



**DEMONIO:** Del griego guardián (demon). Las antiguas culturas paleolíticas manifestaban la existencia de seres espirituales malignos, sobrehumanos y hostiles. Para el Cristianismo, los demonios son ángeles caídos o echados del cielo, a consecuencia de su rebelión ante Dios y su alianza con Satán. Seres espirituales que habitan el Bajo Astral.

## ***Demonios***

**Lucifer:** Demonio Mayor, conocido como Demonio del Abismo, el Señor de los Caídos.



El primer Ángel que Dios creó se llamó Lucifer (también llamado Luzbel o Lucero, "Portador de bello y perfecto de todos, ostentando el grado de Querubín / Arcángel. Éste, sin embargo, pretendía ser el "Señor", soberano del mundo, el hecho del dominio sobre otros le pareció bueno, contaminó su percepción, lo arruinó, y finalmente se rebeló contra Dios.

Él razonó que la competencia sería mejor que la cooperación, servir al Yo sería más agradable; cuando tomó la decisión de rebelarse e invadir el Cielo, fue convenciendo paulatinamente, tardando el equivalente a decenas de miles de años quizá, a los ángeles bajo su dominio, despertando la envidia en unos pocos por alguna injusticia imaginaria, y luego valiéndose de éstos para convencer a los demás, millones de ángeles santos a rebelarse.

Llegado el momento de ascender al Cielo para invadirlo, Lucifer se enfrenta con el Arcángel Miguel ("¿Quién como Dios?" y luego de una colosal batalla, que según los sabios rabinos duró tan sólo tres segundos, terminaría con la derrota del ángel rebelde.

Vencido Lucifer, recibió de Dios el nombre de Satán el Diablo, y fue precipitado a los Infiernos junto con los ángeles rebeldes, que se convirtieron en Demonios.

Su pena fue la descalificación jerárquica, la pérdida de cualquier otra oportunidad de redención, la perversión de su mente y un cataclismo de proporciones mundiales que destruiría todo lo creado sobre la faz de la Tierra.

### Primera Jerarquía:



Los más poderosos de los ángeles caídos son los Serafines, Están a las órdenes de Belcebú, que tienta a los hombres con el orgullo; Leviatán, que es el líder de los herejes y lleva a los hombres a pecados que repugnan a su fe, y Asmodeo, príncipe del desenfreno, que arde con el deseo de tentar a los hombres con el pecado de la lujuria. Por debajo de los Serafines están los Querubines, encabezados por Balberoth, que agita la sangre para el asesinato y la blasfemia. Después están los Poderes, al mando de Astaroth, que promueve la pereza y la ociosidad; Verine, que provoca la impaciencia que lleva al pecado; Grassil, que quiere ahogar a la humanidad en la inmundicia, y Sonneillon, que tienta a los hombres al odio contra sus enemigos.

Estos Duques y Archiduques del Infierno apenas tienen algún aspecto humano, apareciendo en su lugar como perversas mezclas de criaturas: grandes bestias o dragones, o amenazadoras sombras. Les resulta casi imposible alcanzar la Tierra, y ejercen su influencia mediante sueños y visiones. Los Satanistas se ponen en contacto con ellos en busca de su conocimiento y consejo, pero temen mirar a demonios tan poderosos y por ello lo hacen en la oscuridad.

### Segunda Jerarquía:



Estos señores del Infierno son las Dominaciones, encabezadas por Oeillet, que tienta a la gente para que rompa sus votos, y Rosier, Reina de los Súcubos, que abre el camino al placer pecaminoso y el amor impuro. Su obra cuenta con el apoyo de Verrier, Principe de las Soberanías, que susurran palabras de rebelión contra la autoridad e incita a la gente a rechazar a sus señores. El último nivel de esta jerarquía es el de las Potestades, al mando de Carreau, que endurece los corazones de los hombres ante el amor y la fe; y Carnivean, que hace que la gente ame la obscenidad.

