

— GUIA DE CAMPO DE S. PETERSEN —

PARA

HORRORES LOVECRAFTIANOS

Um Guia de Campo para Observadores de Entidades Preternaturais e Seres de Além das Barreiras do Sono



Escrito por
Sandy Petersen, Lynn Willis,
e Mike Mason

Ilustrado por
Loïc Muzy, Mariusz Gandzel
e Claire Delépée

EDITORA
NEW ORDER



18

CHAMADO de CTHULHU

7ª Edição

RPG de Horror nos Mundos de H.P. Lovecraft

**Guia de Campo do Petersen
para
Horrores Lovecraftianos**



Por Sandy Petersen
Revisado por Mike Mason

quarū modus hic...
vultus habens...
Complūm est...

Conceito e texto: Sandy Petersen
Desenvolvimento do projeto original e editorial: Lynn Willis
Editorial da edição revisada e desenvolvimento: Mike Mason
Prefácio do Professor Westbury Illinois Carter: Mike Mason

Agradecimentos especiais a
Nick Nacario e Christian Grussi

Ilustrações: Loïc Muzy, Mariusz Gandzel & Claire Delépée

Howard Phillips Lovecraft
1890-1937



Créditos da edição brasileira

Editores: Anesio Vargas Júnior
e Alexandre "Manjuba" Seba

Tradução: Pedro R. Nogueira

Diagramação: Alexandre Straube

Revisão e preparação de texto: Renan Barcellos

Revisão: Leon Santos

Consultores: Thiago Queiroz, Diogo Teixeira, Flavio Lucio
Nunes Abal, Luciano Paulo Giehl e Erick Sebrian

Setembro de 2018.

EDITORA
NEW ORDER
www.newordereditora.com.br

Dados internacionais de catalogação na publicação

Bibliotecário responsável: Cristiano Motta Antunes CRB14/1194

L864g

Petersen, Sandy

Guia de campo de S. Petersen para os Horrores
Lovecraftianos / Sandy Petersen ; tradução Pedro
R. Nogueira. - 1. ed. - Rio de Janeiro : New
Order, 2018.

128 p. : il., color.

Tradução de : S. Petersen's field guide to
Lovecraftian Horrors

ISBN: 978-85-68458-41-9

1. Jogos de fantasia. 2. Jogos de aventura. 3.
"Roleplaying games". 4. Cthulhu (Personagem
fictício). 5. Chamado de Cthulhu (jogo). 6.
Lovecraft, H. P. (Howard Phillips), 1890-1937. I.
Título

CDD - 793.93

CDU - 794:792.028

Prefácio	5		
Os Monstros do Mythos	7	As Criaturas das Terras Oníricas	66
Introdução	9	Prefácio Sobre as Criaturas das Terras Oníricas ...	68
Identificando Monstros do Mythos.....	10	Identificando as Criaturas das Terras Oníricas.....	70
Abissal	12	Abhoth	72
Azathoth	14	Atlach-Nacha	74
Byakhee.....	16	Aranha de Leng	76
Cão de Tíndalos.....	18	Ave Magah	78
Carniçal.....	20	Basilisco.....	80
Chthoniano	22	Blupe.....	82
Cria Negra	24	Bokrug.....	84
Dhole	26	Buopoth	86
Espreitador Dimensional.....	28	Dragão-Borboleta.....	88
Fungo de Yuggoth.....	30	Fera de Nuvem	90
Ghast	32	Fera Lunar	92
Grande Raça de Yith.....	34	Gato de Saturno	94
Horror Caçador	36	Girino-Lâmpada	96
Ithaqua.....	38	Gnor	98
Nyarlahotep.....	40	Grandiosos, Os	100
Pólipo Voador	42	Gug.....	102
Povo Serpente.....	44	Hemóforo.....	104
Prole Amorfa.....	46	Homens de Leng.....	106
Prole Estelar de Cthulhu.....	48	Larva dos Deuses Exteriores.....	108
Ser Ancestral	50	Noitesguio.....	110
Serviçais dos Deuses Exteriores.....	52	Ser de Ib.....	112
Shantak.....	54	Servos de Karakal.....	114
Shoggoth	56	Verme Ígneo de Parg.....	116
Shub-Niggurath	58	Voonith	118
Tsathoggua	60	Wamp.....	120
Vampiro Estelar.....	62	Zoog.....	122
Yog-Sothoth.....	64		
		Morfologia dos Monstros do Mythos	124
		Bibliografia	126

*Um manual para o observador de campo de entidades sobrenaturais
e daqueles seres que estão além das barreiras do sono.*

*Para Robert Bloch, que estes pesadelos retornem.
E para Gahan Wilson, com admiração.*



Com vinte e poucos anos desde que foi publicado pela primeira vez, o *Guia de Campo do Petersen* continua a fornecer aos preternaturalistas e sonhadores uma fonte de informação difícil de achar, sobre uma variedade de criaturas terrestres, extraterrestres, extradimensionais, e habitantes dos sonhos. De fato, o *Guia de Campo do Petersen* original se tornou um item de colecionador, procurado por aqueles que saboreiam buscar e identificar criaturas de outros mundos. Algumas pessoas até mesmo afirmaram que a falta de disponibilidade de informações dignas de confiança (como fornecidas pelos clássicos Guias do Petersen) afetaram negativamente as gerações vindouras de preternaturalistas (o editor espera que a repetição de uma tragédia como da Expedição Fellham possa ser evitada no futuro). Assim, a decisão de reimprimir os guias neste único volume é sem dúvida pontual, e o editor espera que novos perseguidores de estranhas formas de vida possam ir adiante armados com a sabedoria reunida daqueles inabaláveis pesquisadores e preternaturalistas cujos conhecimentos arduamente adquiridos residem nestas páginas.

Enquanto o conteúdo total dos guias permanece essencialmente o mesmo, incluindo bibliografias compreensíveis e leituras recomendadas, novas ilustrações foram preparadas para acompanhar cada entrada. Como sempre, determinar rapidamente a natureza de uma criatura pode ser uma habilidade que salva vidas, e eu recomendo aos novos estudantes que analisem cuidadosamente as novas ilustrações para cimentarem as características-chave à memória.

— Professor Westbury Illinois Carter,
Escola de Metafísica Medieval,
Universidade Miskatonic, 2015



Os Monstros do Mythos





Da edição original do Guia de Campo do Petersen para Monstros do Mythos:

Embora agora nós louvemos tais estudos, os estudantes de formas de vida sobrenaturais foram castigados e perseguidos. Por gerações a “*Metafísica prática*” esteve ameaçada por meramente lutar pela verdade. Aqueles pioneiros encararam perigos de arrear os cabelos — não apenas das coisas que eles estudavam, mas das mãos de seus próprios pares.

Este volume apresenta informações ao público no que se acredita ser uma forma de fácil assimilação. Todos os envolvidos esperam que o conhecimento sobre estas estranhas criaturas se torne mais difundido, aumentando o apoio para urgentes esforços de pesquisa.

Estas páginas discutem horrores de reinos hipergeométricos; aqueles que são mais relevantes a nós, mortais presos à Terra. Cada entrada traz a mesma estrutura: uma discussão geral, notas sobre o habitat, distribuição, vida e hábitos, e dicas para distinguir cada entidade deste livro. Há um Quadro de tamanho, e um diagrama com alguns pontos de interesse especiais sobre a entidade.

Como muitas criaturas sobrenaturais não aparecem bem em fotografias, ou não podem ser fotografadas de forma alguma, pinturas aproximadas ilustram cada monstro.

Uma chave de identificação fácil de se usar auxilia a diferenciar um monstro de outro. Próximo ao fim deste guia de campo, um Quadro de tamanho relativo compara os monstros com os criadores deste livro. Uma bibliografia e uma lista de leituras recomendadas completam o texto.

O campo de atuação de preternaturalistas é animador e pessoalmente recompensador, mas os amadores devem ser alertados quanto a tomarem os cuidados apropriados antes de iniciarem suas observações.

São vastos os obstáculos para uma observação bem sucedida. Com raras exceções, não existem coleções de preternaturalistas em museus ou jardins zoológicos, então não há poucas maneiras de um estudante se inteirar antecipadamente quanto às entidades que ele ou ela procura encontrar. De fato, evidência física sobrenatural de qualquer tipo é difícil ou impossível de se descobrir.

Os naturalistas podem construir esconderijos de observação, seguir trilhas antigas de seus colegas, espreitar perto de poços de água, plantar câmeras de vídeo, e até seguir os rastros de sua espécie escolhida. Tais estratégias não estão disponíveis ao preternaturalista, cujo objeto de interesse pode ser não apenas de outro planeta, mas de fora do universo. E métodos de observação metafísica estão disponíveis apenas para os eruditos e outros profissionais treinados. Compreensivelmente, o observador bem sucedido deve ser extremamente paciente e ter um conhecimento abrangente de aparições Terrenas anteriores.

Mas a emoção de perseguir sua primeira Cria Negra abrindo seu caminho, digamos, pelos bayous da Louisiana, não pode ser replicada.

Eu relembro aos leitores sobre as soberbas descrições contidas nos escritos de Howard Phillips Lovecraft; cujo trabalho permanece como inspiração. O intrigante *RPG Chamado de Cthulhu* discute estes monstros e outros ainda mais raros. Investigações reais são mais perigosas e mais tediosas do que as aventuras que o jogo cria; mesmo assim, seu tom é perfeitamente correto.

Bom avistamento!

— Professor emérito Eliphas Cordvrip Fallworth,
Escola de Metafísica Medieval,
Universidade Miskatonic, 1988.

2. O som que emite é:

- Um estranho silvo ou assovio?
 - ▶ Pólipo Voador (página 28).
- Uma risadinha curta?
 - ▶ Vampiro Estelar (página 60).

COMECE AQUI

1 É Invisível?

- Sim ▶ vá para a pergunta 2.
- Não ▶ vá para a pergunta 3.

3 Tem uma forma?

- Sim ▶ vá para a pergunta 4.
- Não ▶ vá para a pergunta 22.
- Possui muitas formas separadas, cada uma delas consistente
 - ▶ Nyarlathotep (página 46).

Nota: devido à sua forma variável, Nyarlathotep pode aparecer em mais de um local do gráfico. Até onde se sabe, este ser nunca apareceu na Terra em uma forma invisível, e pode possuir ou não esta capacidade. Reconheça Nyarlathotep por sua personalidade e comportamento: se for possível conversar com ele, a identificação raramente é um problema.

7 Tem uma cabeça?

- Sim ▶ vá para a pergunta 10.
- Não ▶ vá para a pergunta 8.

4 Tem aspecto vermiforme?

- Sim ▶ vá para a pergunta 5.
- Não ▶ vá para a pergunta 7.

10 Tem asas?

- Sim ▶ vá para a pergunta 11.
- Não ▶ vá para a pergunta 15.

8 O corpo é composto de muitos esferoides separados?

- Sim
 - ▶ Yog-Sothoth (página 64).
- Não
 - ▶ vá para a pergunta 9.

15 O corpo da coisa é:

- Cônico e sem pernas?
 - ▶ Grande Raça de Yith (página 38).
- Não-cônico, geralmente com pernas?
 - ▶ vá para a pergunta 16.

11 Em tamanho, é:

- Elefantino, ou maior
 - ▶ vá para a pergunta 29.
- Não significativamente maior que um humano
 - ▶ vá para a pergunta 12.

16 O tamanho é:

- Imenso (Mais de 6 metros de altura)?
 - ▶ Ithaqua (página 44).
- Moderado?
 - ▶ vá para a pergunta 17.

29 A entidade possui uma cabeça:

- Octopoide, com tentáculos, garras e asas estreitas?
 - ▶ Prole Estelar de Cthulhu (página 58).
- Vagamente equina, com asas grandes mas sem tentáculos?
 - ▶ Shantak (página 52).

17 Possui:

- Um rosto com tentáculos e uma forma altamente maleável?
 - ▶ Fera Lunar (página 114).
- Sem tentáculos e forma definida, possivelmente se manifestando de lugar algum?
 - ▶ vá para a pergunta 18.

13 Possui:

- Chifres e pele preta?
 - ▶ Noitesguio (página 116).
- Simetria bilateral e sem pedúnculos oculares?
 - ▶ Byakhee (página 14).
- Um tegumento rosado, como de um crustáceo?
 - ▶ Fungo de Yuggoth (página 32).

18 É bípede?

- Sim
 - ▶ vá para a pergunta 19.
- Sem tentáculos e forma definida, possivelmente manifesta de lugar algum?
 - ▶ Cão de Tíndalos (página 40).

19 Suas pernas traseiras são:

- Hipertrofiadas e feitas para saltar?
 - ▶ Ghist (página 34).
- Não são hipertrofiadas?
 - ▶ vá para a pergunta 20.

20 Seu couro é:

- Enrugado e flácido
 - ▶ Espreitor Dimensional (página 24).
- Não é enrugado e não possui grandes dobras?
 - ▶ vá para a pergunta 21.

22 As proporções do corpo são:

- Frequentemente invisíveis, a entidade emite contínuos chiados, e é associada com ventos fortes?
 - ▶ Pólipo Voador (página 28).
- Sempre visível, e a entidade não é associada ao vento?
 - ▶ vá para a pergunta 23.

24 A criatura possui:

- Uma cabeça vagamente octopóide e asas semelhantes às de morcegos, e é imensa em tamanho?
 - ▶ Prole Estelar de Cthulhu (Página 58).
- Forma de sapo e não possui asas?
 - ▶ Fera Lunar (página 114).

5 É alada?

- Sim
 - ▶ Horror Caçador (página 42).
- Não
 - ▶ vá para a pergunta 6.

6 É obviamente dotada de tentáculos?

- Sim ▶ Chthoniano (página 16).
- Não ▶ Dhole (página 22).

9 Possui:

- Patas semelhantes a cascos, com quatro enormes tentáculos e vários menores?
 - ▶ Cria Negra (Página 18).
- Garras, com muitos tentáculos pequenos terminando em bocas?
 - ▶ Vampiro Estelar (página 60).

12 Tem olhos?

- Não ▶ vá para a pergunta 13.
- Sim ▶ vá para a pergunta 14.

14 Possui:

- Simetria radial e pedúnculos oculares?
 - ▶ Ser Ancestral (página 26).
- Simetria bilateral e sem pedúnculos oculares?
 - ▶ Byakhee (página 14).

21 Seu couro é:

- Esverdeado e úmido, com patas palmadas, e é um habitante do oceano?
 - ▶ Abissal (página 20).
- Sujo e coberto de fungos, possui cascos nas patas e uma face semicanina?
 - ▶ Carniçal (página 36).

23 A criatura possui:

- Uma forma básica, com cabeça, braços, e pernas, embora altamente maleáveis?
 - ▶ vá para a pergunta 24.
- Nenhum membro permanente, e é quase completamente amorfa?
 - ▶ vá para a pergunta 25.

25 A cor da coisa é:

- Preta sem fosforescência, e é extremamente fluída?
 - ▶ Prole Amorfa (página 30).
- Possivelmente fluída, mas não é preta, ou preto fosforescente?
 - ▶ vá para a pergunta 26.

26 A entidade tem uma boca?

- Sim ▶ vá para a pergunta 27.
- Não ▶ vá para a pergunta 28.

27 Seu tamanho é:

- Enorme e em forma de nuvem?
 - ▶ Shub-Niggurath (página 56).
- Moderado, e em forma de tentáculo ou de sapo?
 - ▶ Serviçal dos Deuses Exteriores (página 50).

28 A criatura:

- Forma olhos continuamente, bem como pequenos tentáculos, e outros órgãos, ou se movimenta deslizando?
 - ▶ Shoggoth (página 54).
- Não tem olhos, e se move normalmente apenas crescendo?
 - ▶ Azathoth (página 12).

Chave de Identificação

Instruções: Comece com a pergunta 1 e siga a lista de perguntas sistematicamente. Responda a cada pergunta para sua própria satisfação. Pule perguntas se for instruído a fazê-lo. Os números das páginas apresentados depois dos nomes das entidades fornecem uma referência rápida. As chaves podem fazer perguntas sobre tamanho, forma, etc. mais de uma vez

Abissal

A

H.X.E.F.E.S.9

Eles saltavam de forma irregular, às vezes em duas pernas às vezes em quatro... suas vozes uivantes e coaxantes... traziam todos os tons sombrios de expressão que faltavam-lhe os rostos pasmados.

— H. P. Lovecraft



Um Abissal é um ser que habita o oceano e que lembra vagamente um híbrido de peixe e sapo. Estas criaturas possuem guelras, mas também podem respirar o ar, e podem sobreviver na terra seca indefinidamente. Os Abissais geralmente são verde-azulados, com barrigas acinzentadas. Em terra seca, eles podem andar sobre quatro patas, ou somente sobre as patas traseiras. Eles nadam usando patas com membranas parecidas com nadadeiras. De perto um Abissal tem um nauseante odor de peixe.

Quando um Abissal copula com um não-abissal, a cria híbrida inicialmente se assemelha com um membro comum da espécie não-abissal. Com tempo, a cria degenera, interna e externamente, ficando cada vez mais parecida com um Abissal. Eventualmente a cria passa pela Mudança (se for terrestre), e volta para o mar para ocupar seu lugar na sociedade subaquática. Abissais são conhecidos por terem cruzado com humanos e golfinhos, embora a metamorfose demore mais em golfinhos, provavelmente devido às diferentes estruturas ósseas.

Nem todos os híbridos Abissais completam a metamorfose. Pequenas variações no ambiente e hereditariedade afetam drasticamente o processo.

Abissais não morrem de causas naturais. Quanto mais vive, maior fica, e pode se tornar excepcionalmente grande. Por outro lado, um Abissal faminto diminui em tamanho, metabolizando músculos e tecido

ósseo. Fome prolongada pode reduzir um Abissal ao tamanho de um sapo. São necessárias várias semanas de alimentação intensa para que readquiram a massa normal (d'Erlette, 1959).

Habitat: subaquático, especialmente em plataformas continentais, a menos de um quilômetro de profundidade, em climas temperados e tropicais.

Distribuição: em todos os oceanos, e ao longo da costa da maioria dos continentes. Os Abissais são aparentemente nativos da Terra, embora sua evolução permaneça obscura.

Vida e Hábitos: este vertebrado aquático carnívoro é inteligente e ostenta uma civilização. Eles vivem em cidades subaquáticas, rebanha cardumes de peixes, e se engaja em sofisticadas manipulações para a seleção de populações humanas locais. Devido à sua particular maleabilidade de padrões cromossômicos, os Abissais rotineiramente participam de reprodução bem sucedida com espécies diferentes.

Distinguindo Abissais:

- Espreitadores Dimensionais são proporcionalmente bem diferentes, com braços bem maiores e mais soltos, com pele enrugada.
- Ghosts se movem saltando, e nunca sobre os quatro membros.
- Carniçais emitem odores de mofo e solo velho.
- Abissais muito grandes lembram vagamente um Ithaqua, mas o Ithaqua está sempre acompanhado de um frio gélido, e não possui guelras ou barbatanas.

Quadro comparativo de tamanho



O "Aspecto de Innsmouth"

Degeneração progressiva causada pela mácula genética de um Abissal. Aos 34 anos, o humano está próximo à "Mudança". A pele descasca, e as orelhas são reabsorvidas. Em breve o nariz cairá.



Fig. 1 — Quatro estágios de degeneração.



Modo de Movimentação



Azathoth

A



O desconhecido, sendo como o imprevisível, se tornou para nossos antepassados primitivos uma terrível e onipotente fonte de bênçãos e calamidades que visitavam a humanidade por motivos crípticos e completamente extraterrestres, e assim pertenciam a esferas de existência das quais nada sabemos e onde não temos lugar.

— H. P. Lovecraft

Um caos nuclear efervescente, Azathoth existe desde o início dos tempos. Alguns teóricos sugerem perturbadoramente que Azathoth precipitou a existência de nosso universo. Esta entidade é tanto cega quanto idiótica, embora dotada de poder imenso e talvez infinito.

Estudantes avançados de geometria hiperdimensional ou metafísica ocasionalmente convocam Azathoth para a Terra. Geralmente o ser se manifesta como uma massa rítmica em constante mudança, se retorcendo ao som das flautas de um séquito de tentaculares Serviçais.

A presença de Azathoth é perigosa; sempre tente dispersar esta entidade, porque uma manifestação não-reprimida se desestabiliza e cresce geometricamente, podendo devastar grandes áreas. Manifestações de Azathoth já alcançaram diâmetro entre várias centenas de metros e alguns quilômetros. Em todos os casos conhecidos a entidade ainda estava crescendo quando foi dispersada (Billington, 1945).

Uma linha proeminente de pensamento científico (Moriarty, 1872; Dannseys, 1983) argumenta que o cinturão de asteroides entre Marte e Júpiter foi formado quando Azathoth estilhaçou o planeta que estava anteriormente naquela órbita. Dado tal poten-

cial cataclísmico, nós enfaticamente recomendamos evitar contato com este ser.

Habitat : além do espaço-tempo normal, no centro do universo.

Distribuição: Azathoth está restrito ao centro do universo, ou ao lugar onde é invocado.

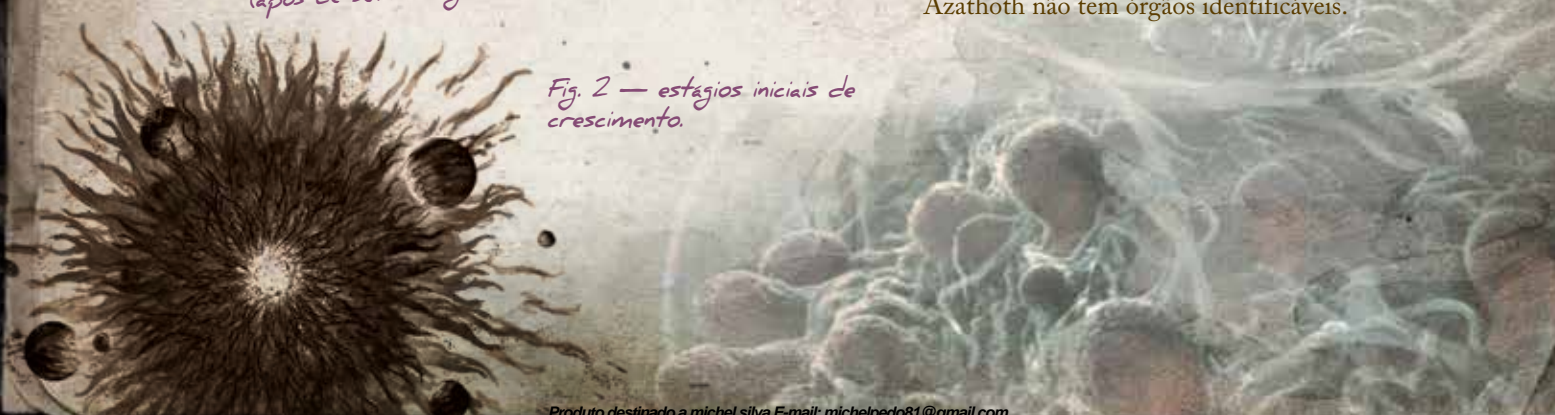
Vida e Hábitos: em seu trono, Azathoth se contrai incessantemente ao monótono sibilar de uma demôniflauta, enquanto outras entidades colossais vagorosamente dançam ao seu redor, dando voltas e se contorcendo indescritivelmente. Presume-se que suas constantes deformações têm significados cósmicos.

Distinguindo Azathoth:

- Um Pólipo Voador se move continuamente; Azathoth fica em um ponto.
- Uma Prole Amorfa é menor e sempre tem a cor preta.
- Um Serviçal dos Deuses Exteriores é bem menor e frequentemente usa uma flauta; normalmente pelo menos um Serviçal acompanha Azathoth.
- Um Shoggoth não é acompanhado por música ou por seres menores.
- Shub-Niggurath expele um odor extremamente desagradável e tem bocas distinguíveis, enquanto Azathoth não tem órgãos identificáveis.

*Taxa de Crescimento
A ilustração abaixo representa Azathoth após aproximadamente dois minutos de crescimento (após de sete estágios sucessivos de crescimento).*

Fig. 2 — estágios iniciais de crescimento.





Byakhee

ΣΥ.ΗΡΕΙΟ

B



Lá se agitava ritmicamente um bando de coisas híbridas aladas, domadas e treinadas... Elas não eram completamente corvos, nem toupeiras, nem urubus, nem formigas, nem humanos em decomposição, mas algo do qual eu não posso e não devo me recordar.

— H. P. Lovecraft

O Byakhee é um ser interestelar composto por matéria convencional. O corpo de um Byakhee tem duas porções principais: O *Tórax* e o *Opistossoma*. Do tórax estendem-se duas asas, dois membros, e uma cabeça. Dois membros manipuladores se estendem da parte frontal do opistossoma, enquanto o *hune*, um órgão paramagnético único, ocupa a maior parte do restante do opistossoma.

Trata-se de uma entidade barulhenta e ativa. Em descanso ou em voo a criatura guincha e crocita, exceto quando espreita uma presa. Embora seus membros sejam robustos, os Byakhee raramente andam, preferindo voar sempre que possível.

Habitat: prefere planetoides sem ar e núcleos de cometas, um Byakhee entra em atmosferas apenas para se alimentar de organismos planetares.

Distribuição: talvez originários de algum lugar perto de Aldebaran, os Byakhee podem ser achados por várias centenas de anos luz desta estrela. Eles viajam para a Terra, mas não residem aqui.

Vida e Hábitos: Byakhee são encontrados sozinhos ou em grupos pequenos. Seus hábitos de acasalamento são desconhecidos. Os Byakhee geralmente se alimentam de formas de vida interplanetárias raras ao sistema solar da Terra, mas também devoram Terráqueos com incômoda regularidade.

Fatos Interessantes: o *hune*, enquanto órgão, não é bem compreendido por exobiólogos. Pode ser sintonizado com o campo magnético galáctico, propulso pelo fluxo. Em um planeta, o *hune* permite ao Byakhee pairar; suas asas devem ser usadas para movimentação e direção. No espaço, o *hune* permite movimento e manobras limitadas.

Na superfície da Terra, os Byakhee podem voar a 70 quilômetros por hora, uma velocidade que aumenta conforme a pressão do ar diminui. No espaço, um Byakhee pode eventualmente alcançar um décimo da velocidade da luz. No vácuo interestelar, o *hune* dos Byakhee pode gerar um padrão de espaço-tempo chamado de *keim* pelos antigos escritores. Dentro dele, um Byakhee pode viajar a velocidades de até 400 vezes maiores que a da luz. Gerar um *keim* é um trabalho árduo, e só é feito para viagens interestelares. Ao fim da viagem, o Byakhee emerge voraz: evite-o. A maioria dos Byakhee encontrados na Terra chegam através do uso do *keim*.

Distinguindo os Byakhee:

- Fungos de Yuggoth são rosados, têm seis membros manipuladores, e voam desajeitadamente na atmosfera, diferente dos ágeis Byakhee.
- Noitesguios são pretos, sem vozes, sem rostos, e têm rabos.
- Shantaks são muito maiores que os Byakhee.

