

# H. P. LOVECRAFT: LA CIUDAD SIN NOMBRE

GINY VALRÍS

CHOOSE CTHULHU



## **TÚ ERES EL HÉROE DE LA AVENTURA DE TU DECISIÓN DEPENDE TU CORDURA**

Unas ruinas ancestrales ocultas entre las dunas de la Península Arábiga aguardan a los valientes que osen buscarlas. Su arquitectura, no pensada para cuerpos humanos, esconde tesoros y conocimientos más antiguos que el hombre.

¿Podrás descifrar los impíos secretos ocultos en los textos de Abdul Alhazred para encontrar la Ciudad Sin Nombre? ¿Sobrevivirás a sus laberínticos túneles y ciclópeas ruinas? ¿Qué criaturas se arrastran todavía por esos sombríos pasillos largamente olvidados por el resto de los mortales?

Choose Cthulhu: ciudad sin nombre no es un simple librojuego basado en la obra de Howard Phillips Lovecraft. Toma las riendas de los protagonistas de las historias originales del maestro de Providence y enfrente al terror cósmico de LOS MITOS DE CTHULHU.



# Otros títulos:

## **1. LA LLAMADA DE CTHULHU**

*Leandro Pinto*

## **2. EN LAS MONTAÑAS DE LA LOCURA**

*Edward T. Riker*

## **3. LA SOMBRA SOBRE INNSMOUTH**

*Giny Valris*

## **4. LA CIUDAD SIN NOMBRE**

*Giny Valris*

## **5. EL HORROR DE DUNWICH**

*Leandro Pinto*

## **6. LOS SUEÑOS EN LA CASA DE LA BRUJA**

*Edward T. Riker*

## **7. EL MANICOMIO DE ARKHAM**

*Giny Valris y Edward T. Riker*

## **8. EL COLOR QUE CAYÓ DEL CIELO**

*Edward T. Riker*

## **9. EL CEREMONIAL**

*Jen D. Pino*

## **10. EL QUE SUSURRA EN LA OSCURIDAD**

*Giny Valris*

## **11. EL ASIDUO DE LAS TINIEBLAS**

*Leandro Pinto*

## **12. EL SER DEL UMBRAL**

*Leandro Pinto*

## **13. LA SOMBRA DE OTRO TIEMPO**

*Giny Valris*

## **14. EL CASO DE CHARLES DEXTER WARD**

*Edward T. Riker*

ALWAYS CHOOSE CTHULHU - 4

# La ciudad sin nombre

---

**Giny Valris**



Ilustraciones: **ELIEZER MAYOR**

**Director de arte: Eliezer Mayor**  
**Maquetación: Patricia H. Albín, Rafael Zabala**

**Giny Valrís**  
**LA CIUDAD SIN NOMBRE**

Primera edición América Latina en :  
AKATAKA, EL COFRE DE ULISES, 2023

- © Choose Cthulhu es una idea original de  
Edward T Riker para Celaeno Books
- © De la edición: Editor Mariano Firpo, 2023
- © Del texto: Giny Valrís
- © De las ilustraciones interiores: Eliezer Mayor
- © De las ilustraciones del bestiario: Adrián Lucas Hernández
- © De la portada:  
Corrección digital: Matías Ezequiel Iribarren  
MidJourney AI y Maquetación: Rafael Zabala



[www.akataka.com](http://www.akataka.com)



[www.cofredeulises.com](http://www.cofredeulises.com)

[www.choosecthulhu.com](http://www.choosecthulhu.com)

Fotomecánica e impresión: LATINGRÁFICA  
Impreso en Argentina - Printed in Argentina  
ISBN: 978-987-88-8493-6

Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño, puede ser reproducida, almacenada o transmitida en manera alguna ni por medio alguno, ya sea electrónico, mecánico, óptico, de grabación o de fotocopia, sin permiso previo y expreso del editor.

## **Advertencia**

¿Cuántas veces al leer un libro o ver una película no has tenido ganas de gritar: ¡no hagas eso, loco!?

Bien, esta es tu oportunidad. En las páginas de este libro encontrarás muchas y variadas acciones.

A medida que lo vas leyendo, te verás obligado a elegir qué harías. De tu decisión depende que completes con éxito la investigación, mueras horriblemente o incluso que acabes tus días en una institución mental.

Solo tú serás el responsable de tu destino. Te corresponde a ti salvar el mundo (o condenarlo). Es muy sencillo, una vez has leído lo que está sucediendo sigue las instrucciones para averiguar a dónde te conducen tus propias elecciones. Una cosa que debes tener en cuenta es que no deberías volver a atrás, lee cuidadosamente tus opciones y recapacita antes de decidir. En los libros de Choose Cthulhu no solo vivirás en los mundos ideados por H. P. Lovecraft, sino que tendrás la oportunidad de revivir sus propias creaciones. ¿Crees que podrás hacerlo mejor que los retoños del propio maestro?

Ah, y en caso de duda: «Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn».

# **Introducción**

*Un depósito de tinieblas, negro  
Como los calderos de las brujas llenos  
De drogas lunares en eclipses destiladas.  
Hasta donde la vista podía explorar  
Paredes pulidas como el cristal  
Con la negra brea de la Muerte  
Arrojada a sus viscosas orillas.*

Thomas Moore, citado por H. P. Lovecraft

# I

Te llamas George Aberdeen, y has sido enviado al desierto de Arabia por la universidad de Miskatonic en una expedición arqueológica. En este momento, en el que llevas varias semanas perdido con los odres de agua prácticamente agotados, y el limbo abrasador del sol surge sin tregua desde detrás de los calcinados horizontes, te cuesta recordar cómo empezó todo. Cómo es posible que hará tan solo un mes, te hallaras tan tranquilo en tu casa de los alrededores del campus, ojeando un libro. Y cómo puede ser que lo que encontraste en aquel vetusto ejemplar, un manuscrito que habías sacado de la biblioteca de incunables de Miskatonic para redactar un informe, te haya conducido nada menos que a una de las zonas más inhóspitas del planeta, en busca de una quimera.

Una ciudad sin nombre.

Tus labios cuarteados emiten punzadas de dolor cuando te ríes. Te ríes porque cuesta aceptar que tu vida haya dado un giro tan tremendo, y que de estar cómodamente sentado en tu casa de estilo victoriano, ahora te veas balanceándote a lomos de un animal apestoso, a punto de desplomarte, con la vista cegada por los espejismos del sol.

Claro que recuerdas aquel libro. Y lo que encontraste por casualidad en su contracubierta, que se había desprendido de puro viejo, revelando un pergamo oculto. Lo extrajiste con el máximo cuidado, pensando que habías hallado un tesoro filológico. El tomo se llamaba *Livre d'Ivon*, en su traducción de Gaspard du Nord. El pergamo oculto en su contracubierta estaba amarillento, carcomido por el tiempo y escrito en árabe.

**Pasa a la página 3.**



*Claro que recuerdas aquel libro. Y lo que  
encontraste por casualidad en su contracubierta,  
que te impulsó a esta loca aventura...*

Entusiasmado, solicitaste la ayuda del anciano abogado de tu familia, Albert A. Baker, un hombre que aparte de su profesión de letrado estudió en su juventud el idioma de los países árabes, incluyendo algunos dialectos poco usados. Fue él quien te ayudó a traducir aquel manuscrito, y el primero en asustarse ante el potencial terrorífico de lo allí expuesto.

¿Cuándo decidiste caer por tú propia voluntad en la locura y la sinrazón? ¿Fue muy al principio, cuando las palabras *desierto de Arabia o pesadillas apócrifas de Damasco* surgieron de la traducción? ¿O ocurrió casi al final, cuando la mano temblorosa que garabateaba aquella escritura hecha de serpientes, derivada de la aramea, nombró por primera y última vez la *Ciudad Sin Nombre*?

¡La Ciudad Sin Nombre! ¡Qué hechizo cautivador te atrapó nada más leer esas palabras! ¡Qué embrujo de Arabia y de lugares jamás pisados por la bota del hombre civilizado!

Aquel vetusto pergamo se convirtió en una obsesión. En los días subsiguientes acudiste a recabar consejo de otros colegas del campus, como el doctor Henry Armitage, cuyos doctorados en Letras y Filosofía lo cualificaban como una de las mentes mejor preparadas de la Universidad. Le mostraste entusiasmado tu descubrimiento, y él, contento también, te ayudó a descifrar los fragmentos más oscuros y su conexión con Damasco, el filósofo ecléctico griego.

**Pasa, intrigado, a la página 40.**

# 4

Gritas, aúllas al viento, alzando tus brazos como un fanático religioso. Si es en verdad un espíritu del desierto, te acogerá en su seno, y puede que en tu fervor halle motivos para salvarte la vida.

Entonces sucede algo inaudito: los vientos te recogen y te alzan del suelo, llevándote en volandas como si te sostuviera una mano translúcida. El rostro hecho de arena se contorsiona y se deforma, pero no se extingue. No se llega a desvanecer del todo. ¡Sin duda existe, está ahí! ¡Es la cara de un poder ignoto que controla la tormenta!

Arrastrado por él, tus ojos desquiciados ven pasar el mar de dunas a toda velocidad por debajo, como si te llevasen en avioneta. Pero poco a poco vas aumentando la velocidad, hasta que el roce del aire se vuelve ígneo, lleno de fuego, lo cual reduce tus extremidades al estado de muñones calcinados. Mares, continentes y océanos pasan por debajo de ti, que lo observas todo con ojos llenos de locura. Es como si te vieras a ti mismo desde fuera, más allá del dolor, más allá de la comprensión... viéndote como un trofeo escogido por los dioses.

Sea lo que sea aquella cosa, te ha elegido como su presa y te está llevando muy al Norte, al confín del mundo, donde quizás habite... y donde da buena cuenta de sus presas. Escuchas un último lamento en el viento, uno en el que crees distinguir una palabra...

**Pasa a la página 5.**

# 5

I... THA... QUA... susurra el viento, grita la tempestad, chillan los cielos y las galaxias del firmamento. I... THA... QUA... exclaman unas figuras diminutas allá abajo, en una zona que ya no es amarilla sino blanca nevada. Son sectarios, fieles que alzan sus cánticos a ese cielo donde las auroras boreales han adquirido una forma vagamente humana (la de su dios primordial) y los contemplan desde arriba con ojos que son ventisqueros de estrellas. Lo están adorando, y a ti también, pues tú cuelgas de las alturas, un fardo de carne medio calcinado por la fricción de velocidades inhumanas, meteóricas, cometarias...

Tú también empiezas a cantar «Ithaqua, Ithaqua», sabiendo que eres la presa elegida para el sacrificio. Te has convertido en el alimento de los dioses.

**FIN**



# 6

En efecto, aunque algunos símbolos estén boca abajo y otros sean extrapolaciones, aquí nadie ha preguntado por tipos de símbolos, sino por su número. Y si hay cuatro pilares de piedra, eso significa que solo hay cuatro símbolos. ¡Bien razonado!

Descifras una clave matemática que te ayuda a interpretar el significado de estos jeroglíficos: llegas a la conclusión de que es un calendario solar, pero no relacionado con el Sol de la Tierra... sino con una lejana estrella que solo es visible en determinados momentos del año en la constelación austral de la Popa. Por lo que se dice aquí, es una de las estrellas más calientes de todo el Universo, una enana blanca muy densa con solo tres veces el diámetro de la Tierra. Al parecer, los obeliscos calculan el tiempo incommensurable que hace falta para que se enfrié hasta convertirse en una enana negra. ¿Qué horrible significado astronómico tendrá ese evento, cuando suceda dentro de... eh, a ver... cinco por cuatro más el coseno de la raíz cuadrada de pi (calculas mentalmente)... un billón de años, siglo arriba o siglo abajo?

Los jeroglíficos no lo dicen, pero seguro que tiene que ver con el despertar de «Algo» que ahora mismo yace durmiendo entre las nubes de polvo de la galaxia, allá donde solo hay frío y negrura...

Regresa con un escalofrío al [mapa general](#) y sigue explorando.

Evidentemente, antes de que el Everest fuese descubierto, él mismo seguía siendo la montaña más alta del mundo, solo que nadie lo sabía. Así que la solución es la palabra «Everest».

Empujas los resortes y palancas adecuadas que corresponden a esos sonidos, y la puerta del templete se abre. Entras en una oscuridad lóbrega, tan densa que parece estar formada por pelillos que se deslizan por tu cara, haciéndote cosquillas. Es una sensación bastante inquietante, como si la propia oscuridad fuese líquida y pudieras apartarla con un brazo, o empujarla en lánguidas mareas.

Enciendes tu lámpara de alcohol y descubres que un pasadizo baja hacia las tinieblas, a un piso Inferior del edificio. Sin duda está por debajo del nivel de la arena del exterior, como esas cubiertas de los barcos que, a pesar de ser habitables, siempre están bajo el nivel del mar.

Suena inquietante, pero ya que estás aquí, no te queda más remedio que explorarlo todo.

*Alza la linterna y explora lo desconocido, en la página 20.*

# 8

Crees que lo mejor es mantenerte alejado. Hasta tus oídos, antes de partir del Riad, llegaron historias sobre sanguinarias tribus del desierto profundo que, celosas hasta el extremo de su pequeño pedacito de arena, son capaces de degollar a cualquiera que no sea de su etnia y ponga un pie en él.

Guías a tu animal en dirección contraria, ya no sabes si por dónde mismo viniste o siguiendo una vereda distinta (tampoco te importa; a estas alturas todo el desierto te parece igual a sí mismo, seco y abrasador). Estás de suerte: los hombres no parecen haberte visto, porque no avanzan hacia ti ni te disparan con rifles que seguramente han obtenido de tratos con europeos.

Sin embargo, tu júbilo dura poco, ya que al rato vuelves a darte cuenta de que estás completamente solo. Coges el odre de agua, rezando con toda tu alma porque aún quede dentro más que sea una pequeña gota de líquido. Lo exprimes a fondo para extraerla... pero no sale ni una mísera gota de agua. Ya no queda nada, ni siquiera humedad remanente en la piel del odre.

El sol sobre ti es una galaxia entera de luz dorada, ardiente y cruel. Las piedras del camino expulsan humo.

*Pasa, con la lengua hecha un trapo, a la página 9.*

Tu camello se detiene en seco, de repente, no sabes por qué. Lo azotas con la brida, intentando que se mueva, pero después de tambalearse unos segundos cae cuan largo es sobre la duna. Tú ruedas como si te hubieses caído de un árbol, y cuando te incorporas, ves que el pobre animal no se mueve. Ha muerto.

Sin pensártelo dos veces, desenvainas tu cuchillo y le pinchas las jorobas. Rebuscas dentro buscando hasta la última onza de líquido almacenado, antes de que eso también se evapore. El aire riela formando cascadas que se mueven inversamente, de abajo hacia arriba, agitando el calor del desierto sobre el horizonte. Moléculas de oxígeno en ebullición.

A tu derecha, el este según el movimiento del astro solar, se levanta una pared marrón que podría ser el preludio de una tormenta de arena. A tu izquierda, el terreno desciende suavemente hasta lo que parecen unos destellos muy lejanos. ¿Algo metálico que brilla, tal vez? ¿Más bandidos? ¿Qué harás? Aquí no puedes quedarte, junto a tu camello muerto.

Tienes que echar a andar o tú serás el siguiente en convertirse en una roca del desierto.

*Si te diriges hacia la tormenta, pasa a la página 46.  
Si te echas a andar hacia los destellos que se ven en la lejanía, pasa a la 14*

# 10

Cuatro pilares parecidos a obeliscos agrietados surgen del suelo. Parecen arracimados en torno a un núcleo común, como si fueran los dedos de una mano enterrada.

Te acercas y ves que hay unas raspaduras en la piedra de las columnas, muy arriba, casi en la cima. Te encaramas al primer obelisco y empiezas a trepar. Al principio te cuesta un poco, y te caes varias veces (menos mal que la arena es blanda). Pero eres tenaz y al final consigues llegar a la parte de arriba de uno de los obeliscos.

No cabe duda de que se trata de una especie de jeroglíficos, pero no se parecen en nada a los egipcios ni a los caldeos, ni a los de ninguna civilización de la Antigüedad. Estas raspaduras son tan antiguas que te hacen pensar en Samath la Predestinada, o en las otras urbes de la olvidada tierra de Mnar. No representan figuras vivas, ni siquiera no humanoides, sino más bien parecen un complejo grupo de ideogramas que guardan cierta correlación numerológica.

Gastas más de una hora trepando como un mono por los dedos de piedra y leyendo las inscripciones, hasta que te convences del todo de que realmente hay una relación matemática oculta en alguna parte. El problema es que es tan críptica que no sabes cuál es. Pero una mente universitaria privilegiada como la tuya no debería tener excesivos problemas en averiguarlo.

*Pasa, mesándote la barba, a la página 11.*

## II

De repente, un rayo de sol golpea la cima de los obeliscos, y se refracta en varios haces de luz. Es un espectáculo precioso, porque la luz parece formar una trama que, como una malla de finos hilos de luz coherente, enlaza los pilares de piedra.