La Segunda Jerarquía es muy activa en la Tierra. Sus príncipes son capaces en ocasiones de romper sus cadenas y aparecer entre sus siervos. Suelen asumir formas humanas de gran belleza (en especial Rosier, que aparece como una hermosa mujer o un hombre muy apuesto). Estos señores del Infierno son demasiado orgullosos para enzarzarse en vulgares combates y otros enfrentamientos de poder, y volverán a sus dominios si se les desafía, lanzando grandes maldiciones contra quien haya osado oponérseles.

### Tercera Jerarquía:



Las Virtudes están gobernadas por Belias, que lleva a la humanidad a la arrogancia y los placeres mundanos, distrayendo a los mortales de la virtud con modas vulgares y enseñando a los niños a ser libertinos y descreídos. Olivier de los Arcángeles, es el señor de la crueldad, y disfruta abusando de los pobres y débiles. Por último, los Ángeles Infernales, al mando de Iuvart, son meros sirvientes y vasallos de los demás señores del Infierno.

La verdadera hueste infernal está compuesta por incontables demonios. Son los seres convocados al mundo por los satanistas, y los más propensos a interesarse por los asuntos de la humanidad. Muchos de ellos se muestran serviles con sus amos del Infierno, pero hay algunos que parecen un tanto independientes. De acuerdo con los eruditos medievales, hay seis tipos de demonios con acceso al mundo.



### **Ígneos:**



Los demonios que viven en esta vasta negrura entre las estrellas y planetas son una raza muy diversa. La mayoría tienen poco interés por la humanidad, prefiriendo dedicarse a sus propias y extrañas intrigas: se dice que los dioses paganos vagan por el vacío recordando sus días de poder, que hay extraños demonios basados en ideas, construcciones matemáticas, manifestaciones de la razón humana y emociones.

Los satanistas tienen poco poder sobre estos seres: sólo es posible invocarlos por medio de la Magia Auténtica. Los astrólogos dicen que unos pocos de estos demonios estelares han demostrado un cierto interés por el creciente estudio de las matemáticas y otras ciencias naturales en las universidades.

**Aereos:**



MA L'ALTRO FU BENE SPARVIER GRIFAGNO,  
AD ARTIGLIAR BEN LUI . . .  
INFERNO, c. XXII, v. 139 e 140.

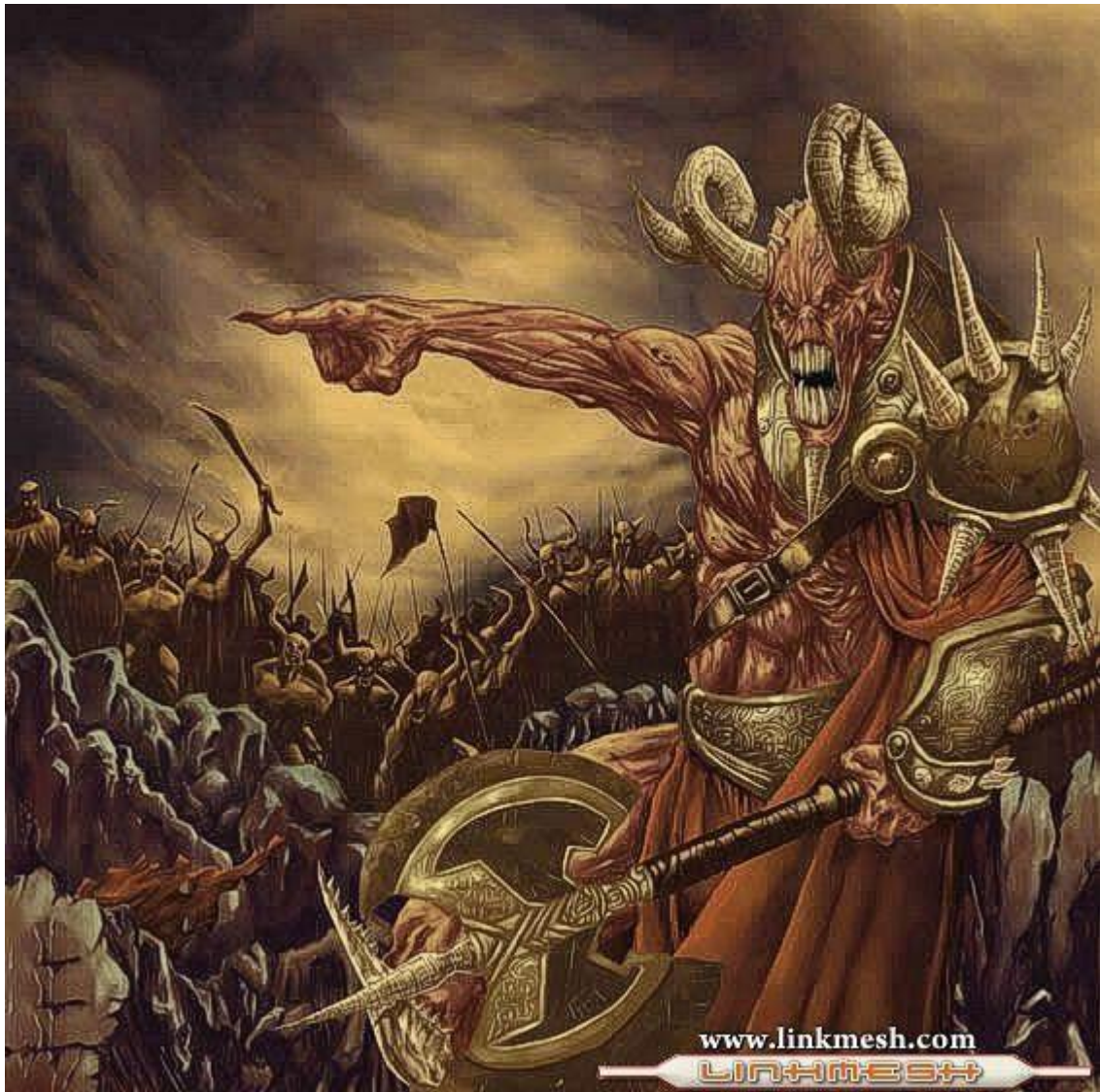
BIBLIOTECA CLASSICA ILLUSTRATA.