Quadro comparativo de tamanho





Mais mistérios

Embora sejam biologicamente não-relacionados, o hune dos Byakhee é encontrado onde os ferrões estão situados nas abelhas terrestres. Será que o hune originalmente tinha uma função de ataque? Dados extensos sobre o Byakhee podem ser encontrados em Treer (1984).

Fig. 3 — Corte transversal do Byakhee.

Cão de Tíndalos



Ninguém precisa se perguntar sobre a existência de uma literatura do horror cósmico. Ela sempre existiu e sempre existirá; e não há evidência melhor a ser citada de seu vigor tenaz do que o impulso que no passado forçava, e que continua a forçar, escritores de áreas completamente opostas a porem as mãos nestes contos isolados, como que para descarregar suas mentes de certas formas fantasmagóricas das quais, de outra forma, os assombrariam.

— H. P. Lovecraft

Um Cão de Tíndalos é um quadrúpede horrendo que se manifesta através dos ângulos e cantos de salas em estruturas terrestres, se lançando através do tempo e espaço para atacar seres que deseja devorar. Um Cão típico possui uma língua longa e sinuosa que goteja uma substância pútrida como um pus azul.

Francamente, o Cão de Tíndalos está além da compreensão e avaliação humana. Embora assim pareça, os Cães não são criaturas orgânicas. São uma manifestação do princípio de um ser perceptivo conhecido pelos humanos como “Impureza”. Impureza é um eixo organizacional hipergeométrico compartilhado por muitas das entidades descritas neste guia de campo. Como um conceito, a impureza é irritantemente difícil de resumir, porque nós humanos identificamos estados da existência como elementos de definição, e não como poliaglomerados.

Mas, seguindo Isinwyll (1987), nós não devemos ser descartados por apenas nomearmos o Cão como uma singularidade de repugnância e terrível fome, considerando como a humanidade ficaria se entendesse o Cão de forma mais precisa, de forma mais empática!

Habitat: Os ângulos do tempo num passado extremamente distante; evidência de existência pré-galáctica é inconclusiva (Hike, 1983).

Distribuição: no passado distante. Mas um Cão de Tíndalos pode visitar qualquer tempo e quase qualquer lugar, se impelido por fome ou algum outro propósito maligno.

Vida e Hábitos: algum fator psíquico ou alguma característica inerente aos humanos e outras formas de vida é um apelo para o Cão, dos quais os Cães obtêm nutrição. Se este fator desconhecido não for necessário à sobrevivência do Cão, a espécie pode não ter um comportamento verdadeiramente predatório.

Um Cão de Tíndalos só pode se manifestar em um ângulo de 90° ou menor. É irrelevante se o ângulo é formado no canto de um cômodo, por uma rachadura numa formação rochosa, ou numa folha dobrada. A aparência de um Cão é marcada pelas nuvens de vapor sopradas do ângulo, rapidamente seguida pela coalescência do cão.

Nada se sabe sobre o ciclo de vida do Cão de Tíndalos, se é que possui um, e não há evidências significativas coletadas das poucas dezenas de ataques registrados. (Wailing, 1982).

Distinguindo Cães de Tíndalos:

- Espreitadores Dimensionais não se formam necessariamente a partir de cantos, e são bípedes.

Quadro comparativo de tamanho





Técnica de alimentação

O glossus, ou "língua" de um Cão é seu principal órgão de alimentação. O glossus é longo, cilíndrico, oco, e reforçado com uma substância semelhante a osso. A ponta fina do glossus é estocada contra o corpo da vítima, e sua essência vital é sugada através deste órgão.

Fig. 4 — Glossus de um Cão de Tindalos.

Forma de Deslocamento



Carniçal



C



Era uma... blasfêmia inominável com olhos vermelhos cintilantes, e segurava com garras ósseas uma coisa que havia sido um homem, roendo sua cabeça como uma criança mordendo um pedaço de doce. Sua posição era meio agachada, e quem o olhasse sentira que a qualquer momento poderia largar sua atual presa e procurar um lanche mais suculento.

— H. P. Lovecraft

Sem ser completamente humano, embora com frequência se aproxime da semelhança humana, o Carniçal é bípede, possui um andar curvado e é vagamente canino, o que inclui um couro emborrachado, orelhas pontudas, corpo coberto de mofo, pés semiequinos, e garras escamosas usadas para escavar.

Habitat: os carniçais vivem principalmente em cavernas individuais, ou em grande complexos subterrâneos coletivos. São noturnos. Devido à sua preferência alimentar, estas criaturas prosperam perto de cidades humanas, especialmente perto de cemitérios e hospitais, onde um suprimento de comida sempre pode ser encontrado.

Distribuição: mundial. Exceto nas Terras Oníricas, e nenhum assentamento de carniçais é conhecido em regiões extraterrestres ou extraplanares. Vários observadores acreditam que Carniçais não podem ser encontrados onde não existem humanos (Gillman, 1984).

Vida e Hábitos: um Carniçal se alimenta primariamente de carniça. Entretanto, eles são perfeitamente capazes de comer carne mais fresca, e frequentemente apreciam refeições frescas como uma mudança de hábitos, rasgando e cortando vítimas desafortunadas com seus poderosos dentes e garras.

Estranhamente, os Carniçais parecem se desenvolver a partir de humanos ou exigem um ancestral humano, embora este ponto tenha sido contestado (Munden, 1992). Provavelmente os Carniçais não são uma espécie separada. As primeiras pesquisas (Fallworth, 1927) indicaram que fortes tendências humanas podem ser ambientalmente suscitadas, mas os mecanismos genéticos subjacentes não são compreendidos. Às vezes um Carniçal protetor sequestra e cria crianças humanas como Carniçais. De vez em quando as transformam em carniçais. Ocasionalmente um humano adulto se associa a Carniçais e eventualmente se transforma em um deles. A fisiologia dos Carniçais pode incluir uma fetidez ou veneno que gradualmente causa ou auxilia a transformação em monstro (Dannseys, 1986).

Carniçais são difíceis de se estudar e até mesmo de se achar, devido à inteligência e ao conhecimento excepcionalmente completo que eles têm sobre a sociedade humana, nossas atividades, e psicologia.

Distinguindo Carniçais:

- Abissais são geralmente encontrados perto d'água e têm fedor de peixe.
- Espreitadores Dimensionais se movem devagar, e são seres de aspecto indistinto, sem feições.
- Ghasts pulam sobre as pernas traseiras e não têm focinhos.

Quadro comparativo de tamanho



Evidência da Transformação

A Transformação em Carniçal inclui um alongamento e crescimento da musculatura da mandíbula e uma caixa craniana estendida e achatada. As características derivadas dos humanos incluem órbitas oculares completas e a persistência dos ossos malares.

Fig. 5 — O Crânio de um Carniçal.



C



Chthoniano



...vida estranha... Pode pulsar nos golfos além das estrelas ou pressionar horrendamente sobre nosso próprio globo em dimensões profanas nas quais os mortos e alucinados podem vislumbrar.

— H. P. Lovecraft

Este grande tronco escavador é cilíndrico, afunilando em um segmento posterior, e em sua parte anterior há uma massa de tentáculos. Os Chthonianos não possuem olhos. Eles vivem quilômetros abaixo da superfície terrestre, emergindo após terremotos ou erupções, com o ruído de cânticos que os acompanha.

Um Chthoniano pode manipular a crosta da Terra por meios não compreendidos. Em conjunto eles causam terremotos de intensidades proporcionais ao seu número: trinta Chthonianos poderiam replicar a força do terremoto de 1906 em São Francisco.

Esta criatura considera grandes quantidades de água como algo pernicioso, mas resiste a imensas temperaturas: um adulto pode se contorcer alegremente na lava derretida.

Os Chthonianos têm habilidades mentais poderosas e podem detectar, influenciar, e controlar as ações humanas à distância. Um Chthoniano raramente trata humanos de outra forma que não uma irritação ou comida.

Como sociedade, essas criaturas hostis talvez permitam a prosperidade da humanidade porque existem tão poucos deles que não poderiam nos destruir antes que aprendêssemos a contra-atacar. Ou talvez os Chthonianos encorajem os “ninhos” humanos (cidades) porque eles esperam por uma grande incubação, e precisam de presas para seus filhotes.

Habitat: quilômetros abaixo da terra. Chthonianos podem nadar na profundidade do manto terrestre, possivelmente visitando o núcleo da Terra.

Distribuição: global. Como os Chthonianos têm origem extraterrestre, eles presumivelmente também infestam outros planetas.

Vida e Hábitos: estas complexas criaturas chegam à fase adulta depois de um milênio, passando por cinco estágios de vida. Uma larva Chthoniana é suscetível ao calor, e deve permanecer perto da crosta terrestre. Uma larva precisa de material orgânico líquido (sangue, por exemplo) para se desenvolver. Com os tentáculos elas sugam os fluidos corporais de vítimas infelizes. Um Chthoniano adulto precisa de menos líquidos, derivando sua energia metabólica da travessia do gradiente termal do manto terrestre e a crosta superior.

Um Chthoniano tem a preocupação de reunir comida, treinar e proteger suas larvas. Não machuque nem colete crias, pois os adultos são agressivos e vingativos.

Distinguindo Chthonianos:

- Crias de Cthulhu geralmente possuem membros, bem como tentáculos, e tem o formato de polvos, ou de vermes.
- Dholes são bem maiores e não tem tentáculos.
- Serviçais são bem menores, têm olhos, e o ressoar de flautas os acompanha.

Quadro comparativo de tamanho



Fig. 6 — Cria saindo do ovo.



Larva Chthoniana

A cria em breve precisará de sangue. Esses filhotes Chthonianos são bem vulneráveis, em contraste com os embrutecidos adultos. Os ovos parecidos com pedra têm casca mineral grossa, e dentro as larvas se desenvolvem, mas podem ser facilmente confundidas por um observador casual como sendo alguma formação geológica.



C

Cria Negra

ᠮᠢᠨᠤ ᠨᠢᠭᠭᠢᠷᠠᠲᠤ ᠰᠢᠬᠤ ᠨᠢᠭᠭᠢᠷᠠᠲᠤ ᠰᠢᠬᠤ ᠨᠢᠭᠭᠢᠷᠠᠲᠤ

C



Muito do poder das histórias de horror ocidentais se deve, sem dúvidas, à presença oculta, mas frequentemente suspeitada, de um horrível culto noturno cujos estranhos costumes – descendendo dos tempos pré-arianos e pré-agriculturais – estavam enraizados nos mais revoltantes ritos de fertilidade da antiguidade imemorial.

— H. P. Lovecraft

Um dos vários títulos de Shub-Niggurath é “A Cabra Preta da Floresta com Mil Crias.” As Crias Negras são as “Crias” a que o título se refere.

Tipicamente dendroide, uma Cria Negra tem várias pernas robustas semelhantes a cascos que apoiam um corpo largo marcado por várias mandíbulas que gotejam gosma. O corpo é coberto por um labirinto de tentáculos de vários tamanhos, sempre incluindo quatro tentáculos grandes, grossos como troncos de árvore.

Habitat: um Cria Negra é mais frequentemente encontrada em regiões densamente cobertas por vegetação, como florestas e pântanos, supostamente onde sua forma permite mais cobertura para que possa caçar. Uma pesquisa limitada (Isinwyll, 1986) sugere que as Crias Negras são mais frequentemente encontradas em regiões temperadas e subtropicais na Terra.

Distribuição: encontradas no mundo todo, especialmente onde os cultos a Shub-Niggurath persistem. Crias Negras supostamente têm sua origem em um ou mais mundos alienígenas; e nenhuma foi provada ser nativa da Terra. Esta criatura não vive naturalmente aqui por mais de alguns anos por vez.

Vida e Hábitos: embora sejam inteligentes, as Crias Negras são com mais frequência encontradas sozinhas. Elas se alimentam dos fluidos corporais e órgãos internos de seres vivos azarados que perambulam no alcance de seus poderosos tentáculos. Normalmente (Isinwyll, 1987), a Cria Negra espera imóvel pela presa, e então depois de se alimentar, se move rapidamente para outro lugar em busca de repetir o padrão. Existem vários casos de Crias Negras perseguindo vítimas: talvez estas Crias Negras estivessem particularmente famintas ou sob forte compulsão.

As Crias Negras não se reproduzem na Terra, e nada é sabido de seus hábitos de acasalamento, se é que existem. Possivelmente todas são produzidas por Shub-Niggurath e não têm ou não precisam da capacidade reprodutiva. Isso parece improvável, sob luz do registro emergente (Isinwyll, 1981) da participação de Crias Negras nos rituais de fertilidade da pré-história humana; poderes místicos são tradicionalmente atribuídos às árvores e às florestas. A árvore da vida, a árvore que caminha, etc., são símbolos importantes.

É desconhecida a variedade, ainda que especulada, das formas em que uma Cria Negra pode existir.

Distinguindo uma Cria Negra:

- Chthonianos não têm pernas.
- As Crias de Cthulhu são maiores, e possuem cabeças.
- Shub-Niggurath é maior e tem uma forma bem menos definida.



Quadro comparativo de tamanho



Fig. 7 — Uma Cria Negra ataca.



Articulação da perna

Embora a Cria Negra comum tenha tronco e pernas de até 2,5 metros, e altura geral de 6-7,5 metros com os tentáculos estendidos, não há tamanho máximo pra essa criatura. Espécimes de até 21 metros já foram encontrados.

A perna se retrai quando uma Cria Negra dá um passo a frente. Quando o pé é baixado, ele também se expande lateralmente para receber o peso da entidade.

D



O verdadeiro conto estranho tem mais do que um assassinato secreto, ossos sangrentos, ou uma silhueta coberta retinindo correntes, de acordo com a norma. Deve haver certa atmosfera de um inexplicável e claustrofóbico medo por forças exteriores e desconhecidas; e deve haver uma alusão, expressa com seriedade e gravidade, a mais terrível concepção possível para o cérebro humano – uma maligna e particular suspensão, ou derrota, das leis da Natureza que são nossas únicas salvaguardas contra os ataques do caos e dos demônios do espaço insondável.

— H. P. Lovecraft

Um Dhole é um organismo vermiforme colossal encontrado em certos mundos distantes. Esta criatura que vive em tocas evita a luz e raramente é vista. Os Dholes podem esguichar uma gosma ácida nociva pela boca.

A característica mais marcante do Dhole é o seu enorme tamanho, medindo normalmente pelo menos 200 metros de comprimento e 6 metros de largura. Um Dhole com 300 metros de comprimento e 15 de largura não é incomum. Esta criatura pode expandir e contrair seu corpo da mesma maneira que uma minhoca, embora o Dhole não seja um metamorfo da mesma forma que a Prole Estelar de Cthulhu ou as Feras Lunares.

Habitat: subsolo profundo. O Dhole nunca frequenta a superfície do mundo até que tenha perfurado e arruinado o interior da crosta. Uma crosta perfurada é como uma esponja, com túneis de Dhole se estendendo em todas as direções, tal qual um terrível labirinto.

Distribuição: nenhum Dhole pode ser encontrado na Terra, embora isso não signifique que alguns não estiveram presentes. Como são conhecidos por habitar vários planetas, eles devem ter acesso a algum meio de viagem interestelar. Ou talvez outros seres os transportem.

Vida e Hábitos: um comedor de refugos, os Dholes se alimentam de hidrocarbonetos (frescos ou apodrecidos) de todo tipo, incluindo carvão, óleo, terra, cadáveres, etc. Com seu tamanho gigantesco e persistente hábito de cavar túneis, este monstro limpa um planeta infestado de vida. Qualquer encontro com um Dhole na Terra deve ser informado às autoridades imediatamente.

O Ciclo de vida do Dhole foi pouco estudado. Uma teoria (Marsh, 1980) conjectura que o Dhole é na verdade o estágio final do desenvolvimento do Chthoniano, embora a maioria dos exobiólogos rejeite esta abordagem. Uma hipótese mais provável (Dannseys, 1981) é a de que a criatura se originou no plano de existência normalmente conhecido como Terras Oníricas. Esta teoria argumenta que as entidades colossais das Terras Oníricas conhecidas como Bholes dão luz aos Dholes, jogando-os através do tecido interdimensional para mundos desafortunados. Isto explicaria como essas criaturas sem inteligência se espalharam por vários mundos.

Distinguindo Dholes:

- Chthonianos têm tentáculos, e são bem menores.

Quadro comparativo de tamanho



Partes da boca de um Dhole

Estas partes da boca são normalmente mantidas retraídas dentro do corpo. Elas podem ser rapidamente estendidas quando necessário.



Fig. 8b —
Boca aberta
de um Dhole.

Fig. 8a — Boca fechada de
um Dhole.



D

Espreitador Dimensional



E



Sua cabeça rugosa e rudimentar com olhos mortos balançou como que trôpega de um lado para o outro. Suas patas dianteiras estavam estendidas, com garras bem separadas, e seu corpo inteiro estava tenso com malícia assassina, apesar de sua completa falta de feições.

— H. P. Lovecraft

Esta entidade cartilaginosa habita turbilhões transcósmicos fora de nosso universo. Um espreitador dimensional possui garras grandes, um rosto sem forma com olhos vazios, e uma carapaça semelhante a uma armadura. Yog-Sothoth e outras criaturas são conhecidas por habitarem o mesmo reino transcósmico, mas nenhuma espécie é tão bem conhecida por nós quanto o espreitador, que entra nosso universo físico com frequência.

Ninguém sabe como este predador seleciona sua presa. Uma hipótese (Larkham, 1985) sugere um padrão derivado da matriz mecânica cujo gatilho variável é o desempenho de três atividades humanas fundamentais em uma sequência específica. Muita pesquisa ainda precisa ser feita, entretanto.

Habitat: entre dimensões. O Espreitador Dimensional continuamente atravessa planos, emergido para se alimentar ou engajar em rituais, e depois retorna para seu não-Continuum de origem.

Não existem registros do ambiente transcósmico do Espreitador.

Distribuição: interdimensional. O espreitador está em todos os lugares e em lugar algum. É desconhecida a quantidade destas criaturas. Se as invocações forem ignoradas, estimativas de incidentes anuais na Terra vão de zero a 8500 (Wilbham, 1988).

Vida e Hábitos: o espreitador dimensional é um caçador solitário que tem uma capacidade natural de entrar na quarta dimensão e dimensões superiores, obtendo assim comida, escapando de inimigos, e viajando rapidamente.

Ele pode indistintamente observar entre as dimensões e espiar seres menores com facilidade. Seu estratagemma favorito para caça é se materializar dentro de uma estrutura material fechada, evitando observação no exterior e garantindo que sua presa escolhida não possa escapar.

Reprodução, expectativa de vida, vida social, etc. devem permanecer desconhecidas até que os investigadores descubram alguma forma de perfurar o véu transcósmico.

Distinguindo Espreitadores Dimensionais:

- Abissais geralmente têm peles suaves ou escamosas.
- Ghosts são mais ativos, e possuem feições claramente definidas.
- Carniçais tem proporções humanas e correm sobre os pés.
- Cães de Tíndalos se manifestam primeiro como nuvens de fumaça e, depois de formados são facilmente distinguíveis de um Espreitador.

Quadro comparativo de tamanho



Articulação da pata dianteira

Os dedos nas pontas da estrutura da mão são invertidos, e servem como polegares opositores. Todos os dedos podem ser invertidos mediante vontade, girando 180° nas bases das articulações. O Espreitor pode escolher entre 32 configurações de mão quando está segurando ou manipulando objetos.



Fig. 9 — O arranjo digital de um Espreitor.



E

Fungo de Yuggoth



Corpo crustáceo com vastos pares de barbatanas dorsais ou asas membranosas e vários conjuntos de membros articulados, possuindo com um tipo de convoluta elipsoide, coberta com milhares de pequenas antenas onde ordinariamente uma cabeça ficaria.

— H. P. Lovecraft

Um organismo semelhante a um crustáceo fungoide rosado, com asas largas e em forma de leque, normalmente possuindo seis membros e uma cabeça enrugada e sem feições que pode alterar de cor. Eles podem voar, mas na atmosfera da Terra o fazem de forma desajeitada e lenta. Um Fungo fala alterando rapidamente a cor de sua cabeça. Para conversar à longa distância ele projeta vários feixes de luz colorida.

Existem muitas espécies de fungos que não possuem asas ou têm características corporais diferentes; mas todas parecem trabalhar juntas amigavelmente. O tipo ilustrado aqui é a única variedade que visita a Terra em quantidade considerável. Nenhum deles é de fato um fungo. Este é o termo tradicionalmente adotado pelos primeiros trabalhos do Prof. Fallworth, da Universidade Miskatonic.

Seletivamente consultando e empregando humanos, desta forma os Fungos evitam contato indesejado e mantêm operações seguras.

Habitat: a ciência dos Fungos permite assentamento em qualquer lugar. Nada é sabido sobre um habitat de origem.

Distribuição: na Era Mesozoica os Fungos de Yuggoth invadiram e colonizaram o hemisfério norte da Terra. Mais tarde eles abandonaram a maioria de seus assentamentos. Os Fungos hoje em dia são encontrados em poucos locais remotos da Terra, incluindo os Himalaias, Apalaches e Andes.

Além da Terra, essas criaturas possuem impérios interestelares de planetas, estrelas escuras e outros objetos mais difíceis de descrever. Yuggoth (Plutão) é a maior base de Fungos perto de seus empreendimentos na Terra.

Vida e Hábitos: um fungo não é composto de matéria terrena comum. Esforço prolongado gera metamorfoses e transmutações extraordinárias, criando ou desfazendo órgãos e membros do corpo. Isso, mais do que evolução, pode explicar as várias formas dos Fungos.

Seu órgão vocal evoluiu para ser usado na Terra, o que permite ao Fungo aproximar das linguagens humanas em tons de zumbidos estranhos.

Estes seres estelares coexistem em dimensões além da quarta. A maioria dos Fungos que visita a Terra tem asas membranosas que os sustentam ao serem impelidas contra matéria não-existente para nós, mas que é onipresente em outros planos, permitindo-os voar pelo espaço.

Distinguindo um Fungo de Yuggoth:

- Byakhee voam bem, têm quatro grandes membros e rostos definidos.
- Seres Ancestrais tem mais de duas asas.
- Noitesguios são pretos, e não rosados.
- Um Vampiro Estelar pode ficar rosado enquanto está se alimentando, mas não tem asas e fica invisível enquanto está digerindo.

Quadro comparativo de tamanho



Tecnologia dos Fungos

O propósito definitivo desse cilindro é incerto. Ele continha um cérebro humano quando foi descoberto no norte do Canadá. Perceba as três entradas ao redor da grade central.



Fig. 10 — Cilindro de armazenamento cerebral.



Algo mais ou menos do tamanho de um cavalo pequeno saltou para dentro do crepúsculo cinza, [uma] fera escabrosa e doentia, cuja face era curiosamente humana, apesar da ausência de nariz, testa e outros detalhes importantes... a coisa falava através de tossidas guturais.

— H. P. Lovecraft

Para olhos humanos esta talvez seja a forma de vida subterrânea mais repulsiva; um Ghast é uma coisa esbranquiçada que se agita com costas cobertas de pelos pretos, com traços de ancestralidade humana em seu rosto desprovido de nariz e com lábios bojudos. Eles se movem saltando com suas longas pernas traseiras. Um feixe de luz os perturba, pois não podem mais sobreviver sob luz solar direta.

Duas espécies importantes de Ghast são conhecidas; os que vivem nas Criptas de Zin, e a variedade domesticada das cavernas de K'n-yan. Esta última espécie é mais conhecida como gyaa-yothn (singular, gyaa-yoth). Só os gyaa-yothn possuem chifres rudimentares no centro de suas testas.

Todas as variedades são ágeis, e saltam e pulam sobre as pernas traseiras, e transpõem abismos muito mais largos do que qualquer humano conseguiria.

Habitat: subterrâneo profundo. Luz do sol os mata, embora o Ghast possa sobreviver à luz infravermelha indefinidamente, bem como as condições do crepúsculo. Os gyaa-yothn de K'n-yan resistem à luz azul

também. Um teórico (Isinwyll, 1985) sugeriu que os gyaa-yothn se diferenciaram quando foram sujeitos a um tipo específico de ambiente extraterrestre; dissecação exploratória (Mustoll, 1985) revelou musculatura aprimorada e órgãos internos rearranjados; o que é congruente com esta ideia.

Distribuição: apenas subterrânea. As cavernas azuis de K'n-yan são encontradas abaixo da Grande Planície Americana. As cavernas de Yoth, sob as quais estão as Criptas de Zin, também estão na América do Norte, mas seu local preciso não é claro.

Vida e Hábitos: os Ghasts são onívoros, e se alimentam principalmente de fungos. Este ser grosseiro refestela-se em carne, quando disponível, e frequentemente recorre ao canibalismo.

A maioria dos Ghasts tem uma linguagem crua. Os gyaa-yothn perderam, em cruzamentos, a inteligência que algum dia possuíram.

Distinguindo Ghasts:

- Abissais têm a pele emborrachada, com aparência de peixe ou de sapo.
- Espreitadores Dimensionais têm pernas traseiras pequenas, e nunca pulam ou saltitam.
- Carniçais se parecem com Ghasts à distância, mas Ghasts pulam muito mais longe e mais alto.

Quadro comparativo de tamanho





G

Gyaa-Yoth

Perceba o chifre proeminente e presas serrilhadas expostas. Receptores infravermelhos podem ser discernidos abaixo dos olhos.



Fig. 11 — Outra espécie de Ghast.



Registros

Este indivíduo grava informações em um prato de metal, uma forma esteticamente agradável de se preservar informações ao longo dos éons. A Grande Raça também possui métodos mais rápidos e mais apropriados de armazenar e recuperar dados, mas estas técnicas não armazenam dados efetivamente por períodos superiores a 100 milhões de anos, e tais informações agora estão perdidas.



Fig. 12 — Manipulação de caneta de calor.



G

Horror Caçador



Além e acima deles, diminuindo-os à insignificância, havia uma visão atroz do terror que nos persegue, até dentro de nós mesmos, e o verme que se contorce e escraviza no abismo horrivelmente próximo.

— H. P. Lovecraft

Este ser inteligente voa com asas membranosas, e o longo comprimento da criatura pulsa e incha em ondas latejantes. Alguns Horrores Caçadores têm duas asas, outros têm apenas uma, que eles rodam de maneira a se manterem no alto. Todo Horror Caçador bate as asas vagarosa e ritmicamente, e sempre pode ser identificado por contorcer constantemente seu corpo e sua cabeça pendente.

Um Horror Caçador não é composto de matéria comum. Ele coexiste em outro plano limítrofe ao nosso, assim como os Fungos de Yuggoth. O Horror Caçador é capaz de voar e manter seu enorme corpo serpenteante no alto exercendo pressões com as asas em meios existentes neste outro plano.

Um Horror Caçador pode falar línguas humanas, embora sua voz seja alta e rouca. Os Deuses Exteriores ou os Grandes Antigos, especialmente Nyarlathotep, frequentemente usam Horrores Caçadores para perseguir suas vítimas.

