

ALWAYS
CHOOSE CTHULHU

The Cthulhu Mythos Gamebooks

H.P. Lovecraft:

LA SOMBRA DE OTRO TIEMPO

Giny Valris



CHOOSE 13 CTHULHU

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

Hasta ayer mismo eras Nathaniel Wingate Peasley, profesor de Economía política en la Universidad Miskatonic... pero un fulminante ataque de amnesia te ha mantenido apartado de tu realidad durante cinco años. Al recuperar la memoria, unas inquietantes pesadillas y un inaudito caudal de conocimiento te consumen. ¿Dónde se ha refugiado tu mente durante el lustro que no te ha pertenecido? ¿Acaso habrá algún modo de demostrar que tus sueños y visiones fueron reales? ¿En qué plano espaciotemporal inconcebible has estado atrapado? ¿Serás capaz de remover las arenas del desierto en busca de alguna prueba tangible de esas sombras que te acechan desde más allá del tiempo?

Choose Cthulhu: La sombra de otro tiempo 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.

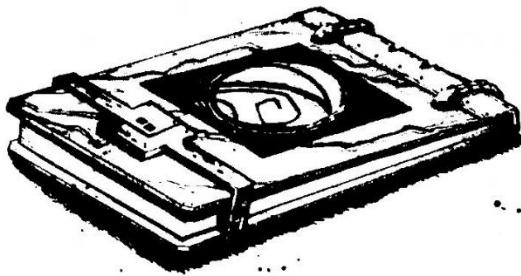
Otros títulos:

- 1. LA LLAMADA DE CTHULHU**
Leandro Pinto
- 2. EN LAS MONTAÑAS DE LA LOCURA**
Edward T. Riker
- 3. LA SOMBRA SOBRE INNSMOUTH**
Giny Valrís
- 4. LA CIUDAD SIN NOMBRE**
Giny Valrís
- 5. EL HORROR DE DUNWICH**
Leandro Pinto
- 6. LOS SUEÑOS EN LA CASA DE LA BRUJA**
Edward T. Riker
- 7. EL MANICOMIO DE ARKHAM**
Edward T. Riker y Giny Valrís
- 8. EL COLOR QUE CAYÓ DEL CIELO**
Edward T. Riker
- 9. EL CEREMONIAL**
Jen D. Pine
- 10. EL QUE SUSURRA EN LA OSCURIDAD**
Giny Valrís
- 11. EL ASIDUO DE LAS TINIEBLAS**
Leandro Pinto
- 12. EL SER DEL UMBRAL**
Leandro Pinto
- 13. LA SOMBRA DE OTRO TIEMPO**
Giny Valrís
- 14. EL CASO DE CHARLES DEXTER WARD**
Edward T. Riker

ALWAYS CHOOSE CTHULHU - 13

La sombra de otro tiempo

Giny Valrís



Ilustraciones:
ELIEZER MAYOR

Director de arte: Eliezer Mayor

Maquetación: Patricia H. Albín

Giny Valrís

LA SOMBRA DE OTRO TIEMPO

Primera edición en CELAENO BOOKS, LAST LEVEL GAMES: 2021

© De la edición: Ediciones CELAENO BOOKS, 2021

© Del texto: Giny Valrís

© De las ilustraciones interiores: Eliezer Mayor

© De la portada: Eliezer Mayor



• Antonio Nebrija 21, 2º
38005, Santa Cruz de Tenerife
editorial@choosecthulhu.com
www.choosecthulhu.com

Fotomecánica e impresión: Uzlama Digital

Impreso en España - Printed in Spain

ISBN: 978-84-122769-9-2

Depósito Legal: TF 513-2021

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'ngl fhtagn».

Las visiones

A lo largo de esta inefable investigación puede que lleguéis a puntos en los que parece imposible seguir avanzando y/o sufráis terribles visiones de acontecimientos futuros y pasados de la historia de la humanidad. Las visiones están descritas con detalle en las páginas de este libro e ilustradas con desconcertantes imágenes.

Estas visiones son portales a recuerdos reprimidos por vuestras mentes mortales y solo aceptando el hecho de que son reales, vais a poder cruzar esas puertas y revivir las terribles experiencias que os privaron de 8 años de recuerdos.

Cuando creas que estás sufriendo una de esas visiones del futuro-pasado, averigua a qué año corresponden y ve a la página coincidente con los dos últimos dígitos...

Por ejemplo, si tuvieras una visión de unos señores llegando en tres carabelas a las costas de la isla La Española, posiblemente se trate de la llegada de Colón a América en 1492... y tendrías que ir a la página **92** para descubrir qué se esconde en tu memoria reptiliana.

—«De los economistas ortodoxos de este periodo, Jevons representa la tendencia predominante a establecer correlaciones científicas. Su intento de relacionar el ciclo económico de prosperidad y crisis con el ciclo físico de las manchas solares constituye, sin embargo, la cúspide de...»

—¡Oh, Dios! —te interrumpe alguien mientras comienza a sollozar.

Parpadeas varias veces, estás mareado y muy confuso. Un corrillo de personas se arremolina sobre ti. Tras unos terribles instantes en los que el desconcierto es abrumador, las caras empiezan a tomar forma:

Puedes reconocer en sus rostros a la criada, tu ama de llaves y al médico, el viejo doctor Wilson. Tú los observas consecutivamente sin ser capaz de enfocar la vista. Parece que te encuentras en un entorno muy diferente al que esperabas y no sabes cómo has llegado aquí. Pero sus miradas no parecen extrañadas, más bien sorprendidas, como si te observasen con miedo. Quieres articular alguna frase, pero solo balbuceas. Entonces, el ama de llaves te sostiene las manos y ves que sus ojos se emocionan, como si hiciera mucho tiempo que no te ve. Giras la cabeza, desconcertado, y con la mente cargada de preguntas hacia el doctor, que no deja de comprobar tu pulso.

—Parece que tus constantes vitales están bien —dice—, solo tienes un poco baja la tensión.

Pero eso no parece apaciguar a nadie, y a ti, tanto desconcierto, te altera.

Estás tumbado en la cama de tu propio dormitorio, vestido y aturdido. Por más que lo intentas no eres capaz de explicarte cómo has llegado aquí. Debes haber perdido el conocimiento en clase.

Buscas con la mirada la cara de tu esposa o las de tus hijos, pero no las ves. Entonces, cuando parece que tus músculos empiezan a responder y tu cerebro vuelve en sí, el médico interrumpe tus pensamientos para responder una de tantas preguntas que aún no has llegado a hacer.

Sigue leyendo en **115**.

2

No sabes si es la piedra negra, desprovista completamente de cualquier símbolo y que, de alguna manera, resuena en tu interior como un peligro mortal; no sabes si es por la amenaza de ser de nuevo abducido por esa extraña irrealidad, a medio camino entre el limbo de los sueños y la enfermedad mental... pero lo único seguro es que, estando tu hijo aquí, no puedes arriesgarte a perderlo de nuevo.

Ante la sorpresa de todos, comienzas a argumentar motivos para no perturbar el descanso milenario de estas piedras, hablas de mitos y leyendas ancestrales, pero que con cada palabra que sale de tus labios, van adquiriendo tintes de veracidad. Cuentas el terrible destino que sufrió el sacerdote Taran-Ish por saquear la antaño poderosa Sarnath y llevarse el ídolo de Bokrug de su legítimo lugar; hablas de las maldiciones que los hechiceros del olvidado Toth dejaron tras ellos en sus tumbas prohibidas; y relatas de forma vivida, casi como si fueran las visiones de un profeta, los horrores que os aguardan si seguís con la locura de desenterrar lo que el tiempo ha ocultado entre sus sombras.

Ni qué decir tiene que no logras disuadir a los investigadores australianos, puede que ni siquiera retrasar un poco el comienzo de las excavaciones. Pero sí logras que tu hijo, aterrado por una nueva recaída en tu terrible enfermedad, te proponga la posibilidad de marcharos; por supuesto, aceptas.

Ve a la página **6**.

3

Al parecer, solo tu hijo segundo ha sido capaz de vencer el terror y la repugnancia que tu cambio despertaba a los demás. Te confiesa que siempre ha mantenido la firme confianza de que al final recobrarías tú propia identidad y podría reunirse contigo. Al final, a pesar del profundo amor que le une a su madre, Wingate opta por irse a vivir contigo, tal y como prometió. Los tribunales no tardarán en otorgarte su custodia y, aunque este hecho te tranquiliza, no dejas de preguntarte si en algún momento Alicia, Hannah y Robert seguirán sus pasos o se mantendrán alejados de ti para siempre.

Durante el tiempo que ocupa el trámite y a lo largo de los siguientes meses, Wingate te pone al corriente de todos los viajes y conferencias que has hecho en los últimos años. Al parecer, el chico había estado muy pendiente de todos tus movimientos. Intuyes que en parte ese interés por ti se debe a su amor filial y a la potente preocupación que tu estado le despertaba, pero a medida que le escuchas hablar compruebas que también demuestra tener un preocupante interés por los mismos temas que te obsesionaban. A pesar de su juventud, Wingate es un muchacho maduro, responsable e inteligente, mucho más de lo que tú habías sido a su edad.

Escuchas a tu hijo hablar del mes que pasaste en Himalaya, la expedición que emprendiste en camello por los desiertos de Arabia, cuando zarpaste hasta más allá del norte del archipiélago Spitzberg en el Ártico, o cuando te adentraste por el vasto sistema de cavernas de Virginia occidental... No recuerdas ninguna de esas aventuras y tampoco has podido leer nada sobre esos días en los periódicos; sin embargo, los detalles que te cuenta y la emoción que transmite al describirlos te hacen pensar que nada de lo que dice es irreal. Y si no fuera porque sería imposible, empiezas a creer que él estuvo contigo.

Si quieres investigar por tu cuenta sobre tus viajes ve a **10**.

O puedes tratar de continuar con tu vida normal y tratar de disfrutar en compañía de tu hijo en **105**.

4

Como lamentablemente las autoridades aún no te han considerado capaz de volver a administrarte, no podrás abandonar el Estado para comprobar tan fantásticas afirmaciones. Por suerte, mediante tu hijo Wingate Junior que, pese a la oposición de su madre, ha accedido a convertirse en tu testaferro, logras cierta autonomía y afianzar poco a poco tu relación con él.

Por fin, una de tus llamadas da unos frutos que no esperabas: Al parecer, tras un viaje realizado al desierto de Arabia del que volviste especialmente enfadado, se empezó a rumorear acerca de tus relaciones con eruditos sospechosos de mantener dudosos contactos con los hierofantes de cultos abominables tan antiguos como el mundo. Estos rumores se veían alentados por la conocida temática de tus lecturas, puesto que en las bibliotecas que poseen dichos volúmenes no se pueden consultar libros raros sin que trascienda el secreto.

La prueba palpable de tu interés por estos abominables tomos te la facilita el mismísimo profesor Armitage cuando, dejándote acceder a la cámara secreta de la biblioteca de Miskatonic, te enseña anotaciones marginales de tu puño y letra que atestiguan que estudiaste a conciencia libros tales como el *Cultes de Goules* del conde d'Erlette, *De Vermis Mysteriis* de Ludvig Prinn, el *Unaussprechlichen Kulten* de von Junzt, los fragmentos que se conservan del enigmático *Libro de Eibon*, y el terrible *Necronomicón* del árabe loco Abdul Alhazred.

En el verano de 1913 comenzaste a dar muestras de aburrimiento y desinterés, e insinuaste a varias personas que cabía esperar un pronto cambio en tu actitud.

Hacia mediados de agosto regresaste a Arkham y abriste tu casa de Crane Street e instalaste allí un artefacto de raro aspecto, cuyas piezas habían sido construidas por diferentes fabricantes americanos y europeos de aparatos de precisión, y lo mantuve celosamente oculto de toda persona inteligente que pudiera comprender de qué se trataba. Por último, te obsesionaste con investigar a un conocido diletante local llamado... ¿Randolph Carter?

Trata de buscar a ese tal Randolph en [92](#).

—¡Os lo dije! —Grita Yiang al resto de seres humanos. Todos parecen exultarse.

—¡Sabía que Wingate no nos iba a fallar! —Entonces, la alegría de Yiang-Li desaparece de su rostro tan rápido como surgió. En sus ojos rasgados ves las trazas de una profunda desconfianza. Pero no es a ti a quién va dirigida, sino a los dos diminutos pigmeos de piel negra y rasgos asiáticos que identificas como los míticos habitantes de Leng, los traicioneros y antropófagos Tcho-Tchoes que se han unido al grupo de forma subrepticia.

Cogiéndote del brazo para apartarte, el hechicero del futuro llamado Nug-Soth hace unos gestos irrepetibles, por su complejidad, con los dedos. Las dos criaturillas siniestras se quedan absortas con su juego de manos. De hecho, se quedan tan absortas que no vuelven a moverse de su posición, sonriendo y balanceándose adelante y atrás.

—Como recordará tarde o temprano, desde la plaza central se puede alcanzar cualquier punto de nuestro edificio de reclusión.

—¿Plaza central? —Preguntas, intentando hacer memoria.

—La reconocerá enseguida, es una enorme figura geométrica que sirve de distribuidor de las plantas intermedias. Por debajo están los fosos sellados, por encima, la maquinaria que recicla el aire para hacerlo respirable para todas las especies que habitan el edificio... Bueno, centrémonos en el plan. Estos seres que nos aprisionan y roban nuestras vidas no son malos por naturaleza. Su objetivo parece ser dejar registro de la historia de este universo. Para ello, secuestran seres de todos los tiempos y todos los planetas. Sí, Wingate, usted, como nosotros, fue arrancado de su época para escribir los diarios de nuestra propia extinción. Mientras usted está aquí ocupa el cuerpo de uno de los conos que se hacen llamar «La Gran Raza», «eso» ocupa su cuerpo, aprendiendo, espiando y sobre todo... eliminando toda prueba de su existencia mientras rastrean futuras víctimas.

Sigue leyendo en [112](#).

6



Estás seguro de que las formas que intuyes tras el cristal de la ventanilla esconden la siniestra simetría de una ciudad perdida en el tiempo

De regreso a Pilbarra, te obligas a mirar, una última vez, a través de la ventanilla de la avioneta. Bajo la sombra del fuselaje se deslizan las insaciables dunas y, aún más abajo, los terribles cimientos de esa imposible ciudad surgida de tus pesadillas. Ahora puedes verla como algo real, acechante. Esperando a que alguien descubra los terrores para los que fue construida. ¿Pero no acabaría eso con la tarea oculta de la Gran Raza y sus insaciables investigadores? Esos seres eran demasiado inteligentes, demasiado implacables para no haber considerado esa posibilidad, y deben contar con sus propias defensas para evitarlo...

¡No! Gritas y golpeas el cristal al comprender qué has hecho. Tu hijo te pide calma desde la cabina, suplicándote que dejes atrás tu locura.

Pronto llegáis a Pilbarra y de allí partís a Sídney. No pasa ni una semana antes de que la prensa se vea plagada de terribles noticias acerca de desapariciones inexplicables en la excavación del Desierto Occidental. Tormentas furiosas que se tragaban a los intrépidos exploradores, desprendimientos de rocas, porteadores tragados por fosas que desaparecían al instante de haberse abierto...

No lo soportas más y hasta tu propio hijo termina por ver una terrible simetría entre lo que cuentas y lo que relatan los diarios.

Por fin, un mes más tarde, cuando el último de los arqueólogos desiste y la expedición queda abandonada y declarada un fracaso, recuperas la calma lo suficiente como para volver a América... Lamentablemente, tu barco jamás llegará a California. Sabes demasiado y, ahora, tu hijo también. Una semana después de zarpar, el *Alert*, con sus cien pasajeros y treinta tripulantes, se pierde en las inmediaciones de las coordenadas marítimas: latitud 47° 9' S, longitud 126° 43' O.

FIN

8

Tu cuerpo, que sigues notando inmenso y en contacto total con el suelo, avanza en dirección a la ventana desde la que se puede apreciar la blanca superficie inclinada que asciende hasta las plantas superiores, siguiendo el contorno de la fachada.

Sales al exterior y, por primera vez, te das cuenta de que deberías estar notando la brisa o el embriagador olor de la espesa selva que rodea la ciudad y que eres capaz de ver cómo si estuviera al alcance de tu mano, pero parece que en tu sueño careces de dichos sentidos y que solo la vista y el oído te fueran funcionales. Subes lentamente los cien metros que te separan de la cumbre del edificio hasta alcanzar el jardín colgante que lo corona.

Ves exuberantes helechos y plantas sin flores que, por tus rudimentarios conocimientos de botánica, deberían estar extintas desde tiempos pretéritos. El cielo sigue teñido de un púrpura enfermizo y copado por nubes de humo que ahora puedes ver que emanan de centenares de conos volcánicos que agrietan la superficie de la fronda salvaje, alcanzando alturas incalculables. De sus cumbres brota magma brillante y espeso.

Avanzas hasta lo que supones es la parte central de la terraza, utilizando unos caminos de losetas tan grandes como el resto de cosas que pueblan este mundo de pesadilla.

A medida que te internas más y más en la espesura de este pequeño bosque domesticado, comienzas a apreciar que los agathoxylon, helechos y cicadáceas van dejando espacio para unos enormes conos micóticos que se arraciman en los bordes del camino. Entonces, con el rabillo del ojo de tu visión periférica, te parece apreciar un movimiento furtivo y casi imperceptible a tu espalda.

Si quieres acelerar el paso ve a la página **134**.

O, si prefieres investigar qué sucede en el interior del jardín, ve a **130**.

El muerto se incineraba en medio de grandes ceremonias y es velado durante días en las cámaras donde os encontráis vosotros ahora. De cuando en cuando, los más inteligentes eran capaces de escapar de la muerte proyectándose hacia el futuro; pero tales casos no son frecuentes. Cuando esto ocurría, el espíritu desposeído es tratado con suma benevolencia hasta la total desintegración de su recién adquirida morada. Yang está convencido de que, en tu caso, de alguna manera, el Yithiano que ocupas ha muerto en tu mundo y tu mente ha logrado abrirse camino hasta su carcasa vacía. Es un hecho único y del que debéis aprovecharlos para poner fin a los siniestros planes de la Gran Raza y sus secuestros.

La Gran Raza constituye una sola nación, aunque de características muy variadas según las regiones. Está dividida en cuatro provincias que únicamente tienen en común las instituciones fundamentales. En todas ellas impera un sistema político y económico que recuerda al socialismo humano, aunque con cierto matiz fascista. La riqueza se distribuye racionalmente de acuerdo a los conocimientos aportados. El poder ejecutivo lo detenta una pequeña junta de gobierno elegida mediante votación por los ciudadanos capaces de superar ciertas pruebas psicológicas y culturales. Por lo general, suelen ser criaturas reservadas y poco comunicativas y eso es perfecto para vuestros planes de derrocarlos. Si interrumpís el flujo de esclavos escribas en una sola de sus ciudades, todo su sistema se colapsaría y deberían abandonar la Tierra.

Si quieres, puedes preguntarle por sus planes de escape en [5](#).

O largarte de esta cámara cuanto antes en [18](#).

O incluso usar la palabra de seguridad para que Carter te despierte en la página [30](#).

10

Al parecer, todos tus extraños viajes están relacionados con la acumulación de conocimientos y una morbosa fascinación por el mundo del ocultismo. Cuanto más tratas de descubrir acerca de ellos, más te preocupan los cambios que tu extraña amnesia ha provocado en tu vida. En la Universidad parecen tenerte verdadero pavor y, pronto, el profesor Armitage, el único con arrestos suficientes para responderte cara a cara, te deja claro el motivo: en un principio no eras capaz ni de hablar, te comunicabas en una jergonza que sonaba como inglés medieval, y tus modales eran los propios de una era más bárbara. Era como si fueses un investigador venido de tierras remotas y extrañas, esforzándote por encajar.

Comenzaste a frecuentar asiduamente la biblioteca de la Universidad y poco después convenciste al rector, de manera inexplicable, para que subvencionase los preparativos de aquellos viajes extraordinarios y unos cursos especiales que diste en diversas universidades americanas y europeas.

Pero cuando tratas de llamar a dichas universidades para informarte acerca de qué versaban dichas charlas, te sorprende el horror que provoca a los demás... Efectivamente, el espíritu, la voz y la expresión del semblante del ser que despertó el 15 de mayo de 1908, no eran del Nathaniel Wingate Peaslee que se había conocido hasta entonces y así te lo hacen saber.

Por lo poco que puedes sonsacarles, tus estancias en las universidades se caracterizaban por una asimilación de conocimientos anormalmente rápida, como si tu segunda personalidad tuviera una inteligencia enormemente superior a la tuya propia e incluso hay quien dice que poseñas el poder de influir sobre el pensamiento y la voluntad de los demás, aunque por lo visto, procurabas disimular esta facultad.

Sigue leyendo en la página [4](#).

«¿Por qué tengo yo este cuerpo?»

La pregunta no carece de lógica, ya que se supone que has sido liberado y, supuestamente, cumplido tu misión de escriba...

—¡Maldita sea! —Los hombres más violentos del grupo empiezan a sentirse realmente molestos.

—¡Tenemos prisa, puede que sea nuestra última oportunidad, pronto lo descubrirán...! —Los ojos suplicantes de Nug-Soth te impelen a seguir adelante, pero te plantas en tu decisión de comprender qué diablos está sucediendo.

—¡Está bien! Como le decía, a veces la mente de un humano muere dentro de uno de sus anfitriones cónicos. Cuando eso sucede, el cuerpo es inmediatamente incinerado, pues la carcasa vacía se convierte en un receptáculo abierto para que cualquier entidad cósmica la ocupe... En especial, les preocupan sus enemigos ancestrales, una raza de seres vegetales venidos de las estrellas que habitan ciudades que rivalizan con esta, situadas en las regiones árticas. Su guerra es cruel y eterna. El cuerpo que usted ocupa ahora es el que en su día ocupó u ocupará, según su línea de tiempo, Randolph Carter. Por algún motivo, hace unos días su mente apareció dentro de este cono después de que el desgraciado pereciera en ambas líneas temporales al unísono.

Una idea se cruza por tu cabeza. ¡El té de Carter! Su efecto desbloqueador de recuerdos te ha permitido reproducir el viaje mental y ahora estás ocupando un cuerpo que no te pertenece. ¡Sin saberlo, te has convertido en una especie de caballo de Troya!

Estáis cruzando una rampa inmensa que conduce a las entrañas de la tierra. Muy abajo se puede apreciar una especie de atrio central de forma heptagonal al que conducen y del que brotan múltiples salidas. Dos filas de siete pilares gigantescos brotan de la plaza y se pierden en la inmensidad de las alturas.

Sigue leyendo en [82](#)

12

En cuanto pones un pie en la enorme plaza heptagonal, te asalta una violenta marea de recuerdos procedentes de una igualmente confusa amalgama de tiempos. De alguna manera sabes que dichos recuerdos no suponen un orden secuencial, pero aun así tratas de darles una coherencia cronológica:

Ves un asiático de rasgos venerables, vestido con lujosas sedas. Hubo un tiempo en el que fuisteis amigos... o lo seréis. Tenéis un plan para derrocar a la Gran Raza. Te ves a ti mismo, trabajando, escribiendo, leyendo en extraños tomos enfundados en cajas metálicas de tonos azulados. Pero no son tus palabras las que escribes, son las extrañas graffías alienígenas que cubren las paredes de esta onírica ciudadela, jeroglíficos y fórmulas matemáticas que te son ahora incomprensibles, pero que una vez fueron tu idioma natural.

«¡Hágalo!» Te grita el anciano asiático en tu sueño. «¡Hágalo!»

Desciendes por un pasillo de piedra hasta un punto en el que las paredes se vuelven tan espesas como el corazón de una montaña, millares de estanterías de madera irreconocible albergan incontables volúmenes. Todo es inmenso y sin embargo... ¿Tú también? Entonces, tomas un volumen, en concreto el último que estás escribiendo, el que de alguna manera te garantizará la libertad, y lo colocas en la parte más alta y profunda de la inmensa biblioteca.

«¡La ciudad es un heptagrama! Memorice cada localización que visite. Siempre descenderá desde la zona de trabajo, cuando un plano ascienda, su opuesto descenderá... no lo olvide, nunca descienda por debajo del corazón del edificio. ¡No abra los sellos o todo nuestro esfuerzo será inútil!»

¿Qué significará todo esto? No tienes ni idea. ¿Habrá hecho lo que quiera que te estuvieran pidiendo? No lo recuerdas.

Sin previo aviso, te ves arrastrado fuera de tu visión.

Sigue leyendo en la página **138**.

13

Siguiendo las indicaciones de Randolph Carter, te tumbas en el diván mientras él cierra las pesadas cortinas. Ya en penumbra, no puedes reprimir el instinto de mirarte las manos. Lo haces con miedo y sientes un inexplicable alivio al comprobar que sigues teniendo dedos y uñas y son blandas y sonrosadas.

El experto en sueños te trae una taza de su té especial y te la sirve. Tragas saliva antes de degustar esa especia que, según Carter, es traída desde la mismísima Leng. Un nombre que no sabes por qué, pero te es terriblemente familiar.

Degustas el poso amargo de las hierbas y dejas que el agua caliente escurra por tu garganta.

El efecto es inmediato. ¡Tal vez más de lo que debería! La caída es vertiginosa y constante. Sientes un vacío tan grande en la boca del estómago que, si no fuera porque ya estás inconsciente, volverías a perder el sentido.

Caes en una espiral aterradora que amenaza con ser eterna. Pasado un rato de horror inenarrable, te das cuenta de que no es tu cuerpo el que está experimentando ese vacío. ¡Es tu mente! Algo ha variado desde la última vez. La sensación de caída podía asimilarse al salto que daba tu personalidad desde tu cuerpo físico y la entidad onírica que habitas en tus visiones... ¡pero esta vez el salto no ha encontrado su objetivo!

Quieres gritar, aullar de desesperación, pero no hay un cuerpo físico que responda a esos estímulos. Ahora eres locura pulsante y aterrada que vaga por un océano de caos y vacío. Ves formas, luces y colores. Giras y crepititas en olas de nada. Y por fin, cuando solo puedes desechar una muerte piadosa... lo ves: un ser aberrante, amorfo, como un millar de pústulas abiertas en el centro mismo del universo. Un concepto demasiado anómalo para ser comprendido o delimitado... Es el caos absoluto, la ecuación de la anti vida. Azathoth, el sultán demoniaco, el mal más primigenio y definitivo. Él te acoge, te arrastra y, con la risa más dolorosa, tu mente se rompe definitivamente para experimentar la agonía de unirte a su corte.

FIN

14

No insistes más y abres paso al grupo hasta llegar a uno de los arcos de salida de la celda.

Ahora estás circulando por un distribuidor de pasillos, o mejor dicho, rampas de baldosas que ascienden y descienden en peligrosos ángulos. Los humanos empiezan a dispersarse y solo Crom-Ya y Kae se quedan a tu espalda.

—La Gran Raza no es capaz de reproducirse. Como ya te hemos dicho, son meros invasores de cuerpos venidos de un punto desconocido del tiempo y el espacio que denominan Yith. Pero hemos descubierto que cultivan estos «conos» que habitan por medio de esporas o semillas que se arraciman en sus bases. Mientras están en estado adulto, son indestructibles y las esporas se encuentran protegidas en todo momento... pero tienen un punto débil. Los conos son incapaces de desarrollarse fuera del agua. Tienen tanques de desove enormes y poco profundos que se encuentran cerca de la superficie. En ellos crían a sus retoños, siempre en pequeño número, solo unos pocos centenares cada cuatro o cinco mil años.

Al llegar al final de la pasarela descendente, Crom-Ya te golpea en los pliegues inferiores para que te detengas. Estás en una plaza heptagonal a la que habéis accedido por el borde corto inferior.

—Este es el punto central de la ciudadela —te dice en voz baja—. Hay pasarelas ascendentes a la izquierda y descendentes a la derecha. La que nos interesa es la que conduce a la sala de máquinas. Verás que la plaza termina en una especie de punta de triángulo, el arco a la derecha de la zona de las celdas de donde venimos lleva a la biblioteca de trabajo y el de la izquierda, a nuestro objetivo. Tú debes ir a la sala de máquinas que está ahí enfrente —y te señala un arco con una rampa ascendente.

Sigue leyendo en [57](#).

15

—Me he puesto en contacto con ellos —te responde el doctor Wilson en cuanto le preguntas. Su semblante ha palidecido—. Pero tu esposa no consiente venir a verte. El divorcio fue muy duro también para ella y no termina de creer que hayas «vuelto».

Esas palabras se clavan en tu cerebro y lo perforan con más fuerza y dureza que cualquier vibración o migraña que hayas sentido hasta entonces. Tu esposa se ha divorciado de ti, ¿cómo es posible?

Al preguntar por tus hijos, el doctor esboza una mueca y se encoge de hombros.

—Tu preocupación por la ciencia y los temas antropológicos te ha tenido tan ocupado durante los últimos años que tus hijos ya no saben quién eres. Has realizado tantos viajes y has estado tanto tiempo en el extranjero... La única información que han tenido de ti durante ese tiempo fue vuestro primer encuentro y lo que pudiera aparecer publicado en los periódicos. Tu única preocupación al recuperarte del coma fueron la biblioteca de la Universidad y las conferencias que pudieras dar en Europa. Jamás te interesaste por ellos. Puede que te ganaras el respeto y el temor de las personas que te conocieron, pero me temo que tus hijos no quieren saber más de ti.

Aprietas los dientes y fijas la mirada en el techo. Por más que lo intentas, eres incapaz de contener un grito de rabia. El doctor Wilson se aparta de ti, intimidado, y empieza a recoger sus cosas. Quisieras pedirle que se quedara y no te dejara a solas con tus pensamientos, pero ya es demasiado tarde. Cuando vuelves la mirada hacia la puerta, el doctor se ha marchado y en su lugar te observa el ama de llaves.