Hay una equivalencia en los símbolos enlazados por la luz: hay un ícono en la cima de cada pilar, y frente a cada uno de estos, otros tres en espejo. Por cada símbolo hay dos que están boca abajo y otros dos que parecen una extrapolación matemática de los primeros. ¿Cuántos símbolos hay en total?



*Si conoces la respuesta, súmale 2 al resultado y ve a la página correspondiente. Si no, vuelve al mapa general y sigue explorando.*

# **12**

Pulsas la combinación de palancas que introducen ese número en la secuencia, pero algo malo pasa. ¡El suelo se derrumba bajo tus pies!

Caes al vacío en medio de una tremenda cascada de polvo, hasta que un suelo duro frena tu caída. Ese hueso que oíste crujir en algún lugar de tu muslo no augura nada bueno, y la confirmación de que te has roto la pierna llega con las oleadas de dolor posteriores. Chillas, pidiendo auxilio, pero nadie te escucha.

Te hallas en una galería subterránea donde la temperatura ha bajado bastantes grados con respecto al exterior. Muchos, casi veinte. Tus dientes empiezan a castañetear y tu aliento se pinta con brochazos blancos delante de tu cara.

Pasan las horas y empiezas a admitir la terrible realidad: que estás atrapado, y que nadie va a venir a buscarte por mucho que grites. Dentro de poco la hemorragia interna acabará contigo de un modo doloroso e indigno. Entonces, justo cuando te estás planteando en serio el suicidio, el viento se levanta y un chorro de aire muy potente te empuja galería adentro, rodando como un fardo.

***Pasa a la página 13.***

# 13

Ruedas y ruedas entre estertores de dolor, hasta que acabas llegando a un lago subterráneo. Tu cuerpo se hunde hasta la mitad en el líquido, pero aunque no haces pie, no llegas a sumergirte del todo. Es un efecto provocado por la enorme salinidad del agua, igual que en el Mar Muerto (que es otro lago, por cierto, y no un mar).

Tu linterna se ha roto, por lo que esperas en la más opaca oscuridad a que pase algo, cualquier cosa, mientras luchas contra los alfilerazos de agonía que trepan por tu pantorrilla. Pero no ocurre nada. Ni ese día, ni el otro, ni el siguiente.

Al final te acabas petrificando, una estatua más incorporada al ciclo geológico de las profundidades del desierto. Puede que algún día, quizás, una expedición arqueológica te encuentre y se devane los sesos intentando hilar tu historia.

**FIN**



# 14

Esos destellos podrían significar civilización, o también esquistos reflectantes. Más rocas y más arena. Pero tienen algo extraño, y es que parpadean como si fuesen provocados por un espejo en movimiento. Las rocas no hacen eso, se quedan quietas devolviendo el calor que reciben del sol en forma de inmóviles destellos especulares. Por lo pronto, echas a andar en aquella dirección, puesto que la alternativa sería quedarte quieto. Y eso sin duda te traería la muerte.

Recorres más de tres kilómetros con la vista puesta en los parpadeantes fulgores. Imágenes febriles pasan por tu cabeza, de criaturas hechas de cristal que vagan por el desierto, djinnis de la arena como los que pueblan las leyendas de Arabia. Pero no tienes miedo; es mayor tu ansia de salir de allí, de encontrar algo o a alguien que pueda ayudarte a sobrevivir, que el daño que puedan hacerte unos cuentos de viejas.

De pronto, un ramalazo azul llena el horizonte. Y tú empiezas a temer seriamente por tu cordura. ¿Estás soñando, o eso que ves parece *agua*?

¡Agua! ¡Es agua! ¡Un río en movimiento, eso es lo que provoca los destellos! Al límite mismo de tus fuerzas, echas a correr en esa dirección, consumiendo tus ultimísimas energías. Si al final resulta ser un espejismo... estás muerto.

**Pasa, esperanzado, a la página 15.**

¡Un río, estás salvado! Pero en la Arabia cercana al desierto de Rub Al-Jali no existen corrientes de agua permanentes, ni tampoco lagos, debido a su extrema aridez. Este debe de ser uno de esos ríos que vienen y van según las épocas del año.

Unos deltas rojos navegan con parsimonia corriente abajo. Esquifes de juncos entramados con tallos de papiro, sin duda. Les haces señas, desesperado, hasta que te ven y se acercan a recogerte. Su piel intensamente negra y los turbantes te confirman que son habitantes de la zona, expertos en el tingladillo y la imbricada. Seguro que de sus expertas manos surgen como obras de arte todo tipo de objetos de uso cotidiano, que luego van a vender en sus balsas a las ciudades de la costa.

Se avienen a llevarte, más que nada para no dejarte morir en medio de ninguna parte. Son gente buena y amable, incluso hacia los extranjeros bobos que se internan en el Al-Jali sin llevar guías nativos. En su compañía, regresas a la civilización, a Salalah, donde pasas varios meses recuperándote antes de intentar de nuevo tu aventura.

*Vuelve a la página 1, y esta vez obra con más cuidado.  
El desierto es traicionero.*

# 16

Está claro que si en la hora 17 está lleno del todo, y a cada hora se rellena al doble que la anterior, la solución es que estará lleno hasta la mitad una hora antes de que se cumpla el plazo. Así que esperas hasta justo ese momento del día y das un salto hacia el fondo del pozo.

Caes y caes en una negrura sin fin, plástica y dúctil... hasta que tus pies tocan fondo. Ruedas en medio de una explosión de arena, pero has tenido suerte: no te has roto nada. Hace frío aquí abajo, una gelidez que te hace crujir los huesos.

Encuentras agujeros en las paredes y extraños nichos. Una débil nota musical se mantiene sostenida en el tiempo, reverberando en esos cubículos, mientras el túnel principal se llena de arena. Seguramente son esos conductos secundarios los que mantienen sonando la «música» cuando se anega el principal.

Un remolino se convierte en los dedos de antiguos dioses pulsando una tonada en ese órgano de piedra. Te suena a *JawahiraIndi*, una antigua tonada de El Cairo, de un milenio de antigüedad, limpia del estrépito del tiempo. Los demás nichos lo corean con vibraciones en un extraño órgano psicomusical. Al examinar esos nichos, descubres ciertos altares que parecen diseñados para realizar sobre ellos olvidados ritos de naturaleza repugnante e inexplicable, y que cuesta relacionar con ninguna clase de culto primitivo. En uno de ellos haces un descubrimiento asombroso.

**Pasa a la página 17.**

Investigando al son de esa sinfonía demente, descubres que uno de los nichos está relleno con lo que parece ser una especie de maquinaria, hecha de metal. ¡Máquinas! Tubos y engranajes y brazos de hierro que no parecen seguir la lógica de la tecnología del vapor, ni de ninguna otra conocida por el Hombre.

Tras estudiarla un buen rato, y antes de que las arenas la cubran del todo, descubres que en una esquina tiene lo que parece ser un conmutador, con forma de disco lleno de grabados, donde podría encajar algún tipo de llave discoidal...

¿Será eso lo que pone en marcha este insólito mecanismo?

*Si en algún momento de esta aventura alguien te ha dado un medallón que representa a una criatura reptiliana, pasa a la página 27.*

*En caso contrario, sal de este agujero antes de que la arena te sepulte del todo, vuelve al mapa principal de la urbe y escoge otro destino.*

# 18

Como no tienes nada mejor a mano, agarras uno de los fémures de los cadáveres que se amontonan a tus pies. Oyes el «crack» de la rótula al romperse: el tacto del hueso es frío y poroso, realmente desagradable.

Por desgracia, no te sirve de mucho contra esa cosa que no para de repetir las palabras *;Abhoth, Abhoth!* como si fueran una salmodia. Con un chorro de ácido que surge de su boca deformé, derrite el hueso que pretendes usar como arma y también tu mano derecha, que se transforma en una masa hedionda de mugre viscosa, con restos de dedos mezclados en ella como macarrones. Chillas de dolor. Es como haber metido la mano entera en un cubo de ácido sulfúrico.

Mucho te temes que la trampa anti saqueadores de tumbas de este edificio ha cumplido bien con su función, porque sin duda alguna este es tú...

FIN



Decides entrar por la puerta, pero te encuentras con un mecanismo que la bloquea. Parece ser un engranaje muy antiguo, basado en un acertijo verbal que activa unas palancas. Es el siguiente: «Antes de que se descubriera el Everest, ¿cuál era la montaña más alta del mundo?»

El nombre de la montaña que tienes que descubrir consta de una serie de letras. Cuéntalas y ve a la página resultante para poder abrir esta puerta.



# **20**

Desciendes la lóbrega escalera, tu linterna un oasis quasi líquido de luz dorada en medio de un pantano de tinieblas. Negro sobre negro, noche sobre noche. Un trapo oscuro frente a un mantel de obsidiana. Y aun así, la linterna se abre como una mancha de aceite fluyendo sobre la panza grasienta de las nubes.

Al llegar abajo descubres una amplia estancia de techo bajo (dicen que la gente de hace varios siglos era más bajita que quienes viven hoy en día, por norma general; tal vez sea esa la explicación), y profusamente decorada. Una gran estatua de algún dios desconocido, con sus dos rostros gemelos surgiendo de un mismo hemisferio como caras de una moneda, vigila un expositor de reliquias. Te sobrecogen esas caras, el contraste que hay entre ambas, pues la principal tiene el color del mármol y conserva una expresión serena, hierática, con una especie de afectación solemne. Sin embargo, la de atrás, la que está girada hacia la pared... es un rostro horrible, representado como un humano sin piel, solo con un mapa de músculos que enmarca una boca con dientes afilados y ojos como carbunclos. Es un rostro perverso, henchido de un hambre insana y caníbal.

Dos caras de una misma cosa: el Bien y el Mal.

Con pasos sigilosos, te acercas a ver qué hay en el expositor de reliquias, pues allí parece descansar un objeto muy antiguo.

*Pasa a la página 21.*

No te lo puedes creer. Ese invento tan moderno, el cinematógrafo (que ya ha arrancado más de una exclamación de asombro en las barracas de feria de tu país), parece el único lugar donde un objeto así pudiera encajar. Pues se trata de un instrumento que no se parece a nada construido en tu siglo, el XX. Más bien es como si hubiese sido traído del futuro, o de alguna dimensión onírica parecida a las que describía Lewis Carroll: parece un rifle, o algún tipo de grotesca pistola, pero abultada y llena de tubos y válvulas que recuerdan las de una máquina de vapor. Hinchada y retorcida sobre sí misma, le salen varios embudos por los lados (¿será alguno de ellos el cañón principal?), y posee unos cilindros de cristal que, a modo de válvulas de vacío, le brotan como protuberancias por arriba y por abajo.

Cuando la sopesas, notas que su peso es muy superior al que normalmente tendría un arma fabricada por seres humanos. ¿Pero de verdad es un arma? ¿O un objeto tecnológico extraído de las fantasías de H. G. Wells?

Tiene una especie de botón asomando por un lado.

*Si apuntas a la pared y aprietas el botón, pasa a la página 104.*

*Si prefieres guardarte el objeto e intentar salir ya del templete, ve a la página 95.*

## **22**

Te internas en las lúgubres ruinas que se esconden bajo la arena como un ogro bajo su colcha, y llegas hasta uno de los edificios cuyo contorno se perfila mejor contra los demás. Parece una especie de templo ruinoso, muy antiguo, con una decoración en los muros que recuerda a los frisos de algunas ciudades egipcias del Bajo Imperio. Pero en este caso se ordenan según un patrón geométrico hexagonal, como si fueran... sí, como si las paredes estuviesen recubiertas con escamas de ofidio.

La propia entrada al edificio te recuerda una gigantesca boca de serpiente, cuyos colmillos se habrían transfigurado por obra y gracia del arquitecto en columnas, y en las profundas hendeduras de sus ojos hubiese habido espacio, alguna vez, para brillantes gemas lapislázuli.

El sonido semejante a una música antinatural, mecánica, que ya habías oído antes, surge de este lugar, arrastrado por un vendaval que sale de la boca. Parece como si la garganta de la inmensa serpiente de piedra conectase en las profundidades con largas galerías, o con salidas a lugares distantes del desierto.

Armándote de valor, enciendes la linterna y te introduces en la oscuridad.

*Pasa a la página 23.*

La lobreguez del entorno se te hace tan pesada que incluso a la luz de tu linterna le cuesta un triunfo abrirse paso. Pero una cosa te queda clara: la rotundidad de los muros y los restos de la decoración demuestran que la ciudad fue grande en una época, muy poderosa en su tiempo como quizá lo fueron Ur o Babilonia en el suyo. Y te preguntas por los orígenes de tal grandeza.

El templo, por dentro, es más achaparrado que por fuera. La grandeza de sus muros se convierte aquí en un dédalo de techos bajos y de salas claustrofóbicas, lo cual no tiene mucho sentido. Ves, eso sí, muchas y muy complejas escarbaduras en las paredes que podrían ser interpretadas como jeroglíficos. En ellos ves imágenes que hablan de una sociedad industriosa y de gran alcance tecnológico y social, que fue sin duda la cúspide de todo lo que los seres pensantes de su mundo llegaron a conseguir.

Lo que más te llama la atención, aparte del hecho de que esas toscas figuras se asemejan más a reptiles que a humanos, es que carecen de representaciones para la muerte. Es una curiosa omisión, ya que la mayoría de los pueblos primitivos estaban más que obsesionados con ese concepto, y con los ritos del paso a la otra vida. Estos seres, sin embargo, no idolatran ni representan a la muerte en sus frisos: es como si para ellos la extinción, tanto a nivel personal como de grupo, fuera una idea extravagante, y aspiraran a conseguir de alguna manera la vida eterna.

**Pasa a la página 24.**

## 24

Llegas hasta una pared derrumbada que no te permite pasar. Sin embargo, en un pasillo anexo, encuentras un juego de palancas y de símbolos que podrían ser números. Parece una progresión matemática grabada en la piedra, incompleta. Es la siguiente:

$$\begin{aligned}12345 &\approx 0 \\90812 &\approx 4 \\45501 &\approx 1 \\88303 &\approx 5 \\09086 &\approx ?\end{aligned}$$

¿Qué número irá después, en el lugar de las interrogaciones, y qué ocurrirá si completas la serie?



*Si pulsas la palanca correspondiente al 1, pasa a la página 12.*

*Si pulsas la correspondiente al 3, pasa a la página 81.*

*Si pulsas la correspondiente al 6, pasa a la página 71.*

*Si pulsas la correspondiente al 9, pasa a la página 45.*

Confías en que el gasóleo, al romperse la lámpara y prenderse, hará daño a la criatura (que ya es mucho suponer). Rezando porque funcione, se lo lanzas para que se astille con el golpe, ¡y lo con sigues! La lámpara es resistente, porque está pensada para exploradores, pero con la contundencia con que se la aplastas contra la «cabeza», si se puede llamar así, se agrieta y el líquido baña a la criatura. Al instante siguiente entra en combustión.

Los chillidos de dolor del monstruo son indescriptibles. Es como oír a una babosa intentar aullar de miedo cuando un pájaro la coge en el pico. El engendro baboso se convulsiona, se revuelca sobre el amonto de huesos haciéndolos polvo... y aunque no muere, se retira cubierto de llamas a lo más profundo de su agujero.

Tú, sin pensarlo dos veces, en cuanto el ser desaparece por el orificio de la pared, plantas allí tu bota. Usas el orificio como escalón para trepar fuera del foso, a pesar de saber que la Cosa está ahí mismo, a pocos centímetros de tu pie. Pero está demasiado ocupada con su dolor como para acordarse de ti, así que no te ataca.

*Subes sano y salvo hasta la página 26.*

# 26

De buena te has librado, aunque recuerda, para futuras expediciones por la Ciudad, que ya no tienes linterna.



*Ahora regresa a la página 24 y elige otra palanca, o regresa al mapa general de la página 102 para escoger otro destino.*

Recuerdas el medallón que al-Fayid te regaló en su tienda, y ves que tiene el diámetro exacto para encajar en ese hueco. ¡Y las filigranas que tiene tatuada la máquina parecen ser el reflejo exacto de las del medallón, pero en espejo! ¿Será en realidad alguna clase de llave?

Con el corazón acelerado por la emoción, lo introduces y presionas. Nada ocurre. Lo haces girar en el sentido de las agujas del reloj. Sigue sin pasar nada. Pero cuando lo giras en sentido opuesto... ¡la máquina se pone en marcha!

Se producen algunos chasquidos y del corazón de engranajes escapan arcos voltaicos. Hay un sonido giratorio, como de compresión de energía y materia, y de repente se produce una explosión de luz que te baña por completo. La energía recorre tu cuerpo, empapa tu piel, se filtra hasta tus músculos, hace hervir tu sangre, modifica tus huesos como si fuesen de arcilla...

Te sientes atrapado en una vorágine de energía eléctrica y movimiento cinético. Giras y yiras sin control dentro de un torbellino de luz, de un foso con paredes hechas de una energía arcana, sobrenatural. Y chillas, porque el terror es demasiado intenso incluso para tu preparada mente de científico. Cuando dejas de girar, todo ha cambiado. Pero no solo el paisaje a tu alrededor, sino tú mismo también.

