

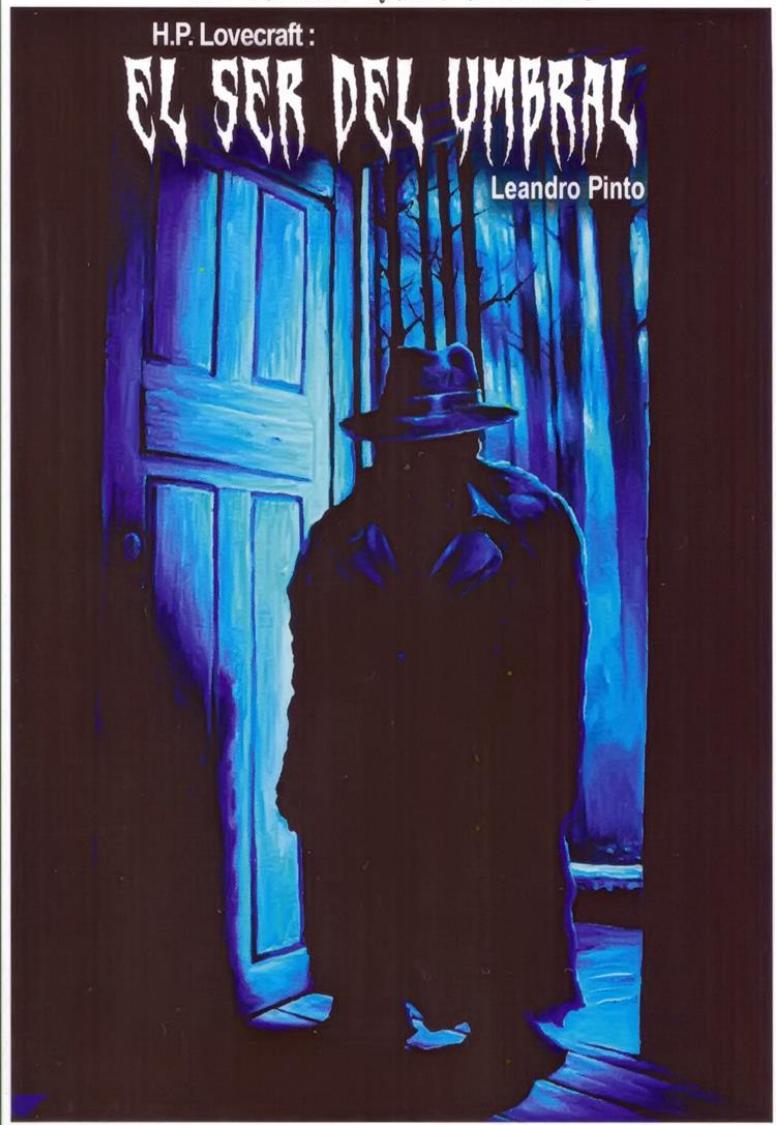
ALWAYS
CHOOSE CTHULHU

The Cthulhu Mythos Gamebooks

H.P. Lovecraft :

EL SER DEL UMBRAL

Leandro Pinto



CHOOSE 12 CTHULHU

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

Edward Pickman Derby, tu gran amigo de la infancia, parece haber encontrado la felicidad al enamorarse de Asenath Waite, una atractiva estudiante universitaria. Pero el comportamiento de Edward se vuelve cada vez más errático, y su familia alberga serias dudas sobre la conveniencia de esta relación; es tu misión averiguar algo más acerca de la esquiva y enigmática Asenath. ¿Qué secretos oculta la siempre atenta mirada de Asenath? ¿Es verdad que su padre, el viejo Ephraim Waite, estuvo envuelto en turbios asuntos relacionados con la brujería en Innsmouth? ¿Estará la respuesta en el extraño mensaje que tiene para ti ese misterioso ser cubierto con sombrero y gabardina que aguarda al otro lado del umbral?