—Tiene visita, señor Wingate.

Siquieres descubrir quién te ha visitado, ve a la página **26**.

Si prefieres decirle al ama de llaves que despida a tan inoportuna visita y preguntar por esos viajes extraños, ve a la página **10**.

16

Sin pararte a pensar en las consecuencias, te aproximas a la vimana. Tal y como la describen los textos sagrados hindúes, es una pirámide de piedra de aproximadamente unos dieciocho metros de altura, rodeada por un conjunto de hélices del tamaño de un ventilador de techo. Entonces, como si el vehículo intuyera tú presencia, desde uno de sus lados, desciende una rampa metálica. Toda una sección de pared ha desaparecido franqueándose el paso al interior.

Subes por la rampa y echas un vistazo. Es algo sorprendente. La tecnología es aberrante y extraña, ves válvulas, palancas enormes, condensadores chispeantes de los que brotan lenguas eléctricas. Todo ello acompañado por constelaciones de botones y diales.

Entras en el habitáculo y la puerta-pared brota de nuevo hasta sumirte en una oscuridad preocupante. Por suerte, solo dura un instante, pues toda la sección que intuyes debe ser frontal. De pronto, se vuelve translúcida y puedes contemplar el exterior.

Ves la selva micótica, el cielo encapotado y los lejanos volcanes... Entonces, sin previo aviso, la vimana se pone en marcha, despegando del suelo sin emitir el menor sonido, pero sin duda sientes el vértigo de un veloz despegue vertical en la base del estómago.

Sin poder evitarlo, te pegas al cristal o lo que quiera que sea lo que te permite la visión.

Sigue leyendo en la página **87**.

Al principio no eres capaz de procesar cómo es posible que te estés contemplando. Tu cerebro se desconecta cuando entiendes que tu cabeza ahora está al final de un cuello flexible de enorme longitud. Encogiendo el cuello, ya sea de forma voluntaria o por mero instinto, ves la masa escamosa, iridiscente, rugosa, de un inmenso cono de diez pies de altura y diez pies de diámetro en la base. Eso provoca un grito que surge, no de tus labios, sino de una serie de apéndices que solo se pueden describir como trompetillas de carne, que penden flácidamente de uno de tus costados.

Ahora estás rodeado por hombrecillos diminutos que tratan de tranquilizarte. Es terrible, antinatural y tratas de rebelarte contra esta situación incomprensible... ¡Agitando largos tentáculos rematados en pinzas de crustáceo! La voz de los humanos resuena en tu cerebro, alojado en donde debería encontrarse el estómago.

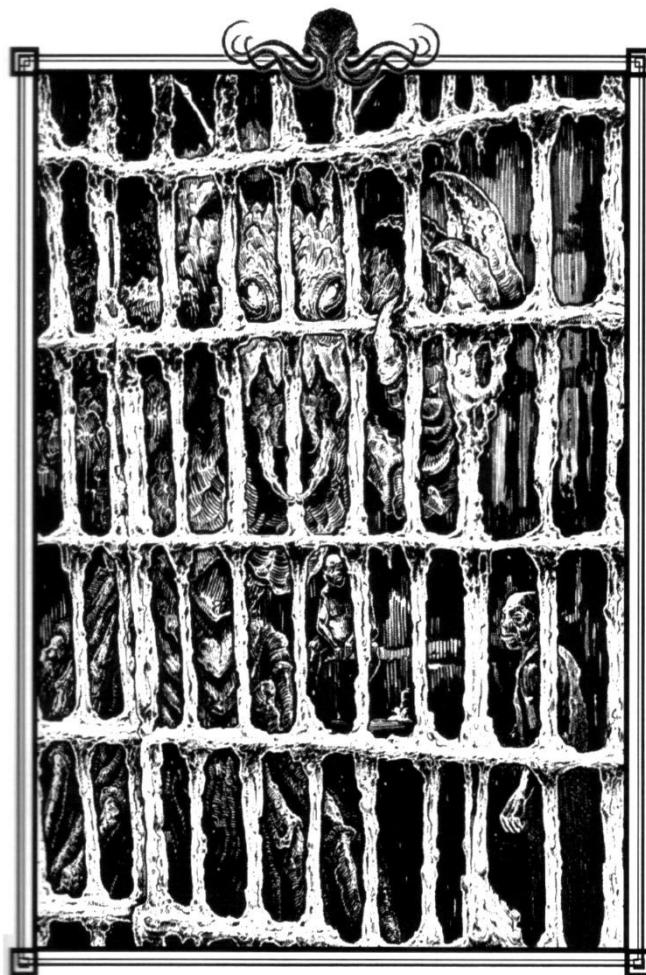
—¡Tranquilo Wingate! ¡Recuerde! ¡Recuerde!

¿Recordar? *¿recordar el qué...?*

Por un momento, el vértigo de una caída te encoge las entrañas. No es algo físico, es una sensación similar a la que experimentarías al ver tu cerebro extraído a toda velocidad por las cuencas oculares. Y entonces todo tiene sentido.

Sigue leyendo en [39](#).

18



*Desde las celdas, criaturas de todas las formas y
texturas suplican clemencia a tu paso.*

19

Usando tu gigantesco cuerpo cónico como un ariete, cruzas la inmensa celda en la que estás atrapado. Lo haces, preso de una intensa sensación de ansiedad e incomprendición, poseído por el deseo de apartarte de todo lo que te rodea y tratar de asimilar por qué parece tan real.

Mientras avanzas en dirección a una enorme arcada de más de treinta pies de altura, te esfuerzas en ignorar los gritos de diferentes criaturas, algunas humanoides, otras indefinibles, que ya sea en aparente libertad, o desde jaulas, se dirigen implorantes a ti para que los escuches.

Tus ojos trifocales giran en trescientos sesenta grados añadiendo una mayor sensación de irrealdad a este sueño esquizoide que te ha inducido Carter. Quieres gritar, correr, pero lo único que tus gigantescos apéndices hacen es chasquear sus pinzas y tu estómago gasterópodo proyectarte cada vez más rápido hacia la luz que anuncia el final de esta cámara.

Sales a una gigantesca plaza heptagonal. A tu izquierda se proyecta una de las inmensas rampas que ascienden a la zona de trabajo, frente a ti se abren tres arcadas más y, a tu derecha, otras dos que no puedes ver con claridad. Irrumpes en la plaza bamboleándote como un pudín de gelatina. Entonces, de la arcada que tienes inmediatamente detrás y a la derecha, aparece media docena de conos rugosos similares a ti, pero cargados con instrumentos mecánicos y revestidos por sacos y alforjas. Varios de ellos emiten sonidos ululantes y chasquean sus pinzas en tu dirección mientras tratan de rodearte. No puedes entender nada de lo que dicen y, al fin, uno de ellos te apunta con uno de sus aparatos.

¿Qué harás?

Puedes tratar de despertar en la página [30](#).

O puedes salir corriendo hacia el túnel oscuro que hay inmediatamente a la derecha de la arcada por la que han salido los seres y que parecen querer evitar a toda costa, en la página [141](#).

20

Mientras te tambaleas en dirección a la cabina, pidiendo a gritos a tu hijo que dé la vuelta inmediatamente; notas que Wingate se sienta enervado, estático, como si fuera una estatua.

En cuanto pones una mano en su hombro para ver qué le ocurre, no tienes más remedio que apartarte horrorizado.

Desentendiéndose completamente de los mandos del aparato, gira la cabeza hacia ti tan lentamente que te produce escalofríos. Te mira directamente a los ojos y el reconocimiento que ves en ellos no es el de tu hijo. Es el de una inteligencia diferente, extraña y terrible.

—¿Qué pretende hacer, Nathaniel? —La voz que sale de sus labios, aunque suena con el mismo timbre, es mucho más profunda, como si estuviera acompañada por un eco reverberante—. No pretenderá desenterrar lo que el tiempo se ha llevado, ¿verdad?

Hay una profunda amenaza en lo que te susurra Wingate, una que trasciende lo meramente físico, y te sacude partes del cerebro despertando recuerdos y emociones reprimidos durante largo tiempo.

—Márchese de aquí, Nathaniel. La Gran Raza le observa y, aunque ya no podamos alcanzarle a usted, podemos destruir todo aquello que ama... Como hicimos con su familia. Convenza a sus amigos para que abandonen su absurda expedición o aténgase a las consecuencias. Aquí tiene un recordatorio para que vea que no bromeamos.

Sin previo aviso, la cabeza de tu amado hijo gira con una violencia que te deja pasmado. Escuchas el terrible crujido de sus vertebras al quebrarse, con un eco que recordarás para siempre. Inmediatamente, pierdes la conciencia y comienzas a caer... a caer...

Ve, atónito, a la página **28**.

21

Salvando incalculables abismos de tiempo, los recuerdos acuden a tu mente, la contraseña para abrir la caja que guarda ese tomo en concreto comienza por uno, como el pasillo central ya que, si todos los de la izquierda ascienden y todos los de la derecha descenden, es el único que tiene uno ascendente a un lado y uno descendente al otro... Satisfecho, giras la cerradura. ¡Y la brutal descarga eléctrica casi te mata! Te agarras como puedes a la cerradura, pero lamentablemente es de ahí de donde brota el flujo de corriente. Tus fosas nasales se inundan con el olor pestilente a quemado a medida que las yemas de tus dedos se van licuando. Sabes perfectamente que soltarte será letal, pero tus centros nerviosos están tan saturados que no tienes otro remedio.

La caída es breve, pero te ves incapaz de frenarla de ninguna manera y te estrellas de espaldas contra el duro suelo de losetas octogonales. El crujido de los huesos y el lacerante dolor te hacen retorcerte en un último y prolongado espasmo.

Por supuesto, no basta para matarte, pero sí para dejarte completamente paralizado de cuello para abajo. La oscuridad se cierne sobre ti lenta pero inexorablemente. Tus ojos saltan de los altísimos techos a la pared de archivos, giran en tus cuencas buscando... ¿ayuda? ¿De quién? Aúlla todo lo que quieras... En las profundidades de esta ciudad olvidada por el tiempo, nadie puede oír tus gritos.

FIN



22

Sin preocuparte ya de no hacer ruido, saltas por encima de la grieta y escalas como puedes la gran barrera de bloques. El viento frío y el ulular agudo te persiguen. Te envuelven y, pese a que sopla a tu espalda, parece querer, no empujarte, ¡sino absorberte!

Te encuentras de nuevo en la bóveda que conduce a la superficie. Superponiéndose a la visión de una especie de enorme burbuja amorfa, tienes fugaces destellos de percepciones no visuales de las que solo recuerdas titánicos esfuerzos desesperados y violentas contorsiones para zafarte de los tentáculos del viento ululante. Te parece recordar, también, como un vuelo de murciélagos a través de una atmósfera densa, y un forcejeo febril por abrirte paso en la oscuridad azotada por el huracán; por fin, te sientes correr frenéticamente entre muros derruidos y derrumbados pilares de piedra.

Luego sueñas que, perseguido por el viento, trepas y te arrastras hasta salir a un espacio bañado por la luna, entre ruinas y escombros que se desmoronan tras de ti bajo los embates furiosos del huracán.

Te encuentran boca abajo, con las manos clavadas como garras en la arena del desierto australiano. Alrededor de ti aúlla un viento huracanado, mucho más violento que cualquier vendaval. Tu ropa está hecha jirones; el cuerpo entero es un amasijo de araños y magulladuras.

—¡PADRE! —Te grita Wingate tratando de protegerte del pertinaz Brickfielder que os hostiga con una furiosa hostilidad.

Alzas la vista y ves sus ojos anegados en lágrimas. Reuniendo las fuerzas que te quedan, le suplicas que abandone la expedición, que jamás pisen las tierras al noroeste donde las torres de basalto negro se hunden en las entrañas de la tierra.

Un instante después, tan misteriosamente como hubo surgido, la tormenta cesa de golpe cuando expiras tu último aliento.

Ojalá Wingate hubiera podido oírtre tras el pertinaz y penetrante aullido del viento.

FIN

23

Según creen los eruditos prisioneros, cuando un miembro de la Gran Raza desea adquirir los conocimientos de un humano en particular, lo hace intercambiando su mente por la del sujeto. Su tecnología es tan impresionante que pueden hacerlo en cualquier momento del tiempo y el espacio. Una vez el sujeto hubiera volcado todos sus conocimientos acerca de su época, era devuelto a su propio tiempo y el Yithiano recuperaba su cuerpo original.

Además, los miembros de la Gran Raza seguían en contacto con su tiempo a través de complejas máquinas de transmisión del pensamiento. Al mencionar eso, te viene a la mente inmediatamente la compleja máquina de lentes que desapareció de tu casa y con la que tu otro yo estaba obsesionado.

De alguna manera, según Yang, has intervenido esa comunicación y en tus experiencias oníricas reviertes el viaje, desplazando a tu anfitrión Yithiano y ocupando su cuerpo. Por lo tanto, es el momento idóneo para sabotear los planes de la Gran Raza de una manera subrepticia y definitiva.

Para estos seres, el ansia de conocimiento es tal, que quieren recopilar la historia entera del universo en sus volúmenes. Si logras dejar una huella inequívoca de tú presencia en este mundo, si algún día la humanidad logra descubrirla, podrá poner las medidas para evitar futuros secuestros.

Por supuesto, es un plan que supone un mero golpe de suerte, algo demasiado sutil... Pero enfrentarse a la Gran Raza mediante la fuerza solo supondría la muerte y tratar de revelar su existencia al mundo sin pruebas... Una condena a perecer en un psiquiátrico al que lo hiciera, tal y como había sucedido tantas veces antes.

¿Qué harás?

Siquieres, puedes arriesgarte con el plan de los eruditos en [75](#).

O despertar de una vez en el [30](#).

24

La sensación de perder la conciencia dentro de un sueño es algo para lo que la mente humana no está preparada. Cuando abres los ojos y contemplas el horror que te rodea, estás convencido de que, de alguna manera inexplicable, has descendido a un nivel inferior del mundo de los sueños. Uno en el que la cordura y la lógica ya no tienen cabida.

Estás en una celda de dimensiones descomunales, los techos, abovedados como la mayor parte de las estructuras de la demencial ciudad que crece dentro de tu cabeza, están fuera del alcance de tu vista, incluso con sus nuevas propiedades de enfoque. Las paredes de mampostería cóncava y convexa son mucho más primitivas, como si fueran obra de un cantero de mucha menor maestría.

Estás sobre una de esas mesas gigantes, una particularmente grande. No puedes moverte, pero tampoco puedes asegurar que estés atado, algo que no te impide girar la vista en todas direcciones. Escuchas sonidos incomprensibles que proceden de la oscuridad a tu derecha y otros tonos melódicos, como una música o arrullo ininteligible para tus sentidos, desde la izquierda.



Siquieres descubrir quién emite la extraña melodía ve a [137](#).

Si prefieres observar ese rincón oscuro del que proceden los sonidos articulados pero incomprensibles, ve a [25](#).

O tal vez prefieras simplemente liberarte en [85](#).

25

Gracias a tu nueva forma de ver el mundo, logras eliminar el velo de negrura que envuelve los extremos de la sala o celda en la que estás encerrado con otra miríada de seres. Tu percepción es ahora de una tonalidad verdosa y enseguida eres capaz de distinguir formas, siluetas, sin duda humanoides, que se mueven en la distancia. Una intensa alegría te invade y no es atribuible meramente al no encontrarte solo, sino al hecho de que *esas formas tengan una estructura familiar para tu mente.*

Cuando estás a punto de gritar pidiendo auxilio, los desconocidos reparan en tú presencia y se acercan por su propia voluntad. Te sientes exultante... Hasta que los ves.

Se trata de un grupo tan heterogéneo e indescifrabla que casi te resulta incomprendible.

—Saludos, Wingate. Ya creíamos que no iba a volver —las palabras te suenan como un punzón hurgándose el cerebro. El que las pronuncia es un asiático vestido con una túnica larga y colorida de seda que parece sacada de una mala obra de teatro.

«¿Quién...?» El hombre no te deja continuar.

Llevándose una mano a la frente, hace una señal al grupo que comienza a acercarse y entonces sucede algo para lo que no estabas preparado. Todas esas personas son diminutas, ínfimas, y era tu visión telescopica lo que las hacía parecer normales... ¿O es que tú eres un gigante? Con terror, te decides a hacer lo que tanto tiempo llevabas tratando de evitar... Te miras a ti mismo un instante antes de perder la conciencia de nuevo.

Despierta en **17**.

26

Te acomodas en el colchón tan rápido como puedes y tratas de relajarte antes de salir a tu despacho. El ama de llaves te acompaña en silencio, quizá por miedo a tus reacciones, pero prefieres no pensar en ello. Las palabras del doctor Wilson te han dejado tan preocupado que ni siquiera has preguntado de quién se trata. Carraspeas y rotas el picaporte seguro de que al otro lado te espera algún importante psicólogo o periodista que viene a cubrir la noticia sobre tu repentina recuperación; sin embargo, el rostro despreocupado y tranquilo de un muchacho de catorce años te sonríe.

—Padre —saluda, y tu corazón se comprime en el pecho—. Soy yo, Wingate.

Tus piernas flaquean y tienes que apoyarte en el sillón para no perder el equilibrio. El chico trata de ayudarte, pero estás tan conmocionado que ni siquiera te das cuenta.

—El doctor Wilson nos avisó esta misma mañana —te cuenta con los ojos cargados de emoción—. No quise esperar un segundo más en venir a verle.

Ves que te observa de arriba abajo con una expresión de satisfacción que no puede disimular. Tú contienes las lágrimas, agradecido por su determinación, y te levantas a abrazarlo.

—¿Dónde está tu madre? ¿Y tus hermanos? —Preguntas.

—Yo siempre supe que volvería a ser el de antes —carraspea incómodo por la pregunta—. No me importa lo que haya pasado durante este tiempo, padre. Ahora soy lo suficientemente mayor como para decidir por mí mismo. No voy a dejarle solo.

Sigue leyendo en [3](#).

27

Te citan a los pocos días en el despacho de tu psicólogo con la excusa de ahondar en tus declaraciones. Has pasado las últimas noches teniendo las mismas pesadillas, esta vez protagonizadas por entes extraños que te transportaban a mundos tan reales que apenas puedes asegurar que el tuyo sea el auténtico. Por un lado, te sientes tranquilo de que tu teoría haya llegado a impresionarles tanto como para querer reunirse de nuevo contigo, pero cuando llegas a la cita y ves a todos esos profesionales con sus batas y cuadernos, empiezas a pensar que quizás no haya sido buena idea. Algunas de las personas que ocupan la sala te resultan familiares, otras no. No puedes evitar acordarte de los expedientes que habías examinado y una parte de ti se estremece solo al pensar dónde podrían llevarte. Tal y como sospechabas, te piden que repitas tu teoría. Al principio te muestras reticente, pero al final confiesas tus sospechas sobre el ente y les hablas de tus investigaciones. Insistes en que tu personalidad es la que era antes del incidente y que no recuerdas nada de lo vivido, pero eso a ellos no parece importarles. Tal y como temías, uno de los psiquiatras se vuelve hacia los enfermeros con un gesto y estos te rodean. Por más que insistes en que tu mente está bien, no te creen y temen que tu antigua personalidad esté surgiendo de nuevo.

Ve a [76](#).

28

Das un respingo en el asiento de la avioneta nada más escuchar los motores. Te incorporas en el asiento con un vacío terrible en el estómago. Una sensación indescriptible te atenaza las entrañas y te apresuras a comprobar qué está haciendo Wingate.

Desde la cabina del piloto, tu hijo, ajeno a cualquier preocupación, utiliza la avioneta para inspeccionar, desde diferentes alturas, el inmenso desierto de roca y arena en busca de los contornos o desniveles de terreno que denoten la presencia de nuevos bloques o estructuras arquitectónicas. Giras la cabeza de un lado a otro, desconcertado, y acabas aplastando la cara contra la ventanilla sin perder detalle, como si estuvieras esperando ver algo que no puedes describir. Los resultados son, sin embargo, negativos, ya que siempre que crees haber observado algún indicio, en cuanto os acercáis, encontráis con que ha desaparecido a consecuencia de los movimientos de la arena arrastrada por el viento —o al menos eso es lo que quieres creer.

Sin embargo, a cada pasada que dais, empieza a despertar en ti una sensación desagradable, como si lo que está sucediendo bajo el fuselaje del aparato armonizara horriblemente con algo que ya has soñado o has vivido. A consecuencia de este incómodo sentimiento, empiezas mirar con recelo ese terreno estéril y abominable que os envuelve. ¿Por qué ahora, en tu mente, ves selvas en donde solo debería haber arena? De pronto, justo en el borde de tu campo de visión, te parece advertir algo imposible... ¡Una torre negra de proporciones descomunales! Gritas a Wingate, pero no parece escucharte y enseguida la pierdes de vista en un parpadeo. Tienes enormes dudas de que fuese real, pero a qué se debe el pánico que te ha producido...

¿Quieres obligar a Wingate a que dé la vuelta? Ve a **20**.

¿O crees que esta vez será mejor volver al campamento para intentar desviar las excavaciones en **113**?

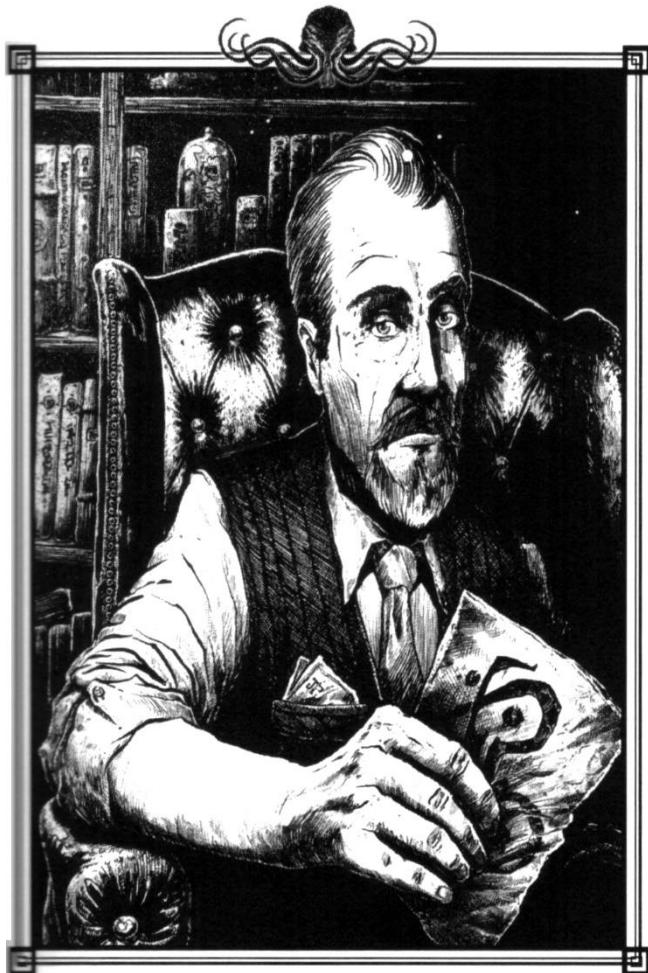
Te retiras a tu casa y tratas de continuar con tu vida, pero los sueños y visiones siguen aumentando en intensidad, hasta tal punto que te ves obligado a contactar de nuevo con el doctor Wilson, que te indica que es muy probable que la falta de perspectiva y descanso esté pasándole factura a tu cerebro. No parece ser capaz de encontrar una solución médica e insiste en que el retiro es la única manera de relajar la presión a la que estás sometiendo tu mente.

A pesar de lo incómodos que están siendo para ti esos sueños, la idea de fingir que no pasa nada y renunciar a tu trabajo para retirarte al campo sigue sin seducirte, así que, con ayuda de algún contacto, logras acceder a los archivos de la facultad de Psicología de la Universidad y empiezas a consultar los casos cedidos por el manicomio para impartir clases de psiquiatría. Durante los últimos años has podido revisar los archivos, pero siempre te habías centrado en los registros de historia de la medicina y su relación con fragmentos de antiguas leyendas que hacían referencia a visiones similares a los que tienes; pero ahora tu preocupación se centra más en saber si las características de la amnesia coinciden o no con tu expediente.

No tardas en encontrar algunas similitudes entre tu desdoblamiento de la personalidad y las experiencias que narran algunos de los internos. Muchos de ellos hacen referencia a un desconocido artefacto idéntico al que había estado en tu casa. Al recuperarse, estas personas empezaron a manifestar signos de delirio, como si la segunda personalidad no se hubiera desprendido de ellos; seguían teniendo recuerdos y visiones difuminadas sobre vidas que no habían tenido. A pesar de mantener las características de su personalidad, los psiquiatras no podían explicar cómo podían recordar hechos remotos o futuros, sin saber qué había sucedido durante su estado de amnesia. Estos datos hacen pensar que no fue un estado psicótico lo que te afectó aquel día, sino que algo procedente del exterior invadió tu mente, al igual que había invadido la mente de todas esas personas.

Ve a **139**.

30



Carter te tiende un sobre con inquietantes símbolos.

31

Experimentas un repentino sentimiento de pánico que te impulsa a pensar en la palabra de seguridad que te dio Randolph Carter: «¡Kuranes!»

Inmediatamente sientes como las vividas imágenes que te rodean se van alejando hasta adoptar la forma cuadrangular de una puerta de la que solo tú posees la llave.

—¡Tranquilo! —trata de calmarte Carter. Estás forcejeando como un salvaje y no tiene más remedio que reducirte por medios mecánicos. Los próximos veinte minutos los pasas contenido por una estrecha camisa de fuerza. Solo cuando tu respiración se torna regular y tus ojos vuelven a reconocer el entorno de tu despacho en Arkham, el soñador te libera de tus ataduras.

Le relatas con todo lujo de detalles lo que has vivido en tus sueños y Randolph Carter se muestra categórico en sus conclusiones: todo lo que has vivido es completa y absolutamente real. Por mucho que la medicina tradicional quiera reducirlo a una mera patología mental que comparte un grupo amplio de enfermos, como si fuera una neurosis cualquiera, él solo puede concluir que tú y otros como tú habéis sido secuestrados de vuestro tiempo y vuestros recuerdos reprimidos.

Por supuesto, eso es imposible, completamente increíble... Necesitas ayuda, pues si sigues experimentando estos accesos, no tardarás en acabar en el manicomio de Arkham.

Carter se ofrece a recetarte ciertas combinaciones de hierbas capaces de inhibir los sueños, pero te advierte que solo será un parche, que desde el mismo momento en el que tu mente acepte la realidad de lo vivido, todo dejará de funcionar y ya no habrá vuelta atrás.

Esa tarde aceptas su receta y acordáis que será la última vez que os veáis.

Sigue con tu vida en [47](#).

32

Sin preocuparte de no hacer ruido, saltas por encima de la grieta y escalas como puedes la gran barrera de bloques. El viento frío y el ulular agudo te persiguen, ¡te acosan y te envuelven! Y, pese a que sopla a tu espalda, parece querer, no empujarte, ¡sino absorberte! Arrastrarte hacia la sima oscura y terrible del que ha surgido.

Logras resistirte a su ansia devoradora y te precipitas de nuevo en la bóveda que conduce a la superficie. Corres como un animal perseguido por un depredador hambriento. Superponiéndose a la visión de una especie de enorme burbuja amorfa, tienes fugaces destellos de percepciones no visuales, de las que solo recuerdas titánicos esfuerzos desesperados y violentas contorsiones para zafarte de los tentáculos del viento ululante. Te parece recordar, también, como un vuelo de murciélagos a través de una atmósfera densa, y un forcejeo febril por abrirte paso en la oscuridad azotada por el huracán; por fin, te sientes arrastrado, frenéticamente, entre muros derruidos y derrumbados pilares de piedra.

Luego sueñas que, perseguido por el viento, trepas y te arrastras hasta salir a un espacio bañado por la luna, entre ruinas y escombros que se desmoronan tras de ti bajo los embates furiosos del huracán.

Te encuentran boca abajo, con las manos clavadas como garras en la arena del desierto australiano, Alrededor de ti aúlla un viento huracanado, mucho más violento que cualquier vendaval. Tu ropa está hecha jirones; el cuerpo entero es un amasijo de arañazos y magulladuras.

Ve a [147](#).

—Durante un tiempo estuvimos intercambiando información, pero su interés por mi vida y costumbres comenzó a ser realmente molesta. Le juro que llegué a pensar que me estaban siguiendo. Por fin hace unos meses, el 26 de septiembre de 1913, acepté tener una reunión con él. Me citó en una casa cerca de Crane Street. Cuando acudí, noté algo raro y decidí quedarme en el coche.

Randolph Carter comienza a mezclar el contenido del sobre con el signo amarillo con el té y lo deja reposar sobre la mesita antes de continuar:

—De madrugada, un hombre alto y de andar extraño, se fue de la casa con prisas; cargaba ese objeto en los brazos. Lo seguí hasta la estación de trenes de Boston y allí le perdí la pista. Pero no fue demasiado difícil encontrarle. Por mi profesión, soy un hombre precavido y ya había investigado que muchas de sus llamadas procedían de una cabina en dicha estación.

En tu cabeza empiezan a unirse cabos, pero las implicaciones son demasiado terribles...

—Lo encontré escondido en esa maldita cabina, usando esa cosa, ese terrible aparato infernal que usted dice que le pertenece... Ni que decir tiene que no le gustó que le interrumpieran. Forcejeamos y, durante la lucha, no tuve más remedio que golpearlo... Pero no se alarme, ese ser, «eso» no era humano.

Un profundo escalofrío te recorre la espalda hasta dejarte helado en el diván.