**Pasa a la página 29.**



*De repente, un estallido de energía brota del extraño artefacto.*

La realidad acude a tus ojos deformada, añadiendo colores sobre colores como si en un pozo de tinieblas, negro como caldero de bruja, entrase de repente un rayo de sol. Los colores están mal, las proporciones resbalan por las retinas de tus ojos como si tuviesen forma de huso. Incluso la gravedad está mal, ¿o es el centro de equilibrio de tu cuerpo, que se ha desplazado?

Ya no estás en el pozo. El entorno ha cambiado; te hallas en un lugar muy diferente, una especie de templete visto desde el interior, con paredes formadas por batolitos de piedra tallada. Es de noche, no de día, pero la Luna arroja una luz extraña. De la misma Luna, visible a través de una claraboya del techo, cuelgan filamentos, luces como drogas seleníticas destiladas en eclipses.

A tu alrededor hay... cosas. Seres de morfología extraña y caótica. Masas de carne reptiloide, blindadas tras armaduras de escamas, más grandes y masivas que cualquier humano. Te miran, te gritan, te azuzan, pero no te atacan. ¿Por qué?

Te percatas de la horrible realidad cuando te examinas a ti mismo: tus manos solo tienen tres dedos, incluyendo un pulgar oponible, y tu piel también está tatuada de escamas. Ahora posees un cuerpo igual de masivo que el de los reptiles bípedos que te rodean, y tus ojos se reparten la simetría lateral a ambos lados de un hocico largo y festoneado de dientes.

¡Te has convertido en una de esas cosas, de esos dragones bípedos!

Y tienes un cuchillo en la mano derecha... ¿o debería decir zarpa?

***Pasa a la página 30.***

# 30

¿Qué clase de pesadilla es esta? te preguntas mientras los otros seres te conducen, amablemente pero sin cejar en su empeño, hasta el exterior del templete. Solo en los terribles desvaríos de la droga o del delirio podría un alma haber efectuado un descenso a los infiernos como ha hecho la tuya.

Fuera del templo ves un altar, sobre el que está atado un ser humano. ¡Es un sacrificio ritual! Y tú tienes el puñal consagrado en tu mano de reptil. Tu cordura se astilla cuando miras hacia el horizonte que rodea a la pirámide en cuya cúspide os halláis, y ves que ya no es un desierto yermo lo que la circunda, sino una selva prehistórica, densa y fantasmagórica, llena de criaturas innominadas. Una selva que cubrió esta parte del mundo antes de que innombrables cataclismos hicieran variar el clima, allá en la noche de los tiempos. En la distancia, muy lejos, se adivina una costa. La del mar que llegaba hasta el centro de Arabia antes del Paleolítico Superior.

El humano, con una estructura craneal primitiva, de cromagnon, te clava unos ojos desorbitados por el miedo. Suplica por su vida en una lengua que no ha sido usada en la Tierra en miles de siglos. Miles de otros seres humanos prehistóricos se postran al pie del zigurat, adorando a sus dioses, mientras que otras criaturas draconianas los mantienen a raya con instrumentos de tecnología exótica.

Y tú, lentamente y cumpliendo con tu posición como sumo sacerdote, alzas el puñal de sacrificios...

¿Qué harás?

***Si sacrificas al pobre humano, pasa a la página 66.  
Si te niegas e intentas liberarlo del altar, pasa a la 44***

Por lo que queda de sus ropas, está claro que se trata de un superviviente de una expedición anterior. ¡Y entonces caes en la cuenta! Su mentón oblicuo, sus ojos ligeramente rasgados y las cicatrices de una antigua viruela que tiene en la cara acaban encajando en tu mente: ¡se trata de un colega tuyo de la sociedad de investigadores de Miskatonic, sir Richard Burton! Recuerdas que hace un año se marchó al desierto de Arabia (pero a un lugar supuestamente muy lejos de aquí), en una expedición financiada por la Sociedad para Caballeros Victor Heisenberg. Su objetivo, buscar pruebas de la existencia de una civilización pre-Homo Sapiens en el desierto profundo.

—¡Richard! —exclamas, cogiéndole de los hombros—. ¿Pero cómo... qué... qué hace aquí? ¿Qué le ha pasado a su expedición?

—Los vimos, los vimos a *ellos* —balbucea—. Dios mío, ¡son horribles! ¡Y qué grado de perfección alcanzaron en su civilización! Levantaron de la nada esta ciudad, y luego la perdieron cuando el aire de la superficie se les volvió irrespirable, tan lleno del maldito oxígeno... Tuvieron que retirarse a sus cavernas subterráneas, allá donde estaban a salvo, allá donde respirarían su propio aire...

—¿Ellos? ¿A quién te refieres, a los seres que elevaron esas estatuas a sus dioses?

—¡No son dioses, maldito ignorante, son representaciones de ellos mismos! —te grita a la cara, completamente desquiciado.

**Pasa a la página 32.**

## 32

El viejo sale corriendo y te cuesta alcanzarlo. Ves cómo entra en una grieta en el basamento de una de las columnas, que forma una cueva.

—Aquí, aquí fue donde lo encontré... El mayor hallazgo de todos...

—¿El qué? —le preguntas—. ¿Qué fue lo que encontraste, Richard?

—¡El estanque! Con el agua meteorítica que libaron de los antiguos asteroides... Sí, el agua que conecta con tu mente, y que predice otros tiempos y otros lugares... ¡Y también la llave, la llave maldita! ¡Forjada a partir de mineral meteórico!

Te enseña un saco de tela raído, y de su interior saca una llave. Está hecha de un mineral que no logras identificar, pero que brilla levemente en la oscuridad. Y tiene un número «62» tallado en un lateral. ¿Qué significará?

El viejo te la entrega, pero no con tranquilidad, sino como si te estuviese confiando algo peligrosísimo.

—Escándala, escándala usted, se lo suplico —gime—. A mí ya no me quedan fuerzas...

—¿Pero qué te pasó, Richard? —preguntas exasperado—. ¿Os asaltaron los bandidos del desierto?

El viejo ríe, una breve y trágica risa.

—No, bandidos no... ni siquiera humanos, no... Fueron ellos. Los vi venir en el agua. Pero mis colegas desoyeron la advertencia. ¡Me tomaron por loco! ¿Puedes creerlo?

*Te guardas la llave en la mochila y pasas a la página 33.*

—Sí, me creyeron loco, pero yo lo vi todo, en el agua... vi las imágenes, e intenté ponerles sobre aviso. Al final ellos desaparecieron, tragados por la arena, engullidos por la música-que-viene-de-abajo... y solo quedé yo. El bueno de Burton —se le escapa una risita por la melladura de los dientes—. Solo yo.

—¿De qué condenado estanque me hablas?

Te señala algo que hay al fondo de esta cueva. Parece una pila bautismal, hecha de piedra y con una sensación de antigüedad que entumece los sentidos. Es una obra de arte muy anterior a tus mitos de hombre occidental. Está llena de un líquido lapislázuli, que devuelve insólitos reflejos como si jugara con las fuentes de luz.

—El agua de los sueños... —murmura el anciano, con temor.

¿Mirarás en ella, buscando lo que quizá volvió loco a Burton?  
¿O serás más sensato que él y te mantendrás al margen?

*Si miras el agua, pasa a la página 98.*

*Si no lo haces, pasa a la 89*

## 34

Según te cuenta tu anfitrión, ese medallón fue encontrado por sus hijos en las cercanías de una depresión del terreno, a varios kilómetros al noreste de aquí, en el Yunque del Sol. Mal lugar para la vida y para la cordura de los hombres. Contemplas el medallón, que al-Fayid te obsequia como símbolo de protección, y notas enseguida que un abismo incalculable de tiempo te separa de su lugar de origen.

Pertenece a un tiempo muy remoto, eso lo presientes mientras contemplas con horror lo que representa: una especie de figura encorvada mezcla de humano, reptil y sátiro, vestida con una túnica ritual y que empuña algo en las manos, una especie de artefacto imposible de describir. Pero que echándole mucha imaginación, podría ser una pistola futurista sacada de una fantasía de H. G. Wells o de Julio Verne.

Le das las gracias y le dices que partirás al día siguiente rumbo al Yunque del Sol. Al-Fayid te desea suerte, y te dice que sus hijos te escoltarán todo lo que puedan, pero que no se acercarán al valle de los Vientos Helados. Cuando le preguntas qué es eso, te responde con un escalofrío:

—El enclave donde se dice que yació, eras atrás, la Ciudad Sin Nombre.

Tras mirarte muy fijamente, como si estuviese juzgando si eres digno o no de realizar tal viaje, vuelve a hablar. Emite un raro sonido que termina en una inflexión ascendente, como interrogativa:

—Se deja usted llevar demasiado lejos por sus sueños, señor de universidad...

*Comienza tu viaje a ese remoto lugar en la página 35.*

Partís al día siguiente por la tarde, cuando las peores horas de sol han pasado. La temperatura, que rondó los cincuenta y tres grados Celsius al mediodía, ha bajado hasta unos «cómodos» cuarenta. Eso os da carta blanca para espolear a los animales rumbo al horizonte.

Al par de días de viajar con los hijos del mercader, una tormenta de arena os sorprende. Tiene algo de sobrenatural, por la manera como ha surgido, de la nada. Escuchas unas extrañas voces que trae el viento, y más allá de ellas... un sonido melódico, artificial, como si fuera alguna clase de música alienígena. Los hijos de al-Fayid hacen gestos de protección con sus dedos y se encomiendan a Allah... pero tú dudas de que el dios de los musulmanes tenga algo que ver con esto.

Horas después, los vientos son tan huracanados que te separan a la fuerza de tus guías. Los llamas a gritos, inútilmente, pero en medio de la tempestad ni siquiera puedes oírtte a ti mismo. Ni ves ni oyes nada, solo el maelstrom.

¿Será este tu fin, perdido en medio de la nada más absoluta?

En el aire, muy, muy lejos, se vuelve a escuchar la aberrante música, casi como si fuera un cántico de sirena preternatural...

*Pasa, perdido y asustado, a la página 68.*



*Los ataúdes contienen los restos momificados  
de criaturas aberrantes...*

En esta sala estrecha y angosta, casi una extensión natural del pasillo, ves nichos escarbados en las paredes. Están ocupados por numerosos estuches de madera con el frente de cristal. Parece una colección de reliquias paleozoicas de una antigüedad incalculable, de imposibles implicaciones.

Te acercas a ellos y los examinas. Los estuches son oblongos y horizontales, inquietantemente parecidos a ataúdes. Están iluminados por una fosforescencia subterránea de origen mineral, que es la que te permite ver por dónde avanzas. Unos fantásticos dibujos componen una decoración mural continua que se hace imposible de describir. Pero que desde luego no fue tallada por manos humanas.

Los ataúdes contienen los restos momificados de criaturas aberrantes, cuya fealdad supera ampliamente el límite tolerado por la mente de los hombres civilizados. Reptiles mezclados con dogos o sátiro, con cuernos retorcidos y frentes tan anchas que ni la del mismísimo Júpiter; carencia de nariz, mandíbula de caimán, dedos rematados por horribles garfios... todo ello los sitúa fuera de cualquier clasificación paleontológica.

Pero lo peor es que están vestidos, con ricas vestiduras y joyas ornamentadas. Eso denota una avanzada inteligencia, y es lo que más miedo te da.

***Pasa a la página 38.***

## 38

Retrocedes tambaleándote, del puro terror, alejándote del estuche con el cadáver. Pero muy lejos de ellos no te puedes ir, porque están por todas partes, almacenados por toda la eternidad en suelos, paredes y techos. Miles y miles de representantes momificados de la Antigua Raza.

En los frisos de las paredes ves escenas grotescas, que glosan los ritos de una civilización que no creía en la muerte (¿qué antiguo país no tiene mitos sobre el Más Allá?), pero que sí realizaban sacrificios a sus perversos dioses. En uno de los dibujos ves a un delgado reptil ataviado con una toga, una especie de sumo sacerdote, que va a sacrificar a un pobre desgraciado sobre un altar. Parece estar de pie en lo alto de una gran pirámide escalonada o zigurat, bajo la cual se extiende una gran ciudad llena de esclavos (seres humanos sin duda, subyugados por esa aborrecible raza de reptiles).

De pronto, un sonido te asusta más allá de lo indecible: algo pesado se ha movido con gran estrépito al fondo del pasillo, inundándolo con una brillante luz dorada. Es como si, detectando tú presencia aquí, una de las paredes se hubiese abierto como si fuese un gran panel, dejándose ver lo que hay más allá.

Unos ruidos provienen del pasillo de atrás, como si algo se acercara a ti por ese lado. Algo muy veloz.

**Pasa a la página 39.**

Estás atrapado entre dos fenómenos desconocidos: por la parte frontal del pasillo está esa luz misteriosa e intensa, que podría significar literalmente cualquier cosa, pues no parece luz del día. Tiene una cualidad extrañamente artificial, por lo que no puede ser una ventana al exterior.

Por otro, están esas cosas que se acercan hacia ti por el pasillo de atrás, cortándote la única salida. ¿Con cuál de los dos horrores que seguramente te esperan te enfrentarás?



*Si escoges esperar a que lo que sea que viene por el pasillo te alcance, pasa a la página 56.*

*Si por el contrario prefieres huir hacia la luz, corre hasta la página 69, ¡rápido!*

# 40

¿Qué tiene que ver Damascio, un filósofo del siglo V, el último neoplatónico en dirigir la Academia antes de que el emperador Justiniano decretase su clausura en 529, con unas ruinas perdidas en Arabia? ¿Acaso en aquellas «escuelas paganas» fueron recopilados conocimientos que el mundo romano, en su mayoría ya cristiano, repudiaba a muerte?

Descubriste que de su principal obra, *Dificultades y soluciones de los Primeros Principios*, se conservaban fragmentos en la *Bibliotheca* de Focio, un bizantino que llegó a ser patriarca de Constantinopla. El hilo de la madeja te llevó a la búsqueda de esos fragmentos, siempre detrás de la coincidencia de esas palabras en árabe, «Ciudad» y «Sin Nombre». Tras mucho sudar y unos cortos viajes por bibliotecas mugrientas, lo conseguiste.

Lograste recopilar suficientes datos como para convencer al consejo rector de la Universidad de que en una región remota de Arabia llamada por los nativos *yalitet 'ebek 'bereha* («desierto inexplorado»), corrían rumores de que se levantaban de las dunas las ruinas de antiquísimos edificios, que ya estaban allí antes de que llegasen los emigrantes sabeos. Restos de un yacimiento arqueológico de incalculable valor, con construcciones en adobe y piedra que podían ser tan viejas como para que ni siquiera las recordaran Tebas o Meroé.

**Pasa a la página 41.**

Te alegraste sobremanera al conseguir la financiación. Dicho y hecho, viniste vía Nueva York - Londres - El Cairo - Riad. Y ahora estás aquí, semanas después, a punto de morirte de hambre y sed, dispuesto a degollar a tu propio camello y comértelo si con eso consigues ganar unas horas más, un breve intervalo de supervivencia con el que avanzar un kilómetro, o un simple paso rumbo a esa «ninguna parte» que te rodea hasta donde alcanza la vista.

Estás perdido. En medio de un lugar que los nativos llaman el Yunque del Sol. A medio latido de morir de inanición. Y tus febriles pensamientos te llevan una y otra vez al punto de partida de esta aventura, a las charlas con Baker y Armitage y al corroído pergamino. En menuda trampa mortal te has metido.

De pronto divisas unas siluetas en el horizonte, sobre las dunas. Podría tratarse de un espejismo, otro más... pero también podrían ser hombres en camellos. ¿Pacíficos comerciantes o crueles bandidos del desierto? Quién sabe. Dudas de si acercarte a ellos significaría para ti la salvación... o una sentencia de muerte.

*Si espoleas el camello hacia esas figuras negras, pasa a la página 85.*

*Si crees que lo mejor es mantenerte alejado de ellas, ve a la página 8.*

## 42

Estás atrapado por el hechizo de lo desconocido, de los misterios jamás revelados al ojo del hombre, ni siquiera del prehistórico. Y tú, como científico, no puedes resistirte a esa llamada, a ese embrujo. Así pues, empiezas a descender, peldaño a peldaño, hasta que la bruma que parece arder con esa extraña incandescencia se te traga.

Vagas durante un tiempo indefinido entre grandes estructuras parecidas a rascacielos, como los que los americanos habéis edificado en New York, pero con las formas más grotescas concebibles. Y con muchos agujeros en su estructura, pero sin puertas ni ventanas que los cieguen. Ves esculturas deformes dedicadas a antiguos dioses (¿lo son?), y máquinas que hacen ruidos imposibles y que tiemblan con vibraciones palpitantes, casi vivas. Casi más que eléctricas, poco menos que orgánicas.