La Divina Commedia. — Disp. 24.\*

Estos demonios vuelan en invisibles enjambres por el mundo de los espíritus, buscando entradas al mundo material para tentar o atacar a los humanos. Conspiran con los satanistas para destruir a la humanidad.



### Terrestres:



Los demonios terrestres son el tipo más peligroso, pues han sido expulsados del mundo de los espíritus y moran en la Tierra, entre la humanidad. Suelen ser confundidos por hadas y hombres lobo, pues acostumbran a cambiar de forma y proyectar ilusiones. Los más débiles poseen cuerpos de animales, creando bestias demoníacas, mientras los más poderosos se hacen pasar por seres humanos y fomentan la corrupción en secreto. Si un demonio terrestre muere, queda verdaderamente muerto, no expulsado.



**Acuaticoss:**



Estos demonios moran en los ríos, los lagos y las profundidades del mar, se divierten ahogando a los humanos, sobre todo niños, para lo que recurren al engaño como a la fuerza. Los demonios acuáticos del océano son monstruos colosales, capaces de aplastar barcos entre sus anillos o tentáculos.

### Subterráneos:



Los demonios subterráneos viven en las profundidades de la tierra y en cuervas y cavernas. Atacan a quienes perturban sus dominios (sobretudo mineros y buscadores de tesoros), pero por lo demás solo se les ve si son invocados a la superficie. Son lentos y maliciosos, y tienen el aspecto de híbridos de armadura, carne y piedra.

### **Vinculados:**



Los demonios vinculados son el escalafón más bajo entre los poderes infernales. Estos demonios son tan penosos que pueden ser invocados y puestos a trabajar por meros magos humanos. Suelen ser pequeños y desagradables, con frecuencia apareciendo como sapos y otras sabandijas exageradamente grandes, y sirven como familiares (mientras viva el mago) o como guardianes de determinados lugares o tesoros.



# Fantasmas

**Larvas:** Espectros o aparecidos, se designaba así a las almas de quienes habían tenido una existencia terrena merecedora de castigo, criminales o asesinos o muertos de forma trágica o violenta, especialmente los suicidas.