Choose Cthulhu: El ser del umbral 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**
Giny Valrís y Edward T. Riker
- 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. EN LA NOCHE DE LOS TIEMPOS**
Giny Valrís
- 14. EL CASO DE CHARLES DEXTER WARD**
Edward T. Riker

ALWAYS CHOOSE CTHULHU - 12

El ser del umbral

Leandro Pinto



Ilustraciones:
**ADRIÁN LUCAS HERNÁNDEZ
ELIEZER MAYOR**

Director de arte: Eliezer Mayor
Maquetación: Patricia H. Albin

Leandro Pinto
EL SER DEL UMBRAL

Primera edición en CELAENO BOOKS, LAST LEVEL GAMES: 2021

© De la edición: Ediciones CELAENO BOOKS, 2021
© Del texto: Leandro Pinto
© De las ilustraciones interiores: Adrián Lucas Hernández,
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: Ulzama Digital
Impreso en España - Printed in Spain
ISBN: 978-84-122769-8-5
Depósito Legal: TF 512-2021

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'nagl fhtagn».

Eres Daniel «Dan» Upton, aficionado a la Arquitectura y a las artes estéticas relacionadas con lo grotesco. También eres un reputado ilustrador de libros macabros, campo en el que has destacado y obtenido algunos premios. Tras graduarte en Harvard con excelentes calificaciones, y habiendo pasado una temporada ejerciendo la arquitectura en algunos estudios prestigiosos de Boston, ahora regresas a la histórica Arkham, tu ciudad natal. Te has casado hace un año y, disfrutando de los mejores momentos de tu matrimonio, te acabas de mudar a una apacible casa solariega en Saltonstall Street, una herencia de tu padre, que se ha marchado a la soleada Florida por cuestiones de salud.

Tienes una vida que roza lo idílico. Hace muy poco que nació tu primer hijo, y desde tu llegada a Arkham te das cuenta de que para tus vecinos eres toda una celebridad local. No solo se pelean por contratarte todos los estudios de arquitectura de la ciudad, sino que además eres convocado para impartir conferencias sobre el arte de la ilustración en librerías y Universidades tan prestigiosas como Miskatonic.

A tu regreso a Arkham no dudas en retomar los contactos de tu juventud, especialmente con tu mejor amigo de la infancia, Edward Pickman Derby, un muchacho ocho años menor que tú con el que compartiste buenas experiencias en el pasado. Aunque llevas tiempo fuera de la ciudad, guardas un muy entrañable recuerdo del joven Edward...

Accede a los recuerdos que atesoras sobre tu amigo en la página 22.

2

—Menos mal que habéis aparecido —dice Asenath mientras sube al asiento trasero—. Unos chiflados han intentado secuestrarme.

—Sí, Dan me lo ha contado —dice Edward—. Arranca, Dan. Vámonos.

—Preferiría que condujeras tú, Edward —dice Asenath impidiendo que cojas el volante.

—Dan lo hace muy bien, y yo estoy muy nervioso. Créeme, es mejor que...

—Por favor, Edward —insiste ella, y observas cómo clava en él sus impresionantes ojos saltones.

—Está bien. Cambiemos de posición —accede.

Se pone al volante y toma la carretera de montaña para regresar. Toda la situación es extraña, casi como impostada. No mucho después, Edward da un volantazo, su cuerpo sufre una repentina convulsión, y su gesto metamorfosea en una expresión cargada de determinación. No puedes explicar qué está sucediendo, pero Edward acelera y, atónito, observas como se lanza contra el borde de la carretera de la colina...

Gritas. Un gemido en el asiento trasero te hace mirar por el retrovisor; allí, Asenath, está aplastada contra la butaca y tiene un gesto desvalido que no es propio de ella... ¡sino de Edward!

Para cuando comprendes lo que ocurre, el coche va camino del vacío. En el último instante Asenath salta del asiento trasero y rueda aparatosamente por la carretera. El coche se despeña por el abismo, y lo último que ves antes del estallido final es el rostro de Edward... El verdadero rostro asustado y temeroso de Edward, que ha recuperado el control de su cuerpo solo para morir a tu lado, cuando el coche explote contra las rocas del fondo...

Observa el desenlace en la página [52](#).

3

No te parece que ponerte a fisgonear en su estudio sea respetar la amistad que tienes con Edward. Además, tal vez las cosas no se compliquen tanto después de todo. Es verdad que lo que sabes de la chica, más su llamativo aspecto y el de sus amigos asistentes a la boda, resulta inquietante, pero nunca antes habías visto a Edward tan feliz como en el momento de unirse a ella.