—En esa máquina, hablando con un lenguaje que no era el nuestro... había una cosa ajena a este mundo, un ser tan terrible e indescriptible que no me atrevo ni a recordarlo. Cuando todo terminó, salí de allí, recogí la máquina y me oculté en casa, esperando que me detuvieran... Pero nada ha sucedido. Era como si esa persona no le interesase a nadie... O no existiera.

Sigue leyendo en **110**.

34

Le preguntas al doctor Wilson dónde puedes encontrar alguna pista que te ayude a investigar esos asuntos que te tenían tan ocupado. Te comenta que, por lo que decías, solían interesarte algunos temas de ocultismo y sobre todo las leyendas de Arkham... Su voz cambia de tono a uno más siniestro en el momento en el que se reclina hacia ti y murmura:

—Tras encontrarte inconsciente, en la chimenea de la biblioteca, el ama de llaves halló una ingente cantidad de ceniza procedente de todo cuanto quedaba de tus interminables anotaciones tomadas durante tu periodo de enfermedad. Nadie sabe qué contenían esas anotaciones, ni de dónde sacabas toda esa información, pero podría decirse que era todo cuanto conservabas de tu convivencia con esa otra personalidad—. Al ver tu cara de perplejidad, te aclara—: Parece que el individuo que invadió tu casa anoche y se llevó la máquina, también se preocupó de que no pudieras recordar nada de esa vida paralela.

El doctor, antes de abandonar tu dormitorio, se gira hacia ti con el ceño fruncido.

—Lo único que puedo decirle, señor Wingate —comienza con voz quebrada, como si lo que fuera a decirte le hubiera preocupado tanto que incluso temiera oírlo—, que sus primeros trastornos no fueron de índole visual, alucinógeno, sino que se relacionaban con cuestiones abstractas.

—¿A qué se refiere?

—Al principio de su recuperación, cuando se manifestó esa otra personalidad, experimentó un sentimiento de inexplicable horror. Consistía en una extraña aversión a contemplar su propia figura, como si temieras que sus ojos fueran a descubrir algo ajeno e inconcebiblemente repugnante. Cuando alguna vez se atrevía a mirarse en el espejo y percibía su figura como humana, parecía que sintieras un raro alivio.

El doctor se pone su chaqueta, aliviado de poder irse.

Si quieras, puedes preguntarle, antes de que se marche, por tu familia, en la página **15**.

O tal vez deberías preguntar por tus exóticos viajes en la página **10**.

Avanzas hacia la gigantesca biblioteca y la sensación que te produce es extraña, como si en vez de estar poniendo un pie delante de otro, estuvieras resbalando sobre el abdomen, o siendo transportado por otro tipo tracción que no fuera enteramente humana. Es extraño e inquietante, pero lo atribuyes al hecho de estar soñando.

En cuanto alcanzas los primeros volúmenes, te das cuenta de que son obras inconclusas; no es que haya algo en su forma o disposición que así lo indique, pero estás completa y totalmente seguro de ello.

Al tratar de examinarlos, experimentas ese fenómeno de visión trifocal que notaste al llegar, si bien tus manos no te obedecen a la hora de extenderse para coger el compendio, sí que tus ojos enfocan el volumen acercándote a una visión minuciosa del mismo, como pasaría al cambiar la lente de un microscopio para obtener un mayor aumento. Ves que todas las obras tienen sus títulos estampados en los lomos, que se encuentran en la parte superior, como en una libreta de notas. Las tapas son metálicas, pero de una aleación ligera y brillosa que desconoces completamente. Te parece que las páginas son de algún tipo de celulosa sintética o puede que una fibra metálica aún más fina.

Tanto los adornos como los títulos están escritos con los jeroglíficos curvilíneos y sinuosos que decoran las paredes. Por alguna razón que no atinas a comprender, ninguno de estos ejemplares te llama la atención y estás convencido de que son meros ensayos o borradores y que los auténticos nichos de conocimiento se encuentran en algún otro lugar. Sin embargo, a un nivel inferior de tu conciencia, agradeces el no poder leerlos. Tienes la absoluta certeza de que los burlones jeroglíficos te harían estallar la cabeza si no estuvieras protegido por tu misericordiosa ignorancia.

Siquieres, puedes examinar las ventanas circulares en [41](#).

O incluso examinar con detenimiento las mesas y los extraños artefactos alienígenas en [93](#).

36

No estás dispuesto a arriesgarte más y, un día en el que las pesadillas son especialmente intensas, decides abandonarlo todo y marcharte lo más lejos posible. Por supuesto, te llevas a tu hijo mediano, Wingate, contigo, ahora es un joven aplicado que estudia psicología, quién sabe, si con la intención de ayudarte.

En tus sueños, una enorme bola de fuego en forma de seta consume ciudades enteras, reduciendo a cenizas a sus habitantes en el mismo lugar en el que se encuentran, arrancando la piel de sus huesos como si fuera ceniza al viento.

Os establecéis en una pequeña granja abandonada que adquirís a muy buen precio cerca de Vermont, a doce kilómetros de un pueblito encantador llamado Brattleboro.

A principio todo parece ir bien y tus visiones remiten. Parece que por fin has encontrado la paz que se te negaba. Pero es solo un espejismo.

En el invierno de 1929, el viento que baja de Dark Mountain trae consigo un susurro inquietante y obsesivo de premoniciones e imágenes terribles, hasta que pronto te resulta imposible dormir sin que voces venidas del pasado te comiencen a contar sus impíos secretos. El insomnio te devasta los nervios, no comes, no descansas y Wingate, ese maldito bastardo, comienza a drogarte. Sus tranquilizantes te devuelven a mundos de pesadilla donde criaturas terribles, conos rugosos de apéndices tentaculares, te esclavizan... ¡No! ¡Tú eres uno de los esclavizadores!

La mañana del 23 de diciembre amanece nevada, helada y teñida de azul como la lengua de un ahogado, pero aun así te las arreglas para cruzar las montañas de nieve y acceder a la leñera hasta coger el hacha...

—Wiiiiiiingate —canturreas—, ven a jugar con papá...

FIN

37

Estás de pie, inmóvil, rígido, ante una fila de estantes cubiertos de los consabidos jeroglíficos. Se hallan en un estado de conservación casi perfecto. El sentimiento que te inspiraran estos estantes no se puede describir. Te parece conocerlos desde siempre.

Miras hacia arriba, a una fila próxima al techo, completamente inalcanzable, y buscas la manera de trepar hasta allí. Una puerta que hay abierta a cuatro baldas del suelo puede servirte de ayuda. Las grandes cerraduras de las puertas cerradas proporcionarán puntos de apoyo para tus manos y pies.

Te pones la linterna entre los dientes y trepas.

Lo más difícil será bajar el objeto que quieres coger. Empinándote sobre el borde superior de la puerta abierta, e inclinándote lo máximo posible a la derecha, consigues alcanzar la cerradura que buscabas. Tus dedos, medio entumecidos por el ascenso, se te plantean muy torpes al principio, pero al momento te das cuenta de que obedecían a un impulso mucho más antiguo que tú propia voluntad.

El ritmo del recuerdo se hace intenso en ellos: la combinación era un enigma, uno sencillo en apariencia, relacionado con vuestro entorno...

Si en la plaza central de las profundidades de la ciudadela todos los caminos de la derecha descienden y los de la izquierda ascienden... ¿Cuántas puertas tienen un camino ascendente y otro descendente a cada lado?

Si crees que la respuesta es 3 ve a **80**.

Si por el contrario está claro que la respuesta es 1 ve a **21**.

A no ser que la respuesta sea 4, claro, entonces ve a **144**.

38

Linterna en mano, y con el siniestro estuche bajo el brazo, reanudas la cautelosa marcha hacia la superficie. De puntillas, preso de un mudo terror, llegas de nuevo a la trampa abierta. Te horroriza tener que atravesar de nuevo esa cripta de basalto negro, más vieja aún que la misma ciudad, en donde sopla un viento helado procedente de las profundidades insondables. Piensas en el terror de la Gran Raza, y en la causa de ese terror que, aunque débil y agonizante, tal vez palpita aún en el fondo de las tinieblas. Al asomarte al borde notas los extraños vientos y los silbos ululantes que lo acompañaban.

Armándote de valor, ¡saltas!

Caes al otro lado con estruendo y el silbido del viento hediondo se hace mucho más intenso... y cercano. Trepas por el talud y te cuelas por el estrecho camino que lleva a la plaza heptagonal. Al intentar asir la caja de nuevo, se te cae por la pendiente con un estrépito que llena el recinto de ecos y resonancias, lo cual te provoca un incontrolable sudor frío. Te precipitas inmediatamente tras ella y logras recuperarla; pero unos momentos después algunos bloques resbalan bajo tus pies, produciendo un repentino y estrepitoso desmoronamiento.



Sigue en la página [32](#).

De pronto, todo es tan claro como la luz del día, los fragmentos del puzzle que es tu mente se unifican. Tu repentina desconexión, tu incapacidad para recordar lo sucedido durante tantos años. Si este cuerpo pudiera llorar, lo harías. Con tu voz mental, saludas a los que te rodean: Yiang-Li, filósofo del cruel imperio del Tsan-Chan, que florecerá en el año 5000 de nuestra era; el general de cierto pueblo moreno de cabeza enorme, que gobernó en África del Sur 50.000 años antes de Cristo; el monje florentino del siglo XII, llamado Bartolomeo Corsi; el rey de Lomar, que reinó en aquel terrible país polar, cien mil años antes de que los amarillos Inutos viniesen de Oriente a someterlo.

Todos ellos hombres prominentes de sus épocas, todos secuestrados como tú.

Conversas mentalmente con el espíritu de Nug-Soth, mago de los conquistadores negros que invadirán el mundo en el año 16.000 de nuestra era; con el romano llamado Titus Sempronius Blaesus, que había sido cuestor en tiempos de Sila; con el egipcio de la decimocuarta dinastía llamado Khephnés, que hace años, durante tu cautiverio, te reveló el horrible secreto de Nyarlathotep; con el sacerdote del reino central de Atlantis; con un astrónomo peruano del periodo preincaico; con el archimago del reino de Yhe, perdido en el Pacífico; con Theodotides, oficial greco-bactriano del año 200 antes de Cristo; con un anciano francés del tiempo de Luis XIII, llamado Pierre-Louis Montagny; con Crom-Ya, caudillo cimmerio del año 15.000 antes de Jesucristo.

Ellos son los que quedan, pero son tantos otros con los que has compartido años de secuestro que no puedes recordarlos. Ni los sorprendentes secretos y las turbadoras maravillas que te revelaron en su día.

Sigue leyendo, si eres capaz de procesar tanta información, en [88](#).

40

Te arrastras a toda la velocidad que tu estómago te permite, pasas por delante de dos arcos gigantescos marcados en la extraña escritura jeroglífica de la Gran Raza, tú y los hombrecillos habéis ascendido por un camino marcado como «celdas del sueño» y a su lado está el «Hangar de vehículos celestes». Los recuerdos de tu estancia aquí son cada vez más vividos y no te sorprende que ya puedas leer la simbólica escritura en la que has redactado volúmenes enteros durante un lustro.

Cuando llegas a la zona afilada de la plaza ves que, a tu derecha, efectivamente está la «zona restringida», y justo en el lado opuesto, una «Gran biblioteca»; en la puerta contigua, a la izquierda, se abre la rampa que sube hasta la «sala de máquinas».

—¡No pierda el tiempo! —Oyes gritar al bárbaro. Está encaramado a la espalda de otro cono que gira sus pinzas como un remolino tratando de atraparlo—. No duraremos mucho más. ¡Acabe con la próxima generación de monstruos!

Dejas atrás los gritos y el caos. Lo último que ves es a Nug-Soth y Titus Sempronius aguantando la imparable carga de un cono que se lanza hacia ti. Los dos hombres desaparecen bajo la inmensa mole para ver sus huesos triturados por el peso y la fuerza del ser alienígena, pero sin retroceder o ceder un milímetro, ganando el tiempo suficiente como para que cruces el umbral y te alejes de la carnicería.

Ahora estás en una cámara atiborrada de instrumentos que no eres capaz de entender. Sin duda, esta es la primera vez que te encuentras en este lugar y no tienes ni idea de qué hacer. Por suerte, está completamente desprotegida.

Te llama la atención una zona panelada con decenas de botones, palancas y diales con superficies espejadas, que te son vagamente familiares y, en la pared contraria, unos enormes motores o generadores de los que brotan llamas azules y lenguas de electricidad. ¿Qué harás?

Si quieres sabotear los motores, ve a **50**.

Si por el contrario te gustaría ir a por los botones y palancas ve a **66**.

Las ventanas se abren en la mampostería formando un círculo tan perfecto y pulimentado que crees que han debido ser cortadas por algún instrumento que aplique calor y no por un maestro cantero. Te asomas a la más cercana y la sensación de terror que te invade es tan intensa que no puedes más que tratar de gritar, aunque ningún sonido escapa de tu garganta. No es que el indescriptible y ajeno paisaje no sea lo suficientemente terrible, es que, además, por un instante, has tenido la impresión de que tu cabeza flotaba por fuera del edificio, como si se hubiera desprendido de tu cuello y fuera capaz de separarse de tu persona por su propia voluntad.

Cuando te tranquilizas y te aseguras de estar firmemente —tal vez demasiado— asentado al suelo, vuelve a intentarlo.

Estás a una altura más que considerable, puede que a varios centenares de metros por encima del suelo. En una torre de paredes lisas y perfectas, como otros cientos de ellas. Interminables hileras de gigantescos edificios se extienden hasta donde te alcanza la vista. Todas parecen tener un tejado plano, con curiosos jardines colgantes, una amplia zona árida que los rodea y un alto y festoneado parapeto de piedra, al cual conduce el más elevado de los planos inclinados.

No estás seguro de qué materiales han intervenido en la construcción de esta colossal megalópolis de perfección y orden, pero supones que debe ser hormigón o piedra. Casi todos incluyen el mismo tipo de mampostería curvilínea y enormes pasarelas que los unen entre sí o con la superficie del distante suelo.

Si quieres salir al exterior usando una de esas pasarelas de piedra para echar un vistazo, ve a **62**.

O si prefieres examinar las mesas de piedra, ve a **93**.

Incluso puedes tratar de estudiar uno de esos volúmenes de las estanterías, si no lo has hecho ya, en **35**.

42

Con decisión, usas una de tus enormes pinzas para abrir la puerta donde se ocultan los coleópteros. Da a una habitación sumida en la oscuridad más absoluta y enseguida te das cuenta de que en esta nueva forma cónica que habitas, estás desprovisto de muchos de tus habituales sentidos, pues no eres capaz de determinar si es fría, cálida o si emite algún olor... Sin embargo, tu cuerpo rugoso está dotado de otro tipo de formas de percepción y pequeñas vellosidades, bajo los pliegues de tu almohadilla abdominal comienzan a titilar, lo que podría significar... literalmente... «cualquier cosa».

De pronto, tus ojos parecen girar sobre las cuencas flexibles de carne y la visión se torna verdosa, pero también es capaz de rasgar el velo de oscuridad que te envuelve. Estás frente a una cámara de piedra granítica como el resto de la estructura del edificio, pero sobre las paredes, colgando del techo y en muchas zonas del suelo, parecen haberse levantado celdillas que rezuman un líquido viscoso y que te recuerdan, de alguna manera extraña y repelente, a un panal de abejas. Ves que, de forma aleatoria, cuando menos te lo esperas, una especie de pupa gelatinosa pareceemerger de alguna de las secciones de la celdilla para, inmediatamente después, ser consumida por una feroz llamarada que no sabes de dónde surge.

Entonces, del fondo de la habitación, te llegan los chasquidos mandibulares de los seres insectiles que habías observado anteriormente.

Si quieres acercarte a hablar con esos seres ve a [145](#).

O cierra inmediatamente la puerta y lárgate de este lugar de locura en [18](#).

43

En cuanto penetras por el pasillo los recuerdos te asaltan: ¡celdas! Son mucho más pequeñas que el resto de las estancias, pues sus ocupantes no eran los seres de tus pesadillas. Ahora ya reducido a polvo milenario, aún pareces poder ver los escuetos muebles que se les permitía a los esclavos humanos de la Gran Raza. La mayoría de los cubículos carecen de puertas y enseguida comprendes que no estaban hechas para retener a sus ocupantes en el interior... ¿A dónde irían? ¿Qué mejor prisión que el propio tiempo? En este lugar, en algún momento del cretácico inferior, y puede que en los siglos posteriores, habitaron los hombres secuestrados cuyos cuerpos fueron robados de sus respectivos tiempos al morir sus invasores mentales antes de completar sus trabajos. También aquí almacenaban los Yithianos a todos los seres que utilizaban para sus experimentos de transmisión mental. Ahora ya nada queda de interés aquí, salvo la terrible evidencia de que lo que antaño soñaste... pudiera ser real.

Vuelve a la plaza en la **78** y elige un nuevo destino, a no ser que se te ocurra otra cosa...

44

La costa baja y arenosa de Australia occidental es deprimente y te produce una impresión de desagradable familiaridad. Una parte de ti teme que las leyendas de los antiguos indígenas acerca de criaturas que se arrastran entre el polvo de las tormentas y las dunas sean ciertas y estés a punto de toparte con una suerte horrible.

La expedición no se demora en absoluto y, el mismo día en el que desembarcáis, ya estáis en marcha.

Maravillados, pero ansiosos por lo que os espera, cruzáis las áridas extensiones de arena y rocas que han sido escenario del mundo ancestral y, Dios no lo quiera, fuente originaria de tus visiones. Esto te provoca un auténtico terror, como si los sueños turbadores y los pseudo recuerdos te acosaran con fuerza renovada.

Vuestro destino es un punto perdido en mitad de la zona más desolada del Gran Desierto Occidental, un lugar tan abandonado y árido que no puedes reprimir la idea de que alguien o algo ha tratado de borrarlo de la faz de la Tierra.

Tras un tiempo de continuas excavaciones, te acostumbras a la dura vida en el desierto. Pasan las semanas y lográis sacar a la luz mil doscientos cincuenta bloques dispersos. En su mayoría se trata de megalitos que presentan una forma cuadrada u octogonal.

El profesor Dyer se muestra impresionado por la desmesurada edad de estas piedras en las que Freeborn encuentra ciertos símbolos que parecen coincidir con algunas leyendas papúes y polinesias de tiempo inmemorial. El estado en que se encuentran los bloques y lo enormemente esparcidos que están, hacen pensar en abismos vertiginosos y cataclismos geológicos de cósmica violencia.

Desde luego, nada concluyente, pero sí enigmático.

Es el momento de hacer algún avance.

Podrías acompañar a tu hijo Wingate y a Dyer en un vuelo por los alrededores usando una de las avionetas de exploración en el [28](#).

Si te parece más oportuno quedarte en esta zona donde han aparecido los primeros bloques megalíticos ve a [58](#).

¡Agosto de 1945! La muerte ardiente, el fin de la inocencia de la humanidad... Dios mío, ¿qué hemos hecho? En cuanto identificas las terribles imágenes, caes al suelo entre convulsiones. Al parecer, el ser humano, en su monstruosa necesidad de barbarie, logrará crear el arma definitiva, bombas capaces de barrer ciudades enteras usando el poder ilimitado de la fisión del átomo. ¿Pero es esa aberración real? Por algún motivo ya no albergas ninguna duda, estás contemplando el funesto futuro de la humanidad; tal vez su extinción.

Entonces, sucede lo imprevisible. Al aceptar como cierto el hecho que se te muestra, las visiones fragmentarias y dolorosas desaparecen. Pero no es paz lo que encuentras, sino una misteriosa sensación de vértigo al deslizarte por un tornado de imágenes, visiones borrosas, una caída interminable y la certeza inexplicable de que, como diría cierta niña arrancada de su casa por un tornado, «ya no te encuentras en Kansas».



Despierta en [99](#).

46

Acerca la linterna para examinar las estanterías y lo que ves es terrible. Aquí el polvo es mucho más fino que en el resto de las cámaras y con la luz rasante descubres docenas de pisadas. Se hallan dispuestas de una forma relativamente regular, agrupadas de tres en tres. Cada una de dichas huellas tiene unos treinta y cinco centímetros de diámetro y constan de cinco impresiones casi circulares, de siete u ocho centímetros de anchura, una de las cuales se halla adelantada en relación con las otras cuatro. Estas supuestas pisadas se encuentran distribuidas en dos series paralelas, pero en sentido opuesto, como si algún animal o cosa hubiera ido a un lugar determinado y hubiese regresado después por el mismo camino. Su doble trayectoria sugiere un horror insoportable: uno de los extremos del trayecto termina en el camino que lleva a la cámara a la que te dispones a entrar, y el otro extremo... va a morir en el borde de la trampa siniestra que exhalaba su soplo húmedo y frío, desguarnecida, abierta a los abismos inferiores.

El hecho de que algo haya hollado recientemente este paraje es demasiado horrible para que tu mente quiera aceptarlo. Olvidándote de los motivos que te han llevado a profanar este lugar desterrado por el tiempo, te abandonas al terror más puro y visceral.

Sigue leyendo en [22](#).

Intentas olvidarte de todo y llevar una vida normal. Tras despedir a Carter y sobreponerte a la impresión de las vividas alucinaciones a las que te has visto expuesto, vuelves a dedicarte a tus estudios y a la única familia que te queda, tu hijo mediano, Wingate. Juntos os dedicáis a publicar artículos sobre tus experiencias y durante unos años logras la paz en esta catarsis que supone la escritura... todo hasta una mañana de agosto.

En tu buzón han dejado una carta con matasellos de Pilbara, Australia occidental, y cuyo remitente resulta ser un ingeniero de minas sumamente acreditado. El sobre contiene unas cuantas fotografías acompañadas de una hoja de papel cuyo texto dice así:

«Muy señor mío:

Una reciente conversación con el Dr. E. M. Boyle de Perth, junto con los artículos publicados por usted en la Revista de la Sociedad Americana de Psicología, me han decidido a escribirle esta carta para ponerle al corriente de lo que hemos visto en el Gran Desierto Arenoso situado al este de nuestros distritos auríferos. A juzgar por sus explícitas referencias a ciertas leyendas que hablan de ciudades construidas con sillares ciclópeos ornados con extraños dibujos y jeroglíficos, creo haber realizado un descubrimiento muy importante.

Los obreros indígenas siempre han hablado mucho de las grandes piedras marcadas, parece que sienten gran temor hacia ellas y las relacionan de algún modo con sus antiguas tradiciones. En algunos relatos muy antiguos y casi olvidados se mencionan enormes habitáculos subterráneos construidos con grandes piedras de los que nacen unos pasadizos que conducen a regiones cada vez más profundas, donde han sucedido cosas horribles».

Observa la fotografía y sigue leyendo en [136](#).

48

—¡Ha elegido sabiamente! —Se congratula el enorme caudillo africano de piel tan negra como la de su homónimo en el ajedrez—. ¡Corra, síganos!

El grupo se escinde en dos y te pones en marcha junto a Theodotides, Titus Sempronius y el gigante cimmerio Crom-Ya. Enseguida entiendes que los procedentes de culturas más vinculadas a la acción y la fuerza son los que auspician esta rebelión en la que te has visto enrolado.

Te apartan todo lo posible del resto y el líder, Kae, comienza a relatarte el plan.

—Estas criaturas que habitan solo tienen dos sentidos que nosotros reconocemos, la vista y el oído, este último asegurado por dos antenas en forma de flores de tallo gris que usted no puede ver, pero que le aseguro que tiene sobre los ojos. Sin embargo, poseen incomprensibles sentidos que nuestras mentes humanas no pueden más que utilizar de un modo rudimentario cuando ocupamos sus cuerpos. Los tres ojos proyectados desde ese cuello extensible les dan un campo de visión excepcional, pero hemos encontrado su punto débil... Estos seres no son capaces de distinguir a simple vista cuando uno de los suyos ocupa un cuerpo cónico o si es una de sus víctimas de cruel intercambio.

Un torrente de dudas te asalta en ese momento... ¿Por qué Crom-Ya, Kae y el resto de humanos siguen siendo humanos y tú un miembro de La Gran Raza? ¿Qué querrán que hagas? Si todo esto es un sueño como dice Randolph Carter... ¿A qué se debe su extrema complejidad y aparente coherencia?

Si quieres puedes preguntar a los humanos por qué sigues siendo un enorme cono, mientras ellos conservan su apariencia en **107**.

O sigue escuchando su plan en **14**.

Tus últimos descubrimientos y la falta de sueño hacen que empieces a adoptar un carácter introvertido y desabrido. Poco a poco, las personas que te rodean empiezan a notar este cambio y solo es cuestión de tiempo que necesites ayuda psiquiátrica.

Sin rodeos, preguntas si consideran que padezas alguna enfermedad mental, como habías leído en los informes de aquellas personas; sin embargo, para tu sorpresa, los psiquiatras apuestan más por un estado neurótico debido al cansancio y rechazan cualquier posibilidad de que puedas reincorporarte a la vida docente. Están convencidos de que la amnesia te ha dejado secuelas y que la vida ajetreada de la Universidad es contraproducente. Por no hablar de los rumores acerca de tus visiones, que se están empezando a difundir y que no favorecen la imagen de la institución académica.

Aunque sabes que en parte tienen razón, tú no estás dispuesto a renunciar a tu trabajo sin llegar al fondo de este asunto. Los sueños son cada vez más intensos y a veces el dolor de cabeza te impide pensar con claridad... Al final, no tienes más remedio que hablarles acerca de tus descubrimientos y los expedientes que has podido consultar, e informarles acerca de la teoría del ente invasor.

Sigue leyendo en la página [27](#).



*La máquina chisporrotea y tiembla hasta que
termina por incendiarse.*

51

Te lanzas como la bestia que eres contra los generadores chisporroteantes que se apilan en la pared oriental. No tienes ni idea del efecto que producirá su destrucción o si siquiera dañarás su maciza carcasa, pero tienes que intentarlo o el sacrificio de tus compañeros de prisión habrá sido estéril.

La sala es mucho más pequeña que el resto, la mampostería sigue siendo oscura y cóncava, pero bastante más robusta que en otras partes y con los techos más bajos. Al principio tratas de utilizar alguna herramienta, pero todo parece estar fijado al suelo con inmensas tuercas.

Terminas por usar tus pinzas. Golpeas la estructura, primero con miedo, pero al ver que no haces mella en la sobrecubierta, pronto empiezas a descargar brutales golpes y embestidas con una fuerza desproporcionada que no creías tener.

No parece que estés causando demasiados daños hasta que por error, cortas de cuajo una de las esferas sujetada por una endeble cañería metálica, y esta salta hasta chocar contra otra similar. El contacto de ambas bolas de energía produce un intenso fogonazo y un fuerte olor a ozono que, desgraciadamente, tú no puedes captar debido a la falta de ese sentido en tu cuerpo anfitrión.

Enormes llamas verdes brotan de todas partes y las pantallas brillantes del muro occidental se encienden de pronto, mostrando centenares de rostros humanos confusos.

La siguiente explosión se produce por debajo del suelo y provoca un derrumbamiento. Múltiples estallidos se encadenan... pero tú ya no eres capaz de ver u oír nada.

Un trozo de metal atraviesa tu cuerpo rugoso y las llamas consumen la carne correosa. Tú y tus compañeros habéis muerto, cosa que no es posible, pues todo esto es un sueño... ¿Verdad?

Nunca lo sabrás. En tu tiempo y espacio, Randolph Carter hace lo indecible por reanimarte... Has caído en un coma del que jamás volverás, pero ¿tu sacrificio habrá valido la pena? Solo el tiempo lo dirá.

FIN

52

Es increíble, pero, por mucho que trates de negarlo, es indudable que la conversación mantenida supuestamente en siglos pretéritos con el filósofo chino, Yiang-Li, puede volverse «real». El elaborado plan para demostrar la existencia de la Gran Raza de Yith e interrumpir sus despiadados experimentos puede haber llegado a su momento culmen... siempre y cuando logres recordar cómo alcanzar la cámara donde escondiste la prueba de tu visita a esta ciudad... ¡En el bajo cretácico y el devónico!

Con el corazón en un puño, avanzas hacia la oscura arcada que se supone desciende a las entrañas de la ciudadela para internarte en un mundo de horror.

Las ruinas pertenecen a un corredor ciclópeo de diez metros de ancho y otros tantos de alto, pavimentado con losas octogonales y cubierto por una sólida bóveda. A la derecha se abren varias estancias y, de su extremo más alejado, arranca uno de aquellos planos inclinados que conducían a otros sótanos más profundos y, si no estás equivocado, a la Plaza de los Pilares.

Ve a **78**.

Resignado ante la obviedad de que tu vida nunca volverá a ser igual, decides destruir la máquina que guardas en el ático y jubilarte antes de tiempo para pasar el resto de tus días en una casa a las afueras de la ciudad. Wingate solicita una excedencia en la universidad para poder acompañarte y cuidar, junto al ama de llaves, de que no estés solo.

A pesar de la tranquilidad que envuelve la morada y la poca similitud que presenta con la vida de ciudad, la agonía y las pesadillas no tardan en volver a aparecer. El malestar y el dolor de cabeza que sufres durante días y días, aumentan, especialmente cuando hay tormenta, y por más que intentas distraerte con actividades mundanas, eres incapaz de olvidar las experiencias que has tenido.

Pasan los meses y las visiones siguen acosándote, aunque cada vez las percibes con mayor claridad. Algunos de esos espectros oníricos se manifiestan durante el día, interrumpiendo tus tareas, y te empujan a adentrarte en el bosque entre gritos. Ves imágenes de hombres armados que se alzan en guerras que desconoces, discursos de tiranos y homicidas elegidos por tus congéneres, contra toda lógica, para dirigir sus naciones. Ves al hombre cometer atrocidades indescriptibles en el nombre de la religión, de la política o del mero odio. Contemplas enfermedades terribles, la muerte lenta del planeta, selvas en llamas, animales torturados en el nombre de la ciencia y, por último, como constante colofón a tus visiones... una nube, una nube en forma de hongo gigantesco que trae la muerte y el fuego a la superficie del mundo.

