Zobna. Los supervivientes huyen al sur, a la tierra posteriormente conocida como Lomar, donde aniquilan a los gnophkehs que viven allí.

La ciudad antártica de los Antiguos también sufre la gran helada. Aunque antiguamente eran capaces de soportar el terrible frío del espacio, a estas alturas han involucionado tanto que se ven obligados a desarrollar sistemas artificiales de calentamiento para poder sobrevivir.

Consulta Antiguos; Aphoom Zhah; gnophkehs; Hiperbórea; Ithaqua; Lomar; voormis; Zobna. («Acolyte of the Flame», Carter; El rastro de Tsathogghua (sic), Herber [J]; «En las Montañas de la locura», Lovecraft).

Hace 750.000 años: caída de las civilizaciones polares. El frío, cada vez mayor, acaba por aniquilar las principales civilizaciones polares. En la Antártida, los Antiguos se ven obligados a retirarse bajo el agua, a su última colonia en un profundo abismo situado bajo la última de sus ciudades.

En Lomar, los restos del reino creado a partir del antiguo país de Zobna son invadidos por los bestiales inutos, que llegan junto a las capas de hielo que avanzan desde el norte. Los nombres de Zobna y Lomar solo sobreviven en sueños.

En Hiperbórea, la civilización humana se fragmenta y los escasos supervivientes huyen a las tierras que luego serían conocidas como África, Asia menor, la Atlántida, Dunwich, Escocia y Mu. Muchos de los otros pueblos de Hiperbórea también retroceden. Aunque algunos voormis se quedan en el continente helado para adorar a Ithaqua, otros huyen al este y al oeste, donde se convertirán finalmente en las criaturas conocidas como sasquatch y yetis. Los hombres serpiente de Hiperbórea se

trasladan al continente de Lemuria, recién emergido, donde son conocidos como los Reyes Dragón. Tsathoggua regresa a su antiguo hogar de N'kai. Atlach-Nacha y Abthoth también se trasladan, posiblemente a los Andes y a Dunwich respectivamente, aunque los registros sobre sus movimientos son mucho menos fiables.

Consulta Abthoth; Antiguos; Atlach-Nacha; Hiperbórea; hombres serpiente; Inutos; Ithaqua; Lemuria; Lomar; voormis; Zobna. (Thongor and the Wizard of Lemuria, Carter; El rastro de Tsathogghua (sic), Herber [J]; «En las Montañas de la locura», Lovecraft; «Polaris», Lovecraft).

Hace 500.000 años: aparición de los primeros seres humanos auténticos. En Lemuria emerge una nueva raza de seres humanos. Los hombres que gobernaron Theem'hdra llevan mucho tiempo extintos, el pueblo alto y élfico de Hiperbórea está desperdigado, y los cuasihumanos de Lomar y Zobna han desaparecido; estos nuevos hombres son los primeros humanos auténticos. El primer reino humano, Nemedis, entabla una guerra de mil años contra los Reyes Dragón, que llevan doscientos cincuenta mil años gobernando Lemuria. Al final vence la humanidad, y la mayoría de los Reyes Dragón son expulsados al sur, a la tierra que se convertiría después en el continente thurio, donde forman el segundo imperio de Valusia. Un puñado de hombres serpiente permanecen ocultos entre las islas del mar de Neol-Shendis, planeando alzarse de nuevo cuando las estrellas estén en posición.

Consulta Lemuria; hombres serpiente; Valusia. (Thongor and the Wizard of Lemuria, Carter; «El Morador de las Tinieblas», Lovecraft).

Hace 493.000 años: la época de Thongor. Cuando los Reyes Dragón vuelven a alzarse en Lemuria, un bárbaro llamado Thongor se enfrenta a ellos con la ayuda de antigua magia. Los Reyes Dragón son finalmente derrotados y expulsados para siempre del continente de Lemuria. Posteriormente, Thongor unificará Lemuria en su Imperio Dorado del Sol.

Consulta Lemuria; hombres serpiente. (Thongor and the Wizard of Lemuria, Carter; Thongor Fights the Pirates of Tarakus, Carter).

¿Hace 400.000 años?: caída de Lemuria. Mucho tiempo después de la ascensión de Lemuria, una serie de erupciones destruye aquella tierra, dejando solo las islas conocidas en la Edad Hiboria. Muchos lémures son conducidos por Valthoth lejos de aquellos territorios condenados y fundan el primer imperio de la Atlántida. Con el tiempo, este reino también caerá y dará lugar a un segundo imperio de la Atlántida.

Consulta Atlántida; Lemuria.

Hace 200.000 años: apogeo de Mu. En la tierra donde antaño gobernaron Cthulhu y su blasfema semilla, donde estuvo la tierra de Theem'hdra, perdida en la

noche de los tiempos, aparece una nueva civilización. Los primeros humanos de Mu descubren muchas ruinas antiguas y erigen sobre ellas su primer reino. En el cenit de la civilización muviana, hace doscientos mil años, sus habitantes se habían decantado por la adoración de muchos dioses siniestros, sobre todo Ghatanothoa, Ithogtha y Zoth-Ommog, los hijos de Cthulhu.

Consulta Cthulhu; Ghatanothoa; Mu; Theem'hdra; Ythogtha; Zoth-Ommog. («Out of the Ages», Carter; «Reliquia de un mundo olvidado», Lovecraft y Heald).

173.148 a. C.: ascensión de Ghatanothoa. En la tierra de Mu, Ghatanothoa comienza a destacar sobre sus hermanos y el resto de dioses siniestros cuando destruye a T'yog, sumo sacerdote de Shub-Niggurath, que estaba decidido a enfrentarse a él.

Consulta Ghatanothoa; Mu; Shub-Niggurath; T'yog. («Reliquia de un mundo olvidado», Lovecraft y Heald).

161.844 a. C.: caída de Mu. En los últimos diez mil años, la religión de Ghatanothoa ha ido en aumento en toda Mu. En esta fecha, los demás dioses son declarados fuera de la ley, y Zanthu, el sumo sacerdote de Ythogtha, decide reavivar la adoración a su dios rompiendo los grilletes que lo retienen bajo el mar. Sin embargo, cuando quiebra la primera cadena se desata un gran cataclismo. Mu es sacudida por los terremotos, los temibles Dioses Arquetípicos descienden de los cielos y aquel continente tan magnífico se hunde bajo el mar. Todavía se pueden observar algunos restos de la civilización muviana, entre ellos las grandes cabezas de la Isla de Pascua y los edificios megalíticos de Ponapé y Nan-Matol^[94]. También sobreviven las sectas de los dioses malignos de Mu, aunque casi siempre de manera primitiva y degenerada. Se sabe que la adoración a Ghatanothoa siguió siendo particularmente fuerte y se extendió a la Atlántida, K'n-yan y Leng.

Consulta Atlántida; Dioses Arquetípicos; Ghatanothoa; K'n-yan; Leng; Mu; Ythogtha; Zanthu. («The Thing in the Pit», Carter; «Reliquia de un mundo olvidado», Lovecraft y Heald).

Aprox. 24.000 a. C.: últimos días de la antigua Atlántida. En esa época ya se ha expandido ampliamente el segundo imperio de la Atlántida. Su mayor reino, fundado por Atlas, se sitúa alrededor de la Ciudad de las Puertas de Oro. Sin embargo, se ha convertido en un lugar siniestro y decadente en el que se adora a muchos dioses malignos. La magia negra acaba por descontrolarse, provocando la destrucción de la Ciudad de las Puertas de Oro, y gran parte de la Atlántida se hunde bajo el mar. Es el primero de los numerosos cataclismos que sufrirá el continente.

Consulta Atlántida. (The Black Star, Carter).

Aprox. 20.000 a. C.: apogeo del continente thurio. En estos tiempos, cierto número de grandes reinos se reparten el control del continente thurio, y muchos de

ellos poseen nombres del pasado. Son Commoria, Grondor, Kamelia, Thule, Valusia y Verulia. La Valusia de esta época ya no es hogar de los hombres serpiente, puesto que hace mucho que fueron expulsados por los humanos; tuvieron que retirarse al sur una vez más y ahora ocupan el extremo meridional del continente. Durante un tiempo, el pueblo serpiente trató de recuperar el poder mediante un subterfugio, pero el rey Kull acabó para siempre con sus planes. Los bárbaros de esta época son lo que queda de los grandes reinos de la Atlántida y Lemuria. También ha aparecido otro pueblo bárbaro, los pictos.

Consulta Atlántida; hombres serpiente; Kull, Rey; Lemuria. («La Edad Hiboria», Howard; «El Reino de las Sombras», Howard).

Aprox. 18.000 a. C.: el Gran Cataclismo. Un desastre destruye el antiguo mundo. Lemuria se hunde completamente bajo las olas, igual que toda la parte occidental de la Atlántida, dejando solo las islas que serían conocidas posteriormente como Bal Sagoth y Poseidonis. El continente thurio queda hendido, se declara una guerra sangrienta entre los reinos de Thuria al tiempo que una horda de salvajes hombres mono arrasa el continente. Los atlantes supervivientes, que huyen hacia el norte, caen en el salvajismo (tiempo después resurgirán como los cimmericos). Muchos lémures escapan a la costa oriental del continente thurio, pero allí son esclavizados por alguna antigua raza todavía sin identificar (quizás los hiperbóreos). Esto marca el comienzo de la era Hiboria. Quinientos años después se repite un cataclismo similar, aunque a menor escala, y el continente thurio se separa en dos.

Los efectos de este Gran Cataclismo se dejan sentir incluso en el Océano Pacífico. Allí emergen de nuevo varios de los restos de Mu, entre ellos la montaña en la que estaba preso Ghatanothoa. Algunos seres humanos llegan para habitar en estas tierras recién emergidas, pero son esclavizados cuando Ghatanothoa trae a la Tierra a sus antiguos servidores, los lloigor. La civilización de los lloigor y sus esclavos humanos perdurará sobre estos fragmentos de Mu durante milenios.

Consulta Atlántida; Bal Sagoth; Edad Hiboria; Ghatanothoa; Hiperbóreos; Lemuria; lloigor; Mu; Poseidonis. (Manual del Guardián, Herber [J]; «La Edad Hiboria», Howard; «El regreso de los Lloigor», Wilson).

Aprox. 18.000 a. C.: llegada de Bokrug. Tras el Gran Cataclismo, Bokrug y los thuum'ha llegan a la Tierra desde su hogar en la Luna. Se fundan dos ciudades de los thuum'ha: Ib en Oriente Medio y Lh-yib en la tierra de los cimmericos. Los habitantes de Lh-yib se ven obligados a ocultarse de los bárbaros, pero los de Ib encuentran una tierra desprovista de seres humanos y creen que están a salvo. Y así será... durante un tiempo.

Consulta Bokrug; Ib; Lh-yib; Thuum'ha. (Beneath the Moors, Lumley).

Aprox. 15.500 a. C.: ascenso de Aquerón y Estigia. En el oeste del fragmentado continente thurio, los lémures se alzan contra sus antiguos amos y los destruyen.

Estos esclavos liberados viajan hacia occidente y caen sobre el pueblo serpiente, que se parapeta entre las ruinas de su antigua gran civilización. Los lémures vencen a los hombres serpiente y crean dos nuevos reinos, Aquerón al norte y Estigia al sur. Ambos adoptan las siniestras prácticas del pueblo serpiente y comienzan a adorar a muchos dioses despreciables, entre ellos Nyarlat, Sebek, Set y Shuddam-El.

Solo unos pocos hombres serpiente sobreviven a este ataque. Huyen de nuevo al sur, hasta el mismísimo borde del continente thurio.

Consulta Estigia; hombres serpiente; Nyarlathotep; Set; Shudde-M'ell. («La Edad Hiboria», Howard; «Curse of the Crocodile», Tierney).

Aprox. 15.000 a. C.: ascensión de los cimmericos. Entre los cimmericos aparece un caudillo llamado Crom-Ya. Gracias a sus campañas, los cimmericos comienzan su ascenso hacia la grandeza. Posteriormente, Crom-Ya es deificado como el dios Crom.

Consulta Crom-Ya. («En la noche de los tiempos», Lovecraft).

Aprox. 13.000 a. C.: caída de Aquerón. Los hiborios, otro pueblo del norte, conquistan Aquerón y de sus cenizas construyen los reinos hiborios de Aquilonia, Argos, Brythunia, Corinthia, Koth, Nemedía, Ophir y Zingara. Tras la caída de Aquerón, Estigia aún resiste, pero es el último bastión de la cultura lémur influida por los hombres serpiente.

Consulta Estigia; hombres serpiente. («Conan el Indestructible», de Camp; «La Edad Hiboria», Howard).

Aprox. 10.000 a. C.: la época de Conan. Mientras la era Hiboria llega a su fin, aparece un bárbaro cimmerico llamado Conan. Es famoso por obtener el trono del gran país de Aquilonia, por haber matado a Thoth-Amon, un poderoso hechicero de Estigia, y por haber destruido los últimos restos del pueblo serpiente de Hiboria, que se habían refugiado en un primitivo reino del extremo sur del continente.

Consulta Conan; Edad Hiboria; Estigia; hombres serpiente; Thoth-Amon. («El tesoro de Tránicos», Howard y de Camp; «Sombras en la calavera», Carter y de Camp).

Aprox. 9.600 a. C.: caída de las tierras hiborias. Una serie de grandes guerras sacuden el mundo hiborio. Aquilonia e Hiperbórea luchan entre sí, y los pictos y los hirkanios crecen en poder, destruyendo a todos sus enemigos. Los vanires lideran una revuelta en Estigia y acaban con aquel antiguo país. Los aesires se abren paso con las armas a través de Hiboria hasta asentarse en Nemedía. Los cimmericos luchan contra los hirkanios antes de alejarse hacia oriente. Es la época de Ghor el Fratricida, un héroe aesir, y Gorm, un caudillo picto.

Consulta Edad Hiboria; Estigia. (Ghor Kin-Slayer, Howard et al.; «La Edad Hiboria», Howard).

Aprox. 9.550 a. C.: el Cataclismo Final. El mundo hiborio, que yacía ya al borde de la aniquilación, es barrido en el 9.550 a. C. por un último cataclismo. Gran parte del continente hiborio desaparece bajo las olas, al igual que Poseidonis, uno de los últimos restos de la antigua Atlántida. También lo que quedaba de Mu se hunde bajo el océano, atrapando una vez más a Ghatanothoa y provocando que sus lloigor se dispersen por todo el mundo. Los lloigor fundarán nuevos asentamientos bajo tierra en Oriente Medio, Nueva Inglaterra, Gales y otros lugares. Aparecen nuevas tierras y el mundo comienza finalmente a adoptar su aspecto actual. Tras el cataclismo, la recuperación de la civilización es una tarea ardua que dura milenios. En épocas posteriores, este cataclismo será recordado como un gran diluvio que cubrió la Tierra.

Dos civilizaciones fundadas tras este cataclismo resultan de especial interés. Los vanires establecen el país de Khem sobre las cenizas de Estigia; es una de las pocas civilizaciones que recuerdan algo del glorioso pasado, y finalmente dará lugar al gran Egipto. En Mesopotamia, unos seres humanos que huyen del cataclismo fundan la ciudad de Sarnath. Se asientan cerca de la ciudad thuum'ha de Ib y comienzan a cultivar un odio hacia sus pacíficos habitantes.

Consulta Edad Hiboria; Estigia; Ghatanothoa; Ib; Khem; lloigor; Mu; Sarnath; Thuum'ha. («La Edad Hiboria», Howard; «La maldición de Sarnath», Lovecraft; «Critias», Platón; «Timeo», Platón; «El regreso de los Lloigor», Wilson).

Aprox. 9.000 a. C.: caída de Ib. Los hombres de Sarnath deciden finalmente destruir la ciudad de Ib. Así lo hacen, y aniquilan a todos sus pobladores thuum'ha, perodespués reciben terribles premoniciones que les prometen la MALDICIÓN.

Consulta Ib; Sarnath; Thuum'ha. («La maldición de Sarnath», Lovecraft).

Aprox. 8.000 a. C.: la caída de Sarnath. Bokrug, dios de los thuum'ha, visita Sarnath y la destruye. Así se pierde otro bastión del saber de la era precataclísmica. Otras ciudades cercanas adoptan la religión de Bokrug y lentamente toda la región de Mnar se desliza a la Tierra de los Sueños.

Consulta Bokrug; Mnar; Sarnath; Thuum'ha. («La maldición de Sarnath», Lovecraft; «En busca de la ciudad del sol poniente», Lovecraft).

Aprox. 7.200 a. C.: caída de la Primera Dinastía de Khem. En el país de Khem, uno de los últimos bastiones de la antigua civilización, descienden de los cielos unas criaturas extraterrestres a bordo de una gran pirámide. Como parte del experimento, se reproducen con los khemitas, dando lugar a una malograda raza de híbridos semihumanos. Utilizando su tecnología, estos extraterrestres destruyen la antigua dinastía vanir y sitúan a sus descendientes en el trono. Son estos semihombres, que pueden trazar su linaje hasta las estrellas, quienes erigen las primeras pirámides. Gobernarán durante seis generaciones.

Consulta Khem. (Khai of Khem, Lumley).

Aprox. 7000 a. C.: caída de la Segunda Dinastía de Khem. El sexto faraón de la Segunda Dinastía de Khem, Khasathat, resulta ser incluso más decadente que sus predecesores, practica los sacrificios humanos y otras abominaciones, y finalmente es vencido por un guerrero llamado Khai, descendiente de los vanires. Khai instauro la Tercera Dinastía de Khem, pero el país ya está condenado. La terrible magia liberada durante las últimas batallas entre Khasathat y él ha destruido la fertilidad de la tierra, que poco a poco se convierte en un desierto sin vida.