Habitat: planetas alienígenas desolados. Um Horror Caçador só é achado na Terra quando está perseguindo presa aqui, ou quando é invocado para cá por indivíduos usando hipergeometria ou outras técnicas de metafísica bruta.

Distribuição: embora sejam nativos de outros planetas afastados, os Horrores Caçadores alcançam várias outras galáxias, e podem ser encontrados acidentalmente em qualquer lugar.

Vida e Hábitos: em seu estado natural, um Horror Caçador vive em um planeta escuro. Ele não pode suportar luz muito brilhante, nem mesmo luz do dia, por mais do que algumas horas, então geralmente visita a Terra depois do pôr-do-sol. Devido à contínua luz solar no espaço interplanetário, há discordância sobre se os Horrores Caçadores voam por lá; um resumo sobre as posições acerca ao assunto já foi publicado (Gilman, 1986).

Um Horror Caçador é uma entidade extremamente inteligente que aparentemente opera sem organização social ou civilização material. Dannseys (1987) acredita que o conhecimento de ciência oculta de um Horror é tão profundo que seria capaz de tornar supérflua a tecnologia e a troca de informações, mas há uma séria controversa aqui: Varson (1988) insiste que há evidências de uma elaborada rede telesial, embora as tentativas de reproduzir esses dados tenham sido malsucedidas, devido à dificuldade de se estudar um Horror Caçador vivo. A Metafísica Bruta constantemente enfrenta esse tipo de discordância.

Distinguindo Horrores Caçadores:

- Shantaks tem corpos mais brilhantes, atarracados e também tem patas traseiras.



Quadro comparativo de tamanho



A Cabeça de um Horror

A maioria das fendas, cristas e espirais apresentadas neste desenho ilustram órgãos sensoriais. As barbelas de cada lado do nariz, por exemplo, detectam correntes de ar, permitindo ao predador achar suas vítimas pela menor variação de pressão causada pela respiração. Outros órgãos captam calor, luz e cor, condutividade elétrica, odor e massa.



Fig. 13 — Ilustração de um Horror.

Ithaqua, o Wendigo



... anormalidades inconcebíveis insinuavam com malícia um horrível meio-conhecimento através palavras cuja inocência nós duvidamos até que a tensão da voz vazia do interlocutor nos encha de medo...

— H. P. Lovecraft

I

O uivo do Wendigo é inconfundível, e aqueles que ouvem não esquecem. Este enorme ser semi-humanoide parece andar nos ventos. É encontrado no Norte distante e é geralmente acompanhado de grnizo ou nevasca.

Embora Ithaqua seja às vezes encontrado sozinho, uma hoste de seres menores normalmente o acompanham. Em sua companhia estão inclusos humanos infelizes que são descartados repetidamente, e que são posteriormente encontrados congelados e parcialmente enterrados na tundra.

Ithaqua é capaz de transformar formas de vida inferiores em versões menores dele mesmo, para servirem de batedores, companhia, ou para outros fins impos-

síveis de imaginar. Nos humanos essa transformação leva à completa destruição dos pés, provoca imunidade a temperaturas de congelamento, e tendências canibais intermináveis, que levam os indivíduos à loucura.

O título *wendigo* ou *windigo* é de origem algonquina, um termo originalmente empregado por humanos que Ithaqua transformou.

Habitat: espaço sideral, planícies congeladas, tundra e terreno alpino. A Terra, e até o Ártico, é mais quente do que essa criatura prefere, portanto não reside aqui permanentemente.

Distribuição: Antártica parece ser uma residência amena para o Wendigo, mas não há registros de sua presença no Hemisfério sul por razões que não são claras. Ithaqua viaja pelo sistema solar, visitando pelo menos os planetas mais frios. Ele pode passar boa parte de sua vida na nuvem de Oort do nosso Sistema Solar, onde se originam os cometas. Ithaqua frequenta pelo menos algum outro sistema solar.

Outros seres similares a este provavelmente habitam a galáxia; Ithaqua pode ser um membro de uma espécie muito poderosa, cada um deles possuindo vastos territórios de mais de um sistema solar.

Vida e Hábitos: o Wendigo passa a maior parte de seu tempo viajando entre seus domínios. Ele vem à Terra com mais frequência do que parece natural, considerando a alta temperatura da Terra. Talvez a abundância de presas disponíveis na Terra o encoraje a vir com frequência.

Distinguindo Ithaqua:

- Crias de Cthulhu são raramente associadas a climas árticos e voam apenas usando suas asas.
- Abissais anormalmente grandes nunca voam e são sempre encontrados próximos ao mar.





I

Fig. 14 — Um Wendigo

Um humano transformado. Traços de humanidade na coisa ainda são claros, mas a mudança geral é profunda e bestial. Essa ilustração foi retirada de um relatório feito por caçador do norte de Quebec, que afirmava ter sobrevivido a um encontro com a criatura.



Nyarlathotep

⋆(H)E)⋆.⋆ ⋆⋆⋆⋆⋆⋆ ⋆⋆⋆⋆⋆⋆ ⋆⋆⋆⋆⋆⋆ ⋆⋆⋆⋆⋆⋆ ⋆⋆⋆⋆⋆⋆



Apenas para provocar, Nyarlathotep havia marcado o caminho para a segurança e para a maravilhosa cidade do pôr-do-sol; apenas como zombaria este mensageiro negro havia revelado o segredo... Porque a loucura e a selvagem vingança do vácuo são os únicos presentes de Nyarlathotep aos presunçosos.

— H. P. Lovecraft

Nyarlathotep, o Caos Rastejante, é a mente e o espírito dos Deuses Exteriores, fornecendo personalidade ao poder deles. Nyarlathotep pode interagir inteligentemente com outros seres inferiores, enquanto os outros Deuses Exteriores só podem exterminá-los. Ele pode premiar ou punir, e muitas espécies inteligentes servem e adoram os Deuses Exteriores para ganharem favores de Nyarlathotep.

Nyarlathotep usa diferentes formas para propósitos diferentes. Ele tem uma forma humanoide para lidar com humanos e a maioria de suas tramoias e desejos é maligna para os humanos, e seria de se presumir que a humanidade, ao menos em seu presente estado de sanidade, é imprópria para Nyarlathotep.

Habitat: além do espaço e do tempo; frequentemente com Azathoth.

Distribuição: todos os espaços e tempos foram visitados por este ser.

Vida e Hábitos: Nyarlathotep faz cumprir a vontade dos Deuses Exteriores através de uma variedade de meios, primariamente alistando o auxílio de forças

loais. Quando poder bruto é necessário, Nyarlathotep utiliza a força de seus poderosos mestres.

Distinguindo Nyarlathotep:

Aqui estão algumas formas assumidas por Nyarlathotep na Terra:

- O Faraó Sombrio, um homem moreno, de corpo esguio, que pode estar vestido com roupas modernas.
- O Homem Negro, um homem alto, esbelto, sem cabelos com a pele escura como ébano, com feições caucasianas, com pés de cascos, e que usa unicamente uma túnica amorfa de um tecido pesado e preto.
- O Uivador da Escuridão, a monstruosidade de três pernas, frequentemente avistada uivando para a Lua por motivos impossíveis de adivinhar.
- O Assombro das Trevas, uma gigantesca criatura alada com um olho flamejante de três lóbulos como única característica de sua feição, suas asas franjadas possuem gavinhas que pingam ácido – uma forma perigosa e violenta que supostamente pode ser expulsa com luz brilhante.
- A Mulher Inchada, um ser que pesa 272 quilos, tem 2 metros de altura, e que se parece vagamente com uma mulher humana obesa, com tentáculos no lugar dos braços e nariz, cinco horríveis bocas compostas por aglomerados de presas, e que veste uma túnica amarela e preta, feita de um material parecido com seda fina; De seu cinto ficam penduradas seis foices e o místico Leque Negro.

Quadro Comparativo de Tamanho



Outra forma

Esta manifestação incomum de Nyarlathotep aparece quando possui o corpo de alguém que ousa estabelecer contato com ele. Quando o contato é terminado, Nyarlathotep se vai, e a vítima recupera controle de seu corpo – um corpo permanentemente alterado a forma monstruosa.



Fig. 15 — O "Demônio Sombrio".



N

Movimentação de Nyarlathotep



Pólipo Voador

HECOTOPUS



Eles eram apenas parcialmente materiais e tinham o poder do movimento aéreo, apesar da ausência de asas... Havia... sugestões de uma maleabilidade monstruosa e lapsos temporários de visibilidade.

— H. P. Lovecraft

Podemos caracterizar o Pólipo Voador por seus lapsos irregulares de invisibilidade e pela maleabilidade monstruosa de sua forma. Os Pólipos Voadores também emitem um assobio contínuo, que indica seu local aproximado até quando estes seres malignos estão invisíveis.

A raça dos Pólipos Voadores veio do espaço para preda a vida terrestre, construindo cidades de escuras torres de basalto sem janelas. Eventualmente eles foram combatidos e derrotados pela Grande Raça, que forçou os Pólipos Voadores para o subsolo. Lá os Pólipos se fortaleceram e tornaram-se numerosos, e eventualmente passaram a preferir tal ambiente à superfície. Ocasionalmente, os Pólipos emergem das profundezas, mas têm permanecido bem quietos durante o tempo da Humanidade.

Pesquisas da Grande Raça demonstram que os Pólipos estarão extintos na Terra após do fim da própria humanidade.

Habitat: na era Paleozoica, os Pólipos Voadores viveram e prosperaram na superfície do mundo. Atualmente só podem ser encontrados em cavernas

subterrâneas. Presume-se que as condições da superfície mudaram tanto que agora a espécie prefere a vida das profundezas.

Distribuição: grandes cavernas subterrâneas no mundo inteiro. Os Pólipos não habitam a maior parte das cavernas conhecidas pela humanidade, já que os infelizes descobridores da habitação de um Pólipo raramente relatam suas descobertas. Os Pólipos Voadores se originaram de algum lugar nas estrelas, e seres aparentados provavelmente ainda existem por lá.

Vida e Hábitos: os Pólipos Voadores se alimentam horripelantemente de qualquer organismo que possam caçar, usando ventos fortes durante a caça e combates. A presença do Pólipo, na verdade, pode ser facilmente percebida por um comportamento anormal do vento: ventos que sugam ao invés de soprarem, ventos que circulam obstáculos ao invés de serem bloqueados por eles, e outros efeitos incomuns.

O rastro que um Pólipo Voador deixa consiste de cinco marcas circulares, facilmente distinguíveis da maior parte de outros organismos.

Distinguindo Pólipos Voadores:

- Um Pólipo Voador pode ser reconhecido por lapsos contínuos de invisibilidade, uma característica compartilhada por poucos organismos.
- Vampiros Estelares produzem sons de risos, bem diferentes dos assobios sinistros do Pólipo Voador.
- Os sons de um Serviçal têm fraseologias insanas, sem inteligência ou intento, e Serviçais não podem expelir pernas e tampouco voar.
- Proles Amorfas têm a cor preta.

Quadro comparativo de tamanho





P

Movimento no chão

O Pólipo expõe cinco membros para se apoiar ou mover sem voar. Embora possa voar, esta criatura frequentemente anda distâncias consideráveis no chão.



Fig. 16 — Extensão de membros.

Povo Serpente



Nem mesmo o horror físico da minha posição naquele corredor apinhado de répteis mortos e afrescos antediluvianos, quilômetros abaixo do mundo que eu conhecia, confrontado por um universo de estranhas luzes e névoas, podia se comparar ao pavor letal que senti ante a antiguidade abismal da cena e sua alma. Uma antiguidade tão vasta que as medidas são débeis para contemplar as pedras primitivas e os templos feitos de rocha na cidade sem nome... mapas nos afrescos mostravam oceanos e continentes que os homens haviam esquecido, com alguns poucos contornos vagamente familiares aqui e ali.

— H. P. Lovecraft

Eles se parecem com serpentes eretas, com braços e pernas, cabeças ofídicas e caudas, e costumeiramente usam túnicas da mais alta qualidade.

Esta raça anciã atingiu proeminência no Período Permiano, bem antes dos primeiros dinossauros. Tal civilização primitiva construiu cidades de basalto negro, combateu guerras mortais, e dominou técnicas químicas e hipergeométricas. A espécie decaiu no Triássico. No Plioceno, o Povo Serpente retornou à glória novamente e voltou a construir cidades, prosperando no começo do Pleistoceno. Agora eles são mais uma vez uma espécie relíquia aqui na Terra e nas Terras Oníricas.

Sua primeira civilização aprendeu o segredo da Imortalidade, o que mais tarde permitiu que seus estudiosos contribuíssem profundamente em épocas em que a civilização estava decaída.

Alguns indivíduos do Povo Serpente sobreviventes das primeiras eras são beneficiários da imortalidade. Outros são atavismos de que já haviam sido, versões poderosas da espécie. Tais indivíduos convivem e cuidam de seus filhotes. A maioria do Povo Serpente é degenerada, com pouca inteligência e atrofiada no crescimento e na aparência. Alguns rastejam em vez de andarem eretos.

Habitat: em ambientes não-árticos, embora prefiram lugares quentes. Degenerados no geral vivem no subsolo.

Distribuição: global. No começo do Pleistoceno, indivíduos dominaram os poderes da ilusão e podiam assumir outras aparências. Alguns que ainda vivem entre nós podem usar tais ilusões para mascararem sua verdadeira natureza.

Vida e Hábitos: carnívoros, um Homem Serpente prefere presas vivas. Às vezes, membros ultracivilizados subsistem inteiramente à base comida artificial. A espécie parece odiar e se ressentir da humanidade, armando estratégias contra nós; eles sentem que nós impedimos o seu retorno ao poder que lhes é de direito (Lochert, 1983).

Distinguindo o Povo Serpente:

- Seres de Ib tem couros macios e escorregadios, sem escamas, e sem rabos.
- Abissais são aquáticos e não têm caudas.
- Carniçais são semelhantes a humanos, com um aspecto canino, sem qualquer característica reptiliana.

Quadro comparativo de tamanho





Armas



Guerreiro



Sacerdote



P

Armazenando Informações

Por muitas eras geológicas o Povo Serpente guardou informações importantes em placas grossas triangulares feitas de vários metais não-corrosivos. Pode-se começar a ler o texto de cada ponta do triângulo. Esta placa em particular delinea uma importante relação hipergeométrica implícita em órbitas planetárias.



Fig. 17 — Placa de Dados

Prole Amorfa



Eles encontraram coisas vivas que adoravam imagens de basalto e ônix de Tsathogghua. Mas não eram parecidas com sapo, como Tsathogghua. Bem pior – eram amontoados amorfos de uma gosma viscosa e negra que tomava formas temporárias por motivos variados. Os exploradores de K'n-Yan não pararam para observar detalhes, e... selaram a passagem.

— H. P. Lovecraft

Este organismo é associado ao culto à entidade conhecida como Tsathogghua. Uma Prole Amorfa é um fluido preto que pode mudar de forma com a velocidade de um relâmpago, brotando pernas, dentes, cabeças, olhos e asas, perfazendo formas temporárias para necessidades temporárias.

Embora seus artefatos de pedra revelem inteligência de nível humano, nenhuma comunicação direta foi realizada com esses seres implacáveis. E, já que as Proles Amorfas são imunes a armas físicas, investigadores tem sido relutantes em se exporem a contato extensivo com essas criaturas estranhas.

Habitat: primariamente subterrâneo. Estes seres constroem canais de pedra por onde rastejam com seus corpos viscosos com grande rapidez. Evidências atuais indicam (Wasling, 1984) que sua zona de habitação é exclusivamente crostal, e talvez até mesmo limitada a calcário e outros depósitos orgânicos.

Distribuição: Proles Amorfas dominam as cavernas escuras de N'Kai, e provavelmente habitam outros sistemas de cavernas também. Já que é desconhecido se estas criaturas evoluíram na Terra ou não, pode ou não haver Proles Amorfas em outros planetas.

Vida e Hábitos: Proles Amorfas se alimentam de uma grande variedade de substâncias. Metabolizam primariamente dejetos orgânicos, mas também devoram animais vivos, plantas, e fungos onde estiverem disponíveis.

Pouco é sabido sobre a reprodução e expectativa de vida de uma Prole, embora estruturas de calcita do tamanho de punhos descobertas em N'Kai (Dannseys, 1987) possam guardar algumas respostas, se os geneticistas puderem decodificar suas estruturas.

Distinguindo Proles Amorfas:

- Azathoth é bem maior e sempre está acompanhado de seres secundários.
- Pólipos Voares normalmente variam entre visibilidade e invisibilidade, e geralmente deixam o chão para voos breves.
- Feras Lunares são pálidas, e não pretas.
- Serviços dos Deuses Exteriores produzem uma música demoníaca, enquanto Proles Amorfas são silenciosas no geral.
- Shoggoths se movem rolando ou escorrendo, ao invés de rapidamente criarem e desfazerem pernas.

Quadro comparativo de tamanho





Fig. 18 — Estágios de movimentação frontal.

Locomoção

Apêndices da superfície superior da criatura o puxam para frente; e enquanto se move, novos apêndices brotam na parte de trás. O diagrama não transmite a velocidade da coisa — Mais de 30 quilômetros por hora para grandes distâncias.



P

Prole Estelar de Cthulhu



Não há palavra para... tal contradição sobrenatural de toda matéria, força e ordem cósmica. Uma montanha andou ou tropeçou... a prole das estrelas havia acordado para clamar pelo que era seu. As estrelas estavam alinhadas novamente.

— H. P. Lovecraft

Cthulhu é a espécie mais famosa que veio para a Terra centenas de milhões de anos atrás. Estas entidades são gelatinosas e de coloração esverdeada, e vêm em duas formas: Enormes seres parecidos com polvos, ou entidades inchadas com asas de dragão e presas, e faces cobertas de tentáculos. O próprio Cthulhu pertence ao último tipo.

Tais proles são extraordinariamente maleáveis, e podem rápida e drasticamente alterar a própria forma. Membros individuais e o corpo sempre permanecem identificáveis, embora possam ser distorcidos, atrofiados ou hipertrofiados.

Habitat: embora a água não os faça mal, Cthulhu e seu clã foram erroneamente considerados pela tradição como seres marítimos, mas na verdade eles são terrestres. Entidades de grande poder, essas criaturas podem viajar pelo espaço à vontade, se lançando de um mundo para o outro.

Distribuição: testes seres seguem um ciclo cósmico inexplicável de atividade e inatividade. No atual

momento, quase toda a raça está em animação suspensa, descansando até o fim do ciclo atual, quando eles poderão viver novamente. Há evidência de que este momento está próximo.

Vida e Hábitos: enquanto estão dormindo, eles podem realizar apenas ações mentais, tais como transmitir sonhos ou instruções telepáticas. Supõe-se que quando assumirem a forma desperta, Cthulhu e sua raça pretendem reestabelecer a civilização que possuíam em tempos ancestrais. A maior parte da raça parece ter vivido em uma única cidade imensa que no passado cobria grande parte do Pacífico Sul. Atualmente eles vivem em sua cidade R'lyeh, enterrados sob milhares de metros de água e centenas de metros de rochas e detritos. Os hábitos de acasalamento desta espécie são desconhecidos, embora eles possam se reproduzir por mitose. Se esta conjectura for verdadeira, todos os milhões de habitantes de R'lyeh podem descender do próprio Cthulhu.

Distinguindo as Proles Estelares de Cthulhu:

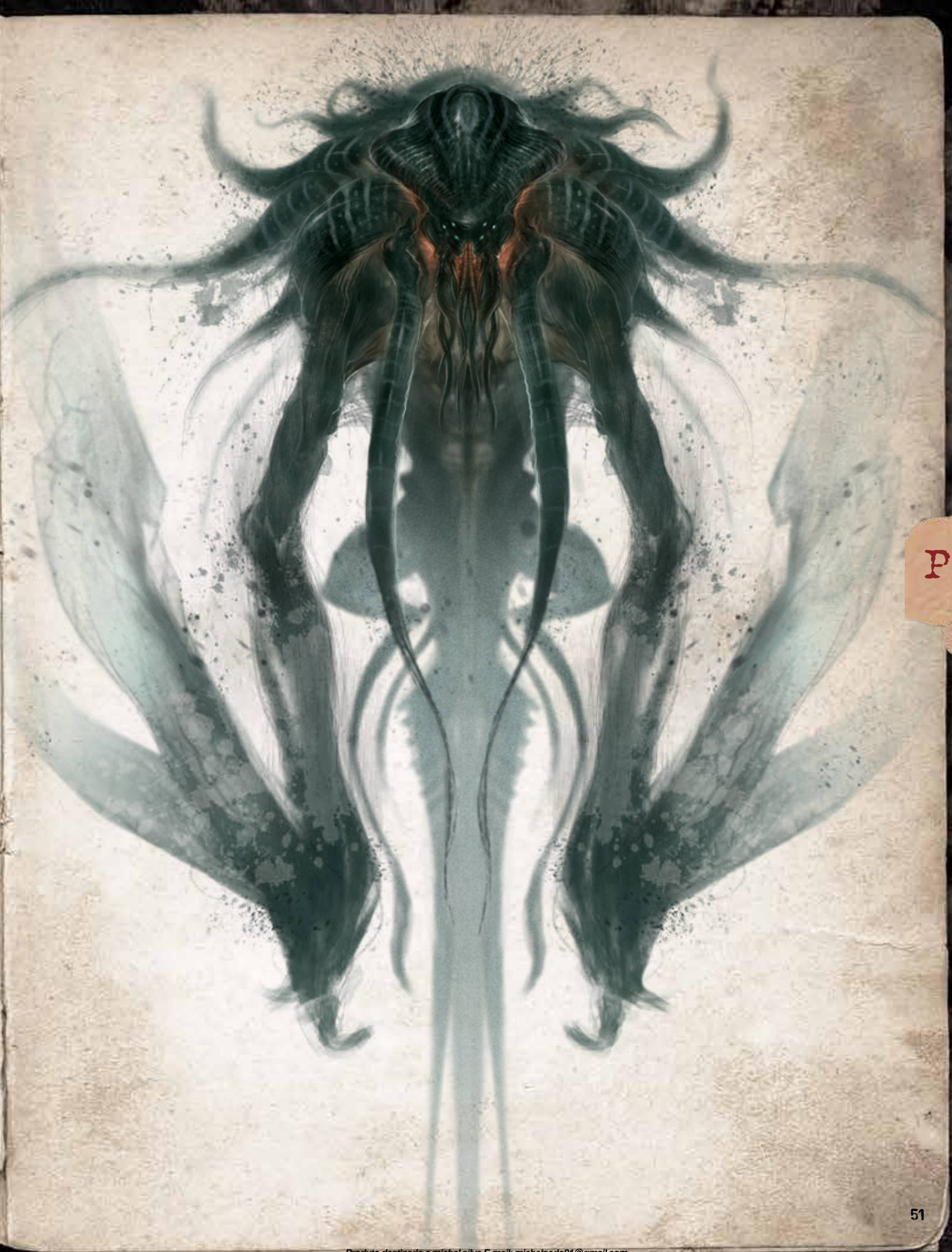
- Chthonianos não possuem asas ou outros membros.
- Crias Negras são menores, e sem estrutura de cabeça bem definida.
- Pólipos Voadores são menores, acompanhados de sons assobiados, e têm lapsos temporários de visibilidade.
- Ithaqua não tem tentáculos, é restrito a climas frios, e voa sem asas.
- Serviçais dos Deuses Exteriores são muito menores, não tem asas, e geralmente se movimentam rolando.

Quadro Comparativo de Tamanho



Voo

Para voar, estas criaturas devem transferir a maior parte de sua massa para as asas.



P

Ser Ancestral



A resistência da coisa era quase inacreditável. Até mesmo a incrível pressão das profundezas do mar parecia impotente para feri-la. Pouquíssimas pareciam morrer, exceto por violência, e seus cemitérios eram muito limitados.

— H. P. Lovecraft

Um Ser Ancestral, ou Antigo, é um organismo cri- noide, meio vegetal, com uma cabeça em formato estelar, um corpo largo ereto, múltiplos tentáculos, e cinco asas. Quando não estão sendo usadas, as asas são dobradas para dentro de pequenos bolsos na lateral do torso largo. Esta espécie é conhecida por sua forte simetria radial.

A civilização dos Seres Ancestrais prosperou na Terra por milhões de anos. Seu último bastião ficava na Antártica, mas, com o advento da Era do Gelo, foi jogado ao fundo do mar. Pelo curso daquela civilização, a espécie se tornou progressivamente mais decadente, perdendo a maior parte de suas antigas histórias e conhecimento. Agora seu alcance é totalmente submarino, confinados às partes mais profundas dos oceanos.

Ao chegarem na Terra mais de um bilhão de anos atrás, a raça sobreviveu à jornada interestelar através de um processo químico que os tornou impermeáveis à flutuação de temperatura, vácuo, e qualquer necessidade de alimentação ou oxigênio. Na Terra a espécie criou organismos simples como comida, bem como os Shoggoths, para servirem como Feras-Escravas. Ou por acidente ou por diversão, os Seres Ancestrais também impeliram o desenvolvimento de toda a vida terrestre.

Habitat: Fundo do mar. Estas criaturas habitaram uma grande variedade de terrenos, possivelmente

um espécime pode ser achado em qualquer desses lugares.

Distribuição: ao longo da Dorsal Mesoatlântica. Éons atrás, os Seres Ancestrais eram encontrados por todo o hemisfério sul (posteriormente, apenas Antártica). Estes seres inteligentes vieram para a Terra, originalmente vindos de outro mundo. Espécies de parentesco próximo ainda prosperam em planetas distantes.

Vida e Hábitos: um Ser Ancestral se reproduz através de esporos. Pode obter nutrição em substâncias inorgânicas, mas se torna muito mais ativo e vigoroso quando se alimenta de vida orgânica, especialmente de animais. Os Seres Ancestrais são extremamente resistentes, podendo sobreviver a todas as temperaturas ordinárias, e podem se mover com grande velocidade na terra, mar ou ar.

A desafortunada expedição Starkweather-Moore enfatizou que no passado a espécie desenvolveu altos padrões estéticos e intelectuais.

Distinguindo Seres Ancestrais:

- Fungos de Yuggoth têm cabeças redondas, apenas duas asas, e nunca são encontrados no fundo do mar.

Quadro comparativo de tamanho



Ajuste vertical

Um Ser Ancestral pode alterar sua altura estendendo o pescoço e/ou caule. Quando estendido, o pescoço revela um grupo de cortes de guelras. Bolsos de asas se situam espaçadas ao redor do torso, permitindo que as asas fiquem firmemente presas ao núcleo massivo. Extensão das asas frequentemente indica interesse ou animação, ou é feito em preparação para alçar voo. Durante o voo, um Ser Ancestral normalmente estica tanto o pescoço quanto o caule, conforme mostrado na silhueta da página.



S

Serviçais dos Deuses Exteriores



...algo amorfo se agachou longe da luz, soprando ruidosamente uma flauta...em meio a vibrações nocivas de escuridão fétida... sem cobertura de calor, mas apenas a viscosidade da morte e da corrupção.