Los ojos de los habitantes de la urbe se posan en ti, pero ninguno te da el alto. Te dejan avanzar tranquilamente, con curiosidad pero sin interponerse nunca en tu camino. Los ves a lo lejos, formas intuidas tras las ventanas, sombras furtivas deslizándose veloces por las calles pero ninguna sale a cielo abierto (si es que ese término se puede emplear en una caverna tan grande como esta).

De pronto, la calle por la que caminas desemboca en una enorme plaza redonda, de casi medio kilómetro de anchura. Ante ella se alza un edificio distinto a los demás.

Un zigurat.

**Pasa a la página 43.**

Escalas los peldaños del zigurat, intuyendo (*¡no, sabiendo!*) que se trata del mismo que aquellos seres pintaron en sus murales. Por eso sabes que arriba hay un altar de sacrificios humanos. Y que dentro del templete probablemente estará aguardando un sumo sacerdote, tras siglos de silenciosa espera, ansioso por derramar sangre una vez más en honor a sus antiguos dioses. La sangre de un científico norteamericano de Miskatonic.

Cuando llegas arriba, ves el altar, pero también un artefacto parecido a un diapasón gigante que al ser recorrido por la electricidad, produce la infame música que resuena en todo el valle. Ese sonido se concentra en un haz visible, una especie de rayo, que atraviesa el techo de la caverna apuntando siempre hacia arriba, al espacio.

¿Una llamada, tal vez? ¿Un mensaje de socorro destinado a encontrar ciertas presencias allá arriba, en el Firmamento, que un día perdieron las coordenadas de posición de la Tierra? ¿Qué harán si vuelven a encontrarla, o si interceptan ese rayo lleno de información, de súplicas a los innombrables poderes del Abismo Cósmico?

El sacerdote sale del templete, a tu espalda. Lleva algo en las manos. Un cuchillo ritual.

No hace falta que te obligue a acostarte en la piedra de los sacrificios. Impulsado por la locura, lo haces por tu propio pie.

**FIN**

# 44

—¡¡No!! —chillas con tu nueva garganta de reptil.

Los otros hombres dragón (no se te ocurre otra manera mejor de llamarlos, aunque quizá se parezcan más a hienas cruzadas con lagartos gigantes de Komodo) te miran con asombro. Un asombro que pasa por el nivel de estupefacción y se va degradando poco a poco en cólera, a medida que asisten a una herejía: cómo su sumo sacerdote usa el puñal de sacrificios no para matar al humano, sino para cortar sus cuerdas y salir corriendo junto a él pirámide abajo.

No logras llegar muy lejos, porque los espantosos rayos azules de las máquinas alienígenas te interceptan a mitad de carrera, y os vaporizan a ti y al prisionero. Pero al menos mueres con la conciencia tranquila: los horribles dioses a los que rezan esos monstruos se quedarán hoy sin su aperitivo.

**FIN**



# 45

Al tirar de la palanca, te quedas con ella en la mano. Estaba tan podrida y era tan frágil que las has roto. Así pues, tirar de ella no ha surtido el menor efecto, salvo ensuciarte de polvo los guantes.

Al menos no se ha disparado ninguna trampa, ni se te ha caído el techo encima. Quien no se consuela...



*Regresa a la página **24** y escoge otra opción.*

# 46

Un primitivo impulso te lleva a ponerte a caminar en dirección a la tormenta de arena, ni tú mismo sabes el porqué. Pero lo haces. Te tapas la cara con el turbante y te proteges los ojos con las gafas que compraste en El Cairo. La tormenta adquiere la forma de una titánica pared de arena vertical, ensortijada en violentos remolinos, que se va tragando millas y millas de desierto sin piedad. ¡Hasta que se te traga a ti también!

Empiezas a pensar que esto ha sido un error, cuando vientos huracanados amenazan con tirarte al suelo una y otra vez y los granos de arena se te clavan en la piel como agujones. De pronto, crees ver una figura oscura abocetada en medio de la bruma. Tiene el doble de tamaño que un ser humano, y sus formas parecen bípedas, pero hay algo en ella que se te antoja irreal, imposible... como si la simetría que rige su cuerpo careciera de toda lógica.

Puede que sea una simple roca, a la que los vientos han tallado caprichosamente. O un viajero montado en camello, que al fundirse en una sola forma oscura está confundiendo a tu cerebro. ¿Qué harás?

*Si te aproximas a la sombra, pasa a la página 53.*

*Si te alejas de ella intentando perderte en la tormenta,  
ve a la página 74.*

¡Es una idea loca, perturbadora! ¡Abominable! ¡Compartir escondite con la momia de un ser que lleva ahí, sin ser molestado, miles o tal vez millones de años!

Pero el pánico es un pésimo consejero, y en estos momentos de necesidad, de puro terror, no ves otra salida más obvia.

Así que fuerzas la tapa del ataúd de madera, levantándola, y te metes dentro sin dejar que tu cerebro piense mucho en lo que estás haciendo. Porque de otra manera empezarías a chillar de terror, y tu estratagema de ocultación sería en vano.

El aire atrapado dentro del ataúd es... nocivo. Te irrita los ojos y te hace estornudar. Pero aún peor es el tacto de la criatura, que se deshace literalmente en polvo en cuanto la empujas, como si estuviera hecha de arena. Su desintegración es secuencial: primero la ropa, convertida en láminas desecadas; después la piel, pura arena en cascada; y por último sus órganos internos, que se deshacen horriblemente como pequeñas filigranas de papel maché.

Es como si la criatura fuera un monumento largamente olvidado por el tiempo, frágil como un sueño, que tú has venido a destruir con un simple roce de tu dedo.

*Pasa, angustiado, a la página 48.*

# 48

Cuentas en silencio los segundos, incluso los picosegundos y los femtosegundos, mientras los reptiles pasan junto a su sarcófago. Miran, escrutan, olfatean con aire amenazador... pero no te ven. ¡No te ven! Tu estrategia ha dado resultado.

Los seres pasan de largo, creyendo que has seguido avanzando pasillo adelante. Un buen rato después, sales tosiendo de tu escondite, lamentando haber respirado la mitad del cuerpo de esa momia alienígena convertida en polvo. Ahora está en tus pulmones.

Puede que ya vaya siendo hora de regresar a la superficie... o tal vez no.



*Si a pesar de todoquieres explorar la luminiscencia del fondo del pasillo, ármate de valor en la página 69.*

*Si crees que lo mejor es salir de aquí ya, vuelve a la superficie, al mapa general de la urbe, y sigue explorando.*

Decides que la ventana es la mejor opción. Trepando como un chimpancé, te cuelas por ella, y de una voltereta caes a una habitación pequeña pero resguardada de la tempestad.

Lo primero que te llega es un olor a comida caliente.

Te sorprende muchísimo encontrar allí a dos beduinos, alrededor de una fogata hecha con palitos y bosta de camello. Están sentados esperando que se termine de asar un pedazo de carne. Ambos te miran con sorpresa, pero no te expulsan de allí ni se enfadan. De hecho, te dan la bienvenida y te invitan a sentarte, para que también disfrutes de las vituallas.

Te fijas en que en una esquina de la pequeña habitación hay un amontonamiento de ropas árabes, como si pertenecieran a una tercera persona que no está presente. ¿Tal vez ropa de repuesto, o las pertenencias de alguien que ha entrado, desnudo, en otras partes de este mismo edificio?

Los beduinos te ofrecen un sabroso Jugo de moras, que tu reseca garganta acoge con agrado. Está delicioso.

—¿Qué lugar es este? —les preguntas en árabe.

—Oh, esto ser templo antiguo, muy antiguo. Dedicado a Ithaqua, eterna presencia de los vientos. Aquel que vive muy arriba, junto a las estrellas.

—¿Ithaqua? —Frunces el ceño—. No me suena ese nombre.

Los dos hombres sonríen con malicia, y el frío acero resplandece en sus manos.

*Estás empezando a marearte. ¿Será el jugo de moras?  
Pasa a la página 51.*



*Los dos hombres sonrían con malicia, y el frío acero  
resplandece en sus manos...*

Pues sí, parece que ese delicioso jugo contenía «algo». Un tipo de veneno somnífero, que te está paralizando los músculos y enturbiéndote la visión.

Uno de los hombres desenvaina un cuchillo de hoja ondulada, el típico de los sacrificios humanos, mientras te dedica una sonrisa increíblemente maligna.

—Ithaqua remueve los vientos y azota la Tierra... —te dice, silbando como una serpiente—. Vuela sobre desiertos de arena y tundras heladas, desde los confines del mundo donde tiene su guarida. Necesita ser apaciguado, y lo único que lo logra es la sangre humana. Otra víctima más para saciar su hambre eterna...

¿Otra? ¿A quién se refiere? Ahora que lo piensas, esas ropas amontonadas de un tercer árabe... y esa carne que se quema en la hoguera...

Dios.

Dios bendito.

Tú eres el siguiente.

**FIN**



## 52

Cuando por fin tus ojos se acostumbran a la luz, descubres que estás en una sala iluminada por una extrañísima maquinaria: parece una stalactita de metal que cuelga del techo, pero que está hecha a medias de un cristal por el que vagan destellos lumínicos en forma de culebras, que parecen descargas de electricidad vivas. En el suelo, justo debajo de la punta de la stalactita brillante, hay un cofre que contiene una llave de diseño muy raro, desde luego no para ser manipulada por una mano humana.

La llave lleva el número «7» grabado en el mástil. La coges y te la guardas en la mochila.

Los cadáveres de los seres yacen echando humo en el suelo. Uno de ellos tiene una especie de casco con cables que parece diseñado para conectar su cráneo a la aberrante maquinaria del techo. Por un momento, por un breve y delirante segundo, ideas raras de ponerte ese casco y enlazar tu mente con la tecnología alienígena pasan por tus meninges... Pero seguro que es una mala idea. Mala no: pésima.

*¿Qué harás?*

*Si prefieres dejar las cosas como están y no jugar con tecnología que no entiendes, regresa al mapa de la ciudad de la página 102 y sigue explorándola.*

*Si por el contrario la curiosidad te puede, y quieres probar el casco... allá tú, en la página 97.*

Intentando dominar tu miedo, te acercas a la sombra misteriosa. Cuando la tienes prácticamente enfrente, puedes ver lo que es: se trata de un antiquísimo ídolo de piedra negra que se alza en mitad de las dunas, como si el viento lo hubiese desenterrado y estuviese a punto de sepultarlo otra vez, por otros diez mil años. Surgiendo de la arena, un horror innombrable; el ícono de una civilización extinta.

El ídolo, cuando lo miras, te produce una sensación de rechazo, y de congoja, pues no se parece a nada humano. Ni siquiera a ninguna efigie de dioses venerados por culturas allende los mares, que tú conozcas al menos. ¿Qué clase de civilización rendiría pleitesía a un ser así, tan horrendo? ¿Qué clase de locos cultos podría generar a su alrededor? Ninguna teoría religiosa, salvo las que atañen a los cultos más primitivos de la humanidad, basados en el miedo, podría explicar un ídolo semejante.

La estatua es alta y delgada, y bípeda como un ser humano. Pero ahí acaban las semejanzas. Tiene cabeza de reptil, cuerpo de hiena ataviado con raros enseres rituales, y largos brazos draconianos. Dos cuernos de sátiro, medio partidos, surgen de una frente más propia de simios que de caimanes.

*Pasa a la página 55.*



*Surgiendo de la arena, un horror innombrable, el  
ícono de una civilización extinta...*

Acongojado, te alejas del ídolo, aunque no tiene pinta de atraer a ningún tipo de seguidores para que lo adoren. Más bien parece llevar siglos, quizá milenios, olvidado en medio del cambiante océano de las arenas. De todos modos, su presencia es tan pavorosa que prefieres alejarte a toda velocidad, y poner pies en polvorosa.

Entonces te das cuenta de que el viento huracanado no solo ha destapado esa estatua, sacándola a la luz desde su tumba de polvo. No, también hay otra construcción, a unos cien metros: parece un templo de techo piramidal, fabricado con la misma piedra negra que el ídolo. Parece más proyectado para la guerra que para la paz. Un complejo bucle de vigas de madera entra y sale de sus muros como pescantes de una hilandera, confiriendo más resistencia a las paredes.

Como la tormenta está arreciando, decides buscar refugio allí antes de que los vientos te maten. ¿Entrarás en el templo por la puerta medio en ruinas o por una ventana lateral?

*Si penetras en el edificio por la puerta, pasa a la página 19.*

*Si escoges entrar por la ventana, ve a la página 49.*

# 56

Te ocultas detrás de uno de los estuches de madera, que sobresale por fuera de la pared, esperando pasar lo suficientemente desapercibido como para que lo que sea que viene por el pasillo, no te descubra. Los sonidos parecen pisadas, y se van volviendo cada vez más pesadas y retumbantes. Las acompaña una especie de gemido gutural. Inhumano, provocado por lo que podría ser una garganta enferma de cólera.

Y entonces los ves.

Son tres figuras, más bajas que un humano corriente pero muy anchas, como si tuvieran alas de dragón contraídas tras sus deformes omóplatos. Son ellos, los miembros de la Antigua Raza que habitó estos salones en tiempos prehistóricos. No sabes si ya estaban despiertos o es tú presencia la que los ha devuelto a la vida, merced a algún ignoto mecanismo, pero ahí están: moviéndose, corriendo, apelotonándose en el pasillo angosto en dirección a ti. Son como una pequeña horda horrible de criaturas reptiloides.

¿Qué misteriosa alquimia los habrá hecho resucitar de su sueño de siglos? O lo que sería aún peor... ¿serán los guardianes aún despiertos de sus compañeros de raza, que moran todavía en algún secreto santuario de las profundidades, cuidando de su sueño de siglos? ¿Qué te harán si te descubren en sus dominios, a ti, un mero intruso que has venido a profanar su casa?

Lo cierto es que no vienen con cara de buenos amigos. Y tú, al verlos, tiemblas de terror.

**Pasa a la página 57.**

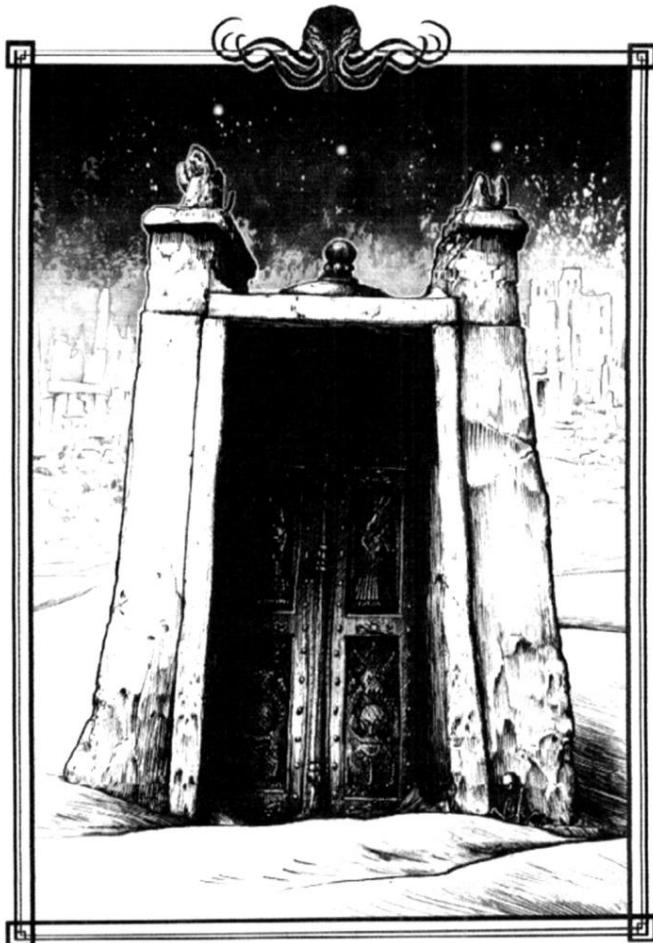
De pronto tu escondite se te antoja insuficiente: seguro que esas criaturas deformes ven en la oscuridad mucho mejor que tú. Y tienen pinta además, con esos hocicos, de poder seguir rastros mediante el olfato, así que esconderte de ellas te será muy difícil. En otras palabras: lo van a tener muy fácil para descubrirte.



*Si eliges salir corriendo hacia la luz brillante del fondo del corredor, pasa a la página 84.*

*Si abres a la desesperada el ataúd que tienes delante y te apretujas dentro con su «inquilino», pasa a la página 47.*

*Si a lo largo de tus aventuras has encontrado algo que se parezca a un arma de diseño alienígena, esgrímela contra esas criaturas en la página 107.*



*¿Adónde creerían sus constructores que  
llevaría...?*

¿Qué hacer? ¡Las tienes casi encima!

Cuando te acercas a esta estructura que surge de entre las dunas, te percatas de que no solo es muy alta y rectangular, sino que también es muy estrecha, muy fina, como si fuese una pared. O más bien... una puerta.