Consulta Khem. (Khai of Khem, Lumley).

Aprox. 2613 a. C.: reinado de Nefrén-Ka. Tercera Dinastía egipcia. Cuando la antigua Estigia cayó, se perdieron con ella las religiones de los antiguos dioses malvados. Estas fes revivieron brevemente durante la Segunda Dinastía de Khem, pero cayeron de nuevo en el olvido cuando aquellos gobernantes fueron derrocados. Por un tiempo pareció que Khem (y su sucesor, Egipto) se había liberado de la corrupción estigia. Entonces llegó el reinado de Nefrén-Ka.

Nefrén-Ka era tan execrable que su nombre ha sido erradicado de la historia egipcia. Revivió la adoración de los dioses estigios, entre ellos Anubis, Bast, Sebek y Set. Se convirtió en el sumo sacerdote de Nyarlat, al que llamó Nyarlathotep. Descubrió el Trapezoedro Resplandeciente y erigió un gran templo alrededor de él.

Al final, los abusos de Nefrén-Ka fueron excesivos. El faraón Snefru derrocó a la Tercera Dinastía e instauró la Cuarta. Pero las oscuras religiones redescubiertas durante el reinado de Nefrén-Ka ya nunca desaparecerían.

Consulta Nefrén-Ka; Nyarlathotep. («The History of Nephren-Ka», Harris; «El Morador de las Tinieblas», Lovecraft; «The Worm of Urakhu», Tierney).

Aprox. 2200 a. C.: reinado de Nitocris. Sexta Dinastía egipcia. Nitocris, la Reina Necrófaga, es una maligna faraona, famosa por haber reavivado la adoración a Nyarlathotep en Egipto. Saqueó las criptas de Kish, descubrió el Trapezoedro Resplandeciente, y durante su reinado se entregó a numerosos actos innombrables. Cuando murió, Egipto estaba tan debilitado que el poder de los faraones se derrumbó, lo que desembocó en el Primer Periodo Intermedio de la historia egipcia.

Consulta Nitocris; Nyarlathotep; Trapezoedro Resplandeciente. («Bajo las pirámides», Lovecraft y Houdini; «El espejo de Nitocris», Lumley).

Aprox. 1733 a. C.: la época de Nophru-Ka. Decimocuarta Dinastía egipcia. Surge un movimiento separatista en el delta occidental de Egipto, centrado en Xoís. Es lo que ahora llamamos la Decimocuarta Dinastía egipcia. Nophru-Ka fue uno de los primeros líderes de este movimiento y también sacerdote de Nyarlathotep. Nophru-Ka trató de derrocar al faraón Khasekhemre^[95] Neferhotep I (de la Decimotercera Dinastía) pero acabó siendo asesinado por el gobernante. Los seguidores de Nophru-Ka fueron aniquilados posteriormente por Shudde-M'ell y sus

crías, pero el linaje de Nophru-Ka prosigue ininterrumpido y, finalmente, da lugar a la Hermandad de la Bestia.

Consulta Hermandad de la Bestia; Nophru-Ka; Nyarlathotep. (Los hongos de Yuggoth, Herber [J]).

Aprox. 1650 a. C.: la llegada de los hicsos. Decimoquinta Dinastía egipcia. Durante esta época, los gobernantes de Egipto son derrocados por los hicsos, un pueblo de nómadas que, según se dice, tiene la sangre de los estigios. Después, el primer faraón hicsa viaja a G'harne y retoma la adoración a Shudde-M'ell, perdida desde hace milenios.

Consulta Estigia; Shudde-M'ell. («The Worm of Urakhu», Tierney).

Aprox. 1370 a. C.: reinado de Ajenatón. El faraón Ajenatón funda la ciudad de Ajenatón para adorar a su nuevo dios, Atón, el disco solar. Algunos ven en ello un acto de gran piedad, destinado a extirpar la sombra que Nefrén-Ka había arrojado sobre Egipto tanto tiempo atrás. En realidad todo es una fachada. Atón es un disfraz de Yog-Sothoth, aprisionado no muy lejos, en el Monte Sinaí, y a través de su adoración, Ajenatón vuelve a incrementar el poder de los Primigenios.

La conversión de Ajenatón a la fe de Atón fue provocada por la momia de Nefrén-Ka, que el faraón resucitó ejecutando unos antiguos rituales mágicos. En años posteriores, Nefrén-Ka será el consejero de Ajenatón y sumo sacerdote de Atón.

Consulta Yog-Sothoth. (La Guía de El Cairo, Anderson [J], The Winds of Zarr, Tierney; «The Worm of Urakhu», Tierney).

Aprox. 1290 a. C.: los zarr liberan a Yog-Sothoth. Decimonovena Dinastía egipcia. Los zarr llegan a la Tierra para liberar a Yog-Sothoth de su antigua prisión del Monte Sinaí. Durante su empresa, utilizan sus fuerzas interestelares para atacar las grandes ciudades de Egipto. Yog-Sothoth queda libre de su largo confinamiento en la Tierra y regresa a su hogar extradimensional.

Consulta Yog-Sothoth; zarr. (The Winds of Zarr, Tierney).

Aprox. 80 a. C.: Chaugnar Faugn huye a la Meseta de Tsang. Los romanos se topan con el hogar de Chaugnar Faugn y sus hermanos en los Pirineos, cerca de España. La legión romana es destruida, pero tras estos sucesos Chaugnar Faugn decide buscar un nuevo hogar en la Meseta de Tsang, con la ayuda de los miri nigri. Sus hermanos quedan atrás.

Consulta Hermanos de Chaugnar Faugn; Chaugnar Faugn; miri nigri; Tsang, Meseta de. (The Horror from the Hills, Long).

Aprox. 30 a. C.: época de Simón de Gitta. Entre los samaritanos aparece un gladiador y mago que luchará contra las fuerzas de los Primigenios. La leyenda dice que posee una parte del alma divina que fue hendida por Azathoth para crear el

universo. Es conocido por haber ayudado accidentalmente a invocar a Cthulhu (27 d. C.), por frustrar los planes de Shub-Niggurath (31 d. C.), por haber trabado amistad con el pueblo serpiente (41 d. C.) y por desafiar a las fuerzas de Cthugha (42 d. C.). Durante la mayor parte de su vida, Simón fue también enemigo del Imperio Romano.

Consulta Azathoth; Cthugha; Cthulhu; hombres serpiente; Shub-Niggurath; Simón de Gitta. («The Dragons of Mons Fractus», Tierney; «The Sword of Spartacus», Tierney; «The Throne of Achamoth», Tierney y Price).

Aprox. 206 d. C.: época de Bran Mak Morn. En Britania se esfuerza por sobrevivir lo que queda de los pictos, antiguamente una gran fuerza de la perdida Edad Hiboria.

Su mayor caudillo es Bran Mak Morn, que unifica a las tribus pictas para luchar contra los romanos. Es recordado especialmente por haber recurrido a los gusanos de la Tierra para que combatieran contra los romanos (206 d. C.), por haber invocado al rey Kull de la Atlántida (207 d. C.) y por haberse enfrentado después a los mismos gusanos de la Tierra con los que se había aliado (208 d. C.).

Consulta Bran Mak Morn; gusanos de la Tierra; Kull, Rey. («Reyes de la noche», Howard; «Los gusanos de la Tierra», Howard; Legion from the Shadows, Wagner).

Aprox. 700 d. C.: época de Abdul Alhazred. Este místico árabe es conocido sobre todo por haber escrito el Necronomicón, pero también visitó la Montaña Negra, Corazeín, Irem y la Ciudad Sin Nombre, y se interesó por muchas artes oscuras. La versión más habitual de su muerte asegura que fue devorado por un monstruo invisible en el mercado de Damasco.

Consulta Alhazred, Abdul; Al-Azif; Necronomicón (apéndices). («La cripta bajo la mezquita», Carter; «El destino de Yakthoob», Carter; «En la ciudad de los pilares», Carter; «Mnomquah», Carter; «La sombra procedente de las estrellas», Carter; «El ser bajo Menfis», Carter; «A Brief Biography of Abdul Alhazred», Cornford; «Historia del Necronomicón», Lovecraft).

¿Aprox. 1600 d. C.?: llegada de Glaaki. En el Valle del Severn impacta un meteorito que contiene una ciudad extraterrestre. Los habitantes de esta ciudad llevan muertos mucho tiempo, pero hay algo dentro de ella que todavía sobrevive: la criatura conocida como Glaaki. El cráter del meteorito se llena poco a poco con agua, y en 1790 se empiezan a construir casas a la orilla del lago.

Consulta Glaaki; Severn, Valle del. («The Inhabitant of the Lake», Campbell).

Aprox. 1600 d. C.: llegada de los shans. La nave de forma cónica de los shans aterriza en los bosques próximos a Goatswood. Los shans descubren pronto que son incapaces de abandonar la atmósfera, y ellos y sus sirvientes de Xiclotl comienzan a alimentarse de los aldeanos de la zona.

Consulta Goatswood; shans; Xiclotl. («The Insects from Shaggai», Campbell).

1925 d. C.: emerge R'lyeh. El 28 de febrero, la isla perdida de R'lyeh emerge una vez más. El 23 de marzo, un grupo de marineros tiene la mala suerte de desembarcar en la isla y tropezarse con el propio Cthulhu. El 2 de abril, R'lyeh vuelve a sumergirse, y Cthulhu y su semilla estelar quedan de nuevo apresados bajo las olas. Muchos consideran que este suceso marca el comienzo de una nueva época de creciente actividad de los Mitos.

Consulta Cthulhu; Relato de Johansen; R'lyeh. («La llamada de Cthulhu», Lovecraft).

1926 d. C.: las Máscaras de Nyarlathotep. Tras la emersión de R'lyeh, parece que las estrellas están en posición. Sectas globales de adoradores de Nyarlathotep tratan de abrir un gran portal que permita a los Primigenios regresar a nuestro mundo. El 14 de enero tiene lugar un eclipse de sol, y los planes de Nyarlathotep son frustrados por los pelos.

Consulta Nyarlathotep. (Las Máscaras de Nyarlathotep, DiTillio y Willis [J]).

1928 d. C.: asalto a Innsmouth. Tras descubrir las blasfemas prácticas de la Orden Esotérica de Dagón, en Innsmouth, el gobierno federal lleva a cabo un asalto total sobre el pueblo. Torpedean el Arrecife del Diablo, tratando de destruir la ciudad submarina de Y'ha-nthlei, y hacen muchos prisioneros entre los híbridos de profundo. Es la primera vez que el gobierno de los Estados Unidos toma conciencia del alcance de la infiltración de los Mitos. Este conocimiento desemboca en la creación de organizaciones como Delta Green y la Fundación Wilmarth.

Consulta Arrecife del Diablo; Delta Green; Innsmouth; Orden Esotérica de Dagón; profundos; Wilmarth, Fundación; Y'ha-nthlei. (Delta Green, Detwiller, Glancy, y Tynes [J]; Huida de Innsmouth, Ross [J]; «La sombra sobre Innsmouth», Lovecraft; Los que acechan en el Abismo, Lumley).

1930 a 1931 d. C.: Expedición Pabodie a la Antártida. El 2 de septiembre de 1930, una expedición de la Universidad Miskatonic abandona el puerto de Boston con rumbo a la Antártida, donde planea recoger fósiles situados a gran profundidad. El 20 de octubre atraviesa el Círculo Polar Antártico y poco después da comienzo su investigación. El 22 de enero de 1931 son descubiertas las enormes Montañas de la Locura y, al día siguiente, la expedición halla unos Antiguos en hibernación. Poco después, los científicos descubren la última ciudad antártica de los Antiguos. En febrero, la expedición abandona la Antártida preparada para revelar al mundo sus inquietantes descubrimientos.

Consulta Antiguos; Expedición Pabodie; Miskatonic, Universidad. («En las Montañas de la locura», Lovecraft).

1931 d. C.: Expedición Antártica Starkweather-Moore. Se envía una segunda

expedición a la Antártida para confirmar los fantasiosos informes de la expedición Pabodie. Los exploradores parten el 20 de diciembre y regresan en alguna fecha de 1932, sin haber encontrado nada de interés, ya que las ruinas de los Antiguos se han hundido en un sistema de cavernas subterráneas.

Consulta Antiguos; Expedición Starkweather-Moore. (Solo contra la oscuridad, Costello [J]; «En las bóvedas subterráneas», Lumley).

1935 d. C.: Expedición Australiana Peaslee. El 28 de marzo, una expedición de la Universidad Miskatonic zarpa del puerto de Boston con destino a Australia, donde buscará ruinas antiguas en el Gran Desierto Arenoso. El 31 de marzo, los investigadores llegan al desierto, y el 3 de junio descubren los primeros restos de las ruinas. A finales de julio Nathaniel Peaslee se vuelve loco, pero su hijo Wingate prosigue con la expedición hasta que una enorme tormenta de arena los obliga finalmente a abandonar.

Consulta Miskatonic, Universidad; Peaslee, Nathaniel; Peaslee, Wingate; Pnakotus. (Una Resección en el Tiempo, Johnson [J]; «En la noche de los tiempos», Lovecraft).

1937 d. C.: Expedición Morgan a la Honduras Británica. A finales de 1937, el profesor Francis Morgan dirige una expedición de la Universidad Miskatonic a la Honduras Británica. Estos exploradores siguen los pasos de la expedición Williamson de los años veinte, y buscan un lugar llamado «El Cacao» así como un mítico «Pueblo del mar». La expedición acaba en desastre y nueve de sus miembros desaparecen o mueren por enfermedad y traición. Es la última de las grandes expediciones de Miskatonic de los años veinte y treinta, debido al irregular grado de éxito.

Consulta Miskatonic, Universidad; Morgan, Francis. (Una Resección en el Tiempo, Johnson [J]; «Los pozos de Bendal-Dolum», Lyon [J]).

1937 d. C.: creación de la Fundación Wilmarth. En su lecho de muerte, Albert Wilmarth crea la fundación que lleva su nombre para combatir la actividad de los Mitos sobre la Tierra. Es la primera organización moderna destinada específicamente a combatir a los Mitos. Su núcleo se encuentra en la Universidad Miskatonic, y en años posteriores será dirigida por Wingate Peaslee.

Consulta Miskatonic, Universidad; Peaslee, Wingate; Wilmarth, Albert; Wilmarth, Fundación. (Los que acechan en el Abismo, Lumley).

1942 d. C.: creación de Delta Green. Poco después de la creación de la Oficina de Servicios Estratégicos de los Estados Unidos, la división P (que había tomado conciencia de los Mitos tras el asalto a Innsmouth de 1928) se convierte en Delta Green. En las siguientes décadas es desmantelada (1945), reinstaurada (1947), desmantelada de nuevo (1970) y reinstaurada en secreto (1994).

Consulta Delta Green. (Delta Green, Detwiller, Glancy, y Tynes [J]).

1980 d. C.: la Furia. El 25 de marzo, la Fundación Wilmarth lanza el proyecto Cthylla. Con la esperanza de destruir a Cthylla, la fundación introduce una bomba nuclear bajo el Arrecife del Diablo y la hace explotar. Durante tres días y tres noches, un ataque psíquico lleno de odio emana de R'lyeh, enloqueciendo a numerosas personas. La propia Universidad Miskatonic es golpeada por diversos desastres físicos durante esta época: terremotos, tornados, tormentas eléctricas e inundaciones. Todo el valle del Miskatonic es declarado zona catastrófica, y la Universidad es demolida, aunque se reconstruirá posteriormente. Cthylla sobrevive, lo que obliga a las organizaciones modernas opuestas a los Mitos a considerar con nueva humildad las criaturas a las que osan enfrentarse.

Consulta Cthylla; Miskatonic, Universidad; Wilmarth, Fundación. (The Transition of Titus Crow, Lumley).

El futuro lejano: Zothique. Bajo un sol enfermizo, los escasos supervivientes de la humanidad, una raza agonizante, se congregan en el último continente de la Tierra, Zothique. Ya se han cansado de la vida y solo aguardan el olvido. Su civilización es muy primitiva, ha retrocedido al nivel barbárico del comienzo de los tiempos, y esta es una época de nigromantes, magos y acólitos de los dioses siniestros.

Consulta Zothique. («El imperio de los nigromantes», Smith).

El futuro aún más lejano: la caída del Hombre. Tras la destrucción final de la humanidad (que, según algunos, forma parte del Fin de los Tiempos, en el que los Primigenios despoblarán la Tierra) aparece una nueva raza de insectos parecidos a escarabajos. Pronto estas criaturas son poseídas por la Gran Raza de Yith, que huye de su conflicto contra los pólipos volantes en el otro extremo del tiempo. Incluso la resistente civilización de los escarabajos acaba por caer. Los últimos habitantes de la Tierra se introducen bajo la superficie y se aferran al interior de un planeta moribundo.

Consulta Gran Raza de Yith; pólipos volantes. («En la noche de los tiempos», Lovecraft).

Bibliografía

Por desgracia, no hay suficiente espacio en este libro para incluir una bibliografía completa de todas las obras de los Mitos. Los que precisen una deberían empezar con la «Bibliography of the Cthulhu Mythos» de Chris Jarocha-Ernst, de la cual se pueden encontrar ejemplares en internet. Pagan Publishing piensa reeditar pronto una versión actualizada de la bibliografía de Chris, casi el doble de extensa que la actual, pero la antigua ya proporcionará a cualquier lector de los Mitos una enorme cantidad de material en el que entretenerse. Quienes quieran encontrar material de juego deberían probar con la FAQ dealt. horror. cthulhu en internet y con la lista de la edición 5.5 del manual de La llamada de Cthulhu. Una búsqueda mínima permitirá encontrar gran cantidad de material que no se enumera aquí.