Estos espectros, relacionados comúnmente con los Lémures, son las almas de los muertos que llevaron una vida injusta o mala, y se representaban con forma de ancianos de rostro rígido, barba larga y pelo corto, con un búho en la mano. También llamados Larvos o Larvae, volvían al mundo y atormentaban a los familiares que no les rendían el debido culto, eran los genios del hogar, pero de carácter maléfico; están formadas por saturaciones de efluvios y emanaciones yacentes en el espacio dimensional, de la peor especie, y eran atraídas por deseos homicidas o de odio. Estos Larvos son la mala sombra de aquellos muertos que habían quedado sin sepultura, por lo que erran por los montes y caminos asustando a los seres humanos y disfrazándose en ocasiones bajo la apariencia de animales.

### **Desencarnados:**



Estas entidades son personas que tras fallecer no han logrado despojarse de sus distintos cuerpos densos de energía por lo que permanecen anclados en la tierra. Normalmente estas personas han sufrido una muerte brusca o no estaban informadas de lo que ocurriría, su miedo y sus emociones densas les han mantenido atrapados en un cuerpo etérico emocional, es fácil percibirlos pues a su alrededor se percibe una gran emoción, casi siempre de miedo, soledad, tristeza.

**Lémures:**

Espíritus malignos de los muertos, vagabundos de la noche; su fiesta, la Lemuria, era celebrada entre el 9 y el 13 de Mayo o el 9 de Noviembre, de noche, y se hacía con el objeto de aplacar y alejar a estos espíritus demoníacos de las moradas familiares. Los Lémures trataban en vano de volver al mundo material y recuperar su anterior envoltura corporal.



**Gritadoras:**



Fantasmas de los naufragios que los habitantes de la isla de Saina, en Bretaña, creen oír pedir sepultura durante el mugido que precede a las tempestades.

**Vapores:**



Según creencias de los pueblos del Canadá, se trata de emanaciones que se elevan y quedan suspendidas sobre las lagunas, y serían las almas de los que acaban de morir.

### Dao/Genios:



Los Dao son malvados y de inteligencia media. Les gusta presentarse en el Plano Material para hacer el mal. Su magia les permite hacerse invisibles, adoptar forma gaseosa, crear una fuerza espectral, crear un muro de piedra y causar desorientación en sus víctimas. Estos genios habitan en un gran laberinto subterráneo, en el centro del cual vive el Kan (el Dao elegido para gobernar).

**Tibalangos:**



Fantasmas vistos en las cimas de los árboles viejos, según creencias filipinas, y en los cuales moran las almas de sus antepasados.



**Gamulios:**



Espíritus que, según los habitantes de Kamchatka, forman los rayos, cuando se arrojan unos a otros tizones medio quemados. Cuando llueve es que los gamulios orinan.

# Elementales

## Duendes:



Espíritu juguetón que a veces atormenta a los hombres. Demonio, su asamblea es precedida por Beelzebu.

Los duendes junto con sus homólogos elfos, trolls y hadas, son guardianes de la naturaleza y son los seres más populares de las mitologías celta y nórdica, ya que tanto vikingos como celtas, veneraban a la naturaleza.

Los duendes se distinguen de los elfos por su pequeño tamaño, sus orejas son puntiagudas, algunas especies son de nariz grande y otras pequeña, su cabello es largo y a veces suelen ser peludos y portan largas garras. Generalmente son semejantes a un niño pequeño en estatura.

**Ondinas:**



Las ondinas o undinas son, para la mitología escandinava y germánica, espíritus elementales de agua; se dice que son las ninfas del agua, otros argumentan que son hadas de agua, también están relacionadas con las náyades de la mitología griega.

### Silfos:



El Silfo es un tipo de Trasgo o gnomo que proviene de la mitología Germana. Esta criatura habita en cuevas de bosques muy en cerrados ya que la luz del sol les hace daño. Se cree que los silfos son las criaturas más sabias de la Tierra ya que su memoria comprende antes de la creación del mundo. También que son espíritus elementales puros, se les atribuye el aire, a los gnomos la tierra, a las nereidas el agua, y a las salamandras el fuego. Se dice que los Silfos tras vivir 10.000 milenios cambian su color de cabellos a blanco pues la sabiduría de las eras consume el color de pelo negro de la juventud.