Esto último se te antoja más probable, a medida que das vueltas a su alrededor y la vas examinando con detenimiento. Parece una plancha de bronce cubierta por capas y capas de arena estratificada, por lo que ha perdido casi toda su capacidad para reflejar el sol. Una antigüedad tan inmensa que empequeñece todo cálculo te saluda desde esas jambas, desde el pórtico que no lleva a ninguna parte, mirándote de soslayo desde las rocas primordiales y desde los templos que rodean la puerta como hoscas centinelas.

Hay grabados en la enorme plancha de bronce, y mientras los ves e intentas dibujarlos en tu diario, te preguntas qué clase de tecnología arcaica pudo no solamente tallar, sino además levantar esta plancha metálica que seguramente pesa una barbaridad de toneladas. Es cierto que los egipcios elevaron las pirámides, y que civilizaciones aún más antiguas desafiaron la lógica de su tiempo para llevar a cabo obras de ingeniería sin par... pero quienes construyeran esta puerta de bronce se sirvieron de conocimientos sin duda hoy perdidos.

La pregunta que más te atemoriza, en cierta forma, es... ¿para qué situar una puerta en medio de la nada? ¿A dónde creerían sus constructores que llevaría? ¿O es un símbolo puramente religioso, con carácter ritual igual que los dólmenes celtas?

**Pasa a la página 60.**

# 60

Tu detallado examen de los grabados empieza a arrojar pistas sobre el mecanismo que, en teoría, podría abrir la enorme puerta. Encuentras tres orificios disimulados en los grabados que podrían ser ojos de cerraduras. Cada uno de una forma y propósito diferente del de los demás. Si tuvieres en tu poder las tres llaves, podrías hacer funcionar algún tipo de mecanismo invisible que no puedes ver ahora, pero que es posible que exista disimulado dentro de la propia estructura de la puerta.

La pregunta es: aunque lograras encontrar las tres llaves y abrirla... ¿qué ganarías con ello, si la puerta no parece conducir a ninguna parte?



Escondidas en la Ciudad Sin Nombre hay tres llaves, cada una de las cuales posee un número grabado. Cuando las encuentres las tres, suma esos números y vete a la página resultante, para abrir la Puerta de Bronce. Hasta entonces, regresa al [mapa principal](#) y sigue explorando.

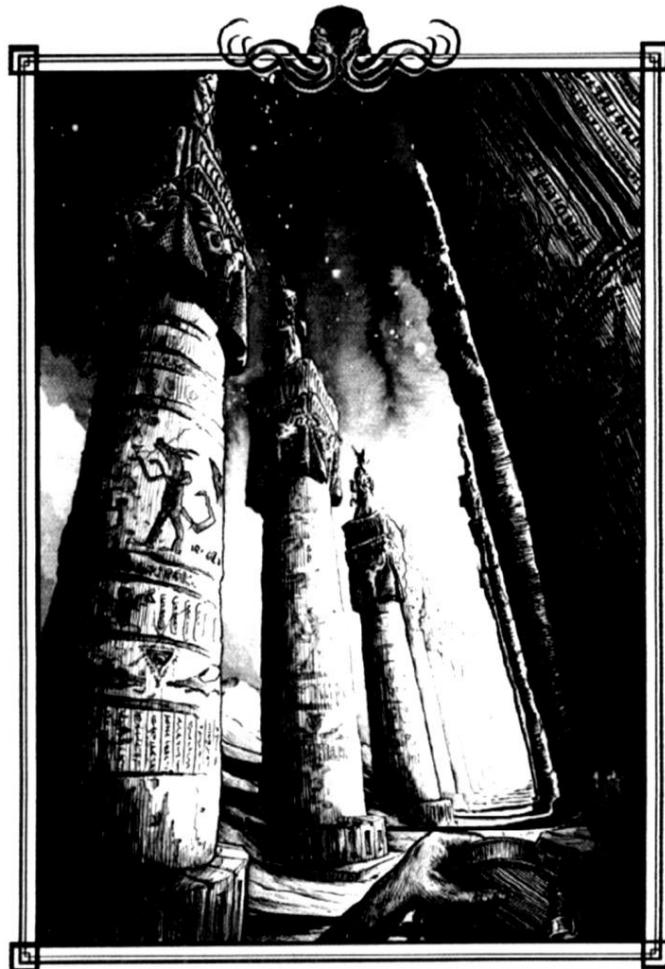
Una presencia parece acecharte desde las fantasmales piedras de la ciudad. Intentas ignorarla a medida que caminas hacia lo que parece ser una doble columnata de pilares que forman un camino recto, una antigua vía por la que sin duda hubo paso de carromatos y de personas, en tiempos pretéritos. Un signo de la prosperidad de este lugar abandonado a su suerte tras quién sabe qué horrible cataclismo.

Desde lejos, distingues que en lo alto de cada pilar de piedra (que se elevan por lo menos quince metros sobre las dunas) hay una forma, y crees que deben ser estatuas de antiguos gobernantes, como las que coronaban los peristilos de la Roma Imperial. Pero a medida que te acercas, y distingues mejor los detalles... lo que ves te provoca un profundo desasosiego.

Desde luego que se trata de estatuas, pero no representan a seres humanos. Más bien parecen seres con formas fusionadas de distintos animales; bípedos mezclados con cuadrúpedos, reptiles draconianos mezclados con sátiro y una especie de hienas de frente ancha y despejada... Y todos ellos en poses solemnes, como saludando a unos días de gloria que ya pasaron, o que en el fondo nunca llegaron a materializarse. ¿Representaciones de dioses, quizá? ¿Mitos antediluvianos hechos de piedra?

De pronto oyes una voz. Una voz humana, de varón. Y te da un susto de muerte.

*Pasa a la página 63.*



*¿Representaciones de dioses, quizá? ¿Mitos  
antediluvianos hechos de piedra?*

—¡No la abrirás, no la abrirás! —grita la voz, dándote un susto de muerte.

Te giras de un salto, y ves que de detrás de una columna sale un hombre. Es viejo, tiene las ropas hechas harapos y una desordenada y sucia barba le cuelga de la barbilla. El hombre corre hacia ti apresuradamente, y te agarra de la manga con dedos suplicantes. Por cómo de vacía tiene la mirada y cómo le tiemblan las pupilas, incapaces de estarse quietas ni un segundo, deduces que el pobre desgraciado está loco.

—¡La Puerta de Bronce debe permanecer cerrada, pase lo que pase! —te grita, en inglés—. ¡Yo he mirado en el estanque de las revelaciones, he visto lo que podría pasar si les franqueamos la puerta a este mundo! ¡No debes abrirla!

—¿Quién eres? —le preguntas, intentando tranquilizarlo. Tienes la desagradable sensación de que conoces a este hombre, de que lo has visto en otro tiempo y lugar muy lejanos.

—¿Pero de qué habla, señor? ¿Qué puerta? ¿Y quién es usted?

Al viejo le rechinan los dientes de la fuerza con que los está apretando. Un calambre agónico parece contraerle los músculos del cuerpo.

—La que comunica con la otra ciudad... la de Más Arriba. Jamás debe abrirse... ¡Entierra las llaves, entierra las llaves!

**Pasa a la página 31.**

# 64

Te acercas a un agujero en el suelo delimitado por ocho paredes segmentadas de piedra caliza. Cada una de ellas tiene una rebaba de piedra hacia fuera, como una ola del mar congelada en el tiempo, y acaba en remates picudos parecidos a dientes. Parece una inquietante boca festoneada de colmillos esculpida en el suelo.

Te sitúas justo en el reborde del agujero y miras dentro. Es un túnel cuyo extremo se pierde en las profundidades de la tierra, siempre lejos de la luz del sol, pues no hay momento en el año en que el astro rey quede posicionado de forma tan vertical con respecto a este foso que le ilumine el fondo. Sus arquitectos lo construyeron buscando un punto ciego en la elipse analemática del sol (un analema es la curva en forma de ocho que describe el movimiento del astro durante el año, si se lo observa a una misma hora y desde un mismo punto). Querían situar justo ahí este agujero. En otras palabras: estaban buscando la noche eterna. La oscuridad total para lo que sea que aguarde ahí abajo.

¿Un reloj de noche, en vez de un reloj de sol? ¿Acaso es la oscuridad la que marca la hora, algún desatinado paso del tiempo?

La música metálica que oíste antes surge en parte de este lugar. Ahí abajo, muy lejos, hay algo que la provoca cuando el viento se cuela por esas galerías. No puedes ni llegar a imaginar qué clase de artefacto o de instrumento musical alienígena sería capaz de provocar un sonido semejante.

**Pasa a la página 65.**

De repente te das cuenta de un detalle: cada vez que suena la música, el viento empuja una determinada cantidad de arena dentro del túnel, y la saca después. Podrías saltar dentro con seguridad, sin riesgo de romperte las piernas, si esperases justo a que el hueco esté lleno hasta la mitad (el 50 % exacto) de arena. Teniendo en cuenta que en un solo ciclo el viento tarda 17 horas en llenar todo el túnel, y otras 17 en sacarla después, y a cada hora rellena el doble de volumen de arena de lo que había en todas las horas anteriores, ¿en qué hora exacta saltarías de modo que estuviese lleno hasta justo la mitad?



Si conoces la solución al acertijo, ve a la página correspondiente. Si no, vuelve al [plano general](#) de la ciudad y sigue explorando.

# 66

Tus ojos se inyectan de una fuerza extraña, antediluviana e imposible de resistir. Ya no eres tú, no eres el George Aberdeen que salió de Estados Unidos para irse a explorar los más remotos confines del mundo (¡y mira hasta dónde has llegado!). Ahora eres otra criatura, otro ser, y una marea de ideas, conceptos y sensaciones embota tu cerebro como si se radiaran desde alguna emisora enclavada justo en el momento cero del Big Bang, en el comienzo del universo. Un ojo titánico y horrendo se abre allá arriba, eclipsando la mitad del cielo con su fulgor, y te mira.

Alzas el puñal, poseído por esa voluntad que no es la tuya, que es esclava de dioses cuyos nombres son impronunciables por gargantas humanas. La gente que atesta la plaza de la arcaica ciudad, junto al zigurat, estalla en un criterio fanático y ensordecedor, repitiendo una y otra vez los nombres de sus deidades dementes...

Y el puñal desciende veloz. Un solo golpe, conciso y brutal.

Todo acaba para la víctima.

Pero el infierno en vida no ha hecho más que comenzar para ti.

**FIN**



—¡No! —chillas, dejándote caer por el borde de la duna. Ruedas como un fardo muchos metros, colina abajo, hasta que te estampas contra el valle creado entre montañas de arena. Escupes tierra. No ves nada, tienes los huesos tan doloridos que te da la impresión de que te los han machacado con un martillo. Y para colmo, poco a poco te empieza a sepultar una capa de arena, amenazando con asfixiarte...

Pero te incorporas. Te pones en pie en un increíble acto de voluntad. No has llegado hasta aquí, atravesando medio mundo desde Miskatonic, para perecer sepultado en la arena. Haciendo de tripas corazón, te alzas y te obligas a seguir andando, paso tras paso, cada uno de ellos convertido en una prueba de férrea voluntad.

De la cara esculpida en el viento no queda rastro alguno. Se desvanece en la distancia, a tu espalda, si es que alguna vez existió... Y tú sigues vivo. Perdido, muerto de sed, pero vivo al fin y al cabo. Y eso es lo único que importa.

*Pasa a la página 68.*

# 68

No tienes ni idea de cuántos días dura la tormenta, pero la sensación que te da es de que se trata de una eternidad. Una espantosa eternidad perdido en medio de tinieblas, de paredes intraspasables de arena y polvo, de huracanes de partículas cuya fricción te quema la piel y las entrañas, y raspa como un papel de lija la esclerótica de tus ojos.

Hasta que un día, todo desaparece. El viento amaina, llega la calma, y el sol por fin se abre paso hacia ti, permitiéndote gozar del panorama que se despliega a tu alrededor.

Y lo que ves te deja sin aliento. No sabes a qué remoto confín del desierto has acabado llegando, pero lo que hay en él hace que casi se te paralice el corazón del asombro.



*¡Glup! ¿qué será? ¡Rápido, pasa a la página 100 para averiguarlo!*

Te aproximas al nimbo de luz dorada, que parece inundar toda esa zona del complejo como si de repente hubieses entrado dentro de la corona del Sol. Hay calor, pero es un calor seco, frío, inexplicable.

En ese momento dejas escapar un alarido de infinito asombro ante la vista que se abre ante ti.

Acabas de asomarte a un infinito vacío de ilimitado resplandor, tal y como se vería el mundo entero desde la cima del monte Everest si pudieses contemplarlo desde ahí arriba: un auténtico mar de bruma iridiscente. Es como si el pasillo hubiese desembocado en una caverna subterránea tan, tan gigantesca, que sus límites se perdieran más allá del alcance de tu visión, confundidos en las fronteras de ese fatídico resplandor.

Pero sin duda hay algo allá abajo. Algo que desprende sonidos incomprensibles, y esa misteriosa música que llevas oyendo todo el rato, tanto en los alrededores de la ciudad como dentro de ella. Las asociaciones de la mente son muy extrañas, y te encoges ante la idea de que, salvo la pobre figura humana destinada al sacrificio que has visto en los frisos, tú eres la única presencia humana en medio de reliquias y símbolos de toda esta vida primordial.

*Pasa, anonadado, a la página 70.*

# 70

Hay escaleras sinuosas que bajan hacia las profundidades del mundo, y que quizá conduzcan a la base de esta titánica caverna. El abismo plantea un dilema para el aguerrido explorador: ¿bajar ahí y contemplar esas maravillas con tus propios ojos, aunque pueda ser dañino para tu cordura... o regresar a toda prisa, antes de que unos seres innominados adviertan tú presencia?

Ni siquiera el horror físico de tu situación ante tan vasto panorama, ante ese mundo de brumas espirituales, puede compararse con la sensación que transmite la abismal antigüedad del escenario, tan inmensa que empequeñece todo cálculo, y que te mira de soslayo desde los estratos de rocas primordiales. Desde los derrubios metamórficos de otras eras. Aquí, el Tiempo mismo se ha trastocado en un guardián de profanos e innominados secretos.

De pronto un ventarrón intenso, con la fuerza de un huracán, te hace rodar escaleras abajo. Viene acompañado por una música cacofónica de tan alto volumen que hace vibrar las placas soldadas de tu cráneo. Sueltas un chillido de dolor, sujetándote los lados de la cabeza para que no te estallen, y caes.

***Rueda hasta la página 78.***

Crees que has dado con la solución correcta, porque al tirar de la palanca, un pasillo secreto lateral se abre a tu izquierda. Y te permite seguir avanzando a su través hasta las entrañas más profundas del edificio. Los techos bajos te crean una sensación claustrofóbica que llega a acongojarte.

¡Lo has deducido bien! Sin duda, los números se referían a la cantidad de círculos, o de ceros, que había en cada cantidad. En el 09086 hay seis círculos, si contamos los dos del 8, así que la respuesta total es seis.

Te adentras extremando las precauciones en la oscuridad. A través de un tragaluces del techo se cuela una imagen de la Luna, que tiembla como si estuviese reflejada en un estanque de aguas trémulas. Esa visión, no sabes por qué, te reconforta. Y eso que te sientes más asustado de lo que puedes explicarte... aunque no lo bastante como para reprimir tu sed de prodigios.

Ya no es el tímido George Aberdeen el que se adentra en la cámara más profunda del edificio, sino un aguerrido explorador como los que llenaron los huecos vacíos en los mapas del África Negra, el que penetra en la cámara más profunda del templo.

¿Qué descubrirá?

*Pasa, aguerridamente, a la página 72.*

## 72

La sala a la que llegas es amplia y circular, y no parece tener ventanucos que la aireen. Ni siquiera en tiempos pretéritos, cuando el desierto aún no la había sepultado. Vestigios de extrañas pinturas cubren las paredes, curiosas rayas onduladas hechas con una pintura que se ha descascarillado.

Y en el centro de la enorme sala...

Hay un pedestal, y sobre él, una llave. Al menos *parece* una llave, aunque la singular forma del mástil sugiere que no fue para una mano de cinco dedos para la que fue concebida.

Te acercas a ella con el brillo de su oro (porque parece haber sido tallada en ese material) rutilando en tus ojos. Una sensación de codicia vil te embota los sentidos. ¿Será esta misma sensación la que experimentó sir Allan Quatermain cuando vio por primera vez los tesoros de Salomón, en el África profunda?

La llave tiene grabado un número «37» en un costado. ¿Qué puede significar?

*Aquí ya no hay nada más que explorar. Guárdate la llave en la mochila, regresa al mapa general de la Ciudad Sin Nombre, en la página 102, y escoge otro destino.*

Desesperado, sacas de tu mochila el arma alienígena, y la apuntas contra esa cosa. Te alegras de haberla traído, aunque no tienes ni idea de si funcionará o no.

Cuando el ser está a punto de saltar sobre ti, su boca deforme totalmente abierta y rezumando una baba viscosa, aprietas el gatillo. Al grito de *¡Abhoth, Abhoth!* el engendro se contrae y se expande intentando moverse hacia los lados. Es como si percibiera de algún modo que lo que tienes en las manos es lo que tú crees que es, e intentara esquivar el rayo que está a punto de surgir de la bocacha.

