

Commonplace Book

(Anotado)

H.P. Lovecraft

Este "Commonplace Book" o "Libro de los Lugares Comunes" es un cuaderno en el que Lovecraft anotaba las ideas que pensaba desarrollar más adelante en sus relatos. Es un material tan bueno para desarrollar partidas de "La Llamada de Cthulhu" o cualquier otro juego de terror que he decidido crear una versión traducida y anotada del texto (aunque creo que hay una a la venta con más material).

Debería decir que lo he interpretado, más que traducido, ya que en muchos casos, debido a la manera de escribir de Lovecraft y lo escueto de las frases he tenido que usar la imaginación para completar el significado. Los lugares en los que no he sabido sacar algo en claro o mi propia versión es dudosa están marcados con un interrogante (?).

Para los que deseen contrastar la traducción con el original, pueden verlo en la columna de la izquierda. Entre paréntesis están marcados los títulos de las obras que finalmente desarrolló Lovecraft en base a esas notas. No es una lista exhaustiva.

Las anotaciones en cursiva son mías y hacen referencia a otros relatos, novelas o películas donde se haya usado la misma idea o una similar.

Espero que os sea de utilidad.

Commonplace Book

This book consists of ideas, images, & quotations hastily jotted down for possible future use in weird fiction. Very few are actually developed plots—for the most part they are merely suggestions or random impressions designed to set the memory or imagination working. Their sources are various—dreams, things read, casual incidents, idle conceptions, & so on.
—H. P. Lovecraft

Presented to R. H. Barlow, Esq., on May 7, 1934—
in exchange for an admirably neat typed copy from
his skilled hand.

1 Demophon shivered when the sun shone upon
him. (Lover of darkness = ignorance.)

2 Inhabitants of Zinge, over whom the star
Canopus rises every night, are always gay and
without sorrow.

3 The shores of Attica respond in song to the
waves of the Aegean.

4 Horror Story
Man dreams of falling—found on floor mangled as
tho' from falling from a vast height.

5 Narrator walks along unfamiliar country road,—
comes to strange region of the unreal.

El Libro de los Lugares Comunes

Este libro consiste en ideas, imágenes y citas rápidamente anotadas para un posible uso futuro en narraciones extrañas. Muy pocas son realmente tramas desarrolladas – la mayor parte son meramente sugerencias o impresiones aleatorias diseñadas para poner la memoria o la imaginación en marcha. Sus fuentes son variadas – sueños, cosas leídas, incidentes casuales, divagaciones y otras.
- H.P. Lovecraft

Presentado a R. H. Barlow, Esq. el 7 de Mayo de
1934 – a cambio de una admirablemente pulcra
copia de su mano habilidosa.

1 Demophon tembló cuando el sol brilló sobre él.
(Amante de la oscuridad = ignorancia).

2 Los habitantes de Zinge, sobre los que la estrella
Canopus se eleva cada noche, viven siempre
alegres y sin pena.

3 Las orillas de Atica responden cantando a las olas
del Egeo.

4 Historia de Horror
Un hombre sueña que cae – es encontrado
destrozado en el suelo, como si hubiese caído de
una gran altura.

*Una trama similar es desarrollada en un cuento de
Isaac Asimov, o en una de sus recopilaciones de
grandes autores de la ciencia ficción de los 50, 60
y 70. En ese caso el soñador descubre que “levita”
realmente cuando duerme.*

5 El Narrador camina a lo largo de un sendero poco
familiar – termina por llegar a una extraña región
de lo irreal.

*Brian Lumley tiene uno o varios cuentos con esta
premisa desarrollada.*

6 In Ld Dunsany's "Idle Days on the Yann"
The inhabitants of the antient Astahan, on the
Yann, do all things according to antient ceremony.
Nothing new is found.

"Here we have fetter'd and manacled Time, who
wou'd otherwise slay the Gods."

7 Horror Story
The sculptured hand—or other artificial hand—
which strangles its creator.

8 Hor. Sto.
Man makes appt. with old enemy. Dies—body
keeps appt.

9 Dr. Eben Spencer plot.

10 Dream of flying over city. [Celephaïs]

11 Odd nocturnal ritual. Beasts dance and march to
musick.

12 Happenings in interval between preliminary
sound and striking of clock—ending—.

"it was the tones of the clock striking three".

6 En "Días de Ocio en el País del Yann" de Lord
Dunsany
Los habitantes de la antigua Astahan en el Yann
hacen todo de acuerdo a arcaicas ceremonias. Es
imposible encontrar nada nuevo.

"Aquí hemos encadenado y maniatado al Tiempo,
que de otra forma habría asesinado a los Dioses"

*Lord Dunsany y sus cuentos sobre el reino del
sueño son de obligada lectura para cualquiera que
quiera conocer las influencias de Lovecraft.*

7 Historia de Horror
La mano esculpida – u otra mano artificial – que
estrangula a su creador.

*Quizá uno de los motivos más recurrentes del
género de terror. La mano que mata a su creador,
o lo intenta, aparece en alguna película de
Frankenstein de la Hammer, en "La Mano" de
Michael Caine y muchas de zombis.*

8 Historia de Horror
Un hombre se cita con un viejo enemigo. Muere –
su cuerpo acude a la cita.

9 La trama del Dr. Eben Spencer.

*Lovecraft se refiere a un sueño en el que se vio a sí
mismo como el doctor Spencer, un médico del
ejército que descubría extraños restos orgánicos
de una raza desconocida en casa de un curandero
local.*

10 Sueño sobre volar por encima de una ciudad
(Celephaïs)

11 Extraño ritual nocturno. Bestias bailan y
marchan al son de la música.

12 Sucesos en el intervalo entre el sonido
preliminar y el golpear del reloj – final -.

"Era el ruido del reloj dando las tres".

13 House and garden—old—associations. Scene takes on strange aspect.

14 Hideous sound in the dark.

15 Bridge and slimy black waters. [Fungi—The Canal]

16 The walking dead—seemingly alive, but—.

17 Doors found mysteriously open and shut etc.—excite terror.

18 Calamander-wood—a very valuable cabinet wood of Ceylon and S. India, resembling rosewood.

19 Revise 1907 tale—painting of ultimate horror.

20 Man journeys into the past—or imaginative realm—leaving bodily shell behind.

21 A very ancient colossus in a very ancient desert. Face gone—no man hath seen it.

22 Mermaid Legend—Encyc. Britt. XVI—40.

13 Las – viejas – asociaciones entre la casa y el jardín. La escena toma un extraño aspecto.

¿Se referirá Lovecraft al clásico cuento de la casa encantada o el jardín maldito? Imposible saberlo.

14 Un sonido horrible en la oscuridad.

15 Un puente y fangosas aguas negras. (Hongos – El Canal)

16 Los muertos andantes – aparentemente vivos, pero -.

17 Puertas halladas misteriosamente abiertas y cerradas, etc. - excitan el terror.

18 Madera de calamander – una valiosa madera de Ceilan y el sur de la India, parecida al palisandro.

En este caso Lovecraft parece referirse a las extrañas propiedades que puedan tener los objetos contruidos con esta madera, por ejemplo, un escritorio maldito.

19 Revisar el relato de 1907 – la pintura del horror supremo.

20 Un hombre viaja al pasado – o a un reino imaginario – dejando su cuerpo físico detrás.

21 Un antiguo coloso en un desierto mucho más antiguo. Su cara ha desaparecido – ningún hombre la ha visto.

Quizá inspirado por la Esfinge y su nariz perdida.

22 Leyenda de la Sirena – Enciclopedia Británica XVI – 40.

23 The man who would not sleep—dares not sleep—takes drugs to keep himself awake. Finally falls asleep—and something happens. Motto from Baudelaire p. 214. [Hypnos]

24 Dunsany—Go-By Street

Man stumbles on dream world—returns to earth—seeks to go back—succeeds, but finds dream world ancient and decayed as though by thousands of years.

1919

25 Man visits museum of antiquities—asks that it accept a bas-relief he has just made—old and learned curator laughs and says he cannot accept anything so modern. Man says that

‘dreams are older than brooding Egypt or the contemplative Sphinx or garden-girdled Babylonia’

and that he had fashioned the sculpture in his dreams. Curator bids him shew his product, and when he does so curator shews horror. Asks who the man may be. He tells modern name. “No—before that” says curator. Man does not remember except in dreams. Then curator offers high price, but man fears he means to destroy sculpture. Asks fabulous price—curator will consult directors.

Add good development and describe nature of bas-relief. [Cthulhu]

26 Dream of ancient castle stairs—sleeping guards—narrow window—battle on plain between men of England and men of yellow tabards with red dragons. Leader of English challenges leader of foe to single combat. They fight. Foe unhelmeted, but there is no head revealed. Whole army of foe fades into mist, and watcher finds himself to be the English knight on the plain, mounted. Looks at castle, and sees a peculiar concentration of fantastic clouds over the highest battlements.

23 El hombre que no puede dormir – no se atreve a dormir- toma drogas para mantenerse despierto. Finalmente se duerme – y algo ocurre. Cita de Baudeleire p.214. (Hypnos)

24 Dunsany – Pensado en la calle (?)

Un hombre tropieza por casualidad con el mundo de los sueños – vuelve a la Tierra – intenta volver – tiene éxito pero descubre el mundo de los sueños envejecido y decadente como si hubiesen pasado miles de años.