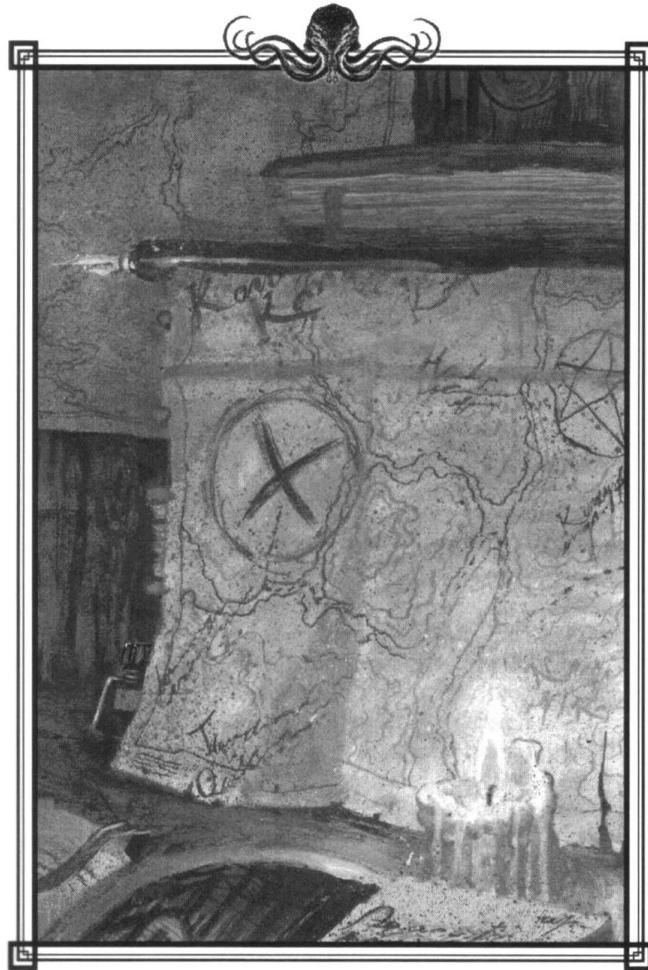
Quizá la luna de miel termine de despejar todas las dudas y las cosas vayan sobre ruedas. En el peor de los casos, Edward se dará cuenta del error que ha cometido y siempre estará a tiempo de rectificar mediante un divorcio. ¡Las ventajas de este avanzado siglo XX!

Transcurren, pues, los cinco días de la luna de miel, y al cabo recibes en tu casa una carta desde Vermont. No te sorprende ver que es de Edward. Ansioso, rasgas el sobre y te dispones a leer las noticias que tiene para ti.



Entérate del contenido de esta carta en la página 74.

4



El mapa de Maine está completamente garabateado con anotaciones y símbolos indefinibles...

5

Se trata de un mapa del vecino estado de Maine. En él constan las principales carreteras y vías secundarias, y es evidente que alguien —posiblemente Edward— ha marcado un itinerario concreto a través de solitarias carreteras comarcas. Según puedes observar, el trayecto se interna hasta el mismo corazón de los bosques de Maine, de los que has oído hablar mucho y leído abundante información en viejas leyendas locales y de los algonquinos. De hecho, junto al mapa hay un artículo publicado en una conocida revista de divulgación paracientífica acerca de ciertas ruinas ciclópeas que supuestamente se encuentran en aquella zona forestal. No estás del todo seguro de que el sitio concreto sea allí donde aparece una enorme «X» de color rojo en el mapa, pero la idea no es descabellada.

No estaría mal aprovechar la ausencia de Edward y Asenath para apoderarte de ese mapa y seguir las indicaciones hacia el corazón de los bosques de Maine.

O quizá sea mejor seguir curioseando...

Si decides coger el mapa y acudir en solitario hacia los bosques de Maine, hazlo en la página 14.

Si aún no has cogido el diario de Edward y crees que es momento de hacerlo, ve a la página 66.

Si todavía no has echado un vistazo al viejo grimorio, inténtate en sus misterios en la página 48.