## Gnomos:



Los gnomos son identificados como Espíritus de la Naturaleza o Elementales cuyo origen, según algunas leyendas del norte de Europa, se remonta al origen de la Tierra misma, cuando los responsables de las piedras preciosas y los metales los colocaron bajo la superficie terrestre. De esta manera los gnomos son unos seres diminutos de aproximadamente 12 cm de estatura, que suelen tener la fisonomía de los pobladores del país donde viven, por ejemplo, un gnomo habitante del subsuelo en Japón, tendrá los rasgos de un japonés. Sin embargo, su forma puede variar aún más, la piel puede ser roja, verde, blanca o morena de textura lisa o cubierta de pelos, con grandes orejas alargadas. Visten ropa ceñida a sus cuerpos y llevan gorras verdes para camuflarse con el follaje. Se alimentan de vegetales, en especial cereales y raíces, aunque durante sus festividades comen salchichas en grandes cantidades; beben agua, miel y cerveza de excelente calidad que ellos mismos fabrican.

### Sirenas:



Las sirenas son bellas criaturas que, según algunas tradiciones poseen cuerpo de mujer y cola de pez. La voz encantadora de las sirenas, seducen a los navegantes y son su perdición, a no ser que tomen las precauciones necesarias. Las sirenas se sienten atraídas por los hombres: diferentes leyendas relatan historias de algunas que buscaron despojarse de sus cuerpos para desposar na los humanos.

**Gigantes:**

Los gigantes son criaturas humanoides de tamaño y fuerza prodigiosos, un tipo de monstruo legendario que aparece en historias de muy diferentes razas y culturas. Suelen ser violentos y se dice con frecuencia que comen humanos, especialmente niños. Otros, sin embargo, son simpáticos e inteligentes.

**Nereidas:**

Son un centenar de divinidades femeninas que personifican los aspectos amables del mar, con su infinita disponibilidad como camino y la innumerable sonrisa de sus olas. Viven en el fondo, juntamente con su padre, hilando telas preciosas y oyendo música; y surgen de cuando en cuando entre las olas para jugar, danzar, observar lo que se tercie e intervenir si procede.

### Salamandras:



Las salamandras son criaturas que inspiran en todas las demás temor y respeto. Habitan el interior mismo del fuego y son capaces de producirlo y protegerlo. Las leyendas les atribuyen la capacidad de poder sofocar un incendio o la lava arrojada por un volcán en erupción. De todos los seres elementales, las salamandras son los seres que menos relación mantienen con los humanos, sin embargo, cuando esto llega a producirse, se establecen lazos muy difíciles de romper. Los seres del fuego son sabios y astutos. Se dice de ellos que brindan claridad al pensamiento y que ayudan a la renovación y al cambio.



### Centauros:



Son una raza de seres con el torso y la cabeza de humano y el cuerpo de caballo. Las versiones femeninas reciben el nombre de centáurides. Vivían en las montañas de tesalia y eran hijos de Ixion y nefele, la nube de lluvia. Alternativamente, se les consideraba hijos de Kentauros (el hijo de Ixión y Néfele) y algunas yeguas Magnesias, o de Apolo y Hebe. A veces se cuenta que Ixión planeaba mantener relaciones sexuales con Hera pero Zeus, su esposo, lo evitó moldeando una nube con la forma de Hera. Puesto que Ixión es normalmente considerado el ancestro de los centauros, puede hacerse referencia a ellos poéticamente como Ixiónidas.

### **Gárgolas:**



Bestias mitológicas y legendarias que desde sus atalayas contemplan el paso de los siglos en perturbador silencio. Guardianes pétreos de antiquísimos templos, figuras grotescas y retorcidas, seres que aparecerán en las peores pesadillas de todos aquellos que intenten penetrar en su territorio defendido. Seres que en las noches más oscuras, cobran vida y sobrevuelan sus dominios hasta que, al alba, retornan a sus pedestales inmortales, a la espera de que los primeros rayos de sol, los vuelvan a convertir en piedra.

## Dragones:



### Los Dragones Elementales de Fuego

Estos Dragones viven en el Plano Elemental del Fuego y en ocasiones, en el Plano Material en volcanes, en las profundidades de la Tierra o en desiertos. Son seres muy irascibles y agresivos, pero nobles. Al igual que el resto de sus primos no poseen alas. Tienen un dominio absoluto (como es de esperar) del fuego.