25 Un hombre visita un museo de antigüedades – pide que se acepte un bajorrelieve que acaba de hacer – el viejo y experimentado conservador ríe y dice que no puede aceptar nada tan moderno. El hombre dice que

'los sueños son más viejos que Egipto, la contemplativa Esfinge o la Babilonia rodeada de jardines'

y que ha realizado la escultura en sus sueños. El conservador le ofrece que le muestre su producto, y cuando lo hace ve el horror. Le pregunta al hombre quién es y cuando éste responde con un nombre moderno, el conservador le dice: “No, antes de eso”. El hombre no lo recuerda mas que en sueños. Entonces el conservador ofrece un alto precio, pero el hombre teme que lo que quiera sea destruir la estatua. Pide un precio fabuloso – a lo que el conservador responde que tendrá que consultar con los directores.

Añadir un buen desarrollo y describir la naturaleza del bajorrelieve. (Cthulhu)

26 Sueño de las antiguas escaleras de un castillo – guardas que duermen – una ventana estrecha – una batalla en una llanura entre hombres de Inglaterra y hombres con tabardos amarillos con dragones rojos. El líder de los ingleses reta al líder enemigo a un combate singular. Luchan. El casco del enemigo vuela pero no hay cabeza debajo. Todo el ejército enemigo se desvanece en la niebla y el narrador se encuentra a sí mismo como un caballero inglés en la llanura, montado sobre su caballo. Mira al castillo y ve una peculiar concentración de nubes sobre su parte más alta.

27 Life and Death

Death—its desolation and horror—bleak spaces—sea-bottom—dead cities. But Life—the greater horror! Vast unheard-of reptiles and leviathans—hideous beasts of prehistoric jungle—rank slimy vegetation—evil instincts of primal man—Life is more horrible than death.

28 The Cats of Ulthar

The cat is the soul of antique Ægyptus and bearer of tales from forgotten cities of Meroë and Ophir. He is the kin of the jungle's lords, and heir to the secrets of hoary and sinister Africa. The Sphinx is his cousin, and he speaks her language; but he is more ancient than the Sphinx, and remembers that which she hath forgotten.

29 Dream of Seekonk—ebbing tide—bolt from sky—exodus from Providence—fall of Congregational dome.

30 Strange visit to a place at night—moonlight—castle of great magnificence etc. Daylight shews either abandonment or unrecognisable ruins—perhaps of vast antiquity.

31 Prehistoric man preserved in Siberian ice. (See Winchell—Walks and Talks in the Geological field—p. 156 et seq.)

32 As dinosaurs were once surpassed by mammals, so will man-mammal be surpassed by insect or bird—fall of man before the new race.

33 Determinism and prophecy.

27 Vida y Muerte

Muerte – es desolación y horror – espacios tristes – el fondo del mar – ciudades muertas. Pero la Vida – ¡el horror más grande! Vastos reptiles y leviatanes desconocidos – bestias horribles de junglas prehistóricas – vegetación pantanosa – malvados instintos del hombre primitivo – la Vida es más horrible que la Muerte.

28 Los Gatos de Ulthar

El gato es el alma del antiguo Aegyptus y el portador de cuentos de las ciudades olvidadas de Meroë y Ophir. Pertenece a la familia de los reyes de la jungla y heredero de los secretos de la siniestra África. La Esfinge es su prima y habla su lenguaje; pero es más antiguo que la Esfinge y recuerda aquello que ella ha olvidado.

29 Sueño de Seekonk – la marea que baja – un golpe de rayo – el éxodo de Providence – el derrumbe de la cúpula de la Congregación.

30 La extraña visita a un lugar por la noche – luz de luna – un castillo de gran magnificencia etc. La luz del día muestra ruinas irreconocibles y abandonadas, quizá de increíble antigüedad.

31 Un hombre prehistórico preservado en el hielo en Siberia (Ver Winchell – Rutas y Discusiones en el campo de la Geología -p. 156 et seq.)

Este argumento ha sido desarrollado en relatos, novelas y películas en muchas ocasiones. Es probable que cuando Lovecraft lo escribiese ya fuese viejo... o como mínimo no estuviese tan trillado como ahora.

32 Así como los dinosaurios fueron superados por los mamíferos, así será el hombre superado por los insectos o los pájaros – la caída del hombre antes de la llegada de la nueva raza.

33 Determinismo y profecía.

El autor probablemente se refiere a otro argumento conocido: si el futuro está escrito, cualquier cosa que hagamos para cambiarlo nos llevará irremediamente a él. El ejemplo visto

34 Moving away from earth more swiftly than light—past gradually unfolded—horrible revelation.

35 Special beings with special senses from remote universes. Advent of an external universe to view.

36 Disintegration of all matter to electrons and finally empty space assured, just as devolution of energy to radiant heat is known. Case of acceleration—man passes into space.

37 Peculiar odour of a book of childhood induces repetition of childhood fancy.

38 Drowning sensations—undersea—cities—ships—souls of the dead. Drowning is a horrible death.

39 Sounds—possibly musical—heard in the night from other worlds or realms of being.

40 Warning that certain ground is sacred or accursed; that a house or city must not be built upon it—or must be abandoned or destroyed if built, under penalty of catastrophe.

41 The Italians call Fear La figlia della Morte—the daughter of Death.

más reciente es la película “Deja Vu” con Denzel Washington.

34 Alejándose de la Tierra a una velocidad más rápida que la luz – el pasado se despliega gradualmente – hasta una terrible revelación.

35 Seres especiales con sentidos especiales de universos remotos. Se acercan a un universo externo para ver. (?)

La traducción no tiene mucho sentido, aunque supongo que se trata de una historia de “contacto” de criaturas de otros universos que se acercan a la Tierra para presenciar algo.

36 (?)

37 El peculiar olor de un libro de la infancia induce la repetición de fantasías infantiles.

38 Sensaciones de ahogamiento – submarino – ciudades – barcos – almas de los muertos. Ahogarse es una muerte horrible.

39 Sonidos – posiblemente musicales – escuchados en la noche desde otros mundos o planos de la existencia.

40 Advertencias de que ciertos lugares son sagrados o malditos; de que una casa o una ciudad no debe ser construida sobre ellos – o debe ser abandonada o destruida si ya se ha edificado, bajo pena de catástrofe asegurada.

Un argumento que tiene su mayor exponente en Poltergeist, la película.

41 Los italianos llaman al miedo “La figlia della Morte” - la Hija de la Muerte.

42 Fear of mirrors—memory of dream in which scene is altered and climax is hideous surprise at seeing oneself in the water or a mirror. (Identity?) [Outsider?]

43 Monsters born living—burrow underground and multiply, forming race of unsuspected demons.

44 Castle by pool or river—reflection fixed thro' centuries—castle destroyed, reflection lives to avenge destroyers weirdly.

45 Race of immortal Pharaohs dwelling beneath pyramids in vast subterranean halls down black staircases.

46 Hawthorne—unwritten plot

Visitor from tomb—stranger at some publick concourse followed at midnight to graveyard where he descends into the earth.

47 From Arabia Encyc. Britan. II—255

Prehistoric fabulous tribes of Ad in the south, Thamood in the north, and Tasm and Jadis in the centre of the peninsula. "Very gorgeous are the descriptions given of Irem, the City of Pillars (as the Koran styles it) supposed to have been erected by Shedad, the latest despot of Ad, in the regions of Hadramaut, and which yet, after the annihilation of its tenants, remains entire, so Arabs say, invisible to ordinary eyes, but occasionally and at

Lo interesante aquí es personalizarla, igual que la Muerte es un segador con manto negro... ¿qué pasaría si te encuentras con el Miedo y es una hermosa muchacha?

42 Miedo a los espejos – recuerdo de un sueño en el que la escena es alterada y el climax es una horrible sorpresa al verse a uno mismo en el agua o en un espejo. (¿Identidad?)(¿Extranjero?)

Con un aire a "El Espejo de Nitocris" de Brian Lumley, de nuevo. Un autor con altibajos que intenta seguir la estela de Lovecraft.

43 Monstruos que nacen – excavan subterráneos y se multiplican, formando una raza de demonios insospechados.

Recuerda a Neverwhere de Neil Gaiman (o debería decirlo al revés).

44 Un castillo junto a un estanque o piscina – su reflejo se fijó durante cientos de años – el castillo fue destruido, pero su reflejo vive para vengarse extrañamente de sus destructores.

45 Una raza de faraones inmortales moran bajo las pirámides en vastos salones subterráneos, a los que se llega por escaleras negras.

46 Hawthorne – trama no escrita.

Visitante de la tumba – un extraño en algún concurso público es seguido a medianoche hasta el cementerio, donde desciende al interior de la Tierra.

47 De Arabia Encyc. Británica II – 255

Las fabulosas tribus prehistóricas de Ad en el sur, Thamood en el norte y Tasm y Jadis en el centro de la península. "Muy hermosas son las descripciones dadas de Irem, la Ciudad de los Pilares (tal y como la denomina el Corán), supuestamente erigida por Shedad, el último déspota de Ad, en las regiones de Hadramaut, y que todavía, después de la aniquilación de sus señores, permanece entera, según dicen los árabes, invisible para los ojos

rare intervals, revealed to some heaven-favoured traveller.” // Rock excavations in N.W. Hejaz ascribed to Thamood tribe.

48 Cities wiped out by supernatural wrath.

49 AZATHOTH—hideous name.

50 Phleg'-e-thon—a river of liquid fire in Hades.

51 Enchanted garden where moon casts shadow of object or ghost invisible to the human eye.

52 Calling on the dead—voice or familiar sound in adjacent room.

53 Hand of dead man writes.

54 Transposition of identity.

55 Man followed by invisible thing.

56 Book or MS. too horrible to read—warned against reading it—someone reads and is found dead. Haverhill incident.

57 Sailing or rowing on lake in moonlight—sailing into invisibility.

ordinarios pero ocasionalmente revelada a algún viajero favorecido por el cielo”. // Excavaciones rocosas en el N.O. de Hejaz adscritas a la tribu Thamood.