6

Consultas muchos de tus libros, pero la información que obtienes es más bien escasa, hay ciertas anotaciones sobre posesiones infernales que podrían serte útiles, pero lo más cercano a lo que has experimentado versa sobre antiguos ritos medievales para intercambiar almas. Se dice que muchos brujos escaparon así de perecer en la hoguera. Así, transcurren tres semanas sin que sepas mucho de Edward. No te ha visitado, y cada vez que has intentado establecer un encuentro, ha puesto alguna excusa. Además, la salud de su padre ha empeorado, y Edward se ha volcado en cuidar de él.

Una tarde te encuentras analizando un viejo tomo acerca de los juicios a Keziah Mason en Salem, cuando golpean a la puerta. El modo de llamar es muy particular: tres golpes, una pausa, dos golpes. Es una vieja contraseña que mantenéis Edward y tú, y que solo vosotros conocéis.

¡Será mejor que te apresures! Edward respira agitadamente y parece muy nervioso, además de apesadumbrado. Pero es él, ahora sí estás seguro de que es él.

—Se ha acabado, Dan —dice—. Me he deshecho de Asenath para siempre. Ya nunca volverá a acosarme.

Su declaración te sorprende, pero lo haces pasar y le ofreces algo de beber.

Entérate de lo ocurrido en la página 28.

El suicidio es lo único que te queda. La realidad es demasiado horrorosa como para soportarla. Ahora comprendes la maniobra que efectuó el espíritu del viejo Ephraim: se apoderó de tu cuerpo, cometió el crimen y así, conduciéndote a prisión, se aseguró de quitarte de en medio. Después, fácilmente pudo salir de tu cuerpo y volver a usurpar el del pobre Edward.

Desesperado, escribes una carta de despedida para tu amigo y la dejas en casa de los Waite. Después te diriges al puente sobre el río Miskatonic, cuyas rocas del fondo despedazarán el maldito cuerpo de Asenath y te llevarán hasta los infiernos.

Te encaramas sobre la barandilla, dedicas un último pensamiento a tu mujer y a tu hijo, y estás a punto de saltar cuando... ¡alguien a tus espaldas grita tu nombre!

—¡Dan! ¡Dan, espera! ¡No hagas una locura!

Te das la vuelta. ¿Es Edward el que se acerca corriendo desesperadamente? Es evidente que sabe toda la verdad, y por eso te llama por tu verdadero nombre, aunque estés en el cuerpo de Asenath.

¿Es demasiado tarde para ti, o aún te darás una oportunidad?

Si crees que todo se ha dicho en la carta y no quieres vivir ni un minuto más, salta al vacío en la página 21, donde quizás encuentres la redención. Si dejas que Edward te rescate y darte una oportunidad para consumar tu venganza, no saltes aún y ve a la página 23.

8

Nunca antes habías padecido una sensación de “invasión”, de profanación, semejante; en cualquier caso, te concentras en *permanecer* aferrado a tu cuerpo. Es algo que te sería difícil de explicar, pero sientes como si alguien intentara *expulsarte* de él. Pero resistes... Resistes... Resistes refugiándote en tus recuerdos más íntimos hasta que ese poder maligno, sea lo que sea, se aleja.

Agotado por el esfuerzo mental, te incorporas en la cama, sudoroso y trémulo. En cuanto te recuperas un poco sales de la habitación y vas en busca de Edward, de quien sospechas que puede estar en problemas. Entras en la habitación que ocupa en la planta alta... ¡pero su cama está vacía!

Desciendes a la planta baja y observas que la puerta principal está abierta; un viento gélido se cuela desde el exterior. Está claro que ha salido, pero ¿es realmente Edward? ¿O acaso no es su esencia ontológica la que mora en su cuerpo?

Indeciso, te preguntas qué hacer a continuación...

Si decides salir a explorar los bosques cercanos en busca de Edward, coge una linterna y hazlo en la página 26. Si prefieres esperar en la cabaña a que Edward regrese, hazlo en la página 42.

El pavor es tan intenso y feroz que te hace perder el sentido, la contemplación de la evidencia de una realidad impía y ajena a cuanto la realidad, tu realidad, constata como cierto es suficiente para resquebrajar tu psique. Oh Dios, pobre Edward, pobre muchacho arrastrado a un mundo que no debería existir. Cuando despiertas estás en la parte trasera de un furgón. Una camisa de fuerza sujetá tus brazos a la espalda, haciéndote daño por la presión. Hay un par de fornidos celadores a tu lado, y frente a ti está Edward, también amarrado con otra camisa de fuerza.