### Los Dragones Elementales de Aire

Viven fundamentalmente en el Plano Material. Sus hábitats son variados aunque prefieren los océanos y mares para poder volar tranquilamente y a la vez estar cerca de grandes extensiones de agua de las que disfrutan al igual que sus compañeros, los Dragones Elementales del Agua. Tienen una predilección especial por ciertos animales y seres humanos. Su sensibilidad hacia las obras de arte humanos o naturales, le convierte en un gran coleccionista de obras de arte, sean éstas del tipo que sean (guardan caracolas minúsculas para hacer enormes murales). Son muy inteligentes. Cuando sienten ira debido a la destrucción de alguna cosa hermosa pueden provocar huracanes.

### Los Dragones Elementales del Agua

Muy similares en carácter a sus primos del Aire, estos dos tipos de Dragones Elementales están muy relacionados entre sí. Sin embargo aunque cuando coincidan en el Plano Material sean muy buenos amigos, los Dragones Elementales del Agua suelen pasar mucho más tiempo en el Plano Elemental del Agua que en el Plano Material. Son mucho más sociables que cualquier otro tipo de Dragones Elementales, viviendo en ocasiones en grandes grupos. Gustan de nadar a toda velocidad a lo largo de cientos de kilómetros, haciendo carreras entre ellos.

### Los Dragones Elementales de Tierra

Quizás el menos querido de los principales Dragones elementales. Los Dragones Elementales de Tierra viven tanto en su Plano Elemental natal como en el Plano Material. Son dragones extraordinariamente inactivos, permaneciendo en una actitud pasiva y contemplativa durante enormes periodos de tiempo. Son seres solitarios. Su sabiduría es enorme y el contacto que mantienen con las profundidades de la tierra le proporciona una visión total del pasado y cierta visión sobre el futuro. Hay algunas excepciones: Hubo un Dragón Elemental de Tierra que decidió modificar su apariencia debido a que se enamoró de un Dragón Aquamarino.

### Los Dragones Elementales de los Bosques

Sólo viven en el Plano Material, teniendo en su Plano Elemental únicamente su esencia primordial. Son protectores de los bosques y de la vida. Las Dríadas y los Elfos de los Bosques aprecian muchísimo a estos Dragones, llegándose a formar asociaciones y amistades muy duraderas. Algunos de ellos han fusionado su espíritu con el del bosque en el que viven.

# Monstruos

## Vampiros



Los Vampiros son muertos vivos, y deben alimentarse de la sangre de los vivos. Un Vampiro está clínicamente muerto, su corazón no late, no respira, su piel está fría, no envejece, pero aún puede pensar, caminar, hablar, cazar y matar. Por eso, para mantener su inmortalidad artificial, debe consumir sangre periódicamente. Algunos vampiros penitentes se alimentan con sangre de animales, y ciertos antiguos deben cazar y matar a otros de su clase para subsistir, pero la mayoría lo hace de la sangre de su raza original.



**Esfinges:**

Monstruo femenino con cabeza y pechos de mujer, cuerpo de león y alas. Mataba a los que no podían resolver el enigma que les proponía, cuya solución acertó Edipo. El enigma que se proponía era el siguiente: “¿Qué animal tiene primero cuatro patas, después dos y, por último, tres?”. Sólo Edipo supo contestarle con acierto: el hombre, que gatea cuando es pequeño, anda sobre dos piernas cuando es adulto y se ayuda de un bastón en la vejez. Cuando la Esfinge oyó la respuesta, se precipitó por los acantilados.

### Gorgonas:



Las Gorgonas eran tres monstruos y se llamaban Esteno, Euríale y Medusa. Las tres eran hijas de las divinidades marinas Forcis y Ceto. De las tres, sólo esta última era mortal, pero era considerada la Gorgona por excelencia. La cabeza de estos monstruos estaba rodeada de serpientes, tenían grandes colmillos, manos de bronce y alas de oro. Su mirada era tan penetrante que el que osaba mirarlos a los ojos quedaba convertido en piedra. Pertenecen a la generación preolímpica. Vivían en el Occidente extremo, no lejos del País de los Muertos. Todos les temían, y sólo Poseidón fue capaz de unirse a Medusa y darle dos hijos: el caballo alado, Pegaso y Crisaor.