— H. P. Lovecraft



Um pedaço de carne com tentáculos, as feições de um Serviçal lembram as de um sapo ou um polvo. Estes seres quase sempre carregam um instrumento musical chamado de “flauta” por falta de nome mais apropriado, e geralmente estão soprando sibilos com ela.

Habitat: além do espaço e do tempo. Comumente encontrados perto do trono de Azathoth e em lugares habitados por entidades transcósmicas extremamente poderosas.

Distribuição: onde quer que seja enviado. Um serviçal é uma entidade extremamente robusta que parece ser imune às vicissitudes do clima, temperatura, atmosfera e outros fatores ambientais.

Vida e Hábitos: um serviçal normalmente acompanha um ser superior. Serviçais às vezes agem sozinhos

para auxiliar em um culto de adoração àqueles seres que parecem serem seus mestres. Embora sejam chamados de Serviçais, é incerta qual a natureza da relação que estas criaturas tem com superiores maiores ou quais entidades eles supostamente seguem. Talvez a espécie seja parasítica ou simbiótica, ao invés de serviçal (Dannseys, 1978). É verdade que sua alta inteligência e aptidão ao ocultismo provavelmente fomentem o desenvolvimento e a adoração de seus seres hospedeiros.

Os Serviçais são adeptos da prática de ciência oculta, e isso, somado ao vigor físico, os tornam extremamente difíceis de se ferir. Um pretensso colecionador deve se preparar cuidadosamente para todas as contingências possíveis, arrumando equipamento apropriado e ter mais de uma rota de fuga preparada.

Distinguindo Serviçais de Deuses Exteriores:

- Chthonianos são bem maiores e são acompanhados de sons de cânticos, ao invés de sibilos.
- Cthulhu e suas crias são muito maiores e sempre esverdeadas.
- Pólipos Voadores podem voar, e são frequentemente mais ou menos invisíveis.
- Proles Amorfas são pretas.
- Feras Lunares não projetam tentáculos, exceto seus órgãos sensoriais rosados, que são sempre encontrados na ponta de seus focinhos.
- Shoggoths estão sempre borbulhando e formando e reformando olhos e outros órgãos.



Quadro comparativo de tamanho



Fig. 19 — Rolamento de um Servisaal.

Movimento

Servisaais normalmente se deslocam rolando. O ser agarra o substrato com seus tentáculos, se puxando para a posição, e depois rola em velocidades moderadas.

Flauta de um Servisaal



3

Shantak

T: E H A S V A T

Não eram como qualquer tipo de pássaro ou morcego encontrado na Terra ou nas Terras Oníricas, porque eram maiores que elefantes... Carter sabia que deviam ser as aves-Shantak daqueles malditos rumores... cujas asas ainda estavam recheadas do salitre e da geada dos fossos infernais.

— H. P. Lovecraft



Um Shantak é uma enorme criatura com escamas composta de matéria terrestre conhecida. Esta criatura surpreendente exibe muitas semelhanças com vertebrados Terrestres. Tais seres têm o vigor e o tamanho de um elefante, com duas asas, tegumento com escamas, e duas pernas. Possui um pescoço longo e uma cauda longa. Antigas tradições o chamam de Shantak “Cabeça de Caval”, e de fato muitos crânios têm uma proporção quase equina, embora qualquer semelhança seja puramente coincidente.

O tórax dos Shantaks é preenchido de um mecanismo de superalimentação que enriquece os músculos durante o voo. Somente assim essa criatura pode concentrar energia o suficiente para manter seu corpo no ar.

A descrição acima se aplica apenas ao Shantak Comum. O menos conhecido Shantak Menor é bem mais diminuto em tamanho e tem uma aparência bem diferente, com pele coberta de pelos e garras prodigiosas em seus dedos.

Todos Shantaks ficam em pânico à mera aparição de um Noitesguio. Presumivelmente tanto os Shantaks quanto os Noitesguios são originários, ou viveram lado a lado, da mesma parte do universo, provocando o desenvolvimento desse instinto. Não foi encontrado qualquer motivo objetivo para o pavor dos Shantaks, pois eles são muito maiores e mais fortes que qualquer Noitesguio.



Cria

A casca do ovo se torna transparente, indicando que está próximo a chocar. O jovem animal receberá pouca atenção parental, e deverá se defender por conta própria dentro de poucas semanas.

Fig. 20 — Ovo de uma Shantak fêmea.



Habitat: montanhas e platôs desertos. Os Shantaks podem atravessar o espaço sideral, mas não gastam muito tempo lá.

Distribuição: esta criatura, assim como os Noitesguios e as Feras Lunares, frequentemente assombram as Terras Oníricas. Também são conhecidos em alguns mundos desolados do nosso plano.

Vida e Hábitos: um Shantak se reproduz pondo ovos. Ambos os sexos põem ovos, com ou sem acasalamento. O ovo de um Shantak macho tem propriedades extremamente interessantes de acordo com o folclore, mas nenhum chegou até a Terra ainda. A Escola de Metafísica Medieval da Universidade Miskatonic oferece uma grande recompensa para quem descobrir um desses ovos.



Shantaks se alimentam primariamente de organismos autotróficos, tais como plantas. Eles podem sobreviver temporariamente se alimentando de vida animal, mas isso não é sua principal fonte de nutrição.

Quadro comparativo de tamanho

Distinguindo Shantaks:

- Byakhee são bem menores e têm quatro pernas, ao invés de duas.
- Horrores Caçadores não têm pernas, e tem silhuetas ofídicas.



S

Flutuação livre

Os Shoggoths normalmente assumem uma forma esférica de aproximadamente 3,5 metros de diâmetro.



Fig. 21 — Shoggoth na água.



3



Movimentação da perna

Fig. 22 — Evidência de procriação.

Tsathoggua



Precisava da nutrição de um sacrifício, pois era um Deus. É claro que eu não consegui dar a ele o tipo de sacrifício que costumava receber em seu tempo, porque tais coisas não existem agora. Mas não havia algo que eu pudesse fazer. O sangue da vida, você sabe. Até os lêmures e elementais, que são mais antigos do que a Terra, virão quando o sangue dos homens ou das feras for oferecido sob as condições corretas.

— H. P. Lovecraft

Tsathoggua é um membro excepcional dos Grandes Antigos. Outros membros de sua espécie interestelar incluem Cthulhu, Ithaqua e Hastur, o Inominável.

Na Terra, Tsathoggua é servido por seres amorfos amedrontados conhecidos como Crias Amorfas. Talvez ele tenha trazido tais criaturas com ele quando chegou à Terra, ou as criou quando chegou, ou talvez elas tenham escolhido servi-lo quando ele chegou.

Tsathoggua veio à Terra vindo de Saturno. Pelo menos mais um membro de sua espécie (um ser recluso conhecido como A Perdição de Wuthoquan) chegou com ele. Tsathoggua é o único Grande Antigo Terreno que buscou adoradores e sacrifícios na humanidade, bem como entre nossos predecessores peludos. (Smith, 1932).

A forma de Tsathoggua altera em resposta ao ambiente. Em Saturno ele era bem diferente de como é na Terra, como pode ser deduzido pelo tio paterno de Tsathoggua, Hziulquoigm-nzhah, que ainda vive em Saturno (Smith, 1931). O ser tem corpo esférico, pernas atarracadas, e braços longos. A cabeça é pare-

cida com a de Tsathoggua, mas pende da parte de baixo de seu corpo; outros braços e pés propiciam a locomoção. Existe evidência de que Tsathoggua pode voluntariamente mudar a própria forma (Fallworth, 1944), certamente as Crias Amorfas mudam de forma e textura de maneira impressionante.

Habitat: Tsathoggua pode viver em qualquer lugar.

Distribuição: Tsathoggua vive no golfo negro de N’Kai, bem abaixo da superfície da Terra. Ele pode projetar a própria imagem em outro lugar ou até visitar pessoalmente regiões distantes, mas ele não demonstrou nenhum interesse de deixar N’Kai.

Vida e Hábitos: por passar a maior parte de seu tempo num longo sono, Tsathoggua desperta apenas para aceitar sacrifícios ou responder ao chamado de um feiticeiro. Se ele for saciado com comida, ele responde ao visitante de maneira não-ameaçadora, até amigável. Se Tsathoggua tiver fome, é melhor que o pretense entrevistador tenha um sacrifício aceitável preparado, ou corre o risco dele mesmo ser consumido.

Distinguindo Tsathoggua:

- Gugs tem bocas verticais e são esguios.

Quadro comparativo de tamanho



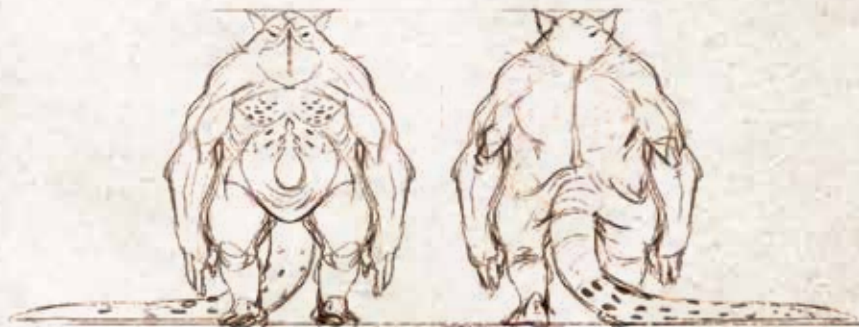
Estátua de culto



Tsathoggua, boca aberta



T



Tsathoggua, de pé de frente e de costas

Guardiões do Templo

De acordo com vários relatos, os templos de Tsathoggua têm tubos de pedra e/ou poços, aparentemente repletos de água escura e sem vida. Esta água escura na verdade contém Crias Amorfas em repouso que, acredita-se, guardam o templo.



Estrutura de Alimentação

Quando se alimenta, proboscídeos musculosos e rígidos rompem a pele da presa, permitindo que os nutrientes sejam sugados para as cavidades estomacais. Os dentes limam dentro do tegumento da vítima. Os tubos de ramificação que se estendem do estômago de sucção distribuem a comida líquida no corpo do Vampiro Estelar. O propósito da glândula envolta na base do estômago de sucção é desconhecido: pode secretar enzimas digestivas ou um fluido de proteção.



V



Movimento de um Vampiro Estelar

Yog-Sothoth

𐌵𐌹𐌳𐌰𐌽𐌹𐌳𐌹𐌸𐌹𐌸𐌹𐌸𐌹𐌸𐌹𐌸



Os Antigos eram, os Antigos são, e os Antigos serão. Não nos espaços que conhecemos, mas entre eles, eles caminham serenos e primordiais, unidimensionais e ocultos para nós. Yog-Sothoth conhece o portão. Yog-Sothoth é o portão. Yog-Sothoth é a chave e o guardião do portão. Passado, presente e futuro, tudo é uma só coisa em Yog-Sothoth. Ele sabe onde os Antigos romperam com as eras, e onde eles deverão romper novamente. Ele sabe onde eles têm campos trilhados, e onde eles ainda percorrem as trilhas, e porque ninguém pode observá-los enquanto eles caminham... Como uma impureza você os conhecerá. A mão deles está na sua garganta, e ainda assim você não os vê; e suas moradas são uma só com sua entrada protegida.

— H. P. Lovecraft

Nas nossas dimensões a entidade transcósmica conhecida como Yog-Sothoth aparece como um aglomerado de esferas iridescentes. Estas esferas estão em movimento contínuo, reordenando, mudando, e fluindo de uma a outra, e se separando para novamente se aglutinarem. Esses globos não estão sempre ligados uns aos outros, e muitos se espalham por uma área grande.

Até investigadores equipados de maneira primitiva podem contatar Yog-Sothoth. Entretanto, esta entidade é notoriamente perigosa, e pessoas não especializadas devem evitar contato. Contato prolongado ou indeterminado com Yog-Sothoth já foi demonstrado como sendo nocivo ao Continuum local (Fallworth, 1928).

Quadro comparativo de tamanho

Yog-Sothoth tem teoricamente 40 metros de altura.



Yog-Sothoth é um dos Antigos crípticos, cujo contato com a humanidade foi mínimo. Não se sabe se Yog-Sothoth é um exemplar destes seres. Infelizmente os escassos dados sugerem que o contato com qualquer Antigo é desaconselhável (cf. Mustoll 1984, 1987).

Habitat: Yog-Sothoth habita primariamente uma zona intersticial entre várias dimensões e planos, tornando-se limítrofe a todo tempo e espaço.

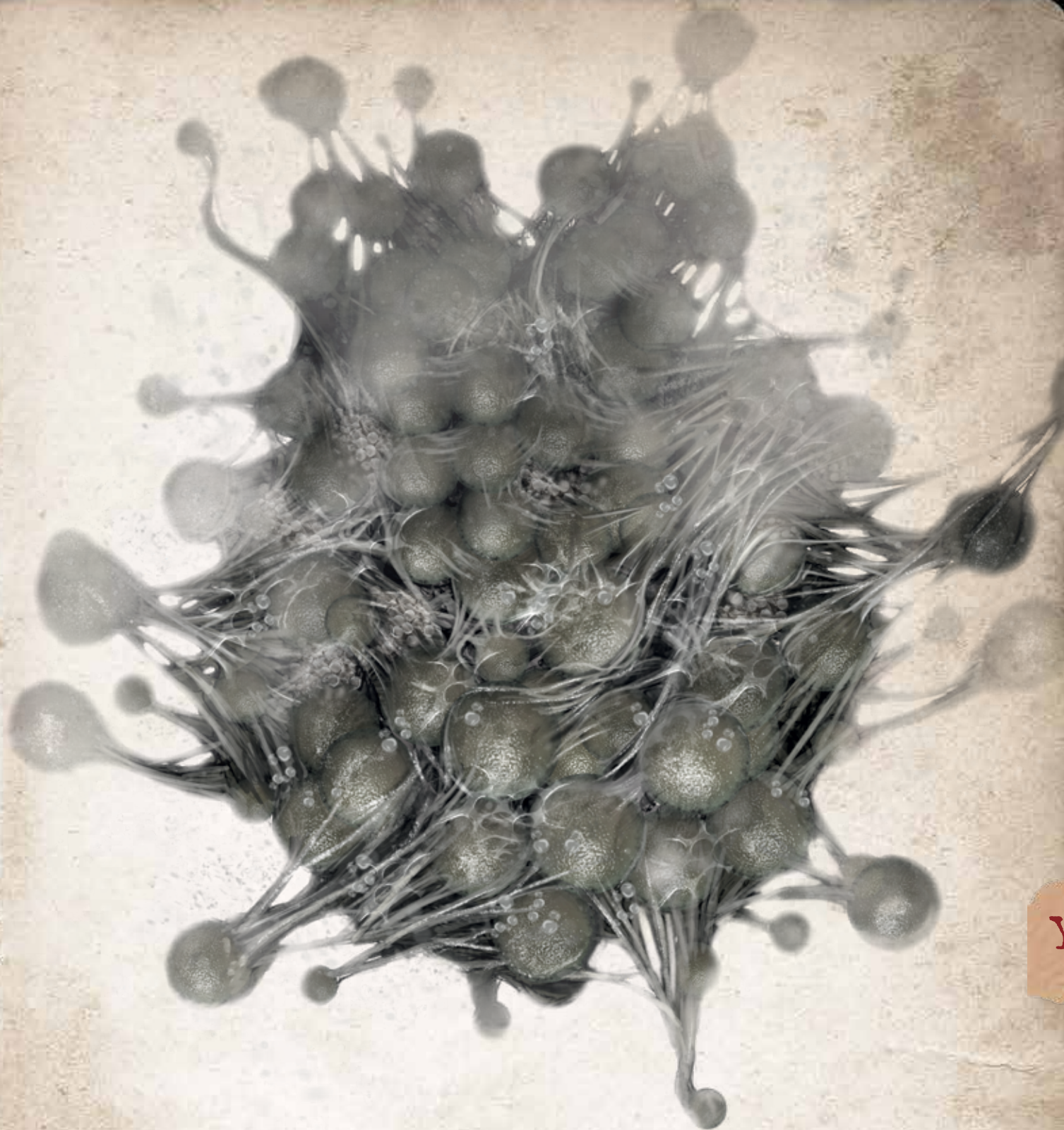
Distribuição: Yog-Sothoth pode ser encontrado em qualquer lugar do universo.

Vida e Hábitos: até nos textos antigos Yog-Sothoth é aquele que abre caminhos, e o que ensina conhecimentos estranhos. Este atributo foi confirmado por Hutchinson (1864); a maioria dos teóricos de metafísica bruta ainda se volta rotineiramente a Yog-Sothoth como uma chave intermediária para reconhecimento e exploração de corpos e dimensões interestelares que de outras formas seriam inacessíveis.

Nosso conhecimento sobre Yog-Sothoth e outros Antigos no presente é tão mínimo que as especulações impressas sobre sua origem, poderes, posição e significância deveria ser consideradas como desinformações.

Distinguindo Yog-Sothoth:

- Shub-Niggurath é uma massa vaga, e não uma série de esferoides discretos.



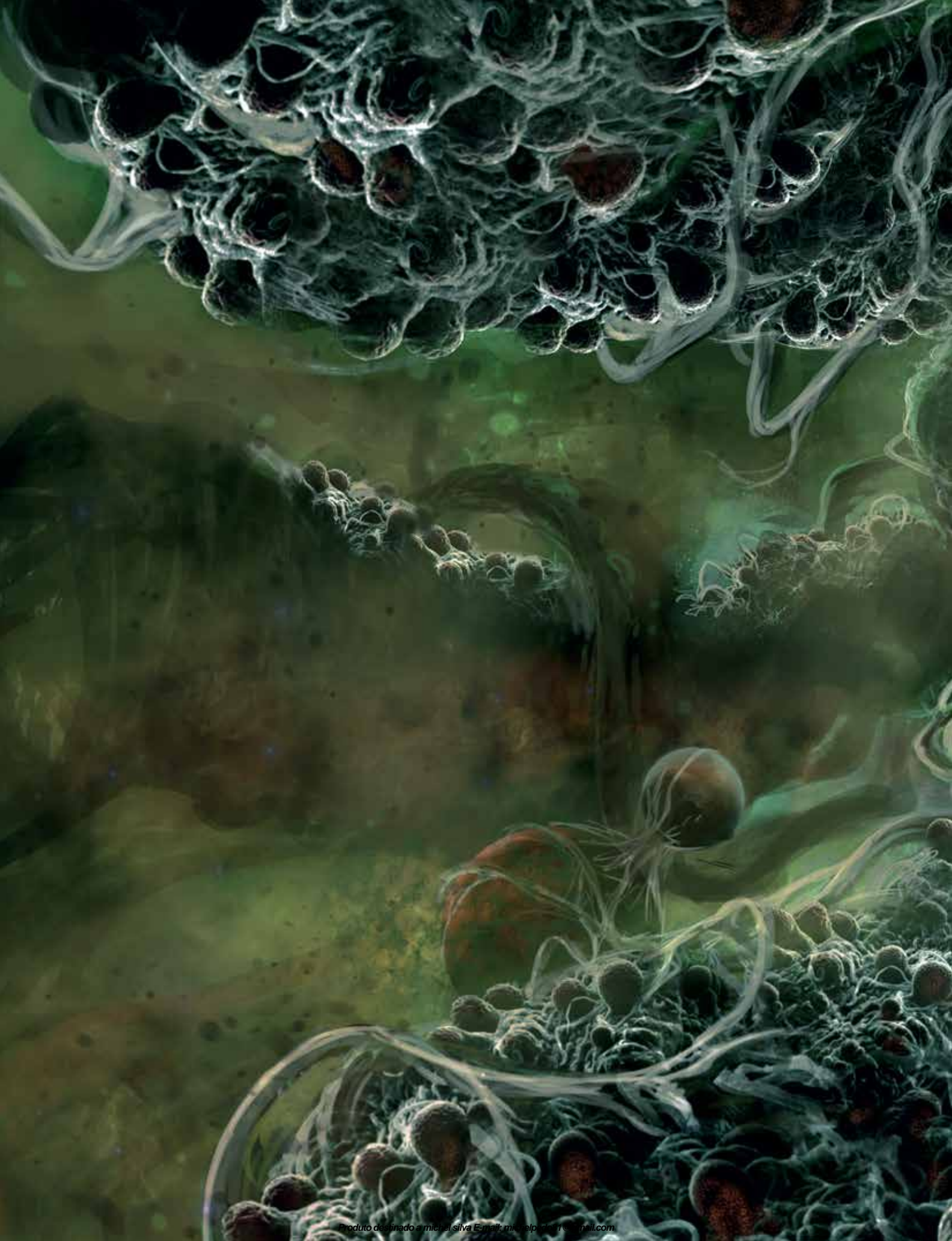
Y

Tocando Yog-Sothoth

A substância de Yog-Sothoth danificou gravemente o braço deste homem. Bolhas, tecido dissecado, e ossos expostos são os resultados típicos de tal contato.



Fig. 23 — Exemplo de tecido danificado.





Criaturas das Terras Oníricas

Prefácio sobre as Criaturas

Retirado da edição original do Guia de Campo do Petersen para as Criaturas das Terras Oníricas.

Enquanto sonhamos, você ou eu podemos perceber uma enorme escadaria que de forma sedutora nos conduz para baixo, para longe do sonho comum, descendo setenta degraus de sono leve, descendo até as Cavernas da Chama.

Nesta câmara tremulante vivem Nasht e Kaman-Thah, sacerdotes muito antigos que podem aceitar os mais dignos como sonhadores iniciados, e os enviar pra baixo, para descer mais setecentos degraus até o Portão do Sono Profundo e daí através do Bosque Encantada, um reino central das Terras Oníricas.

Outros lugares têm suas próprias Terras Oníricas. A região sombria da Terra é mais ligada a nós pela poesia, pela beleza e pelo perigo, do que pelo tempo ou pela forma dos continentes. Na Terra nossas fantasias podem parecer quimeras de luxúria e ganância; nas Terras Oníricas, nossos melhores sonhos criam belezas – uma tigela de ouro, uma nova vida, uma cidade maravilhosa, uma terra escondida. O melhor de tudo, nossos sonhos podem encontrar os sonhos de outros.

Nada poderia ser mais benéfico para sonhadores amadores e estudantes preternaturalistas do que uma coletânea das criaturas mais importantes das Terras Oníricas, suas inteligências e poderes, porque aquele plano é o que nos é mais acessível e (alguns dizem) foi feito para nós. Embora não possamos levar objetos físicos para os sonhos, podemos levar memórias.

Portanto, sonhadores, estudem bem estas páginas. Elas discutem uma variedade de entidades das Terras Oníricas, as que são mais benéficas ou de maior preocupação para humanos. Estas entidades são idênticas na abordagem: uma discussão geral, notas sobre habitação, distribuição, e vida e hábitos, e dicas de como distinguir as criaturas e seres neste livro. Ilustrações aproximadas retratam cada um (filmagens de sonhos ainda estão para serem liberadas, apesar das promessas do Instituto Windthrope). Inclusas também as perspectivas do Submundo e da superfície das Terras Oníricas.

das Terras Oníricas

Chaves de identificação ajudam a distinguir as formas de vida, bem como as comparações de altura e ilustrações secundárias. Uma lista bibliográfica e de leituras sugeridas completa o texto.

O sobrenatural do qual eu falo é aquele que está além da natureza como os humanos a experimentam. O sinônimo de oculto, no sentido de conhecimento oculto ou escondido, teve no passado um significado, mas escritores ruins e miseráveis vendedores ambulantes adornaram o termo nos anos mais recentes. Estudiosos que vieram antes de nós renomearam o campo da metafísica medieval, e fundaram escolas e repositórios de sabedoria excêntrica e arcana para aprofundar o conhecimento de universos além.

Como jovens pesquisadores, meus colegas e eu fomos estimulados pelos contos poderosos e prescientes de H.P. Lovecraft, a cuja última história publicada nós retornamos ansiosamente, e cujas narrativas pioneiras abriam vastas arenas de pesquisa. Ao mesmo tempo, descobertas na matemática e física teórica nos fornecem novas ferramentas para desvendar mistérios antigos.

Tornou-se um privilégio para o nosso grupo de pesquisa, para os magnânimos curadores da Universidade, e um punhado de outros hipermetafísicos espalhados pelo mundo, ajudar a reorganizar as propostas, as descobertas perigosas, e as incríveis justificativas da metafísica medieval. Deste esforço veio a rigorosa, vasta e nobre ciência sobrenatural de hoje, onde as maravilhas do universo podem ser escritas.

Com alegria e orgulho, portanto, eu saúdo as centenas de jovens preternaturalistas brilhantes em vários planos de existência. Se este leitor desejar, ele ou ela pode compartilhar deste desafio: feche seus olhos, sonhe, sonhe de verdade, e entregue suas esperanças para Nasht e Kaman-Thah.

Bons sonhos e gloriosas aventuras!

—Professor-Emérito Eliphas Cordvip Fallworth,
Escola de Metafísica Medieval,
Universidade Miskatonic.



COMECE AQUI

26 Possui olhos?

- Não, mas há tentáculos no focinho, e é vagamente parecido com um sapo
▶ Fera Lunar (página 114).
- Sim, e normalmente não é parecido com um sapo
▶ vá para a pergunta 27.

18 Esta aranha:

- É vermelha e roxa, e tem um rosto humanoide?
▶ Atlach-Nacha (página 74).
- Cinza para violeta, e tem um rosto aracnídeo?
▶ Aranha de Leng (página 106).

17 Tem forma Aracnídea?

- Sim ▶ vá para a pergunta 18.
- Não ▶ vá para a pergunta 19.

19. É bípede?

- Sim, e humanoide
▶ vá para a pergunta 20.
- Não
▶ vá para a pergunta 26.

20. A sua pele:

- É escamosa e ofídica?
▶ Povo Serpente (página 48).
- É sem escamas, peluda?
▶ vá para a pergunta 21.

11 Os pés da criatura são:

- Membranosos?
▶ vá para a pergunta 12.
- Sem membranas?
▶ Vá para a pergunta 17.

1 Voa ou flutua no ar?

- Sim ▶ vá para a pergunta 2.
- Não ▶ vá para a pergunta 11.

2 Possui asas?

- Sim ▶ vá para a pergunta 3.
- Não ▶ vá para a pergunta 7.

3 É gigantesco?

- Sim, com envergadura de 9m + e escamas
▶ Shantak (página 52).
- Não, embora seja alado
▶ vá para a pergunta 4.

4 É semelhante a uma ave, e tem penas?

- Não, não tem penas nem bico
▶ vá para a pergunta 5.
- Sim
▶ vá para a pergunta 6.

7 Seus membros são definidos, embora possivelmente recém formados de sua massa corporal?

- Sim ▶ vá para a pergunta 8.
- Não, e os membros atarracados e vestigiais são transparentes
▶ Blupe (página 80).
- Não/Sim/Talvez
▶ Larva dos Deuses Exteriores (Página 104).

12 As pernas da criatura são:

- Nove em número, com os pés escarlates, e a criatura é cega?
▶ Wamp (página 120).
- Menos de nove em número e não são escarlates?
▶ vá para a pergunta 13.