A no ser que se indique lo contrario, todas las obras citadas son de ficción (ya sean relatos cortos o novelas). Se proporciona la fecha siempre que es posible, pero algunas aún no han sido publicadas (NP) y en otras no se dispone de fecha (NPF).

N. del T.: la adaptación de esta bibliografía al castellano ha obligado a tomar algunas decisiones, para que fuera realmente útil al lector. Para cada entrada, si existe traducción del libro o relato, se proporcionan los datos de esta (título en castellano, editorial y año, junto al título original), buscando siempre la versión o versiones más fácilmente accesibles para el lector moderno. En los casos en los que el relato aparece en gran número de libros, en especial los cuentos de Lovecraft, se ha preferido no sobrecargar la bibliografía e incluir solo dos o tres ediciones, sin que ello signifique que son las únicas. Los datos se han dejado en inglés cuando no existe traducción. Obviamente, con un mercado tan amplio y ya con varias décadas a sus espaldas, es perfectamente posible que algunos de los títulos que dejamos en inglés hayan salido (o salgan pronto) en castellano. No obstante, los títulos y ediciones más comunes están plenamente cubiertos.

Por otro lado, se han añadido ciertos símbolos adicionales:

T. O. es el título original de la obra.

² indica que la referencia corresponde a una obra en español mencionada durante la traducción, que no aparecía en la enciclopedia original.

Bibliografía:

Adams, Benjamin. «The Second Movement» (1996).

Ambuehl, James. «The Bane of Byagoona» (1996), «Huitloxopetl IX: Pickman's God» (1997), «The Shadow of the Sleeping God» (1997), «Reflections of Dust and

Death» (1997), «The Star-Seed» (1996).

— y Price, Robert M. «Wrath of the Wind-Walker» (1997).

Anderson, Marion. *La Guía del Cairo* (La Factoría de ideas, 2001). [T. O.: *The Cairo Guidebook* (1995)]. Material de juego.

— y Phil Anderson. «Rigid Air» como parte de *Fearful Passages* (1992). Material de juego.

Aniolowski, Scott D. «An Early Frost» (1994).

— *Compendio de Monstruos* (La Factoría de Ideas, 2000). [T. O.: *Ye Booke of Monsters*^[96] (1994)], «Cold War» en *The Unspeakable Oathn*^o 11 (1994), «Eyes of a Stranger» como parte de *Sacraments of Evil* (1993), «Fade to Grey» como parte de *Tales of the Miskatonic Valley* (1991), «La mansión Marsh» como parte de *Huida de Innsmouth* (La Factoría de Ideas, 1999). [T. O.: «The Marsh Mansion» como parte de *Escape from Innsmouth* (1992)], «La Musique de la Nuit» como parte de *The Golden Dawn* (1996), «The Sundial of Amen-Tet» como parte de *Elurking Fears* (1990). Material de juego.

— *The Art of Playing Mythos*. Juego de cartas.

— y L. N. Isinwyll y Herbert Hike. «Where a God Shall Tread» como parte de *At Your Door* (1990). Material de juego.

— y Michael Szymanski. «El Templo de la Luna» como parte de *El Terror que vino de las estrellas* (Joc Internacional, 1989). [T. O.: «The Temple of the Moon» como parte de *Terror from the Stars* (1986)]. Material de juego.

—et al. «Mysterious Manuscripts» en *The Unspeakable Oathn*^o 3 (1991). Material de juego.

Anónimo. «Return of the Elder Gods» (1978). Artículo sobre magia.

Antunes, Sandy. *Guía de la Universidad Miskatonic* (La Factoría de Ideas, 2001). [T. O.: *The Miskatonic University Guidebook* (1995)]. Material de juego.

Attanasio, Albert A. «La charca de las estrellas» (en *Nuevos cuentos de los Mitos de Cthulhu*. Ed. Valdemar, 2003). [T. O.: «The Stars-Pools» (1980)], «A Priestess of Nodens» (1995), «Vistazos» (en *Los discípulos de Cthulhu*. La Factoría de Ideas, 2003). [T. O.: «Glimpses» (1975)]. *Az0th. Letter to the autor* (1994).

Barton, William. «El asesino que vino del espacio» como parte de *Cthulhu Actual* (La Factoría de Ideas, 1999). [T. O.: «The Killer Out of Space» como parte de *Cthulhu Now* (1987)], *Cthulhu by Gaslight* (1986), «La maldición de Chaugnar Faugn» como parte de *Ela maldición de los Chthonians* (Joc Internacional, 1989). [T. O.: «The Curse of Chaugnar Faugn» como parte de *Curse of the Chthonians* (1984)]. Material de juego.

Bastienne, Paul. «The King in Yellow» (1994).

Behrendt, Fred. «Sacraments of Evil» como parte de *Sacraments of Evil* (1993).

Material de juego.

Berglund, E. P. «The Feaster from the Stars» (1977), «Huitloxopetl IV: Vision of Madness» (1974), «The Sand Castle» (1981), «Sword of the Seven Suns» (1978), «Wings in the Night» (1975).

— y Crispin Burnham. «The Thing in the Library» (1974).

— y Robert E. Weinberg. «The Dark Stairway» (1971).

Bertin, Eddy. «Oscuridad, me llamo» (en *Los discípulos de Cthulhu*. La Factoría de Ideas, 2003). [T. O.: «Darkness, My Name is» (1976)].

Bierce, Ambrose. «Un habitante de Carcosa» (en *Los Mitos de Cthulhu*. Alianza Editorial, 1969; en *Un habitante de Carcosa y otros relatos de terror*. Ed. Valdemar, 1994; y en *La saga de Hastur*. La Factoría de Ideas, 2000). [T. O.: «An Inhabitant of Carcosa» (1891)], «El hombre y la serpiente» (en *Un habitante de carcosa y otros relatos de terror*, Ed. Valdemar, 1994 [T. O.: «The man and the snake». (NPF)], «La muerte de Halpin Frayser» (en *El puente sobre el río del Búho*. Edicomunicación, 1994). [T. O.: «The Death of Halpin Frayser» (1893)], «Haïta el pastor» (en *La saga de Hastur*. La Factoría de Ideas, 2000), también como «El pastor Haïta» (en *El puente sobre el río del Búho*. Edicomunicación, 1994). [T. O.: «Haïta the Shepherd» (1893)].

Bishop, Andre. «This Fire Shall Kill» como parte de *The Stars are Right!* (1992).
Material de juego.

Blackwood, Algernon. «El Wendigo» (en *Los Mitos de Cthulhu*. Alianza Editorial, 1969). [T. O.: «The Wendigo» (1910)].

Blavatsky, Helena. *La Doctrina secreta* (Luis Carcamo Editor, 1996. Seis volúmenes). [T. O.: *The Secret Doctrine*, tercera edición (1893)].*Glosario teosófico* (Ed. Kier, 1977). [T. O.: *The Theosophical Glossary* (1974)]. Libros de ocultismo.

Blish, James. «Más luz» (en *La saga de Hastur*. La Factoría de Ideas, 2000). [T. O.: «More Light» (1970)].

Bloch, Robert. «El absceso» (en *Suyo afectísimo, Jack el Destripador*. Ed. Molino, 1964). [T. O.: «The Mannikin» (1936)], «Black Lotus» (1935), «The Brood of Bubastis» (1937), «Cuaderno hallado en una casa deshabitada» (en *Cthulhu. Una celebración de los mitos*. Ed. Valdemar, 2001). [T. O.: «Notebook Found in a Deserted House» (1951)], «The Dark Demon» (1936), «El dios sin rostro» (en *Relatos de Horror selección 2*. Ed. Bruguera, 1977), también como «El dios sin cara» (en *Suyo afectísimo, Jack el Destripador*. Ed. Molino, 1964). [T. O.: «The Faceless God» (1936)],*El horror que nos acecha* (Ed. Acervo, 1983). [T. O.: *Strange Eons* (1979)], «The Secret of Sebek» (1937), «La sombra que huyó del chapitel» (en *Los Mitos de Cthulhu*. Alianza Editorial, 1969; y en *Cthulhu. Una celebración de los mitos*. Ed. Valdemar, 2001). [T. O.: «The Shadow from the Steeple» (1950)], «The

Suicide in the Study» (1939), «El templo del Faraón Negro» (en *El ciclo de Nyarlathotep*. La Factoría de Ideas, 2003). [T. O.: «Fane of the Black Pharaoh» (1937)], «El vampiro estelar» (en *Los Mitos de Cthulhu*. Alianza Editorial, 1969; y en *Cthulhu. Una celebración de los mitos*. Valdemar, 2001). [T. O.: «The Shambler from the Stars» (1935)], «La risa del vampiro» (en *La venganza de Nitocris*. Ed. Géminis, 1968), traducido también como «El vampiro sonriente» (en *Cuentos Fantásticos del Más Allá*. Ed. Novaro, 1971; y en *10 obras maestras de ciencia ficción y horror*. Ed. Novaro, 1976), y como «La mueca del monstruo» (en *Horror selección 4*. Ed. Bruguera, 1976). [T. O.: «The Grinning Ghoul» (1936)], «The Secret in the Tomb» (1935).

Bock, Guy. «Thalarion: City of a Thousand Wonders» (1991).

Bonewitz, Isaac. *Real Magic* (1993). Libro de magia.

Breach, Arthur W. «The Return of the White Ship» (1994).

Brennan, Joseph Payne. «El banqueteador de muy lejos» (en *La Saga de Hastur*. La Factoría de Ideas, 2000). [T. O.: «The Feaster from Afar» (1976)], «El Guardián del Polvo» (en *Historias de tinieblas y terror*. Ed. Grupo Libro, 1993). [T. O.: «The Keeper of the Dust» (1962)], «La plataforma de sauce» (en *La casa de Cthulhu*. Ed. Martínez Roca, Super Terror 9). [T. O.: «The Willow Platform» (1973)], «El séptimo conjuro» (en *Historias de tinieblas y terror*. Ed. Grupo Libro, 1993). [T. O.: «The Seventh Incantation» (1973)].

Burleson, Donald. «Ghost Lake» (1995).

Burnham, Crispin. «Demon in the Flesh» (1974), «Huitloxopetl VI: Lieutenant August Investigates» (1975), «Invocation» (1974), «Invocation from Beyond» (1996), «The Seven Cities of Gold» (1994), «The Worm» (1974).

Cabos, L. M. «The Color from Beyond» (1978), «Doctor Dexter» (1982).

Campbell, Ramsey. «Aquél que rasga los velos» (en *Nueva Dimensión 27*. Ed. Dronte, 1971). [T. O.: «The Render of the Veils» (1964)], «Before the Storm» (1980), «Edición fría» (en *Relatos de los Mitos de Cthulhu III*. Ed. Bruguera, 1978; y en *Cthulhu. Una celebración de los mitos*. Ed. Valdemar, 2001). [T. O.: «Cold Print» (1969)], «Errol Undercliffe: Un tributo» (*Demonios a la luz del día*. Ed. Martínez Roca, 1988). [T. O.: «Errol Undercliffe: A Tribute» (1973)], «The Horror from the Bridge» (1964), «La iglesia de High Street» (en *Los Mitos de Cthulhu*. Alianza Editorial, 1969). [T. O.: «The Church of High Street» (1962)], «The Inhabitant of the Lake» (1964), «The Insects from Shaggai» (1964), «A Madness from the Vaults» (1972), «La Mina de Yuggoth» (en *La Saga de Hastur*. La Factoría de Ideas, 2000). [T. O.: «The Mine on Yuggoth» (1964)], «The Moon-Lens» (1964), «Los párrafos de Franklyn» (en *Demonios a la luz del día*. Ed. Martínez Roca, 1988). [T. O.: «The Franklyn Paragraphs» (1973)], «The Plain of Sound» (1964), «The Return of the

Witch» (1964), «The Room in the Castle» (1964), «Los rostros de Pine Dunes» (en *Cthulhu 2000*. La Factoría de Ideas, 2000), también como «Las caras de Pine Dunes» (*Nuevos cuentos de los Mitos de Cthulhu*. Ed. Valdemar, 2003). [T. O.: «The Faces at Pine Dunes» (1980)], «The Stone on the Island» (1964), «El tirón» (en *Los discípulos de Cthulhu*. La Factoría de Ideas, 2003). [T. O.: «The Tugging» (1976)]. «The Tower from Yuggoth» (1986), «A Word from the Author» (1964).

Cannon, Peter. «The House of Azathoth» (1996), «It Was the Day of the Deep One» (1997), «The Letters of Halpin Chalmers» (1994), «The Madness Out of Space» (1982), «The Revenge of Azathoth» (1994).

Carter, Lin. «Acolyte of the Flame» (1989), «Behind the Mask» (1987), «The Black Lotus» (1965), *The Black Star* (1973), «Carcosa Story about Hali» (1993), «La cripta bajo la mezquita» (como parte de «I. El Libro de Episodios de «el Necronomicón: La traducción de Dee», en *El Necronomicón*. La Factoría de Ideas, 2000). [T. O.: «The Vault beneath the Mosque» (1985)], «Dead of Night» (1988), «El destino de Yakthoob» (como parte de «I. El Libro de Episodios» de «el Necronomicón: La traducción de Dee» en *El Necronomicón*. La Factoría de Ideas, 2000). [T. O.: «The Doom of Yakthoob» (1971)], «Dreams in the House of Weir» (1980), «The Dweller in the Tomb» (1971), «En la ciudad de los pilares» (como parte de «I. El Libro de Episodios» de «el Necronomicón: La traducción de Dee» en *El Necronomicón*. La Factoría de Ideas, 2000). [T. O.: «The City of Pillars» (1974)], «The Fishers from Outside» (1988), «The Gathering-Place» (1988), *History and Chronology of the Book of Eibon* (1984), «The Horror in the Gallery» (1976), «In the Vale of Pnath» (1975), «Introduction». to *Dreams from R'lyeh* (1975), «The Last Ritual» (1964), «El Libro de las Expulsiones» (como parte de «El Necronomicón: La traducción de Dee» en *El Necronomicón*. La Factoría de Ideas, 2000). [T. O.: «The Book of Dismissals» (1990)], «El Libro de las Preparaciones» (como parte de «el Necronomicón: La traducción de Dee» en *El Necronomicón*. La Factoría de Ideas, 2000). [T. O.: «The Book of Preparations» (1990)], «El Libro de las Puertas» (como parte de «el Necronomicón: La traducción de Dee» en *El Necronomicón*. La Factoría de Ideas, 2000). [T. O.: «The Book of the Gates» (1990)], *The Life of Eibon according to Cyron of Varaad* (1988), «Litany to Hastur» (1971), «La locura que vino del tiempo» (como parte de «I. El Libro de Episodios» de «El Necronomicón: La traducción de Dee» en *El Necronomicón*. La Factoría de Ideas, 2000). [T. O.: «The Madness Out of Time» (1986)], «La maldición del Faraón Negro» (en *El Ciclo de Nyarlathotep*. La Factoría de Ideas, 2003). [T. O.: *Curse of the Black Pharaoh* (1989)], «The Million Favored Ones» (1975), «Mnomquah» (como parte de «I. El Libro de Episodios» de «el Necronomicón: La traducción de Dee» en *El Necronomicón*. La Factoría de Ideas, 2000). [T. O.: «Mnomquah» (1985)], «The Offering» (1982), «Out of the Ages» (1975), «Perchance to Dream» (1988), «The Seal of Zaon Sathla» (1970), «The Secret in the Parchment» (1988), «El ser bajo

Menfis» (como parte de «I. El Libro de Episodios» de «el Necronomicón: La traducción de Dee», en *El Necronomicón. La Factoría de Ideas*, 2000). [T. O.: «The Thing under Memphis» (1984)]. «Shaggai» (1971), «La sombra procedente de las estrellas» (como parte de «I. El Libro de Episodios» de «el Necronomicón: La traducción de Dee», en *El Necronomicón. La Factoría de Ideas*, 2000). [T. O.: «The Shadow from the Stars» (1988)], «Something in the Moonlight» (1981), «The Strange Doom of Enos Harker» (1989), «Strange Manuscript found in the Vermont Woods» (1988), «Sueños del Loto Negro» (como parte de «I. El Libro de Episodios» de «el Necronomicón: La traducción de Dee» en *El Necronomicón. La Factoría de Ideas*, 2000). [T. O.: «Dreams of the Black Lotus» (1987)], «The Thing in the Pit» (1980), Thongor and the Wizard of Lemuria (1969), Thongor Fights the Pirates of Tarakus (1970), «Tsathoggua» (1965), «The Unbegotten Source» (1984), «The Vengeance of Yig» (1983), Visions from Yaddith (1988), «The Winfield Heritage» (1981), «Zoth-Ommog» (1976)^[97].

— «H. P. Lovecraft: The Books» (1956), «H. P. Lovecraft: Los Mitos de Cthulhu», según Lin Carter [T. O.: «H. P. Lovecraft: The Gods» (1956)]. Artículos sobre los Mitos.

— y Laurence J. Cornford. «The Doom of Enos Harker» (1997).

— y L. Sprague de Camp. *Conan de las islas* (Ed. Bruguera, 1973; Ed. Fórum, 1983; Ed. Martínez Roca, 1995-1997). [T. O.: *Conan of the Isles* (1968)], *Conan el bucanero* (Ed. Bruguera, 1973; Ed. Fórum, 1983; Ed. Martínez Roca, 1995-1997). [T. O.: *Conan the Buccaneer* (1971)], «Sombras en la calavera» (en *Conan de Aquilonia*. Ed. Bruguera, 1973; en Ed. Fórum, 1983; y en Ed. Martínez Roca, 1995-1997). [T. O.: «Shadows in the Skull» (1968)].