Muchas veces lamentas haberte privado de la inexplicable máquina, pues de alguna manera, su presencia siempre tuvo un efecto terapéutico cuya mera existencia era capaz de suavizar el terror que te supone el pensar que estás completamente loco.

FIN

54

Te diriges a una rampa y continúas el descenso hacia las profundidades. En tu aturdido cerebro empieza a latir un pulso rítmico que se propaga hasta tu mano derecha. Entonces, una idea descabellada empieza a correr por tu cabeza, ¿y si todo esto es un sueño y la ciudad enterrada es una mera alucinación febril? Puede que aún sigas en el campamento... o en tu casa de Arkham.

Finalmente llegas a la planta inferior y algo te lleva a torcer a la izquierda de la rampa. Por alguna oscura razón tratas de caminar con pasos silenciosos, aun cuando esto te obliga a avanzar más despacio. Es casi como si temieras cruzar por ese lugar.

Más adelante, un enorme talud corta el camino. Parece que toda una sección se ha derrumbado dejando un mínimo resquicio en lo más alto, por el que tendrás que pasar arrastrándote.

A medida que te acercas gateando a la cúspide del terraplén, te das cuenta de la causa de tu temor. La sección del camino que se ha derrumbado ha dejado al descubierto una de aquellas trampas, antaño precintadas, pero ya sin vigilancia alguna.

Con el corazón encogido, te acercas el inmenso foso. Sientes una corriente de aire frío. Con toda tu alma deseas que tu camino te llevase en otra dirección.

Al mirar abajo, ves la trampa brutalmente abierta. Al otro lado ves que el pasillo conduce a una cámara acorazada repleta de hileras de estanterías. Junto a ellas, en el suelo, cubiertos por una fina capa de polvo, hay varios estuches esparcidos, caídos, sin duda, recientemente.

Si quieres puedes saltar el foso en [95](#).

O puedes volver sobre tus pasos e investigar otra zona en [78](#).

Las construcciones que parecen abandonadas son diferentes a las altas edificaciones de las que has descendido. Por regla general, son mucho más pequeñas y oscuras, además de cilíndricas y no rectangulares. Para acceder a ellas necesitarías cruzar un muro en el que no se ve puerta alguna. Además, de forma periódica, ves como una torre de proporciones completamente ciclópeas se alza entre el resto con sus muros basálticos amenazando con rasgar los cielos.

En cuanto tu deambular te acerca a la sombra de una de ellas, experimentas el pánico más profundo e inexplicable posible, hasta el punto de paralizarte completamente. La sensación es anómala, se trata de un miedo visceral y primigenio que parece emanar de tus mismos instintos. Entonces sucede algo terrible. Cuando tu cuerpo te impele a correr en dirección contraria, experimentas una descomposición de la percepción que, por mucho que quisieras comprender o explicar, te resultaría imposible:

En tu cerebro, la orden ha sido clara, darse la vuelta y correr, pero lo que sientes es que tu cabeza, o, mejor dicho, tus ojos, han rotado 180 grados mientras el resto del cuerpo sigue orientado hacia la torre oscura y, al intentar avanzar, lo único que se ha proyectado hacia adelante ¡son tus órganos visuales! La sensación es similar al vértigo y cuando tratas de recuperar el equilibrio, te notas girar y bascular como si tu cabeza flotara sobre un muelle extensible. El shock es demasiado intenso para tu cerebro, que no tarda en desconectarse. La visión se apaga, pero has sacado en claro que algo terrible se oculta en esas torres abandonadas y pretéritas.

Despierta en **138**.

56

Avanzas hacia el fondo de la zona de las celdas, en el punto más apartado y profundo del complejo. Deberías tener miedo, pero de alguna manera tu mente ha asimilado tu nueva condición de poderosa bestia cónica y sabes que eres prácticamente indestructible.

En este lugar se han levantado complejas máquinas y métodos de contención variados para albergar las mentes y los cuerpos de los seres más extraños que han recolectado los miembros de la Gran Raza.

Caminas por el pasillo que deja la separación entre las jaulas y enormes paneles reflectantes. Entre los presos están varias inteligencias vegetales de la era paleolítica procedentes de la Antártida; un monstruo, sin forma aparente, de la era mesozoica; dos hiperbóreos salvajes a medio camino entre el hombre y la bestia, adoradores de Tsathoggua; cinco arácnidos que te miran con sus ocho pares de ojos de una manera que no sabes si es suplicante o hambrienta venidos del remoto futuro.

Cuando te acercas a su compuerta una voz te detiene en seco.
«ALTO».

No es una orden, ni siquiera suena de forma imperativa, surge en tu mente como una intuición que inmediatamente pasa a convertirse en una certeza.

«SOY LA MENTE SUPREMA». Responde la voz antes incluso de que puedas formular la pregunta. «YO SOY TODA MI RAZA Y TODA MI RAZA SOY YO. SOY VENUS. HE EXISTIDO SIEMPRE Y SIEMPRE EXISTIRÉ. NO ABRA ESA PUERTA SI QUIERE SEGUIR SIENDO. HE HABLADO».

Al mirar a tu alrededor no ves nada, al menos no al principio... hasta que te fijas en una de las mamparas. Es una especie de pantalla de cristal y en ella se ve reflejada una imagen que no es la tuya... Está formada por una miríada de luces que danzan y se recomponen formando ideas, conceptos y fórmulas que no puedes comprender.

Puedes abrir la puerta que contiene a los coleópteros en la página **42**.

O hablar con la «Mente suprema» en la página **71**.

O marcharte de aquí y dejar atrás esta locura en el **18**.

Observas los siete lados de la plaza, tienes tres caminos a un lado, tres caminos al otro y la pasarela por la que habéis ascendido. El camino al que se refiere Crom-Ya es el que se abre en el tercer arco del lado izquierdo.

—Nosotros ganaremos tiempo para usted, Wingate. Debe subir a la sala de máquinas y sabotear los aparatos que utilizan para regular la temperatura.

—¡Acabe con todo lo que vea! —interrumpe el gigante nubio que ha aparecido desde uno de los niveles inferiores cargado con armas primitivas—. ¡No podemos arriesgarnos a fracasar!

Entonces, se desata una auténtica locura. Los pequeños humanos, armados con hierros afilados, extrañas herramientas o con sus propias manos, comienzan a correr golpeando cualquier cosa que se cruce en su camino. Cuando los miembros de la Gran Raza acuden, atraídos por el escándalo, tus compañeros de rebelión se lanzan contra ellos.

—¡Ahora, Wingate! —grita Crom-Ya mientras se abalanza contra un gigantesco cono que casi te duplica en tamaño a ti y quintuplica al valeroso guerrero—. ¡Ymir y Mitra! ¡Dadme fuerzas!

La batalla que se desata en los pasillos y la plaza es casi cómica, los pobres humanoides se asemejan a una horda de niños furiosos tratando de intimidar a sus padres. Al principio los conos se muestran confusos y conciliadores, pero cuando el cimmerio cercena de un tajo la cabeza de su oponente, se desata una refriega furiosa.

Puedes ir a sabotear los controles en la página **40**.

O tratar de despertar ya de esta locura en **30**.

58

Estás ansioso por iniciar las excavaciones en esta zona y, al mismo tiempo, tienes un profundo miedo de lo que pudiera descubrir. Todos ven como tu nerviosismo empeora inexplicablemente. La noche del 11 de julio no puedes conciliar el sueño de ninguna manera y sales de tu tienda para dar un paseo. La luz de la luna inundaba el paisaje con su misteriosa palidez sobrenatural y te alejas algo más que de costumbre. Descubres semienterrada una piedra grande, muy distinta de los bloques que habéis desenterrado hasta entonces. Está casi totalmente sepultada. Te agachas y apartas la arena con las manos. A diferencia de los demás sillares, este estaba tallado en ángulos perfectamente rectos, sin superficies cóncavas ni convexas. Parece de basalto, no de granito, ni de arenisca u hormigón, como los otros. Súbitamente, te incorporas. Con piedras como aquella habías soñado ya; a ellas se referían también las leyendas ancestrales, y siempre aparecían vinculadas a los más espantosos horrores de aquella remota edad legendaria. La piedra forma parte de las ruinas basálticas que inspiraban a la fabulosa Gran Raza un santo temor; inmediatamente huyes a la carrera del lugar, preso del pavor más primario e intenso que hayas experimentado hasta la fecha.

Es una huida completamente inconsciente e irracional, y solo cuando por fin ves tu tienda, descubres el motivo de tu horror. ¡Todo es real!

Si quieres solicitar la cancelación de la excavación, ve a la página [2](#).

Si quieres seguir excavando, ve a la página [146](#).

«No lo soportamos más». Te dice el insecto. «No le pido que nos libere a nosotros, sé que nuestra especie será heredera de la suya algún día y no es nuestro propósito hacerles ningún daño».

El dolor va remitiendo y ves como en el intervalo de tiempo que lleváis hablando, la madre ha depositado media docena más de estas criaturas en forma de pupa en torno a su vulva palpitante y viscosa.

«Acabe con ese aparato, destruya el monstruo que nos tortura y nosotros pondremos fin a la tiranía de la Gran Raza».

Como si fuera un coro, los otros cuatro coleópteros comienzan a batir sus mandíbulas al unísono en un murmullo estridular y profundamente triste, como el último cántico de una cigarra antes de que acabe el verano.

¿Qué harás?



Si quieres liberar a los coleópteros del futuro de su captor, ve a [60](#).

Si deseas marcharte de aquí, es un buen momento para salir de estas celdas en el [18](#).

60

En cuanto empiezas a plantearte la posibilidad de liberar de su tormento a estos pobres seres, tan cautivos de la Gran Raza como tú, en tu mente comienza a brotar un torrente de pensamientos que no tienes duda, proceden de la mente colmena.

«*Señor Wingate, nosotros somos tan prisioneros como usted*».

¡Vaya! ¡Habéis llegado a la misma conclusión casi al mismo tiempo!

«*Los seres que nos torturan son una raza maligna que se denominan a sí mismos Yithianos, y están buscando la manera de apoderarse de nuestros cuerpos*».

Por un momento todo te parece tremadamente lógico y a tu aturdido cerebro acuden recuerdos de encuentros anteriores con centenares de conos poseídos por criaturas de todos los confines de la galaxia, pero ninguno que albergase a una mente de coleóptero... Por lo tanto, puede que estos insectos sean inmunes, de alguna manera, a su siniestra invasión y por eso los conservan en sus carcasas originales.

«*Nuestra progenie es infinita y solo la muerte de la totalidad de nuestros individuos podría acabar con el colectivo. Ellos usan un ser desprovisto de sentimientos para ejecutarnos al nacer, una mente que hace eones que trascendió a la debilidad de lo físico y que se denomina La Mente Suprema*».

Asientes de nuevo y los coleópteros te muestran mediante imágenes inducidas, los paneles que se levantan en el exterior.

«*Acabe con el sufrimiento eterno de dos entes, señor Wingate: Con el vacío de una mente sin cuerpo y sin sentimientos; y con el de un cuerpo que sufre terriblemente mientras le arrancan trozos de su mente... ¡Acabe con la Mente Suprema y nosotros seremos libres!*»

Si no te fías de sus pensamientos, sal de aquí cuanto antes en la página [18](#).

O ve a hablar con la Mente Suprema en el [71](#).

61

—Yo que usted no me mezclaría con ellos —te comentan los que parecen ser los líderes de los dos grupos de humanos, Yiang y el caudillo Kae-Tsumoe.

—Esas cosas no son humanas y no me extrañaría que estén colaborando con los miembros de la Gran Raza en los secuestros —añade Khephnes mientras se ajusta la toga en torno al cuerpo.

—¡Sinsentidos! Esos malditos escarabajos son los únicos con lo que hay que tener para escapar de aquí, debimos hacerles caso en su día...

La discusión se extiende durante varios minutos y de ella solo sacas dos conclusiones, la primera es que los humanos prisioneros están claramente divididos en dos bandos, los más beligerantes, acaudillados por Kae-Tsumoe, que pretenden acabar con la Gran Raza de Yith desde dentro y para siempre, y los intelectuales de Yiang-Li, que parecen tener un plan más elaborado, pero de intenciones menos directas. Además, están los seres no humanoides prisioneros de los conos; estos seres cuentan con sus propias intenciones y al parecer pasan por una especie de «revolución».

¿Quieres ir a visitar a esos coleópteros? Ve a **56**.

Si prefieres preguntar a los humanos por sus planes de escape, ve a **5**.

O puedes interesarte por saber más de las criaturas que os han capturado en **100**.

62

Tras echar un vistazo te das cuenta de que algunos de los orificios que tomas por ventanas son, en realidad, enormes puertas ojivales que conducen al exterior. Una lleva a una rampa inclinada que desciende al suelo terroso y otras a pasarelas colgantes que pueden comunicarse con otros edificios (si bien no puedes ver ninguna estructura que las refuerce más allá de la unión con su punto de origen).

Como no existe manera alguna de ascender, lo mejor que puedes hacer es dirigir tu movimiento confuso y bamboleante al exterior y tratar de llegar a la base de esta extraordinaria edificación ciclópea.



Desciende hasta el **89**.

En cuanto le cuentas a Carter quién eres y le hablas de tu búsqueda desesperada de un aparato perdido que crees que dará sentido a todo lo que te está pasando, se produce un largo e incómodo silencio.

Ya estás a punto de marcharte cuando la puerta se abre y un hombre delgado, muy alto y de rasgos angulosos te mira de arriba a abajo.

—¿Es usted policía? —Pregunta mientras trata de bloquear tu visión del interior de la casa.

Niegas con la cabeza y tras examinarte por otro largo minuto, te invita a pasar.

Cruzáis un vestíbulo desordenado y enfiláis por un pasillo repleto de cuadros aberrantes y fotografías torcidas de cosas aparentemente sin sentido. Por fin, entráis en lo que parece el cubil de un enfermo de Diógenes en el que se acumulan retratos tan ominosos como un gigantesco panel de madera en el que se refleja el inconfundible rostro del famoso brujo Josephus Corwinus, más conocido por el inefable nombre de Joseph Curwen; pilas de libros en todos los idiomas como los perdidos manuscritos de Dzyan o un ejemplar incompleto de *Les Culte des Goules*, estatuas de arcilla de aberrantes monstruosidades, como una venus obesa con cabeza de pulpo acuclillada sobre un pedestal, y fotografías, centenares y centenares de fotografías... de gente ¿durmiendo?

—¿Es eso lo que busca? —Te pregunta distraídamente mientras señala una mesa atiborrada de libros.

Casi pierdes el sentido, pues también se encuentra allí, oculta tras los gruesos volúmenes, la máquina que tan vívidamente te describieron tus fieles sirvientes y amigos.

Entonces, como si se hubiera abierto una llave que permanecía cerrada desde hace mucho tiempo, una oleada de visiones, imágenes y secuencias inexplicables casi te arrebatan el sentido.

Sigue leyendo en **114**.

64

El hallazgo en sí mismo es espectacular, una enorme sección de la ciudad que aún se mantiene en pie; pero las connotaciones son mucho mayores cuando descubres el auténtico motivo de tu estupefacción.

El contorno es inconfundible; a tu izquierda, una de las inmensas ventanas circulares, ahora desmoronada, a la derecha, una altísima pared... en la que un tiempo se alzaron miríadas de estanterías. ¡Estás en la sala donde, según tus pesadillas, escribías los interminables tomos alienígenas! Miras de un lado a otro esperando encontrarte con las mesas gigantes, pero no queda rastro de ellas. Entonces, al frente, en el lugar donde debería levantarse el arco que conduciría, según tus sueños, a una enorme rampa que desciende al corazón de la ciudadela... Ves como las dunas se han abierto para franquearte la entrada a ese submundo de pesadilla.

Si quieres explorar las ruinas, ve a [109](#).

Si quieres volver al campamento a por ayuda, ve a [127](#).

Si en tus extraños sueños llegaste a entablar conversación con alguno de los habitantes humanos de la ciudad, ve a [52](#).

«SE ENCUENTRA BIEN».

Las palabras brotan en tu mente como si estuvieran dibujándose en un lienzo invisible. La sensación es completamente anómala y desquiciante y tomar conciencia de quién las emite es aún más aberrante.

«LE PEDIRÍA QUE NO SE ASUSTE, PERO ME TEMO QUE ES INEVITABLE».

Los seres que emitían los sonidos armónicos son un grupo de «algo» a medio camino entre una araña, un escarabajo y un enano deformé. Caminan sobre dos patas, pero con la articulación de la rodilla invertida. Su cuerpo es quitinoso, compacto y brillante, mientras que sus cabezas son de arácnido, con tres pares de ojos y la desagradable costumbre de ir batiendo sus mandíbulas serradas de forma constante, lo que provoca esa particular melodía por estridulación que te resulta vagamente familiar.

«BIENVENIDO DE NUEVO, PROFESOR WINGATE, ESTÁBAMOS ESPERÁNDOLE... ¿HA DECIDIDO YA SI SE UNIRÁ A LA REBELIÓN O SEGUIRÁ A SUS DÉBILES CONGÉNERES DE DOS PATAS?»

Al ver tu expresión de confusión, ves como los seres quitinosos se miran entre ellos y sus pensamientos comunes resuenan como un torrente que te golpea las paredes del cráneo.

«No se acuerda de nada». «¿Seguro que es Wingate?» «Es su mente, solo que de un momento en el tiempo en el que aún no nos ha conocido». «¡Yo creo que es una trampa!»

«¡Basta!» Piensas con todas tus fuerzas, y detienes la discusión. Entonces, las criaturas marrones con aspecto de insecto salen corriendo en todas direcciones, dejándote solo en mitad de la nada.

¿Quieres buscar a esas criaturas y preguntarles de qué te conocen? Ve al **56**.

También puede tratar de salir de la habitación o celda o lo que quiera que sea esto en **18**.

66

Los motores tienen pinta de ser peligrosos e inestables, con todas esas partes desprendiendo electricidad y llamaradas. Así que te diriges reptando a los enormes paneles de palancas, botones y superficies espejadas. Sin pensártelo mucho, ya que sería absurdo perder más tiempo intentando figurarte cómo funciona una tecnología alienígena, comienzas a bajar palancas, girar diales, golpear botones...

No parece que tus esfuerzos sean demasiado destructivos, al menos tú no notas nada raro o diferente, hasta que, de repente, varios de los espejos comienzan a emitir una luz interior y en su superficie cóncava aparecen rostros de personas desconocidas. Comienzan a hablar al mismo tiempo y la cacofonía de idiomas amenaza con sobrepasarte. Ves asiáticos, hombres de color, algunas mujeres y rostros que no puedes calificar como enteramente humanos. Todos parecen extremadamente enfadados y cada vez aparecen más y más en diferentes paneles en otros puntos de la habitación.

No hay nada más que puedas hacer, así que te alejas de todos esos rostros parlantes que parecen hechos de electricidad azul condensada... Hay algo en sus expresiones de pánico que te asusta y temes haber cometido algún error.

Entonces, como si tu mente supiera que tu tiempo aquí ha acabado, todo empieza a girar y te sientes extraído de este cuerpo alienígena por una enorme fuerza.

Despierta en **30**.

La escalada por el inmenso pasillo de granito es breve. Pronto desemboca en una enorme sala, una tan descomunalmente grande que te sobrecoge y tu linterna es incapaz de abarcar. Racimos arcos sostienen un techo abovedado tan alto como el de una catedral e igual de complejo. Enseguida comprendes que lo que estás viendo es la estructura interna de la misma ciudad. La sala en la que estás debió ser mucho más pequeña y maciza, pero algún acontecimiento violento debió devastarla hasta casi hacerla desaparecer.

Avanzas hasta alcanzar la pared más cercana y apuntas con la linterna. Complejas máquinas, ahora apagadas y cubiertas de una gruesa capa de polvo, descansan inertes y sin dar la menor pista sobre su utilidad o funcionamiento. Enfocas de nuevo de izquierda a derecha antes de abandonar la sala de máquinas, cuando algo llama tu atención. En una de las paredes derrumbadas, ves una plancha de metal de las que en tus sueños se usaban para escribir... Te acercas y la recoges. En ella, grabada en la extraña lengua de la Gran Raza, hay una serie de jeroglíficos. Nada más tocarla empieza a deshacerse, pero antes de desaparecer completamente puedes leer una solitaria frase ¡en tu idioma!

«Ayuda. Atrapados en isla Pacífico. Latitud 49° 51' S, longitud 128° 34' O. Vuelo 815 de Pan Oceanic en dirección a Ponape. ¡Naufragados!»

Negando con la cabeza, vuelves a la sala principal antes de que todo termine de derrumbarse sobre ti. Pero memorizas las coordenadas para facilitárselas a las autoridades por si fuera necesario.

Ve a **78**.

68

Te pones en contacto inmediatamente con el Dr. Mackenzie y él te relata que están a punto de partir en una expedición pagada por la Universidad de Sidney. Si eres capaz de llegar a Australia antes de un mes, estarán encantados de que trabajes como consultor en folklore y serás acreditado por ello.

La Universidad de Miskatonic se muestra interesada en cuanto les enseñas las fotografías y partes de la carta de los investigadores australes. No quieres dar demasiados detalles a los periodistas que se acercan a preguntarte si los intrépidos viajes que habías realizado con anterioridad están relacionados con tu nueva expedición, por miedo a que la prensa sensacionalista pudiera publicar algún comentario socarrón que desprestigiara tus investigaciones. Tan solo les informas de que vas a partir a Australia para investigar ciertas ruinas que acaban de descubrirse.

A la expedición se sumará el profesor William Dyer, del departamento de Geología de la Universidad, Ferdinand C. Ashley, del departamento de Historia Antigua y Tyer M. Freeborn, del departamento de Antropología, además de tu hijo mediano. Agradeces mucho su presencia, en especial la de Dyer, que muy pronto se unirá a la expedición Pabodie al Antártico, auspiciada totalmente por la Universidad de Miskatonic. Su experiencia en supervivencia extrema será inestimable.

Al cabo de unas semanas, se reúne contigo en Arkham Mr. Mackenzie para ayudaros con los últimos preparativos. Resulta ser un hombre de unos cincuenta años, extraordinariamente competente y afable, muy culto y sobre todo muy acostumbrado a viajar por Australia.

Zarpáis de Boston atravesando el Atlántico y el Mediterráneo, cruzando el Canal de Suez y recorriendo el Mar Rojo y el Océano Índico hasta llegar a vuestro punto de destino.

Sigue leyendo en [44](#).

En cuanto el recuerdo se convierte en una certeza, te ves arrastrado por una corriente de nombres, fechas, lugares y datos que golpean contra los laterales de tu cabeza, arrastrando tu cerebro en un caudal incontrolable e interminable. Sabes perfectamente que es solo una sensación producida por la caída de las barreras de la amnesia inducida, pero notas como si alguien estuviera tirando con fuerza de tus nervios ópticos, desencajando tu sistema nervioso hasta darle la vuelta del revés.

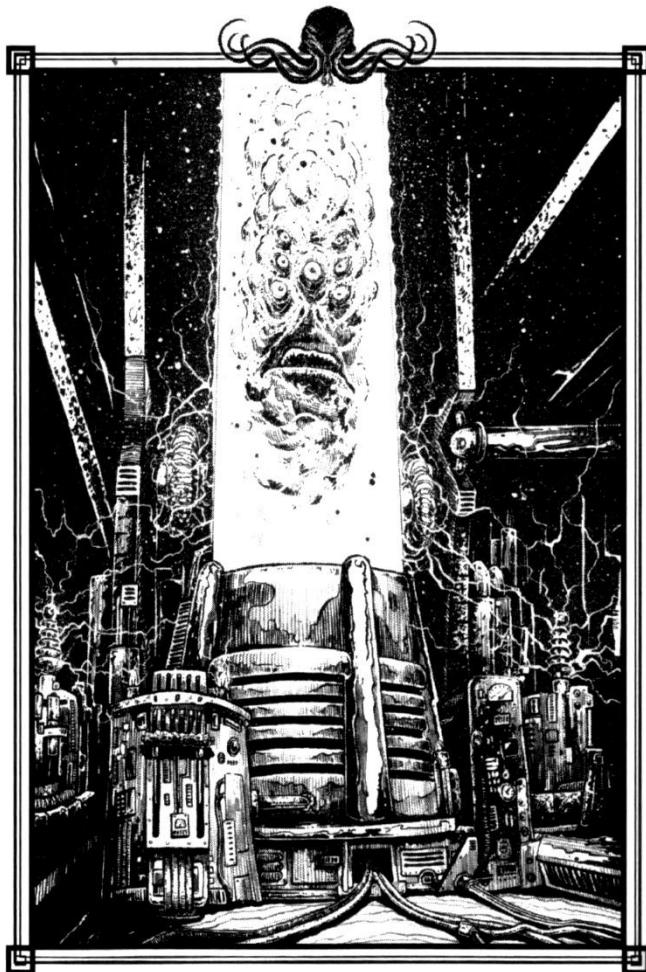
Abres tus ojos provistos de esa extraña habilidad para enfocar en tres niveles y descubres que te encuentras en la habitación de baldosas octogonales gigantes, amueblada con mesas del tamaño de una casa pequeña y atiborrada de libros y papeles metálicos. Esta vez te es mucho más fácil controlar tus movimientos y pronto te alzas sobre lo que te rodea, sintiéndote un gigante descomunal. Por alguna extraña razón, y pese a que Carter te lo ha pedido, tu cerebro se niega a obedecer la orden de observarte a ti mismo. Es como si un pánico invalidante previniera a tu cerebro del terror que te supondría el descubrimiento de tú propia anatomía. De todos modos, hace ya tiempo que intuyes que no debe ser algo que tu frágil psique de humano esté preparada para entender.

Entonces, procedente del arco que desciende hacia el interior de la gigantesca edificación, te llegan los sonidos ahogados de algo enorme arrastrándose.

Rápido, ¿qué vas a hacer?

Si prefieres buscar un sitio para ocultarte y espiar, ve a [128](#).

También puedes tratar de huir por una de las ventanas ojivales hasta las plataformas que conducen a la azotea del edificio en [8](#).



*El universo está repleto de seres
y entidades inexplicables para nuestras limitadas
mentes humanas.*

Te plantas delante de la pantalla en la que se reflejan las imágenes y tratas de hablar con ella. Primero con palabras y luego, con «pensamientos», sin embargo, no hay respuesta alguna. Cuando te cansas de intentar invocar a la Mente Suprema de Venus y vuelves a mirar a la puerta de los coleópteros... la voz vuelve a resonar en tu cráneo:

«OLVÍDESE DE ESOS SERES O SERÁ NUESTRA PERDICIÓN. LA DE TODO LO QUE EXISTIRÁ».

«NO. NO PREGUNTE A QUÉ ME REFIERO. HÁGAME CASO O SIGA SU INSTINTO DE SIMIO REBELDE»

«Sí. ES UNA ESPECIE DE ENIGMA RELACIONADO CON LO QUE DIFERENCIA A MI ESPECIE DE LA SUYA. PERO RECUEDE QUE YO SOY... ETERNO. Y USTEDES MUEREN EN UN SUSPIRO».

«PUEDE QUE AÚN NO LO SEPA, PERO HA VENIDO USTED A MATARME».

«Sí. PUEDE MATARME AUN SIENDO ETERNO».

«PODRÍA EXPLICÁRSELO. PERO YA LO HE HECHO MIL VECES ANTES Y LO VOLVERÉ HACER MIL VECES DESPUÉS Y AUN ASÍ NO ENTENDERÍA QUE EL TIEMPO NO ES UNA LÍNEA RECTA, SINO UN ELIPSOIDE EN EL QUE EL PUNTO DE CORTE SOLO VARÍA EL FLUJO DE LOS ACONTECIMIENTOS».

«USTED YA HA DECIDIDO».

«¿HACIA DÓNDE FLUIREMOS ESTA VEZ?»

Si quieres «apagar» a la Mente Suprema, baja la palanca que le suministra electricidad en **86**.

O márchate de este lugar en el **18**.

72

Toda esa información te desconcierta y ya no sabes qué pensar. Decides pedir al doctor Wilson que te informe en privado de tu verdadero estado y preguntarle detalles sobre tu vida reciente. No sabes por qué, pero es la única persona de los presentes que te transmite cierta confianza.

El doctor invita a salir a todos y se queda de pie junto a la cama. Lo ves sacar su instrumental médico mientras piensas en cómo habrá sido el trato con tu otro yo durante los últimos años.

—No soy capaz de recordar nada de lo que me cuentan. He visto que hay fotos mías por todos lados y tampoco he podido reconocer mi propia cara en esa imagen. Era realmente yo, ¿no es cierto? Me parece tan imposible de creer que hayan pasado cinco años...

El doctor Wilson suspira, más con pena que por cansancio, y se acerca para examinarte. Después de completar su rutina, se sienta en el borde de la cama y te mira directamente a los ojos, como si llevara mucho tiempo sin atreverse a hacerlo.

—Cuando despertaste por primera vez del coma te habías convertido en una persona muy diferente a la que eres hoy — comienza—. Tanto los médicos como tus familiares coincidieron en que tu personalidad había cambiado tanto, que hasta tus gestos se habían vuelto diferentes. Muchos especialistas lo describieron como un desdoblamiento de la personalidad, pero tu esposa y tus hijos no estaban de acuerdo. Para ellos había un desconocido que usurpaba tu cuerpo y estaban convencidos de que no ibas a volver.

Pestañas, sorprendido y contienes el aliento. Hasta el momento habías dado por sentado que tu familia no estaba contigo por precaución y para dejarte descanso. Pero las palabras del doctor te inquietan.

Quieres cambiar de tema y preguntar por tu familia en [15](#).

O quieres seguir insistiendo en tu vida anterior en [34](#).