Las ciudades perdidas son siempre un buen recurso, desde Petra en Jordania a Hamunaptra en “La Momia” o la propia Ciudad Sin Nombre de los Mitos. Buscarlas ya es una aventura por si sola, aparte de lo que haya dentro.

48 Ciudades arrasadas por una ira sobrenatural.

49 AZATHOTH – un nombre horrible.

50 Phleg'-e-thon – un río de fuego líquido en el Hades.

51 Un jardín encantado en el que la luna proyecta la sombra de un objeto o fantasma invisible al ojo humano.

52 Llamando a los muertos – una voz o un sonido familiar en la habitación adyacente.

Supongo que Lovecraft se refiere a algo “que no está ahí”, como una persona fallecida.

53 La mano de un hombre muerto escribe.

54 Transposición de identidad.

55 Un hombre seguido por algo invisible.

56 Libro de MS. demasiado horrible para ser leído – advertido sobre leerlo – alguien lo lee y es encontrado muerto. Incidente de Harverhill.

57 Navegando o remando en un lago a la luz de la Luna – navegando hacia la invisibilidad.

58 A queer village—in a valley, reached by a long road and visible from the crest of the hill from which that road descends—or close to a dense and antique forest.

59 Man in strange subterranean chamber—seeks to force door of bronze—overwhelmed by influx of waters.

60 Fisherman casts his net into the sea by moonlight—what he finds.

61 A terrible pilgrimage to seek the nighted throne of the far daemon-sultan Azathoth.

62 Live man buried in bridge masonry according to superstition—or black cat.

63 Sinister names—Nasht—Kaman-Thah.

64 Identity—reconstruction of personality—man makes duplicate of himself.

65 Riley's fear of undertakers—door locked on inside after death.

66 Catacombs discovered beneath a city (in America?).

58 Un pueblo fuera de lo normal – en un valle al que se llega por un largo camino, visible desde la cresta de una colina por la que el camino desciende – o cerca de un denso y antiguo bosque.

El 'denso y antiguo bosque' hace pensar en la novela "Bosque Mitago" de Robert Holdstock.

59 Un hombre en una extraña cámara subterránea – intenta forzar una puerta de bronce – sobrepasado por el fluir de las aguas.

60 Un pescador lanza su red al mar bajo la luna llena – ¿qué es lo que encuentra?

61 Un terrible peregrinaje para buscar el sombrío trono del lejano sultán-demonio Azathoth.

62 Un hombre vivo enterrado en la mampostería de un puente, de acuerdo a una superstición – o un gato negro.

63 Nombres siniestros – Nasht – Kaman-Thah.

Finalmente se convertirían en dos sacerdotes de las tierras del sueño a los que visita Randolph Carter en uno de sus viajes.

64 Identidad – reconstrucción de la personalidad – un hombre hace un duplicado de sí mismo.

Lovecraft ya pensaba en la clonación, aunque probablemente mágica y no científica. Ahora es un tema recurrente, no tanto en su época. La pérdida o suplantación de la identidad (el siniestro hechicero que se apodera del cuerpo de otro) la usaría en varios de sus relatos.

65 El miedo de Riley hacia los enterradores – su puerta estaría cerrada por dentro después de su muerte.

66 Catacumbas descubiertas bajo una ciudad (¿en América?)

67 An impression—city in peril—dead city—equestrian statue—men in closed room—clattering of hooves heard from outside—marvel disclosed on looking out—doubtful ending.

68 Murder discovered—body located—by psychological detective who pretends he has made walls of room transparent. Works on fear of murderer.

69 Man with unnatural face—oddity of speaking—found to be a mask—Revelation.

70 Tone of extreme phantasy
Man transformed to island or mountain. [x]

71 Man has sold his soul to devil—returns to family from trip—life afterward—fear—culminating horror—novel length.

72 Hallowe'en incident—mirror in cellar—face seen therein—death (claw-mark?)

73 Rats multiply and exterminate first a single city and then all mankind. Increased size and intelligence.

74 Italian revenge—killing self in cell with enemy—under castle. [used by FBL, Jr.]

Otro interesante punto de partida para una aventura. ¿Quién o qué ha construido los pasadizos? ¿Son simples túneles u obras gigantescas, como para una raza de gigantes? Y algo que también puede ser perturbador ¿cuándo?

67 Una impresión – una ciudad en peligro – una ciudad muerta – estatua ecuestre – un hombre en una habitación cerrada – ruido de cascos que viene del exterior – algo maravilloso es revelado al mirar fuera – final dudoso.

68 Un asesinato es descubierto – se localiza un cuerpo – por un detective psicólogo/parapsicólogo (?) que finge que ha hecho transparentes los muros de una habitación. Investiga por miedo al asesino.

No queda claro si el detective tiene o no tiene realmente habilidades paranormales. La segunda parte parece indicar que no.

69 Un hombre con un rostro antinatural – o una peculiaridad al hablar – se descubre que es una máscara - Revelación.

70 Tono de extrema fantasía.
Un hombre es transformado en isla o montaña.

71 Un hombre ha vendido su alma al diablo – regresa con su familia después de un viaje – la vida después – miedo – horrible culminación – extensión de novela.

72 Incidente en Halloween – un espejo en el sótano – una cara vista en su interior – muerte (¿marca de garras?)

73 Las ratas se multiplican y exterminan primero una ciudad y luego a toda la humanidad. Más grandes en tamaño y en inteligencia.

74 Venganza italiana – matarse a sí mismo en una celda con el enemigo – bajo el castillo. (usado por

FBL, Jr.)

.75 Black Mass under antique church.

75 Una Masa Negra bajo una antigua iglesia.

76 Ancient cathedral—hideous gargoyle—man seeks to rob—found dead—gargoyle’s jaw bloody.

76 Antiquísima catedral – horrible gárgola – un hombre intenta robar – es encontrado muerto – la mandíbula de la gárgola manchada de sangre.

77 Unspeakable dance of the gargoyles—in morning several gargoyles on old cathedral found transposed.

77 Inenarrable danza de las gárgolas – por la mañana varias gárgolas de una vieja catedral se encuentran con sus lugares intercambiados..

78 Wandering thro’ labyrinth of narrow slum streets—come on distant light—unheard-of rites of swarming beggars—like Court of Miracles in Notre Dame de Paris.

78 Paseando a través de un laberinto de estrechas calles de los suburbios – sigue una luz distante – sin escuchar los ritos de un enjambre de mendigos – como la Corte de los Milagros en Notre Dame de París.

79 Horrible secret in crypt of ancient castle—discovered by dweller.

79 Un horrible secreto en la cripta de un antiguo castillo – descubierto por un habitante.

80 Shapeless living thing forming nucleus of ancient building.

80 Una criatura viva e informe que es el núcleo de un antiguo edificio.

81 Marblehead—dream—burying hill—evening—unreality. [x] [Festival?]

81 Marblehead – sueño – colina de los enterramientos – el atardecer – irrealidad. (¿Festival?)

82 Power of wizard to influence dreams of others.

82 El poder de un mago para influenciar los sueños de otros.

1920

83 Quotation

“... a defunct nightmare, which had perished in the midst of its wickedness, and left its flabby corpse on the breast of the tormented one, to be gotten rid of as it might.”—Hawthorne

83 Cita

“... una difunta pesadilla, que había fallecido en medio de su propia maldad, y había dejado su cadáver flácido sobre el pecho del atormentado, para que se librara como pudiese de él.” - Hawthorne

84 Hideous cracked discords of bass musick from (ruin'd) organ in (abandon'd) abbey or cathedral. [Red Hook]

85 “For has not Nature, too, her grotesques—the rent rock, the distorting lights of evening on lonely roads, the unveiled structure of man in the embryo, or the skeleton?”
Pater—Renaissance (da Vinci).

86 To find something horrible in a (perhaps familiar) book, and not to be able to find it again.

87 Borellus says, “that the Essential Salts of animals may be so prepared and preserved, that an ingenious man may have the whole ark of Noah in his own Study, and raise the fine shape of an animal out of its ashes at his pleasure; and that by the like method from the Essential Salts of humane dust, a Philosopher may, without any criminal necromancy, call up the shape of any dead ancestor from the dust whereinto his body has been incinerated.” [Charles Dexter Ward]

88 Lonely philosopher fond of cat. Hypnotises it—as it were—by repeatedly talking to it and looking at it. After his death the cat evinces signs of possessing his personality. N.B. He has trained cat, and leaves it to a friend, with instructions as to fitting a pen to its right fore paw by means of a harness. Later writes with deceased's own handwriting.

89 Lone lagoons and swamps of Louisiana—death daemon—ancient house and gardens—moss-grown trees—festoons of Spanish moss.

1922?

90 Anencephalous or brainless monster who survives and attains prodigious size.

84 Horribles acordes disonantes de un órgano decrépito en una abadía o catedral abandonada. (El Horror de Red Hook)

85 “¿No tiene también la Naturaleza sus grotescos – la roca partida, las luces distorsionadas de la tarde en caminos solitarios, la estructura desvelada del hombre en el embrión, o el esqueleto?”
Pater—Renaissance (da Vinci).