14 Seus tentáculos estão:

- Abaixo da mandíbula, e a criatura é reptiliana?
▶ Bokrug (página 82).
- Em seu focinho, e a criatura é grande, cega e sapoide?
▶ Fera-Lunar (página 114).
- Em seu focinho, mas a criatura é pequena, peluda e curiosa?
▶ Zoog (página 122).

5 Esse espécime é:

- Colorido, barroco, com olhos e um focinho?
▶ Dragão-Borboleta (página 86).
- Oleoso, preto e sem rosto?
▶ Noitesguio (página 116).

6 É:

- Um pássaro tropical com penas brilhantes?
▶ Ave Magah (página 108).
- Reptiliano e venenoso?
▶ Basilisco (página 76).

8 Brilha?

- Sim
▶ vá para a pergunta 9.
- Não
▶ Fera de Nuvem (página 90).

28 Em seu formato:

- É amorfa como uma poça, e é presa a cavernas, e produz crias continuamente?
 - ▶ Abthoth (página 72).
- Não é amorfa, e nem é anormalmente fértil?
 - ▶ vá para a pergunta 29.

30 Tem um torso humanoide?

- Sim, e a parte de baixo parece um tentáculo?
 - ▶ Gnor (página 94).
- Não é particularmente humanoide?
 - ▶ vá para a pergunta 31.

21 Em tamanho:

- Pequeno, e tem um longo rabo peludo?
 - ▶ Zoog (página 122).
- Humanoide e maior?
 - ▶ vá para a pergunta 22.

13 Há tentáculos ou sensores na cabeça?

- Sim ▶ vá para a pergunta 14.
- Não ▶ vá para a pergunta 15.

15 A criatura é peluda?

- Sim, e tem uma cara de sono
 - ▶ Tsathoggua (página 62).
- Não
 - ▶ vá para a pergunta 16.

16 Quantas pernas?

- Duas, mas ligadas a um corpo vermiforme
 - ▶ Voonith (página 118).
- Duas, mas ligadas a um corpo borrachudo e verde
 - ▶ Ser de lb (página 78).
- Quatro; com muitas ventosas de sucção
 - ▶ Hemóforo (página 100).

10 Este flutuador...

- É semelhante a uma salamandra, com cauda e pés com membranas?
 - ▶ Girinos-Lâmpada (página 102).
- Um ser de energia com membros semelhantes a raios?
 - ▶ Servos de Karakal (página 112).

9 É semelhante a um gato?

- Vagamente, e capaz de voos interplanetários?
 - ▶ Gato de Saturno (página 88).
- Não, e flutua no ar
 - ▶ vá para a pergunta 10.

29 É:

- Desprovido de pernas e flamejante?
 - ▶ Verme de Fogo de Parg (página 92).
- Brilhante no interior, com nodos parecidos com gemas preciosas?
 - ▶ Gato de Saturno (página 88).

32 Sua boca:

- Fica na ponta de um longo focinho, e vive na floresta?
 - ▶ Buopoth (página 84).
- Provida de dentes de vidro, e tem mais do que dois olhos?
 - ▶ Hagarg Ryonis (página 97).
- Cheia, com muitos dentes, e pode ser visto em um templo ou caverna?
 - ▶ Tsathoggua (página 62).

31 Em tamanho é:

- Bem menor que um humano, com uma longa cauda sem pelos?
 - ▶ Zoog (página 122).
- Bem maior que um humano?
 - ▶ vá para a pergunta 32.

22 A criatura salta?

- Sim, e possui um rosto semi-humano sem nariz
 - ▶ Ghast (página 34).
- Não
 - ▶ vá para a pergunta 23.

23 É do tamanho de um homem?

- Sim
 - ▶ vá para a pergunta 24.
- Não, é maior e mais pesado
 - ▶ vá para a pergunta 25.

24 Essa criatura do tamanho de um homem é:

- Coberta de mofo, sem chifres, e sem rabo, e suas feições são caninas?
 - ▶ Carniçal (página 36).
- Parecida com humano, semelhante a um deus, com feições alongadas?
 - ▶ Grandiosos (página 96).
- Com chifres, boca grande e uma cauda vestigial?
 - ▶ Homem de Leng (página 110).

25 Este grande humanoide:

- Tem 4,5 metros + de altura, com uma boca vertical?
 - ▶ Gug (página 98).
- Tem 2 metros + de altura, peludo e obeso?
 - ▶ Tsathoggua (página 62).

Chaves de Identificação

Instruções: comece com a pergunta 1 e vá sistematicamente percorrendo a lista de perguntas. Responda a cada pergunta para sua própria satisfação. Pule as perguntas se for instruído para fazê-lo.

Abhoth

A

𐌹𐌿𐍂𐌸𐌹𐌺𐌾𐌿𐌸𐌹𐌺𐌾𐌿𐌸



...uma onda repugnante de corrupção orgânica mais odiosamente devastadora do que as mais escuras conjurações de morbidez e loucura mortal. Fervilhando, estufando, surgindo, borbulhando como a gosma de uma serpente ele emergiu se arrastando daquele buraco, se espalhando como um contágio séptico.

— H. P. Lovecraft

Abhoth é uma poça enorme de matéria fosforescente, constantemente borbulhando e apresentando membros, bocas e pseudópodes. Monstros obscenos inteiros se formam continuamente na fervente massa cinzenta e então se arrastam para fora de seu progenitor. As gavinhas e outros membros de Abhoth capturam muitas das crias, que são então devoradas pela massa primordial, mas outras crianças – coisas que conseguem escapar, se arrastam pelas intermináveis cavernas negras onde este deus monstruoso existe.

As criaturas que brotam continuamente da forma de Abhoth tornam a aproximação difícil, até mesmo perigosa. Ao nascerem, poucas criaturas são maiores do que um homem, e a maioria é bem menor. Eles crescem rapidamente. Em várias áreas do Submundo eles se tornam partes importantes do ecossistema.

Embora Abhoth seja considerada uma divindade (a “Fonte da Impureza”), não possui nenhum devoto humano (Wydatem, 1990). É possivelmente adorada por Gugs e outras entidades do Submundo, ou até mesmo por suas próprias crias.

Habitat: as profundezas do Submundo.

Distribuição: Abhoth não é um nativo da Terra e nem das Terras Oníricas. Sua inteligência, imobilidade, e preferência pelo escuro e por cavernas sombrias sugere uma relação com Tsathoggua.

Cria de Abthoth

"algo como um texugo, algo como um lagarto, algo como um saca-rolhas."
Frequentemente encontrados no Submundo, o Tove, e seu primo, o Tove com asas de Morcego, ocasionalmente caminham até a superfície das Terras Oníricas – talvez onde Dogson os encontrou.

Tove



Tove com Asas de Morcego

Vida e Hábitos: Investigadores sortudos o bastante para retornarem de um encontro com Abthoth relatam que, assim que se torna ciente da presença de invasores, o ser expele uma mão ou membro exploratório que toca cuidadosamente ou passa pelos invasores, e então tal membro cai e sai se arrastando para longe (da mesma forma que fazem todos os órgãos criados). Os visitantes são então atacados e absorvidos, ignorados, ou ocasionalmente entrevistados. Abthoth demonstra uma grande inteligência nestas conversas esporádicas, embora não mostre ambição de deixar as sombras ou sequer se mover delas.

Esta monstruosidade não come nada além de si mesma e visitantes aleatórios. A fonte da massa corporal que sustenta a fecundidade contínua de Abthoth não pode ser explicada; leia Isinwyll (1988) para ver as conjecturas resumidas do pesquisador.

Distinguindo Abthoth:

- A contínua produção de órgãos vivos da própria massa corporal diferencia Abthoth de todos os outros seres conhecidos na Terra ou nas Terras Oníricas.



Atlach-Nacha



A



Da putrefação surgem horrendas vidas, e tais estúpidos carniceiros da terra tornam-se astuciosos a ponto de atormentá-la e crescem, monstruosos, para afligi-la. Grandes buracos são secretamente escavados onde bastariam os poros da terra, e coisas que deveriam apenas rastejar aprendem a andar.

— H. P. Lovecraft

Atlach-Nacha parece uma aranha grande e grotesca com um estranho meio-rostro humano. Vive no subsolo, girando eternamente em suas fantásticas teias, eternamente criando pontes (por motivos desconhecidos) em um abismo de profundidade indecifrável. Os textos antigos sugerem que uma ponte-teia prenuncia o fim do mundo (Smith, 1934).

Provavelmente por associação, a superstição diz que este ser aracnídeo comanda todas as aranhas, embora não tenha um grupo organizado de adoração entre os humanos. Usando hipergeometria dimensional uma pessoa pode invocar Atlach-Nacha. Isso pode ser perigoso, porque a Deusa-Aranha odeia abandonar sua eterna fição.

A origem de Atlach-Nacha é desconhecida. Uma cabeça antropomórfica pode demonstrar uma relação com os Grandiosos humanoides, ou a Deusa-Aranha pode ser um humano poderoso, ou um feiticeiro pré-humano cuja transformação favorece sua famosa tarefa.

Habitat: subsolo. Pode supostamente viver em outros lugares, mas escolhe não fazê-lo para continuar sua fição.

Distribuição: nas fendas sem fundo do Grande Abismo, ainda não visitado apesar das pesquisas diligentes. A expedição Barton-Doherty, que buscava uma rota física até esse lugar partindo dos Andes no Peru, desapareceu sem deixar pistas (Dannseys, 1986a).

Vida e Hábitos: Atlach-Nacha trabalha constantemente em sua teia. Dizem que sua teia-ponte é muito usada (embora acidentalmente) por criaturas que precisam atravessar as fendas.

Embora seja carnívora como outras aranhas, Atlach-Nacha não gosta de deixar sua fição até mesmo se para se alimentar, e rejeitou presas que tomariam seu tempo. Os membros da expedição Barton-Doherty usavam placas de fibra de vidro, na esperança de que o trabalho de liberar seus corpos desses pedaços não digeríveis fosse se provar muito demorado para a paciência do Deus-Aranha, aumentando as chances de comunicação.

A mordida de Atlach-Nacha injeta um agente paralisante que inativa instantaneamente e de forma perfeita a maior parte dos músculos voluntários do alvo. Até mesmo com atenção profissional, a vítima pode precisar de seis meses ou mais para se recuperar (Smith, 1931). A Escola Miskatonic de Metafísica Medieval oferece uma recompensa para quem conseguir uma amostra do veneno.

Distinguindo Atlach-Nacha:

- Aranhas de Leng são roxas e são frequentemente encontradas ao ar livre, e não tem rostos semi-humanos.

Quadro comparativo de tamanho



Construindo uma ponte sobre o abismo

Como reconstruído por relatórios anônimos, as teias de Atlach-Nacha se estendem sobre o buraco sem fundo; a ponte tem um tamanho estimado de um 800 metros. Presume-se que a decadência e outras forças estranhas exijam reforço constante, e constante reconstrução da ponte.

Fig. 24 — A ponte de Atlach-Nacha: uma ilustração hipotética.



A



Aranha de Leng

A



É absolutamente necessário para a paz e segurança da humanidade que alguns dos cantos escuros e mortos da Terra, e suas profundezas não exploradas, sejam ignorados; para que as anormalidades dormentes não acordem, e para que pesadelos que sobrevivem profanamente não se espremam e escorram para fora de suas moradas sombrias para conquistar habitações novas e mais amplas.

— H. P. Lovecraft

Uma aranha inchada e roxa de aparência similar a uma aranha normal; seu tamanho impressionante e sua inteligência distinguem a Aranha de Leng. Internamente os especialistas encontraram diferenças significativas com outras aranhas. Treer (1984) recomenda colocar a espécie na subordem Humungonatha, dentro da ordem Aranea.

A Aranha de Leng nunca para de crescer. Um espécime comum pesa mais de 1.5 toneladas, e tem 2-3 metros de altura; indivíduos de 12 toneladas e 5-6 metros não são incomuns. Há relatos de colossos de 80 toneladas e 8-12 metros de altura nas profundezas de seus territórios (Wasling, 1971).

Em tempos antigos os humanoides de Leng travaram lutas amargas com as Aranhas de Leng. Esses conflitos parecem terem sido resolvidos a favor dos semi-humanos, já que o território das Aranhas de Leng é quase totalmente restrito (Meeb, 1979).

Habitat: ninhos em grutas, cavernas, fendas, e outras áreas cobertas. A Aranha de Leng se alimenta de iaques, urubus, shantaks, e outros animais grandes que entram em suas armadilhas. Quando é jovem, a aranha viaja extensivamente, procurando por um refúgio apropriado, mas quando é adulta se torna sedentária, e raramente se afasta mais do que algumas centenas de metros de seu covil.

Distribuição: a parte mais ao sul de Leng, e raramente fora de lá.

Vida e Hábitos: puramente carnívoras. Como a Aranha de Leng é inteligente, seus arranjos de teia não são instintivos, mas escolhidos com um olho atento para localização e presas em potencial. Portanto a teia não é tecida como um orbe ou funil estereotipado, me varia muito de aranha para aranha. Sua linha de teia é muito mais forte e elástica que um cabo de aço temperado.

A Aranha de Leng utiliza sua teia sutilmente, bloqueando rotas de fuga, criando corredores para si, e colocando armadilhas. Uma armadilha da Aranha de Leng é engenhosa; e talvez empregue linhas para tropeço, quedas mortais, e amarras (Wasling, *ibid*). Exercite precaução extrema.

Distinguindo Aranhas de Leng:

- Atlach-Nacha tem marcas vermelhas distintas e um rosto humanoide.
- Servos de Karakal são pequenos, e são compostos fagulhas de raios e nuvens de energia.
- Wamps são menores, tem marcas brancas e vermelhas, e são mamíferos no físico geral e na aparência.

Quadro comparativo de tamanho





Uma armadilha Leng

(A) Um tolo viajante pega uma joia grande e brilhante que está grudada na teia, (B) a teia libera a porta da armadilha, (c) a porta da armadilha cai sob o peso do investigador, e pelo contrapeso do pedregulho, (d) cavilha solta de abertura na porta da armadilha, (e) o pedregulho cai, (f) o pedregulho sela a câmara, capturando com segurança - porque as aranhas preferem presa viva - o tolo descuidado. O barulho alerta a Aranha de Leng sobre sua captura fresca.



Fig. 25 — Operação sequencial da armadilha.

Ave Magah



A



Todo o ar estava perfumado de bálsamo, e todas as aves magah cantavam alegremente enquanto brilhavam suas sete cores sob o sol.

— H. P. Lovecraft

Uma Ave Magah é pequena, belamente emplumada, e carnívora. Suas penas são longas e lustrosas. Diferentemente da maioria dos pássaros, a fêmea é tão deslumbrante quanto o macho, provavelmente porque sua plumagem colorida não é útil para o cortejo, mas para atacar e atrair presas.

Toda Magah tem uma ampla variedade de músicas, cantadas por motivos específicos; e a maioria das melodias são bem lindas. Todas as músicas são capazes de induzir uma reação emocional no ouvinte. A canção de cortejo do Magah é conhecida por ser afrodisíaca para muitos mamíferos (Meeb, 1988), enquanto o grito de alerta Magah é capaz de assustar mamíferos grandes.

Habitat: bosques e florestas, mas não habitam a selva profunda, nem regiões desoladas. Fazem ninhos em árvores grandes, e preferem árvores magin provavelmente porque as folhas longas e curvas são apropriadas para a construção dos ninhos Magah. Apesar da similaridade no nome, a árvore magin não tem o nome derivado da Ave Magah.

Quadro comparativo de tamanho



Distribuição: a Ave Magah é encontrada nas regiões meridionais das Terras Oníricas. Este pássaro não migra e não pode sobreviver (exceto em cativeiro) em áreas muito geladas ou nevadas.

Vida e Hábitos: este predador gosta de uma variedade de presas que vai dos lagartos e ratos a pequenos macacos, e cobras que consiga capturar. Animais grandes demais para serem subjugados pelo bico afiado do pássaro podem ser capturados por hipnose. A Ave Magah é capaz de cantar uma canção de caça especial dirigida a uma única presa. Se o animal falhar em se livrar da lassidão provocada pela canção, o alvo cai em um estado de transe e cambaleia devagar em direção ao pássaro que está cantando. Assim que o pássaro ataca, o efeito hipnótico acaba – tarde demais para o alvo.

Animais próximos que não são os alvos específicos da Ave Magah não são afetados seriamente pela música de caça, embora frequentemente fiquem sonolentos. Dannseys (1986) acredita que a precisão da canção direcionada é baseada na disposição correta da plumagem do pássaro. Assim o animal fica hipnotizado não apenas pela canção, mas por uma combinação de canção e apresentação melhorada da plumagem e seu movimento. Se fossem possíveis, gravações em alta qualidade das canções Magah teriam pouco efeito sobre os ouvintes.

Distinguindo Aves Magah:

- Dragões-Borboleta são bem maiores e não tem penas.

Ninho Magah

Em formato de toa, o ninho Magah bem construído fica pendurado em um galho alto na floresta. Um ninho desses pesa 11-15 quilos e pode conter 3-5 crias. Perceba os espinhos defensivos usados contra predadores arbóreos.



Fig. 26 — Ninho reforçado com vinhas de rikrok.



Basilisco

B



ΛΘΨΩΣ

*Assombrei tumbas de vastas eras ao agora
Voando sempre sobre as asas do horror
Onde rairoso Érebo vomita fumaça afora;
Onde jokulls assomam cobertos de neve e pavor:
E em reinos onde o sol do deserto devora
O que não nunca lhe teve sabor.*

— H. P. Lovecraft

O lendário rei das serpentes, este organismo serpentiniforme tem uma crista ornamentada, um corpo com nervuras e escamas, e uma face maligna com presas.

O Basilisco é a encarnação do veneno. O rio onde o Basilisco mata a sede é contaminado e envenenado por muitos metros rio abaixo. As fumaças que se erguem de seu refúgio são mortais para pássaros que sobrevoam. Um humano mordido por um Basilisco morre instantaneamente, com as feições retorcidas e enegrecidas. Nenhum antídoto para esse veneno é conhecido.

Tocar o cadáver de um animal mordido por um Basilisco, ou os rastros frescos de um Basilisco podem facilitar a infecção dos imprudentes. O sangue do Basilisco é altamente venenoso. Ratseff (1969) conta um caso em que um homem montado a cavalo perfurou com uma lança um Basilisco. O veneno viajou pela lança com velocidade espantosa, quebrando e escurecendo a arma conforme subia. O cavaleiro foi envenenado e morreu dentro de dois segundos, e depois disso o veneno passou pela sela e matou o cavalo.

Quadro comparativo de tamanho



A respiração do monstro também é mortal, e pode matar qualquer um que se aproxime demais. Este organismo pode matar até com o olhar. Se fixar o olhar sobre uma vítima por 1.4 segundos, o Basilisco projeta uma enzima nociva no metabolismo da vítima. Meeb (1986) correlacionou 287 casos de morte-por-olhar de Basilisco e descobriu que 202 vítimas morreram em dois segundos. Somente preternaturalistas treinados devem lidar com Basiliscos.

Habitat: regiões selvagens desoladas – até terras exuberantes se tornam desoladas e inférteis depois que um Basilisco chega.

Distribuição: em qualquer lugar.

Vida e Hábitos: comem carniça e qualquer coisa envenenada. Sementes de Nux Vomica (a fonte da Estricnina) são devoradas avidamente por este organismo, que também privilegia os ferrões de escorpiões, cabeças de víboras, e pele de sapos.

Não sabemos qualquer coisa sobre a reprodução dos basiliscos. Esta criatura solitária não é um animal de verdade, mas um construto sobrenatural. A Cocatriz, por exemplo, similar ao Basilisco em vários aspectos, não tem sexo e normalmente tem que ser criada com técnicas especiais.

Distinguindo Basiliscos:

- Dragões-Borboleta são particularmente insetoídes, e não apresentam penas.
- O Povo Serpente não tem asas.



Veneno poderoso

Embora o alcance de um Basilisco seja restrito, a contaminação do monstro se espalha inexoravelmente pelo lençol freático local, poluindo os leitos por quilômetros rio abaixo.



Fig. 27 — Contaminação do Basilisco.

Blupe



B



Mundos inteiros de matéria, energia, e vida... estão bem perto e mesmo assim não podem jamais ser detectados com os sentidos que temos... Tais mundos estranhos e inacessíveis existem bem do nosso lado.

— H. P. Lovecraft

É uma entidade semitransparente, em forma elíptica, que flutua pelo ar. Um Blupe tem um odor distinto, como aquele que surge depois de uma forte tempestade. Seus órgãos internos translúcidos são visíveis através de sua pele. No escuro ele brilha com resplendor cristalino.

Habitat: Os Blupe não são encontrados naturalmente em algum lugar fora da Dimensão Negra, um plano opalino onde a luz irradia como escuridão, e sombras possuem cumprimentos de onda. Obsessão controlada agora trás os Blupe para a Terra, como há muito tempo os trouxe para as Terras Oníricas.

Os Blupe preferem lugares úmidos. Uma vez invocados para a Terra ou Terras Oníricas, eles vagarosamente desidratam, e raramente sobrevivem mais do que 10 a 15 dias. Seu tempo de vida útil pode ser prolongado regulando cuidadosamente a temperatura e umidade, ou mantendo o Blupe embaixo d'água (Dannseys, 1988). Nenhum Blupe foi reproduzido com sucesso fora da Dimensão Negra.

Quadro comparativo de tamanho



Distribuição: este animal é encontrado na área Cire Enicar da Dimensão Negra (Coordenadas de Webber W.2330, X.84604, Y.375, Z.9678) e nos líquidos que a cercam. Lá a atmosfera é quase completamente composta de vapor d'água; e pesquisadores devem levar abastecimentos de ar.

Vida e Hábitos: eles não se alimentam nem se reproduzem em nosso plano, e sabe-se pouco dos Blupe, embora sejam amigáveis conosco. Os Blupe são guardas eficientes contra seres que metabolizam calor ou eletricidade: o contato com um Blupe desfaz fatalmente entidades como Servos de Karakal e Vampiros de Fogo, podendo até ferir Fthagguans e Vermes de Fogo.

Devido à sua natureza benigna, a facilidade com que pode ser invocado, e as melhorias promovidas na segurança pessoal, o Blupe se tornou favorito entre os humanos estudiosos de Metafísica Bruta. A ignorância corrente sobre a fisiologia e comportamento dos Blupe é absurda, considerando a ubiquidade dessas criaturas. Nós cordialmente recomendamos aos jovens pesquisadores que buscam criar carreiras sólidas que estudem estas entidades não muito impressionantes, mas insubstituíveis.

Distinguindo Blupes:

- Feras de Nuvem são imensamente maiores, de formatos indefiníveis, e não são transparentes, e nem brilham no escuro.
- Larvas dos Deuses Exteriores são maiores, ou de formas indefinidas, e vivem no espaço sideral.
- Girinos-Lâmpada têm olhos que brilham e membros definidos.



A Tragédia dos Blupe

*Fig. 28 — Fogo atrai inexoravelmente o Blupe.
Ao apagar o fogo, o Blupe se extingue.*



Bokrug



B



Onde antes cinquenta milhões de homens habitavam agora rastejava apenas um detestável lagarto d'água. Nem mesmo as minas de metais preciosos restaram, pois a DESTRUIÇÃO havia chegado a Sarnath. Mas, meio enterrado entre os juncos, podia ser visto um curioso ídolo verde de pedra. Um ídolo muitíssimo velho coberto com algas e esculpido à semelhança do Bokrug, o grande lagarto d'água. Aquele ídolo, consagrado no alto templo em Ilarnek, foi subsequentemente adorado sob a lua gibosa em toda a terra de Mnar.

— H. P. Lovecraft

O Bokrug é uma grande criatura verde-azulada. Suas escamas são metálicas em textura, e seus olhos brilham um verde-amarelado como um licor chartreuse. Sua mandíbula inferior ostenta sensores ao invés de barbelas, e sua espinha afiada como agulha se estende pela barbatana que tem nas costas. Suas patas são membranosas, e seu rabo achatado para auxiliar no nado. Bokrug é um dos Grandes Antigos, seres de poder supremo. Diferente da maioria dessas entidades de grande amplitude, Bokrug foca quase toda a sua atenção no Continuum das Terras Oníricas.

Bokrug aparentemente chegou lá ao mesmo tempo em que os Seres de Ib. Os Ibitas certamente adoraram Bokrug no começo. Em dado momento apenas o Ibitas adoraram Bokrug. Atualmente esta entidade recebe a adoração apropriada pelo povo de Ilarnek, que acertadamente creditam a destruição da antiga Sarnath à Bokrug. Aparentemente este culto pacífico Bokrug: nenhum ato de destruição sobrenatural posterior foi creditado a esta entidade.

Habitat: Bokrug carrega o epíteto de *Lagarto D'água*. Seus locais sagrados estão sempre próximos de lagos, pântanos, ou na costa do oceano. Em tempos antigos, seus templos eram associados apenas com água fresca.

Distribuição: desconhecida, mas obviamente confinada às Terras Oníricas. Bokrug raramente se manifesta fisicamente.

Vida e Hábitos: como um Grande Antigo, Bokrug é benigno, reagindo apenas contra aqueles que tentarem ferir a ele ou a sua multitude de adoradores, e agindo lentamente mesmo assim. De ritmo reptiliano, a fúria dessa entidade pode não ser descarregada por séculos, e então cai sobre os descendentes dos antigos ofensores. Embora lenta e direcionada de forma errônea, mesmo assim a fúria de Bokrug é cataclísmica. A cidade de Sarnath fora um centro dos mais poderosos na civilização das Terras Oníricas. Bokrug a destruiu da noite pro dia, tão completamente que não restam sequer ruínas.

Distinguindo Bokrug:

- Dragões-Borboleta são alados.
- O Povo Serpente anda ereto e são menores.
- Hemóforos são bem menores e frequentemente avistados.



Quadro comparativo de tamanho



O Mistério do Monólito

Esculturas em pedra são encontradas dentro e ao redor de Ib. Embora as inscrições permaneçam intraduzíveis, as inscrições deixam claro que estes monumentos são dedicados a Bokruz, e que feitiços especiais permitiam à pedra dos quais são feitos se mover ou ser manipulada de formas desconhecidas.

Fig. 29 — Monólito de Granito perto de Akurion.

Buopoth



B



Quando éramos crianças ouvíamos e sonhávamos e pensávamos, mas apenas pensamentos mal formados, e como homens nós tentamos lembrar, mas estamos embotados e prosaicos com o veneno da vida. Mas alguns de nós acordam no meio da noite com fantasmas estranhos e colinas encantadas e jardins...

— H. P. Lovecraft

Este pesado herbívoro mamífero é remanescente dos Proboscídeos. A pele semelhante a feltro do Buopoth tem cores delicadas. As orelhas são complexas e curiosamente humanoides. As costas são adornadas com duas fileiras de protuberâncias cobertas de pele que parecem usadas para se defender. Os olhos são grandes e desconcertantemente inteligentes, e seu chamado é um suave som de trompete.