El estuche mide unos cincuenta centímetros de alto por treinta y cinco de ancho y está cubierto de curvos dibujos matemáticos en bajorrelieve. En grosor excede los ocho centímetros.

Quitas la tapa y te echas el pesado objeto a la espalda, sujetándolo al cuello de tu chaqueta, y con las manos libres, vas bajando penosamente hasta el suelo.

Te tiembla el pulso; temes sacar el libro de dentro y, a la vez, deseas hacerlo enseguida.

Si lo que piensas se encontraba allí —si no estabas soñando—, las consecuencias de tu descubrimiento rebasarían por completo lo que el espíritu humano puede soportar.

Todo lo que te rodea comienza a adquirir una pesada carga de realidad que te abruma. ¡Es cierto! ¡Todo puede ser cierto!

Sacas, temblando, el libro de su receptáculo y contemplas con fascinación los jeroglíficos de la cubierta. Estaba en excelente estado. Las letras curvilíneas del título te mantienen hipnotizado, como si fueras casi capaz de leerlas. En realidad, no puedes jurar que no lo estés haciendo, efectivamente, en un pasajero y terrible acceso de memoria anormal.

... Y abres el libro.

Sintiéndote desfallecer, te dejas caer en el suelo. Aprietas los dientes y contienes el grito. Tumbado en el suelo, te pasas una mano por la frente.

Lo que temías y lo que tu maldita amnesia había borrado, está allí: el tiempo y el espacio se acaban de convertir en una sombra burlesca.

Sigue leyendo en [38](#).

74

Como si alguien estuviera leyendo tus pensamientos, se hace audible un silbido espantoso que jamás habías oído antes. Y, lo que es peor, no proviene de las profundidades de la torre, sino de detrás de ti.

Te parece que gritas con todas tus fuerzas, pero no llegas a oírté. Tienes la vaga idea de que echas a todo correr hacia la bóveda de basalto construida por criaturas anteriores a la Gran Raza, de introducirte como un loco por la trampa abierta y de que a tu espalda sigue brotando el silbido ultraterreno.

Entonces se levanta viento. No una mera corriente de aire frío y húmedo, sino una ráfaga violenta, casi deliberada, que procede de la misma boca negra que el horrible silbido.

Huyes perseguido por la ráfaga helada y el estridente silbido que crece por momentos y parece enroscarse y retorcerse en torno a ti.

A pesar de que sopla a tus espaldas, el viento, en vez de empujarte, intenta impedirte avanzar, igual que si te hubieran trabado con un lazo sutil desde las tinieblas. Sin preocuparte ya de no hacer ruido, saltas hacia el interior de la tierra... Pero no caes. La linterna escapa de tus manos cuando pierdes la voluntad para controlar tus músculos. Y es que ahora flotas en columnas de aire fétido... en las que *ellos* vuelan sin alas.

Seres tan extraños y ajenos a lo humano que ni la Gran Raza pudo jamás comprenderlos. Ahora han cumplido su cometido, acabado con sus captores y devorado sus ciudades. Los ves, amorfos, parcialmente materiales, conquistadores pasivos de un mundo que tarde o temprano les volverá a pertenecer.

Tu cordura se desintegra un instante antes de que los pólipos volantes desgarren tu cuerpo en el torbellino de caos en el que habitan.

FIN

En cuanto expresas que estás interesado en ayudarles a interrumpir los planes de la Gran Raza, Yiang-Li te sonríe con complacencia.

—Tal vez no lo recuerde, profesor Wingate —te dice mientras te aprieta el hombro con fuerza—. Pero ya lo ha hecho, ¡todos lo hemos hecho! Al volver aquí solo, nos ha reafirmado que es posible que un día tengamos éxito, ¡que usted logró recordar! Cuando vuela a su tiempo recuerde este lugar, la plaza heptagonal, los pasillos ascendentes que llevan a las cámaras de trabajo y los descendentes que conducen a las zonas de descanso. Manténgase alejado del corazón de la ciudadela y lo que se esconde bajo tierra y, cuando llegue el momento, lo que tiene que suceder... acontecerá.

Uno por uno, los humanos te van felicitando antes de irse, lentamente, hacia sus camastros.

Siquieres puedes huir de este lugar de pesadilla en **18**.

O usar la palabra de seguridad para despertar en **30**.

O tratar de buscar a Kae-Tsumoe y pedirle que te deje unirte a su plan de fuga en **48**.



*Esas visiones, esas confusas y horrendas visiones,
te perseguirán el resto de tus días encerrado en una
caja acolchada sin que nadie quiera saber de ti.*

Te despiertas conmocionado y con un fuerte dolor en la sien que te mantiene unos segundos aturdido. Te palpas la cabeza y las notas: profundas cicatrices disimuladas bajo la raíz del pelo.

Las imágenes de un largo y confuso sueño aún se dibujan en tu mente y, mientras sorbes las babas que se escapan de la comisura de tus labios, tardas en ser consciente de dónde te encuentras. Las paredes blancas y vacías de la celda te protegen. Delante de ti tan solo hay una puerta metálica con una rejilla. Tratas de llegar hasta ella y abrirla, pero la camisa de fuerza te contiene. Gritas angustiado sin que nadie acuda en tu ayuda. Aunque no quieras pensar lo que sea demasiado pronto para que ¿tu? ¿su? cerebro lo asimile, sabes que estás encerrado en el manicomio de Arkham. No recuerdas cómo has llegado hasta aquí, pero eso ya no importa. Se trata de un grave error, gritas con todas tus fuerzas una y otra vez, pero no logras articular palabras, solo gemidos y balbuceos húmedos y escurridizos que resbalan por tu barbilla y pecho.

Gritas y maldices al ente que te habitó o te habita... sea quien sea en este momento.

FIN



78

La arena que ha invadido las ruinas hace aún más difícil el mantener el equilibrio cuando llegas a la rampa. La mórbida luz de la luna se filtra desde las alturas junto a pequeños torrentes de polvo, y lo que te permite entrever te llena de un pavor inimaginable. A tus pies se abre un abismo insonidable, una espiral de locura y terror. Distingues los centenares de plantas, muchas de ellas derruidas, otras sepultadas por taludes de arena, pero lo suficientemente íntegras como para seguir siendo reconocibles.

Poseído por una determinación desconocida e irrefrenable, desciendes casi gateando por la espiral de granito. No sabes cuánto tiempo pasa con la única compañía de tu respiración y el mullido crujido de la arena bajo tus pasos, no sabes cuántos metros de infierno te devoran... pero, al final, te encuentras de pie ante una cámara heptagonal con forma de punta de flecha. Frente a ti hay dos filas de siete columnas de las que tres yacen derruidas cortando el paso a algunas de las cámaras.

En el sentido de las agujas del reloj, la cámara más alejada de donde te encuentras, a la derecha de la punta de flecha, es un túnel que desciende de forma muy pronunciada. Justo a su lado el camino debía abrirse a una inmensa cámara, pero una de las columnas ha caído sobre el dintel, cerrándote el paso por completo; el pasillo que se abre justo a tu derecha desciende ligeramente y acaba en una serie de puertas. Al otro lado, a tu izquierda, hay otra cámara inaccesible y, contiguo, otro inmenso arco que lleva a un pasillo que asciende ligeramente. En la otra punta de la flecha hay un pasillo estrecho y también ¿descendente...?

¿Qué harás?

En el sentido de las agujas del reloj, puedes visitar el pasillo descendente en [132](#).

El camino de las puertas en [43](#).

El arco ascendente en [67](#).

El pasillo estrecho en [54](#).

Como cualquier dirección que tomes parece ser indiferente, pues te hayas en una ciudad de disposición cuadrangular, comienzas a andar siguiendo el resplandor de las estrellas. El cielo, que en un principio tomaste como nuboso, está en realidad cubierto por una espesa capa de humo que se ha quedado estancada a baja altura. Entre los jirones que abre el viento puedes contemplar constelaciones que te resulta completamente imposible reconocer. Por la disposición de algunos cúmulos se podría deducir que estás en el hemisferio meridional de la Tierra, cerca del Trópico de Capricornio.

Llegas hasta el límite mismo de la ciudad, donde las torres oscuras y cilíndricas son más escasas o casi inexistentes, y te encuentras con una interminable superficie amurallada solo rota por unas almenaras cuadrangulares y gargantuescas de las que no cuelgan los habituales jardines que has visto en el resto de edificios. En ellas solo se abre una inmensa ventana ojival de la que brota un cono luminoso tan intenso, que parece un chorro de luz líquida y compacta que barre lo que quiera que se encuentre tras esas paredes altas como farallones.

Te dedicas a recorrer la base de la muralla durante lo que te parecen horas y, por fin, encuentras una rampa de piedra tan empinada como el resto, que trepa hasta lo alto y la rebasa para descender por el otro lado.

Si te ves con fuerzas para seguir explorando este mundo y salir fuera de la ciudad, ve a [97](#).

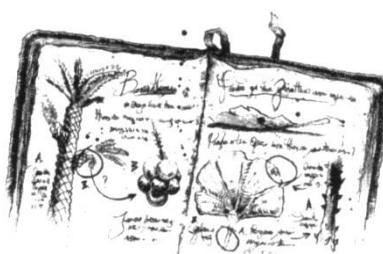
¿O te acercarás a una de las almenaras tratando de llamar la atención de alguno de sus habitantes en [135](#)?

80

Salvando incalculables abismos de tiempo, los recuerdos acuden a tu mente. La contraseña para abrir la caja que guarda ese tomo en concreto empieza por tres. ¡Es lógico, solo los que están en los extremos de la plaza pueden tener un pasillo ascendente y uno descendente al lado! Satisfecho, giras la cerradura y... un enorme clavo o superficie filosa sale proyectada de la cerradura atravesándose la palma de la mano.

El dolor es lacerante y terrible, al igual que tu aullido que arranca ecos por los pasillos y una nube de polvo que se desprende del altísimo techo. Pese a la agonía, logras seguir sujeto a la cerradura, apoyando los pies en otra inferior mientras en la distancia te parece oír un murmullo creciente de suciedad y rocas caídas.

Aunque estás herido, aún tienes otra oportunidad para intentarlo. Piénsalo bien:



Si crees que la respuesta es 4, ve a **144**.

Si crees que la respuesta correcta tiene que ser forzosamente 1, ve a **21**.

No tienes más remedio que volver sobre tus pasos. En estos momentos lo más terrible sería que se apagase la linterna. Bajo su consistente halo de luz, da la impresión de que la capa de polvo que recorre el pasillo no es tan uniforme como debiera: en algunos sitios parece más fina, como si la hubieran pisado en un tiempo relativamente reciente, quizá unos meses antes.

La mera sospecha de que tales señales pudieran guardar cierta regularidad te llena de una angustia indecible. Si nadie ha pisado estas ruinas y tu expedición apenas lleva unas semanas por la zona... ¿Quién puede haber hollado estos pasillos?

Acercas la linterna para examinarlas mejor y con la luz rasante aún toman más aspecto de pisadas. Se hallan dispuestas de una forma relativamente regular, agrupadas de tres en tres. Cada una de dichas huellas tendrá unos treinta y cinco centímetros de diámetro y consta de cinco impresiones casi circulares, de siete u ocho centímetros de anchura, y una de las cuales se halla adelantada en relación con las otras cuatro. Estas supuestas pisadas están distribuidas en dos series paralelas, pero en sentido opuesto, como si algún animal hubiera ido a un lugar determinado y hubiese regresado después por el mismo camino. Su doble trayectoria sugiere un horror insopportable: uno de los extremos del trayecto termina en el camino que lleva a la ciudad, ahora sepultada por el derrumbamiento, y el otro extremo... va a morir en el borde de la trampa siniestra que exhalaba su soplo húmedo y frío, desguarnecida, abierta por fin a los abismos inferiores.

Ve a [74](#).



*En su mente, Crom-Ya blande sus armas en una
última y gloriosa batalla.*

El grupo de humanos ya se desplaza en dirección a la plaza central cuando de un recodo aparece otro de los miembros de la Gran Raza. La contemplación de este ser despierta en ti pseudo recuerdos reprimidos. Enseguida lo identificas como un miembro prominente de la sociedad de la ciudadela y una sensación de profundo temor hace que tus cílios faciales comiencen a temblar sin control. La cosa cónica se encara hacia ti y empieza a chasquear sus pinzas en una cadencia e intensidad variable que no dudas en calificar como un intento de comunicación. Chasqueas tus pinzas y agitas apéndices que ni siquiera sabes cómo controlar.

De tu abdomen comienza a brotar una sudoración oleosa y pestilente de forma incontrolable. Los ojos trinoculares salen disparados hacia adelante y se clavan en los humanos que te guiaban.

—¡Maldito bastardo! —Grita Crom-Ya mientras desenfunda un hierro al que ha dado forma de espada primitiva—. ¡Nos ha vendido!

Entonces se desata un caos indescriptible. El cimmerio trepa por el abdomen de la criatura con intención de cercenar su cabeza. El hechicero atlante comienza a recitar palabras olvidadas por el tiempo y el resto de humanos se une a la refriega con armas improvisadas.

Tú no puedes más que ulular en frecuencias indescriptibles y, presa del pánico, correr en círculos agitando todos los apéndices que encuentras.

Crom-Ya logra llegar hasta la parte alta del cono y descarga un brutal mandoble, justo un instante después, es partido a la mitad por una pinza de crustáceo.

—¡Sangras, perro! —Oyes decir a su mitad superior antes de estrellarse contra el suelo.

El resto de la rebelión perece aplastada bajo la barriga gasterópoda del Supremo Gobernador Yithiano y tú... Lo que te suceda a ti... solo Randolph Carter lo sabe.

FIN

84

Te alzas sobre un suelo de macizas losas octogonales y te das cuenta de que, aparte de esa extraña madera negra, no hay nada orgánico en la construcción, ni alfombras ni cortinajes o tapices. La oscura mampostería es de un diseño desconocido para ti, de un monstruoso tipo megalítico con hileras de bloques con superficie superior convexa e inferior cóncava que encajan entre sí.

Lo que más te llama la atención, por su descomunal tamaño, algo común a todas las estructuras en este lugar, son los pedestales. No tienen ningún tipo de asiento alrededor, pero la parte superior está atestada de libros, láminas que parecen papel y materiales que deben servir para escribir: jarras de un metal purpúreo de raro diseño y varillas con puntas que supuran un líquido parecido al mercurio. De alguna manera sabes que son mesas de trabajo y son realmente ¿inmensas? Es una impresión que tu cerebro te transmite como cierta, pese a que de algún modo inexplicable las estás viendo desde arriba.

Si quieres examinar las mesas, ve a [93](#).

Si prefieres acercarte a las ventanas circulares, ve a [41](#).

Si por el contrario te llaman más la atención los volúmenes, ve a [35](#).

Al sentirte atrapado no puedes reprimir el pánico. Es algo más que el mero temor a la indefensión; es un instinto primario que hace que te incorpores con una fuerza que hasta el momento desconocías albergar.

Fuese lo que fuese lo que te retenía, ya no es capaz de sujetarte y te alzas hasta una altura descomunal, superior a los tres metros de altura. Entonces, ocurre lo que tanto temías que pasase. De forma involuntaria, tus ojos examinan tu cuerpo tratando de buscar una explicación a la extraña sensación que esta perspectiva elevada te transmite. Inmediatamente deseabas no haberlo hecho.

Al principio no eres capaz de verte y eso se debe a que tus órganos de visión flotan mansamente lejos de ti. Cuelgan de un cuello flexible y carnoso que parece tener la posibilidad de extenderse y contraerse a voluntad. Cuando te localizas, ves que no se trata de tus habituales formas antropomórficas. Muy al contrario, ahora habitas un cuerpo ajeno a todo lo que la mente humana es capaz de comprender. Eres un cono inmenso, de más de diez pies de altura y otros diez de diámetro en la base, rugoso, iridiscente y duro como el cuero. Tus brazos son largos, tentaculares y rematados por pinzas de crustáceo que agitas sin parar. Nuevos apéndices han brotado de tus costados, uno, de tonalidad rojiza y conformado por cuatro formaciones tubulares unidas, emite aullidos y chasquidos ululantes.

Sientes cómo tus órganos, básicos y eficientes, se han reordenado en tu interior... sentidos que desconoces se activan y desactivan, mientras que funciones que considerabas básicas ya no tienen lugar.

Como una bestia enloquecida, empiezas a reptar sobre la base de tu cono, movimientos espasmódicos de tu abdomen plano y musculado te desplazan por las baldosas. No eres capaz de controlar el horror que se desata en tus cerebros.

Sigue leyendo en **131**.

86

Sin pensártelo, tiras de la palanca que alimenta de electricidad la máquina que alberga a la Mente Suprema de Venus. Con un zumbido y un fuerte olor a ozono, la pantalla comienza a ondular a medida que las luces danzantes se apagan.

«LO QUE HA HECHO ERA OBVIO. AL FIN Y AL CABO, SU ESPECIE ES PASIONAL».

Inmediatamente, desde el otro lado de la compuerta que contiene la colmena de insectos inteligentes, te llega el inconfundible sonido de varias docenas de instrumentos metálicos golpeando contra el suelo y, consiguientemente, una oleada de sensaciones que reverberan en las paredes de tu cráneo como si fueran algo físico: agradecimiento, alivio y, casi imperceptible, una sensación de victoria que te inquieta. También, al mismo tiempo, escuchas como se levantan fuertes sellos que aseguran la compuerta de la enorme jaula-caja fuerte que aprisiona a los seres insectiles. Tratas de abrirla, de alcanzar a los coleópteros, pero mucho te temes que los previsores habitantes de la ciudad no querían dejar sueltos a tus «nuevos amigos».

«Le estamos muy agradecidos, profesor Wingate, no le olvidaremos, y esperamos que usted a nosotros tampoco. Si alguna vez volvemos a vernos, espero que sea para terminar lo que hoy ha comenzado».

Si algún día alcanzas la sección de las celdas donde los miembros de la Gran Raza de Yith contenían a sus prisioneros, puedes (si así lo deseas) sumar a esa sección el número de esta y tratar de localizar esta cámara sellada.

Si quieres puedes tratar de despertar en el **30**.

O salir huyendo de este lugar de locura en el **18**.

Estás sobrevolando una zona de incontables millas de extensión sembrada de ruinas basálticas corroídas por el tiempo. El cielo está más nublado en esta zona y solo puedes contemplar de forma difusa la increíble destrucción que sobrevuelas. Imágenes fragmentadas de una terrible guerra se te antojan tan reales como la misma visión en la que estás sumergido ahora. No puedes ver los contendientes, pero algo te dice que no eran humanos.

Pronto dejas atrás la devastación para sobrevolar un mar interminable, una extensión ilimitada, vaporosa. El océano se te antoja terrible. Unas grandes sombras sin contornos definidos se mueven bajo las olas, y aquí y allá su superficie lisa y oscura se ve salpicada por borbollones anómalos, como una marmita de agua hirviente.

Entonces ¡la locura se desata!

Frente a tu vimana, disparada a velocidades increíbles, se ha plantado, descendiendo de los abismos del espacio, una enorme monstruosidad de piedra y metal que no puedes definir de otra manera que como una ciudad flotante.

Edificaciones estrelladas, cúpulas inmensas, megalitos de diferentes alturas, enormes puentes colgantes, zigurats...

Los habitantes de esa megalopolis flotante, criaturas en forma de huso, negras, brillantes y rematadas por unas cabezas como estrellas marinas, te han visto. Cientos de ellas despliegan sus alas correosas y agitan sus tentáculos gomosos hacia tu vehículo cuando las sobrevuelas. Acto que deben tomarse como una amenaza, ya que el cielo se ve plagado de luces y explosiones eléctricas un instante más tarde.

No sabes qué hacer, contemplas impotente las palancas y botones, da igual que intentes pulsarlos o trates de girar los diales. No tienes ni idea del funcionamiento de esta máquina alienígena. Gritas y gritas mientras, en tu realidad, el pobre Carter trata de despertarte. Nunca lo conseguirá.

Aunque tu cuerpo siga vivo, tu mente jamás regresará a él.

FIN

88

—Cuánto nos alegramos de volver a verle. —Te dice con evidente alegría James Woodville, un caballero de Suffolk en los tiempos de Cromwell.

—¿Ha encontrado un medio de advertir al mundo de nuestra terrible situación? —Te pregunta con sus exquisitos modales el médico australiano, Nevel Kingston-Brown—. ¿Funcionó nuestro plan para impedir que estas criaturas sigan ejecutando sus terribles designios?

Ante tu expresión de confusión, el desánimo comienza a cundir entre los, evidentemente, prisioneros y los murmullos se intensifican.

—¡Basta! Dejad que se recupere. Evidentemente debe haber llegado de un tiempo en el que aún no recuerda nuestro plan —el que habla es de nuevo el filósofo chino y todos se retiran un poco para permitir que Crom-Ya pueda retirar tus ataduras.

Te incorporas sobre la base de tu cuerpo cónico, empequeñeciendo aún más a tus compañeros. Es una sensación extraña, pero poco a poco los recuerdos van viniendo a ti.

Tú, como el resto de humanos que te rodean, fuiste arrancado de tu época en el año 1908 por una raza de seres procedentes de extrañas dimensiones ajenas al tiempo. Tienes la certeza de que mientras estabas ausente, tu cuerpo fue ocupado por otro. O, mejor dicho, intercambiado. Ahora todo es tan siniestramente evidente que no puedes sino preguntarte cómo es posible que esto sea un sueño... ¿Cómo puede tu mente elaborar una fantasía tan completa y aparentemente lógica? A no ser que todo fuese verdad. Que existan razas alienígenas y extrañas que se dedican a secuestrar mentes... ¡Imposible!

Sigue hablando con tus compañeros de cautiverio en [108](#).

O trata de despertar en [30](#).

En cuanto te asomas al exterior, eres consciente de que te encuentras en un mundo que no es el tuyo. Tal vez en tu sueño sigas en la Tierra, pero hay algo en el aire, en el cielo purpúreo y nublado, en el mismo olor del mundo, que te remite a épocas pretéritas.

Temes caer rodando por la inclinada superficie, pero de alguna manera, te ves anclado de forma rotunda y estable al suelo, como si las plantas de tus pies fueran enormes plataformas adhesivas... o al menos muy estables.

Observas que, rodeando a los edificios principales que vas dejando atrás a una velocidad pasmosa, se levantan otros más bajos —todos ellos desintegrándose bajo la acción de los siglos—, que en su forma son muy similares a unas torres oscuras cilíndricas que se yerguen muy por encima de cualquier otra edificación que puedas contemplar. En torno a las estructuras ruinosas y las altas torres aisladas, flota una atmósfera de abandono y velada amenaza y concentrado temor. Te llama la atención el no haberte encontrado con absolutamente nadie en este periplo onírico, pero de alguna manera tu mente te lo agradece.

Si quieres puedes tratar de acercarte a uno de esos edificios ruinosos en la página [55](#).

O tal vez limitarte a seguir el trazado de la carretera hasta el límite de la ciudad en [79](#).

90

Buscas al responsable de equipaje cerca de la torre de control y entre los coches del tren que está a punto de partir. Un tipo vestido de uniforme te mira de arriba abajo con la misma expresión horrorizada que el vigilante, y algo dentro de ti advierte que durante estos años te has ganado una reputación difícil de subsanar y que no es la primera vez que vienes por esta estación. Le hablas acerca de la máquina y del supuesto individuo que la traía, convencido de que el guardia aún te está vigilando. El encargado de equipaje se encoge de hombros y consulta el listado del último tren varias veces; tal y como temías, no hay ninguna carga que concuerde con esas características. Cambias el peso de una pierna a otra, incómodo. Aunque no puedas recordarlo, tu instinto te dice que la función de esa olvidada máquina es más importante de lo que parece; ¿por qué sino un hombre desconocido iba a colarse en tu casa y robarla? ¿Acaso se la diste voluntariamente? No, eso no tiene sentido. ¿Quién era él y dónde está la máquina?

Preocupado por tu actitud, el encargado de equipaje te recomienda que denuncies la desaparición a las autoridades para que desde la estación puedan dar la orden de retener el bulto si lo vieran. Parece una buena idea, aunque en el fondo sabes que, si ese individuo quería llevarse la máquina sin ser descubierto, el artefacto ya estará muy lejos de Arkham.

Será mejor que examines la cabina en [140](#).

Te llevas la mano a las sienes y aprietas con todas tus fuerzas justo antes de caer al suelo entre convulsiones. ¡La gran Biblioteca de Alejandría, profanada por los fanáticos seguidores de un culto blasfemo a un dios borrado de la historia! ¡Nyarlathotep! Solo la intervención de Teófilo de Alejandría pudo erradicar su núcleo parapetado en el Serapeum de la biblioteca de Alejandría: Cuna de la sabiduría, pero también de conocimientos impíos.

Aunque te pueda parecer una visión, estás convencido de que, de alguna manera, estuviste allí o alguien te lo relató como si lo hubieras vivido. Los recuerdos se arremolinan confusos, algunos son inequívocamente tuyos, otros, no los puedes ubicar en ninguna de tus experiencias anteriores, ni siquiera en la realidad. En mitad de tu delirio, mientras te arrastras por un suelo que es mitad asfalto, mitad dorada arena... una voz resuena en tu cabeza *«Randolph Carter. Encuentre a Randolph Carter y use la máquina con él»*.

Cuando sales del extraño trance, las preguntas te asaltan.

Sin duda acabas de sufrir la alucinación más violenta que recuerdas, tanto que casi ha acabado con tu cordura. La sensación de calor, los sonidos, el fuego consumiendo las mastabas, los hipogeos y el adobe de las casas, el hedor a sudor y humo invadiendo tus fosas nasales...

Llegas hasta la comisaría dispuesto a interponer una denuncia por la desaparición de tu máquina, pero cuando te preguntan por el aspecto que tiene el objeto, eres incapaz de responder. De todos modos, los agentes se muestran muy amables contigo. Tal vez demasiado. Por fin, cuando crees que todo el asunto no va a llevar a ninguna parte, te preguntas... ¿Qué puedes hacer ahora?

Puedes volver a tu casa y tratar de relajarte a ver si esas visiones desaparecen por sí solas en la página **29**.

O, siquieres, puedes ir a buscar a ese tal Randolph Carter en el **92**.

92

Randolph Carter resulta ser un hombre misterioso. Vive en una mansión de ladrillo rojo y tejado negro de pizarra a dos aguas, en pleno centro de Arkham, en uno de los barrios más opulentos de la ciudad.

De profesión anticuario, hay quien dice que no pone un pie en su tienda desde hace al menos diez años y que se dedica a otros asuntos mucho menos prosaicos.

Reunir información sobre este misterioso personaje te resulta de lo más complicado; según algunos es, como ya sabes, anticuario, según otros, un poderoso hechicero y, para la mayoría... un charlatán de feria que se dedica a dilapidar la fortuna de su abuelo, Christopher Carter. Y según parece no es la primera vez que los vecinos te han visto merodeando por la zona. Si tan solo pudieras recordar por qué le interesaba tanto a tu otro yo...

Mientras subes los escalones que conducen al portal de su consulta, una extraña sensación, como si te estuvieran vigilando, te encoge el estómago y te eriza los pelos de la nuca. Tocas el timbre y una melodía siniestra, como el silbo de una flauta, resuena en el interior de la casa.

—No estoy interesado. ¡Márchese! —Te murmura una voz meliflua desde el otro lado de la puerta.

—¿Es usted Randolph Carter? —Preguntas con insistencia—. Me llamo Nathaniel Wingate y necesito su ayuda, yo...

Parece que a este tipo le da igual quién seas o lo que quieras, pues no hace intento de abrirte...

Le hablarás de tu extraño aparato desaparecido en el **63**.

O te resignas y te marchas a tu casa para continuar con tu investigación en **29**.

Estás avanzando hacia la mesa más cercana, de eso no tienes duda, pero hay algo tan extraño en tu andar... Por un momento te parece como si te estuvieras arrastrando con el abdomen, pero eso es imposible, porque tu cabeza sigue observándolo todo desde una altura considerable.

Al llegar al pedestal ves con asombro como sobre los documentos flota un globo luminoso que sirve de lámpara y que no parece estar conectado a fuente de electricidad alguna.

Lo que podría tomarse por papel es en realidad una plancha metálica de un grosor inferior al milímetro sobre el que resaltan los jeroglíficos que has visto en las paredes. Presentan un ligero relieve y sin duda están improntados por las varillas que rezuman mercurio, que puedes ver por docenas en los frascos metálicos y tirados sobre la mesa.

Cuando tratas de examinar uno de los documentos, ves que tus manos no te responden. Vuelves a intentarlo, tus brazos deberían estar a escasos centímetros del «papel», solo necesitas que se proyecten un poco, pues sientes su peso contra tus costados. Pero siguen sin querer hacerlo.

Al tercer intento, lo consigues, solo unos pocos centímetros, lo suficiente para que el horror más antinatural, profundo e inenarrable se apodere de tu mente y vuelva a mandarte a la inconsciencia... Y es que no es tu mano lo que ha salido proyectada como un pulsante y giboso tentáculo, sino una especie de pinza descomunal unida a un cilio tan grueso como una soga de barco.

Pierdes la conciencia y la visión se desvanece.

Despierta en el despacho en **138**.

94

Abandonas la consulta de Randolph Carter, no sin antes suplicarte que conserves la extraña máquina que, de alguna manera, te pertenece. Ninguno de los dos está seguro de querer tener dicho artefacto, pero terminas aceptándolo y lo depositas en lo más recóndito de tu buhardilla.

Los siguientes meses los pasas completamente aislado.

Lo que has visto, lo que has vivido en tu mente, carece de toda explicación lógica y es plausible que, de intentar comprender a qué se deben esos sueños lúcidos, acabes obsesionado por ellos y en el peor de los casos... preso de la locura.