86 Encontrar algo horrible en un libro (quizá familiar), y no ser capaz de volverlo a hallar.

87 Borellus dice, “que las Sales Esenciales de los animales pueden ser preparadas y preservadas, de forma que un hombre ingenioso puede tener todo el Arca de Noé en su propio Estudio, y alzar de sus cenizas la forma perfecta de un animal, según lo desee; y que por el mismo método de las Sales Esenciales del polvo humano, un Filósofo podría, sin ninguna necromancia criminal, llamar la forma de cualquier antepasado muerto del polvo en el que su cuerpo haya sido incinerado” (Charles Dexter Ward)

88 Un filósofo solitario se encariña con un gato. Lo hipnotiza hablándole y mirándole repetidamente. Después de su muerte el gato muestra signos de poseer su personalidad. NOTA: Ha entrenado al gato, y se lo deja a un amigo con instrucciones para acoplarle una pluma a su zarpa derecha por medio de un arnés. Y después escribirá con la letra del difunto.

89 Solitarias lagunas y pantanos de Luisiana – demonio de la muerte – antigua casa y jardines – árboles crecidos en el musgo – adornos de musgo español.

90 Un monstruo anencéfalo o sin cerebro que sobrevive y adquiere un tamaño prodigioso.

91 Lost winter day—slept over—20 yrs. later. Sleep in chair on summer night—false dawn—old scenery and sensations—cold—old persons now dead—horror—frozen?

92 Man's body dies—but corpse retains life. Stalks about—tries to conceal odour of decay—detained somewhere—hideous climax. [Cool Air]

93 A place one has been—a beautiful view of a village or farm-dotted valley in the sunset—which one cannot find again or locate in memory.

94 Change comes over the sun—shews objects in strange form, perhaps restoring landscape of the past.

95 Horrible Colonial farmhouse and overgrown garden on city hillside—overtaken by growth. Verse "The House" as basis of story. [Shunned House]

96 Unknown fires seen across the hills at night.

97 Blind fear of a certain woodland hollow where streams writhe among crooked roots, and where on a buried altar terrible sacrifices have occur'd—Phosphorescence of dead trees. Ground bubbles.

98 Hideous old house on steep city hillside—Bowen St.—beckons in the night—black windows—horror unnam'd—cold touch and voice—the welcome of the dead.

91 Un día perdido de invierno – durmió – 20 años más tarde. Dormir en una silla en una noche de verano – un falso amanecer – viejas escenas y sensaciones – frío – viejas personas ahora muertas – horror - ¿congelados?

92 El cuerpo de un hombre muere – pero su cadáver se mantiene con vida. Se esconde – intenta ocultar el olor de la descomposición – retenido en alguna parte – clímax horrible. (Aire Frío)

93 Un lugar en el que uno ha estado – la hermosa vista de un pueblo o un valle salpicado de granjas en la puesta de sol – que uno no puede encontrar de nuevo o localizar en su memoria.

94 El cambio llega con el Sol – muestra los objetos de una manera extraña, quizá devolviendo el paisaje a sus formas pasadas.

95 Una horrible casa de campo colonial y un jardín demasiado exhuberante en una colina de la ciudad – invadido por el crecimiento de las plantas. Verso "La Casa" como base de esta historia. ("La Casa Maldita")

96 Fuegos de origen desconocido vistos por las colinas de noche.

97 El miedo ciego a un claro del bosque donde los arroyos se deslizan entre raíces retorcidas, y donde en un altar enterrado han tenido lugar terribles sacrificios – Fosforescencia de árboles muertos. Burbujas en el suelo.

98 Una horrible casa en una escarpada colina de la ciudad – Bowen St. - hace señas en la noche – ventanas negras – horrores sin nombre – tacto y voz fríos – la bienvenida de los muertos.

99 Salem story—the cottage of an aged witch—wherein after her death are found sundry terrible things.

100 Subterranean region beneath placid New England village, inhabited by (living or extinct) creatures of prehistoric antiquity and strangeness.

101 Hideous secret society—widespread—horrible rites in caverns under familiar scenes—one's own neighbour may belong.

102 Corpse in room performs some act—prompted by discussion in its presence. Tears up or hides will, etc.

103 Sealed room—or at least no lamp allowed there. Shadow on wall.

104 Old sea tavern now far inland from made land. Strange occurrences—sound of lapping of waves—

105 Vampire visits man in ancestral abode—is his own father.

106 A thing that sat on a sleeper's chest. Gone in morning, but something left behind.

107 Wall paper cracks off in sinister shape—man dies of fright. [Rats in Walls]

99 Historia de Salem – la casa de una anciana bruja – en la que después de su muerte se encuentran cosas terribles.

100 Una región subterránea bajo un plácido pueblo de Nueva Inglaterra, habitado por (vivas o extintas) criaturas extrañas de prehistórica antigüedad.

“El Mundo Perdido” o “Viaje al Centro de la Tierra” vistos a través de los ojos de Lovecraft. Sin duda sus criaturas serían mucho más terribles que simples dinosaurios.

101 Una abominable sociedad secreta – muy extendida – ritos horribles en cavernas bajo escenas familiares – nuestro propio vecino puede ser uno de ellos.

102 Un cadáver en una habitación hace algo – impulsado por una discusión en su presencia. Se rasga o (?)

¿Se refiere Lovecraft a que rasga su sudario?

103 Una habitación sellada – o al menos una en la que no se permita ninguna luz. Pero una sombra se proyecta en el muro.

104 Una vieja taberna marinera ahora situada en las tierras del interior. Sucesos extraños – sonido de oleaje.

105 Un vampiro visita a un hombre en su residencia ancestral – es su propio padre.

106 “Algo” se sienta en el pecho de un durmiente. Por la mañana se ha marchado pero ha dejado algo tras de sí.

107 El papel de la pared se resquebraja en formas siniestras – un hombre muere de miedo. (Ratas en los Muros).

108 Educated mulatto seeks to displace personality of white man and occupy his body.

109 Ancient negro voodoo wizard in cabin in swamp—possesses white man.

110 Antediluvian—Cyclopean ruins on lonely Pacific island. Centre of earthwide subterranean witch cult.

111 Ancient ruin in Alabama swamp—voodoo.

112 Man lives near graveyard—how does he live? Eats no food.

113 Biological-hereditary memories of other worlds and universes. Butler—God Known and Unk. p. 59. [Belknap]

114 Death lights dancing over a salt marsh.

115 Ancient castle within sound of weird waterfall—sound ceases for a time under strange conditions.

116 Prowling at night around an unlighted castle amidst strange scenery.

108 Un mulato educado busca desplazar la personalidad de un hombre blanco y ocupar su cuerpo.

109 Un anciano hechicero vudú en una cabaña en el pantano – posee a un hombre blanco.

110 Antediluvianas o ciclópeas ruinas en una solitaria isla de Pacífico. Son el centro de un culto de brujas subterráneo que se extiende por toda la Tierra.

Esta idea se puede combinar con otras anteriores, las catacumbas halladas bajo ciudades de Norteamérica o los túneles donde moran criaturas demoníacas. Lo más espectacular es incidir en su extensión: galerías subterráneas que cruzan océanos enteros entre los continentes.

111 Ruinas antiguas en un pantano de Alabama - vudú.

112 Un hombre vive cerca de un cementerio - ¿cómo sobrevive? No parece comer.

113 Recuerdos biológicos hereditarios de otros mundos y universos. Butler – Dios Conocido y Desconocido, p. 59. (Belknap)

Frank Belknap Long era uno de los amigos íntimos de Lovecraft, en este caso la anotación entre paréntesis probablemente se refiere a quién le sugirió la idea.

114 Luces muertas bailan sobre un pantano de agua salada.

115 Un antiguo castillo invadido por el sonido de una extraña cascada – el sonido cesa por un tiempo bajo peculiares condiciones.

116 Vagabundeando de noche en torno a un oscuro castillo en medio de un paisaje extraño.

117 A secret living thing kept and fed in an old house.

117 Una secreta criatura mantenida y alimentada en una vieja casa.

1924

118 Something seen at oriel window of forbidden room in ancient manor house.

118 Algo que se ve desde la ventana del mirador de una habitación prohibida, en una antigua casa solariega.

119 Art note—fantastick daemons of Salvator Rosa or Fuseli (trunk-proboscis).

119 Nota sobre Arte: los fantásticos demonios de Salvator Rosa o Fuseli (tronco-proboscis).

Fuseli es el autor del famoso cuadro "La Pesadilla". Rosa es un pintor y escritor barroco del siglo XVII, conocido por sus particulares paisajes.

120 Talking bird of great longevity—tells secret long afterward.

120 Un pájaro parlante de gran longevidad – cuenta el secreto mucho después.

121 Photius tells of a (lost) writer named Damascius, who wrote

121 Photius habla de un escritor (perdido) llamado Damascius que escribió:

“Incredible Fictions”

“Ficciones Increíbles”

“Tales of Daemons”

“Cuentos de Demonios”

“Marvellous Stories of Appearances from the Dead”.

“Historias Maravillosas de los Aspectos de la Muerte”

Existe un Damascius real, aunque las obras que se mencionan no parecen ser suyas. Lovecraft habla de él en “La Ciudad Sin Nombre” y de sus textos como apócrifos... seguramente otra de sus creaciones.

122 Horrible things whispered in the lines of Gauthier de Metz (13th cen.) “Image du Monde”.

122 Cosas horribles susurraron entre las líneas de Gauthier de Metz (siglo XIII) “Image du Monde”

123 Dried-up man living for centuries in cataleptic state in ancient tomb.

123 Un hombre desecado viviendo durante siglos en estado cataléptico en una antigua tumba.

Un buen punto de partida para una historia, similar a “La Momia”.

124 Hideous secret assemblage at night in antique

124 Un horrible ensamblaje secreto en un antiguo

alley—disperse furtively one by one—one seen to drop something—a human hand—

125 Man abandon'd by ship—swimming in sea—pickt up hours later with strange story of undersea region he has visited—mad??