As características marcantes do Buopoth é sua probóscide, encontrada entre outros animais vivos. A musculatura e distribuição de nervos deste órgão único foram recentemente descritas (Mustoll, 1988). Está claro agora que os Buopoth são muito mais próximos dos Rhinogradentia do que dos elefantes ou sirenídeos. O ancestral do Buopoth parece ter sido o primitivo Snouter, um pequeno animal semelhante a um musaranho. (Stumpke, 1964).

Habitat: florestas tropicais quentes, evitando humanos e habitações humanas.

Distribuição: pelas terras Oníricas centrais.

Quadro comparativo de tamanho



Vida e Hábitos: o tímido e solitário Buopoth é normalmente difícil de estudar, mas o vigor físico e seu cortejo e acasalamento são frequentemente reproduzidos nas canções e danças das Terras Oníricas. Normalmente um único bezerro nasce, de vez em quando gêmeos ou trigêmeos podem ser vistos. Um bezerro atinge a fase adulta fértil em três ou quatro anos.

Um Buopoth encurralado pode dar um único ataque de investida para derrubar a ameaça e escapar. (como um adulto pesa uma tonelada ou mais e pode se arremessar a velocidades de até 30 quilômetros por hora, nós recomendamos precaução.) O Buopoth fugitivo pode então se esconder no mato da selva por horas. Dada a escolha, a criatura prefere se defender submergindo em um rio ou lago, respirando através de sua probóscide, e se alimentando placidamente de plantas subaquáticas, ou simplesmente esperando pelo perigo ir embora.

O tofflebol, uma raiz branca, doce e crocante, é a comida favorita do Buopoth. Os arbustos de tofflebol têm maços de folhas longas, amarelas com bolinhas verdes: um arbusto recém arrancado pela raiz é uma boa evidência de que um Buopoth está por perto na área (Mario, 1987).

Distinguindo Buopoths:

- Buopoths são únicos e tornam a identificação algo trivial.



Um Snouter Primitivo

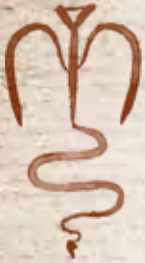
Novas evidências sugerem que colônias dessa antiga criatura, o precursor do Buopoth, ainda existem pela estrada a Mhor.

Fig. 30 — Snouter Primitivo (versão de Mustoll)

Dragão-Borboleta

小. (H) 8 E 5 (H) . 2 3 C C E 5

D



Tenho me perguntado com frequência se a maior parte da humanidade sequer para pra refletir sobre a ocasional e titânica significância dos sonhos, e dos mundos obscuros aos quais pertencem. Enquanto o maior número de visões noturnas talvez não sejam mais do que reflexões fracas e fantásticas de nossas experiências despertas... Ainda há um lembrete cuja característica não-mundana e etérea não permite interpretação comum, e cujo efeito vagamente excitante e inquietante sugere possíveis vislumbres minuciosos dentro da esfera de existência mental que não é menos importante do que a vida física, e mesmo assim separada daquela vida por uma barreira intransponível.

— H. P. Lovecraft

O Dragão-Borboleta é uma criatura insetoide com asas belamente padronizadas, com pernas articuladas, e cauda e pescoço longos e curvados.

Quando ameaçado, este animal solta uma névoa rosa pelos respiradouros ao longo de seu corpo. Em segundos, o contato com esta névoa causa surdez, que pode perseguir o sonhador alvo até o mundo desperto. Como a criatura realiza o efeito, e porque considera a perda de audição um ataque adequado, continua sem resposta. Psicoterapia alivia a perda de audição, o que sugere por sua vez uma causa psicogênica. Isso poderia explicar o porquê da névoa induzir efeitos perceptivos diferentes – tontura, entorpecimento, perda de paladar e olfato, cegueira temporária – por alguns dias a cada ano (Choirs, 1972).

Habitat: jardins, prados, e onde o cenário foi atrativo.

Distribuição: na maior parte em Sona-Nyl, a terra elegante. De vez em quando alguns espécimes

andam para outras partes das Terras Oníricas. O Dragão-Borboleta é domesticável; e famílias ricas frequentemente mantêm um ou dois como animais de estimação e itens de decoração em jardins. Os contos retratam os duetos e trios de Dragões-Borboleta trazendo seus filhos para a existência através de canções; o que não foi observado de forma confiável.

Vida e Hábitos: alimenta-se apenas de néctar, fragrâncias e silêncio; normalmente emitindo um zumbido calmante e melódico. O Dragão-Borboleta demonstra grande facilidade em imitar músicas que ouviu. A criatura dança de forma característica, mergulhando e rodopiando no que parecem ser padrões belamente aleatórios; a análise sempre revela um planejamento cuidadoso nos padrões. A habilidade do Dragão-Borboleta de voar é inexplicável, dada a sua grande massa e a pequena superfície de suas asas.

Distinguindo Dragões-Borboleta:

- Basiliscos habitam terras devastadas, voam de forma desajeitada e têm penas.
- Girinos-Lâmpada não têm asas, nem bocas, e brilham.
- Pássaros Magah têm penas e são bem menores.

Quadro comparativo de tamanho



Lanche favorito

Os Dragões-Borboleta gostam especialmente do néctar da flor Copo de Mel com três flores desabrochadas. As secreções copiosas dessa planta pingam sobre passantes e frequentemente atraem nuvens de insetos, uma excelente estratégia de acasalamento para a planta.



Fig. 31 — Folhas e Flores de Copo de Mel



D

Fera de Nuvem



Pela minha experiência não posso duvidar, mas aquele homem, quando se perde a consciência terrestre, está de fato residindo temporariamente em uma outra vida incorpórea de natureza bem diferente da vida que conhecemos; e da qual as menos e mais indistintas permanecem depois de acordar. Porque de tais memórias difusas e fragmentadas nós podemos inferir muito, mas provar pouco.

— H. P. Lovecraft

Uma Fera de Nuvem parece uma nuvem animada: pode formar olhos bulbosos à vontade, bem como bocas retorcidas, longos membros filamentosos, e outros órgãos de sua massa, bem como reabsorver tais itens para sua massa de vapor quando desejar. Ele é completamente silencioso às vezes. Nove tipos diferentes de membros foram descritos – braquiação, ctênica, ocular, pedículo, remular, scindiate, estomacal, vacuolado, velumar (Marsh, 1976).

Este carnívoro, embora falte-lhe inteligência, é persistente e bem adaptado à caça, e tem quase a mesma facilidade pra capturar um barco cheio de humanos, quanto para sugar um cardume de atum.

Quadro comparativo de tamanho



Habitat: ar aberto, normalmente perto ou no oceano, especialmente onde há temperatura tropical, e rastros de tempestades.

Distribuição: embora sejam raros, Feras de Nuvens já foram encontradas pelo Mar do Sul e territórios adjacentes. Marsh (*ibid*) afirma que não é originário das Terras Oníricas da Terra, mas do outro mundo de sonhos; esta é uma teoria sustentada pela constiuição e metabolismo bizarros da criatura.

Vida e Hábitos: flutuando livremente sobre terra e mar, a fera procura comida. Ao avistar uma refeição, ela desce vagorosamente até a presa desejada. Vítimas da Fera Nuvem são transformados em nevos, e incorporados à criatura. O mecanismo digestivo da criatura é mal compreendido.

Quando uma Fera de Nuvem fica grande demais (60-100 metros de diâmetro), ela sobe para uma altitude de até 3 milhas, e então se separa em várias Feras de Nuvem menores. As crias dessa mitose têm geralmente uma média de 8-12 metros de tamanho.

Uma Fera de Nuvem pode crescer e diminuir muitas vezes durante sua vida de 20 a 30 anos. Períodos de estresse diminuem o volume da criatura, enquanto alimentação próspera a aumenta. A Fera de Nuvem é incrivelmente resistente a ataques: ferimentos simplesmente se reformam ou se preenchem.

Distinguindo Feras de Nuvem:

- Blupes são bem menores, transparentes, e não formam membros longos e finos de sua substância corporal.
- Girinos-Lâmpada tem formato definido, olhos brilhantes e são muito menores.



Exemplares de membros

A habilidade incrível da Fera Besta de criar sólidos de vapor é ainda mais incrível aqui perto. Aqui duas versões de braquiação são mostradas: A da esquerda para agarrar e ancoragem, e a da direita para capturar presas do tamanho de pessoas ou zebras. A força demonstrada não é licença artística: tais braços podem facilmente manejar várias toneladas.

Fig. 32 — Duas versões de braquiação de pseudópodes.



Fera Lunar



A lua estava crescente e brilhando cada vez mais... o destino era aquele lado secreto e misterioso que está sempre virado para o outro lado... [Carter] não gostava do tamanho e do formato das ruínas que despontavam aqui e ali. Os templos mortos nas montanhas estavam dispostos de forma que não pudessem glorificar qualquer deus benevolente ou salutar, e nas simetrias das colunas parecia haver algum significado sombrio e intrínseco que não convidava à solução.

— H. P. Lovecraft

Tipicamente este ser é grande, cinza-esbranquiçado e oleoso que pode contrair e expandir o volume de seu corpo. O formato geral do corpo de uma Fera Lunar é parecido com o de um sapo. Embora não possua órgãos sensoriais visíveis além de um aglomerado de pequenos tentáculos rosados que palpitam na ponta do focinho; a alta inteligência da criatura e sua completa crueldade compensam essa deficiência.

Nas Terras Oníricas, a cultura das Feras Lunares, há troca extensiva de escravos sencientes, tanto como comida, como para o trabalho. Seus escravos vem de todos os cantos do universo conhecido, embora a proximidade lunar torne os humanos os escravos ideais para a maioria das Feras Lunares compradores.

Habitat: uma Fera Lunar pode tolerar uma ampla variedade de climas e condições, e pode se aproveitar de consideráveis técnicas e conhecimentos para expandir seu alcance. Colônias de Feras Lunares podem ser encontradas praticamente em qualquer lugar.

Distribuição: parece não ser sabido na Terra que infestam a Lua naquela dimensão cerebral conhecida como Terras Oníricas. A Fera Lunar pode ser encontrada apenas nas Terras Oníricas, ou alguns traços físicos da espécie podem ainda existir na Lua deste

plano, ou as colônias de Feras Lunares podem simplesmente terem se expandido mais rapidamente nas Terras Oníricas do que no nosso plano (Fallworth, 1922, Kylton, 1979).

Análises das fotografias da Apollo 11 deixam possibilidades tentadoras de que exista de fato uma colônia de Feras Lunares no lado distante da Lua, escondida das detecções rotineiras dos humanos (Dannseys, 1971).

Vida e Hábitos: uma Fera Lunar aparentemente se alimenta apenas de seres ainda vivos, extraindo uma nutrição peculiar e sinistra do corpo e da alma da criatura que devora. A espécie também participa bastante em torturas recreativas, obtendo um prazer vil no sofrimento de outros seres. Esta característica das Feras Lunares é tão consistente que pode ser evidência de um benefício mental ou físico direto de tal atividade.

Distinguindo Feras Lunares:

- Crias Amorfas são pretas.
- Serviçais dos Deuses Exteriores são ainda mais amorfos do que Feras Lunares, e normalmente têm apenas dois tentáculos como membros.

Quadro comparativo de tamanho





Homens de Leng

Estes Humanoides foram escravos e servos de Feras Lunares por muitos séculos, e estão indelevelmente associados a elas. Os Homens de Leng estão, presumivelmente, confinados à Terra Onírica do planeta Terra.

F



Modo de Movimentação



Gato de Saturno



O inimigo que os gatos terrestres temem são os enormes e peculiares gatos de Saturno, que por alguma razão não ficaram alheios ao charme do lado escuro da nossa lua. Eles estão ligados às coisas-sapo malignas por um tratado, e são notoriamente hostis aos nossos gatos terrestres.

— H. P. Lovecraft

A criatura, apenas vagamente felina, tem o corpo moldado por arabescos e filigranas abstratas que brilham. Nodos parecidos com pedras preciosas cobrem suas laterais. Em uma ponta do corpo há um objeto barroco, identificável como a cabeça pela presença de olhos grandes e arredondados. Quando um Gato de Saturno anda, ele estende perdas de dentro de si, e por várias vezes nenhuma, uma, duas, três ou quatro pernas existem e funcionam. Um rabo retrátil (ou apêndice de propósito desconhecido) conclui o corpo.

Este monstro é grande o bastante para matar ou ferir gravemente um humano adulto, e sua natureza hostil torna os ataques prováveis. Um Gato normalmente estuda uma vítima por horas ou dias, aparentemente tirando prazer das observações, bem como da antecipação da matança subsequente.

As névoas, a pressão, os gelos gasosos, e as gelatinas malignas da semisuperfície Saturniana obstruem o conhecimento desta criatura. Nossa escassa informação chegou de estudos conduzidos na Lua sob grande risco pessoal (Larkghan, 1982).

Habitat: particularidades do habitat Saturniano são desconhecidas. Não é necessário dizer que

uma criatura capaz de saltar independente através de espaços interplanetários demonstra alta adaptabilidade.

Distribuição: apenas Saturno. Embora visitem com frequência o lado mais distante de nossa Lua, nenhuma evidência sugere que permaneça lá permanentemente ou em qualquer outro planeta além de Saturno, e talvez em seus anéis e satélites.

Vida e Hábitos: esta forma de vida possui nódulos semelhantes a joias como integumentos, é predadora, possuindo uma personalidade maléfica, e pode viajar através do espaço.

Apesar de serem tão alienígenas, os Gatos de Saturno claramente compartilham semelhanças com gatos terrestres. Descobertas recentes de coisas felinas em Urano e Marte talvez estendam ainda mais essa relação. Talvez gatos não sejam acidentes de nossa evolução Terrestre, mas um princípio de existência em nosso Sistema Solar. Não há evidência da presença de gatos ou de características felinas em outros sistemas, mas preternaturalistas esperam que a uniformidade cosmológica prevaleça.

Distinguindo Gatos de Saturno:

- Dragões-Borboleta são reptilianos em aparência, com membros e asas de insetos, e não brilham “pra dentro”.
- Servos de Karakal têm membros como raios e fagulhas, e corpos escuros.
- Zoogs são marrons, peludos e muito menores.



Gato de Urano

Facilmente distinguível de um Gato de Saturno, o Uraniano azul e preto em modo de caça emprega seis sensores parecidos com feias de seus chifres que rodeiam sua cabeça. Nas planícies duras de Umbriel, essas antenas parabólicas podem detectar a energia do ambiente a até 40 quilômetros de distância.



Movimentação

Girino-Lâmpada



Feixes selvagens de roxo meia-noite brilhando com pó de ouro invadiram aquele quarto; vórtices de poeira e fogo, rodopiando nos espaços finais, pesados com perfumes de além-mundos. Oceanos opiáceos singram lá, iluminados por sóis que os olhos não podem contemplar e carregando em seus estranhos redemoinhos golfinhos esquisitos e ninfas marítimas de profundezas impossíveis de recordar.

— H. P. Lovecraft

Um Girino-Lâmpada é uma criatura parecida com uma salamandra brilhante de aproximadamente um metro de comprimento. Possui dois enormes globos por olhos, mas não tem boca. Ele flutua naturalmente no ar, impulsionado por suas patas e por um rabo achatado. Um órgão semelhante a um *hune* permite o voo contorcido, mas não permite viagens, e nem mesmo movimentos, interestelares. (Hike, 1981; Webber, 1973).

Habitat: normalmente habita a estratosfera e a mesosfera das Terras Oníricas, e descem para a superfície à noite, ou simplesmente não descem.

Distribuição: em altas altitudes. Em vista da habilidade do Girino-Lâmpada de ignorar a gravidade, sua indiferença ao vácuo, e sua utilidade (Webber, *ibid*), a espécie provavelmente habita as atmosferas superiores de outros mundos parecidos com a Terra, bem como camadas das atmosferas Jovianas.

Vida e Hábitos: se alimentam da energia ambiente (às vezes mal nomeada como força-vital) que todos os organismos vivos geram a cada dia. Precisa de pouco para sobreviver, uma quantidade facilmente regenerada pela criatura alvo. A perda de tal energia provoca uma maior suscetibilidade a doenças e obsessões psíquicas. Se um Girino-Lâmpada drenar completamente um animal de sua energia ambiente, a vítima pode perder a consciência por um dia completo. Não há evidência de Girino-Lâmpadas selecionando cooperativamente alvos particulares para serem drenados, apesar dos rumores (Malik, 1989).

Nas Terras Oníricas alguns circos e shows itinerantes frequentemente têm times de Girinos-Lâmpada treinados para fazerem rápidos padrões circulares paralelos ao chão, como bambolês. Se não estiverem se apresentando, eles pode ajudar a iluminar os equilibristas nos fios durante uma apresentação noturna.

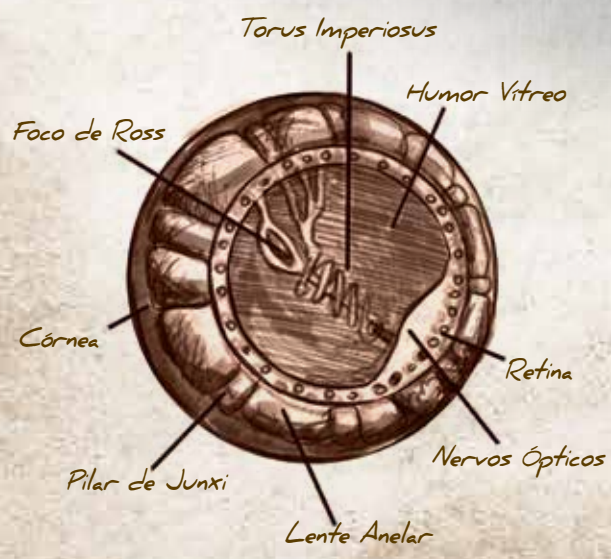
O Girino-Lâmpada é facilmente domado e é um companheiro agradável, embora às vezes tenha uma curiosidade cômica ou irritante. Preternaturalistas e estudiosos de Metafísica Bruta mantêm vários como defensores residentes contra as entidades alienígenas vulneráveis à luz, tais como Sombras e Horrores Caçadores.

Distinguindo Girino-Lâmpadas:

- Basiliscos não brilham, têm asas, e duas pernas.
- Dragões-Borboleta não brilham e são alados.
- Gatos de Saturno não projetam feixes de luz, e têm tegumentos granulados e brilhantes.
- Servos de Karakul têm membros parecidos com clarões de raios, e cheiro de ozônio.

Quadro comparativo de tamanho





Lâmpada de projeção

O Girino-Lâmpada pode, quando quer, criar um intenso raio a partir de cada um de seus transceptores ópticos.

Fig. 33 — Visão do corte de um transceptor óptico.

Eu não posso pensar no fundo do mar sem estremecer frente às coisas inomináveis que podem estar rastejando e chafurdando em seus leitos pegajosos neste exato instante, adorando seus antigos ídolos de pedra e talhando sua detestável semelhança em obeliscos submarinos de granito ensopado.

— H. P. Lovecraft

Um habitante do fundo do mar com barba e barbatana, o Gnor se parece com um tritão. Um Gnor em particular pode ter dois, três ou quatro braços ao acaso; não há subespécies neste sentido. O Gnor de três braços é sempre assimétrico. Todos os Gnorri são ovíparos.

O Gnor não tem pernas nem cauda: o torso termina em um longo tentáculo. As ondulações espirais do tentáculo impulsionam o Gnor quando está nadando. Para rastejar no fundo do mar, o tentáculo do Gnor desliza como uma jiboia obscena, agarrando objetos convenientes para puxar o Gnor adiante.

Numa amostragem aleatória de 532 Gnorri, Meeb (1986) descobriu que 37 tinham quatro braços, 236 tinham três, e 259 tinham dois braços, numa incidência de 7%, 44% e 49% respectivamente.

Quadro comparativo de tamanho



Habitat: a plataforma continental em climas tropicais e temperados. Gnorri não recebem luz do sol suficiente em temperaturas polares.

Distribuição: mares salgados das Terras Oníricas.

Vida e Hábitos: Gnorri constroem grutas nas quais vivem, colhem algas e pastoreiam criaturas do mar, e criam bens finos para comércio.

A estrutura Gnor típica é um labirinto, um conjunto complexo de construções nas zonas de maré que já foram usadas como aposentos, locais de adoração, e armadilhas de peixes. A maioria dos labirintos são túneis completamente submersos de corais e rochas cuidadosamente cortados. A mão-de-obra dessas estruturas é normalmente excelente, e pesquisadores respeitam os labirintos Gnorri tanto como glórias estéticas, como utilitárias e trabalhos de defesa.

Na infame Enseada de Benna (localizada a leste de Sarkomand) há uma milha quadrada de paredes de pedra convolutas que se erguem vários pés acima da maré violenta. Parte deste labirinto há muito tempo abandonado tem o cimo aberto e outras partes cobertas, para que barcos pequenos navegando as grutas estreitas recebam luz ocasionalmente, e às vezes estejam nas sombras, e às vezes no breu impenetrável. Sonhadores audaciosos exploraram porções desse enorme labirinto. As estruturas devem ter realizado uma função especial, mas a investigação casual falhou em adivinhar o propósito.

Distinguindo Gnorri

- Seres de Ib têm pernas traseiras.
- Feras Lunares não são aquáticas e não tem órgãos sensoriais visíveis além de aglomerados de tentáculos-tromba.
- Abissais normalmente possuem duas pernas e dois braços, e não são frequentes nas Terras Oníricas.



G

Movimentação de um Gnor

Um Gnor normalmente nada com as pontas as de sua longa cauda. O Gnor pode ocasionalmente perseguir presas se puxando com as várias ventosas presentes na parte inferior de seu corpo; e mais raramente ele pode enrolar sua cauda flexível ao redor de um afloramento ou poste e então se puxar para frente usando apenas os músculos da cauda.



Fig. 34a — Gnor estendendo o tentáculo.



Fig. 34b — As ventosas de sucção, permitindo o impulso frontal.

Grandiosos, Os



Ele orou fervorosamente para os deuses ocultos dos sonhos que meditavam caprichosos acima das nuvens da desconhecida Kadath, no deserto gelado onde homem algum caminha. Mas os deuses não responderam, e não cederam à paixão, nem deram qualquer sinal favorável.

— H. P. Lovecraft

Sob os devidos auspícios dos alienígenas Deuses Exteriores, estas entidades sobrenaturais, de forma geral, governam a Terra Onírica do planeta Terra. Como os Grandiosos obtiveram tais benesses e quais benefícios os Deuses Exteriores extraem deste relacionamento ainda é um mistério.

Com uma exceção (ver Fig. 34), os Grandiosos se parecem com humanos de uma tipo racial distinto. Todos tem olhos longos e estreitos, orelhas com lóbulos grandes, narizes pequenos, e queixos pontudos – fisionomias curiosamente semelhantes às estátuas das Ilhas Orientais (Isinwyll, 1975). Um Grandioso pode andar no ar com a mesma facilidade com a qual caminha no chão, e pode entrar em outros planos de existência. Alguns Grandiosos parecem ser versões de divindades terrestres familiares, como as do panteão Romano.

Habitat: qualquer ambiente da terra.

Distribuição: a casa tradicional dos Grandiosos é Kadath, associada ao Platô de Leng. Kadath pode ou não estar localizada no Platô.

Vida e Hábitos: Grandiosos visitam áreas humanas com frequência, até mesmo para copular com seres humanos – o povo de Inganok tem sangue dos Grandiosos (Carter, 1939). Apesar de seus grandes poderes, uma pessoa pode aprisionar ou dominar um Grandioso usando habilidade, inteligência, e ciência hiperdimensional, mas a tentativa é perigosa, e não só porque o Grandioso é poderoso: sucesso implica no risco de intervenção por um dos Deuses Exteriores, com consequências extremas para os humanos.

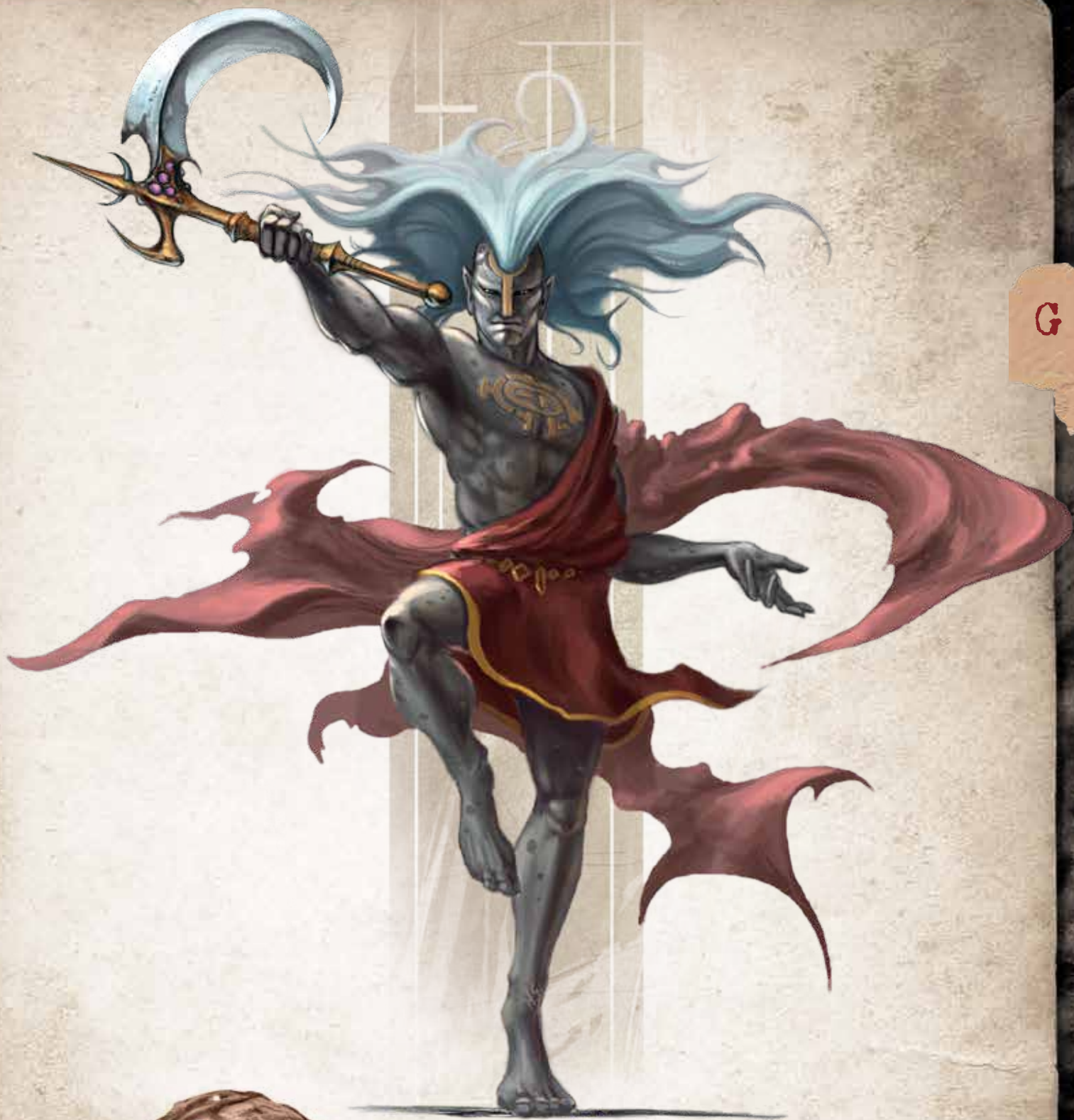
Distinguindo Grandiosos:

Vários dos Grandiosos mais conhecidos estão de acordo com o que se segue:

- Karakul, frequentemente retratado cercado por chamas, pode começar incêndios quando desejar, e é senhor das entidades conhecidas como Servos de Karakul (q.v.).
- Lobon, cuja lança é seu emblema pessoal.
- Nath-Horthath, o deus de Celephais, aparece como um humano de pele preta e cabelos loiros, e com olhos prateados sem pupilas, sempre acompanhado de pelo menos um leão.
- Tamash é um deus de pele prateada com cabelo e barba pretos como carvão, envolto em um tecido de ouro. Ele é um mestre das ilusões e pode criar aparições e alucinações com precisão.
- Zo-Kalar é considerado um deus do nascimento e da morte.