Pero no puede. Cuando disparas, un campo circular de dos metros de diámetro se ilumina, englobando a la criatura, y la deseca, evaporando hasta la última molécula de agua de su cuerpo. El ser muere, convertido en una masa de arena fina. Miras con terror tu arma, preguntándote qué pasaría si disparases con ella a un ser humano. ¿De verdad te la quieres llevar de vuelta a la civilización, esa misma civilización que acaba de organizar hace pocos años una Gran Guerra en la que participaron casi todos los países de la Tierra?

¿Qué harían con un artefacto así los líderes militares de tu mundo, si pudieran producirlo en masa?

*Trepa con seguridad hasta la página 24, y escoge otra opción.*

# 74

Un escalofrío muy hondo se apodera de ti. No sabes qué es exactamente esa figura, qué podría ser si te atrevieses a verla de cerca, pero te da muy mala espina. Hay algo sobrenatural en ella, algo que te invita a alejarte lo máximo posible, suplicando por tu vida e intentando encontrar el camino de regreso a la civilización.

No vas a hacer esto último, pero sí que consideras juicioso salir de allí cuanto antes. En estallidos enfermos, a tu dolorida cabeza acuden fragmentos de historias del *Livre d'Ivon*, en las que aparecen espíritus del viento que solo son corpóreos cuando los arropan estos maesstroms de arena. Espíritus malvados que según ciertas mitologías paganas, son las almas errantes de los viajeros que han perecido en las desoladas vasterdades del desierto, y que lo embrujan, a lomos de camellos fantasmales, siempre en busca de nuevas presas a las que someter a lento tormento.

No sabes cuánto de verdad hay en tales leyendas, y desde luego tu mente de científico se niega rotundamente a creer en ellas... pero aun así, un atávico impulso te empuja a salir corriendo. A alejarte cual alma que lleva el Diablo no importa en qué dirección. En el vientre de la tormenta ya no quedan direcciones, solo regiones inexploradas. Te tambaleas al borde de la extenuación, integrándote más y más en el huracán.

**Pasa a la página 75.**

El tiempo pierde su valor, y muy pronto dejas de tener una noción clara del paso de los minutos, mucho menos de las horas. Ni siquiera de los segundos. La tormenta aúlla como un ser bestial y espantoso a tu alrededor, como si estuviese viva y una oscura voluntad la rigiese.

En un momento dado te parece incluso ver una forma enorme en el torbellino, tallada por los vientos en los propios acantilados de polvo: una cara humana, o una semblanza de ella, con algo parecido a ojos inmensos que te observan desde el cielo, con una protuberancia debajo que podría ser una nariz, y el grotesco esbozo de una boca, un tajo horizontal en la ventisca.

¡Dios mío! gritas aterrorizado, pero la parte racional de tu mente intenta conservar la cordura. ¡Un efecto óptico, tiene que ser eso, no hay duda! ¡No tengas miedo! te dice tu yo interno.

Pero no puedes evitarlo. Aquí la razón no tiene mucha fuerza: te invade un pavor atávico y sobrecogedor, mientras sientes que la enorme cara se abate sobre ti.

*Si alzas tus manos ofreciéndote a ella, por si resulta que es en verdad un viejo espíritu de las arenas, pasa a la página 4.*

*Si ruedas duna abajo como un peso muerto, dejando que la inercia y el dolor te alejen del lugar, ve a la página 67.*

# 76

Os quedáis paralizados los dos, mirándoloos fijamente. No pestañeas. Él es incapaz de hacerlo. Al cabo de un momento, extiende una mano amable y te invita a sentarte a su lado, en un taburete. Aturdido, sin saber cómo reaccionar, le obedeces.

Está a punto de darte un infarto cuando el ser mueve lentamente su boca, como intentando acomodar su lengua a sonidos que no fue diseñada para emitir, y dice en una especie de sabor proto-histórico:

—¿Hombre-de-arriba?

Al principio no le entiendes, pero te señala con un dedo de uña partida un casco. Te lo pones y... ¡el idioma se vuelve comprensible en tu cabeza!

—No deberías estar aquí. No lugar para tu gente —te dice, mientras sigue acuñando símbolos—. Los hongos de Yuggoth no debieron dejar que tu raza prosperase. Son nuestros amigos.

—Eh... he llegado por accidente —balbuceas en ese idioma olvidado—. ¿Q... qué sois? ¿Por qué estáis aquí?

—No. La pregunta es por qué estáis *vosotros* aquí —murmura el anciano—. Vosotros sois los imposibles. Nosotros somos lo mismo que éramos hace millones de años.

Tiene razón, nunca se te había ocurrido verlo desde esa perspectiva. Sois vosotros, los humanos, los que bajasteis de los árboles y perdisteis el pelo.

—Soy el Cronista. Yo observo, dato y anoto. Anotaré tu visita, también, para que la memoria de este día no se pierda en la Eternidad.

**Pasa a la página 79.**

La cosa no ha acabado bien, querido amigo.

Si estás leyendo esta página, es que los horrores y los secretos que has descubierto a lo largo de tu aventura han sido demasiado para ti. Tu pobre mente racional de persona occidental no ha resistido la exposición a tamañas escenas, ¡y te has vuelto loco! Vas a pasar el resto de tus días en una celda acolchada, en un manicomio, me temo. Pero no te preocupes, aquí hay gente muy amable que cuidará de ti, y no permitirá que te falte nada. ¿Qué no hacen caso de tus balbuceos ni de tus advertencias? Bueno, ya lo entenderán cuando llegue la hora. Cuando los secretos salgan a la luz, todo el planeta sabrá que tú tenías razón, y que los prodigios que presenciaste eran ciertos.

Como una mente enferma dijo una vez: «Lo más piadoso del mundo es la incapacidad de la mente humana para relacionar todos sus contenidos. Vivimos en una plácida isla de ignorancia en medio de negros mares de infinitud...»

*¿FIN?*



# 78

Ruedas sin control, escaleras abajo, haciéndote daño, hasta que acabas en un descansillo de la larguísima escalera, un lugar donde esta se abre a su vez en otros cinco o seis ramales, todos ellos serpenteantes, retorcidos y difíciles.

Frotándote el cráneo, donde te has hecho una herida (por fortuna no demasiado profunda), miras a tu alrededor. Y te estremeces, porque ya desde esta distancia puedes distinguir formas en el interior del resplandor: picos de piedra afilados que surgen de una especie de bruma; losas verticales llenas de ventanitas que parecen obeliscos habitados; sombras de largas construcciones en forma de puentes; pequeñas llamaradas de gases en combustión que exhalan chimeneas retorcidas.

Es una ciudad, pero no una ciudad humana. Eso desde luego. Y parece haber gente habitándola.

El edificio más cercano tiene forma de pagoda, solo que con los aleros de los techos boca abajo. Y su puerta está abierta, como si a sus dueños no les importase que cualquiera entrase. De hecho, no parece haber ni puertas ni ventanas por ninguna parte, solo agujeros en las paredes.

*Si te diriges a explorar ese primer edificio, pasa a la página 93.*

*Si sigues descendiendo por la escalera hacia la ciudad profunda, ve a la página 42.*

—¿Cómo es que seguís vivos, escondidos en las profundidades del mundo? —le preguntas al Cronista.

—Primero todo fue calor y gas, fuego primordial, continentes enteros de lava fundida. Luego llovió durante millones de años, y se formaron vuestros océanos. El aire de arriba acabó volviéndose Irrespirable y tuvimos que encerrarnos aquí abajo. Nosotros, que un día fuimos fuertes y poderosos. Que un día dominamos el mundo... escondidos, escondidos como serpientes de arena. Humillados, incapaces de vivir a la luz del cruel sol.

El anciano parece realmente triste y melancólico, como si recordara efemérides que él mismo hubiese vivido en su niñez. Pero es imposible. ¿Acaso pretende sugerir que su raza es inmortal? ¿Es por eso por lo que en sus frisos no hoy referencias a mitologías del Más Allá?

—Pero hemos trabajado, oh, sí, lo hemos hecho, pacientemente, ayudados por nuestros hermanos los Yuggoth... Ellos poseen los conocimientos, vuelan por nuevos pastos donde el maldito oxígeno no es un problema. La Nueva Ciudad ya está prácticamente construida. Aquí abajo ya solo quedamos unos pocos...

—¿Q... qué nueva ciudad? ¿Dónde la habéis edificado?

El ser tarda en reaccionar, pero acaba mirando hacia el techo de la habitación. Y tú entiendes que esa mirada alude a un lugar que está muy, muy arriba, quizás por encima de su caverna. Quizás por encima del mundo de la superficie. Quizás por encima de las nubes.

*Pasa a la página 80.*

# 80

El Cronista se enfrasca en sus grabados, y no vuelve a dirigirte la palabra. Dejas el casco traductor en su sitio y abandonas la estancia, cabizbajo. Lo que te ha contado te ha perturbado seriamente.

Antes de marcharte coges una llave que cuelga de una cadenita. Lleva un número «7» grabado en un lateral. Te la guardas en la mochila y desandas todo lo andado hasta la superficie, perdido en nefandos pensamientos.



*Regresa al mapa general de la ciudad en la página 102 y sigue explorando.*

Tiras de la palanca equivocada. Lo sabes nada más hacerlo, porque un foso se abre bajo tus pies y caes en un agujero con paredes de mampostería, perfectamente cúbico, y sin salidas. Te haces un poco de daño al aterrizar, pero por fortuna no te has roto nada.

Entonces miras a tu alrededor, y lo que ves hace que se te hiele la sangre.

No eres el primero (ni seguramente el último) en caer en una de estas trampas, de las que a lo mejor estos edificios están plagados. Puede que sus arquitectos las diseñaran con el mismo propósito en mente que los constructores de las pirámides de Egipto, es decir, para protegerse contra los saqueadores de tumbas. Y desde luego, tienen su efectividad.

El suelo del fondo está lleno de esqueletos, la mayoría humanos... aunque hay otros que no puedes identificar. Tú dirías que son de algún tipo de animal, ¿pero quién puede estar seguro? Esas osamentas podrían ser de carnero, o de ñu, pero son animales poco frecuentes en este lugar del mundo.

Los esqueletos llevan aquí mucho tiempo, y están apilados formando un conjunto de ángulos y eslabones imposibles entre ellos. Al verlos, una oleada de angustia te recorre el cuerpo: ¿será ese tu destino?

**Pasa a la página 82.**

# 82

Todavía te lo estás preguntando cuando la Cosa sale de su agujero, y te mira con un racimo de ojos brillantes.

El terror te acalambra los miembros. Porque cuando ves al ser, el terror más atávico y ancestral del hombre (el miedo a ser devorado por un depredador) acude fresco y punzante a tu cerebro, paralizándote hasta el último músculo.

Lo que ha salido del nicho de la pared es un ser complejo, pero deformé hasta un grado en que a tu cerebro le cuesta comprenderlo. Es una aberración que podría ser el miembro amputado de otra más grande, pues eso parece, un trozo de cuerpo y no un cuerpo entero, como si fuese solo un brazo o una pierna que tuviera vida propia y capacidad de locomoción.

De lo que no hay duda es de que tiene hambre, y que puede reptar hasta ti a base de contracciones de su deformé cuerpo, que cada vez que se contrae adopta una forma horrible, pero no tanto como la que tiene cuando se estira. Un racimo de pólipos viscosos se abre por uno de sus lados para mostrar una burbuja fuliginosa que podría ser un ojo, y una herida se descose justo al lado, exponiendo sus entrañas al aire húmedo, en lo que podría ser el remedo de una boca.

—*Abhoth, Abhoth!* —chilla el ser. ¡Puede hablar! Eso denota inteligencia, aunque sea rudimentaria. La parte científica de tu mente se empieza a hacer preguntas a medida que retrocedes y te pegas a la pared.

**Pasa a la página 83.**

Desesperado, echas mano a tu bolsa de equipo. El ser, de un salto que parece imposible pata su fisiología, se planta delante de ti, entre la montaña de huesos humanos. Una apestosa baba verde empieza a rezumar de su bocaza, y cuando toca los huesos, estos se disuelven como si fuera algún tipo de ácido orgánico.

Temblando de miedo, introduces la mano en tu bolsa esperando encontrar algo que te sea de utilidad.



*Si a lo largo de tus aventuras has encontrado un artefacto alienígena parecido a un rifle o una pistola, pasa a la página 73.*

*Si quieres usar tu lámpara de gasóleo, pasa a la página 25.*

*Si prefieres coger uno de los huesos y emplearlo a modo de maza, ve a la página 18.*

# 84

Presa del pánico, te lanzas a correr al espacio dominado por la luz, en la creencia de que quizás sea un conducto o corredor hacia alguna parte. Una suerte de salida al mundo exterior.

Por desgracia, Jamás llegas a alcanzarlo. A tu espalda se escucha un sonido como de energías acumulándose en un colector, y cuando esas violentas energías se liberan... tú estás en su camino.

Desintegración es una palabra aún desconocida en tu época. Al menos para la gente de a pie, aunque no para los científicos que, como el señor Albert Einstein, ya están trabajando con los misterios del átomo. Pero eso no significa que no puedas sufrir una.

FIN



Te aproximas a los hombres, si es que son eso. Y en efecto, lo son. Ahora solo queda por ver si resultan amistosos o si pertenecen a esas peligrosas tribus de bandidos del desierto, contra las que tanto te han advertido.

Su aspecto es hosco y amenazador, y cuando te ven venir aprestan sus armas, por si acaso supones un peligro. Pero tú, conocedor de las costumbres de los beduinos, invocas la *aldiyafa*, el principio de hospitalidad entre viajeros. Te miran recelosos, pero acceden a que viajes con ellos hasta su campamento, que se encuentra a no más de seis horas de viaje. Les das fervientemente las gracias, y cuando te preguntan qué hace un extranjero de piel rosada por esos lares, les cuentas lo de tu misión de búsqueda de la Ciudad Sin Nombre.

Al oír eso, ves cómo se tensan imperceptiblemente. Cruzan unas miradas telepáticas y callan. Les preguntas qué ocurre, si has cometido sin darte cuenta una falta, pero los beduinos se limitan a darte un poco de agua y observarte con ojos analíticos, como si o bien tú o bien ellos, alguno de los dos, ocultase un terrible secreto.

El campamento, un grupo de tiendas de campaña resguardado al soaire de una duna, aparece poco después. Ves más hombres, mujeres y camellos, todo un poblado itinerante que ha decidido acampar hoy en esta zona del desierto.

**Pasa a la página 87.**



*al-Fayid te muestra una reliquia de un tiempo  
pasado y mucho más oscuro.*

Un hombre que se identifica como Laksi al-Fayid, que viene a ser algo así como el patriarca del clan, te invita a su tienda y comparte su comida contigo. Eso es un gran honor, y le estás muy agradecido. Cuando le cuentas qué has venido a buscar al desierto, su expresión se llena de estupor.

—La Ciudad Sin Nombre es un fantasma del pasado —te cuenta Uno al que no conviene despertar. Corren rumores oscuros y tenebrosos sobre ese lugar.

—¿Pero en realidad existe, ustedes lo han visto? —preguntas esperanzado. Aunque los nómadas no quieran llevarte hasta allí, si conocen la posición del enclave podrían ponerte en el buen camino.

—No le aconsejo que vaya a ese lugar, *sahib* —te dice, con voz suplicante, utilizando el término urdu para «señor»—. Corren oscuras leyendas que hablan de un sitio en esta tierra que no se hizo para los hombres, y que ya estaba ahí mucho antes de que llegásemos nosotros...

—¿Quiénes, los árabes?

—Los humanos.

El fuego chisporrotea en la hoguera. Un extraño viento lo agita.

—Pero... hay escritos que hablan de ese sitio. He leído que un antiguo poeta árabe, Abdul Alhazred...

Cuando oye ese nombre, al-Fayid se tensa como si le hubiese mordido una serpiente.

**Pasa a la página 88.**

## 88

—¡No se atreva a pronunciar ese nombre maldito en mi casa! —exclama, al tiempo que hace unos gestos para alejar el mal de ojo—. No es un buen recuerdo, ni nadie a quién merezca la pena invocar.

—Lo siento —te disculpas, sonrojándote. ¿A qué ha venido tanta animadversión?—. No sabía que ese individuo fuera persona non grata por aquí.

—Poeta loco, voz de los muertos y de los abismos de la locura y la demencia... No, desde luego no es un poeta al que veneremos. Ese loco enfermo se atrevió a viajar hasta lugares prohibidos, y compuso sus poemas, y escribió sus libros malditos, en honor a los horrores que allí encontró... Fue un hombre impío —se estremece.

—¿El sabía dónde estaba la ciudad perdida?

—Sí, y fue allí, en sus calles llenas del polvo de los siglos, donde compuso por primera vez su verso más famoso.

—¿Cuál?

El hombre recita en voz muy baja, un extraño brillo ardiéndole en las pupilas:

—«Porque no está muerto lo que yace eternamente, y aun con los evos extraños, hasta la misma muerte puede morir...»