—y August Derleth y Mark Schorer. «The Incantation of the Elder Sign» (1984).

—y Robert M. Price. «The Strange Doom of Enos Harker» (edición completa) (1997).

— y Smith, Clark Ashton. «The Descent into the Abyss» (1981), «The Light from the Pole» (1980), «Papyrus of the Dark Wisdom» (1988), «The Scroll of Morloc» (1975), «The Stairs in the Crypt» (1976), «La suprema Abominación» (en *Legados macabros*. Ed. Lidiun, 1981). [T. O.: «The Utmost Abomination» (1973)].

Chambers, Robert W. «El hacedor de lunas» como parte de *El Rey de amarillo* (Ed. Teorema, 1984 y Ed. Abraxas, 2004). [T. O.: «The Maker of Moons» (1895)], «El reparador de reputaciones» (en *La Saga de Hastur*. La Factoría de Ideas, 2000; y como parte de *El Rey de amarillo*. Ed. Teorema, 1984 y Ed. Abraxas, 2004). [T. O.: «The Repairer of Reputations» (1895)], «El signo amarillo» (en *Los Mitos de Cthulhu*. Alianza Editorial, 1969; y en *La Saga de Hastur*. La Factoría de Ideas, 2000). [T. O.: «The Yellow Sign» (1895)], «En la corte del dragón» como parte de *El Rey de amarillo* (Ed. Teorema, 1984 y Ed. Abraxas, 2004). [T. O.: «In the Court of the Dragon» (1895)], *The Slayer of Souls* (1920).

Chappell, Fred. *Dagon* (1968).

Chua, Kevin Kendrick. «TheNecronomiconFAQ» (en internet, NPF). Artículo sobre los Mitos.

Churchward, James. *El continente perdido de Mu* (Ed. Tomo, NPF). [T. O.: *The Lost Continent of Mu* (1926)]. Libro sobre continentes perdidos.

Clegg, John Scott. «El aquelarre de Cannich», como parte de *Elas sombras de Yog-Sothoth* (Joc Internacional, 1990). [T. O.: «The Coven at Cannich» como parte de *Shadows of Yog-Sothoth* (1982)]. Material de juego.

Cockcroft, T. G. L. «Some Observations on the Carter Glossary» (1959). Artículo sobre los Mitos.

Collins, Nancy A. «The Land of the Reflected Ones» (1994).

Conover, Willis y H. P. Lovecraft. *Lovecraft at Last* (1975). Biografía/cartas.

Conyers, David, David Godley y David Witteveen. *Devil's Children* (1993). Material de juego.

Copper, Basil. *The Great White Space* (1974).

Cornford, Laurence J. «A Brief Biography of Abdul Alhazred» (1997), «Huitloxopetl XII: Plagued by Dreams» (1997),

Costello, Matthew. *Solo contra la oscuridad* (Joc Internacional, 1990). [T. O.: *Alone against the Dark* (1985)]. Material de juego.

Coulthart, John y H. P. Lovecraft. «The Call of Cthulhu» (1994). Adaptación gráfica.

Crowe, John H., III. *Walker in the Wastes* (1994). Material de juego.

Culp, Robert C. *The Necronomicon* (1976), «El papiro de Nephren-Ka» (en *El Ciclo de Nyarlathotep*. La Factoría de Ideas, 2003). [T. O.: «The Papyrus of Nephren-Ka» (1975)]. Davey, Ian. «Huitloxopetl XI: The Ripening of Huitloxopetl» (1997).

De Camp, L. Sprague. «Conan el Indestructible» (en *Conan el Renegado*. La Factoría de Ideas, 2000). [T. O.: «Conan the Indestructible» (1984)], *Lovecraft. Una biografía* (Ed. Valdemar 2002). [T. O.: *Lovecraft. A biography* (1975)], «Prefacio» al Al-Azif (en *El Necronomicón*. La Factoría de Ideas, 2000). [T. O.: «Foreword» to Al-Azif (1973)].

DeBill, Walter C. «In «Ygiroth»» (1975), «K'n-yan» (1971), «La senda de Yidhra» (en *Los Discípulos de Cthulhu*. La Factoría de Ideas, 2003). [T. O.: «Where Yidhra Walks» (1976)].

—y E. P. Berglund (como Drs. Eric von Könnenberg y Pierre de Hammais). «The History of the Great Race» (1974), «Solar Pons and the Cthulhu Mythos» (1990).

Derby, Edward Pickman. «Azathoth» (1995).

Derleth, August. «The Adventure of the Six Silver Spiders» (1950), «Al otro lado del umbral» (en *Cthulhu. Una celebración de los mitos*. Valdemar, 2001). [T. O.: «Beyond the Threshold» (1941)], «La casa de Curwen Street (*El manuscrito de Andrew Phelan*)» (en *El rastro de Cthulhu*. Alianza Editorial, 1988). [T. O.: «The House on Curwen Street» (1944)], «La Garganta más allá de Salanpunco» (Episodio en *El rastro de Cthulhu*. Alianza Editorial, 1988). [T. O.: «The Gorge beyond Salanpunco» (1949)], «El guardián de la llave» (en *Horror nº 4*. Ed. Bruguera, 1976; y en *El rastro de Cthulhu*. Alianza Editorial, 1988). [T. O.: «The Keeper of the Key» (1951)], «La isla negra (La narración de Horvath Blayne)» (en *El rastro de Cthulhu*. Alianza Editorial, 1988; y en *La saga de Cthulhu*. La Factoría de Ideas, 2001). [T. O.: «The Black Island» (1952)], «Ithaqua» (en *Cuentos del Más Allá*. Acme Agency, 1951). [T. O.: «Ithaqua» (1941)], «El morador de la oscuridad» (en *Cthulhu. Una celebración de los mitos*. Valdemar, 2001), también como «El que habita en la oscuridad» (en *El ciclo de Nyarlathotep*, La Factoría de Ideas, 2003). [T. O.: «The Dweller in Darkness» (1944)], «El pacto de Sandwin» (en *La máscara de Cthulhu*. Alianza Editorial, 1988). [T. O.: «The Sandwin Compact» (1940)], «The Passing of Eric Holm» (1939), *El rastro de Cthulhu* (Alianza editorial, 1988). [T. O.: *The Trail of Cthulhu* (1962)], «El regreso de Hastur» (en *La máscara de Cthulhu*. Alianza editorial, 1988; y en *La saga de Hastur*. La Factoría de Ideas, 2000). [T. O.: «The Return of Hastur» (1939)], «El Sello de R'lyeh» (en *Los mitos de Cthulhu*. Alianza Editorial, 1969; y en *La máscara de Cthulhu*. Alianza editorial, 1988). [T. O.: «The Seal of R'lyeh» (1957)], «El ser que marchaba sobre el viento» (en *Cuentos del más allá*. Acme Agency, 1951; y en *Los diletantes de Lovecraft* (3). Ed. Club Los Diletantes de Lovecraft, 1997). [T. O.: «The Thing That Walked on the Wind» (1933)], «Something from Out There» (1951), «El vigilante del cielo» (en *Relatos de terror y espanto nº 6*. Ediciones Dronte, 1973). [T. O.: «The Watcher from the Sky» (1945)].

—y H. P. Lovecraft. «La habitación cerrada» (en *Las mejores historias insólitas*. Editorial Bruguera, 1966; y en *La habitación cerrada*. Alianza Editorial, 1976; y en *El Ciclo de Dunwich*. La Factoría de Ideas, 2002). [T. O.: «The Shuttered Room» (1959)], «The Horror from the Middle Span» (1967), «La lámpara de Alhazred» (en *La habitación cerrada*. Alianza Editorial, 1976). [T. O.: «The Lamp of Alhazred» (1957)], «El pescador del Cabo del Halcón» (en *La habitación cerrada*. Alianza Editorial, 1976). [T. O.: «The Fisherman of Falcon Point» (1959)], «El que acecha en el umbral» (en *Los que vigilan desde el tiempo*. Alianza Editorial, 1981). [T. O.: *The Lurker at the Threshold* (1945)], «La sombra fuera del espacio» (en *La habitación cerrada*. Alianza Editorial, 1976). [T. O.: «The Shadow Out of Space» (1957)], «El superviviente» (en *La habitación cerrada*. Alianza Editorial, 1976). [T. O.: «The Survivor» (1954)], «La ventana en la buhardilla» (en *La habitación cerrada*. Alianza

Editorial, 1976). [T. O.: «The Gable Window» (1957)].

—y Mark Schorer. «The Horror from the Depths» (1940), «The Lair of the Star-Spawn» (1932), «Spawn of the Maelstrom» (1939).

Detwiler, Gregory y L. N. Isinwyll. «The Songs of Fantari» como parte de *Fatal Experiments* (1990). Material de juego.

Detwiler, Dennis, Adam Scott Glancy y John Tynes. *Delta Green: Una guía de terror y conspiraciones modernas* de Pagan Publishing para *La llamada de Cthulhu* (La Factoría de Ideas, 2001). [T. O.: *Delta Green: A Call of Cthulhu Sourcebook of Modern Horror and Conspiracy* (1997)]. Material de juego.

DeWolfe, Michael. «Mister Corbitt» como parte de *Mansions of Madness* (1990). Material de juego.

Diaper, John et al. *The Arkham Evil* (1983?). Material de juego.

DiTillio, Larry y Lynn Willis. «El Cairo» como parte de *Elas máscaras de Nyarlathotep* (Joc Internacional, 1992). [T. O.: «Cairo»], «Shanghai», como parte de *Elas máscaras de Nyarlathotep* (Joc Internacional, 1992). [T. O.: «Shanghai»], *Complete Masks of Nyarlathotep* (1996), *Las Máscaras de Nyarlathotep* (Joc Internacional, 1992). [T. O.: *Masks of Nyarlathotep* (1984)], «La ciudad bajo la arena» como parte de *Terror Austral* (Joc Internacional, 1995). [T. O.: «City beneath the Sands» como parte de *Terror Australis* (1987)]. Material de juego.

Drake, David. «Maldita sea la oscuridad» (En *Nuevos cuentos de los Mitos de Cthulhu*. Ed. Valdemar, 2003). [T. O.: «Than Curse the Darkness» (1980)].

Dunsany, Edward Plunkett. «Bethmoora» (en *Cuentos de un soñador*. Alianza editorial, 1987; en *Carcasona y otros cuentos*. Ed. Sirpus, 2003). [T. O.: «Bethmoora» (1910)], «Los dioses de Pegana» (En *el país del tiempo*, Ed. Siruela 1987). [T. O.: *The Gods of Pegana* (1904)], «El hombre del haschish» (en *Cuentos de un soñador*. Alianza editorial, 1987), también como «El hombre Hashish» (en *Futuros ilimitados*. Ed. Novaro, 1973). [T. O.: «The Hashish-Man» (1910)].

Duschnes, Philip C. «TheNecronomicon» (1946). Entrada de catálogo.

Elliott, Chris y Richard Edwards. *The Statue of the Sorcerer* (1986). Material de juego.

Erkes, E. S. «Secrets of the Kremlin» como parte de «Glozel Est Authentique!» (1984). Material de juego.

Fantina, Michael. «Headsman» (1979), «Lord of Night» (1974), «Nithon» (1974), «The Peak» (1974).

Farmer, Philip Jose. «Matriculado en primero» (en *Cthulhu. Una celebración de los mitos*. Valdemar, 2001). [T. O.: «The Freshman» (1979)].

Flansburg, Jill E. «Strange Aeons» (1996).

Frenschkowski, Marco. «Hali» (1996), «The Secret of Leng» (1994). Artículos sobre los Mitos.

Fultz, John R. Y Jonathon Burns. «Wizards of Hyperborea» (1997).

Gallagher, Bobet al. «Pursuit to Kadath» como parte de *Pursuit to Kadath* (1983). Material de juego.

Gillan, Geoff. «Regiment of Dread» como parte de *Tales of the Miskatonic Valley* (1991). Material de juego.

—et al. *Horror en el Orient Express* (La Factoría de Ideas, 2000). [T. O.: *Horror on the Orient Express* (1991)]. Material de juego.

Gillet, Sheldon y Willis, Lynn. *El corazón del horror* (La Factoría de Ideas, 2003). [T. O.: *Horror's Heart* (1996)]. Material de juego.

Glasby, John S. «The Black Mirror» (alternativo) (1967), «The Black Mirror» (original) (1996), «The Dweller beyond the Gate» (1990), «The Dwellers in Darkness» (1989), «The Haunting of Charles Quintain» (1967), «The Kh'yrog Tablets» (1990), «The Nameless Tower» (1994?), «The Old One» (1989), «The Ring of the Hyades» (1989).

Grant, Kenneth. *Aleister Crowley and the Hidden God* (1973), *Cults of the Shadow* (1976), *Hecate's Fountain* (1992), *The Magical Revival* (1972), *Nightside of Eden* (1977), *Outer Gateways* (1994), *Outside the Circles of Time* (1980). Libros de magia.

Gresh, Lois H. «Mandelbrot Moldrot» (1996).

Gullette, Alan D. «The Shadow from Yith» (1973).

Hallet, David con L. N. Isinwyll. «Ojos para el ciego» como parte de *Oscuros designios* (La Factoría de Ideas, 2002). [T. O.: «Eyes for the Blind» como parte de *Dark Designs* (1991)]. Material de juego.

Hamblin, William. «La Ciudad sin Nombre» como parte de *Ela maldición de los Chthonians* (Joc Internacional, 1989). [T. O.: «The City without a Name» como parte de *Curse of the Chthonians* (1984)], «La Daga de Thoth» como parte de *Ela maldición de los Chthonians* (Joc Internacional, 1989). [T. O.: «Thoth's Dagger» en *Different Worlds* nº 27 (1983)], «Notas adicionales sobre el Necronomicón» como parte de *El compañero de Cthulhu* (en *La llamada de Cthulhu*. Joc Internacional, 1988). [T. O.: «Further Notes on the Necronomicon» como parte de *Cthulhu Companion* (1983)], «Notas sobre un fragmento del Necronomicón» como parte de *Ela llamada de Cthulhu* (Joc Internacional, 1988). [T. O.: «Notes on a Fragment of the Necronomicon» como parte de *Call of Cthulhu*, 1ª ed. (1981)], «Sobre la ubicuidad de Cthulhu» como parte

de *Fragmentos de Terror* (Joc Internacional, 1988). [T. O.: «On the Ubiquity of Cthulhu» como parte de *Fragments of Fear* (1985)]. Material de juego.

Hargrave, David. «La feria siniestra» como parte de *Ela maldición de los Chthonians* (Joc Internacional, 1989). [T. O.: «Dark Carnival» como parte de *Curse of the Chthonians* (1984)], «El pico Diablo Negro» como parte de *El manicomio y otros relatos* (Joc Internacional, 1989). [T. O.: «Black Devil Mountain» como parte de *The Asylum & Other Tales* (1983)]. Material de juego.

Harmon, Mark. «El loco» como parte de *El manicomio y otros relatos* (Joc Internacional, 1989). [T. O.: «The Madman» como parte de *The Asylum & Other Tales* (1983)]. Material de juego.

Harms, Daniel. «Hands of the Living God» en *The Unspeakable Oath* n° 13 (1996). Material de juego.

Harris, Steven Marc. «The History of Nephren-Ka». (NP), «The History of VonUnaussprechlichen Kulten» (1996), «The People of the Monolith» (1997), «The Von Junzt Timeline» (1996).

Hasse, Henry. «The Guardian of the Book» (1937), «The Horror at Vecra» (1943).

Hatherley, Steve. «The Lambton Worm» en *The Unspeakable Oath* n° 5 (1992). Material de juego.

Hay, George, ed. *The Necronomicon: The Book of Dead Names* (1978).

Henderson, C. J. «Free the Old Ones» (1995), «Idiot Savant» (1994).

Hensler, David. «The Higher Mythos» (1997).

Herber, Keith. «El alumno de Pickman» como parte de *Elas Tierras del Sueño* (Joc Internacional, 1990). [T. O.: «Pickman's Student» como parte de *H. P. Lovecraft's Dreamlands* (1986)], «Apéndice B: La Hermandad de la Bestia» como parte de *Elos hongos de Yuggoth* (Joc Internacional, 1989). [T. O.: «Appendix B: The Brotherhood of the Beast» como parte de *The Fungi from Yuggoth* (1984)], «Las arenas del tiempo» como parte de *Elos hongos de Yuggoth* (Joc Internacional, 1989). [T. O.: «Sands of Time» como parte de *The Fungi from Yuggoth* (1984)], «El castillo oscuro» como parte de *Elos hongos de Yuggoth* (Joc Internacional, 1989). [T. O.: «Castle Dark» como parte de *The Fungi from Yuggoth* (1984)], «Los condenados» como parte de *Secretos de Arkham* (Joc Internacional, 1990). [T. O.: «The Condemned» como parte de *Arkham Unveiled* (1990)], «En mitad de la noche» como parte de *Secretos de Arkham* (Joc Internacional, 1990). [T. O.: «Dead of Night» como parte de *Arkham Unveiled* (1990)], «La gente pequeña» como parte de la *Pantalla del Director de Juego* (La Factoría de Ideas, 1999). [T. O.: «The Little People» como parte de *Keeper's Kit* (1992)], «Las islas Andamán» como parte de *Ela semilla de Azathoth* (Joc

Internacional, 1991)[T. O.: «The Andaman Islands» como parte de *Spawn of Azathoth* (1986)], «Junto a la bahía: 1ª parte» como parte de *Elos hongos de Yuggoth* (Joc Internacional, 1989). [T. O.: «By the Bay: Part I» como parte de *The Fungi from Yuggoth* (1984)], *Manual del Guardián* (La Factoría de Ideas, 2001). [T. O.: *Keeper's Compendium* (1993)], *El Necronomicón* como parte de *Ela llamada de Cthulhu* (La Factoría de Ideas, 1998). [T. O.: *The Necronomicon* como parte de *The Call of Cthulhu*, 5ª edición (1992)], *El rastro de Tsathogghua* (Joc Internacional, 1989). [T. O.: *Trail of Tsathogghua* (1984)], *Return to Dunwich* (1991), «Los salones de Celæno» como parte de *Elos hongos de Yuggoth* (Joc Internacional, 1989). [T. O.: «Halls of Celaeno» como parte de *The Fungi from Yuggoth* (1984)], *La semilla de Azathoth* (Joc Internacional, 1991). [T. O.: *Spawn of Azathoth* (1986)], «El soñador» como parte de *Elos hongos de Yuggoth* (Joc Internacional, 1989). [T. O.: «The Dreamer» como parte de *The Fungi from Yuggoth* (1984)], «Ulthar y más allá» como parte de *Ela semilla de Azathoth* (Joc Internacional, 1991). [T. O.: *Ulthar and Beyond* como parte de *Spawn of Azathoth* (1986)]. Material de juego.