Quadro Comparativo de Tamanho



G



Fig. 35 — Uma estatueta encontrada perto de Selarn

Hagarj Ryonis

Grandiosos normalmente têm forma humana. Hagarj Ryonis não — uma estatueta captura sua bestialidade grotesca. Feita de placas pretas com chifres e seis olhos separados de forma irregular na parte superior do corpo, ela tem mais ou menos o tamanho de um cavalo. Dentes e garras são negros e vitreos, e das garras pinga um líquido viscoso: este Grandioso gosta de emboscar suas presas.

G



Os gugs, peludos e gigantescos, criaram círculos de pedras... e fizeram sacrifícios estranhos aos Outros Deuses e ao caos rastejante Nyarlathotep, até que certa noite uma aparição deles alcançou os ouvidos dos deuses da terra e eles os baniram para as cavernas subterrâneas... Que um sonhador mortal possa atravessar o reino das cavernas e o deixar por suas portas é algo inconcebível; porque sonhadores mortais eram seu antigo alimento, e estes seres possuem lendas sobre o sabor de tais sonhadores.

— H. P. Lovecraft

Os Gugs são uma espécie canibal gigante hirsuta, restrita à vida subterrânea por uma maldição dos Grandiosos. De cada um de seus braços com pelos escuros brotam duas patas dianteiras, equipadas com garras temíveis. Suas pernas e pés são parecidos com os de aves, ou dinossauros, e chumaços de pelos pretos sebosos recobrem seu corpo. A face de um Gug é especialmente terrível, com olhos rosados esbugalhados e dispostos em inchaços ossudos, e uma boca horrível cheia de presas corta a sua cabeça verticalmente. Desprovidas de voz, essas coisas se comunicam com expressões faciais e gestuais.

Habitat: como seres inteligentes, vivem em quase todos os lugares. A espécie se adaptou rapidamente às cavernas depois do banimento da superfície do mundo.

Quadro comparativo de tamanho



Distribuição: atualmente restritos ao Submundo, por medo de uma maldição dos Grandiosos. Há um reino Gug e indivíduos andam por todo o subterrâneo.

Vida e Hábitos: esses gigantes supersticiosos evitam os Carnícais (que regularmente visitam cemitérios Gugs), e se alimentam primariamente de Ghasts que são caçados nas escuras Criptas de Zin. Gugs têm práticas reprodutivas peculiares e desprezíveis; veja Truer (1984) para as particularidades.

A maioria dos Gugs vive em um horrível reino murado onde torres circulares ciclópicas se erguem infinitamente ao ar negro acima. Cada torre tem uma única porta escura, de 9 metros de altura. Pedras ásperas pavimentam a cidade inteira (Carter, 1927). No centro da cidade há o símbolo de Koth, em uma grande torre central que leva à superfície das Terras Oníricas. Não existe dia ou noite no reino crepuscular, e um Gug normalmente dorme imediatamente depois de devorar alimentos repugnantes: após a hora comum de alimentação deve ser o melhor momento para entrar nesse reino. Ghasts invasores, quando ocasionalmente atacam, podem colocar os pesquisadores em risco.

Distinguindo Gugs:

- Os Seres de Ib são muito menores e mais borrachudos.
- Homens de Leng são bem menores, com apenas dois braços e feições dispostas de forma normal.
- Tsathoggua tem uma aparência de sapo, é atarracado, e tem uma boca horizontal.

A Mandíbula do Gug

Os músculos poderosos da mandíbula do Gug estão em descanso quando a articulação vertical está fechada, e não aberta (como em primatas), o que fornece uma excelente explicação do porque Gugs não falam. Músculos especiais e suplementares permitem à mandíbula travar em dois estágios de abertura.



Fig. 36 — o Cranio de um Gug.



G

Hemóforo



Quem somos nós para combater venenos mais antigos do que a história e a humanidade? Símios dançavam na Ásia para estes horrores, e o câncer espreita em segurança e se espalha onde furtivamente se esconde em fileiras de tijolos decompostos.

— H. P. Lovecraft

É um ser pequeno com grandes pés membranosos. Enormes ventosas adornam a parte frontal e abdominal do corpo, com as quais se gruda para caçar animais. O Hemóforo sobrevive inteiramente de sangue. Sua boca pequena esconde uma série de presas finas como agulhas que são usadas para sugar o fluido das vítimas. Não há provas de que esta espécie transmita doenças, embora (por mais estranho que pareça) os sobreviventes de ataques frequentemente relatem aracnites subseqüente.

Hermafroditas, os Hemóforos se reproduzem embaixo d'água, dando luz a pequenas larvas aquáticas de duas caudas. Elas nadam cegas pela água. Ao contatarem um hospedeiro potencial, a larva solta suas caudas e se enterra dentro da carne hospedeira. Dentro de segundos a larva se enterra embaixo da pele, deixando um buraco que rapidamente para de sangrar. A larva migra para o trato digestivo da vítima, onde se alimenta, cresce e muda de forma ao longo de quatro a seis semanas, até que atinge a forma adulta, com 5cm de extensão. É aí que a criatura sai do hospedeiro e vai saltando para começar uma vida própria, alcançando o tamanho máximo em um ano ou dois (Dannseys, 1978).

Habitat: qualquer região úmida e pedregosa. Cavernas, ruínas próximas a lagos, e colinas ao mar são habitações perfeitas.

Distribuição: na Ilha Oriab, e provavelmente em outros lugares.

Vida e Hábitos: o tímido Hemóforo investiga com cuidado as presas em potencial antes de se grudar. Objetos brilhantes e quinquilharias escondidas, tais como pingentes, brincos, fivelas, argolas e óculos o atraem.

A criatura às vezes ataca alvos conscientes, mas prefere alvos adormecidos, secretando um poderoso anestésico para eliminar a sensação da região perfurada. Em qualquer caso, os estômagos de sucção do Hemóforo se agarram firmemente enquanto sangra a vítima numa velocidade alarmante, e a criatura incha para proporções espantosas a fim de conter a sua pilhagem sangrenta. Um Hemóforo de 75 centímetros pode drenar completamente o sangue de uma Zebra adulta.

O então inchado sanguessuga fica desajeitado e vulnerável. A criatura se esconde, depois de roubar sangue o suficiente para uma ou muitas bocas – Hemóforos sortudos precisam de comida apenas uma ou duas vezes por ano. Qualquer Hemóforo pode ficar sem comida por vários anos. Se estiver sofrendo de fome, a criatura tece um casulo gosmento, e emerge um século depois.

Distinguindo Hemóforos:

- Zoogs são menores e peludos, com caudas longas.

Quadro comparativo de tamanho





Depois da alimentação

Depois de beber sua porção, o Hemóforo inchado se arrasta para um esconderijo próximo para se espalhar encharcado e saciado. Tão inchada assim, a criatura pode não começar uma nova caçada até que 3 ou 4 meses tenham se passado.



Fig. 37 — Hemóforo Inchado.

Homens de Leng



Ao redor das fracas fogueiras, formas sombrias estavam dançando, e Carter estava curioso sobre que tipo de seres poderiam ser; porque nenhum povo saudável já esteve em Leng, e aquele lugar era conhecido apenas por seus fogos e cabanas de pedra vistos à distância. De forma bem vagarosa e estranha, as criaturas saltavam, com um insano torcer e dobrar que não era bom de contemplar; e portanto Carter não teve dúvidas sobre o mal monstruoso imputado a eles por vagas lendas, ou sobre o medo que toda a Terra Onírica tem de seu abominável platô congelado.

— H. P. Lovecraft

Essa espécie humanoide é equipada com chifres, cascos, e uma minúscula cauda. Camadas de pelos se apresentam em tufos. A boca é larga e cheia de dentes.

A origem do Homem de Leng e de sua evolução são obscuras. Os pesquisadores concordam que a semelhança com Homo Sapiens é resultado de convergência. Em uma dissecação inovadora de uma mão lenguita, Meed (1986) demonstrou que a musculatura se diferenciava significativamente da de primatas.

Desde tempos pré-históricos, a espécie viveu em Leng, um platô árido e frígido. A cidade Lenguita, Sarkomand, já estava em ruínas milhões de anos antes do primeiro humano se arrastar pra fora das selvas. A civilização decaiu, ou caiu em conflitos com raças como o Povo Serpente.

Bem depois de sua queda, os Homens de Leng foram invadidos e subjugados pelas Feras Lunares. Eles permitiram que seus novos subordinados continuassem

a dominar Leng, pegando escravos lenguitas como tributo: os gordos se tornavam comida; os magros se tornavam trabalhadores. Os escravos mais parecidos com humanos também são usados como intermediários de nossa espécie (Fallworth, 1939).

Habitat: originários dos desertos gelados, eles prosperam melhor lá (A lua da Terra Onírica é perfeita para eles). Mas a espécie pode prosperar em climas mais agradáveis.

Distribuição: no Platô de Leng e na Lua da Terra Onírica, transportados para a última por Feras Lunares. Representantes da espécie podem ter sido levados para outros lugares também.

Vida e Hábitos: os dois sexos são bem como nos humanos, com a adição de certos costumes monstruosos. Eles vivem em pequenas vilas de pedra, mantêm rebanhos de um gado horrendo, cultivam campos insalubres, e participam alegremente de festivais macabros. O tratamento entusiástico e horrível que dão aos humanos capturados e visitantes torna o estudo sistemático difícil.

Distinguindo Homens de Leng:

- Seres de Ib têm peles de sapo, bem como corpo, e não têm pelos.
- Gugs são bem maiores, com faces menos humanas.
- Povo Serpente tem cabeça e corpo de cobra, e caudas longas.

Quadro comparativo de tamanho



Posses

A maioria das Feras Lunares marca seus escravos Lenguítas com padrões feitos com vergões e cicatrizes, mostrando a quem os escravos pertenciam. Em comentários, as Feras Lunares não exaltam tanto os direitos de posse, mas sim a disciplina transmitida aos escravos pelas sensações intensas e prolongadas de escarificação.



Fig. 38 — Marca do clã Nibbosht, correspondente a região Tsiolkovski.

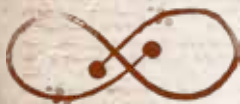
H

Larva dos Deuses Exteriores



A ave infernal mergulhou adiante, passando por cardumes de vagos espreitadores e saltadores na escuridão, e por multidões vazias de entidades à deriva que pisoteavam e tateavam e tateavam e pisoteavam, as inomináveis larvas dos Deuses Exteriores, que são como eles, cegas e acéfalas, possuídas apenas pelas suas fomes e sedes singulares.

— H. P. Lovecraft



L Uma Larva dos Deuses Exteriores pode tomar um número infinito de estranhas formas e configurações. Muitas são metamorfos. Qualquer uma dessas larvas é imortal e quase impossível de se destruir (Barzai, 1572). Embora a Larva não precise de comida pra sobreviver, ela sempre reage com fome e curiosa à passagem de viajantes. Todos os viajantes ficam alarmados por essas formas agourentas, mas desde que ninguém continue a se mover, as Larvas raramente se tornam perigosas.

Habitat: espaço sideral.

Distribuição: provavelmente no Universo inteiro.

Vida e Hábitos: no centro do universo os Deuses Exteriores se contorcem e dançam eternamente em volta de Azathoth, o Sultão Demoníaco. Periodicamente uma explosão de consciência de um Deus Exterior provoca a existência de uma Larva. Uma vez que é criada, passa a ser ignorada e é deixada livre para vagar pelo universo (Dannseys & Marsh, 1972). A maioria das Larvas vagam à deriva para sempre no espaço planetário/interestelar/intergaláctico, espalhadas sem fim, sem sofrerem efeitos de calor, frio, luz, escuridão, ou gravidade.

Quadro comparativo de tamanho



Ocasionalmente, entretanto, por motivos desconhecidos, uma larva é estimulada a uma transformação gradual: por décadas ou talvez séculos (Isinwyll, 1987), o movimento da coisa se torna proposital e uma órbita passa a ser detectável. Uma vez que começa a mover assim, sua aparência “engrossa” indefinidamente. Ao fim da jornada normalmente longa, a larva deixa o espaço para viver em um planeta, uma estrela escura, ou em algum outro objeto interestelar. Conforme os milênios passam, o novo residente ganha força e poder para se tornar um Deus Exterior de pleno direito, e depois disso ele pode começar sua jornada de éons de duração até o trono de Azathoth.

A grande maioria das larvas permanece para sempre no estado original de larva. Muitas outras fazem apenas uma jornada parcial – se transformam em Deuses Exteriores, mas então se tornam residentes permanentes e habitantes indesejáveis dos planetas de onde vieram, e nunca deixam o lugar para se juntarem aos espasmos sem razão de Azathoth. Não se acredita mais que os Grandes Antigos sejam Deuses Exteriores em crescimento, e não devem ser confundidos com larvas.

Distinguindo as Larvas dos Deuses Exteriores:

- A infinidade de formas larvais torna a distinção impossível. Dependendo do habitat delas (espaço sideral) e ao comportamento para identificá-las.



L

Crescimento comparativo

A figura 39a mostra uma larva no primeiro estágio, a deriva no universo: seu comprimento é de algo em torno de 5 metros. A figura 39b mostra uma larva no segundo estágio, agora planetária: agora tem cerca de 40 metros de extensão, e quase o mesmo de altura.

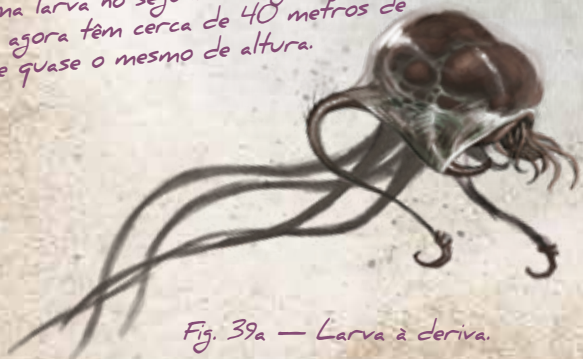


Fig. 39a — Larva à deriva.



Fig. 39b — Larva planetária em pleno poder.

Noitesguio



Eles nunca falavam ou riam, e nunca sorriam porque não tinham faces com as quais sorrir, mas apenas uma escuridão sugestiva onde um rosto deveria existir. Tudo o que faziam era agarrar e voar e fazer cócegas; este era o jeito dos Noitesguios.

— H. P. Lovecraft

Trata-se de um humanoide sem rosto, com asas de morcego, chifres, cauda com espinhos, e oleoso, com uma pele parecida com a de baleias. Os Noitesguios são social, e quase sempre encontrados em bando. Desprovidos de inteligência, normalmente são tomados como animais de estimação ou como serviçais para alguma divindade poderosa de outro mundo. Noitesguios não tem voz e voam silenciosamente. Estes seres noturnos raramente emergem na luz do dia, embora a luz não pareça feri-los diretamente.

Habitat: um Noitesguio prefere fazer ninhos em cavernas e em montanhas, embora patrulhe praticamente qualquer tipo de terreno.

Distribuição: por toda a Terra Onírica. Um Noitesguio se aninha perto de um objeto ou lugar que seu mestre deseje proteger. Normalmente o mestre deseja manter o local inviolado, ou obter um abastecimento estável de vítimas.

Vida e Hábitos: um Noitesguio protege o local voando na escuridão, atacando intrusos, e carregando-os para longe. Se a vítima lutar, o Noitesguio tenta agarrar e fazer «cócegas» até a vítima se submeter. Uma vítima recalcitrante é simplesmente jogada do alto, e aqueles que aceitam a viagem são simples-

mente levados para lugares extremamente perigosos: planetas de cavernas, selvas alienígenas mortais, desertos infestados de predadores, etc.

Os Noitesguios só recebem nutrição de seus mestres. Tais entidades são conhecidas por alimentar Noitesguios através de seios e flácidos. Sem dúvidas existem outros meios de alimentação.

Mas a forma que o Noitesguio absorve comida e líquidos é desconhecida; eles não têm bocas ou estômagos óbvios, tampouco uma cloaca ou outro órgão excretor. Além disso, os Noitesguios não apresentam órgãos sensoriais visíveis, e mesmo assim são capazes de navegar e executar manipulações delicadas.

Da mesma forma, nada é sabido sobre o ciclo reprodutivo dos Noitesguios, nem da sua duração de vida.

É óbvio que muita pesquisa ainda é necessária sobre a natureza e habilidades dos Noitesguios. Grupos interessados devem contatar o Dr. Gillman Jr. no Centro de Estudos Sobre Noitesguios, na Universidade Miskatonic.

Distinguindo Noitesguios:

- Byakhee podem ser bem barulhentos, e também possuem rostos e mandíbulas distinguíveis.
- Fungos de Yuggoth são rosados, com cabeças brilhantes.



Quadro comparativo de tamanho



N



Fig. 40 — Capturando a presa.

Noitesguios e Presas

A criatura usa todos os quatro membros para agarrar sua vítima. A cauda também pode ajudar a subjugar a vítima.

Ser de Ib



Seres muito estranhos e feios, essas criaturas eram de fato de um mundo ainda rudimentar e grosseiro. Está escrito nos tijolos cilíndricos do Kadatheron que os seres de Ib tinham colorações esverdeadas como o lago e a névoa que se ergue acima dele; e que tinham olhos saltados, lábios protuberantes e flácidos, e orelhas curiosas, e que não tinham vozes.

— H. P. Lovecraft

Nos tempos pré-históricos os Seres de Ib desceram do céu em uma névoa, acompanhados por uma cidade cinzenta de pedra (Ib) e um vasto lago. Os Homens de Sarnath, que acreditavam que eles tinham vindo da Lua, exterminaram os ibitas milênios atrás, mas presume-se que outros da mesma raça ainda vivam na Lua ou em outros lugares. Seus fantasmas aparentemente sólidos ainda andam pelas ruínas de Ib e no local de Sarnath. Isinwyll (1989) pode ter conhecido representantes desta espécie nas Terras Oníricas ocidentais, perto do deserto de Bnazie.

Um ser de Ib é humanoide, mas mais variável em tamanho do que humanos. Um típico ibita adulto pesa em torno de 90 kg e tem por volta de 1,80 de. Mas espécimes pesando de 40 a 180 kg e com de 1,4 a 2,4 metros não são incomuns.

Um ibita não tem voz ou qualquer forma de vocalizar sons. Como ou se praticam comunicação com outros é um mistério. Gillman (1982) escreve que todo ibita parece ter células cerebrais idênticas, e que tal parale-

lismo permitiu que cada ibita soubesse o que o outro Ibita pensaria ou faria. Ele levantou a hipótese de que ibitas não precisam comunicar informação elaborada.

Habitat: pântanos e lagos. Nenhum ibita ou Fantasma ibita foi visto perto de água salgada, o que é argumento de restrição para a reprodução ovípara.

Distribuição: Possivelmente extinto nas Terras Oníricas, ou de localização extremamente restrita.

Vida e Hábitos: Os ibitas não conheciam o fogo até chegarem às Terras Oníricas – Talvez seu ambiente anterior faltasse oxigênio. Aqueles perto Sarnath aparentemente se alimentam de peixes e outros habitantes do lago, que estava repleto de vida. Eles se devotavam na adoração a Bokrug, o lagarto d'água, e dançavam frente à imagem desta divindade em noites de lua gibosa.

Distinguindo Seres de Ib:

- Gnorri não tem pernas traseiras, e têm barbas hirsutas.
- Gugs são muito, muito maiores, e são peludos.
- Homens de Leng tem cabelos e chifres, e muitos, quando vestidos de forma apropriada, podem se passar por humanos.
- O Povo Serpente tem caudas longas e pele escamosa.

Quadro comparativo de tamanho





Rastros

Embora os seres de Ib da área de Sarnath estejam a muito tempo mortos, seus fantasmas podem não saber disso. Muitos continuam como se estivessem vivos, e até deixam pegadas.

Fig. 41 — Pegadas de Seres de Ib.

Servo de Karakal



Com cinco fracos sentidos nós fingimos compreender a complexidade sem limites do cosmo, e mesmo assim outros seres com uma variedade maior, mais poderosa ou diferente de sentidos podem talvez não enxergar as coisas que vemos da nossa, mas podem vislumbrar e estudar mundos inteiros de matéria, energia, e vida que estão do nosso lado, mas não podem jamais serem detectados com os nossos sentidos.

— H. P. Lovecraft

Um servo de Karakal é feito de eletricidade crepitante. Suas pernas aracnoides são raios pretos e vermelhos, brilhando continuamente e depois sendo reabsorvidas para dentro do corpo da criatura. O pequeno corpo de nuvem é atravessado por rajadas de luz vermelha. Um Servo não possui cabeça ou órgãos sensoriais visíveis. Os Servos flutuam no ar, se impulsiona por ondulações rítmicas de seus membros elétricos.

Habitat: um Servo de Karakal é nativo da Dimensões Negras. Não é encontrado naturalmente em qualquer outro lugar. A criatura não gosta de locais úmidos. Na Terra Onírica da Terra, o Servo se deteriora numa taxa considerável com a umidade: sobrevive indefinidamente em locais secos; em lugares com 90% de umidade, o servo se dissipa dentro de uma ou duas semanas. Precipitação direta os destrói em minutos.

Distribuição: na Dimensão Negra. Ocorrências em qualquer outro lugar resultam de feitiços ou pela invocação de Karakal. Os servos se espalham pela Dimensão Negra, mas se aglomeram no Salão das Pedras Fluente (coordenadas de Webber W.525, X.7316, Y. 5300, Z. 94804).

Vida e Hábitos: esta é uma entidade letal. Um simples toque resulta em uma descarga com potência de um relâmpago, causando queimaduras de terceiro grau, buracos chamuscados através de couro, e parada cardíaca. Pesquisas cuidadosas (Gillman, 1979) indicam uma chance de 32% de fibrilação cardíaca significativa infligida por um ataque de um Servo de Karakal. Técnicas apropriadas podem controlar essa entidade facilmente, e muitos estudiosos de metafísica bruta das Terras Oníricas usam os Servos para segurança. Infelizmente, o potencial fatal dos Servos também o tornam convenientes para atos criminosos.

Neste universo, pelo menos, o Servo subsiste coletando eletricidade estática. E nos falta conhecimento sobre a expectativa de vida de um Servo, acasalamento, reprodução (se existe), e outros dados básicos. A explosão de conhecimento sobrenatural da última década ameaça a soterrar completamente os antigos procedimentos acadêmicos.

Distinguindo Servos de Karakal:

- Gatos de Saturno não faíscam nem liberam energia, e têm aparência cristalina.
- Girinos-Lâmpada têm quatro pernas e olhos brilhantes.
- Atlach-Nacha e a Aranha de Leng são maiores e não são elétricas.

Quadro comparativo de tamanho



Dedicação Religiosa

As colônias de Servos de Karakal sempre incluem um local de adoração a Karakal, o Mestre deles. Um altar típico é composto de um cubo de pedra de 2 metros, encimado por um vasilhame flamejante como um oferenda. A inscrição de um rosto solar sorridente representa a benevolência de Karakal.

Fig. 42 — Altar a Karakul.

Verme de Fogo de Parg



Há coisas estranhas no grande abismo, e o buscador de sonhos deve cuidar para não agitar ou encontrar as erradas.

— H. P. Lovecraft



Este animal serpentino brilha fracamente através rachaduras de sua armadura segmentada, emitindo pequenos rodopios de fumaça fosforescente. Não tem membros. Um Verme de Fogo varia em extensão, de 1,5-15 metros, com uma média de 4-5 metros. Nós escolhemos como representativo dos vários habitantes bizarros e espetaculares da floresta de Parg.

Habitat: a floresta profunda. O Verme de Fogo é noturno. Durante o dia o verme se esconde dentro de lenha oca, embaixo de detritos, ou dentro de longas tocas ocas cavadas no húmus úmido. Se não conseguir fazê-lo, o verme empilha terra ao redor de si.

Distribuição: Parg e arredores. A cada 50 anos o verme de fogo enxameia em grandes números, devastando a terra. Então a espécie morre, e nenhum pode ser visto por ao menos uma década. O último ciclo de pragas ocorreu no calendário paralelo no ano de 1965 A.D.

Vida e Hábitos: essa grande criatura terrestre vive e caça sozinha, se alimentando de carvão, turfa, e certos animais. O verme de fogo é muito conspicuo em perseguir e emboscar presas comuns como veados ou macacos. Entretanto, muitas criaturas de Parg são lentas para se mover ou até cegas, quase imunes a predadores por virtude de mágica ou habilidades estranhas – por exemplo, o Linguanavalha, A Bruxa de Árvore, o Sloblubikik, e Sluggoc, usam mágica, galhos e gravetos móveis, invisibilidade, e gosma ácida como defesa, respectivamente. O verme de fogo caça tais criaturas. Vermes de Fogo devastaram várias vilas de humanos, tratando esses locais fixos como refeitórios.

Sua forma brilhante alerta a maioria dos potenciais inimigos. Quando ameaçado por um Cavaleiro-da-Noite ou por um Growleywog, o Verme de fogo recua, explode em chamas, e ataca ferozmente seus rivais. Sua chama pode nivelar seções da floresta para permitir as danças de acasalamento, e para criar espaço para construir os ninhos com madeira característica e montes de terra. Um verme de fogo frustrado por uma parede de madeira ou por uma construção pode incinerar a estrutura.

As placas segmentadas do Verme de fogo vibram com um leve som trepidante, usado para comunicar com outros da espécie. A frequência de cruzamento depende da comida e da temperatura do local, mas ocorre uma vez por ano. Existem espécies relacionadas: uma produz um gás superaquecido ao invés de fogo e vive no Deserto Bnázico (Treer, 1984).

Distinguindo Vermes de Fogo:

- O Povo Serpente têm pernas e braços, e são normalmente menores.
- Vooniths têm pernas dianteiras, são anfíbios, e tem escamas ao invés de placas e segmentos.