Una nebulosa de confusión enturbia tu entendimiento, pero ahora sí reconoces al Edward de siempre. Ya sus ojos no se proyectan hacia fuera.

—¿Edward? ¿Eres tú? —preguntas.

—Antes no era yo, Dan. ¡Era Asenath! Usurcó mi cuerpo y desde allí, pretendía invocar... a los Primigenios. Es una suerte que esos estudiantes te siguieran hasta el anexo de la biblioteca y desbarataran el ritual.

¡Que unos estudiantes llegaron a tiempo para desbaratar el ritual! ¡Si tú mismo has visto a Bokrug, el abominable lagarto acuático! ¡Si tú mismo sabes que a partir de ahora soñarás cada noche con su horrenda figura!

—A dónde nos conducen? —preguntas.

—Al manicomio de Arkham —dice uno de los celadores—. Pasaréis allí una buena temporada.

Su declaración te extraña. Es lógico que encierren a Edward, pero ¿por qué a ti, que eres el más cuerdo de los seres de este planeta?

No eres consciente de una realidad fundamental: los dementes siempre creen ser los seres más cuerdos y racionales del mundo...

Afronta tu inevitable destino en la página 77.

10

No mucho más tarde, encuentras un testimonio que se te antoja fundamental: Oculto en el desván, hay un diario del viejo Ephraim Waite. Sin demora, empiezas a leerlo, y es entonces cuando descubres toda la verdad.

Ephraim había estado practicando la brujería durante años con la ayuda de viejos grimorios y manuales de ciencias prohibidas. Cuando supo que tenía una enfermedad terminal, ¡buscó por todos los medios un modo para usurpar el cuerpo de Asenath, su propia hija! Un acto vil, pero que, al parecer, estaba dispuesto a efectuar con tal de perpetuarse en este mundo a cualquier precio. Se apoderó de Asenath, la confinó a su cuerpo enfermo y la encerró para siempre en el tenebroso altillo de la casa, donde el supuesto Ephraim Waite murió completamente enloquecido.

Ahora entiendes la presencia de ese rostro maléfico antes de producirse la invasión. En realidad, la pobre Asenath Waite murió de la forma más horrible, y quién ocupa tu cuerpo ahora no es ella, sino el viejo Ephraim Waite.

En ese momento te preguntas qué puedes hacer a continuación, y si está en tus manos recuperar tu envoltorio físico...

De momento, pasa el resto de la noche en casa de los Waite en la página [33](#).

—Puede contar conmigo, señor Derby —dices, y observas el alivio que tu respuesta supone para el afligido anciano—. Ignoro qué tan perjudicial pueda ser para Edward o para su familia esta unión, pero me basta su preocupación.

El señor Derby te agradece sinceramente tu ayuda, no obstante, se marcha cabizbajo y taciturno.

Examinas tu apretada agenda y ves que está anotada una cita en la biblioteca de la Universidad Miskatonic, donde tienes programado un encuentro con unos colegas de profesión, pero podrías hacer un esfuerzo y acercarte por casa de tu viejo amigo a primera hora de la mañana. Edward y tú lleváis unos cuantos años sin veros y tenéis mucho de lo que hablar. Lamentas que vuestra futura conversación probablemente tenga que ir por unos derroteros que disgusten a tu amigo, pero te has comprometido con su padre a impedir esa sospechosa unión.

A la mañana siguiente, mientras te diriges a la casa de los Derby no puedes dejar de pensar en cómo será esa chica que ha conquistado el corazón de Edward...

Reencuéntrate con tu viejo amigo en la página [31](#).