126 Castaways on island eat unknown vegetation and become strangely transformed.

127 Ancient and unknown ruins—strange and immortal bird who speaks in a language horrifying and revelatory to the explorers.

128 Individual, by some strange process, retraces the path of evolution and becomes amphibious.

? Dr. insists that the particular amphibian from which man descends is not like any known to palaeontology. To prove it, indulges in (or relates) strange experiment.

1925

129 Marble Faun p. 346—strange and prehistorick Italian city of stone.

130 N.E. region call'd "Witches' Hollow"—along course of a river. Rumours of witches' sabbaths and Indian powwows on a broad mound rising out of the level where some old hemlocks and beeches formed a dark grove or daemon-temple. Legends

callejón, de noche – se dispersan furtivamente uno por uno – uno deja caer algo – una mano humana.

El autor deja aquí para que nosotros completemos, qué están ensamblando, quizá algo como el monstruo de Frankenstein, y quién lo está haciendo. Otra pregunta sería ¿por qué en un callejón?

125 Un hombre es abandonado por un barco – nada en el mar – es recogido horas más tarde contando la extraña historia de una región submarina que ha visitado ¿está loco?

126 Náufragos en una isla comen unas plantas desconocidas y son extrañamente transformados.

De nuevo, Lumley si no me equivoco tiene una historia similar, sobre un joven que baja a una sima donde encuentra un estanque y unas extrañas plantas. Las prueba y al volver a casa empieza a transformarse en... algo.

127 Antiguas y desconocidas ruinas – un extraño pájaro inmortal que habla en un lenguaje terrorífico y revelador a los exploradores.

128 Una persona, mediante un extraño proceso, "rehace" el camino de la evolución y se vuelve anfibio.

¿? Un doctor insiste en que el anfibio en particular del que el hombre descende no es como ningún otro conocido por la paleontología. Para probarlo, se somete (o relata) un extraño experimento.

129 Fauno de Mármol p. 346 – extraña y prehistórica ciudad italiana de piedra.

130 Una región del N.E. llamada "El Claro de las Brujas" - a lo largo del curso de un río. Rumores de sabbaths de brujas y rituales indios en un amplio montículo que se eleva sobre el nivel donde viejas coníferas y hayas formaron una oscura arboleda o

hard to account for. Holmes—Guardian Angel.

131 Phosphorescence of decaying wood—called in New England “fox-fire”.

132 Mad artist in ancient sinister house draws things. What were his models? Glimpse. [Pickman’s Model]

133 Man has miniature shapeless Siamese twin—exhib. in circus—twin surgically detached—disappears—does hideous things with malign life of his own. [HSW—Cassius]

134 Witches’ Hollow novel? Man hired as teacher in private school misses road on first trip—encounters dark hollow with unnaturally swollen trees and small cottage (light in window?). Reaches school and hears that boys are forbidden to visit hollow. One boy is strange—teacher sees him visit hollow—odd doings—mysterious disappearance or hideous fate.

135 Hideous world superimposed on visible world—gate through—power guides narrator to ancient and forbidden book with directions for access.

136 A secret language spoken by a very few old men in a wild country leads to hidden marvels and terrors still surviving.

137 Strange man seen in lonely mountain place talking with great winged thing which flies away as others approach.

templo demoníaco. Leyendas difíciles de explicar. Holmes – Guardian Angel.

131 Fosforescencia de madera en putrefacción – llamada en Nueva Inglaterra “foxfire”.

132 Un artista loco en una antigua y siniestra casa dibuja cosas. ¿Cuáles eran sus modelos? Un vistazo. (El Modelo de Pickman)

133 Un hombre tiene un diminuto e informe hermano siamés – es exhibido en un circo – el gemelo es quirúrgicamente separado – desaparece – hace cosas horribles con su maligna vida independiente. (HSW – Cassius)

Los seguidores de “Expediente X” reconocerán este argumento, usado en el episodio ‘Humbug’ de la segunda temporada.

134 ¿Novela de El Claro de las Brujas? Un hombre contratado como profesor en un colegio privado se desvía del camino en su primer viaje – encuentra un siniestro claro en el bosque con árboles hinchados antinaturalmente y una pequeña casa (¿luz en la ventana?). Finalmente llega a la escuela y se entera de que los chicos tienen prohibido acercarse al claro. Un chico es diferente – el profesor le ve visitar el claro – sucesos extraños – desaparición misteriosa o destino horrible.

135 Un mundo espeluznante superpuesto sobre el mundo visible – a través de una puerta – un poder guía al narrador hacia un antiguo y prohibido libro con instrucciones para acceder a ella.

136 Un lenguaje secreto hablado por unos pocos y ancianos hombres en un territorio salvaje lleva a ocultas maravillas y terrores aún vivientes.

137 Un hombre extraño es visto en una montaña solitaria hablando con una enorme criatura alada que se aleja cuando otros se aproximan.

138 Someone or something cries in fright at sight of the rising moon, as if it were something strange.

139 DELRIO asks “An sint unquam daemones incubi et succubae, et an ex tali congressu proles nasci queat?” [Red Hook]

140 Explorer enters strange land where some atmospheric quality darkens the sky to virtual blackness—marvels therein.

1926

141 Footnote by Haggard or Lang in “The World’s Desire”

“Probably the mysterious and indecipherable ancient books, which were occasionally excavated in old Egypt, were written in this dead language of a more ancient and now forgotten people. Such was the book discovered at Coptos, in the ancient sanctuary there, by a priest of the Goddess. ‘The whole earth was dark, but the moon shone all about the Book.’ A scribe of the period of the Ramessids mentions another in indecipherable ancient writing. ‘Thou tellest me thou understandest no word of it, good or bad. There is, as it were, a wall about it that none may climb. Thou art instructed, yet thou knowest it not; this makes me afraid.’

“Birch Zeitschrift 1871 pp. 61–64 Papyrus Anastasi I pl. X, l.8, pl. X l.4. Maspero, Hist. Anc. pp. 66–67.”

142 Members of witch-cult were buried face downward. Man investigates ancestor in family tomb and finds disquieting condition.

143 Strange well in Arkham country—water gives out (or was never struck —hole kept tightly covered by a stone ever since dug)—no bottom—

138 Alguien o algo grita de miedo al ver salir la Luna, como si para él fuese algo extraño.

139 DELRIO pregunta “An sint unquam daemones incubi et succubae, et an ex tali congressu proles nasci queat?” (El Horror de Red Hook)

Del Río era un jesuita del siglo XVI especialista en demonología. La pregunta en latín viene a decir si podría haber descendencia entre humanos e incubos y súcubos, los tradicionales demonios seductores.

140 Un explorador entra una tierra extraña donde la atmósfera ennegrece el cielo hasta la virtual oscuridad total – y allí se contemplan maravillas.

141 Nota al pi de Haggard o Lang en “El Deseo del Mundo”

“Probablemente los misteriosos e indescifrables libros antiguos, que eran ocasionalmente desenterrados en el viejo Egipto, fueron escritos en la lengua muerta de una raza más antigua y ahora olvidada. Así era el libro descubierto en Coptos, en el antiquísimo santuario, por un sacerdote de la Diosa. ‘Toda la Tierra estaba oscura, pero la Luna brilló sobre el Libro’. Un escriba del periodo de Ramessids menciona otro en una escritura indescifrable. ‘Me dijo que no entendió ni una palabra de él, buena o mala. Así es, como un muro que nadie puede escalar. Fue instruido, pero no sabe nada; eso me hace temer.’ (?)

“Birch Zeitschrift 1871 pp. 61–64 Papyrus Anastasi I pl. X, l.8, pl. X l.4. Maspero, Hist. Anc. pp. 66–67.”

142 Miembros del culto de las brujas fueron enterrados boca abajo. Un hombre investiga a sus antepasados en la tumba familiar y descubre un detalle inquietante.

143 Un extraño pozo en la zona de Arkham – el agua se desborda (o nunca fue excavado (?)) - el agujero permanece firmemente cubierto por una

shunned and feared—what lay beneath (either unholy temple or other very ancient thing, or great cave-world). [Fungi—The Well]

144 Hideous book glimpsed in ancient shop—never seen again.

145 Horrible boarding house—closed door never opened.

146 Ancient lamp found in tomb—when filled and used, its light reveals strange world. [Fungi]

147 Any very ancient, unknown, or prehistoric object—its power of suggestion—forbidden memories.

148 Vampire dog.

149 Evil alley or enclosed court in ancient city—Union or Milligan St. [Fungi]

150 Visit to someone in wild and remote house—ride from station through the night—into the haunted hills—house by forest or water—terrible things live there.

151 Man forced to take shelter in strange house. Host has thick beard and dark glasses. Retires. In night guest rises and sees host's clothes about—

roca desde entonces) – sin fondo – evitado y temido – lo que hay debajo (un templo maldito u otra cosa muy antigua, o un gran mundo subterráneo). (Los Hongos – El Pozo)

144 Un horrible libro entrevisto en una antigua tienda – nunca es vuelto a ver.

145 Una horrible casa en alquiler – su puerta (o una puerta (?)) cerrada nunca es abierta.

146 Una antigua lámpara es encontrada en una tumba – cuando es rellenada y usada, su luz revela un mundo extraño. (Los Hongos)

147 Cualquier objeto prehistórico, arcaico o desconocido – su poder de sugestión – recuerdos prohibidos.

148 Un perro vampiro.

149 Un callejón maligno o una plaza cerrada en una antigua ciudad – Union o Milligan St. (Los Hongos)

La idea de una calle, plaza o barrio entero prohibidos o cerrados para las personas “normales” en una ciudad corriente es muy interesante como punto de partida para una historia, o como lugar recurrente para que visiten los protagonistas.