—y Kevin Ross. «Principales libros de los Mitos» como parte de *Ela llamada de Cthulhu* (La Factoría de Ideas, 1998). [T. O.: «Books of the Cthulhu Mythos» como parte de *Call of Cthulhu*, 5ª edición (1992)]. Material de juego.

— et al. *Secretos de Arkham* (Joc Internacional, 1990). [T. O.: *Arkham Unveiled* (1990)]. Material de juego.

Hicks, Hadrian y Tani Jantsang. «A New Beginning». (NPF).

Hjort, James W. «Andalous and the Chimera» (1980).

Hodgson, William H. «La casa entre los laureles» (*Carnacki, el Cazafantasmas*. Ed. Anaya, 1992). [T. O.: «The House in the Laurels» (1925)], «La habitación que silbaba» (*Carnacki, el Cazafantasmas*. Ed. Anaya, 1992). [T. O.: «The Whistling Room» (1910)], «La puerta del monstruo» (*Carnacki, el Cazafantasmas*. Ed. Anaya, 1992; en *Los vigilantes del más allá*. Ed. Valdemar, 1991; y en *Malos sueños. Felices pesadillas 2*. Ed. Valdemar, 2004). [T. O.: «The Gateway of the Monster» (1910)].

Houarner, Gerard Daniel. «The Yellow Play» (1996).

Howard, Robert E. «La ciudadela escarlata» (en *Conan el usurpador*. Ed. Bruguera, 1973; Ed. Fórum, 1983; Ed. Martínez Roca, 1995). [T. O.: «The Scarlet Citadel» (1933)]. «Clavos rojos» (*Clavos rojos*. Sulaco Ediciones, 2001). [T. O.: «Red Nails» (1936)], «El coloso negro» (en *Conan el Pirata*. Ed. Martínez Roca, 1995; Ed. Bruguera, 1973; Ed. Fórum, 1983). [T. O.: «Black Colossus» (1933)], *¡Con esta hacha gobierno!* (*Rey Kull*. Ed. Martínez Roca, 1993). [T. O.: «By This Axe I Rule!» (1967?)], *Conan el Conquistador* (Ed. Martínez Roca, 1996; y en Ed. Bruguera, 1973). [T. O.: «The Hour of the Dragon» (193536)^[98]], «La cosa en el tejado» (en *Los gusanos de la tierra y otros relatos de horror sobrenatural*. Valdemar, 2001). [T. O.: «The Thing on the Roof» (1932)], «Los dioses de Bal-Sagoth» (en *Los*

gusanos de la tierra y otros relatos de horror sobrenatural. Ed. Valdemar, 2001; y en *Narraciones terroríficas*. Ed. Acervo. 1966). [T. O.: «The Gods of Bal-Sagoth» (1931)], «La Edad Hiboria» como parte de (I) *la Introducción a Conan* (Ed. Martínez Roca, 1995) y (II) del Epílogo a *Conan el Vengador* (Ed. Martínez Roca, 1996). [T. O.: «The Hyborian Age» (1936)], «El estanque del negro» (en *Conan el aventurero*. Ed. Bruguera, 1973; Ed. Fórum, 1983; Ed. Martínez Roca, 1995). [T. O.: «The Pool of the Black One» (1933)], «Exilio de Atlantis» (Rey Kull. Ed. Martínez Roca, 1993). [T. O.: «Exile of Atlantis» (1967?)], «El fénix en la espada» (en *Conan el usurpador*. Ed. Bruguera, 1973; en Ed. Fórum, 1983; y en Ed. Martínez Roca, 1995-1997). [T. O.: «The Phoenix on the Sword» (1932)], «El fuego de Asurbanipal» (en *Los gusanos de la tierra y otros relatos de horror sobrenatural*. Ed. Valdemar, 2001). [T. O.: «The Fire of Assurbanipal» (1936)], «Los gusanos de la tierra» (en *Gusanos de la tierra*. Ed. Martínez Roca, 1987; *Los gusanos de la tierra y otros relatos de horror sobrenatural*. Ed. Valdemar, 2001). [T. O.: «Worms of the Earth» (1932)], «The Haunter of the Ring» (1934), «Los hijos de la noche» (en *El valle del gusano*. Ed. Martínez Roca, 1986; y en *Los gusanos de la tierra y otros relatos de horror sobrenatural*. Ed. Valdemar, 2001). [T. O.: «The Children of the Night» (1931)], «Hombres de las sombras» (*Gusanos de la tierra*. Ed. Martínez Roca, 1987). [T. O.: «Men of the Shadows» (1969?)], «El hombre oscuro» (en *Gusanos de la tierra*. Ed. Martínez Roca, 1987; en *Los gusanos de la tierra y otros relatos de horror sobrenatural*. Ed. Valdemar, 2001; y en *Narraciones terroríficas*. Ed. Acervo, 1966). [T. O.: «The Dark Man» (1931)], «No me cavéis una tumba» (*Los gusanos de la tierra y otros relatos de horror sobrenatural*. Ed. Valdemar, 2001). [T. O.: «Dig Me No Grave» (1937)], «La piedra negra» (en *Los mitos de Cthulhu*. Alianza Editorial, 1969; y en *Cthulhu. Una Celebración de los Mitos*. Ed. Valdemar, 2001). [T. O.: «The Black Stone» (1931)], «El pueblo de la oscuridad» (en *El valle del gusano*. Ed. Martínez Roca, 1986; y en *Los gusanos de la tierra y otros relatos de horror sobrenatural*. Ed. Valdemar, 2001). [T. O.: «People of the Dark» (1932)], «El Reino de las Sombras» (*El reino de las sombras*. Ed. Obelisco, 1987; y en *Rey Kull*. Ed. Martínez Roca, 1993). [T. O.: «The Shadow Kingdom» (1929)], «Reyes de la noche» (*Gusanos de la tierra*. Ed. Martínez Roca, 1987). [T. O.: «Kings of the Night» (1930)], «Rostro de calavera» (*Rostro de calavera*. Ed. Martínez Roca, 1987). [T. O.: «Skull-Face» (1929)], «La torre del elefante» (*Conan*. Ed. Bruguera, 1973; Ed. Fórum, 1983; Ed. Martínez Roca, 1995). [T. O.: «The Tower of the Elephant» (1933)].

—y Lin Carter. «La mano de Nergal» (*Conan*. Ed. Bruguera, 1973; Ed. Fórum, 1983; Ed. Martínez Roca, 1995). [T. O.: «The Hand of Nergal» (1967)].

—y L. Sprague de Camp. «El tesoro de Tránicos» (en *Conan, el tesoro de Tránicos*. La Factoría de Ideas, 2000; y en *Conan el usurpador*. Ed. Bruguera, 1973; Ed. Fórum, 1983; Ed. Martínez Roca, 1995). [T. O.: «The Treasure of Tránicos» (1965)].

- y August Derleth. «The House in the Oaks» (1971).
- *Carta de R. E. Howard a P. S. Miller* (en la Introducción a Conan. Ed. Martínez. Roca. Barcelona, 1995-1997). [T. O.: *Letter to P. S. Miller* (1936)]. Correspondencia.
- et al. Ghor Kin-Slayer (1997).
- Hurd, David y William Baetz. «The Alchemist's Notebook» (1979).
- Hutchinson, Marc. «La orden hermética del crepúsculo de plata» como parte de *Elas sombras de Yog-Sothoth* (Joc Internacional, 1990). [T. O.: «The Hermetic Order of the Silver Twilight» como parte de *Shadows of Yog-Sothoth* (1982)]. Material de juego.
- Ibáñez, Ricard². *La Piel de Toro* (Joc Internacional, 1997; y Proyectos editoriales Crom, 2004). Material de juego.
- Inabinet, Sam. *Crónica del Laberinto Negro* (La Factoría de Ideas, 2004). [T. O.: *Chronicle of the Black Labyrinth* (1996)]. Material de juego^[99].
- Isinwyll, L. N. con Herbert Hike. «Dawn Biozyme» como parte de *At Your Door* (1990). Material de juego.
- Jacobi, Carl. «The Aquarium» (original) (1992).
- James, M. R. «El Conde Magnus» (en *El Horror según Lovecraft (Vol. II)*. Ed. Siruela, 1998; y en *La saga de Cthulhu*, La Factoría de Ideas, 2001). [T. O.: «Count Magnus» (1904)].
- Jantsang, Tani. «The Colors of Cthulhu's Minions». (NPF).
- y Jeff Gerber y Casey Ley. «The Statement of Richard Daniel Upton». (NPF).
- Jeffrey, Peter y Mark Morrison. «Slow Boat» como parte de *Fearful Passages* (1992). Material de juego.
- Johnson, Roger. «Aliah Warden» (1985).
- Johnson, Sam. *Una Resección en el Tiempo* (La Factoría de Ideas, 2000). [T. O.: *A Resection of Time* (1997)]. Material de juego.
- Jones, Steven Philip. *The Worlds of H. P. Lovecraft—Dagon* (1993). Adaptación al cómic.
- Joshi, S. T. «The Recurring Doom» (1980).
- Kane, Edward H. «The Key of the Poet» (1997).
- King, Stephen. «Jerusalem's Lot» (en *Cthulhu. Una celebración de los mitos*. Ed. Valdemar, 2001). [T. O.: «Jerusalem's Lot» (1978)], «Sé lo que necesitas» (en *El Umbral de la Noche*. Ed. Plaza y Janés, 1990). [T. O.: «I Know What You Need»

(1976)].

Klein, T. E. D. *Ceremonias macabras* (Ed. Martínez Roca, 1993). [T. O.: *The Ceremonies* (1984)], «El negro con una trompeta» (en *Cthulhu 2000*. La Factoría de Ideas, 2000), traducido también como «Un negro con un saxofón» (en *Nuevos Cuentos sobre los Mitos de Cthulhu*, Ed. Valdemar, 2003). [T. O.: «Black Man with a Horn» (1984)].

Krank, Charlie y Eric Vogt. *Mythos: Dreamlands (expansión)*, (1997). Juego de cartas.

Kruger, Bob. «Identity Crisis» (1997).

Kuttner, Henry. «Bells of Horror» (1939), «The Eater of Souls» (1937), «El Horror de Salem» (en *Cthulhu. Una celebración de los mitos*. Ed. Valdemar, 2001), también como «Horror en Salem» (*Antología del Horror y del Misterio Vol III*. Ed. Grijalbo, 1990). [T. O.: «The Salem Horror» (1937)], «The Hunt» (1939), «Hydra» (en *Narraciones terroríficas n° 20*, Ed. Molino). [T. O.: «Hydra» (1939)], «The Invaders» (1939), «The Jest of Droom-Avista» (1937), «The Secret of Kralitz» (1936).

Laird, Jack. «La última clase del profesor Peabody». [T. O.: «Professor Peabody's Last Lecture» (1972)]. Serie de TV (VHS).

Landwehr, Richard. «Casket of the Sea Queen» (1974).

Langford, David. «Deepnet» (1994).

Launius, Richard. «La estación de la bruja» como parte de *Elas Tierras del Sueño*. Joc Internacional, 1990 [T. O.: «Season of the Witch» como parte de *H. P. Lovecraft's Dreamlands* (1968)]. Material de juego.

—y Lynn Willis y Charlie Krank. *Arkham Horror*. Juego de mesa.

LaVey, Anton. *Rituales satánicos* (Ed. Martínez Roca, NPF). [T. O.: *The Satanic Rituals* (1972)]. Libro sobre magia.

Leiber, Fritz. «El terror de las profundidades» (en *Cthulhu. Una celebración de los mitos*. Valdemar, 2001; y en *Los discípulos de Cthulhu*. La Factoría de Ideas, 2003). [T. O.: «The Terror from the Depths» (1976)], «To Arkham and the Stars» (1966).

Leman, Andrew y Jamie Anderson. «With Malice Aforethought» como parte de *Adventures in Arkham Country* (1993). Material de juego.

Lewis, C. Raymond. «From the Journals of Alexander Hale, Ph. D.: The Tablets of Destiny» en *The Unspeakable Oath* n° 4 (1994). Material de juego.

Ligotti, Thomas. «The Blasphemous Enlightenment of Prof. Francis Wayland Thurston of Boston, Providence, and the Human Race» (1989).

Llopis, Rafael y Torres Oliver, Francisco. «Introducción» a *Los Mitos de Cthulhu* (en *Los Mitos de Cthulhu*. Alianza Editorial, 1969).

Long, Frank B. «Los Devoradores del Espacio» (en *Relatos de los Mitos de Cthulhu 1*. Ed. Bruguera, 1977; *Cthulhu. Una celebración de los mitos*. Valdemar, 2001). [T. O.: «The Space-Eaters»], *The Horror from the Hills* (1931), *H. P. Lovecraft: Dreamer on the Night Side* (NPF), «Los Perros de Tíndalos» (en *Los Mitos de Cthulhu*, Alianza Editorial, 1969; y en *Cthulhu. Una celebración de los mitos*. Valdemar, 2001). [T. O.: «The Hounds of Tindalos» (1931)], «When Chaugnar Wakes» (1932).

Lotstein, Michael. «The Summoning» (1997).

Louis, Mike y Simon Price. *The Vanishing Conjuror* (1986). Material de juego.

Love, Pen Elope. «Unseen» (1995).

Lovecraft, Howard P. «A un soñador» (*La Noche del Océano y otros Escritos Inéditos*. EDAF, 1991). [T. O.: «To a Dreamer» (1921)], «Alienación» (poema en *Hongos de Yuggoth y otros poemas fantásticos*. Ed. Valdemar, 1994). [T. O.: «Alienation» (1931)], «La antigua raza» (en *La Noche del Océano y otros Escritos Inéditos*. EDAF, 1991). [T. O.: «The Very Old Folk» (1927)], «La antigua senda» (*La noche de los Océanos y otros escritos inéditos*. EDAF, 1991). [T. O.: «The Ancient Track» (1930)], «Arthur Jermyn» (en *Dagón y otros cuentos macabros*. Alianza Editorial, 1982), también como «Hechos tocantes al difunto Arthur Jermyn y su familia» (*La Tumba*. EDAF, 2003). [T. O.: «Facts Concerning the Late Arthur Jermyn and His Family» (1921)], «Azathoth» (en «Cuatro fragmentos», en *El clérigo malvado*. Alianza Editorial, 1983; y en *La llave de plata*. EDAF, 2003). [T. O.: «Azathoth» (1922)], *El caso de Charles Dexter Ward* (Alianza editorial, 1979; y en EDAF, 2003). [T. O.: *The Case of Charles Dexter Ward* (1941)], «Celephais» (en *Dagón y otros cuentos macabros*. Alianza Editorial, 1982), también como «Celephaïs» (en *Polaris*. EDAF, 2004). [T. O.: «Celephaïs» (1934)], «El ceremonial» (*Los Mitos de Cthulhu*. Alianza Editorial, 1969; *Dagón*. EDAF, 2003), también como «La ceremonia» (*Dagón*. EDAF, 2003). [T. O.: «The festival» (1925)], «La Ciudad sin Nombre» (en *Dagón y otros cuentos macabros*. Alianza Editorial, 1982; en *La maldición de Sarnath*. Ed. Caralt, 1981; en *Antología de cuentos de terror 3*. Alianza Editorial, 1982; y en *Dagón*. EDAF, 2003). [T. O.: «The Nameless City» (1921)], «El color surgido del espacio» (en *En la cripta*, Alianza Editorial, 1980), también como «El color de fuera del espacio» (en *El color de fuera del espacio*. EDAF, 2003). [T. O.: «The Colour Out of Space» (1927)], «Dagón» (en *Dagón y otros cuentos macabros*. Alianza Editorial, 1982, y en *Dagón*. EDAF, 2003). [T. O.: «Dagon» (1919)], «La declaración de Randolph Carter» (en *Viajes al otro mundo. Ciclo de aventuras oníricas de Randolph Carter*. Alianza Editorial, 1971; y en *La llave de plata*. EDAF, 2003). [T. O.: «The Statement of Randolph Carter» (1919)], «El