12

El final de las escaleras nitrosas te conduce a una oscura catacumba subterránea ubicada justo debajo del albergue en ruinas. Antes de penetrar en la concavidad oyes ruidos y detectas, más adelante, el brillo danzante de una antorcha. Cuando finalmente te internas en la siniestra gruta de paredes de color hiel, ves a Edward en la distancia, su cuerpo menudo y su cabello lacio es inconfundible. Hay dos teas ardiendo que penden de las paredes rocosas que iluminan su inexplicable presencia allí. Aunque tu primera reacción pueda ser de alivio, enseguida te extraña encontrarlo sin camiseta y sentado en medio de esta ruina pestilente. Parece que está practicando algún tipo de ritual, ya que entre sus manos se adivina, en medio de la penumbra, la presencia de un viejo grimorio.

—Edward... —murmuras.

Bruscamente, tu amigo gira el cuello y te dirige una mirada siniestra, de ojos saltones y penetrantes...

¿Es realmente Edward?



Averígualo en la página [29](#).

13

Aunque el gurú no parece estar bien de la cabeza, consideras que una breve sesión de hipnosis no puede hacerte ningún mal y aceptas someterte al proceso de mesmerismo.

Todos os sentáis alrededor de la mesa, donde yace Asenath sin sentido. El gurú recorre el círculo de acólitos y uno a uno los va sometiendo su poder hipnótico mediante unos pases con sus manos. Te toca a ti, y aunque eres un poco escéptico sobre estos asuntos, inmediatamente, a su contacto, te quedas paralizado. Puedes ver y oír, aunque no moverte ni hablar. De momento, todo parece estar bajo control, pero es una sensación bastante extraña.

Cuando el gurú termina de hipnotizar al último de los acólitos ocurre un hecho inesperado.

El sujeto se acerca a la mesa, y en ese momento el cuerpo de Asenath sufre una tremenda sacudida. Una especie de resplandor fugaz, casi imperceptible, emana del cuerpo de la chica y parece *empujar* al del gurú, que cae hacia atrás e impacta, de espaldas, contra una de las paredes de piedra del sótano.

Vuestro maestro espiritual parece aturdido, pero segundos después se recomponе, aparta sus cabellos del rostro... y deja ver unos horribles ojos saltones y una sonrisa maléfica; un gesto que ya has visto con anterioridad.

Para saber lo que ocurre a continuación, ve a la página 18.

14

Ese mismo día emprendes el viaje a Maine. Cruzas la noche oscura y desapacible mientras espesas capas de niebla cubren de gris la atmósfera de Nueva Inglaterra. Por suerte las carreteras están despejadas, porque te cuesta horrores seguir las indicaciones del mapa, apoyado en el volante, a la débil luz de la cabina del coche. Al parecer, la persona que trazó el itinerario se preocupó de escoger las carreteras menos transitadas y las combinaciones de caminos más impensables e incómodos.

Tras horas de solitaria e inquietante conducción, te aproximas a la gran «X» del mapa, pero de repente... ¡te encuentras con un coche atravesado en mitad de la carretera! Tus reflejos te permiten frenar a tiempo antes de embestirlo.

Tardas un rato en recuperarte del susto hasta que desciendes del coche con una linterna y te acercas al otro vehículo; el asfalto está empapado.

Dentro del coche hay una mujer desvanecida. Deberías ayudarla, pero el efecto de la sorpresa por poco te hace perder el juicio. ¡La mujer no es otra que Asenath Waite! La chica está inconsciente, pero aún respira.

Mientras constatas esto, observas gracias a la linterna que hay unas huellas sobre el arcén, huellas de zapatos masculinos que se internan en el bosque.

¿Qué harás a continuación?

Te internas en el bosque persiguiendo esas huellas, que podrían ser de Edward en la página 26. O cambias de coche y te llevas a la desvanecida Asenath de vuelta a Arkham en la página 36.

Pasan los días, las semanas... incluso los meses. La figura de Edward comienza a difuminarse en tu mente, como si fuera un mal recuerdo. De vez en cuando rememoras los buenos momentos de vuestra amistad, pero intentas no sumergirte demasiado en esas reminiscencias, ya que te hace daño pensar que tu pobre amigo se consume y pasa sus días en una celda acolchada, preso de la locura.

Con gran esfuerzo recuperas tu vida normal, hasta que una madrugada, dos meses después del ingreso de Edward en Arkham, suena el teléfono en tu casa. Te levantas sobresaltado, ya que una llamada tan intempestiva solo puede significar una mala noticia.

Coges el teléfono y te quedas pasmado ante lo que oyes...