150 La visita a alguien en una casa situada en un lugar salvaje y remoto – conduciendo desde la estación por la noche – a través de las colinas encantadas – la casa junto al bosque o el agua – cosas terribles viven allí.

Una casa similar puede verse en la novela gráfica “Semilla de Destrucción” de Hellboy.

151 Un hombre se ve forzado a refugiarse en una extraña casa. Su anfitrión tiene una espesa barba y gafas oscuras. Se retira. Por al noche el huesped se

also mask which was the apparent face of whatever the host was. Flight.

152 Autonomic nervous system and subconscious mind do not reside in the head. Have mad physician decapitate a man but keep him alive and subconsciously controlled. Avoid copying tale by W. C. Morrow.

1928

153 Black cat on hill near dark gulf of ancient inn yard. Mew hoarsely—invites artist to nighted mysteries beyond. Finally dies at advanced age. Haunts dreams of artist—lures him to follow—strange outcome (never wakes up? or makes bizarre discovery of an elder world outside 3-dimensional space?) [Used by Dwyer]

154 Trophonius—cave of. Vide Class. Dict. and Atlantic article.

155 Steeped town seen from afar at sunset—does not light up at night. Sail has been seen putting out to sea. [Fungi]

156 Adventures of a disembodied spirit—thro' dim, half-familiar cities and over strange moors—thro' space and time—other planets and universes in the end.

157 Vague lights, geometrical figures, etc., seen on retina when eyes are closed. Caus'd by rays from

despierta y ve las ropas de su anfitrión – también una máscara con su cara. Huída.

Esta idea recuerda a un cuento tradicional, el del anfitrión asesino o monstruoso que se reproduce en muchas culturas. Drácula tiene una variante de este tema.

152 El sistema nervioso autónomo y la mente subconsciente no residen en la cabeza. Un médico loco decapita a un hombre pero lo mantiene con vida y subconscientemente controlado. Evitar copiar el cuento de W.C. Morrow.

153 Un gato negro en una colina cerca del pozo de una antigua posada. Maúlla roncamente – invita a un artista a oscuros misterios en las profundidades. Finalmente muere a una edad avanzada. Persigue al artista en sueños – le seduce para que le siga – extraño resultado (¿nunca se despierta? O hace un bizarro descubrimiento, un antiquísimo mundo fuera del espacio tridimensional). (Usado por Dwyer).

154 Trophonius – cueva de. Vide Class. Dict. y artículo Atlántico. (?)

Lovecraft se refiere a la Cueva de Trophonius, un personaje mitológico griego. 'Descender a la cueva de Trophonius' es sinónimo de sufrir un gran terror. La cueva en si es un oráculo (de ahí el interés por encontrarla).

155 La ciudad de Steeped vista desde la distancia al anochecer – no se ilumina por la noche. Una vela ha sido vista haciéndose a la mar. (Los Hongos)

156 Las aventuras de un espíritu incorpóreo – a través de oscuras, casi familiares ciudades y sobre extraños campos – a través del espacio y el tiempo – a través de otros planetas y universos al final.

157 Luces vagas, figuras geométricas, etc, se ven en la retina cuando se cierran los ojos. ¿Causadas

other dimensions acting on optick nerve? From other planets? Connected with a life or phase of being in which person could live if he only knew how to get there? Man afraid to shut eyes—he has been somewhere on a terrible pilgrimage and this fearsome seeing faculty remains.

158 Man has terrible wizard friend who gains influence over him. Kills him in defence of his soul—walls body up in ancient cellar—BUT—the dead wizard (who has said strange things about soul lingering in body) changes bodies with him . . . leaving him a conscious corpse in cellar. [Thing on Doorstep]

159 Certain kind of deep-toned stately music of the style of the 1870's or 1880's recalls certain visions of that period—gas-litten parlours of the dead, moonlight on old floors, decaying business streets with gas lamps, etc.—under terrible circumstances.

160 Book which induces sleep on reading—cannot be read—determined man reads it—goes mad—precautions taken by aged initiate who knows—protection (as of author and translator) by incantation.

161 Time and space—past event—150 yrs ago—unexplained. Modern period—person intensely homesick for past says or does something which is psychically transmitted back and actually causes the past event.

162 Ultimate horror—grandfather returns from strange trip—mystery in house—wind and darkness—grandf. and mother engulfed—questions forbidden—somnia—investigation—cataclysm—screams overheard—

163 Man whose money was obscurely made loses it. Tells his family he must go again to THE PLACE (horrible and sinister and extra-dimensional) where he got his gold. Hints of possible pursuers—or of his possible non-return.

por rayos de otras dimensiones que actúan sobre los nervios ópticos? ¿De otros planetas? ¿Conectados con una vida o plano de existencia en el cual la persona podría habitar si supiese cómo llegar hasta allí? Un hombre teme cerrar los ojos – ha estado en alguna parte en un terrible peregrinaje y conserva esa aterradora facultad para ver.

158 Un hombre tiene un terrible amigo mago que va apoderándose de él. Le asesina para defender su alma – empareda el cuerpo en un antiguo sótano – PERO – el mago muerto (que había dicho cosas extrañas sobre el alma persistiendo en el cuerpo) cambia el cuerpo con él... dejándole como un cadáver consciente en el sótano. (La Cosa en el Umbral)

159 Cierta tipo de música grave y majestuosa de 1870 o 1880 trae a la memoria visiones de ese periodo bajo terribles circunstancias – habitaciones de los muertos iluminadas a la luz de gas, la luz de la luna en viejos suelos, calles de negocios con lámparas de gas, etc.

160 Un libro que induce el sueño a aquellos que lo leen – no puede ser leído – un hombre decidido lo lee – se vuelve loco – un iniciado que conoce el secreto toma precauciones – protección (como autor y traductor (?)) con encantamientos.

161 Tiempo y espacio – un evento del pasado – hace 150 años – sigue sin explicación. En la época moderna – una persona intensamente nostálgica del pasado dice o hace algo que es físicamente transmitido y causa ese evento pasado.

162 El horror supremo – el abuelo regresa de un extraño viaje – misterio en la casa – viento y oscuridad – el abuelo y la madre son atrapados – las preguntas están prohibidas – somnolencia – investigación – cataclismo – gritos oídos por casualidad.

163 Un hombre que se enriqueció de forma enigmática pierde su dinero. Dice a su familia que debe ir de nuevo al LUGAR (horrible y siniestro y extra-dimensional) donde consiguió su oro. Pistas de los posibles perseguidores – o de que

He goes—record of what happens to him—or what happens at his home when he returns. Perhaps connect with preceding topic. Give fantastic, quasi-Dunsanian treatment.

164 Man observed in a public place with features (or ring or jewel) identified with those of man long (perhaps generations) buried.

165 Terrible trip to an ancient and forgotten tomb.

166 Hideous family living in shadow in ancient castle by edge of wood near black cliffs and monstrous waterfall.

167 Boy rear'd in atmosphere of considerable mystery. Believes father dead. Suddenly is told that father is about to return. Strange preparations—consequences.

168 Lonely bleak islands off N.E. coast. Horrors they harbour—outpost of cosmic influences.

169 What hatches from primordial egg.

170 Strange man in shadowy quarter of ancient city possesses something of immemorial archaic horror.

171 Hideous old book discovered—directions for shocking evocation.

posiblemente no regrese. Viaja – escribe lo que le ocurre – o qué ocurre en su casa a su regreso. Quizá conectando con la idea anterior. Darle un tratamiento fantástico, quasi-Dunsanianiano.

164 Un hombre es visto en un lugar público con rasgos (o anillo o joya) que son reconocidos como los de un hombre largo tiempo enterrado (quizá generaciones).

165 Terrible viaje a una antigua y olvidada tumba.

166 Una horrible familia viviendo en las sombras en un antiguo castillo, al borde de un bosque cerca de negros acantilados y una monstruosa catarata.

167 Un niño es criado en una atmósfera de considerable misterio. Cree que su padre ha muerto. De repente le dicen que su padre está a punto de regresar. Extraños preparativos – consecuencias.

Sería "El Horror de Dunwich" pero con otro enfoque, el del "hijo" en vez de el de los investigadores.

168 Solitarias y tristes islas al N.E. de la costa. Horrores que arriban a ellas – puesto avanzado de influencias cósmicas.

169 Lo que surge de un huevo primordial.

170 Un extraño personaje en el sombrío barrio de una antigua ciudad posee algo de arcaico e immemorial horror.

171 Un horrible y antiguo libro es descubierto – contiene las instrucciones para una obscena invocación.

172 Pre-human idol found in desert.

172 Un ídolo prehumano es encontrado en el desierto.

Esta idea funciona bien como arranque en todo tipo de épocas. El descubrimiento arqueológico anacrónico es un recurso muy práctico (recordemos "Stargate")

173 Idol in museum moves in a certain way.

173 Un ídolo en un museo se mueve de una forma concreta.

Quizá siempre mire en una dirección o se empeñe en no permanecer erguido.

174 Migration of Lemmings—Atlantis.

174 Migración de los lemmings – Atlántida.

Es difícil imaginar una conexión entre ambos sucesos, pero podría decirse, por ejemplo, que la memoria racial de las criaturas les indica el momento en el que se hundió la ciudad, un cataclismo que hace que cada año se suiciden en masa.

175 Little green Celtic figures dug up in an ancient Irish bog.

175 Pequeñas figuras célticas de color verde surgen en un antiguo pantano irlandés.

176 Man blindfolded and taken in closed cab or car to some very ancient and secret place.

176 Un hombre es vendado y llevado en un carruaje cerrado o en un coche a un lugar antiguo y secreto.

Lovecraft se deja lo más interesante por decir, dónde y por qué.