descendiente» (en *El clérigo malvado y otros relatos*. Ed. Alianza, 2001; y en *El intruso y otros cuentos fantásticos*. EDAF, 1996). [T. O.: «The Descendant» (1926)], «En busca de la ciudad del sol poniente» (*Viajes al otro mundo, ciclo de aventuras oníricas de Randolph Carter*. Alianza Editorial, 1971), también como «La búsqueda onírica de la desconocida Kadath» (*La búsqueda onírica de la desconocida Kadath*. EDAF, 2004). [T. O.: *The Dream-Quest of Unknown Kadath* (1948)], «En la noche de los tiempos» (en *Los Mitos de Cthulhu*, Alianza Editorial, 1969), también como «La sombra de más allá del tiempo» (en *La sombra de más allá del tiempo*. EDAF, 2004). [T. O.: «The Shadow out of Time» (1936)], «En las Montañas de la locura» (*En las Montañas de la Locura*. Alianza editorial, 1981; *En las montañas de la locura*. EDAF, 2004; y *En las montañas de la locura*. Ed. Valdemar, 2004). [T. O.: «At the Mountains of Madness» (1936)], «La extraña casa de la niebla» (en *El clérigo malvado*. Alianza Editorial, 1983). [T. O.: «The Strange High House in the Mist» (1931)], «El extraño» (en *El Horror de Dunwich*. Alianza Editorial, 1980; y en *Antología de cuentos de terror 3*. Taurus ed., 1963/Alianza Editorial, 1982), también como «El intruso» (*El clérigo maligno*. EDAF, 2003). [T. O.: «The Outsider» (1921)], «El Faro del Anciano» (Poema de *Hongos de Yuggoth y otros poemas fantásticos*. Valdemar, 1994). [T. O.: «The Elder Pharos» (1930)], «Los gatos de Ulthar» (en *Dagón y otros cuentos macabros*. Alianza Editorial, 1982; y en *La maldición de Sarnath*. Ed. Caralt, 1981; y en *Polaris*. EDAF, 2004). [T. O.: «The Cats of Ulthar» (1920)], «El grabado en la casa» (en *En la cripta*. Alianza Editorial, 1980; y en *La Tumba*. EDAF, 2003). [T. O.: «The Picture in the House» (1920)], «Herbert West: reanimador» (en *Dagón y otros cuentos macabros*. Alianza Editorial, 1982; y en *El clérigo maligno*. EDAF, 2003). [T. O.: *Herbert West— Reanimator* (1922)], «Hipnos» (en *Dagón y otros cuentos macabros*. Alianza Editorial, 1982), también como «Hypnos» (en *Polaris*. EDAF, 2004). [T. O.: «Hypnos» (1923)], «Historia del Necronomicón» (en *El Museo de los horrores*. EDAF, 1993; también en *La noche del Océano y otros escritos inéditos*. EDAF, 1991). [T. O.: «History of the Necronomicon» (1936)], «El horror de Dunwich» (*El horror de Dunwich*. Alianza Editorial, 1980; *El Ciclo de Dunwich*. La Factoría de Ideas, 2002; *El horror de Dunwich*. EDAF, 2004). [T. O.: «The Dunwich Horror» (1929)], «El horror de Red Hook» (en *El clérigo malvado y otros relatos*. Ed. Alianza, 2001; y en *La llamada de Cthulhu y otros cuentos de terror*. EDAF, 1997). [T. O.: «The Horror at Red Hook» (1927)], «Lo innombrable» (en *Dagón y otros cuentos macabros*. Alianza Editorial, 1982), también como «Lo indescriptible» (en *El clérigo maligno*. EDAF, 2003). [T. O.: «The Unnamable» (1925)], «La llamada de Cthulhu» (*En la Cripta*. Alianza Editorial, 1980; en *La Saga de Cthulhu*. La Factoría de Ideas, 2001; en *La llamada de Cthulhu*. EDAF, 2003; y en el manual *dEla llamada de Cthulhu*. La Factoría de Ideas, 1998). [T. O.: «The Call of Cthulhu» (1928)], «La llave de plata» (en *Viajes al otro mundo. Ciclo de aventuras oníricas de Randolph Carter*. Alianza Editorial, 1971; y en *La llave de plata*. EDAF, 2003). [T. O.: «The Silver Key» (1929)], «La maldición

de Sarnath» (en *La maldición de Sarnath*. Ed. Caralt, 1981), también como «La maldición que cayó sobre Sarnath» (en *Los Mitos de Cthulhu*. Alianza Editorial, 1969; y en *Polaris*. EDAF, 2004). [T. O.: «The Doom that Came to Sarnath» (1920)], «Más allá del muro del sueño» (en *Dagón y otros cuentos macabros*. Alianza Editorial, 1982; y en *La Tumba*. EDAF, 2003). [T. O.: «Beyond the Wall of Sleep» (1919)], «El mensajero» (Poema de *Hongos de Yuggoth y otros poemas fantásticos*. Valdemar, 1994). [T. O.: «The Messenger» (1938)], «El modelo de Pickman» (en *El horror de Dunwich*. Alianza Editorial, 1980; y en *Dagón*. EDAF, 2003). [T. O.: «Pickman's Model» (1927)], «El Morador de las Tinieblas» (en *Los Mitos de Cthulhu*. Alianza Editorial, 1969), también como «El huésped de la negrura» (*Cthulhu. Una celebración de los Mitos*. Ed. Valdemar, 2001; y en *Relatos de los Mitos de Cthulhu II*. Ed. Bruguera, 1978) y como «El que acecha en la oscuridad» (en *El ciclo de Nyarlathotep*, La Factoría de Ideas, 2003; y en *El horror de Dunwich*. EDAF, 2004). [T. O.: «The Haunter of the Dark» (1936)], «La música de Erich Zann» (*En la Cripta*. Alianza Editorial, 1980; y en *Polaris*. EDAF, 2004). [T. O.: «The Music of Erich Zann» (1922)], «La nave blanca» (en *Dagón y otros cuentos macabros*. Alianza Editorial, 1982; y en *Polaris*. EDAF, 2004). [T. O.: «The White Ship» (1919)], «Nyarlathotep» (Poema en prosa en *Más allá de los eones y otros escritos*. EDAF, 2002; y en *El ciclo de Nyarlathotep*. La Factoría de Ideas, 2003). [T. O.: «Nyarlathotep» (1920)], «Los Otros Dioses» (*Dagón y otros cuentos macabros*. Alianza Editorial, 1982; y en *La maldición de Sarnath*. Ed. Caralt, 1981; y en *Polaris*. EDAF, 2004). [T. O.: «The Other Gods» (1933)], «Las palomas mensajeras» (Poema de *Hongos de Yuggoth y otros poemas fantásticos*. Valdemar, 1994). [T. O.: «The Pigeon-Flyers» (1930)], «Polaris» (en *Dagón y otros cuentos macabros*. Alianza Editorial, 1982; y en *La maldición de Sarnath*. Ed. Caralt, 1981; y en *Polaris*. EDAF, 2004). [T. O.: «Polaris» (1920)], «El puesto de avanzada» (Poema de *Hongos de Yuggoth y otros poemas fantásticos*. Valdemar, 1994). [T. O.: «The Outpost» (1934)], «El que susurra en la oscuridad» (en *La Saga de Hastur*. La Factoría de Ideas, 2000; y en *El que susurra en la oscuridad*. EDAF, 2003), también como «El susurrador en la oscuridad» (*El horror de Dunwich*. Alianza Editorial, 1980). [T. O.: «The Whisperer in Darkness» (1931)], «Las ratas de las paredes» (en *Antología de cuentos de terror*. 3. Alianza Editorial, 1982), también como «Las ratas en las paredes» (*En la cripta*. EDAF, 2003). [T. O.: «The Rats in the Walls» (1924)], «Reconocimiento» (Poema de *Hongos de Yuggoth y otros poemas fantásticos*. Valdemar, 1994). [T. O.: «Recognition» (1930)], «El sabueso» (en *Dagón y otros cuentos macabros*. Alianza Editorial, 1982; y en *Dagón*. EDAF, 2003). [T. O.: «The Hound» (1924)], «El ser en el umbral» (*En la Cripta*, Alianza Editorial, 1980; y en *La llamada de Cthulhu*. EDAF, 2003). [T. O.: «The Thing on the Doorstep» (1937)], «La sombra sobre Innsmouth» (en *Los Mitos de Cthulhu*, Alianza Editorial, 1969; y en *La sombra sobre Innsmouth*. EDAF, 2003). [T. O.: «The Shadow over Innsmouth» (1936)], «Los sueños de la casa de la bruja» (*En las Montañas de la locura*. Alianza

Editorial, 1981), también como «Los sueños en la casa de la bruja» (en *El ciclo de Nyarlathotep*, La Factoría de Ideas, 2003; y en *Los sueños en la casa de la bruja*. EDAF, 2004). [T. O.: «The Dreams in the Witch-House» (1933)], «El Templo» (*La Tumba*. EDAF, 2003), también como «El Templo (manuscrito encontrado en la costa de Yucatán)» en *Dagón y otros cuentos macabros*. Alianza Editorial, 1982; [T. O.: «The Temple» (1925)], «El Terrible Anciano» (*En la Cripta*, Alianza Editorial, 1980), también como «El viejo terrible» (*La Tumba*. EDAF, 2003). [T. O.: «The Terrible Old Man» (1921)], «Vientos estelares» (poema en *Hongos de Yuggoth y otros poemas fantásticos*. Ed. Valdemar, 1994). [T. O.: «Star-Winds» (1930)].

—y Zealia Bishop. «La maldición de Yig» (en *El verdugo eléctrico*. EDAF, 2004; y en *Narraciones terroríficas nº 8*. Ed. Molino). [T. O.: «The Curse of Yig» (1929)], «El Túmulo» (en *El Túmulo*. EDAF, 2003). [«The Mound» (1940)].

—y Adolphe de Castro. «La última prueba» (en *Muerte con Alas y Otras Colaboraciones*. Ed. Caralt, 1978; *El Museo de los Horrores*. EDAF, 1993, y en *La última prueba*. EDAF, 2003). [T. O.: «The Last Test» (1928)], «El verdugo eléctrico» (en *El Verdugo Eléctrico*. EDAF, 2004). [T. O.: «The Electric Executioner» (1930)].

—y Sonia Greene. «El horror de Martin's Beach» (en *El caos reptante*. EDAF, 2003). [T. O.: «The Horror at Martin's Beach» (1923)].

—y Hazel Heald. «El hombre de piedra» (en *El lazo de Medusa*. EDAF, 2003). [T. O.: «The Man of Stone» (1932)], «Horror en el museo» (en *Horror en el museo*. EDAF, 2003). [T. O.: «The Horror in the Museum» (1933)], «Muerte alada» (en *Horror en el museo*. EDAF, 2003). [T. O.: «Winged Death» (1933)], «Reliquia de un mundo olvidado» (en *Los Mitos de Cthulhu*. Alianza Editorial, 1969), también como «Más allá de los eones» (en *El horror en el cementerio*. EDAF, 2004). [T. O.: «Out of the Aeons» (1935)].

—y Harry Houdini. «Bajo las pirámides» (en *La llamada de Cthulhu y otros cuentos de terror*. EDAF, 1997; y en *Sordo, mudo y ciego*. EDAF, 2003). [T. O.: «Under the Pyramids^[100]» (1924)].

—y William Lumley. «El diario de Alonso Typer» (en *El Museo de los Horrores*. EDAF, 1999). [T. O.: «The Diary of Alonzo Typer» (1938)].

— y E. Hoffman Price. «A través de las puertas de la llave de plata» (en *Viajes al otro mundo. Ciclo de aventuras oníricas de Randolph Carter*. Alianza Editorial, 1971; y en *La llave de plata*. EDAF, 2003). [T. O.: «Through the Gates of the Silver Key» (1934)].

—y Duane W. Rimel. «El árbol en la colina» (en *La última prueba*. EDAF, 2003). [T. O.: *The Tree on the Hill* (1940)].

— «Cartas selectas (2ª parte)» (en *Los diletantes de Lovecraft (6)*. Editorial Club Los Diletantes de Lovecraft, 1999). [T. O.: *Selected Letters II* (1968)], «Cartas selectas (3ª parte)» (en *Los diletantes de Lovecraft (7)*, Editorial Club Los Diletantes de Lovecraft, 1999). [T. O.: *Selected Letters III* (1971)], *Dreams and Fancies* (1962), *Letters to Henry Kuttner* (1990), *Selected Letters IV* (1976), *Selected Letters V*

(1976), *Uncollected Letters* (1988). Correspondencia.

Low, Colin. «TheNecronomiconFAQ^[101]». De Internet. No se facilita la fecha.

Lowndes, Robert A. «El abismo» (en *Los mejores relatos de ciencia ficción: La era de Campbell 1936-1945*. Ed. Martínez Roca, 1975). [T. O.: «The Abyss» (1992) y «The Abyss» (edición corregida) (1965)].

Lumley, Brian. «A-Mazed in Oriab» (1991), *Beneath the Moors* (1974), «The Black Recalled» (1987), «La casa de Cthulhu» (en *La casa de Cthulhu*. Ed. Martínez Roca, ¿1977?). [T. O.: «The House of Cthulhu» (1973)], «La ciudad hermana» (en *Relatos de los Mitos de Cthulhu III*. Ed. Bruguera, 1978). [T. O.: «The Sister City»], *The Clock of Dreams* (1978), «La concha de Chipre» (en *El visitante nocturno*. Ed. Martínez Roca, 1986). [T. O.: «The Cyprus Shell» (1968)], «Cryptically Yours» (1979), «Dagon's Bell» (1988), «Dylath-Leen» (en *El visitante nocturno*. Ed. Martínez Roca, 1986). [T. O.: «Dylath-Leen» (1971)], *Elysia* (1989), «En las bóvedas subterráneas» (en *El visitante nocturno*. Ed. Martínez Roca, 1986). [T. O.: «In the Vaults Beneath» (1971)], «El espejo de Nitocris» (en *El visitante nocturno*. Ed. Martínez Roca, 1986). [T. O.: «The Mirror of Nitocris» (1971)], *Hero of Dreams* (1986), «Horror en la feria» (en *Los discípulos de Cthulhu*. La Factoría de Ideas, 2003). [T. O.: «The Fairground Horror» (1976)], «Horror en Oakdeene» (en *Horror en Oakdeene*. Ed. Martínez Roca, ¿1977?). [T. O.: «The Horror at Oakdeene» (1977)], «The House of the Temple» (1981), «Iced on Aran» (1990), *In the Moons of Borea* (1979), «Inception» (1987), «Introducción» a *La casa de Cthulhu* (en *La casa de Cthulhu*. Ed. Martínez Roca, ¿1977?). [T. O.: «Introduction» to *The House of Cthulhu* (1984)], «Isles of the Suhm-Yi» (1984), *Khai of Ancient Khem* (1980), «The Kiss of Bugg-Shash» (1978), «The Kiss of the Lamia» (1985), *El lenguaje de los muertos* (Ed. Timun Mas, 2001). [T. O.: *Deadspeak* (1990)], «Lord of the Worms» (1987), *Mad Moon of Dreams* (1987), «The Man in the Dream» (1969), «Mylakhrión the Immortal» (1977), «Name and Number» (1987), «Nacido de los vientos» (en *Horror en Oakdeene*. Ed. Martínez Roca, ¿1977?). [T. O.: «Born of the Winds» (1977)], «La piedra del vikingo» (en *Horror en Oakdeene*. Ed. Martínez Roca, ¿1977?). [T. O.: «The Viking's Stone» (1977)], «La prueba» (en *El visitante nocturno*. Ed. Martínez Roca, 1986). [T. O.: «An Item of Supporting Evidence» (1970)], *Los que acechan en el Abismo* (EDAF, 1992). [T. O.: *The Burrowers Beneath* (1974)], «El reloj de Marigny» (en *El visitante nocturno*. Ed. Martínez Roca, 1986). [T. O.: «The Marigny's Clock» (1971)], *The Return of the Deep Ones* (1984), «El roble de Bill» (en *El visitante nocturno*. Ed. Martínez Roca, 1986). [T. O.: «Billy's Oak» (1970)], «The Running Man» (1987), «El segundo deseo» (en *Nuevos cuentos de los Mitos de Cthulhu*. Ed. Valdemar, 2003). [T. O.: «The Second Wish» (1980)], *Ship of Dreams* (1986), «The Sorcerer's Book» (1984), «The Sorcerer's Dream» (1979), *Sorcery in Shad* (1991), «Spaghetti» (1985), *Spawn of the Winds* (1978), «The Statement of One John Gibson» (1984), «Suben con Surtsey» (en

Cthulhu. Una celebración de los mitos. Ed. Valdemar, 2001). [T. O.: «Rising with Surtsey» (1971)], «Suelo de cemento» (En *Nueva dimensión* n° 79. Ed. Dronte, 1976), también como «Alrededores de cemento» (en *Relatos de los Mitos de Cthulhu III*. Ed. Bruguera, 1978). [T. O.: «Cement Surroundings» (1969)], «La tía Hester» (en *Horror en Oakdeene*. Ed. Martínez Roca, ¿1977?). [T. O.: «Aunt Hester» (1977)], «Titus Crow vs. Dracula». (NP), «Told in the Desert» (1984), *The Transition of Titus Crow* (1984), «Treasure of the Scarlet Scorpion» (1982), «El visitante nocturno» (en *El visitante nocturno*. Ed. Martínez Roca, 1986). [T. O.: «The Caller of the Black» (1971)], «What Dark God?» (1975).

—et al. «Othuum» (1974).

Lupoff, Richard A. «Descubrimiento de la zona ghoórica» (en *Cthulhu: una celebración de los Mitos*. Ed. Valdemar, 2001). [T. O.: «The Discovery of the Ghooric Zone— March 15, 2337» (1977)], «Documentos en el caso de Elizabeth Akeley» (en *La Saga de Hastur*. La Factoría de Ideas, 2000). [T. O.: «Documents in the Case of Elizabeth Akeley» (1982)].