## Zombies:



Un muerto viviente o Zombie es una criatura fantástica que se genera con la resurrección de un cadáver. Sin embargo, el muerto viviente no retorna con todas las funciones biológicas que tenía en vida; no es más que un cadáver con la capacidad de moverse y en algunas ocasiones de pensar.



### Quimeras:



La Quimera era un monstruo temible cuyo origen se ubica en las regiones de Asia Menor, donde atemorizaba ciudades, especialmente Lacia, alimentándose de los rebaños y demás animales. Hija de la criatura huracanada Tifon y de la dragona Equidna, la Quimera era una mezcla de animales, con cuerpo de cabra, cabeza de leon y cola de serpiente. También se la describía con tres cabezas: una de león, otra de macho cabrio en el lomo y la ultima de dragón en la cola.

### **Cambiones:**



Algunos demonólogos creen posible la relación entre los demonios Incubos y los Súcubos, esa cohabitación daría lugar a unos hijos horribles, a los que se denomina CAMBIONES, "estos auténticos hijos de diablos son mucho más pesados que los demás demonios, lo devoran todo sin engordar nunca, y agotarían la leche de tres nodrizas sin que les aprovechara absolutamente nada".(cuaderno de la inconstancia de los demonios. Delancre). De estos demonios habló Martín Lutero, explicando en sus Coloquios que estos Cambiones no pueden vivir más allá de los siete años, pero que su presencia en cualquier casa basta para atraer sobre ella toda clase de desgracias.



## Licántropos:



Los licántropos son seres humanos que pueden transformarse en animales.

Se pueden distinguir 3 tipos de licántropos:

Licántropos auténticos: para los que la licantrópía es un rasgo genético.

Licántropos infectados: su licantrópía aparece al ser heridos por un licántropo auténtico.

Licántropos artificiales: pueden controlar su licantrópía mediante objetos mágicos.

Los licántropos suelen tener dos formas; la del humano y la híbrida. La forma híbrida posee rasgos del animal al que se asemeja, y posee también rasgos humanos. La forma híbrida es del tamaño del animal, y no del humano. Algunos licántropos presentan una tercera forma, que se corresponde únicamente con la del animal, sin ningún rasgo humano. Cualquier criatura que haya sido herida por un licántropo, pero no muerta, puede contraer su licantrópía. La probabilidad de que esta licantrópía pase a la víctima es mayor cuanto más fuerte sea el licántropo auténtico. Para extirpar la maldición es necesario lanzar el conjuro adecuado durante una noche de luna llena, aunque este sistema no es infalible. Esta aflicción sólo puede ser extirpada a los licántropos infectados.

Los licántropos auténticos tienen absoluto control sobre su cuerpo, pueden cambiar de forma a voluntad, y no sufren alteraciones con las fases de la luna o la oscuridad. Estas situaciones sólo afectan a los licántropos infectados. Estos son humanos por el día y suelen cambiar de forma al llegar la noche y con la luna llena.

Un licántropo infectado que adopta la forma híbrida ve como se incrementa su fuerza a la vez que pierde el control de sus actos. Los deseos de matar y cazar se hacen muy fuertes. Al regresar a la forma humana, suelen tener amargos recuerdos de los actos realizados. En la forma híbrida o de animal, los licántropos sólo son heridos por la plata o armas mágicas, ya que los demás objetos producen heridas que curan muy rápido. El grupo de los licántropos artificiales es bastante más complejo. Sólo algunos miembros de ciertas hermandades pueden ser honrados con el objeto mágico causante de su licantrópía. Cuando tocan el objeto se transforman en un licántropo, y pueden volver a la forma humana cuando lo deseen siempre que lleven el objeto.

Para terminar, hay que decir que un licántropo muerto vuelve a la forma humana independientemente de su estado al haber muerto.

Los licántropos más conocidos son;

Hombre lobo.

Hombre oso.

Hombre tigre.

Lobo de Mar.  
Mujer cisne