Quadro comparativo de tamanho



Espécies associadas

Primo do Verme de Fogo, o Verme de Relâmpago do Deserto de Bnázico acumula quantidades enormes de carga estática durante suas viagens, soltando faúlhas e raios para atordoar ou matar suas presas e (a cada década, mais ou menos) mandando camadas de raios em direção ao céu durante suas danças de acasalamento.

Fig. 43 — Cabeça e antenas.



V

Voonith

АЕЕА. ВВВВ



*Tropecei por montanhas de cavernas apinhadas
Que se erguem estéreis e sombrias sobre a planície,
Bebi de fontes com fétidos odores enfestadas
Que exsudam para brejos e no mar à superfície,
E em vis lagos montanheseis avistei coisas que nada perderia se não visse.*

— H. P. Lovecraft

Um Voonith é um anfíbio carnívoro, com uma coloração geral composta de rosa pálido, amarelo, ou verde, marcada por pústulas acinzentadas. Sua cabeça é como a de uma salamandra, com olhos esbugalhados pálidos, e uma longa mandíbula sem lábios. As patas membranosas são armadas com garras fortes usadas para cavar e agarrar. O corpo termina num longo rabo grosseiro, estriado e com barbatanas, sem nenhum traço de membros traseiros. A pele é dura o bastante para dobrar uma lâmina. Cistos cinzentos salpicam o corpo e estão cheios de veneno alcaloide, o que torna a carne do Voonith intragável e perigosa para se comer. Este predador astuto não possui inimigos naturais (Larkhan, 1987).

Um Voonith respira primariamente ar, embora um pouco de oxigênio seja absorvido pela pele. Quando está inativo ou se estabilizando, a respiração epidérmica é o suficiente, e a criatura pode permanecer embaixo d'água por semanas ou meses por vez. Quando está ativo, entretanto, o Voonith deve vir à superfície a cada uma ou duas horas para respirar.

Este animal provavelmente deriva dos gimnofionos, como indicado por alguns hábitos emprestados e estrutura física.

Habitat: o Voonith vive em pântanos e lodaçais. Um adulto pode ocasionalmente achar o caminho até um lago ou rio, mas só pode se reproduzir em água parada.

Distribuição: pelas regiões centrais das Terras Oníricas.

Vida e Hábitos: esta fera é um perigo notório dos pântanos e lodaçais das Terras Oníricas. Vorazes e destemidos, alguns Voonith escavam labirintos retorcidos cheios d'água bem abaixo da superfície de terra, atacando ou saindo do refúgio ou do poço para agarrar e arrastar a presa. Em ataque, um Voonith não morde apenas, mas usa seu corpo semelhante ao de verme e sua poderosa musculatura para enrolar e esmagar a vítima. O ataque frequentemente se conclui quando a vítima afoga.

Os Vooniths reproduzem como outros anfíbios, colando aglomerados de ovos gelatinosos em tocos ou pedras embaixo d'água. Os girinos são grandes e cobertos de uma gosma amarga. Ao amadurecerem, as guelras emplumadas murcham e as pernas surgem.

Distinguindo Vooniths:

- Vermes de Fogo de Parg não tem membros, evitam água, e são cobertos de placas com chifres.



Quadro comparativo de tamanho

Arquitetura

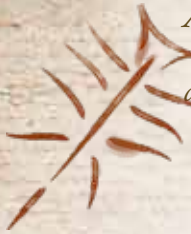
O ambicioso Voonith cava um abrigo elaborado embaixo da margem, gradualmente adicionando espaços para guardar a pilhagem recolhida - este desenho em corte mostra crânios humanos coletados e pedras preciosas. À direita: um gamo acima de um túnel Voonith.



Fig. 44 — Uma Toca Voonith.



Wamp



Aqueles que buscam por horrores acabam em lugares estranhos e distantes. Como nas catacumbas de Ptolemais, e nos mausoléus cavernosos de países de pesadelo. Escalam as torres monolíticas das ruínas dos castelos de Rhine, e vacilam e caem por degraus cobertos de teias negras em pedras espalhadas das cidades esquecidas da Ásia. As florestas assombradas e montanhas desoladas são seus templos, e permanecem ao redor desses monólitos sinistros e ilhas inabitadas.

— H. P. Lovecraft

Um carniceiro obscuro assombrando cidades mortas, o Wamp tem um corpo pálido em formato de ovo, e nove pernas que bamboleiam. A cabeça é desprovida de olhos. Ele tem orelhas pontudas a um focinho amassado que tomba sobre lábios flácidos. Os pés são espalmados e pintados de escarlate.

Esta monstruosidade contaminada carrega e espalha doenças. Sua mordida é notória por injetar infecções odiosas; qualquer um ferido, especialmente mordido, por um Wamp deve procurar cuidados médicos competentes imediatamente. Feridas que não têm o devido cuidado sempre putrefazem e ficam frequentemente infestada de vermes. Doenças conhecidas por serem transmitidas por Wamps incluem Febre Negra, Gangrena, Lepra, Praga e Raiva.

Embora seja cega, esta criatura caça ativa e agressivamente. Seus sentidos de audição e olfato são fenomenais, mas há muito mais além disso. Atal (1983) afirma que a espécie possui um sentido adicional, chamado de “Sentido de Fome”, com o qual o Wamp percebe e encontra seres vivos animados.

Habitat: ruínas, cavernas, e qualquer local de corrupção. Embora não possa respirar água, preferem redondezas encharcadas, especialmente com água poluída, e parece ser atraído naturalmente para lixões, esgotos, e poços abandonados.

Distribuição: por toda a Terra Onírica. A ubiquidade dos Wamps aparentemente intimida Carniçais do interior das Terras Oníricas (Dannseys, 1968); os Carniçais podem não sentir prazer em competir por comida pútrida.

Vida e Hábitos: cidades mortas geram essa espécie, evidentemente por geração espontânea, dos cadáveres mumificados de grandes criaturas. Embora sejam inteligentes, os Wamps são atraídos por imundície e decomposição, e se alimenta apenas de carniça e dejetos indescritíveis. Quando um Wamp mata um humano ou outra presa, ele não o devora imediatamente, mas guarda o corpo (frequentemente embaixo d'água) por várias semanas até que a carne apodreça e fique apropriada para o seu paladar.

Esses caçadores solitários se reúnem em bando próximo ao solstício e ao equinócio para cerimônias pseudoreligiosas.

Distinguindo Wamps:

- Aranhas de Leng tem múltiplas patas, mas são arroxeadas. Suas cabeças são como a de aranhas, completamente diferentes das cabeças de Wamps.



Bebê Faminto

Gerado espontaneamente, um bebê Wamp explode pelo crânio sem vida de um predecessor. Wamps nascem por abiogênese em cadáveres aleatórios com mais de 35.45 quilos, incluindo cadáveres de sua própria espécie.



Fig. 45 — Nascimento de um Wamp.



W



Nos túneis daquele bosque retorcido, cujos baixos e prodigiosos carvalhos retorcem seus galhos e brilham com a fosforescência de fungos estranhos, habitam os furtivos e secretos Zoogs... A floresta deles toca as terras dos homens em dois lugares, embora fosse desastroso dizer onde. Certos rumores inexplicáveis, certos eventos e desaparecimentos ocorrem entre os homens onde os Zoogs têm acesso, e é sabido que eles não podem viajar para longe do mundo de sonhos. Mas eles vivem livremente nas partes mais próximas do mundo dos sonhos, se esgueirados despercebidos em sua pequenez amarronzada.

— H. P. Lovecraft

Um Zoog é um animal pequeno, marrom e bem parecido com um roedor. Pequenos tentáculos se retorcem em frente ao seu focinho, escondendo um boca cheia de dentes afiados. Eles são excelentes escaladores e escavadores habilidosos. O Zoog é inteligente e astuto, e perfeitamente capaz de fazer uso de utensílios e armas à disposição, embora raramente o faça.

Habitat: florestas profundas, especialmente aquelas em climas que favoreçam o crescimento de fungos pesados.

Distribuição: o Bosque Encantado, bem no meio das Terras Oníricas. Wailing (1964) relata que existem duas outras colônias, uma na taiga fria a leste de Leng, e outra perto de Sarrub. Sem dúvidas há outras mais.

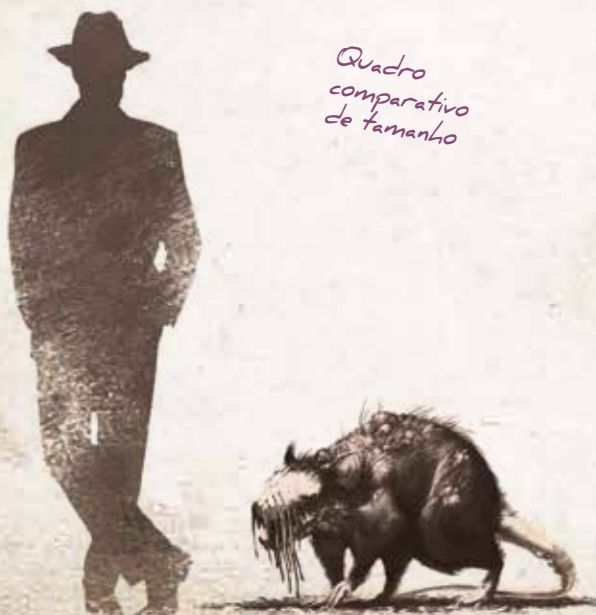
Vida e Hábitos: a criatura normalmente vive em uma toca. Algumas colônias perfuram túneis através de velhas árvores até que as passagens se tornem como as de favos de mel nos velhos troncos. O alimento primário de um Zoog são os fungo, mas consideram carne suculenta. Apesar do tamanho diminuto, grupos de Zoogs notoriamente já mataram e devoraram pessoas.

Os Zoogs são tão inteligente quanto humanos, e seu habitat nas florestas é (de certa maneira) civilizado. Estas criaturas podem participar de negociações, desde que o investigador seja cuidadoso e diplomático. Zoogs tem uma comunicação instável que os humanos podem aprender. Todos os Zoogs valorizam bastante certos objetos, e se um investigador puder oferecer um ou mais desses objetos, um tratado de trabalho amistoso deve acontecer. Objetos que provaram ter valor para Zoogs incluem dentes de hidra, contos de sonhos incríveis, e ferramentas de Malegolge (Carter, 1924).

Um Zoog só lida com um indivíduo. Se, por exemplo, depois de estabelecerem um tratado, o sonhador retornar para o Bosque Encantado com um amigo, nenhum Zoog irá necessariamente respeitar o bem estar do amigo. Por outro lado, um contrato com um Zoog é (normalmente) um contrato com todos os Zoogs.

Distinguindo Zoogs:

- Gatos de Saturno brilham em várias cores.
- Hemóforos não têm pelos, e nem caudas.



Quadro comparativo de tamanho

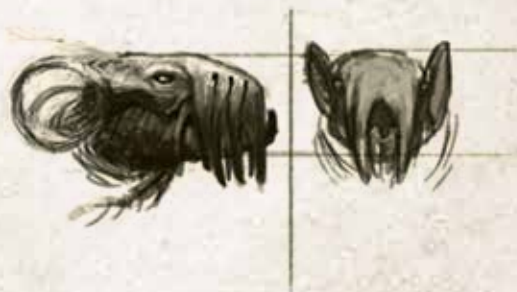


Fig. 46 — Zoog rosnando.

Zoog Raivoso

Zoogs não são apenas desonestos e espertos, mas perversos. Trabalhando em uníssono, os tentáculos da boca são incrivelmente fortes e poder agarrar um braço humano, enquanto as presas rompem tendões e artérias. Ataques de Zoogs, por motivos óbvios, acontecem geralmente em bandos de doze ou mais.

Z

CHAMADO de ETHULAU

Um Est
Morfologia



Nyetta



Ves Seltt



Hyasa



Chacnar Tere



Daga



Hetyes Cuendet



Yauite Estelar



Hanga



Zett Ommes



Set Vinula de Exorce



Yuthegda



Pelise Vender



Spia Negra de Slob Negerath



Othensae



Sei Anestral



Grande Roa de Yell



Glast



Ybb Yell



Babbler



Nolegrie



Gie de Tindales



Abissol



Mi Ge



Preto Amerta



Espectador Dimensional



Slessell



udo da
do Mythos



Azathoth



Pred. Ectop. de Halls



hyarallecto



Halls



Diel

Leituras Recomendadas

Das publicações da Arkham House:

- Lovecraft, H. P. 1963. *The Dunwich Horror and Others*. 6ª Edição.
— 1964. *At the Mountains of Madness and Other Novels*. 5ª Edição.
— 1965. *Dagon and Other Macabre Tales*. 5ª Edição.
— 1970. *The Horror in the Museum and Other Revisions*.
— e Derleth, August. 1974. *The Watchers Out of Time and Others*.

Da Chaosium Inc. :

Petersen, Willis, Mason e Fricker. 2014. *Chamado de Cthulhu, RPG nos Mundos de H.P Lovecraft*. 7ª edição. Vários autores e material adicional.

Suplementos do jogo:

- Bacon, W.A. 2012. *Cthulhu by Gaslight*. 3ª edição.
DiTillio, L., com Willis, L. 2010. *The Complete Masks of Nyarlathotep*. 4ª edição.
Engan, C.; e Engan, J., eds. 1999. *Beyond the Mountains of Madness*.
Sammons, B., e Mason, M., eds. 2015. *Portas para a Escuridão*.
Herber, K., Willis, L., e Petersen, S., eds. 2005. *Spawn of Azathoth*. 2ª edição.
Herber, K.; 2000. *The Keeper's Companion*
Morrison, M. ed. 2014. *Horror no Expresso do Oriente*. 2ª Edição.
Petersen, S., e Willis, L., eds. 2004. *Shadows of Yog-Sothoth*. 2ª edição.
Petersen, S., Robson, K. L.; Herber, K.; e outros. 2004. *H.P. Lovecraft's Dreamlands*. 5ª Edição.
Willis, L.; 2002. *The Keeper's Companion 2*.
Willis, L.; Petersen, S; e Aniolowski, S., eds. 2007. *Malleus Monstrorum*.

De outras editoras:

- Barlowe, Wayne Douglas, e Summers, Ian. 1979. *Barlowe's Guide To Extra Terrestrials*. Primeira Edição. Nova York: Workman Publishing.
Cottarn, Seth Jowell. 1967. *Uma Gramática Conjectural*. Nova York: Houghton Mifflin.
Gene, Harlan M. 1986. *Investigadores do Além*. Nova York: Random House.
Nobles, Samantha. 1983. *Aventuras no Campo*. Nova York: Crowell Publishers.
Treer, Tamlan. 1984. *Um Bestiário Preternatural*. 6 vols. Nova York: Harper & Row.

Bibliografia para os Monstros de Cthulhu

Fallworth Festschryi - Isinwyll, L.N., ed. *Recent Investigações Recentes: Um Festschrift Honrando E.C. Fallworth: Cinquenta Anos de Conhecimento*. Arkham, Massachusetts: Editora da Universidade Miskatonic, 1987.

Billington, A. P. 1945. "Taxas de Crescimento e o Tempo nas Manifestações de Azathoth," *Diário de Metafísica Medieval* 38:3 14-336.

Blake, R. 1935. "Sete Soluções para a Invisibilidade," *Symposia Hypermetaphysica* 33: 111-143.

Choirs, Anne Scow. 1978. "Uma Pesquisa Sobre Entidades Pseudoplasmáticas Comuns às Estrelas Tipo 2," *Symposia Hypermetaphysica* 84:334-380.

Dannseys, Peter. 1971. "Irregularidades Perturbadores em Arquivos Fotográficos." Tese de Mestrado, Colégio Estadual de Provo.

— 1978. "Observando Comportamentos Anômalos dos Serviçais," *Diário de Metafísica Medieval* 71:280-311

— 1981. "Dispersão de Dholes via Conexões Interdimensionais com a Terra Onírica," *Anais da Sociedade de Innsmouth* 114:1 14-131.

— 1983. "Asterismos e Azathoth," *Ata da Sociedade Norte Americana de Astrofísicos* 14:27-31.

— 1986. *Uma História Natural dos Carniçais*. Nova York: Editora da Universidade de Harvard..

— 1987. "Princípios Hipergeométricos como Ilustrados pelo Chamado Horror Caçador," *Fallworth Festschrift*, 189-207.

— 1987. "Primeiras Pesquisas Sobre os Resultados das Escavações de N'Kai," *Publicações do Instituto Biofísico de Arkham*, 40:21-25.

— 1988. "Rastreando Repressões Gravitacionais Simétricas," *Anais da Sociedade de Innsmouth* 121:44-46

dErlette. 1959. "A Sala Vedada: Longevidade e Reabsorção no Brancatropus," *Anais da Sociedade de Innsmouth* 92:257-289.

Fallworth, E.C. 1922. *Feras Lunares: Mercadores da Terra Onírica*. Providence, Rhode Island: Editora da Universidade Brown

— 1927. *Fifi: a Reabilitação de um Ghoul*. Arkham, Massachusetts: Editora da Universidade Miskatonic.

— 1928. *Wilbur Whaleley, 1913-1928*. Arkham, Massachusetts: Editora da Universidade Miskatonic.

— 1936. "Nutrição e Opacidade em Bdloídeos" *Diário de Metafísica Medieval* 29:38-44.

Gillman, W. Duin. 1984. "Reprodução dos Carniçais no Nordeste dos Estados Unidos," *Ata da Sociedade Internacional de Metafísica* 42:41-59

- . 1986. "Fototrofismo Negativo e o Problema do Censor Solar," *Ata da Sociedade Internacional de Metafísica* 44:220-281.
- Hike, Herbert. 1983. *Um Catálogo Preliminar de Celaeno*. Ann Arbor, Michigan: Editora da Universidade de Michigan.
- . 1983. "Uma Nova Cronologia do Cão de Tíndalos," *Symposia Hypermetaphysica* 81:22-48.
- Hutchinson, Edward 1864. *O Abridor de Caminhos*. Liverpool, Inglaterra: Editora Buzrael.
- Isinwyll, LN. 1981. "Uma Nova Árvore Familiar: Crias Sombrias e Sonhos Humanos," *Diário de Metafísica Medieval* 74:55-89.
- . 1985. "Incongruências Cladísticas em Gyaa-Yothn," *Abstracta Bestialis* 91:41-43.
- . 1986. "Registro de Incidências de Crias Negras na Terra," *Ata da Sociedade Internacional de Metafísica* 44:180-219.
- . 1987. "Percepção em Quarenta e Um Investigadores do Bizarro," *Fallworth Festschrift*, 122-143.
- . 1987. *A Sombra na Mata: Uma Descrição e História Natural das Crias Negras de Shub-Niggurath*. Nova York: Editora da Universidade de Oxford.
- Kylton, Dana C. 1979. "Há uma Região Sul das Terras Sombrias?" *Symposia Hypermetaphysica* 77: 104-141. (Mapa incluso após p.256.)
- Larkhan, Eric K. 1985. "Teorias para Matriz Mecânica Explicando Seres N-Dimensionais." Um artigo não publicado apresentado diante do grupo de matemática, U. Miskatonic., April 11.
- Marsh, S. Roben. 1980. "Embriologia e Desenvolvimento Larval dos Chthonianos," *Anais da Sociedade de Innsmouth*, 11327-89.
- Moriarty, James. 1872. *As Dinâmicas de um Asteroide*. Sem Editora ou Local Informados.
- Mustoll, Ivan. 1984. "Procedimentos de Emergência Durante Obsessões Controladas por Yog-Sothoth," *Anais da Sociedade de Innsmouth*, 822317-324.
- . 1985. "Uma Análise de Musculatura Divergente e Enervação em Gyaa-Yothn," *Diário Tipológico* 5:34-47.
- . 1987. "O Caminho e o Portão para as Luas Menores de Júpiter," *Fallworth Festschrift*, 150-156.
- Peaslee, Wingate. 1936. *A Sombra Vinda do Tempo*. Philadelphia, Pensilvânia: Golden Goblin Press.
- Ratsegg, F. Ford. 1988. "Explorando o Sistema Alfa Centauri Exterior." Documento Não Publicado da NASA 88.3.21/889912.
- Varson, Michael. 1988. "Uma Rede Telesial? Espaços Assimétricos de Hilbert Detectados," *Jornal de Astrologia*, Outubro 17,11-14.
- Wailing, Noah. 1982. "Derrotando o Cão de Tíndalos," *Ata da Sociedade Internacional de Metafísica* 40:101-110.
- . 1984. "Uma Pesquisa Preliminar sobre Zonas Crustais de Crias Amorfas," *Revista Filhos de Dunwich* 160:21-38.
- Wilbham, Ian Mill. 1988. "Aparecimentos Anuais de Espreitados Dimensionais, 1970-1985," *Abstracta Bestialis* 94:8-14.
- N.B. A Casa de Câmbio Sobrenatural, Arkham, Massachusetts, tem desde 1980 mantido registros e informações sobre avistamentos sobrenaturais na América do norte.*

Bibliografia para os Monstros dos Mundos Oníricos

- Atal, o Sacerdote. 1983. *Memória ou Sonho*. Nova York: Alfred A. Knopf.
- Barza, o Sábio. 1572. *Alere Flammas: Alertas para a Humanidade*. 1988 Tradução por R. Blake. Filadelfia: Golden Goblin Press.
- Carter, Randolph. 1924. "Fraseologia e Entonação na Língua dos Zoogs," *Diário de Metafísica medieval*, 17:88-104.
1939. *Memórias*. Nova York: Random House.
- Choirs, Anne Scoa. 1972. "Propriedades Psicoreativas dos Gases das Árvores da Terra," *Procedimentos da Sociedade de Metafísica Internacional* 30:25-42.
- Dannseys, Peter. 1978. *A Vida do Hemóforo*. Arkham, Massachusetts: Editora da Universidade Miskatonic.
- . 1986a. "Carta Relembrando Barton e Doherty," *Ata da Sociedade de Metafísica Internacional*. 44:3-4.
- . 1986b. "O Caçador que Não se Esconde," *Estudos da Terra Onírica* 11:181-204.
- . 1988. *Simetria Elegante: Inversão e Reversão na Semi-Vida da Dimensão Negra*. Nova York: Houghton Mifflin.
- , e Marsh, S. Roben. 1972. "Estruturas Neuroendócrinas e Funções de 'Lotogs' Seletos," *Abstracta Bestialis* 78:101-131.
- Fallworth, E.C. 1939. "Mercantilismo em Dylath-Leen," *Symposia Hypermeta-physics*, 37:18-26.
- . 1944. "Metamorfose Periódica Tsathogguana e os Hemimetaboloides," *Symposia Hypermetaphysica*, 42:324-379.
- Gillman, W. Duin. 1979. "Fibrilação Induzida por Servos: Casos de Estudo," *Anais da Sociedade de Innsmouth* 119:192-221.
- . 1982. Identidades em Ibite Dentados, em Nucléolos Emboliformes, Globosos e Vestigiais, e em Estruturas Vestibulares," *Publicações do Instituto Biofísico de Arkham*, 35:21-59.
- Hike, Herbert. 1981. *Anatomia e Fisiologia dos Girinos-Lâmpada*. 2ª Edição. Ann Arbor: Editora da Universidade de Michigan.

Isinwyll, L.N. 1975. *Yog-Sothoth no Pacífico Leste*. Berkeley: Editora da Universidade da Califórnia.

—. 1987. "Modulações dos Estágios Larvais," *Anais da Sociedade de Innsmouth*, 120:34-37.

—. 1988. Abthothz "Seus Parâmetros Hipotéticos," *Ata da Sociedade Internacional de Metafísica* 46:412-444.

—. 1989. "O Incrível Bnazie," *15 Viagens para o Sonhador Casual* (I. Wilbham. ed). Nova York: Bantam Books.

Larkhan, Eric K. 1982. "F. Saturnius e Propiciações dos Territórios Lnares," *Abstracta Bestialis* 88:18-82 (ver carta suplementar, 88:343).

—. 1987. "O Papel dos Voouith em Ecossistemas Pantanosos," *Estudos da Terra Onírica* 12:244-254.

Lochen, Robb. 1983. "Capturando a Suposta Entidade Londrina (com entrevista)," *Ata da Sociedade Internacional de Metafísica* 41:85-92.

Marik, Rafer R. 1987. "Comportamento e Dieta do pseudo Rhinogradentia." *Estudos da Terra Onírica* 12:235-243.

—. 1989. "Um Estudo dos Perigos Sobrenaturais da Terra Onírica," *Ata da Sociedade Internacional de Metafísica* 47:18-104. Com tabelas.

Marsh, S. Robert. 1976. "Extensão e Reabsorção no Nubes raptus (Robson)," *Abstracta Bestialis* 82:39-78.

Meeb, Rondo. 1979. *A História Natural da Aranha de Leng*. Arkham: Editora da Universidade Miskatonic.

—. 1986. *Estudos Quantitativos Acerca as Formas Motoras na Terra Onírica*. Arkham: Editora da Universidade Miskatonic.

—. 1988. "Magahs Engaiolados Levam a Situações Desprezíveis," *Ata da Sociedade Internacional de Metafísica*, 46:390-397.

Mustoll, Ivan. 1988. "O Probóscide do Buopoth," *Estudos da Terra Onírica* 13:140-167.

Ratsegg, F. Ford 1969. *Vagando nas Planícies de Sydathria*. Berkeley, Califórnia: Medicine Bag Press.

Smith, C.A. 1931a. *O Sonho da Aranha e o Acordar*. Philadelphia: Golden Goblin Press.

—. 1931b. "Relações e Status Saturnianos," *Revista Filhos de Dunwich* 107:45-63.

—. 1932. "Examinando Tomos Ocultos," *O Bibliotecário Oculto*, Março: 23-29.

—. 1934. "A Aranha, em Quatro Textos Antigos," *O Bibliotecário Oculto*, Junho: 39-52.

Stümpke, Harald. 1964. *Bau und Leden der Rhinogradentia*. Hamburg: Mutwillig Verlag.

Treer, Tamlan. 1984. *Um Bestiário Preternatural*. 6 vols. Nova York: Hamper & Row.

Wailing, Noah. 1964. "Colônias Zoog no Mar Cerenariano," *Anais da Sociedade de Innsmouth*. 97:157-191.

—. 1971. "Uma Prova de Órgãos Neurais Paralelos na Aranha de Leng." Artigo Não-Publicado apresentado durante a convenção da Escolha de Metafísica de 1971, Universidade Miskatonic.

Webber, Karl. 1973. *O Papel da Acetilcolinesterase na Economia Corporal do Girino-Lâmpada*. São Francisco: W.H. Freeman.

Wydatem, Zoranskj. 1990. Imperativo Categórico e Primordialidade: *Prova Lógica na Emergência do Mito*. Arkham: Editora da Universidade Miskatonic.

Seus sonhos são valiosos! O Recém reorganizado Instituto Windthrope para Pesquisas Oníricas oferece recompensas significantes para sonhadores que possuam passagem garantida por Nasht e Kaman Tad. Escreva para o Instituto Windthrope, Departamento de Aquisições, Clauson CO 81639.