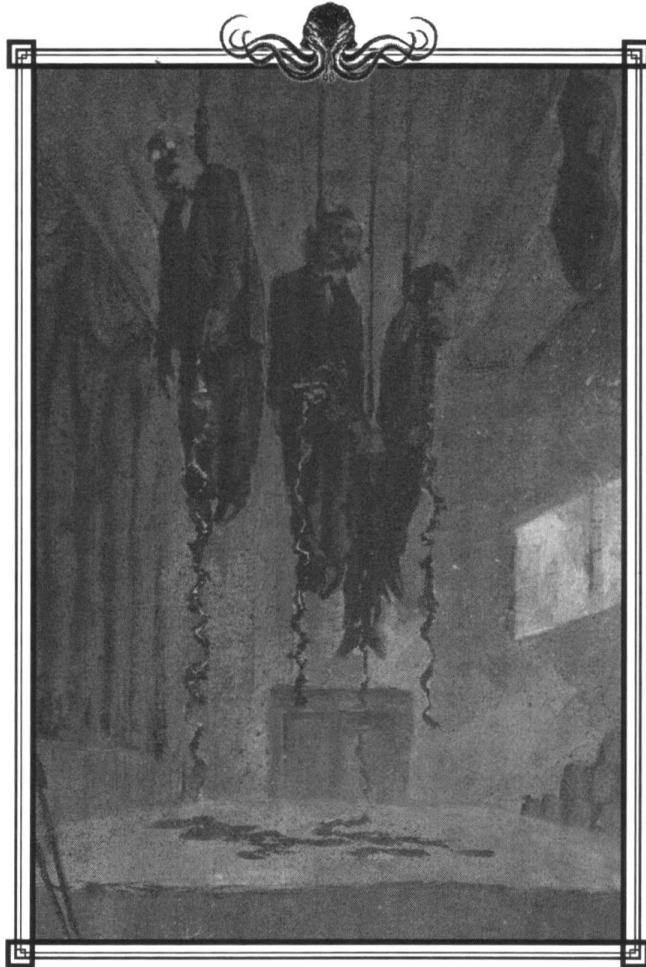
—*Brrrrllll... Mmmffffghhhh... Brrrrllll... Aggghhhh...*

—¿Quién es? —preguntas, pero del otro lado de la línea solo te llega ese balbuceo ininteligible, tan extraño e inexplicable como siniestro y ominoso. Se trata de una especie de gemido ahogado y susurrante, un estertor gelatinoso, carrasposo y resbaladizo.

Algo en tu interior te dice que la llamada proviene desde Crowninshield y está relacionada con el pobre Edward...

Se trata tan solo de una intuición, pero quizás deberías acudir y comprobarlo en la página 68. O tal vez lo mejor sea colgar el teléfono y volver a la cama sin involucrarte, en la página 104.

16



*El goteo que rezuman sus órganos expuestos te
resulta espantoso.*

El aula es el escenario de una brutal casquería. Catorce o quince profesores de la universidad penden del techo, bocabajo, enganchados por los pies; ¡están abiertos en canal, y sus vísceras bailotean como serpentinas viscosas! El suelo es un lago profuso de sangre negruzca, recientemente derramada. El goteo que cae de los cuerpos te resulta espantosamente audible incluso entre los gemidos de los académicos que agonizan.

Pero lo más pavoroso es, sin duda, la sombra incorpórea de un rostro que flota cerca del altísimo techo. Es la faz maléfica de un anciano con «la pinta de Innsmouth», ojos saltones, labios gruesos, brillo maligno en las pupilas. ¡Es el rostro de Ephraim Waite, que preside la oscura ceremonia!

Sientes que te desvaneces y te apoyas contra una butaca; tus esfínteres se aflojan y te tiemblan las rodillas.

Varios cuerpos empiezan a balancearse y de entre ellos surge Asenath Waite. Está semidesnuda, apenas cubierta por unos harapos, y sonríe maliciosamente; en esa sonrisa detectas la misma perversidad que en el rostro fantasmal que pende cerca del techo.

Asenath tiende sus manos hacia ti. Las tiene manchadas de sangre fresca.

—Bienvenido —susurra con voz meliflua y seductora.