Por suerte, el haberte abandonado a los sueños usando el método de Carter también ha conseguido que por un tiempo desaparezcan las visiones... y así continúa durante algunos años en los que los episodios de visiones van desapareciendo lentamente.

Poco a poco te reincorporas a la vida laboral, pero la economía ya es incapaz de satisfacerte. Empiezas a estudiar psicología y gratuitamente, tu hijo, Wingate, es el único que te sigue en tus estudios y pronto os convertís en auténticas eminencias del campo de la psiquiatría de lo aberrante.

Vuestras publicaciones sorprenden a todo el mundo y pronto llaman la atención de varios colegas que están interesados en escuchar de tus propios labios tus teorías acerca del desdoblamiento de personalidad, la amnesia y los sueños vividos. Lamentablemente eso también despierta en ti el recuerdo de las experiencias vividas en tu mundo onírico. Una mañana de febrero, recibes una carta procedente de Europa. Está escrita sin duda por un demente, pero hay algo en su escritura precipitada que te atrae y te obliga a leer y releer sus párrafos.

Sigue leyendo en **126**.

Cogiendo aire, te lanzas hacia adelante y vuelas por encima del foso. En el instante en el que cruzas su negrura, notas una fría brisa pestilente que emana de su interior y escuchas el inconfundible aullido de algo lejano y terrible. Caes al otro lado y no puedes evitar pensar que el impacto ha provocado un estruendo. Y es que hasta el menor roce resuena como un cañonazo en el sepulcral silencio de la ciudad enterrada.

Te pones en pie y enseguida ves que has alcanzado la cámara donde la Gran Raza ocultaba su sabiduría. Las gigantescas estanterías se apilan hasta los altísimos techos, o se encuentran tiradas unas sobre otras. Los suelos están cubiertos de estuches destrozados y, por un instante, eres consciente del terrible cataclismo que tuvo que haber ocurrido para que algo dañase la magnitud colosal de esta sala.



Si has conocido al sabio oriental Yiang-Li, ya sabes lo que tienes que hacer en [37](#).

De lo contrario, ve a [46](#).

96

Sigues a Mackenzie a la carrera hundiéndote en la arena, poseído por un sentimiento de incomodidad y ansiedad atribuidos a la extraña familiaridad que el terreno te provoca.

Cuando alcanzas la cima de una enorme duna, la emoción amenaza con hacerte temblar: fragmentos de aquella sillería ciclópea, idéntica en todos los conceptos a la de los edificios soñados por ti, se extienden hasta donde alcanza la vista. En su superficie hay huellas inequívocas del cincel, y te estremeces al reconocer el diseño curvilíneo que, después de tantos años de atormentadas pesadillas y de búsquedas penosas, se ha convertido en un símbolo de horror. Lo más interesante son unos pocos bloques curvados, extraordinariamente sólidos, que bien podrían proceder de bóvedas o arquivoltas, o tal vez de arcos que enmascaran unos ventanales redondos.

El profesor Boyle y el profesor Dyer te conducen al núcleo de la excavación con gestos con la mano.

—¡Profesor Wingate! —Grita el arqueólogo—. ¡Creo que tenemos algo que le puede interesar examinar!

En cuanto llegas al lugar ves que se encuentran de pie en torno a una losa circular que te provoca un pánico palpable, es negra y mucho, mucho más antigua que cualquier otro elemento de sillería encontrado hasta la fecha.

—No sabemos lo que es —dice Mackenzie.

—Desde luego no pertenece a la misma era geológica que el resto —añade Dyer mirando tus manos temblorosas—. Me atrevería a decir que hemos llegado al epicentro de esta excavación. Debemos continuar desde aquí... ¡Hacia abajo!

Quieres convencer a tu grupo de que es el momento de abandonar esta expedición en **2**.

O estás de acuerdo en trasladar la investigación a este lugar en **58**.

Asciendes con tu nueva y asombrosa estabilidad por una rampa que nada tiene que envidiar a la mismísima Gran Pirámide en cuanto a acabado e inclinación. Cuando terminas de remontarla, toda tu concepción de lo que es real se hace añicos de golpe. Estás viendo interminables carreteras que cruzan bosques de vegetación tan fantástica y exuberante que reducen al Amazonas a la categoría de un pequeño jardín. Las carreteras conectan «tu» ciudad con otras, igual de inmensas y extrañas.

A incontables millas de distancia, pero perfectamente visible para tu nueva forma de visión con capacidad de enfoque telescopico, puedes ver una monstruosa construcción monolítica en medio de calveros en los que reina un crepúsculo que nada tiene que ver con la escasa luz solar, cruzado por estriborones sobre marjales en los que la oscuridad es tan intensa y permanente, que te resulta imposible identificar su luxuriosa vegetación. ¡Auténticas cunas de la vida!

Es en ese momento cuando contemplas la primera criatura viviente y no puedes más que gritar de pavor y asombro. Allí, entre los inconfundibles Calamites, Lepidodendros y Sigillarias, ves aparecer, trastabillando, lo que sin duda es... ¡Un dinosaurio! Un torpe y bípedo plateosaurio que te observa con sus ojillos aterrorizados.

El aspecto realista de tu sueño es tan impresionante que incluso puedes olerlo y oírlo gruñir. Cuando toda una jauría aparece de improviso y se lanzan contra la muralla, pierdes —¿o, tal vez, recuperas?— el sentido.

Despierta en [138](#).

98

Llegas a la estación a media mañana. El viaje desde Arkham no es demasiado largo. Como de costumbre, el cielo está encapotado y apenas hay viajeros esperando. Te aproximas al guardia de seguridad que está junto a la entrada y le preguntas si durante los últimos días ha podido ver a alguien cargando con algo extraño o si recuerda de algún hombre sospechoso que quisiera usar el teléfono de la estación. Él te ve llegar esbozando una expresión de espanto, como si te conociera y no quisiera estar en tú presencia. Tras un rato en el que te examina de arriba abajo varias veces, te dice que del pesado artefacto no tiene constancia y te anima a que preguntes al encargado de equipaje, pero sí le llamó la atención que a primera hora de la mañana un hombre de aspecto flaco tratara de usar el teléfono más apartado... El que tú siempre usabas para tus llamadas a larga distancia. Quiso advertirte de que la cabina del fondo no funcionaba desde hacía algún tiempo, pero para su sorpresa el extranjero logró realizar la llamada sin ningún inconveniente... como tú.

No entiendes nada y parece que es mejor que siga así, al menos por el momento. No es un buen momento para estar dando explicaciones.

Si quieres examinar la cabina, ve a **140**.

Si prefieres preguntar por el encargado, ve a **90**.

Tratas de enfocar la visión. No te es posible, y al intentar parpadear... tampoco sucede nada. Estás seguro de que tu cerebro está dando la orden, pero no hay oscuridad. Pasado un rato en el que no te atreves a moverte, comienzas a distinguir lo que te rodea; es muy extraño, si no fuera porque es imposible, dirías que, de alguna manera, en vez de la visión normal... estás experimentando un enfoque ¿telescópico? ¿microscópico? Lo sabes porque los objetos, que ahora distingues con una inusual claridad, también experimentan una inexplicable capacidad de acercarse y alejarse a voluntad.

Te encuentras en una enorme sala abovedada cuyas altas aristas de piedra se pierden en la sombra por encima de tu cabeza. En las paredes hay colosales ventanales y redondas, altas y arqueadas puertas que conducen a las desconocidas entrañas de esta edificación que podría estar en cualquier tiempo y lugar. La habitación está repleta de pedestales o mesas de una altura equivalente a la de una habitación de una casa victoriana. Inmensas estanterías de una madera de color oscuro se extienden por las paredes, conteniendo lo que parecen ser volúmenes de un tamaño que juzgas enorme, con extraños jeroglíficos en los lomos.

Lo que queda al descubierto de las paredes contiene tallas, siempre en curvilíneos diseños matemáticos.

Si quieres puedes examinar la habitación en detalle en **84**.

O puedes escapar por alguna de las puertas en **106**.

100

Lo que te cuenta Yiang se mezcla con un batiburrillo de recuerdos extraídos de tus supuestas visitas anteriores a esta ciudad de pesadilla y los del mismísimo cono alienígena que habitas:

La época en la que fuiste secuestrado por primera vez se correspondía con la Era Paleozoica o principios del Mesozoico, hace unos ciento cincuenta millones de años. Sin embargo, ahora, tus visitas se producen a comienzos del Cretácico Inferior.

Los cuerpos ocupados por la Gran Raza no se correspondían a ningún estadio evolutivo conocido por la ciencia; sin duda eran eslabones perdidos que no habían dejado descendencia o rastro alguno en nuestro planeta. Biológicamente poseían una estructura orgánica homogénea y diferenciada a mitad de camino entre el vegetal y el animal.

Su actividad celular y metabólica es de tales características que apenas sienten fatigas y no necesitan dormir, solo poseen dos órganos de los que nosotros llamamos sensoriales: la vista y el oído. Este último se localiza en unas excrecencias parecidas a flores que les crece en la parte superior de la cabeza. Pero, además, poseen muchos otros sentidos, incomprensibles para los humanos, que nunca sabrás utilizar correctamente. Su sangre era una especie de icor verde oscuro muy espeso.

Se reproducen por medio de semillas o esporas que llevaban formando racimos cerca de la base, y que germinaban solamente bajo el agua. Para el desarrollo de sus crías utilizan grandes estanques de escasa profundidad. Esos tanques están bajo la construcción principal y se accede a ellos desde la compuerta situada frente a la sala de máquinas. Las crías defectuosas son eliminadas tan pronto como se manifiesta su anomalía. Al carecer de tacto e ignorar el dolor, reconocían la enfermedad y la proximidad de la muerte mediante síntomas accesibles a la vista o al oído.

Sigue leyendo en [9](#).

101

Marcas el número de Carter y la operadora comienza la operación de comunicación. Aguardas pacientemente, pero no hay respuesta al otro lado.

—Señor —te dice amablemente la operadora—, no logramos establecer contacto con la línea que marca. Parece que han desconectado el teléfono al otro lado. Sin embargo, nos aparece que algo está conectado a la línea del cliente. ¿Quiere seguir insistiendo?

Algo te dice que cualquier intento será inútil, así que declinas su ofrecimiento y cuelgas el auricular.

¡Deben haberse llevado a él también! Pero eso es imposible, todo es un sueño, todo lo que has vivido ha sido fruto de una maldita patología mental... ¿verdad?

De forma instintiva te asomas a la ventana y echas una ojeada a través de los pliegues de la cortina. No ves nada anómalo. Solo un hombre que cojea ligeramente andando calle abajo. ¡Espera! ¿se ha parado para observar tu casa?

Sientes el peso de la angustia oprimirte el pecho como la proverbial mano helada que citan los cuentos de terror que leías de joven. Pese a que creías haberlos dejado atrás tus miedos vuelven a ti como un indeseable recuerdo de pesadillas y visiones.

El hombre cojo parece andar cada vez más despacio, su gabardina negra ondula por la fuerte brisa, ¿o tal vez por otra cosa que oculta debajo? Lo ves alejarse con los ojos clavados en tu fachada, girando la cabeza al compás de su avance, girando, girando...

Cierras la cortina y corres hasta tu habitación. No puedes permitirte que los sueños empiecen de nuevo. Tienes que actuar, aunque sea sin la ayuda de Carter.

Si quieres dejar atrás toda esta locura, lo único que puedes hacer es contactar inmediatamente con Mackenzie en **68**.

102

Mientras las barreras mentales se derrumban, contemplas como los conos vivientes se comportan de una manera que podrías considerar respetuosa. No comprendes cómo es posible que tu mente no se colapse al instante, pero lo atribuyes a que, de alguna manera, ahora perteneces a este mundo de ensueño donde las leyes de lo que es real no son las mismas que en el tuyo.

Sus acciones, aunque inofensivas, te horrorizan incluso más que su aspecto. La naturalidad con la que conversan entre ellos, haciendo cosas que solo habías visto hacer a los seres humanos, te llena de un pavor inexplicable. Tal vez porque su inteligencia amenaza la egoísta percepción del hombre de sentirse único y especial.

Por fin sacan una especie de caja metálica de la que empiezan a emanar sonidos, escuchas ladridos, mugidos, algunas estridulaciones inclasificables, el inconfundible mohín de las ballenas y, por fin, una voz humana:

«*No se asuste, señor Wingate*». Escuchas la voz directamente en tu cerebro, pero no dudas que procede de esa cajita que sujetan entre sus pinzas. «*Bienvenido de nuevo. Le estábamos esperando*».

Las siguientes horas las pasas en estado de shock a medida que tus nuevos compañeros te explican cosas para las que no sabes si estás preparado.

Sigue leyendo en [142](#).

Durante los años que duró tu estado, realizaste algunas expediciones en busca de información sobre diversos temas culturales, históricos y artísticos de la humanidad, que te mantuvieron fuera de Arkham durante largos períodos de tiempo.

Tras uno de esos largos viajes, llegaste a tu casa en Crane Street acompañado de un artefacto de extraño aspecto. Al parecer, habías encargado la fabricación de sus piezas a diferentes fabricantes americanos y europeos, algunos de prestigio cuestionable, y lo mantuviste celosamente oculto de ojos indiscretos.

Los únicos que llegaron a verlo —te cuenta el ama de llaves—, fueron el obrero que lo instaló, la antigua sirvienta y ella misma.

Al preguntarle por los detalles, te describe el artefacto como un armazón de varillas, ruedas y espejos. Media unos sesenta centímetros de alto y treinta de ancho. Era de color oscuro y en el centro había instalado un espejo circular convexo.

La noche antes de tu vuelta a la realidad y de que la máquina desapareciera, te dice que le ordenaste a ella y a la criada que se marcharan de la casa hasta el día siguiente. Los vecinos le habían comentado que las luces permanecieron encendidas hasta bien entrada la noche, cuando un hombre flaco, con una ligera cojera y de aspecto extranjero, llegó con su automóvil y entró. No hubo más movimientos hasta que, a las seis de la mañana, una voz titubeante y exótica pidió por teléfono al doctor Wilson que fuese a tu casa para sacarte del extraño estado letárgico en el que habías caído. La llamada alarmó tanto al doctor que no dudó en comunicárselo a la policía antes de desplazarse hasta tu domicilio. Los agentes te confirman que la llamada se había efectuado desde un teléfono público de la Estación del Norte, en Boston.

Si quieres preguntar por tu familia, ve a [15](#).

Si prefieres interrogar al médico por tu extraña amnesia, ve a [72](#).

O puedes preguntar por la extraña máquina en la [122](#).

104

Respondes a la carta rechazando la invitación. Lo último que deseas ahora es aventurarte a cruzar el desierto para contemplar unas ruinas antiguas. Has decidido que vas a seguir con tu vida y luchar por que esas pesadillas desaparezcan, y eso es lo que vas a hacer. Ahora que has comenzado a centrarte en tu vida, en tu trabajo y en tu reducida familia, no puedes tirarlo todo por la borda. Pero por más que lo intentas, los sueños continúan y empiezas a tener visiones de nuevo, y esta vez sin la ayuda de las hierbas de Carter. ¡Esas malditas fotografías y su terrible poso de realidad! Pero eso es completamente imposible, si esa ciudad existiese realmente, todo lo que has vivido, tus sueños, esos seres que secuestran mentes... ¡No! ¡Es demasiado espantoso para ser cierto!

En un momento dado, es tal el tormento que sufres, que tu hijo empieza a notar tu derrumbe psicológico. Y siempre ha sido un gran apoyo para ti, aun cuando estabas siendo controlado por tu otra personalidad. Sin embargo, esta vez parece dudar de tus facultades mentales... Si ni tu propio hijo te cree, es que algo va mal. ¡Lo están volviendo contra ti! No dudas en contarle todo, absolutamente todo lo que te pasó con Carter y las pesadillas. No puedes permitirte perderlo de nuevo.

Al día siguiente, cuando llegas a tu casa en Crane Street, descubres que tu hijo ha pedido ayuda a sus compañeros psicólogos en la Universidad y les ha contado todo cuanto le confesaste. Los profesionales se ponen en pie al oírte entrar y no tardan en sujetarte por ambos brazos. Tú miras a tu hijo, extrañado y sorprendido. No terminas de comprender por qué te ha delatado. Quieres preguntarle muchas cosas, pero el atropello con el que te sacan de la casa solo te permite oír:

—Es por su bien, padre. Confíe en mí.

Ve a [76](#).

Como ha pasado tanto tiempo, y ante la imposibilidad de recordar ni un solo instante de esos supuestos viajes, decides retomar tu vida cotidiana y vuelves a dar clases de economía política en la Universidad; sin embargo, tu incorporación a la rutina resulta difícil y dolorosa. A fin y al cabo, perder más de cinco años de tu vida sin haberte dado cuenta solo puede crear complicaciones. Pese a todo, los alumnos y profesores no tardan en dejar pasar el incidente y ya casi nadie en la ciudad parece acordarse de ello, o al menos mencionarlo. Dejas pasar los días refugiándote en la compañía de tu hijo y en el trabajo; sin embargo, no tardas en darte cuenta de que ya no eres el de antes.

Cada cosa que haces te agota y comienzas a sufrir alucinaciones oníricas, primero durante el día, acompañadas de fuertes dolores de cabeza que ninguna medicación es capaz de calmar. Tal vez has podido mantener íntegra tu antigua personalidad, pero el vigor y la energía de otros tiempos se ha desvanecido y ya no tienes tantas inquietudes como antes. Los temas históricos empiezan a obsesionarte y más con el estallido de una guerra de proporciones desconocidas en Europa. Lo que más te desconcierta y perturba a los pocos que te rodean, es que empiezas a percibir los sucesos como ya vividos. Al principio lo comentas como una anécdota: cosas que las noticias reflejan para ti son obvias y eres capaz de aportar datos que son desconocidos para el resto de personas. No tardas en darte cuenta de que consideras las épocas y la sucesión de acontecimientos de manera «sumamente extraña». Tu concepción del tiempo y tu capacidad para distinguir entre sucesión y simultaneidad ha sufrido una sutil alteración. Como si te forjaras quiméricas ideas sobre la posibilidad de vivir físicamente en una época determinada, pero pudiendo proyectar tu espíritu y tu mente por toda la eternidad, y vivir simultáneamente en épocas pasadas y futuras.

Sigue leyendo en [133](#).

106

Intentas ponerte en marcha, pero hay algo completamente anómalo en tu percepción de los espacios que te impide avanzar. No cabe duda de que tu cerebro está dando las órdenes correctas a tus piernas, pero no eres capaz de percibir el peso de tu cuerpo y la sensación que obtienes es la de estar tumbado sobre el abdomen y... ¿reptar? Por fin te pones pesadamente en movimiento. La sala en la que estás tiene múltiples salidas, pero tus pasos te encaminan a la que identificas con el norte pese a que no hay absolutamente nada para orientarte y que te indique que esa apreciación sea cierta.

Estás recorriendo ciclópeos pasillos de piedra cruzados por planos inclinados que suben y bajan, hechos con la misma monstruosa mampostería. No ves ni rastro de escaleras, ni pasadizos de menos de diez metros de altura. Cuando miras por el borde de uno de los pasillos, te das cuenta de que cruzas una endeble plataforma suspendida ¡a miles de metros de altura!

Deabajo hay múltiples niveles de negras bóvedas y trampillas que nunca se van a poder abrir, selladas con tiras de metal gruesas como mástiles de barco y que insinúan una especie de terror o peligro especial.

El puente de baldosas octogonales desemboca en otra parte de la misma edificación, situada ligeramente por debajo de tu punto de origen. Se trata de una cámara heptagonal con siete columnas a cada lado y techo abovedado que se pierde en las alturas. De ella parten otros seis pasillos, algunos ascendentes y otros descendentes, además del que has usado tú. El último lado de la cámara lo ocupa una puerta cerrada con barrotes.

Desciende hasta la cámara para continuar con tu exploración en [12](#).

—¿En serio quiere saber eso cuando nuestro destino está en juego?
—Pregunta impaciente el cimmerio a punto de encararse contigo—.
¡No tenemos tiempo para paparruchas científicas! ¡Es la hora del dolor!

—No te preocupes, Crom-Ya —interviene conciliador el hechicero atlante que ha aparecido de pronto, como si se hubiera materializado de la nada a vuestro lado—. Ya habrá tiempo para derramar nuestros fluidos vitales cuando alcancemos la cámara de desove.

Por fin estáis llegando a los límites de esta celda interminable.

—Estos seres son prácticamente eternos, señor Wingate —Te explica con paciencia Nug-Soth—. Los individuos de la Gran Raza no tienen cuerpo propio, se desplazaron a la Tierra en los albores de su primer enfriamiento y ocuparon los cuerpos de estos seres cónicos que según parece fueron los habitantes primigenios de nuestro planeta. Lo hicieron por su extrema resistencia y longevidad. La enfermedad y la proximidad de la muerte, en ausencia de un sentido del tacto o del dolor, son desconocidas para ellos. A veces, uno de los cuerpos muere con la mente de su anfitrión ocupando el del otro; entonces la criatura se ve atrapada en nuestro mundo sin la posibilidad de regresar o viceversa. Si los conocimientos que trataban de recuperar son de importancia, ellos, de alguna manera, pueden traernos de vuelta hasta que completamos nuestro trabajo. Mucho me temo que lo que ve usted no son nuestros auténticos cuerpos, sino alguna especie de constructo temporal, ya que el viaje en el tiempo a nivel físico es imposible. Se lo explicaría con más calma, pero apenas nos queda tiempo.

Para corroborar sus palabras, el atlante y los humanos te señalan un inmenso corredor cerrado por una cortina de aspecto extremadamente pesado.

—Rápido, ábranos camino, nosotros no podemos pasar.

Siquieres insistir al mago para que te cuente cómo es posible que tú sigas en el cuerpo de un miembro de la Gran Raza, ve a [11](#).

Si por el contrario quieres seguir con su plan, ve a [14](#).

108

Según comienzas a recordar, tú y todos los habitantes de esta ciudadela que se extiende miles de millas, fuisteis retirados de vuestros tiempos respectivos y asignados a diferentes unidades de conocimiento. Durante años, tus recuerdos fueron cuidadosamente recopilados en tornos que vosotros mismos escribíais. ¡Claro, ahora todo tiene sentido!

Ves de forma casi física cómo te movías entre los otros entes desconocidos, leyendo los libros terribles de las interminables estanterías y escribiendo durante horas enteras en las grandes mesas con una estilográfica manejada por los tentáculos verdes que cuelgan de tu cabeza.

En esos horribles tomos se almacenan anales de otros mundos y otros universos; memorias de extraños órdenes de seres que habían poblado el mundo en pasados olvidados, y pavorosas crónicas de inteligencias envueltas en cuerpos grotescos procedentes de futuros aún no acontecidos que poblarán el mundo millares de años después de que el último ser humano hubiera muerto.

Al mismo tiempo, el propietario de este cuerpo contrahecho y ajeno recopilaba información sobre tu mundo. También recuerdas que durante el tiempo que pasaste en tu erudito cautiverio, tramasteis planes para escapar. Pero ¿cuáles eran esos planes? ¿Los llevaste a cabo y por eso has vuelto aquí?

Habla con Yiang-Li en [125](#).

Comienzas a trepar penosamente por el montón de piedras. Apartas la arena con las manos y te esfuerzas por interpretar las variaciones de tamaño, forma y estilo de los dibujos, en busca del indudable nexo que existe entre ellos.

Al cabo de un rato logras adivinar vagamente la índole de la estructura desaparecida y recomponer mentalmente los dibujos que un día cubrieron los muros primitivos. La perfecta identidad de estos detalles con los de algunos escenarios de tus sueños te horrorizan.

Estas ruinas pertenecen a un corredor ciclópeo de diez metros de ancho y otros tantos de alto, pavimentado con losas octogonales y cubierto por una sólida bóveda. Recurriendo a tu intuición y gracias al pálido resplandor que logra colarse desde las alturas, te internas en la desolada ciudad, esperando que las pilas de la linterna que usas para orientarte durante tus noches de insomnio sea suficiente para no perderte para siempre.

Te recreas en los enormes corredores, en las bóvedas colapsadas y, sobre todo, en el sobrecogedor silencio de los siglos. Por fin, el camino concluye en una rampa que desciende hacia los abismos insondables de la ciudad...



Sigue con la exploración en **78**.



Cuerpos yacen en el suelo de la procesión como estatuas de piedra de Jizo, dispersos por doquier...

111

Tras un rato en el que ambos permanecéis en silencio, Carter comienza a interrogarte acerca de tu amnesia, tus visiones y los recuerdos reprimidos.

La conversación se prolonga durante horas y al final solo podéis llegar a una conclusión: ese ser debió robarte la máquina durante esa fatídica noche y en sus planes debía estar implicar de alguna manera a Carter... o puede que algo peor.

Te asegura que la única manera de descubrir qué diablos está sucediendo pasa por desbloquear tu mente.

Por fin te sirve la taza que ya debe estar fría como un cadáver.

—Tome, profesor Wingate. Hay algo que no probaba desde hace mucho tiempo, algo de lo que prefiero no volver a hablar jamás. Este té especial le ayudará a descubrir lo que se oculta en sus sueños, en otros mundos y realidades. No le voy a engañar, es peligroso, pero siempre que quiera volver podrá hacerlo, la palabra de seguridad es «Kuranes». Créame... funciona.

Al parecer, Carter quiere inducirte una especie de sueño profundo en el que podrás derribar cualquier barrera que la realidad haya interpuesto en tu cerebro. Pero para ello deberás aceptar la realidad de lo que sueñas, abandonarte a la existencia de ese mundo de ensueño. Una vez lo aceptes como real... comenzará tu viaje a los laberintos más oscuros de tu mente.

Tras unos instantes de reticencia aceptas... y comienza tu pesadilla.

El cielo se vuelve rojo y las imágenes comienzan a fluir como un torrente que te arrastra, que te arrastra hasta otros mundos... u otros tiempos.

Contempla tu visión, si eres capaz de aceptarla como real, sabrás cuándo ocurrió. Desplázate a la sección correspondiente a las dos últimas cifras del año en el que supuestamente tuvo o tendrá lugar.

112

Tratas de procesar toda la información. Mucho de lo que te cuentan ya lo habías imaginado, pero la confirmación despierta en ti un torrente de recuerdos reprimidos por el control de La Gran Raza.

Los archivos centrales de estos seres se encuentran en una colossal estructura subterránea cerca del centro de la ciudad. Recuerdas que era un lugar que frecuentabas para consultar algún dato que completase tus «memorias». Proyectado como un búnker indestructible que perdurase en el tiempo tanto como la Gran Raza, y para que resistiera a las convulsiones más terribles de la Tierra, el titánico almacén superaba a todos los demás en su maciza solidez. Y eso es parte fundamental del plan trazado por los escribas forzados.

Las crónicas, escritas en grandes hojas de una especie de celulosa metálica, están encuadrilladas en volúmenes que se abren por la parte superior y guardados en cajas individuales de un metal inoxidable, ligero y de color gris que, según dicen, puede soportar la fuerza de la división del átomo... hecho que descubriste posible en una de tus múltiples charlas con los eruditos aquí atrapados.

Tu propia historia estaba destinada a la sección dedicada a las culturas del género humano y a las razas inferiores que lo precedieron inmediatamente en el dominio del planeta...

—Bien, profesor Wingate, es aquí donde diferimos los dos grupos —te dice el filósofo chino mientras contempla al caudillo de piel azabache. Este asiente con la cabeza y cierra los labios con una expresión de determinación.

—¡Rápido! No podré mantener a los Tcho-Tchoes mucho más tiempo bajo el mesmerismo.

—¡No tenemos tiempo! ¿Qué camino va a tomar? ¿La violenta traición de Kae-Tsumoe? ¿O la sutil argucia para evitar futuros secuestros de Yang-Li?

Si quieres escuchar el plan de Yang-Li, ve a [123](#).

Si te llama más la posibilidad de acabar con la Gran Raza, ve a [48](#).

Preso de un terror visceral e inexplicable, le suplicas a tu hijo que ponga fin a la exploración aérea. Y aunque trata de protestar, al ver tu expresión de pánico, no duda en poner rumbo al campamento base.

Parece contrariado y al poner pie en tierra se disculpa con los mecánicos por haberles obligado a poner a punto la avioneta para un trayecto tan corto. En cierta medida, te sientes un poco culpable y agachas la cabeza.

—¿Trayecto corto? —Dice uno de los mecánicos con expresión de extrañeza.

—Sí. Mi padre se puso nervioso. Apenas si hemos podido recorrer unas millas y...

El hombre te mira y vuelve a centrarse en Wingate mientras se rasca la cabeza.

—No sé a qué se refiere. Han agotado la mitad del combustible...

Wingate trata de acercarse a ti, especialmente al ver que has palidecido ostensiblemente. Un momento más tarde, aparece el profesor Dyer corriendo desde la zona de excavaciones.

—¡Profesores! Rápido, vengan a ver lo que hemos encontrado...

Ve a la excavación en la página **96**.

114

Randolph no parece sorprendido y te ayuda a sentarte en un diván que previamente despeja de un manotazo.

—Siéntese y recupérese, ¿doctor...?

—Profesor. Profesor Wingate... —le corriges y él asiente como si acabase de recordarlo.

—Le ruego que sea todo lo sincero que su cordura le permita conmigo, profesor —te dice mientras adopta un aire de seriedad—, pues esa máquina que usted menciona le ha costado la vida a un hombre... Una vida que tuve que arrebatar con mis propias manos.

La ominosa aseveración de Carter te produce un escalofrío y, tras una breve pausa, comienzas a contarle tu inexplicable relato. Le hablas acerca de tu amnesia, de tus extrañas visiones premonitorias, de tu cambio de carácter y la repulsión que provocas en la gente. Sobre tu familia perdida y sobre la máquina que tanto obsesionaba a tu otro yo... Cuando terminas, Carter se queda pensativo. Pasado un buen rato, te obsequia con otra espeluznante historia y una taza de té hirviendo que curiosamente no te deja tomar. Aún.