Te enseña un antiguo medallón, algo encontrado en las cercanías de la Ciudad Sin Nombre. El abismo de tiempo que te separa de él te estremece.

**Pasa, impresionado, a la página 34.**

—Creo que no es buena idea —le dices a Burton. Pero entonces ves cómo le cambia la mirada. Se le vuelve aún más extraviada, y más peligrosa.

—No deshonrarás a los antiguos dioses... ¡mira el agua, te digo! —te chillas.

Retrocedes, interponiendo tus manos. No quieres hacerle daño, pero en su demencia podría llegar a atacarte.

—Escucha, Burton, estás enfermo. Déjame ayudarte. Juntos encontraremos la salida de este lugar y volveremos a El Cairo a por refuerzos. La Sociedad Víctor Heisenberg nos proporcionará todo el equipo material y humano que solicitemos.

—¡He dicho que mires el agua! —aúlla, y se abalanza sobre ti como un tigre furioso.

Es sorprendente la fuerza que tiene el dichoso viejo: te inmoviliza, agarrándote por los brazos y retorciéndolos a tu espalda, y te pega la cara contra el borde de la bacina. El golpe casi hace que se te salte un diente. Intentas liberarte, pero te es imposible. ¡Burton parece dotado de una fuerza sobrehumana, algo antinatural!

Sin que puedas impedírselo, gira violentamente tu cabeza para que quede mirando al agua. Y tus ojos se clavan en el líquido, en el que empiezan a bailar destellos...

**Pasa a la página 90.**

# 90

Esos destellos te arrastran psíquicamente, robando tu alma y sumergiéndola en una vorágine de luces, de sensaciones, de oscuridades y tiempos sólidos. Ves lo que volvió loco a Burton, escenas de cruentos sacrificios (todos de seres humanos) a dioses sin nombre. Hace diez millones de años, encajado entre otras efemérides y otros cataclismos. El albor de la humanidad.

Ves la Raza, que se resiste a abandonar los escenarios que sus cuerpos han conocido durante tanto tiempo, los lugares donde se habían asentado como nómadas durante la juventud de la Tierra. Cuando crees que ya no lo puedes soportar más, ves a su Dios, tienes un breve atisbo de esa presencia; un ser increíblemente maligno que acecha en las tenebrosas profundidades del Cosmos... y tu cordura se rompe. Con un único y limpio «crash». Ya nada tiene sentido para ti. La visión de ese ser primigenio es demasiado para tu endeble sistema de valores. Y te vuelves tan loco como el viejo Burton.

Meses después, alguien te encuentra vagando solo por el desierto, unos pescadores. Y te repatrían a Estados Unidos a través de la embajada americana en El Cairo. Por desgracia, para entonces ya no queda mucho de ti. Al menos en lo que se refiere a tu cordura.

*Pasa a la página 77.*

Llegas a una explanada donde la arena depositada por los vientos parece ocultar un antiguo dibujo. De la enorme extensión de polvo amarillento surgen, aquí y allá, trazos rectos y oscuros, como si hubiese algo dibujado en un suelo plano por debajo.

Caminas en círculos cada vez más amplios, como si fueras un cartógrafo delimitando los hitos geológicos de un terreno. Al cabo de una hora estás razonablemente seguro de que la figura que forman esas líneas ocultas es la de una enorme estrella de nueve puntas. Y de que al menos en dos de los vértices hay entradas: se trata de profundas fallas que podrían haber sido desagües, en un tiempo distante donde realmente había agua que evacuar.

¿Qué significado tendrían esas líneas cruzadas? ¿Religioso, puramente ornamental... o puede que más práctico? Has oído hablar del reciente descubrimiento de una planicie en Sudamérica donde también hay grandes líneas, que la imaginación popular ha convertido en pistas de aterrizaje para carros de los dioses... pero no sabes si esto será lo mismo. Además, ¿qué clase de dioses olvidados querrían aterrizar aquí?

Decidido a investigar, te introduces por uno de esos desagües. Es un conducto estrecho y angosto, con paredes que a pesar del calor remanente del desierto todavía retienen una suerte de humedad dormida; un relente fósil pero aún acuoso.

*Pasa a la página 92.*

## 92

Desciendes cada vez más en la oscuridad. Es una bajada a los abismos más remotos de donde proviene un inesperado viento que arrastra consigo una música metálica, inhumana, que poco a poco te va poniendo los pelos del cogote de punta.

De repente, el túnel se abre en una galería abovedada que acaba en un tosco tramo de escalones. Son muy pequeños y empinados, y te provocarán pesadillas el resto de tu vida, ya que acabarás sabiendo para qué sirven, y quién los holló en tiempos remotos. El techo también es muy bajo, incómodo hasta para hombres de talla media como tú (aunque puede que no para tuaregs, que son más bajitos).

En la oscuridad, a medida que los túneles se estrechan y se vuelven más angostos, te vienen a la mente perlas de sabiduría de tus libros demoniacos. Como las palabras que escribiera en su día el loco Alhazred: «Porque no está muerto lo que puede yacer eternamente, y aun con los evos extraños, hasta la muerte puede morir». Pero no solo eso, sino fragmentos de obras heréticas de Damascius, y sentencias infames del delirante *Image du Monde* de Gauthier de Metz.

¿Estás delirando? ¿Te ha vencido la lobreguez del inframundo?

***Arrástrate por ese túnel hasta la página 36.***

De pronto, el túnel desemboca en una sala más grande, y llena de objetos extraños.

Te acercas con sigilo al edificio. ¿Por qué no necesitarán puertas, los arquitectos? Quizá porque si vives en la Ciudad Subterránea es que eres de fiar. Aquí abajo no se cuela nadie que no haya sido invitado, y todos los edificios son propiedad de todos sus habitantes. Puede que el mismo concepto de «propiedad» fuese olvidado tiempo atrás, y que no haya sido inventado de nuevo.

La puerta principal da a una sala circular, de decoración aberrante, llena de objetos cuyo uso o propósito se te escapa. Podría ser una especie de almacén, o incluso de museo... o simplemente el hogar de una de estas criaturas, con los enseres que suelen amontonar en sus largas vidas.

Un ruido llega desde el piso de arriba, una especie de tosido, o de gruñido gutural, no sabrías decirlo. Hay una escalera, con esa clase de escalones cortos y bajos a los que ya estás acostumbrado, que sube en espiral. Procurando hacer el mínimo ruido posible con tus pisadas, vas subiendo escalón a escalón, hasta que tu cabeza por fin asoma por el rellano de la escalera, y ves lo que hay arriba.

Contienes el aliento.

**Pasa a la página 94.**

## 94

Este segundo piso parece un estudio, lleno de alacenas en las paredes y con un escritorio amplio y bajo en el centro. ¿Una escribanía? Las alacenas están llenas a rebosar de láminas de lo que parece ser algún tipo de obsidiana, muy fina y semitranslúcida. Están clasificadas y puestas en orden, aunque cada una tiene un contorno irregular diferente de las demás. Están llenas de extraños grabados cuneiformes cuya simetría interna recuerda a algún tipo de escritura. Pero también tienen dibujos, más parecidos a diagramas técnicos que a expresiones artísticas, rodeados por una extravagante numeración. Números basados en puntos y muescas.

Pero lo que más te llama la atención es la criatura que está sentada frente a la escribanía.

Es uno de esos seres, mezcla de hiena, reptil y criatura mitológica griega. Parece muy viejo y decrepito, y está mucho más encorvado que los otros que hasta ahora te has encontrado, como si el cuerpo le colgase del arco doblado de su columna.

Está grabando una lámina de obsidiana con un artefacto que parece un molde cuneiforme, pero que trabaja con calor. ¿Qué increíbles conocimientos estará almacenando para la posteridad, en esa extraña escritura?

De pronto el cronista se gira en su silla, lentamente, y te mira.

***Pasa a la página 76.***

Es mejor no jugar con cosas que no se entienden. Fue un buen consejo que te dio tu padre, y es de sabios ponerlo en práctica.

De todos modos te guardas el artefacto en la mochila (podría ser de un incalculable valor arqueológico, si lograras llevarlo de vuelta a la civilización), y te dispones a abandonar el templo.

Examinas las paredes. Espléndidos y vigorosos dibujos, osadamente fantásticos, forman una ininterrumpida decoración mural que serpentea por paredes y techo. Si tu vista no te engaña, representan a seres mitad hombres, mitad dinosaurios, que asisten a ciertos acontecimientos clave de su historia que, sin embargo, no han quedado reflejados en los anales de la Cristiandad. ¿Significa eso que son anteriores, como esa especie de bola de fuego que parece caer como un meteoro de los cielos? ¿O ese partirse de placas continentales cuyas siluetas parecen recordar vagamente a América separándose de África?

¿A qué periodo histórico se están refiriendo estos murales, por el amor del Cielo?

***Pasa a la página 96.***

# 96

Escondido entre los murales encuentras un pasadizo. Es angosto, pero te lleva arriba, muy arriba, a la superficie. Acabas saliendo al desierto justo en un momento en el que la tormenta de arena parece haber amainado. Así que te armas de valor y sales, rezando porque logres llegar a algún enclave habitado, donde quizás algunos amables nómadas del desierto (no los bandidos de los que has oído hablar) te echen una mano y rellenen tus odres de agua.

Durante el primer día la tormenta amaina tanto que es apenas una brisa molesta. Y el dichoso artefacto pesa mucho en tu mochila. Pero luego, a partir de esa misma noche, el cruel viento empieza a soplar de nuevo, con mucha fuerza.

Y te pierdes de nuevo en la inmensidad de arena, sin saber hacia dónde te están dirigiendo tus pasos...



***Vagabundeá hasta la página 68.***

Esto ha sido una mala idea. Lo reconoces en cuanto el cordón umbilical de energías establece un contacto entre la masa de neuronas de tu cerebro y el dédalo de protones y electrones que moran en esa stalactita.

¿Cuál es el precio del conocimiento? ¿Qué daría un buen científico a cambio del saber absoluto, de ver con sus ojos y comprender con su mente de simio evolucionado los misterios del Universo? Cuando la máquina alienígena enlaza tu mente con el depósito de conocimientos de la Antigua Raza, todas tus neuronas se fríen, pero durante unos pocos instantes eres el hombre más feliz del mundo. Porque lo sabes TODO. Todas las respuestas a los enigmas completos del universo.

El problema es que el volumen de información es demasiado para ti, y aunque no te mata, arroja tu psique a un abismo esquizofrénico y demente del que ya no puede salir.

*Pasa, lamentablemente, a la página 77.*

## 98

Con cierta relucencia, te acercas al agua. El líquido fluctúa y juega con los reflejos, partiendo la luz en mil prismas asimétricos.

Cuando te inclinas sobre la bacina y miras dentro, ocurre algo asombroso.

Al principio solo son cambios de color, como si el líquido supiese que alguien lo está mirando y reaccionase al contacto con ese observador. Pero luego empieza a burbujejar, cosa rara porque no hay presencia de calor... y estalla en imágenes, en violentas cascadas de fotos estáticas que no estás seguro de si las estás viendo de verdad, o si están solo en tu mente.

Burton ríe a tus espaldas.

—¡Otro testigo de la gran revelación, oh mis dioses, otro testigo! —grita, alzando los brazos al aire—. ¡Mostradle la Verdad, sed magnánimos! ¡Mostradle la Verdad, para que él también sepa, y esté listo para los tiempos que vendrán!

Su diatriba de chiflado continúa, pero tú ya no le escuchas. Tienes la vista clavada en las imágenes que te enseña el agua. Y son la cosa más horripilante que has visto jamás.

Porque los ves a ellos. Y ellos, en retribución, te ven a ti.

Ves a los seres reptilianos, vestidos con atuendos amorfos, construyendo los templos, haciendo grande e importante esta urbe. ¿Cuándo ocurrió esto, hace cien, doscientos mil años? ¿Diez millones, acaso?

**Pasa a la página 99.**

Los ves usar extrañas máquinas para levantar enormes piedras y colocarlas unas encima de otras. Una sociedad puramente teológica, basada en la observancia de ritos y cultos a deidades sin nombre. Es la crónica de una poderosa metrópoli costera que gobernó el mundo antes de que África saliese de las olas. Ves sus guerras y triunfos, sus tribulaciones y derrotas, y los ves huir finalmente hacia las profundidades, cuando el aire se volvió irrespirable para ellos. Cavando, cavando, en busca del mundo del que les hablaron sus profetas...

Están ahí abajo. Bajo la tierra. Todavía.

Cuando la visión se desvanece, ves que el cuerpo de Burton yace a tu lado, muerto. Ha sufrido un fallo respiratorio general, y te ha vuelto a dejar solo. Pero al menos tienes la llave.



*Después de darle sepultura, vuelves al mapa de la Ciudad en la página [102](#).*

# **100**

El sol es un cubo de sangre y el horizonte un cable tenso. Justo cuando te hallas al límite de tus fuerzas y crees que vas a desfallecer... la tormenta empieza a disiparse, y el gris del horizonte se convierte en una claridad rosácea orlada de oro.

Entonces las ves, y al principio, en el momento cero, crees que es un espejismo provocado por tu estado febril. Formas, formas saliendo de la arena, cubriendo una extensión de desierto de varios kilómetros cuadrados. Aristas de piedra, densas masas oscuras que solo pueden ser edificios, aberturas de las más variadas formas que se abren como pozos en el suelo, conduciendo a quién sabe qué ignotas profundidades...

Es una ciudad. O lo que queda de ella, tras miles de siglos siendo sepultada por el desierto, abandonada al capricho de las tormentas. ¿Podría ser la ciudad perdida de la leyenda, esa que nunca tuvo nombre?

De pronto, un estrépito de música metálica resuena en el valle, haciendo retemblar las dunas de arena. ¡Música, sonidos cósmicos, sin ningún parecido con nada compuesto por mentes humanas! Una corriente de aire que parece el gemido de una cosa viva, surgiendo a través de una de esas aberturas en el suelo desde una remota profundidad.

¿Qué vil criatura o instrumento musical engendrado en la noche de los tiempos fue maldecido con una garganta capaz de producir tal sonido? Te pones en marcha hacia el valle en el que yace la ciudad, esperando no tener que averiguarlo...

*Pasa a la página [101](#).*

## 101

Vagas entre los cimientos de casas y edificios, sin encontrar inscripciones ni frisos que hablen de hombres. No distingues ninguna alusión a civilizaciones conocidas de la Antigüedad, como la egipcia o la mesopotámica. Tampoco ves representados por ninguna parte, ni en paredes ni en obeliscos, hechos que glosen la memoria del tiempo humano. ¿Cómo es posible? ¿Qué civilización no esculpe en piedra sus azares, o sus mitos, para que escapen a la trampa del tiempo?

No hallas la menor lógica en esa arquitectura malsana, ni la más mínima prueba de que esto haya sido construido por manos humanas. Hay incluso ciertas proporciones en los edificios que te provocan un Incómodo desasosiego. Los únicos testigos de lo que aquí ocurrió son el milenario viento que sopla entre las rocas, y una Luna que se eleva blanca como el hueso desnudo.

Comienzas a explorar la ciudad, rezando por no encontrarte con algo que tu cerebro no sea capaz de soportar...

¡Bueno, viajero, has encontrado la Ciudad Sin Nombre! ¡Felicitaciones! ¿O deberíamos decir... pobrecito? Examina el plano de las páginas **102** y 103. En él verás que los edificios dibujados tienen números. Son las páginas a las que puedes saltar para ir explorando lentamente la ciudad. No desmarques este plano para que puedas volver a él siempre que quieras explorar otro edificio. ¡Y buena suerte! Los enigmas primigenios de la Ciudad Sin Nombre te aguardan...

# 102

*¡Has encontrado la Ciudad Sin Nombre!*





Ir a **10**.  
Ir a **64**.

Ir a **91**.  
Ir a **58**.

Ir a **22**.  
Ir a **61**.

# **104**

Apuntas cuidadosamente a una de las paredes, sosteniendo el artefacto con ambas manos. ¿Será así como se usa, o lo estás cogiendo del revés? Hasta que no lo pruebas no sabrás si es seguro, aunque en el fondo estás arriesgando tu vida. Quién sabe lo que ocurrirá cuando aprietas ese botón. A lo mejor suena música. A lo mejor abre un portal hacia un lugar extraño y lejano. A lo mejor no pasa nada.

Torciendo el gesto en una mueca, separas lo máximo posible de ti el objeto, y pulsas el botón. Al principio no ocurre nada, pero lentamente, una vibración empieza a agitarlo en tus manos, al tiempo que se calienta. Y entonces sí que sucede algo, pues delante de ti, en la pared, se dibuja un círculo del tamaño aproximado de un caballo. Y la roca se agrieta y forma pequeñas corrientes de polvo que son atraídas hacia el centro simétrico del disco, agrupándose allí en una esfera de materia calcinada.

Al final queda un agujero, que da al desierto de fuera. Pero no ha habido luz ni calor, ni ruido ni aire desplazado. Ha sido una especie de desintegración lenta, molecular, de la materia inerte.