177 The dreams of one man actually create a strange half-mad world of quasi-material substance in another dimension. Another man, also a dreamer, blunders into this world in a dream. What he finds. Intelligence of denizens. Their dependence on the first dreamer. What happens at his death.

177 Los sueños de un hombre crean un extraño mundo medio enloquecido de sustancia quasi-material en otra dimensión. Otro hombre, también un soñador, topa por casualidad con este mundo en un sueño. Lo que encuentra. La inteligencia de los habitantes. Su dependencia del primer soñador. Qué ocurre a su muerte.

178 A very ancient tomb in the deep woods near where a 17th century Virginia manor-house used to be. The undecayed, bloated thing found within.

178 Una antiquísima tumba en las profundidades del bosque cerca de donde solía estar una casa solariega del siglo XVII. La incorrupta, hinchada cosa que se encuentra en su interior.

179 Appearance of an ancient god in a lonely and archaic place—prob. temple ruin. Atmosphere of beauty rather than horror. Subtle handling—presence revealed by faint sound or shadow. Landscape changes? Seen by child? Impossible to reach or identify locale again?

180 A general house of horror—nameless crime—sounds—later tenants—(Flammarion) (novel length?)

181 Inhabitant of another world—face masked, perhaps with human skin or surgically alter'd human shape, but body alien beneath robes. Having reached earth, tries to mix with mankind. Hideous revelation. [Suggested by CAS.]

182 In ancient buried city a man finds a mouldering prehistoric document in English and in his own handwriting, telling an incredible tale. Voyage from present into past implied. Possible actualisation of this.

183 Reference in Egyptian papyrus to a secret of secrets under tomb of high-priest Ka-Nefer. Tomb finally found and identified—trap door in stone floor—staircase, and the illimitable black abyss.

184 Expedition lost in Antarctic or other weird place. Skeletons and effects found years later. Camera films used but undeveloped. Finders develop—and find strange horror.

179 La aparición de un antiguo dios en un lugar solitario y arcaico – probablemente un templo en ruinas. Atmósfera de belleza en vez de horror. Tratamiento sutil – su presencia revelada por débiles sonidos o sombras. ¿Cambia el entorno? ¿Lo ve un niño? ¿Es imposible llegar al lugar o identificarlo de nuevo?

180 Una casa de los horrores – un crimen sin nombre – sonidos – sus inquilinos posteriores – (Flammarion) (¿extensión de novela?)

181 Un habitante de otro mundo – enmascarado, quizá con piel humana o con forma humana quirúrgicamente alterada, pero con cuerpo alienígena bajo las ropas. Llega a la Tierra e intenta mezclarse con la raza humana. Horrible revelación (Sugerido por CAS)

Las iniciales corresponden a Clark Ashton Smith. Se nota la diferencia de estilo en el tratamiento, más de ciencia ficción, en contra del “horror antiguo” de Lovecraft.

182 En una antigua ciudad enterrada un hombre encuentra un deteriorado documento prehistórico en inglés y con su propia letra, narrando una historia increíble. La idea del viaje del presente al pasado está implícita. Posible actualización.

Esta idea fue desarrollada por Lovecraft, combinada con otras del cuaderno, en la historia de un hombre que sueña que vive en el cuerpo de uno de los seres de la Gran Raza, colonizadores prehistóricos de la Tierra. Buscar el diario se convierte en la prueba para saber si se trata realmente de sueños o de una extraña realidad.

183 Referencia en un papiro egipcio a un secreto escondido bajo la tumba del sumo sacerdote Ka-Nefer. La tumba es finalmente hallada e identificada – una trampilla en el suelo de piedra – una escalera, y el ilimitado abismo negro.

184 Una expedición perdida en el Antártico u otro lugar extraño. Sus esqueletos son encontrados años más tarde. Sus cámaras de cine fueron usadas, cuando la película es revelada, encuentran un extraño horror.

Otro argumento muy usado actualmente, desde “Blair Witch Project” a “Horizonte Final”. Como recurso para crear suspense sigue funcionando.

185 Scene of an urban horror—Sous le Cap or Champlain Sts.—Quebec—rugged cliff-face—moss, mildew, dampness—houses half-burrowing into cliff.

185 Escena de un horror urbano – Sous le Cap o Champlain Sts. - Quebec – la escarpada cara de un acantilado – musgo, moho, humedad – casas mitad madrigueras excavadas en el acantilado.

186 Thing from sea—in dark house, man finds doorknobs etc. wet as from touch of something. He has been a sea-captain, and once found a strange temple on a volcanically risen island.

186 La cosa del mar – en una oscura casa, un hombre encuentra los pomos, etc, mojados como si hubiesen sido tocados por algo. Él fue capitán de barco y una vez encontró un extraño templo en una isla volcánica surgida del océano.

1931

187 Dream of awaking in vast hall of strange architecture, with sheet-covered forms on slabs—in positions similar to one’s own. Suggestions of disturbingly non-human outlines under sheets. One of the objects moves and throws off sheet—non-terrestrial being revealed. Sugg. that oneself is also such a being—mind has become transferred to body on other planet.

187 El sueño de despertar en una vasta sala de extraña arquitectura, con formas cubiertas por sábanas en losas – en posiciones similares a la de uno mismo. Se sugieren perturbadoras formas no humanas bajo las sábanas. Uno de los objetos se mueve y aparta la sábana – se revela una forma no terrestre. Se da a entender que uno mismo es también uno de esos seres – con su mente transferida a un cuerpo en otro planeta.

188 Desert of rock—prehistoric door in cliff, in the valley around which lie the bones of uncounted billions of animals both modern and prehistoric—some of them puzzlingly gnawed.

188 Desierto de rocas – una puerta prehistórica en un acantilado, en el valle alrededor donde descansan los huesos de billones de animales, modernos y prehistóricos, algunos de ellos sorprendentemente roídos.

189 Ancient necropolis—bronze door in hillside which opens as the moonlight strikes it—focused by ancient lens in pylon opposite?

189 Una antigua necrópolis – una puerta de bronce en la colina, que se abre cuando un monolito la golpea - ¿enfocado por una antigua lente en el lado opuesto del pilar?

1932

190 Primal mummy in museum—awakes and changes place with visitor.

190 Una momia primitiva en un museo – despierta e intercambia su lugar con el visitante.

191 An odd wound appears on a man's hand suddenly and without apparent cause. Spreads. Consequences.

191 Una peculiar herida aparece en la mano de un hombre repentinamente y sin causa aparente. Se extiende. Consecuencias.

1933

192 Thibetan ROLANG—Sorcerer (or NGAGSPA) reanimates a corpse by holding it in a dark room—lying on it mouth to mouth and repeating a magic formula with all else banished from his mind. Corpse slowly comes to life and stands up. Tries to escape—leaps, bounds, and struggles—but sorcerer holds it. Continues with magic formula. Corpse sticks out tongue and sorcerer bites it off. Corpse then collapses. Tongue become a valuable magic talisman. If corpse escapes—hideous results and death to sorcerer.

192 El hechicero tibetano ROLANG (o NGAGSPA) reanima un cadáver manteniéndolo en una habitación oscura – tumbado sobre él boca contra boca y repitiendo una fórmula mágica con todo lo demás borrado de su mente. El cadáver lentamente vuelve a la vida y se levanta. Trata de escapar – salta, golpea y lucha – pero el hechicero le sujeta. Continúa con la fórmula mágica. El cadáver saca la lengua y el hechicero se la arranca de un mordisco. El cadáver entonces se derrumba. La lengua se convierte entonces en un valioso talismán. Si el cadáver escapa – horribles consecuencias y la muerte para el hechicero.

Lovecraft se referirá aquí a qué ocurre si el hechicero no consigue sujetar al cadáver después de reanimarlo. Algo que puede sucederle a alguien que no comprenda del todo el proceso o que sea un mero aprendiz. Otro gancho para empezar una aventura.

193 Strange book of horror discovered in ancient library. Paragraphs of terrible significance copied. Later unable to find and verify text. Perhaps discover body or image or charm under floor, in secret cupboard, or elsewhere. Idea that book was merely hypnotic delusion induced by dead brain or ancient magic.

193 Un extraño libro de los horrores es descubierto en una antigua biblioteca. Se copian párrafos de terribles significados. Más tarde es imposible encontrarlo de nuevo y verificar el texto. Quizá se descubra un cuerpo, o una imagen, o un conjuro bajo el suelo, en un recipiente secreto, o en cualquier parte. La idea es que el libro era simplemente una ilusión hipnótica creada por un cerebro muerto o magia antiquísima.

Es una buena manera de hacer que los protagonistas, que suelen estar a la caza de tomos de saber extraño, “liberen” algo sin saberlo. Por ejemplo, que rompan los sellos que mantienen a una criatura o un hechicero encadenados fuera de esta dimensión.

194 Man enters (supposedly) own house in pitch dark. Feels way to room and shuts door behind him. Strange horrors—or turns on lights and finds alien place or presence. Or finds past restored or future indicated.

194 Un hombre entra (supuestamente) su propia casa en total oscuridad. Adivina el camino a su habitación y cierra la puerta tras de sí. Extraños horrores – o enciende la luz y descubre un lugar o una presencia extrañas, alienígenas. O encuentra que el pasado ha sido restablecido, o que se le indica cómo será el futuro.

Esta idea es una mezcla de varias que pueden ser interesantes por separado. Llegar a un lugar caminando a través de la oscuridad en un sitio familiar, o la de poder “viajar” en el tiempo de la misma manera, para alterar el presente a posteriori. En cierta forma “Cuento de Navidad” de Dickens explota esa idea.