—Estimado amigo, lo mejor que ha traído este afortunado encuentro es que lo que le voy a contar no podrá parecerle una locura, pues de no ser cierto, ambos estaríamos locos —antes de dejarte tomar el té, saca un pequeño sobre con un símbolo que no tardas en reconocer, una especie de flor amarilla que te parece haber visto antes, tal vez cuando estabas preso en otra mente. ¡Es el terrible signo Amarillo! Heráldica de Aquel que no debe ser Nombrado y de su reino de exilio.

—Hace unas semanas, un hombre de acento extranjero y extraños andares se puso en contacto conmigo. Mantuvimos conversaciones acerca de cosas que, por su propio bien, es mejor que no le mencione. Ese «hombre», ese «ser», no era de este mundo, sus conocimientos sobre el pasado y el futuro no eran naturales.

Sigue leyendo en [33](#).

—Tranquilo, señor Wingate. No se altere. Aún está muy débil —el médico te toma el pulso de nuevo y te mira con condescendencia desde debajo de sus anteojos—. ¿Qué es lo último que recuerda?

No entiendes muy bien a qué viene la pregunta, pero insistes en que debes volver a terminar tu clase antes de que el decano te amoneste.

—Señor Wingate, le pido por favor que no se asuste, lo que le voy a contar no es fácil de asimilar, y más para un hombre en su condición. Le encontramos esta mañana derrumbado sobre la mesita de la sala de estar, estaba sentado en la misma butaca en la que el ama de llaves le dejó con su exótica «máquina especial». Alguien llamó desde una cabina de teléfono alertando de su estado y advirtiéndonos de que necesitaría atención médica.

—¿Máquina especial? —Preguntas.

—¿De verdad que no recuerda nada de nada? ¿Sabe en qué año estamos?

—¡Por supuesto, hoy es 14 de mayo del año de nuestro señor 1908! Estaba dictando la materia de clase cuando me invadió un intenso dolor de cabeza seguido de una sensación totalmente nueva, como si alguien tratara de apagar mis pensamientos... Recuerdo que en ese momento empecé a ver complejas formas luminosas danzantes y a sentir que me encontraba en una habitación que ya no era el aula de la Universidad. Debí haber perdido el conocimiento durante el trayecto. En realidad, llevaba toda la mañana encontrándome mal. Es más, si trato de recordar ese día... duele. Vi cosas, imágenes que soy incapaz de enfocar, parecen... parecen... ¡No! ¡Duele!

—Es mejor que se recueste, señor Wingate. Lo que voy a contarte no es fácil de asimilar. Estamos en su casa de Crane Street, en Arkham, y estamos en 1913...

Entérate de lo sucedido en la página [116](#).

116

Las palabras del doctor resuenan en tu mente como un relato alucinante e imposible. Según parece, sufriste un repentino caso de amnesia selectiva. ¡Pero eso te sucedió hace cinco años!

La crisis te sobrevino mientras impartías una clase de historia y tendencias actuales de la economía política ante numerosos alumnos de tercer año y unos pocos de segundo. De pronto, tus pensamientos y tu discurso se desviaron del tema y los alumnos no tardaron en comprender que algo grave ocurría. Después de eso, no eras capaz de recordar nada y tu mente se sumió en un profundo letargo.

Todos insisten en que la última vez que despertaste del desvanecimiento no recordabas nada de tu vida anterior, al igual que ahora no eres capaz de recordar nada de las cosas que supuestamente hiciste durante los años transcurridos desde el accidente de la Universidad y el día de hoy. El doctor Wilson te ha encontrado inconsciente, sentado en una butaca. En la superficie del escritorio había unos araños que indicaban el lugar donde se había colocado un objeto de peso considerable, pero por más que registraron la casa, nadie ha logrado encontrar nada. Tanto la criada como el ama de llaves insisten en que nunca te separabas de tu máquina especial y en lo mucho que les extrañó no verla en la casa después del cuidado y celo que le habías demostrado durante tanto tiempo. Todo apunta a que alguien debió robarla durante la noche de tu repentino ataque.

Pero lo que más te perturba es que todos insisten en que después del desvanecimiento permaneciste en un coma profundo por espacio de dieciséis horas y media... Exactamente igual que hoy, ¡cinco años más tarde!

Si quieres preguntar por tu familia y amigos, ve a [15](#).

Sí, por el contrario, te interesa más preguntar por esa extraña máquina que tanto mencionan, ve a [103](#).

O tal vez puedes pedir al doctor que te aclare algo sobre tu condición médica en [72](#).

Aunque quisieras maldecir o pedir ayuda, tu garganta no emite ningún sonido, solo puedes notar una especie de vibración en tu pecho que no puedes identificar.

Cuando la angustia de verte rodeado por las setas gigantes de este bosque cianótico y terrible empieza a ser asfixiante, comprendes la realidad del movimiento que habías advertido.

¡Son los malditos hongos! Cada vez más cerca, cada vez más grandes, como si estuvieran desplegando apéndices de sus troncos bulbosos y terribles. Entonces, el más cercano despliega unos cilios raquílicos y correosos muy similares a las patas de una inmensa cucaracha, son tres pares a cada lado, grisáceos y de roce repulsivo. Te zarandea. Inmediatamente, a eso se une otro y otro más. Las copas de las setas se elevan dejando ver racimos de centenares de ojos negros, brillantes como la obsidiana y, entonces, aunque no quieras... Te ves reflejado en ellos.

El terror subconsciente que te aprisionaba se vuelve de repente tangible. Aquello de lo que tu mente te trataba de proteger se hace real, y es demasiado terrible para soportarlo. Tu cordura se quiebra en pedazos a medida que un ulular alienígena y ajeno se escapa de un órgano que no es tu boca, pero sí del ser que habitas.

Y es que eres un enorme cono de carne amarronada de mucho más de diez pies de altura. De tu cuerpo contrahecho y rugoso surgen cuatro largos apéndices casi de consistencia tentacular. Dos de ellos están rematados en pinzas o zarpas que chasquean el aire emitiendo el sonido demencial que ahora ves que se corresponde con el estridular de ambos apéndices.

Todo es demasiado para tu mente y te colapsas a medida que los hongos se lanzan sobre ti.

Despierta en **24**.



La destrucción del conocimiento ha tenido lugar en todas las épocas de la civilización humana y es un rasgo tan humano como el impulso hacia la preservación...

Sales corriendo dispuesto a denunciar a las autoridades la desaparición de tu máquina cuando alguien tropieza contigo en mitad del trayecto y te hace trastabillar. Al incorporarte, notas que te pone en la palma de la mano una hoja de papel doblada.

—Será mejor que no sigas investigando —te susurra al oído. Su voz parece silbante, exótica y no tardas en percibir que pronuncia tu lengua con dificultad—. Él nos pertenece. Si se pone en contacto con Carter, nos lo llevaremos a usted de nuevo en su lugar.

No hay nadie a vuestro alrededor y la calle parece más silenciosa que nunca. Bajas la vista hacia el folio, desconcertado. El encuentro ha sido tan rápido que no has tenido tiempo de verle la cara, pero cuando quieras alzar la mirada para preguntarle ya ha desaparecido. Un rápido escalofrío te recorre la espalda y, de pronto, el plan de contactar con las autoridades no te parece tan buena idea. Desdoblas la hoja de papel con las manos temblorosas sin dejar de mirar en derredor. Se trata de un extraño símbolo, una especie de flor o trébol formado por interrogaciones.

Entonces ocurre lo impensable, un torrente de recuerdos te recorre el cerebro como si un tren de imágenes inexplicables descarrilase y se estrellase contra las paredes de tu cráneo. Una y otra vez ves una imagen terrible. Una ciudad portuaria, una cuna de sabiduría y poder sin límite en mitad de un desierto abrasador. Barcos cargados con inmensas piedras remontan un río ancho como un mar. Pero terribles fanáticos encapuchados asaltan sus templos, derriban sus dioses y queman un edificio especialmente hermoso... En sus túnicas llevan bordada la imagen de una cruz copta primitiva y gritan el nombre de su líder... ¿Teófilo?

¿Qué puede significar esa vívida imagen de destrucción? No cabe duda de que se trata de Egipto, pero no el actual... Algo sucedió en esas tierras en el año trescientos «y algo»... Pero ¿el qué?

La visión es tan terrible que casi te deja inconsciente; con tus últimas fuerzas, puedes arrastrarte hasta tu casa en **29** A no ser que se te ocurra algo mejor...



Todo comienza con un pequeño paso...

Llamar a Carter va a suponer abrir de nuevo las viejas heridas, pero de todas maneras la carta parece haber actuado ya como un catalizador de tu locura. Inmediatamente después de leerla, comienzan a asaltarte de nuevo las pesadillas. En ellas te ves vagando por la ciudad pretérita, caminando de forma extraña o escribiendo sobre las enormes láminas metálicas.

Llamas a Carter un día de febrero, la lluvia contra el cristal de tu casa resuena con la fuerza del granizo sobre una plancha de cobre. Subiendo, subiendo en intensidad hasta consumirte en su furia. Como si estuvieras ardiendo en mitad de una enorme hoguera que crepitase con fuerza.

Entonces, cuando ya no lo soportas más, una nueva visión comienza a obsesionarte... En ella, hombres vestidos con trajes acolchados descienden de una máquina imposible, cilíndrica, suspendida sobre cuatro patas de aluminio.

Bajan bamboleantes, como si la tierra desértica que los rodea no les sujetase al suelo con efectividad y desde la distancia, sin que ellos lo sepan... ojos extraños los vigilan.

La repetición de esta imagen es tan terrible, tan persistente, que llega un punto que amenaza con volverte loco de nuevo. Esta vez no tardas en reaccionar. Has avanzado mucho como para perder todos tus progresos y acabar en el Manicomio de Arkham, así que una tarde en la que Wingate parte para una serie de conferencias en Boston, pides a la operadora que te ponga con Randolph Carter en el teléfono que aparece en la guía.

A la mañana siguiente, sin tiempo para más preámbulos, os encerráis en tu despacho y, rodeados por la confortable penumbra, Carter te sirve una taza de su té especial.

—Abandóñese a la visión, Nathaniel. Ya sabe lo que tiene qué hacer. ¿Cuándo Nathaniel? ¡¿Cuándo?!

Y sabes lo que tienes que hacer, los dos últimos dígitos del año te conducirán a tu destino.

122

Tras oír el relato sobre el cuidado que le dedicabas a ese extraño aparato, no hace falta hacer muchas cábalas para intuir que la compleja máquina que te mencionan, y que desde luego no recuerdas para qué servía, pudo habérsela llevado ese individuo; el mismo que muy probablemente ha alertado al doctor de tu repentino estado.

Hay una clara relación entre tu amnesia, el robo y la llamada de auxilio y, aunque no tienes ni idea de a quién se refieren, ni recuerdas absolutamente nada de lo que ha pasado durante todos estos años. En tu cabeza confusa solo hay algo meridianamente claro y es que la respuesta a todo está en esa máquina que le han robado a tu yo anterior. Deberías recuperar ese aparato y descubrir quién se la llevó por cualquier método.

Si quieres preguntar por tu familia, ve a [15](#).

O tratar de informarte sobre tu extraña condición médica, ve a [72](#).

123

Lo que para ti son los siguientes tres días, los pasas acompañando a Yiang-Li y su séquito de eruditos. Pronto te acostumbras a la presencia de los inmensos conos alienígenas denominados como Gran Raza de Yith y sus particulares actividades. Son criaturas tremadamente metódicas y prácticas, y por suerte para ti, mientras estés haciendo lo que creen que debes estar haciendo, tratan de evitar cualquier trato o comunicación.

Yiang te conduce por pasillos y comedores, te muestra cámaras y plazas, siempre dándote vividos detalles sobre vuestros captores. Al parecer, estáis en algún punto de la protohistoria de la humanidad, creando un archivo definitivo sobre la historia humana y otros seres relacionados con nuestro planeta... como los coleópteros venidos del futuro que nos sucederán cuando nuestra civilización llegue a su ocaso. Te cuenta el terrible modus operandi de los seres, capaces de intercambiar sus mentes por la de sus rehenes humanos a los que fuerzan a volcar todos sus conocimientos en sus siniestros archivos.

Por último, te explica cómo cree que has llegado aquí y el motivo por el que no recuerdas nada.



Sigue leyendo en **23**.

124

Al fin y al cabo, has entrado en la torre para encontrar a alguno de sus habitantes, así que te quedas cerca del orificio de salida, pero sin perder de vista la rampa ascendente por la que, de un momento a otro, surgirá lo que quiera que sea que emite ese sonido de engranajes y pistones.

Lo primero que asoma es una especie de esfera erizada de cables en espiral. Parece un amasijo metálico que desprende eléctricas lenguas de azul voltaico. Está unido por una serie de cañerías y cables a un cilindro de cristal que contiene, flotando en un líquido espeso y aceitoso, un bullo alargado, aunque ligeramente antropomórfico. El sonido que advertías se debe a que esa extraña pecera está siendo arrastrada por una carretilla indudablemente mecánica y de apariencia similar a la que tiene la mitad inferior de uno de esos autómatas de feria. Y es que el símil más parecido que puedes imaginar es el de una enorme muñeca de cuerda a la que alguien ha cercenado la mitad superior del cuerpo y usa para arrastrar cosas.

El artefacto sigue ascendiendo lentamente y es entonces, al superar ya la casi totalidad del orificio por el que surge, cuando se desata el auténtico horror.

Lo primero que haces es maldecir tu nueva vista trifocal. Ahora puedes ver lo que transportan en el líquido. Un ser humanoide, ¡una larva de persona! De alguna manera, tu mente te juega una mala pasada, pues sabes perfectamente lo que es. Antes de perder el conocimiento, gritas su nombre: ¡Na-Tssso! ¡Reina del Gran Enjambre Coleóptero venido de Mercurio!

Lo que sucede a partir de ese momento no tiene ninguna lógica o explicación para ti y lo atribuyes a tu antiguo yo, ese que tan desesperadamente tratas de redescubrir, ese ente debe estar aterrado ya que en los ecos de tu mente rota escuchas: ¡La rebelión ha fracasado! ¡Estamos condenados! ¡no pudo apagar esa maldita Mente Suprema y nos ha condenado a todos!

La tensión de lo incomprensible es demasiado para tu primitivo cerebro. Pierdes el sentido y...

Despiertas en el **138**.

—Me alegro de que esté usted de vuelta —te dice con calma mientras se sienta en el suelo. A tu mente viene inmediatamente la imagen de un muñeco infantil debido a las desproporcionadas dimensiones de las baldosas geométricas—. ¿Recuerdas algo de nuestras conversaciones?

Con pesar, niegas con la cabeza y le relatas lo fragmentarios que son tus recuerdos. Le explicas que él no es más que una extraña proyección de tu mente, un recurso construido por tu razón enferma para dar sentido a todo el tiempo perdido por la amnesia.

Yiang te mira por un instante y termina estallando en carcajadas.

—Lo siento, amigo mío —se disculpa cuando logra recuperar la compostura—. Pero mucho me temo que todo esto es mucho más real de lo que me cuenta, o al menos lo fue... o lo será.

En ese momento, hace irrupción en la conversación el hombre negro de facciones duras y crueles procedente, según él, de tu propio futuro.

—Dejémonos de tonterías, sabe perfectamente que nadie puede ayudarnos. ¡Tenemos que acabar con esto por nosotros mismos como proponen los Coleópteros de Venus!

—¡Ya basta, Kae-Tsumoe! Deja que sea Wingate quién decida... Sabes que no podemos fiarnos de esas cosas. Tu futuro y el nuestro les pertenece.

Ambos hombres te miran y varios más se acercan a tu vera. ¿Qué pretenden que decidas? La confusión es tan grande que te lo notan en la expresión, posiblemente en tus tentáculos faciales que se agitan sin control.

—No se agobie, amigo. Dígame... ¿Qué le gustaría saber?

Si le preguntas por vuestros captores y sus motivaciones, ve a la página **100**.

Si quieres preguntarte por esos coleópteros que menciona el caudillo africano, ve a la página **61**.

También puedes preguntar por los planes de escape y tu participación en ellos en la página **5**.

126

Querido profesor:

Usted no me conoce, pero hubo un tiempo en el que sí. Yo, al igual que usted, fui presa de lo que los psiquiatras llaman «amnesia» o «delirio paranoide» y elijo la palabra presa, pues es la que más se asemeja a lo que realmente nos sucedió.

He pasado mi vida dedicada a la investigación de ese extraño arrebataamiento del que ambos fuimos víctimas.

Una vez reunidos los datos dispersos, antiguos y modernos, antropológicos y médicos, me encontré con una mezcla medianamente coherente de mitos y alucinaciones, cuya índole demencial me dejó completamente ofuscada.

Todos los testimonios de los que hay constancia han sido capaces de introducir tan atinadas descripciones de los paisajes paleozoicos o mesozoicos en sus fábulas. Y, por lo tanto, existe una base real sobre la que cabe elaborar un modelo fijo de alucinaciones: la amnesia creaba los rasgos generales del mito del secuestro, pero después, los detalles fantásticos con que los propios enfermos enriquecían sus experiencias morbosas eran lo que les daba un extraño matiz de pseudo recuerdo. Al parecer, es la Búsqueda de nuestra propia identidad durante el período de ausencia, lo que nos lleva a todos a obsesionarnos con otras eras y de ahí se debe nuestra capacidad para describir hechos pasados y futuros. Le ruego, por su propio bien, que se olvide, como he hecho yo, de seguir investigando y acepte, si quiere mantener la cordura, que los hechos acontecidos pertenecen a un pasado que no debe ser removido.

Atentamente tuyos:

Greta Acer.

Sin duda lo que cuenta resulta verosímil. ¿No era natural, pues, que tus sueños sufrieran la influencia de los datos asimilados durante tu estado secundario? Eso lo explicaría todo.

Si aceptas lo que te dicen, es el momento de destruir esa maldita máquina y continuar con tu vida en la página **53**.

O tal vez sería conveniente consultar con Randolph Carter primero en la página **120**.

Vagas por el desierto como un alma en pena. Tal y como te habían advertido, una terrible tormenta se desata. La fuerza del viento es terrible y te sientes azotado por una lluvia de cristales que te desgarra la carne y te destroza la ropa. Al día siguiente, apareces vagando por el campamento. Ensangrentado y hundido en un pozo de desesperación, ves como tu hijo se aproxima a ti a la carrera.

Le cuentas lo que has visto. El tramo de ciudad que aún se encuentra erguido entre la arena, pero tratas de evitar decir que es un lugar que ya has visitado.

A causa de tu estado de nervios, Wingate te recomienda regresar a casa lo antes posible y te promete llevarte en la avioneta hasta Perth —a casi dos mil kilómetros al sudoeste— en cuanto haya inspeccionado la región de la que has venido. Podrías negarte, suplicarle que no se acerque. Pero tal vez si lo ven con sus propios ojos puedan convencerse de su malignidad y abandonar toda esta locura. Al fin y al cabo, los mineros son fácilmente impresionables y están influenciados por sus propias supersticiones.

Tu hijo sobrevuela durante toda la tarde el terreno por dónde habías paseado la noche anterior. Pero ya no hay nada anormal y eso te asusta. ¿Será todo fruto de tu imaginación?

Wingate te lleva a Perth el 20 de julio; pero no quiere abandonar la expedición, y regresa al desierto. Pasáis juntos hasta el 25 de julio, día en que un vapor zarpará con rumbo a Liverpool. Ahora, en el camarote del Empress, después de mucho meditarlo, lo comprendes todo: los habitantes de la Gran Raza lo han dispuesto para que nadie perturbe su investigación y descubra su secreta existencia. Usan tu mente y tus recuerdos a su antojo. Sembrando dudas y miedo a la locura. Y es que la conocen perfectamente, ¿no? Ya le ha pertenecido antes...

Solo alguien que hubiera estado dentro de la ciudad hubiera podido encontrar pruebas de su existencia, descubrirlos... Es una pena que hayas sido tan cobarde.

FIN

128

Miras a tu alrededor y ya casi no te sorprendes de que puedas hacerlo en 360 grados sin necesidad de moverte, solo girando la cabeza. O, mejor dicho, los ojos.

Por fin encuentras un rincón especialmente oscuro entre dos enormes librerías de madera a una distancia prudencial del pasillo por el que brotan los sonidos.

Te ocultas, pero por algún motivo no te sientes seguro, como si tus esfuerzos estuvieran siendo fútiles. No tienes más tiempo para pensar algo mejor.

De las sombras surgen dos cosas, dos criaturas terribles e indescriptibles. Son como conos rugosos de más de diez pies de estatura, con la cabeza, que en realidad es un racimo de tres ojos rematados en una barba de tentáculos y cilios palpitantes, adherida a una extremidad dilatable de un pie de espesor que se extendía desde los ápices, igual que otras dos rematadas en garras que usan para comunicarse entre ellos, haciéndolas chasquear y vibrar. Andan mediante la contracción y expansión de una capa viscosa adherida a sus bases de diez pies de diámetro.

Es tal el horror que sientes al contemplarlos que quieres gritar. En cierta medida agradeces que no puedas hacerlo... Entonces la comprensión viene a ti como una especie de epifanía profana y terrible. ¡No puedes gritar porque eres uno de ellos!

Es como si un velo se descorriera en tu cerebro. De ahí tu aversión e imposibilidad para contemplar tu propio cuerpo. ¡Aquí eres uno de esos seres!

Entonces, como si de repente te hubieras vuelto visible, los dos conos rugosos se encaran hacia ti y comienzan a chasquear sus pinzas en tu dirección. Sus cabezas barbadas suben y bajan y ves como un tercer apéndice cilíndrico rematado por cuatro canales carnosos de color rojo, como trompetillas, empiezan a emitir un ulular modulado que se te antoja casi musical.

Es el momento de huir si así lo deseas en la página [8](#).

O puedes quedarte y descubrir la verdad sobre estos seres que en el fondo ¿son tus hermanos de especie? En la página [102](#).

Por imposible que parezca, recuerdas perfectamente esta zona de la ciudad subterránea. Es aquí, tras esta serie de puertas cerradas, donde los prisioneros humanos y alienígenas de la Gran Raza de Yith eran mantenidos contra su voluntad hasta completar sus trabajos como historiadores forzados.

Atraviesas la arcada principal de la gigantesca celda con una sola idea en mente casi de forma automática. Pasas por delante de las inmensas consolas que en su día albergaron la no tan eterna mente suprema de Venus y, por fin, sintiéndote como si hubieras completado un largo viaje para el que te hubieras estado preparando durante toda tu vida, te encaras con la puerta que contenía a los pobres coleópteros venidos del futuro. Examinas los marcos y pasas los dedos por lo que parece un sello que alguien levantó a toda prisa en algún momento indeterminado de la historia de esta decadente necrópolis.

Observas a tu alrededor guiado por una curiosidad que ni siquiera sabías que era tan apremiante. Te las arreglas para usar parte de la maquinaria de Venus para levantar los sellos. No es una tarea fácil, pero te encomiendas a ella usando toda tu fuerza y voluntad. Una voluntad muchísimo más fuerte de la que creías tener. Y, entonces, con un chasquido y el siseo de una corriente de aire pestilente, almizcleña, que te recuerda al de un pozo de gusanos devorando un cadáver, abres la puerta al destino.

Son millares, la diminuta celda que los contuvo en su día se derrumbó debido a algún cataclísmico accidente del pasado, abriendo una red de grutas que ahora se encuentran ocupadas por los descendientes de aquellos cinco coleópteros y su madre negra. Hordas y hordas de insectos pensantes, hartos de recurrir al canibalismo para perpetuar su existencia, se precipitan como una marea que inundará primero los desiertos de Australia y, luego, el mundo. Y todo gracias a un piadoso profesor que no entendió que, algún día, esos seres sucederían a la humanidad.

FIN

130

Con tu movimiento bamboleante te acercas a la linde del inmenso bosque que tapiza la cubierta del edificio. Pese a tu sensación de inmensidad, no eres capaz de ver más allá de unos pasos por delante. Los troncos de los árboles, delgados y similares a cañas de bambú perfectamente rectas como los barrotes de una cárcel vegetal, te impiden el paso y la visión.

A tus pies notas como las formaciones de hongos que viste antes parecen plegarse ante tu amenazante paso. En cuanto penetras en la espesura, no necesitas usar las manos para apartar la densa maleza; aunque no eres capaz de verte, sientes que tu masa es más que suficiente para abrirte paso. La falta del sentido del tacto es lo que te desconcierta, todo lo que sientes es más un eco de tus recuerdos que algo real.

Sigues avanzando como una bola de demolición, tronchando troncos y aplastando hongos, hasta que estos últimos comienzan a ser cada vez más grandes y sus formaciones más espesas. No cabe duda de que el movimiento que advertiste venía de esta zona del bosque, que ahora es una misma plagada de esos hongos gigantes de tonalidad azulada.

Cada vez te cuesta más y más seguir adelante, las setas ahora alcanzan una altura casi tan desproporcionada como la tuya y cuando giras la cabeza para ver cuán lejos te has internado en la espesura del jardín ¡ves que los malditos hongos han ocupado de nuevo el camino de regreso!

Sigue leyendo en la página [117](#).

131

A tu alrededor, de la penumbra de la enorme celda, comienzan a surgir todo tipo de criaturas. En tu alocada fuga, te lanzas sobre ellas como un alud. Desde luego que tu intención no es hacerles daño, pues pronto ves que muchos de los que escapan de tu amenazante estampida son humanos, o al menos humanoides; pero en tu desconcierto eres incapaz de controlar este nuevo cuerpo extraterreno.

Pasas por encima de personas aterrorizadas, hombres vestidos con ropajes exóticos que te recuerdan a tiempos pretéritos de una humanidad olvidada. Arrollas seres diminutos, negros de rasgos asiáticos que enseguida identificas como los terribles Tcho-Tchoes de las llanuras de la inefable Leng; criaturas arácnidas que de alguna manera incomprendible crees que proceden, no solo de otras estrellas, sino también de tiempos futuros; aplastas monjes, filósofos y eruditos de todas las épocas en un caos rampante e incontrolable. Notas sus cuerpos débiles crujir bajo tu mole y sientes su dolor como un eco del tuyo propio.

Por fin, cuando tu mente ya no puede más, colapsas como un castillo de naipes. Y lo haces a tantos niveles que es imposible describir lo que sientes. Por un momento tu mente, tu cuerpo y tu misma esencia, mueren con los habitantes de esta maldita ciudad que tu mente enferma ha recreado; extraída de dios sabe qué terribles recuerdos o dimensiones.

Lo último que viene a ti antes de romperte son las palabras recogidas en el infame Libro de Eibon:

«... Y se alzaron lugares malditos como la pérvida Commorion o la perdida Uzuldaroum, donde seres procedentes de otros mundos criaron y moraron bajo el auspicio de sus dioses antiguos, los malvados Primigenios. Teme tú, hijo del hombre, a los seguidores de Tsathoggua, Yhoungeh, Abhoth y la criatura del millar de huevas, Atlach-Nacha la cruel...»

Despierta de tu pesadilla en la página **76**.

132

A medida que penetras por la enorme entrada, un intenso escalofrío te recorre la espalda. Esta zona no la recuerdas en tus sueños y eso te llena de pavor y extrañeza.

Al cruzar los diferentes pórticos que ahora yacen semiderruidos a lo largo del pasillo inclinado, enciendes tu linterna para enfocar las paredes y descubres que son mucho más oscuras que el resto de la mampostería, y que muchos de dichos pórticos tuvieron sus contornos tapiados en algún momento.

Al pasar por la cripta te das cuenta de que estás descendiendo por una gran torre cuadrangular ruinosa sin ventanas, cuya extraña construcción de basalto indica un origen diferente al del resto de la ciudad, y sientes una oleada de terror que te invade de la base de la espalda hasta la coronilla. ¡Es una de las torres negras selladas por los miembros de la Gran Raza!

Echas a correr precipitadamente para atravesarla cuanto antes y volver a la seguridad de la cámara principal, pero a mitad de tu carrera, una bóveda de medio punto de unos setenta y cinco metros de parte a parte, se viene abajo ante ti con un estruendo que, aunque debería ser ensordecedor, la maciza solidez de las piedras absorbe hasta amortiguarlo.

Cuando la nube de polvo se deposita de nuevo, ves como el camino de vuelta ha desaparecido y en su lugar ahora se abren sendas aberturas situadas en el techo y en el suelo. No ves escaleras ni rampas, pues estas torres negras no habían sido habitadas jamás por la fabulosa Gran Raza. Y, sin duda, quienes las habían construido no necesitaban de escaleras ni de rampas.

En tus sueños la abertura del suelo siempre había estado bien sellada y custodiada celosamente. Ahora estaba abierta como una boca inmensa, bostezante, que exhalaba un aliento frío y húmedo. No puedes ni imaginar de qué abismos de oscuridad eterna podía brotar aquel hábito.

Ve a **81**.

Durante una semana finges encontrarte bien, pero sabes perfectamente que algo se ha «desconectado» en tu cabeza. Tu hijo mediano, Wingate, el único que te soporta, se muestra muy preocupado y trata de ayudarte en todo lo posible, pero es evidente que aún es demasiado joven para comprender qué te está sucediendo.

Te levantas a media noche entre gritos de pánico, sufres pesadillas crónicas y, cuando tratas de relatarlas, aunque sea en el mismo instante de despertar, nunca eres capaz de recordarlas. No cabe duda de que si sigues así vas a perder la cabeza y, lo que es peor, a tu hijo de nuevo. Su madre ha empezado a suplicarle que vuelva con ella y sabes perfectamente que, si él te abandona, perderás tu último nexo con la realidad.