Lyons, Doug. «Los pozos de Bendal-Dolum» (en *El terror que vino de las estrellas*. Joc Internacional, 1989). [T. O.: «The Pits of Bendal-Dolum» como parte de *Terror from the Stars* (1986)]. Material de juego.

—y L. N. Isinwyll. «El ser de la oscuridad» (en *Los Primigenios*. Joc Internacional, 1994). [T. O.: «One in Darkness» como parte de *The Great Old Ones* (1989)]. Material de juego.

Machen, Arthur. «La novela del Sello Negro» (en *Antología de cuentos de misterio y terror*. Ed. Labor, 1958; como episodio en *Los tres impostores*. Alianza Editorial, 1984; en *El gran dios Pan y otros relatos de terror sobrenatural*. Ed. Valdemar, 1999; y en *La saga de Hastur*. La Factoría de Ideas, 2000). [T. O.: «The Novel of the Black Seal» (1895)], «El pueblo blanco» (*Antología de cuentos de terror* 3. Taurus ediciones, 1963/Alianza Editorial, 1982; *El gran dios Pan y otros relatos de terror sobrenatural*. Valdemar, 1999; y en *El Ciclo de Dunwich*. La Factoría de Ideas, 2002). [T. O.: «The White People» (1904)].

Mackey, Allen. «The Plague Jar» (1994), «Scales of Justice» (1994).

Manui, Barbara y Chyris Adams con L. N. Isinwyll. «No Pain, No Gain» como parte de *At Your Door* (1990). Material de juego.

Marsh, Philip O. «Heterodox Churches in Innsmouth». (NPF), *The Worm Shall Ye Fight!* (1994).

—et al. «A Private Inquiry into the Possible Whereabouts of Clara Boyd». (NPF).

Masterton, Graham. Prey (1992), *The Return of the Manitou* (1979).

McCall, Randy. «El manicomio» como parte de *El manicomio y otros relatos* (Joc Internacional, 1989). [T. O.: «The Asylum» como parte de *The Asylum & Other Tales*

(1983)], «La subasta» (*El manicomio y otros relatos* (Joc Internacional, 1989). [T. O.: «The Auction» como parte de *The Asylum & Other Tales* (1983)]. Material de juego.

McConnell, Paul. «Ghostnet» como parte de *Minions* (1997). Material de juego.

—y Neal Sutton. *La cosa en el umbral* (La Factoría de Ideas, 2004). [T. O.: *The Thing at the Threshold* (1992)]. Material de juego.

Milan, Victor. «Mr. Skin» (1994).

Miller, Kurt. «The Lurker in the Crypt» como parte de *Fatal Experiments* (1990). Material de juego.

Moeller, Jeff. «What Goes Around, Comes Around» en *The Unspeakable Oath n° 8/9* (1993). Material de juego.

Mooney, Brian. «The Tomb of Priscus» (1994).

Moore, C. L. et al. «El desafío del más allá» (en *Las mejores historias de horror*. Ed. Bruguera, 1969), también como «El desafío del espacio exterior» (en *Dagón*. EDAF, 2003). [T. O.: «The Challenge from Beyond» (1935)].

Morrison, Mark con L. N. Isinwyll. «Las colinas salvajes» (en *Secretos de Arkham*. Joc Internacional, 1990). [T. O.: «The Hills Rise Wild» como parte de *Arkham Unveiled* (1990)]. Material de juego.

Murray, Will. «Fuego negro» (en *La Saga de Cthulhu*. La Factoría de Ideas, 2001). [T. O.: «Black Fire» (1996)], «To Clear the Earth» (1994).

Myers, Gary. «The Four Sealed Jars» (1975), «El hocico en la alcoba» (en *El Ciclo de Nyarlathotep*. La Factoría de Ideas, 2003). [T. O.: «The Snout in the Alcove» (1977)], «The House of the Worm» (1970), «The Keeper of the Flame» (1996), «The Last Night of Earth» (1995), «The Maker of Gods» (1975), «Passing of a Dreamer» (1971), «The Return of Zhosph» (1975), «The Three Enchantments» (1975), «Xiurhn» (1975), «Yokh the Necromancer» (1971).

—y Marc Laidlaw. «The Summons of Nuguth-Yug» (1981).

Nagel, Michael. «Two Minutes on High» (1994) en *The Unspeakable Oath n° 11*. Material de juego.

Okamoto, Jeff. «Dormir, quizás soñar» (*Las Tierras del Sueño*. Joc Internacional, 1990). [T. O.: «To Sleep, Perchance to Dream» como parte de *H. P. Lovecraft's Dreamlands* (1986)]. Material de juego.

Owings, Mark. «The Existing Copies: A Bibliobiography» (1967).

Pelton, Fred L. *A Guide to the Cthulhu Cult* (1996), «El Manuscrito de Sussex» (*El Necronomicón*. La Factoría de Ideas, 2000). [T. O.: *The Sussex Manuscript* (1989)].

Petersen, Sandy. «La ascensión de R'lyeh» (*Las sombras de Yog-Sothoth*. Joc Internacional, 1990). [T. O.: «The Rise of R'lyeh» (1982) como parte de *Shadows of Yog-Sothoth*], «Cautivos de dos mundos» (*Las Tierras del Sueño*. Joc Internacional, 1990). [T. O.: «Captive of Two Worlds» como parte de *H. P. Lovecraft's Dreamlands* (1986)], *S. Petersen's Field Guide to the Creatures of the Dreamlands*. Material de juego.

—y John B. Monroe. «The Ten Commandments of Cthulhu Hunting» como parte de *The Cthulhu Casebook* (1990). Material de juego.

—y Mark Pettigrew. «El secreto de Castronegro» (*La llamada de Cthulhu*. Joc Internacional, 1988). [T. O.: «The Secret of Castronegro» como parte de *Cthulhu Companion* (1983)]. Material de juego.

—y Lynn Willis. «Cómo entrar en las Tierras del Sueño» (*Las Tierras del Sueño*. Joc Internacional, 1990). [T. O.: «Entering the Dreamlands» (1986)], *La llamada de Cthulhu*, edición 5.5 (La Factoría de Ideas, 1998). [T. O.: *Call of Cthulhu*, 5th ed. (1992)], *Miskatonic University Graduation Kit* (1987). Material de juego.

—et al. *S. Petersen's Field Guide to Creatures of the Dreamlands* (1989), *S. Petersen's Field Guide to Cthulhu Monsters* (1988), *Las Tierras del Sueño* (Joc Internacional, 1990). [T. O.: *H. P. Lovecraft's Dreamlands* (1986)]. Material de juego.

Platón. «Critias» (en *Ion, Timeo, Critias*. Alianza Editorial, 2004). [T. O.: Critias], «Timeo» (en *Ion, Timeo, Critias*. Alianza Editorial, 2004). [T. O.: *Timaeus*]. Obras de filosofía.

Poe, Edgar Allan. *Narración de Arthur Gordon Pym* (Alianza Editorial, 1971). [T. O.: «The Narrative of A. Gordon Pym of Nantucket» (1838)], «Ulalume» (*El cuervo y otros poemas*. Ed. Longseller, 2000). [T. O.: «Ulalume» (1847)].

Price, Hoffman. «The Lord of Illusion» (1982).

Price, Robert M. «The Beard of Byatis» (1995), «Behold, I Stand at the Door and Knock» (1994), «Beneath the Tombstone» (1984), «Un comentario crítico sobre el Necronomicón» (en *El Necronomicón*, La Factoría de Ideas, 2000). [T. O.: «A Critical Commentary on the Necronomicon» (1996)], «La espera de Wilbur Whateley» (en *El ciclo de Dunwich*. La Factoría de Ideas, 2002). [T. O.: «Wilbur Whateley Waiting» (1987)], «Exham Priory» (1990), «La guerra del Tong negro» (en *Los discípulos de Cthulhu*. La Factoría de Ideas, 2003). [T. O.: «Dope War of the Black Tong» (1996)], «Saucers from Yaddith» (1984), «Soul of the Devil-Bought» (1996), «The Strange Fate of Alonzo Typer» (1991), «La torre redonda» (en *El ciclo de Dunwich*. La Factoría de Ideas, 2002). [T. O.: «The Round Tower» (1990)], «The Transition of Abdul Alhazred» (1997), «The Transition of Zadok Allen» (1995).

—«Lovecraft's «Artificial Mythology» (1991). Artículo sobre los Mitos.

—y Peter Cannon. «The Curate of Temphill» (1994).

—y Wilum Hopfrog Pugmire. «La cabaña del árbol» (en *El ciclo de Dunwich*. La

Factoría de Ideas, 2002). [T. O.: «The Tree-House» (1995)].

Pugmire, Wilum Hopfrog. «Apotheosis» (1997), «Never Steal from a Whateley» (1976).

Rahman, Glenn. *Heir of Darkness* (1989).

—*Solo contra el Wendigo* (Joc Internacional, 1989). [T. O.: *Alone against the Wendigo* (1985)]. Material de juego.

Rahman, Philip y G. Arthur Rahman. «The Minneiska Incident» (1978).

Raimi, Sam (director). *Terroríficamente muertos* [T. O.: *Evil Dead II* (1987)]. Guión cinematográfico.

Rawling, Stephen. «Glozel est Authentique» como parte de *Glozel est Authentique!* (1984). Material de juego.

Rimel, Duane W. «Dreams of Yith» (1934), «Music of the Stars» (1943).

Ross, Kevin. «Dark Harvest» en *The Unspeakable Oath* n° 8/9 (1993), «Dime, ¿has visto el Signo Amarillo?» como parte de *Elos Primigenios* (Joc Internacional, 1994). [T. O.: «Tell Me, Have You Seen the Yellow Sign?» como parte de *The Great Old Ones* (1989)], «El dios pálido» (*Los Primigenios*. Joc Internacional, 1994). [T. O.: «The Pale God» como parte de *The Great Old Ones* (1989)], «Fischbuchs» en *The Unspeakable Oath* n° 2 (1991), «The Kingsport Cult» como parte de *Kingsport: The City in the Mists* (1991), «Music of the Spheres» como parte de *The Stars are Right!* (1992), «Plant y Daear» como parte de *Sacraments of Evil* (1993), «Signs Writ in Scarlet» como parte de *Sacraments of Evil* (1993). Material de juego.

—con Todd Woods. «Freak Show» como parte de *Tales of the Miskatonic Valley* (1991). Material de juego.

— et al. «A Guidebook to Kingsport and Environs» como parte de *Kingsport: The City in the Mists* (1991), *Huida de Innsmouth* (La Factoría de Ideas, 1999). [T. O.: *Escape from Innsmouth* (1992)], *Kingsport: The City in the Mists* (1991). Material de juego.

Rowland, Marcus L. *Trail of the Loathsome Slime* (1985). Material de juego.

Russell, Bertram. «The Scourge of B'Moth» (1929).

Sammarco, Diane. «The Queen» (1995).

Sapinsley, Alvin. «Pickman's Model» (1972?). Guión televisivo.

Saplak, Charles M. «The Scourge» (1994).

Sargent, Stanley C. «Live Bait» (1996), «The Black Brat of Dunwich» (1997).

Scott-Elliot. *Historia de los atlantes* (Ed. Obelisco, 1994). [T. O.: «The Story of Atlantis and the Lost Lemuria» (1925)]. Libro de ocultismo.

Searight, Richard Franklyn. «The Guardian of the Pit» (1996), «The Sealed Casket» (1982), «The Warder of Knowledge» (1992).

Shea, Michael. *The Color Out of Time* (1984).

> Shea, Robert y Robert Anton Wilson. *The Illuminatus! Trilogy* (1984).

Shoffner, James W. «Dark Shapes Rising» (1976).

Simon. *El Necronomicón* (EDAF, 1999). [T. O.: *Necronomicon* (1977)],*Necronomicon Spellbook* (1981). Libros sobre magia.

Smith, Clark Ashton. «La bestia de Averoine» (en *Averoine*. Pulp Ediciones, 2003). [T. O.: «The Beast of Averoine» (1933)],*The Black Book of Clark Ashton Smith* (1979), «Los cazadores del Más Allá» (en *Los diletantes de Lovecraft* (6), 1999). [T. O.: «The Hunters from Beyond» (1932)], «Una cita en Averoine» (en *Los mundos Perdidos*. EDAF, 1991). [T. O.: «A Rendezvous in Averoine» (1931)], «La ciudad de la llama que canta» (en *Los mundos Perdidos*. EDAF, 1991). [T. O.: «The City of the Singing Flame» (original) (1931)], «El coloso de Ylourgne» (en *Los mundos Perdidos*. EDAF, 1991). [T. O.: «The Colossus of Ylourgne» (1933)], «El demonio de hielo» (en *Hyperbórea*. EDAF, 1978). [T. O.: «The Ice-Demon» (1933)], «El dios de los muertos» (en *Zothique*. EDAF, 1990). [T. O.: «The Charnel God» (1934)], «La droga plutoniana» (en *Los mundos Perdidos*. EDAF, 1991). [T. O.: «The Plutonian Drug» (1934)], «El extraño caso de Avoosl Wuthoqquan» (en *Hyperbórea*. EDAF, 1978). [T. O.: «The Weird of Avoosl Wuthoqquan» (1932)], «The Family Tree of the Gods» (1944), «El final de la historia» (en *El horror según Lovecraft, volumen II*, Ed. Siruela, 1988; y en *Los mundos Perdidos*. EDAF, 1991). [T. O.: «The End of the Story» (1930)], «El fruto de la tumba» (en *Zothique*. EDAF, Ciencia Ficción, 1977; *Zothique*, EDAF, Icaro/Fantasía, 1990). [T. O.: «The Tomb Spawn» (1934)], «The House of HaonDor» (1933), «The Infernal Star» (1989), «El ídolo oscuro» (en *Zothique*. EDAF, 1990). [T. O.: «The Dark Eidolon» (1935)], «El imperio de los nigromantes» (en *Zothique*. EDAF, 1990). [T. O.: «The Empire of the Necromancers» (1932)], «La llegada del gusano blanco» (en *Hyperbórea*. EDAF, 1978). [T. O.: «The Coming of the White Worm» (1941)], «La muerte de Malygris» (en *Los mundos Perdidos*. EDAF, 1991). [T. O.: «The Death of Malygris» (1934)], «La puerta de Saturno» (en *Hyperbórea*. EDAF, 1978; *Selecciones Géminis de Ciencia Ficción n° 8*, Ed. Géminis, NPF). [T. O.: «The Door to Saturn» (1932)], «El relato de Satampra Zeiros» (en *Hyperbórea*. EDAF, 1978). [T. O.: «The Tale of Satampra Zeiros» (1931)], «El retorno del brujo» (en *Relatos de Terror y Espanto n° 32*, Ediciones Dronte, 1973; *Relatos de los Mitos de Cthulhu 1*, Editorial Bruguera, 1978; *Cthulhu. Una celebración de los mitos*. Ed. Valdemar, 2001). [T. O.: «The Return of the Sorcerer» (1931)], «La santidad de Azédarac» (en *Los mundos Perdidos*. EDAF, 1991). [T. O.: «The Holiness of Azedarac» (1933)], «Las siete pruebas» (en *Hyperbórea*. EDAF, 1978). [T. O.: «The Seven Geases» (1934)]

], *Strange Shadows* (1989), «El testamento de Athammaus» (en *Hyperbórea*. EDAF, 1978). [T. O.: «The Testament of Athammaus» (1932)], «The Treader of the Dust» (1935), «Ubbo-Sathla» (en *Hyperbórea*. EDAF, 1978; en *Relatos de los Mitos de Cthulhu 1*, Editorial Bruguera, 1978; *Cthulhu. Una celebración de los mitos*. Ed. Valdemar, 2001). [T. O.: «Ubbo-Sathla» (1933)], «El último hechizo» (en *Los mundos Perdidos*. EDAF, 1991). [T. O.: «The Last Incantation» (1930)], «Vulthoom» (1935), «Xeethra» (en *Zothique*. EDAF. Ciencia Ficción, 1977; *Zothique*. EDAF, Icaro/Fantasia, 1990). [T. O.: «Xeethra» (1934)].

—Letter to H. P. Lovecraft (1931), *Letter to L. Sprague de Camp* (1953). Correspondencia.

Smith, Peter. «The Return» (1993).

Stanley, Joan. *Ex Libris Miskatonici*, segunda edición (1995).

Sumpter, Gary. «The Gates of Delirium» como parte de *The Stars Are Right!* (1992), «El rey de Chicago» como parte de *El rey de Chicago* (La Factoría de Ideas, 2004). [T. O.: «The King of Chicago» como parte de *The King of Chicago* (1994)]. Material de juego.

Sutton, David. «Daemoniacal» (1978).

Szymanski, Michael. «The Starshrine» como parte de *Elurking Fears* (1990), «Sueños oscuros y mortíferos» como parte de *Cthulhu Actual* (La Factoría de Ideas, 1999). [T. O.: «Dreams Dark and Deadly» como parte de *Cthulhu Now* (1987)], «Web of Memory» como parte de *Whispers in the Dark* (1993). Material de juego.

Thomas G. y Lynn Willis. «La ciudad bajo el mar» como parte de *Cthulhu Actual* (La Factoría de Ideas, 1999). [T. O.: «The City in the Sea» como parte de *Cthulhu Now* (1987)]. Material de juego.