¡Por todos los dioses de la Antigüedad, qué arma tan atroz! ¿Qué clase de civilización fue capaz de inventar un objeto así, y con qué fin?

*Pasa a la página 105.*

Decides llevarte el objeto, no tanto por su utilidad para abrir agujeros sino por su incalculable valor histórico y arqueológico. ¡Tecnología futurista diseñada y construida hace miles de años, quién iba a creerlo! Tus colegas del *college* se van a quedar con la boca abierta.

Fortalecido de ánimos, y aprovechando un momento en que la tormenta parece amainar un poco, sales al desierto en busca de otro lugar distinto en el que cobijarte. Este edificio que has encontrado es la prueba fehaciente de que la Ciudad Sin Nombre que tanto andas buscando sin duda existe. ¡La mítica ciudad perdida de las leyendas! ¿Podrás encontrar más edificios? ¿O este es el único que ha desenterrado la tormenta?



*Vagabundea, armándote de valor, hasta la página 68.*

# 106

¡Has conseguido reunir las tres llaves, increíble! Arrastrándote de cansancio, con las articulaciones ardiendo del dolor y del agotamiento, te aproximas a la enorme puerta e introduces cada llave en su hueco. Como las tres son muy diferentes, en tamaño, forma y peso, no te cuesta averiguar en qué lugar encaja cada una.

Cuando lo has hecho, las giras en la dirección opuesta a la que se mueve el sol. Seguro que eso tiene un significado cabalístico, oculto en alguna parte. La enorme plancha de bronce empieza a gemir y a temblar, como si estuviese viva... Las tallas en la puerta, que muestran contornos de mares y continentes cuyos nombres el ser humano ha olvidado, se deshacen de sus costras de arena provocando finas cascadas de polvo.

Retrocedes unos pasos, asustado, cuando ves que una fina rendija de luz parte en dos la plancha, abriéndose justo por el centro. Pero no es una luz de hoy en día, y eso es lo que más te asusta: parece una luminiscencia robada a otro sol, en otro estadio de su desarrollo. Luz de otros días, que fue irradiada en edades geológicas pretéritas que aún no habían sucumbido a la decadencia. La puerta tiembla y se abre, al fin, tras haber mantenido una vigilia muda durante millares de años.

*La puerta se abre ante ti. Pasa a la página 109 para descubrir qué te aguarda al otro lado.*

¡No puedes huir, no tienes tiempo de pensar, debes defenderte!

Sacas de la mochila el arma de extraño aspecto y, con pose de aventurero aguerrido, te plantas en mitad del pasillo, justo delante de las criaturas, apuntándoles con ella.

Los tres reptilianos frenan en seco, asombrados. Desde luego, no se esperaban la estampa de un humano haciéndoles frente, y menos aún con uno de sus extraños artefactos antediluvianos. Se miran, titubeando, y acaban dando media vuelta y huyendo pasillo abajo, lanzando grotescos chillidos.

Soltando un grito de rabia, empiezas a perseguirlos con el arma en ristre. Tuerces por varios pasillos, siempre descendiendo, hasta que otra luz increíblemente brillante te ciega los ojos. Seguramente deben de haber abierto una puerta que conduce al mismo espacio iluminado al que se accede desde arriba, sea lo que sea eso. ¡Han huido por ahí!

—¡Aaaaaahhhh! —gritas mientras te lanzas como un poseso en persecución de las criaturas.

*Pasa a la página 108.*

# 108

Te internas en el limbo de luz dorada, cruzando un pórtico que lleva a una sala inferior. A duras penas, por lo deslumbrado que estás, distingues unas formas revoloteando en el aire delante de ti. ¿Serán esas criaturas?

De pronto, varios estampidos sacuden la roca a tu alrededor. ¡Son disparos! Esos seres también tienen armas, y las están usando contra ti. Te parapetas al lado del pórtico y empiezas a devolver el fuego, haciendo cantar a tu arma alienígena, que vibra entre tus dedos con energías innombrables.

Los minutos que siguen son un desquiciado tiroteo a lo O.K. Corral pero entre bandos de distintas épocas y mundos: tú contra los antiguos habitantes de la Ciudad Sin Nombre. El whoooossshhh semilíquido de las descargas de energía satura el ambiente, al tiempo que violentas explosiones descascarillan la roca de las paredes.

Al cabo de un tiempo, solo quedas tú en pie. Los cuerpos de los reptilianos son masas amorfas y humeantes en el suelo. ¡Buena puntería!

Y tus ojos, por fin, se acostumbran a la luz.

***Pasa a la página 52.***

Ominosamente, la puerta termina de abrirse. Pero lo que hay al otro lado no se corresponde con la realidad de tu mundo. No es el desierto que cabalmente cabría encontrar, ni siquiera otros edificios de la Ciudad Sin Nombre.

Lo que deja al descubierto la puerta cuando separa ampliamente sus hojas es un nimbo de luz dorada, un camino hacia otro lugar. Un túnel hecho de luz que lleva a enclaves jamás soñados por el ser humano. Y tú, como eres un científico y has llegado hasta aquí, en lugar de salir corriendo como alma que lleva el Diablo de regreso a la civilización, te sorprendes poniendo un pie delante del otro... acercándote milímetro a milímetro al enorme rectángulo brillante.

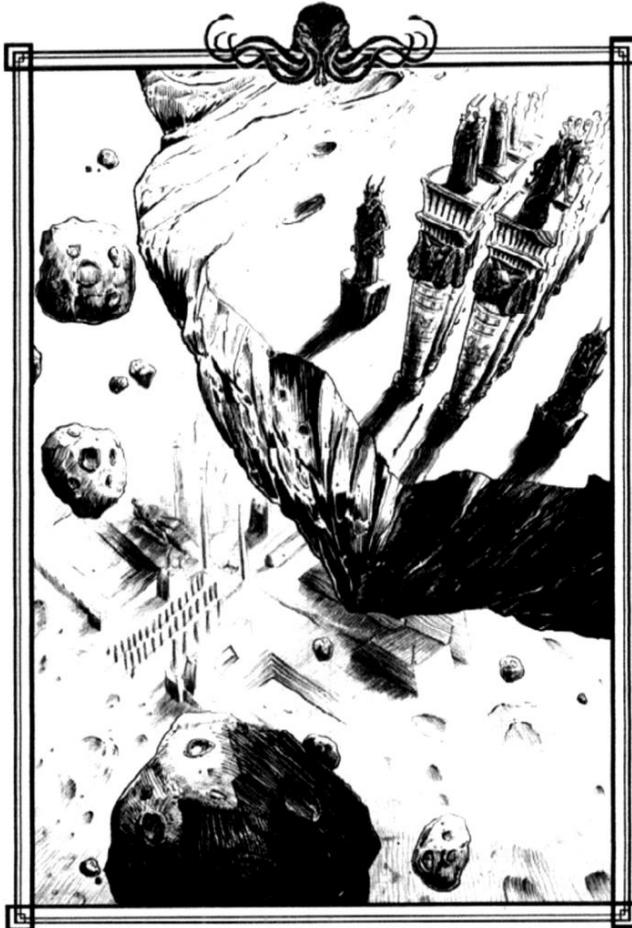
Hasta que se te traga.

¿Cómo describir con palabras un viaje hacia el infinito? ¿Cómo, un cambio de realidad y de paradigma? Puede que no haya palabras en tu idioma que se ajusten a semejantes realidades, pero tus ojos lo ven, tu cerebro lo absorbe como un torrente de colores, geometrías extrañas y dimensiones alocadas.

Cuando todo termina, estás en el otro lado. De pie frente a un nuevo paisaje, un mundo completamente alienígena para ti. Enseguida tú presencia llama la atención de las cosas que lo habitan. La puerta, huelga decirlo, se ha cerrado a tu espalda.

Ya te es imposible regresar a tu era y a tu mundo. Tu única opción, a estas alturas, es seguir adelante.

***Pasa a la página 111.***



*Te preguntas, como científico, si no habrás llegado demasiado lejos esta vez...*

Un paisaje claramente lunar te saluda. De la Luna de la Tierra, con sus cráteres y sus suaves montañas de fino polvo blanco. En medio se alza una ciudad reflejo de la que has conocido en tu época, la Ciudad Sin Nombre, pero espléndida y majestuosa, en todo su esplendor. La ves llena de criaturas bajas y hacendosas, ocupadas en sus tareas, que al verte extienden grandes alas y vuelan hacia ti, como preguntándose quién será ese intruso. Y lo peor es que no te mueres por la falta de aire... sigues vivo, sigues respirando, como si la presión de un domo invisible, que tapa todo el cráter, fuese capaz de retener en su interior las condiciones básicas de la vida.

El cielo está lleno de asteroides que parecen hechos de la roca de la propia Luna, como si se hubiese desgajado en mil pedazos. En algunos de ellos hay otras ciudades, también luminosas, destellando con millones de alfilerazos de luz. Habitadas. No sabes si estás en un pasado increíblemente remoto, o en un distante futuro en el que la Luna se ha partido en pedazos y ha formado un anillo en torno a su planeta madre. Un anillo donde esas cosas, esos seres, han podido al fin construir su civilización ideal.

Como científico, puede que esta vez hayas viajado demasiado lejos, incluso para lo que son las fronteras más extremas de la Ciencia...

**FIN**



# **BESTIARIO**





## **Ithaqua**

Es uno de los dioses Primigenios que presenta la apariencia de un horrendo gigante deforme de aspecto humanoide y ojos rojos brillantes. Suele ser visto en las regiones árticas, donde las tribus de inutos y de nativos americanos tuvieron la desgracia de encontrarse con él.

Se cree que vaga en busca de presas por las desolaciones del polo Norte, cazando a todo ser viviente que se cruce en su camino de la manera más horrible posible. Pero como muchas leyendas suelen relacionarlo con el mito del Wendigo, es posible que use el viento para susurrar a esos infelices que le sigan y se aparten de la seguridad de los caminos.

Su sobrenombre «El que camina con el viento» hace sospechar que en cualquier lugar donde exista una corriente de

aire lo suficientemente intensa podría ser invocado.



## **Abdul Alhazred**

Fue un poeta de la ciudad de Sanaá en Yemen alrededor del año 700 después de Cristo. Fue conocido por sus frecuentes exploraciones a las ciudades perdidas de la antigüedad como Babilonia o las profundidades de Memphis en Egipto y pasó 10 años aislado en el desierto del sur de Arabia, conocido por ser un lugar habitado por demonios y seres procedentes de dimensiones desconocidas. En el año 730 después de Cristo volvió a la civilización y redactó en Damasco el libro del MAL DEFINITIVO, el Al-Azif o como seria conocido más tarde. EL NECRONOMICÓN.

En una fecha indeterminada según los cronistas, que puede

ser el 731 o el 738 Abdul, ya conocido como el Árabe Loco, desapareció de la faz de la Tierra, si bien hay quien dice que su tumba se encuentra en la Ciudad Sin Nombre que existe en el desierto de «Roba el Khaliyeh».

## **Gran raza de Yith**

Seres capaces de viajar en el tiempo que vivieron en la Tierra en un pasado lejano, y que carecen de cuerpo físico, sino que poseen los cuerpos que desean habitar.

## **Abdul Alhazred**

Fue un poeta de la ciudad de Sanaá en Yemen alrededor del año 700 después de Cristo. Fue conocido por sus frecuentes exploraciones a las ciudades perdidas de la antigüedad como Babilonia o las profundidades de Memphis en Egipto y pasó 10 años aislado en el desierto del sur de Arabia, conocido por ser un lugar habitado por demonios y seres procedentes de dimensiones desconocidas. En el año 730 después de Cristo volvió a la civilización y redactó en Damasco el libro del MAL DEFINITIVO, el Al-Azif o como seria conocido más tarde. EL NECRONOMICÓN.

En una fecha indeterminada según los cronistas, que puede ser el 731 o el 738 Abdul, ya conocido como el Árabe Loco, desapareció de la faz de la Tierra, si bien hay quien dice que su tumba se encuentra en la Ciudad Sin Nombre que existe en el desierto de «Roba el Khaliyeh».

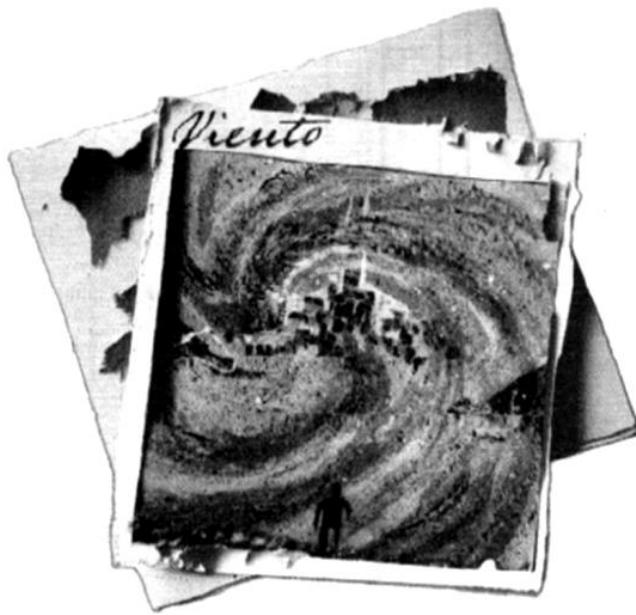
## **Gran raza de Yith**

Seres capaces de viajar en el tiempo que vivieron en la Tierra en un pasado lejano, y que carecen de cuerpo físico, sino que poseen los cuerpos que desean habitar.

## **Djinni**

Forma plural de *djinn*, demonios menores del desierto que pueblan las leyendas árabes. Se les atribuyen potestades sobre

las tormentas de arena y otros fenómenos del desierto profundo.



## **Viento**

En la región más remota del Gran Desierto de Arabia se encuentra «Rub al Khali» o «El lugar vacío», una extensión desolada en la que según las leyendas se esconden los espíritus de los muertos y criaturas horribles venidas de otros planos. Muchos de estos seres no pueden adoptar formas euclidianas en nuestra realidad. El viento de La Ciudad Sin Nombre en muchas ocasiones se confunde con este tipo de entidades elementales. Entre los aullidos de las repentinasy tormentas de arena, muchas veces se pueden escuchar secretos inconfesables susurrados por estos seres y lo que puede parecer un caprichoso empujón, ser en realidad, una trampa que te conduzca a una muerte horrible.

## **Semilla de Abhoth**

Ser que parece un fragmento amputado de algo mucho mayor, o al menos más completo, pero que posee una

inteligencia rudimentaria. Son descritos de la siguiente manera:

«Eran seres a modo de brazos o piernas sin cuerpo que se agitaban en el lodo, cabezas que rodaban o barrigas flotantes provistas de aletas de pez; y todo tipo de objetos deformes y monstruosidades de Abhoth. Y los que no conseguían nadar rápidamente hasta la orilla cuando caían en la charca de Abhoth eran devorados por bocas que se abrían en la masa paterna»

## Cultistas

Personas de ambos sexos entregadas a los ritos oscuros que idolatran a los Mitos de Cthulhu y de otras deidades primigenias.



## Narrador

El nombre del protagonista de esta aventura es un misterio, hay quien dice que puede ser el mismísimo profesor Morgan de

la Universidad de Miskatonic durante su juventud. Lo que está claro es que se trata de un aventurero y arqueólogo que se embarca en la búsqueda de una misteriosa ciudad perdida mencionada en las leyendas populares de la región de Arabia. Solo sus amplios conocimientos sobre mitología y arqueología le permiten desentrañar los misterios de una ciudad sepultada por la arena que en tiempos anteriores a la existencia del hombre fue dedicada a la gloria del Primigenio Hastur, padre de Ithaqua y hermano de Cthulhu.



## **Habitantes de la Ciudad Sin nombre**

Son los Habitantes de la Ciudad Sin Nombre, antigua raza que dominó la parte del mundo que hoy llamamos Arabia, en un tiempo inmemorial, y que edificó grandes ciudades de vasta y compleja belleza. Su cuerpo es la amalgama de muchos seres mitológicos, como dragones, sátiros, y otras criaturas sin

nombre herederas de los hombres lagarto. Se dice que manejan una extraña tecnología alienígena perdida en el tiempo.





## TÚ ERES EL HÉROE DE LA AVENTURA DE TU DESICIÓN DEPENDE TU CORDURA

Unas ruinas ancestrales ocultas entre las dunas de la Península Arábica aguardan a los valientes que osen buscarlas. Su arquitectura, no pensada para cuerpos humanos, esconde tesoros y conocimientos más antiguos que el hombre.

¿Podrás descifrar los impíos secretos ocultos en los textos de Abdul Alhazred para encontrar la Ciudad Sin Nombre? ¿Sobrevivirás a sus laberínticos túneles y ciclópeas ruinas? ¿Qué criaturas se arrastran todavía por esos sombrios pasillos largamente olvidados por el resto de los mortales?

Choose Cthulhu: La ciudad sin nombre no es un simple librojuego basado en la obra de Howard Phillips Lovecraft. Toma las riendas de los protagonistas de las historias originales del maestro de Providence y enfrente al terror cósmico de LOS MITOS DE CTHULHU.