195 Pane of peculiar-looking glass from a ruined monastery reputed to have harboured devil-worship set up in modern house at edge of wild country. Landscape looks vaguely and unplaceably wrong through it. It has some unknown time-distorting quality, and comes from a primal, lost civilisation. Finally, hideous things in other world seen through it.

195 El cristal de una vidriera muy peculiar de un monasterio arruinado, con fama de haber albergado a adoradores del Diablo, es colocado en una casa moderna en las afueras. El lugar parece vagamente e inexplicablemente cambiado cuando se mira a través de él. Tiene alguna cualidad desconocida para distorsionar el tiempo, y viene de una primitiva civilización perdida. Finalmente a través de él se ven cosas horribles de otro mundo.

196 Daemons, when desiring an human form for evil purposes, take to themselves the bodies of hanged men.

196 Los demonios, cuando desean adquirir forma humana para propósitos malignos, se adueñan de los cuerpos de los ahorcados.

197 Loss of memory and entry into a cloudy world of strange sights and experiences after shock, accident, reading of strange book, participation in strange rite, draught of strange brew, etc. Things seen have vague and disquieting familiarity. Emergence. Inability to retrace course.

197 Después de un accidente, leer un libro extraño, participar en un extraño ritual o beber de un extraño brebaje, el protagonista pierde la memoria y entra en un mundo nebuloso de visiones y experiencias asombrosas. Las cosas tienen una vaga e inquietante familiaridad. Al emerger de ese estado, es incapaz de volver a experimentarlo.

1934

198 Distant tower visible from hillside window. Bats cluster thickly around it at night. Observer fascinated. One night wakes to find self on unknown black circular staircase. In tower? Hideous goal.

198 Una torre distante es visible desde una ventana que da al campo. Los murciélagos se arremolinan en torno a ella por la noche. El espectador está fascinado. Una noche se despierta para encontrarse a sí mismo en una escalera circular desconocida. ¿En la torre? Un horrible final.

199 Black winged thing flies into one's house at night. Cannot be found or identified—but subtle developments ensue.

199 Una cosas negra alada entra en casa por la noche. No puede ser hallada ni identificada – pero sutiles cambios siguen a este hecho.

200 Invisible Thing felt—or seen to make prints—on mountain top or other height, inaccessible place.

200 Una Cosa invisible es sentida – o se la ve dejar huellas – en lo alto de una montaña u otra altura o lugar inaccesible.

201 Planets form'd of invisible matter.

202 A monstrous derelict—found and boarded by a castaway or shipwreck survivor.

203 A return to a place under dreamlike, horrible, and only dimly comprehended circumstances. Death and decay reigning—town fails to light up at night—Revelation.

204 Disturbing conviction that all life is only a deceptive dream with some dismal or sinister horror lurking behind.

205 Person gazes out window and finds city and world dark and dead (or oddly changed) outside.

206 Trying to identify and visit the distant scenes dimly seen from one's window—bizarre consequences.

207 Something snatched away from one in the dark—in a lonely, ancient, and generally shunned place.

208 (Dream of) some vehicle—railway train,

201 Planetas formados de materia invisible.

202 Un monstruoso barco abandonado es encontrado y abordado por náufragos o supervivientes de un hundimiento.

“Alien, el Octavo Pasajero” retoma esta idea y hace que los protagonistas exploren una nave alienígena “naufragada” en un planeta. Descubriendo lo que todos sabemos.

203 Regreso a un lugar bajo circunstancias horribles, oníricas, y sólo vágamente comprendidas. La muerte y la decadencia reinan – las luces del pueblo no se encienden de noche – Revelación.

El escritor suele terminar sus relatos con un golpe de efecto, que funciona muy bien para la lectura pero no tan bien para las sesiones. En muchos casos el golpe de efecto es la mitad de la aventura, cuando se pasa del descubrimiento a la acción (o el intento de supervivencia).

204 La perturbadora convicción de que toda la vida es un sueño engañoso, con un trágico o siniestro horror acechando detrás.

“The Matrix” es una versión de esta idea adaptada a la ciencia ficción.

205 Una persona mira por la ventana y encuentra la ciudad y el mundo oscuros y muertos (o extrañamente cambiados).

206 Tratando de identificar y visitar las escenas distantes que se ven vagamente desde la ventana – hay consecuencias extrañas.

Puede relacionarse con el anterior sin problemas.

207 Algo es arrebatado del protagonista en la oscuridad – en un lugar solitario, antiguo y generalmente evitado por todos.

(Sueño de) algún vehículo – ferrocarril, coche, etc,

coach, etc.—which is boarded in a stupor or fever, and which is a fragment of some past or ultra-dimensional world—taking the passenger out of reality—into vague, age-crumbled regions or unbelievable gulfs of marvel.

1935

209 Special Correspondence of NY Times—March 3, 1935

“Halifax, N.S.—Etched deeply into the face of an island which rises from the Atlantic surges off the S. coast of Nova Scotia 20 m. from Halifax is the strangest rock phenomenon which Canada boasts. Storm, sea, and frost have graven into the solid cliff of what has come to be known as Virgin’s Island an almost perfect outline of the Madonna with the Christ Child in her arms.

The island has sheer and wave-bound sides, is a danger to ships, and is absolutely uninhabited. So far as is known, no human being has ever set foot on its shores.”

210 An ancient house with blackened pictures on the walls—so obscured that their subjects cannot be deciphered. Cleaning—and revelation. Cf. Hawthorne—Edw. Rand. Port.

211 Begin story with presence of narrator—inexplicable to himself—in utterly alien and terrifying scenes (dream?)

212 Strange human being (or beings) living in some ancient house or ruins far from populous district (either old N.E. or far exotic land). Suspicion (based on shape and habits) that it is not all human.

213 Ancient winter woods—moss—great boles—twisted branches—dark—ribbed roots—always dripping.

214 Talking rock of Africa—immemorially ancient

- que es abordado con fiebre y que es un fragmento de un mundo pasado o ultradimensional – lleva a los pasajeros fuera de la realidad – hacia regiones arcaicas y vagas o increíbles lugares de maravilla.

209 Correspondencia Especial de NY Times – 3 de Marzo de 1935

“Halifax, N.S. - Grabada profundamente en la cara de una isla que surge del oleaje del Atlántico en la costa sur de Nueva Escocia, a 20 millas de Halifax se encuentra el fenómeno rocoso más extraño del que Canadá se jacta. La tormenta, el mar y el hielo han grabado en el sólido acantilado de lo que se ha venido a llamar la Isla de la Virgen un perfil casi perfecto de la Madonna con Niño en sus brazos.

La isla tiene una costa escarpada y es peligrosa para los barcos, y está totalmente deshabitada. Por lo que se sabe, ningún ser humano ha puesto jamás el pie en sus orillas”.

210 Una antigua casa con cuadros oscurecidos en las paredes – tan oscuros que su tema no puede ser descifrado. Limpieza – y revelación. Cf. Hawthorne – Edw. Rand Port.

211 La historia comienza con la presencia del narrador – inexplicable para sí mismo – en escenas completamente extrañas y terroríficas (¿un sueño?).

212 Un extraño ser (o seres) humanos viviendo en una antigua casa o ruinas lejos del distrito poblado (la vieja Nueva Inglaterra o alguna tierra exótica). Sospecha (basada en su forma o hábitos) de que no es totalmente humano.

213 Antiguo bosque invernal, musgo, grandes ramas, raíces retorcidas, oscuras, siempre goteantes.

214 La roca parlante de África – el inmemorial

oracle in desolate jungle ruins that speaks with a voice out of the aeons.

215 Man with lost memory in strange, imperfectly comprehended environment. Fears to regain memory—a glimpse. . . .

216 Man idly shapes a queer image—some power impels him to make it queerer than he understands. Throws it away in disgust—but something is abroad in the night.

217 Ancient (Roman? prehistoric?) stone bridge washed away by a (sudden and curious?) storm. Something liberated which had been sealed up in the masonry of years ago. Things happen.

218 Mirage in time—image of long-vanish'd pre-human city.

219 Fog or smoke—assumes shaped under incantations.

220 Bell of some ancient church or castle rung by some unknown hand—a thing . . . or an invisible Presence.

221 Insects or other entities from space attack and penetrate a man's head and cause him to remember alien and exotic things—possible displacement of personality.

oráculo en las desoladas ruinas de la jungla, que habla con la voz de los eones.

215 Un hombre amnésico en un entorno extraño que comprende de forma imperfecta. Tiene miedo de recuperar la memoria – un vistazo... .

A primera vista esta idea recuerda a la película 'Memento' o la novela 'Soldado de la Niebla' de Gene Wolfe.

216 Un hombre dibuja descuidadamente una forma extraña – algo le impulsa a hacerla más extraña de lo que él mismo comprende. La tira con disgusto, pero es de noche y hay algo en el exterior... .

217 Un antiguo (¿romano? ¿prehistórico?) puente de piedra arrastrado por una (¿repentina y curiosa?) tormenta. Algo es liberado que fue sellado en la mampostería hace muchos años. Y ocurren cosas.

218 Espejismo en el tiempo – una imagen de una ciudad pre-humana que hace mucho tiempo que se desvaneció.

219 Niebla o humo – toma formas particulares durante los encantamientos.

220 La campana de una antigua iglesia o castillo es hecha sonar por una mano desconocida - “algo”... o una invisible Presencia.

221 Insectos u otras entidades del espacio atacan y penetran en la cabeza de un hombre haciéndole recordar cosas extrañas y exóticas – posible desplazamiento de la personalidad.