Tierney, Richard. «The Curse of the Crocodile» (1987), «The Dragons of Mons Fractus» (1984), «The Fire of Mazda» (1984), «From Beyond the Stars» (1975), «Harag-Kolath» (1984), *The House of the Toad* (1993), «Los Mitos de Cthulhu en las religiones centroamericanas» (Ensayo en el juego de La llamada de Cthulhu. Ed. Joc Internacional, 1988). [T. O.: «The Cthulhu Mythos in Mesoamerican Religion» (1983)], «The Pillars of Melkarth» (1990), «Prayer to Zathog» (1981), «The Ring of Set» (1977), «The Scroll of Thoth» (1977), «The Seed of the Star-God» (1984), «The Soul of Kephri» (1974), «The Sword of Spartacus» (1978), «The Treasure of Horemkhu» (1987), «The Worm of Urakhu» (1988), *The Winds of Zarr* (1971).

—y Robert M. Price. «The Throne of Achamoth» (1985).

Turner, Robert. *The R'lyeh Text* (1995).

Tynes, John. «Convergence» en *The Unspeakable Oathn*° 7 (1992). Material de juego.

Tynes, Justin. «Un rey envuelto en harapos y remiendos» como parte de *Extraños Evos* (La Factoría de Ideas, 2003). [T. O.: «The King of Shreds and Patches» como parte de *Strange Aeons* (1995)]. Material de juego.

Vaughan, Ralph E. «The Adventure of the Laughing Moonbeast» (1992), *Sherlock Holmes in the Adventure of the Ancient Gods* (1992).

Wade, James. «Descenso sobre Yuggoth» (en *La Saga de Hastur*. La Factoría de Ideas, 2000). [T. O.: «Planetfall on Yuggoth» (1972)], «Los Profundos» (en *Relatos de los Mitos de Cthulhu III*. Ed. Bruguera, 1978). [T. O.: «The Deep Ones» (1969)], «El silencio de Erika Zann» (en *Los discípulos de Cthulhu*. La Factoría de Ideas, 2003). [T. O.: «The Silence of Erika Zann» (1976)], «Those Who Wait» (1972).

Wagner, Karl Edward. «Estacas» (en *La casa de Cthulhu*. Martínez Roca, ¿1977?), también como «Palos» (en *Cthulhu. Una celebración de los mitos*. Ed. Valdemar, 2001). [T. O.: «Sticks» (1974)], *Legion from the Shadows* (1976).

Waite, A. E. *The Book of Black Magic and of Pacts* (más tarde *The Book of Ceremonial Magic* y *The Book of Black Magic*) (1898). Libros de ocultismo.

Wandrei, Donald. «The Fire Vampires» (1933).

Ward, James M. con Robert J. Kuntz. *Deities and Demigods Cyclopedia*, primera edición (1980). Material de juego^[102].

Warnes, Martin y H. P. Lovecraft. «El libro negro de Alsophocus» (en *Nuevos cuentos de los Mitos de Cthulhu*. Ed. Valdemar, 2003; y en *Sordo, mudo y ciego*. EDAF, 2003). [T. O.: «The Black Tome of Alsophocus» (1980)].

Watts, Richard. «Love's Lonely Children» como parte de *The Stars are Right!* (1992). Material de juego.

—y Pen Elope Love. «Tatterdemalion» como parte de *Fatal Experiments* (1990). Material de juego.

Webb, Don. «The Sound of a Door Opening» (1994).

Weinbaum, Stanley G. *The New Adam* (1939).

Weinberg, Robert. *The Devil's Auction* (1988), «The Flying Horned One» (1969).

Weir, Len, and Bernie Wrightson. *La cosa del pantano* (Toutain Editor). [T. O.: *Swamp Thing* n° 8 (1974)]. Cómic. Werner, C. L. «The Old Dark House» (1992). Material de juego.

Wessell, Henry. «Call for Papers!!» (1993). Williams, Chris, y Sandy Petersen. *The Complete Dreamlands* (1997). Material de juego.

Wilson, Colin. *The Mind Parasites* (1967), *The Philosopher's Stone* (1971), «El Regreso de los Lloigor» (en *Cthulhu: una celebración de los Mitos*. Ed. Valdemar,

2001). [T. O.: «The Return of the Lloigor» (1969)].

Wilson, F. Paul. «Los Barrens» (en Cthulhu 2000. La Factoría de Ideas, 2000). [T. O.: «The Barrens» (1990)],*El Torreón* (Grupo Libro, 1994). [T. O.: *The Keep* (1982)].

Wilson, Robert A. *Schrodinger's Cat Trilogy* (1988).

Winkle, Michael D. «Typo» (1994).

Winter-Damon, T. «Kadath/The Vision and the Journey» (1994).

Worthy, Peter A. «The Looking-Glass» (1997).

Yuzna, Brian (director). *Necronomicon* (1993). [T. O.: *Necronomicon*]. Guión cinematográfico.

Zelazny, Roger. *A Night in the Lonesome October* (1993).

Notas

[1] Al igual que se hizo en el manual de La llamada de Cthulhu, he preferido dejar las pronunciaciones según las normas inglesas y no inventarme unas para el castellano, puesto que no dejaría de ser un triste apaño y, en cualquier caso, cada uno seguirá pronunciando los nombres como mejor le parezca. <<

[2] N. del T.: otros estudios afirman que «Sabaoth» se refiere a Dios, y las «huestes» son los ejércitos angelicales. <<

[3] N. del T.: en castellano se ha usado a veces el término de «antiguos» para referirse a los «ancianos» (ver). <<

[4] N. del T.: de hecho, en alguna edición aparecen ambos términos traducidos como «Primordiales». <<

[5] N. del T.: traducidos en ese relato como «Seres Ancianos». <<

[6] N. del T.: según la leyenda, una hermosa joven atlante. <<

[7] N. del T.: más conocida como Bastet. <<

[8] N. del T.: en otras fuentes aparecen como los Wampanaug. <<

[9] N. del T.: la de la secta de la Sabiduría de las Estrellas. También aquí varias versiones en castellano tienen «Federal Hill» en vez de «French Hill». <<

[10] N. del T.: también «Los Ahogadores». <<

[11] N. del T.: parece ser que Sandy Petersen se inventó este órgano, el «hune», para sus Field Guides sin basarse en ningún concepto previo. A falta de una alternativa mejor, he preferido castellanizarlo como «huna», una palabra que simboliza la sabiduría secreta en hawaiano y que, por lo tanto, no encaja demasiado mal. <<

[12] N. del T.: en otras fuentes aparece como «La cabra de las mil tetas», pero parece claro que esta invocación se refiere a un ser masculino. <<

[13] N. del T.: un cúmulo estelar abierto, situado en la constelación de Tauro. <<

[14] N. del T.: suele aparecer como Malinbois. <<

[15] N. del T.: Mo Shang en «La maldición de Chaugnar Faugn». <<

[16] N. del T.: resulta sorprendente que Clithanus hubiera podido leer el Necronomicón en el año 400, cuando Alhazred no escribió el al-Azif hasta el siglo VIII. Según el autor, esta referencia espuria puede provenir del módulo «Beast in the Abbey» de Kevin Ross. <<

[17] N. del T.: o, en este caso, más bien piernas. <<

[18] N. del T.: por desgracia, ninguno de los dos relatos de Lumley referidos a este lugar han sido publicados en castellano. No obstante, por la explicación y el propio nombre del lugar, parece evidente que el término de Elysia proviene directamente del Elíseo o Campos Elíseos de la mitología griega. <<

[19] N. del T.: según *Madame Blavatsky*, el senzar era la lengua de los dioses y de sus sacerdotes, que ella comprendía gracias a la clarividencia. <<

[20] N. del T.: también aparece como Luxor. <<

[21] N. del T.: en La semilla de Azathoth no se diferenciaba entre semilla y germen.

<<

[22] N. del T.: conviene mencionar que este Gol-goroth no se parece en nada al Primigenio del mismo nombre descrito en el Compendio de Monstruos de La llamada de Cthulhu. Además, en Las Máscaras de Nyarlathotep se menciona a cierto «Gorgoroth», pero en principio parece que se trata también de otra criatura distinta.

<<

[23] N. del T.: relato orientalista de William Beckford, disponible en castellano en varias ediciones. <<

[24] N. del T.: una constelación próxima al Boyero. <<

[25] N. del T.: en las diversas ediciones consultadas de El caso de Charles Dexter Ward aparece como «Nephreu-Ka Nai Hadoth». <<

[26] N. del T.: «qlipoth» o «qliphoth», «caparazones» en hebreo. <<

[27] N. del T.: también traducido como «Una investigación sobre los mode Los mitológicos de los primitivos actuales con especial referencia al Texto de R'lyeh» e «Investigación de los patrones míticos de los últimos primitivos, con hincapié en el Texto R'lyeh». <<

[28] N. del T.: toda esta parte parece tomada, al menos en parte, de «La Leyenda del Astrólogo Árabe», de Washington Irving. <<

[29] N. del T.: esto también podría estar relacionado con el mismo relato de Irving. <<

[30] N. del T.: los sefirot o sephirot son los diez atributos divinos que considera la cábala. <<

[31] N. del T.: no se dice nada más de esta criatura, pero en los textos de Clark Ashton Smith, Sfatliclp es la hija de Zvilpogghua. <<

[32] N. del T.: una región pantanosa en Florida. <<

[33] N. del T.: de ahí el nombre de los habitantes de Lemuria, que también aparecen en otras obras como lemurios. <<

[34] N. del T.: o goblins, según la edición. <<

[35] N. del T.: los Veda son antiguos escritos sagrados del hinduismo. El Rig-Veda contiene básicamente himnos religiosos. <<

[36] N. del T.: también llamada «Biblia del Rey Jaime», ya que Jacobo y Jaime provienen del mismo nombre. <<

[37] N. del T.: en este caso, con el sentido de «Antiguos». <<

[38] N. del T.: también suele aparecer como el dios Thot. <<

[39] N. del T.: miembros de una secta ismailí que, supuestamente, cometían sus crímenes ayudados por su adicción al hachís. De aquí viene la palabra «asesino». <<

[40] N. del T.: aparece también como «La Gran Innombrable» en «La Sombra Procedente de las Estrellas» del *Necronomicón* de Lin Carter. <<

[41] N. del T.: el término de «Elder Ones» parece claramente un sinónimo de «Elder Gods». (Dioses Arquetípicos), pero se ha traducido de infinidad de maneras: «Grandes Dioses», «Otros Dioses», «Antiguos»... He preferido «Viejos Dioses» por ser el único que no se confunde con otro término ya existente. <<

[42] N. del T.: el apellido del autor también aparece a veces como «Brodghera». <<

[43] N. del T.: diversas fuentes refieren que la trama presenta a una familia (posiblemente simbolizando a los insectos de Shaggai) en la que abundan las más tremebundas perversiones. <<

[44] N. del T.: existe la hipótesis de que estos experimentos condujeron a la invención de la TV. <<

[45] N. del T.: también como «Calle del Instituto» en otros textos. <<

[46] N. del T.: actual Belice. <<

[47] N. del T.: también llamado Códice de Madrid, porque se encuentra en esta ciudad.

<<

[48] N. del T.: curiosamente, «Metzengerstein» es el título de un relato de Poe. <<

[49] N. del T.: las grafías de los nombres egipcios son muy variables; a lo largo de todo el libro he tratado de escoger las más habituales. <<

[50] N. del T.: estas pirámides aparecen como Derruida y Torcida en Las Máscaras de Nyarlathotep. <<

[51] N. del T.: la fuente de esta improbable leyenda es Herodoto, quien asegura que el anterior faraón era su marido, y no necesariamente su hermano. <<

[52] N. del T.: la cueva Carlsbad está en Nuevo Méjico, no en el Carlsbad de Chequia, que sí quedaría relativamente cerca de la Selva Negra. <<

[53] N. del T.: una rama de los cuáqueros, así llamada por los temblores de sus continuas experiencias extáticas. <<

[54] N. del T.: en otras partes se especifica que el sacrificio se limita a la amputación de Las piernas, no a la muerte. <<

[55] N. del T.: ojo, debido a las traducciones que se hicieron en castellano de Haunter of the Dark («El Morador de las Tinieblas») y Dweller in Darkness («El morador de la oscuridad»), es muy fácil confundir a estos dos avatares de Nyarlathotep. <<

[56] N. del T.: también como «El Comedor de Caras». <<

[57] N. del T.: el Toledo de Ohio, naturalmente. <<

[58] N. del T.: se refiere a unas criaturas de las leyendas de los indios navajos que pueden adoptar forma humana, y para las que no he encontrado ninguna mención en castellano. <<

[59] N. del T.: en «Aquel que rasga los velos», y en la propia entrada para Daoloth, el funcionamiento es el contrario: la criatura invocada se queda dentro del pentágono para que no ataque a los invocadores. <<

[60] N. del T.: en castellano se ha usado a veces el término de «primigenios» para referirse a los «Ancianos» (ver). <<

[61] N. del T.: una cadena montañosa cerca de Alepo. <<

[62] N. del T.: también entre la nobleza gallega existía esta tradición. <<

[63] N. del T.: por lo que se comenta en «La sombra sobre Innsmouth», Pth'thya-l'yi fue la compañera de Obed Marsh, y solo lleva ocho mil años en Y'hantlei. <<

[64] N. del T.: aparece con este nombre en «La cosa en el tejado», y como «Fuera de la tierra antigua» en El Manual del Guardián. <<

[65] N. del T.: traducido, desde luego, de mil formas distintas: «Que no hay muerto que yazga eternamente/y con ciertos eones puede morir la muerte», «Que no está muerto lo que puede yacer eternamente/y con extraños evos aún la muerte puede morir», «No está muerto el que reposa en la eternidad/pues cuando llegue el tiempo hasta la muerte morirá», «Eso que no está muerto, que puede permanecer eternamente/y con desconocidos eones incluso la muerte puede fenecer», etc. En inglés, efectivamente, es un pareado: «That is not dead which can eternal lie/and with strange aeons even death may die». <<

[66] N. del T.: en Alaska. <<

[67] N. del T.: curiosamente, aparece como «Federal Hill» en algunas versiones. <<

[68] N. del T.: también llamado Eróstrato; la leyenda cuenta que quemó el templo, una de las siete maravillas del mundo antiguo, solo para lograr la fama. <<

[69] N. del T.: ni en el relato de Lovecraft ni el de Ashton Smith se da nombre a estas criaturas; por lo que yo sé, el término «Semilla informe» proviene del juego de rol de La llamada de Cthulhu. <<

[70] N. del T.: se refiere a que solo son visibles sumergidas en alcohol, pero sí, también si uno se emborracha. <<

[71] N. del T.: también Caverna del Fuego. <<

[72] N. del T.: según otras fuentes, Copeland reapareció en Birmania y las tablillas provienen de Indochina. <<

[73] N. del T.: de anfibios, según se dice en las demás entradas relativas a Chaugnar Faugn. <<

[74] N. del T.: se refiere a Eduardo II de Inglaterra; Felipe el Hermoso ya había disuelto el Temple en Francia unos meses antes. <<

[75] N. del T.: o Caverna de la Llama. <<

[76] N. del T.: también «El de Vida Alargada». <<

[77] N. del T.: «Bridewell» en varias versiones. <<

[78] N. del T.: un tal Diego Vázquez en «La cosa en el tejado». <<

[79] N. del T.: probablemente se trate de la imprenta del culto de la Sabiduría de las Estrellas. <<

[80] N. del T.: los thug formaban una secta hindú, encomendada a Kali la Destructora, que cometió gran cantidad de asesinatos en la India entre los siglos XIV y XIX. <<

[81] N. del T.: una peligrosa secta de Centroáfrica cuyos miembros supuestamente podían transformarse en leopardos. <<

[82] N. del T.: es posible que Verichteraraberbuch no sea correcto en alemán. Un pequeño cambio a Verrüchteraraberbuch daría «El libro del árabe loco», que tendría mucho más sentido. <<

[83] N. del T.: traducido en otras ocasiones como «envolturas de luz» o «envolturas de rayos de luz». <<

[84] N. del T.: «Pánfilio» en el original. <<

[85] N. del T.: pueblo del Rajastán, una región de la India. <<

[86] N. del T.: posiblemente inventado por el propio de Camp. <<

[87] N. del T.: curioso nombre; probablemente quiera ser «El Libro de las Normas de los Difuntos», o algo así. <<

[88] N. del T.: una de las antiguas ciudades que ahora forma Budapest. <<

[89] N. del T.: también llamado Shabtai Zvi, es un personaje histórico. <<

[90] N. del T.: se refiere al falso Necronomicón que publicó de Camp en 1973 con el pseudónimo de Alhazred. <<

[91] N. del T.: editado en castellano por la Factoría de Ideas en 2000. <<

[92] N. del T.: el Olaus Wormius histórico, también llamado Ole Worm, fue un médico y folclorista danés del siglo XVII. <<

[93] N. del T: Evidentemente, en aquel entonces el Louvre no era un museo, solo una fortaleza. <<

[94] N. del T.: también como Nan-Matal. <<

[95] N. del T.: también como Klasekhemre. <<

[96] N. del T.: el manual no fue traducido como tal, sino que fue fusionado en el Compendio de Monstruos. <<

[97] N. del T.: también publicado como «The Horror in the Gallery». <<

[98] N. del T.: «La hora del Dragón», novela publicada por entregas en la revista *Weird Tales*, fue reimpresa en forma de libro como *Conan el Conquistador*. La edición en castellano corresponde, como ocurre con gran parte de los relatos de Conan, a la versión retocada por Sprague de Camp. <<

[99] N. del T.: Hombre Lobo. <<

[100] N. del T.: también como «Imprisoned with the Pharaohs». <<

[101] N. del T.: también «TheNecronomiconAnti-FAQ». <<

[102] N. del T.: AD&D <<