Es hora de pedir ayuda y contactas con el doctor Wilson, el único en el que confías, para relatarle lo que te sucede. Muy preocupado, te recomienda reposo y alejarte de la vida académica, tal vez una estancia en las montañas, y así se lo haces saber a Wingate Jr.

Pero tu hijo tiene otros planes. Muy serio, como si ya no quedase nada de ese muchachito de catorce años que debería ser, te comenta algo que puede cambiar tu vida para siempre. En contra de las opiniones del doctor Wilson, te recomienda salir de casa y recuperar todos esos años que has perdido. Y nada mejor que ir a Boston antes de que se enfrié la pista del extraño sujeto que te robó tu máquina especial y examinar por ti mismo la supuesta cabina desde la que se realizó la llamada en la que se alertaba de tu inconsciencia, o bien partir hacia alguno de los puntos que visitaste en su día y ver a qué te dedicaste durante esos viajes.

Si quieres investigar sobre tus viajes, ve a **10**.

Si prefieres investigar esa extraña llamada, ve a **98**.

134

Sea lo que sea lo que se mueva en el jardín, parece ser furtivo y por lo tanto susceptible de ser peligroso. Aceleras el paso hasta alcanzar el mismo centro de la jungla en miniatura y lo que contemplas reposando sobre una despejada superficie de losetas octogonales de piedra granítica te deja desconcertado.

Se trata de una construcción acampanada que no puedes identificar con nada que hubieras visto antes, al menos nada que hubieras visto en realidad, pues sí que su forma cónica, casi piramidal, suspendida sobre cuatro apéndices mecánicos a modo de patas, te recuerda a algo que has visto en los libros de paraciencias... ¡Una vimana! Uno de los extraños vehículos aéreos que los textos sánscritos atribuían a los dioses para desplazarse por el mundo. Por supuesto que una cosa es ver un dibujo primitivo de un castillo flotante y otra estar contemplando la existencia real de esta máquina de tecnología desconocida que reposa lánguida al alcance de tu mano. Es tan extraño y palpable que aturde.

Si quieres puedes tratar de colarte en este vehículo en [16](#).

O tal vez sea mejor volver atrás e investigar los jardines donde aún sigue apreciándose cierto movimiento confuso en [130](#).

La soledad de esta megalópolis ciclópea se te está metiendo en los huesos. Te sientes tan vacío como las calles y edificios. Y entonces reparas en el silencio absoluto que desuelta tu espíritu. Te pones en marcha en dirección a una de las torres que proyecta los haces de luz. No cabe duda de que es algún tipo de puesto de vigilancia o un faro, y donde hay un faro hay un farero.

La almenara debe tener unos trescientos metros. ¡Es algo descomunal! Al mirar hacia las alturas, la sensación es intimidante. El humo negro que cubre los cielos se arremolina incluso por debajo de su punto más alto. Hay una pequeña rampa que conduce al interior y cuando la consideras pequeña es porque la comparas con la monstruosidad del resto de la edificación.

Entras a través de una arcada circular hasta una inmensa sala octogonal, tan grande que no puedes ver el techo. Al tratar de acercarte a una de las paredes, ves que el curioso sistema de rampas inclinadas que viste en el exterior asciende por tramos hasta la siguiente planta, también en los interiores. No hay rastro de escaleras o ascensores. Pero lo más inquietante es que en el otro extremo, a través de una simple apertura circular abierta en el suelo, también desciende hasta las entrañas de la tierra sin que parezca tener límite de profundidad. Ya te dispones a elegir si subir o bajar cuando un sonido de aire comprimido, muy similar al de los pistones de una enorme máquina al ser liberados, brota de las plantas inferiores.

Busca un lugar donde esconderte en la página **124**.

136

«Hace dos meses descubrí numerosos bloques de piedra labrada, muy erosionados. Al principio no logré ver ninguna de las señales de que hablaban mis obreros, pero al examinarlos con más detenimiento noté unas líneas profundamente cinceladas y que se ajustaban a lo que los indígenas habían tratado de explicar. En total, habría unos treinta o cuarenta bloques en un área de medio kilómetro. Tras inspeccionar el lugar saqué varias fotografías de los bloques. Las incluyo en la carta para que usted se forme una idea.

Contemplas las fotografías con cierta incredulidad, pero por mucho que quieras negar la evidencia las runas, la sillería cóncava, las inmensas columnas de piedra hundidas en la arena hasta las entrañas de la tierra... ¡Es una representación completa y real de lo visto en tus sueños!

Comprendo lo delicado que es todo esto para usted. No cabe duda de que nos hallamos ante las ruinas de una civilización desconocida. Puedo asegurarle que estos bloques son tan incalculablemente antiguos que me llenan de pavor. En vista del interés con que usted ha investigado las leyendas y todo lo que con ella se relaciona, no dudo que le interesará realizar una expedición al desierto para efectuar excavaciones.

El Dr. Boyle y yo consideramos que es a usted a quién corresponde la prioridad de cualquier descubrimiento. Así es que le escribo para invitarle a contemplar por usted mismo este descubrimiento. Por mi parte, estoy verdaderamente deseoso de colaborar en cualquier proyecto que usted decida emprender.

Le saluda atentamente,

Robert B. F. Mackenzie».

Si quieres, puedes contactar inmediatamente con Mackenzie en **68**.

También puedes llamar a Randolph Carter en **101** si conservas su teléfono.

O puedes declinar la invitación y olvidarte de todo en **104**.

Gracias a tu visión «trinocular» rasgas la distancia como si estuvieras en el mismo lugar que quieres observar; ni la oscuridad es un obstáculo para tus sentidos agudizados por el mundo de los sueños... Y de inmediato, lo lamentas con todas tus fuerzas.

Lo que ves son dos seres que solo puedes describir como «arácnidos de aspecto humanoide». La visión de tan extrañas criaturas es perturbadora, pero es su comportamiento, que solo puedes calificar como inteligente, sus intentos por comunicarse entre ellos, de ahí la extraña melodía que producen sus mandíbulas al frotarse de forma armónica, y su repentino interés por tu persona, lo que hace quebrar tu cordura.

Los seres se acercan a ti.

Tratas de forcejear, liberarte de tus ataduras invisibles, y es entonces cuando en tu desesperación posas la vista sobre tu persona, cuando se desata un nuevo nivel de horror para el que no estabas preparado:

Al principio no eres capaz de procesar cómo es posible que te estés contemplando de ¿cuerpo? entero, y eso se debe a que tu cabeza está al final de un cuello flexible de enorme longitud. Encogiendo el apéndice, ya sea de forma voluntaria o por mero instinto, ves la masa escamosa, iridiscente y rugosa de un inmenso cono de más de diez pies de altura y diez pies de diámetro en la base. Eso provoca en ti un grito que surge, no de tus labios, sino de una serie de apéndices que solo se pueden describir como trompetillas de carne que penden flácidamente de uno de tus costados.

Inmediatamente pierdes el conocimiento de nuevo mientras tu mente se precipita por un torrente de recuerdos y certezas que no eres capaz de procesar. Es la aceptación de que todo tiene sentido y la familiaridad de estas formas lo que hace que tu frágil psique se derrumbe.

Despierta en **65**.

138

El grito gutural que escapa de tu garganta al despertar te horroriza incluso a ti. En un primer instante te pareció, y así te lo corrobora un espantado Carter, que el sonido que emitías era un ulular polifónico y penetrante que poco a poco se iba modulando hacia un grito de pánico normal.

Tras tranquilizaros ambos, el experto en sueños, Randolph Carter, te tiende un vaso de brandy con una mano temblorosa que no estás seguro de querer aceptar.

—Cuénteme lo que pasó. Lo que ha visto —te murmura apurando su propia bebida de un trago—. Y, por lo que más quiera, no se deje ni un detalle.

Le cuentas lo que has visto y tratas de ser todo lo explícito posible pese a que muchas veces sientes que el lenguaje de los inocentes e ignorantes humanos se queda corto para describir las minuciosas visiones que tu mente ha urdido. No escondes ni una de las maravillas contempladas, ni tampoco pasas por alto las sensaciones anómalas, desconocidas y sin duda, alienígenas que has experimentado... Y ante todo ese horror, Carter se limita a asentir con una expresión a medio camino entre el pánico y la desesperación.

Cuando terminas, ambos estáis al borde del llanto.

—¡Tiene que volver! —Te grita después de apurar el tercer vaso de licor—. Lo que ha visto, donde ha estado... si es cierto, si todo lo que está experimentando es real, ¡podría cambiar para siempre el destino de la raza humana!

Miras al especialista con pánico. ¿Volver a ese lugar de locura? ¿Inducirte de nuevo una de esas visiones terribles? Carter debe haber perdido la cabeza, sin duda contagiado por tú propia locura. Tal vez ha sido un error recurrir a las paraciencias en vez de consultar a un médico decente... Pero, por otro lado, si lo que dice este lunático es cierto, tal vez podrías estar ante el mayor descubrimiento científico de todos los tiempos.

¿Qué harás?

¿Quieres dejar que Randolph Carter te induzca una nueva visión pese a estar completamente agotado en **13**?

¿O te marcharás y dejarás pasar un tiempo hasta que comprendas qué diablos está pasando dentro de tu cabeza en **94**?

Pronto descubres que existe toda una corriente psiquiátrica que estudia y explica este fenómeno.

Según parece, centenares de personas antes que tú han experimentado el mismo trastorno y su narrativa es similar. Las visiones, las premoniciones, la amnesia selectiva... La teoría se denomina *El Ente Invasor* y, su mito primordial, como los modernos casos de amnesia paranoide, coinciden en su narrativa: suponer que el género humano es tan solo una —quizá la más insignificante— de las razas altamente evolucionadas que han gobernado los misteriosos destinos de nuestro planeta. Según los que la sufren, hubo seres de forma inconcebible que habían levantado torres hasta el cielo y ahondado en los secretos de la naturaleza antes de que el primer anfibio, remoto antepasado del hombre, saliese de las cálidas aguas de la mar hace trescientos millones de años.

Algunos de aquellos seres habían bajado de las estrellas; otros eran tan viejos como el cosmos; otros se desarrollaron vertiginosamente de gérmenes de la tierra, tan alejados de los primeros orígenes de nuestro ciclo evolutivo, como estos de nosotros mismos. En tales mitos se hablaba de miles de millones de años, y de misteriosas relaciones con otras galaxias y otros universos. En ellos, sin embargo, no existía el tiempo tal como lo concibe el hombre. Pero la mayor parte de esas leyendas y esas visiones, se referían a una raza relativamente tardía, de constitución extraña y complicada, distinta de cualquier forma de vida conocida por la ciencia actual, que se había extinguido tan solo cincuenta millones de años antes de la aparición del hombre. Según los mitos, había sido la raza más poderosa de todas, porque únicamente ella había conquistado el secreto del tiempo. De alguna manera tus sueños premonitorios pronto desembocan en pesadillas acerca de lugares remotos que no recuerdas haber visitado... ¿Habrá empezado ya tu descenso a la locura?

Tal vez ha llegado el momento de aceptar que estás loco y retirarte de una vez antes de que pierdas definitivamente a tu hijo en **36**.

O puedes intentar consultar con tu psiquiatra una segunda opinión en **49**.

140

Te aproximas a la cabina aprovechando que no hay nadie cerca. Tal y como te había indicado el vigilante de seguridad, junto al auricular del teléfono hay un pequeño cartel que indica la avería. Descuelgas el aparato y te lo acercas a la oreja. No funciona. Extrañado, compruebas el estado del cable y la caja mientras intentas deducir cómo pudo llegar a efectuar la llamada. La cabina parece estar en buen estado, aunque algo descuidada. De pronto, cuando ya estás convencido de que no vas a encontrar nada interesante, distingues unos arañosos en la tabla de madera y junto al aparato telefónico. No sabrías identificar qué ha provocado esas marcas, pero parecen bastante profundas y rígidas, como si se hubieran marcado con unas enormes cuchillas. No recuerdas que el ama de llaves describiera ningún elemento cortante de la máquina, pero parecen muy similares a las que habían encontrado en tu despacho.

Cuando estás a punto de volver a tu casa y olvidarte definitivamente del asunto, ves algo en lo que no habías reparado... ¡Sangre! Son dos gotas pequeñas sobre el mostrador donde se apoya la guía telefónica de Boston; las tocas con los dedos y ves que están ya secas. Tras un buen rato buscando, reparas en una cosa: ¡la guía también tiene restos de sangre en los bordes! La abres y pasas las páginas... Alguien ha arrancado los números pertenecientes a la C, en concreto, la página que va entre Carpenter y Carusso...

Puedes volver a tu casa en [29](#).

O denunciar el caso a las autoridades en [118](#).

141

Los monstruos cónicos tratan de cercarte por todos los medios posibles, pero al mismo tiempo no quieren dañar el cuerpo que alberga tu mente.

Usando tu enorme masa, te precipitas contra los conos más pequeños y te abres paso hasta una siniestra rampa abovedada que se interna en las entrañas más profundas de la ciudadela. Este siniestro pasaje brota del extremo derecho de la punta de flecha de la plaza heptagonal y desde que empiezas a descender, te das cuenta de que no es como el resto de la edificación. Su estructura es basáltica y en vez de tener las habituales formas cilíndricas, es rectangular.

¡Estás en una de las torres negras que de forma regular horadan la ciudad!

Cruzás por un pasillo colgante de piedra que se extiende centenares de pies y que no es más que otro de los cientos de pasajes iguales que, como una telaraña infinita, se prolongan arriba y abajo sin una estructura lógica hasta conformar un desquiciante paisaje «escheriano». En un acto de imprudencia, te asomas por el borde y contemplas la casi infinita caída y los múltiples planos que se entrecruzan bajo tu estómago reptante. Y al fondo, en lo más profundo de la estructura, ves una compuerta sellada de la que se desprende un viento maligno y pestilente que te agarrota. Entonces, recuerdas. Una guerra eterna mantenida contra criaturas más antiguas que el tiempo. Seres primigenios hechos de aire maligno ¡los pólipos volantes que una vez danzaron bajo la melodía de Azathoth! Encerrados en sus grutas subterráneas, apartados del mundo por la Gran Raza, aguardando a que llegue de nuevo su momento.

Con un grito no pronunciado, mientras el cuerpo cónico de tu anfitrión se precipita al vacío en una mortal espiral, tú despiertas sobresaltado de esta terrible pesadilla. Será mejor que evites estas fosas de muerte y locura en el futuro... o en el pasado.

Despierta en **30**.

142



Ahora serás uno de ellos...para siempre.

Los seres llevan el grupo de ojos pegados a la punta del cono, pero de vez en cuando los alzan a varios pies de altura extendiendo la extremidad que los sujeta de forma telescopica. Las otras tres grandes extremidades tienden a reposar sobre los costados, contraídas por debajo de su máxima extensión.

«Por favor, señor Wingate, síganos. Con gusto le enseñaremos la ciudad».

Obedeces sus órdenes y los acompañas. Por primera vez, los ves por todas partes; pululando en cámaras y pasillos, atendiendo monstruosas máquinas en criptas abovedadas.

Tras un instante de comprensión y resignación, no tienes más remedio que dejar de tenerles miedo y plegarte al hecho de su extraordinaria inteligencia.

«Mucho me temo que su estancia aquí se debe a un error, señor Wingate». Su voz no es realmente un sonido articulado sino tu interpretación de sus arrullos y el chasqueo de sus pinzas.

«Durante la ocupación de un nuevo huésped, uno de nuestros mejores investigadores, el que poseyó su cuerpo, dueño de la carcasa que usted habita... tuvo un desafortunado accidente con el siguiente inquilino».

Todos los conos agitan sus cabezas de forma rítmica y dejan caer sus apéndices para luego retraerlos lentamente en algo que interpretas como su expresión de tristeza o duelo.

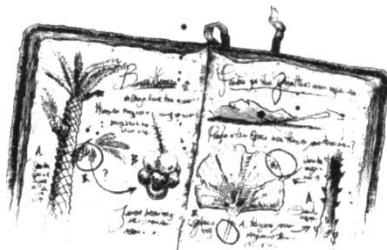
«Durante su fallecimiento, la máquina que controla el cambio resultó dañada y su mente se perdió para siempre. Posiblemente trató de saltar de nuevo a su cuerpo originario de forma precipitada. Sea como fuere, dejó abierto un canal que su mente se ha arreglado para utilizar...» Piensas en Carter, en la máquina que guarda en su casa, y todo cobra sentido.

«Mucho me temo que no podremos dejarle volver, señor Wingate. A partir de ahora, pertenece usted a la Gran Raza de Yith... Ya le buscaremos una utilidad, no se preocupe».

«Kuranes! ¡Kuranes!» Gritas mientras los conos alienígenas agitan sus tentáculos en torno a ti. Su risa... Dios Santo, esa risa...

144

Salvando inconmensurablemente abismos de tiempo, los movimientos complicados y secretos llegan hasta tu cerebro con todos sus detalles, ya que en menos de cinco minutos suena un chasquido y un instante después la puerta de metal se abre lentamente. Temblando aún, te las arreglas para sacar de entre el polvo y la arena del estante un estuche de metal. Si dentro está lo que piensas, puede que estés a punto de asestar un golpe definitivo a la Gran Raza. ¡Este era el plan de los esclavos del tiempo atrapados por los secuestradores venidos de las estrellas, ahora lo sabes!



Desvela el contenido del estuche en **72**.

Arrastrándote hasta el fondo de la celda, contemplas como los coleópteros de aspecto ligeramente antropomórfico, se arremolinan en torno a una masa gelatinosa y cónica que no puedes identificar con claridad. Apilan sus cuerpos uno encima de otros, escudando ese bulbo palpitante que debe tener al menos metro y medio de diámetro y unos tres o cuatro de largo.

Son cuatro seres insecto y parecen desplazarse con tu mirada, intentando evitar que veas lo que ocultan.

«Wingate». Resuena una voz en tu cabeza. «*¿Es usted, Wingate?*».

Piensas en un sí e inmediatamente los seres se dispersan.

«*Bienvenido de nuevo, señor Wingate. ¡Le esperábamos!*»

La cosa que habla —aunque sean múltiples voces las que resuenan en los recovecos de tu mente— es inclasificable. Se comunica por uno de los extremos del bulbo esponjoso y de tonalidad morada, mientras que, del otro, no paran de brotar pupas blancas que los otros cuatro seres van colocando con mimo en las celdillas.

Es una escena terrible y repulsiva que va en contra de todo lo que es propio de tu humanidad. Una madre reproductora, recubierta de una coraza púrpura brillante, por un lado, y amorfamente obesa y blanda por el otro. De alguna manera, a tu mente vienen imágenes de la legendaria madre oscura, Shub-Niggurath o, incluso más acertadamente, la aberración procedente de las tierras de Leng llamada Atlach-Nacha.

«*Necesitamos su ayuda, Wingate. Esa cosa está matando a mi progenie*». De la pared de piedra surge algo metálico y descarga una nueva llamarada sobre una de las pupas que se retuercen en las celdillas. Esta vez la «madre» deja abierto su canal mental para que puedas experimentar el dolor que siente. Son una mente enjambre, un colectivo que vive lo que el resto.

Por primera vez desde que estás en este cuerpo, experimentas un dolor intenso y agónico que va más allá de lo físico y retumba en lo espiritual.

Ve a **59**.

146

En la noche del 17 al 18 de julio, después de un día ventoso, te retiras temprano, pero no puedes dormir. Poco después de las once, el aullido del viento a través de la lona te obliga a salir a dar un paseo. Como de costumbre, impulsado por tu extraña desazón y sentimiento de familiaridad con el terreno, encaminas tus pasos hacia el nordeste. Al abandonar el campamento te cruzas con uno de los mineros que te saluda amablemente.

—Tenga cuidado ahí fuera, señor —te dice señalando el cielo—. Se aproxima una tormenta de arena.

La luna, en cuarto menguante, brilla e inunda las arenas ancestrales con un resplandor lívido, leproso, con cierto matiz de perversidad. Ya no hace viento y no comprendes el porqué de la advertencia.

La noche está en calma, sin viento, y la arena pálida ondula como las olas de una mar inmóvil. Vas sin rumbo, pero te sientes empujado por la mano del destino. Los terribles sueños inducidos por Carter se derraman en el mundo vigil, y se te antoja que cada megalito clavado en la arena pertenece a alguno de los infinitos recintos y corredores cubiertos de bajorrelieves, jeroglíficos y símbolos que tan bien conoces.

Y tanto es así que, de pronto, distingues un lugar tan claramente como si estuvieras viviéndolo de nuevo.

El viento se levanta de pronto, dejado al descubierto una aglomeración chata y circular de megalitos y algo menores de unos quince metros de diámetro y de unos dos metros de altura. Cada bloque, aisladamente, no se diferencia en nada a los descubiertos hasta ahora; la impresión la produce el abarcar el conjunto con una sola mirada. Los dibujos curvilíneos de estos bloques se relacionan entre sí, formando parte de un mismo motivo ornamental. Por primera vez has encontrado un núcleo arquitectónico que conserva su emplazamiento y forma original. La obra de sillería está derruida y fragmentada, es cierto, pero su unidad es evidente.

Ve a **64**.

Cuando despiertas ensangrentado, al borde de la deshidratación y rodeado por las caras preocupadas de tu hijo y el resto de la expedición, no puedes evitar echarte a reír. Una risa demente y perturbadora que termina en un llanto desconsolado.

¿Habías sido, pues, arrastrado efectivamente durante tu amnesia hacia un mundo pre humano que existió hace ciento cincuenta millones de años? ¿Había sido tu cuerpo vehículo de una conciencia espantosamente extraña, surgida del origen de los tiempos? ¿Habías conocido realmente, en calidad de espíritu cautivo, los días de esplendor de aquella ciudad de piedra, y era cierto que te habías deslizado por aquellos corredores, en el repugnante cuerpo de tu propio raptor? ¿Acaso aquellos sueños que te habían atormentado durante más de veinticinco años no eran sino consecuencias de horribles recuerdos? ¿Era cierto que habías conversado realmente con seres procedentes de los rincones más remotos del tiempo y el espacio? ¿Llegaste a conocer de verdad los secretos pasados y futuros del universo, y a redactar los anales de tu propio mundo para enriquecer aún más aquellos archivos infinitos? Y las criaturas inmundas —vientos helados y silbos demoníacos— que moraban en las entrañas de la tierra, ¿seguían constituyendo una amenaza real, a pesar de su lenta agonía, mientras las distintas formas de vida proseguían su evolución en la superficie del planeta? Si ese abismo —y lo que contiene— es real, no hay esperanza. Entonces, verdaderamente, se cierne sobre la humanidad una increíble y sarcástica sombra procedente de más allá del tiempo. Lamentablemente, no hay prueba alguna de que tu última aventura no haya sido más que el postre episodio de una serie de sueños basados en remotas leyendas: perdiste el estuche de metal, y nadie pudo descubrir los corredores subterráneos.

No obstante, cuando en el fondo de aquel abismo enfocaste la linterna sobre él, viste que las letras trazadas con extraños colores sobre las quebradizas páginas tostadas por el tiempo no eran desconocidos jeroglíficos de épocas remotas. Eran, al contrario, letras de nuestro alfabeto corriente que formaban vocablos en lengua inglesa, escritas por tú propia mano: AYUDA, SOY NATHANIEL WINGATE Y ESTE NO ES MI CUERPO.

FIN

BESTIARIO



Nug-Soth

A menudo se confunde el nombre de esta especie con el de su más insigne representante, un hechicero del año 16.000 d. C., que fue secuestrado por la Gran Raza y compartió encierro con el profesor Peaslee, según contaba durante sus visiones. Estos seres de aspecto incomprensible y alienígena son una especie venida de Yaddith que comparte características raciales con los mamíferos, los insectos y los reptiles. Tal vez debido a eso sean lo suficientemente resistentes como para haber sido la única especie que ha resistido la destrucción de su planeta por parte de los terribles Dholes.

Nug-Soth, el hechicero, es una criatura sabia y, como con todas las especies alienígenas, se recomienda prudencia en el trato.

Nathaniel Wingate Peaslee

Nacido y criado en Haverhill, en 1895 se mudó a Arkham para ejercer como profesor de economía política en la Universidad de Miskatonic. Su mujer se llama Alicia Keezer y tiene tres hijos, Robert, Wingate Jr., y Hannah (fechas de nacimiento 1898, 1900 y 1903, respectivamente). Su carrera fue meteórica, llegando a ser catedrático de economía hasta que, una mañana de 1908, sufrió un colapso nervioso en mitad de una clase.

A partir de ahí su vida se vuelve confusa y errática hasta el punto de no poder confirmarse todos los rumores que lo relacionan con extraños viajes, escritos polémicos y un cambio brusco de personalidad y orientación profesional que dejó a su familia consternada y a sus compañeros, confusos...

Yiang-Li:

Si bien el profesor Wingate no lo conoció con su forma humana, puede que en sus recuerdos lo viera como un hombre asiático de aspecto misterioso.

Lo describe como un hombre sabio y manipulador venido del siglo XXV. Según cuenta el profesor, este filosofo del futuro fue consejero del imperio de una raza ofídica que dominará toda Asia, llamado Imperio Tsan-Chan, y que posiblemente sea afín a los hombres serpiente de La Ciudad Sin Nombre o incluso la misteriosa raza que se enfrentó al mítico rey de Valusia antes del hundimiento de Atlantis.

Nathaniel Wingate Jr.

Un joven de 14 años brillante y educado que parece ligeramente obsesionado con el extraño padecimiento de su padre. Según dice en las entrevistas mantenidas con galenos y psicólogos, jamás traicionaría la memoria del hombre que le dio la vida y, pase lo que pase, se mantendrá a su lado. De ser cierto, puede ser el único apoyo que le quede al profesor Wingate Sr. y debería escuchar atentamente sus recomendaciones.

William Dyer

Es el profesor de Geología de la Universidad de Miskatonic. Un hombre marcado por su trágico pasado. Fue uno de los pocos supervivientes de la infame expedición Pabodie al Ártico en la que murieron o desaparecieron sin dejar rastro una cantidad indeterminada de profesores y alumnos de Miskatonic. Tras pasar un tiempo recluido por cuestiones de salud, volvió a incorporarse a la docencia, pero con una nueva obsesión por descubrir qué fue lo que realmente sucedió en las terribles regiones árticas, recorriendo el mundo en busca de ruinas y formaciones geológicas inexplicables. Su valor roza la temeridad.

Los secuestrados del tiempo

En sus visiones, el profesor Wingate relata que fueron muchos los que compartieron encierro con él. Hombres y mujeres venidos de todas las épocas futuras y pasadas que trabajaban para una especie alienígena que habitó de forma física la tierra en eras pretéritas. Estas personas, y también alienígenas, fueron secuestrados por métodos aún por determinar, pero al ser sometido a hipnosis y otros tratamientos psiquiátricos, Wingate presentaba dificultades para describirlos físicamente, algo relacionado, sin duda, con su incapacidad para contemplar su propio reflejo en los espejos.

Pólipos Volantes

Son una especie de forma indeterminada y parcialmente material que se desplaza usando fuertes corrientes de aire que generan con el batir de sus alas. No se tiene una imagen certera de su aspecto, ya que son invisibles al ojo humano, pero se los cree ciegos debido a su naturaleza subterránea, algo que compensan con otros sentidos hiper desarrollados como el oído. Por lo tanto, en caso de encontrarse con una de estas criaturas, tal vez debería evitarse cualquier tipo de

movimiento.

Procedentes de los confines del cosmos, posiblemente fueron una de las primeras razas alienígenas en llegar a la Tierra con ánimo de conquistarla junto a los Antiguos a los que trataban de evitar a toda costa. Sus planes de dominación entraron en conflicto con los de la Gran Raza de Yith, dando comienzo a una guerra despiadada que perdieron ante la superior tecnología de los Yithianos.

Los pólipos se exiliaron al interior de la tierra, a las catacumbas ocultas bajo sus descomunales ciudades, hasta recuperar fuerzas para un contraataque. Se los cree extintos, pero quién sabe si alguno habrá sobrevivido oculto en las profundidades...

Coleópteros del futuro lejano

Poco se sabe de esta especie, pero según cuentan los archivos de la Gran Raza de Yith, algún día dominarán la tierra hasta la extinción total del planeta. Son una mente enjambre que se comporta como los insectos terrestres, pero de una inteligencia sin parangón.

Son muy codiciados por los Yithianos como posible albergue para las mentes de su especie. Se recomienda prudencia con ellos, ya que no debemos olvidar que, en definitiva, sustituirán a los humanos como especie dominante, algún día.

Crom-Ya

Este bárbaro de las tribus cimmerias fue un caudillo local en el año 12.000 AC. Se caracterizó por unos conocimientos completamente incomparables a los del resto de sus compatriotas y coetáneos, hecho que atribuía a su contacto con unos seres venidos de más allá del tiempo. Desapareció sin dejar rastro tras dominar con mano de hierro su tribu durante muchos años. Hay quién afirma que Crom-Ya fue el héroe legendario que dio origen al famoso dios del valor Crom, adorado por los cimmerios.

TÚ ERES EL HÉROE DE LA AVVENTURA DE TU DECISIÓN DEPENDE TU CORDURA

Hasta ayer mismo eras Nathaniel Wingate Peasley, profesor de Economía política en la Universidad Miskatonic..., pero un fulminante ataque de amnesia te ha mantenido apartado de tu realidad durante cinco años. Al recuperar la memoria, unas inquietantes pesadillas y un inaudito caudal de conocimiento te consumen. ¿Dónde se ha refugiado tu mente durante el lustro que no te ha pertenecido? ¿Acaso habrá algún modo de demostrar que tus sueños y visiones fueron reales? ¿En qué plano espaciotemporal inconcebible has estado atrapado? ¿Serás capaz de remover las arenas del desierto en busca de alguna prueba tangible de esas sombras que te acechan desde más allá del tiempo?

Choose Cthulhu: La sombra de otro tiempo 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.