Cae sobre ti como una veloz mantis y te obsequia con un sensual y funesto beso vampírico. En ese momento la oscuridad se cierne completamente mientras gritas sin control y cierras los ojos para siempre, consciente de que tu destino es morir degollado boca abajo, junto al claustro de profesores de Miskatonic...

FIN

18

En un instante se desata un pandemonio, una escena dantesca.

Asenath ha intercambiado su esencia vital con el gurú, mientras mantiene un control mental sobre los acólitos hipnotizados. Os ponéis de pie y comenzáis a autolesionaros y a agrediros de forma brutalmente obscena. En el sótano hay multitud de picas, horquetas, palas y herramientas, y la cofradía pronto se convierte en una jauría de salvajes asesinos. Os claváis las picas unos a otros, empieza a manar la sangre y las vísceras se desparraman por la tierra. Tú, sin control sobre tus actos, te apoderas de un hacha y comienzas a decapitar acólitos, a amputar piernas y brazos, a despedazar torsos en un abominable baño de sangre. El gurú, poseído por Asenath, da un salto y se encarama a la mesa, y desde allí ríe a carcajadas. Segundos después cae sobre el cuerpo de la chica, se inclina de forma ominosa y lo desgarra con sus propias manos, entregándose a un acto de salvaje canibalismo.

No existen palabras suficientes para describir aquella infesta carnicería. La noche se puebla de alaridos orgiásticos de locura y terror, y cuando el alba se acerca casi todos están muertos a tu alrededor. El hacha te ha valido para sobrevivir a los ataques de los demás, pero en el último momento una orden final de ese monstruo enfermo que babea sangre hace que la levantes lentamente, el filo queda a pocos centímetros de tus ojos... y te golpeas con todas tus fuerzas, en la frente.

Caes, sonriente y sin voluntad, y observas los ojos saltones del gurú, de Asenath, del viejo Ephraim Waite, que ríe sin cesar...

FIN

El aspecto exaltado del gurú te hace desconfiar un poco, así que la prudencia te lleva a participar en calidad de mero espectador...; no quieres tener tus facultades bloqueadas por la hipnosis.

Te apartas a un lado y observas el proceso. El gurú hipnotiza a los acólitos uno a uno, mediante unos pases con sus manos, hasta que todos, incluidos los estudiantes, están bajo su control mental. A continuación, tiene lugar el ritual de exorcismo. El gurú coge un viejo manuscrito y pronuncia largas e intrincadas frases en latín:

—*Invoco cogitationem Witei ad corpora ista occupanda. Effer nobis veterum iras et mentes corrumpe!*

Lo hace con una solemnidad reverencial. Los acólitos hipnotizados repiten sus palabras en un coro siniestro.

—*Cogitationem Witei obtestor ut corpus meum occupet. Da nobis iram veterum, et mentes corrumpe nostras!*

Entonces, inesperadamente, ocurre.

El cuerpo de Asenath, que yace sobre la mesa, sufre una sacudida, y una forma gaseosa se eleva desde su interior. Tiene la apariencia de una sombra translúcida, en la que se refleja algo parecido a un rostro humano... quizás el rostro del viejo Ephraim. Repentinamente, y tras un gesto que hace el gurú, la oscura esencia vital del anciano se pierde en algún lugar. Se desvanece.

Tú, desde tu rincón, sientes una sacudida, un breve estremecimiento en la nuca y la boca del estómago.

Después, todo es silencio.

El ritual, al parecer, ha concluido exitosamente.

Comprueba los resultados en la página 72.

20

Edward y Asenath ya han partido, y según parece, su luna de miel durará tan solo cinco días que el flamante matrimonio pasará en una casa rural en Vermont. Todo resulta demasiado fácil. Convences al señor Derby para que te permita escudriñar en el estudio de Edward con tan solo pedírselo. No es una actitud digna de caballeros, pero lo haces apelando a la famosa frase de Maquiavelo: «El fin justifica los medios».

En el amplio estudio, además de los numerosos volúmenes que ya conoces y sus interminables libretas de anotaciones, encuentras un mapa del estado de Maine repleto de extrañas anotaciones y flechas de colores que unen diversos puntos distantes; también te topas con lo que parece ser el diario íntimo de Edward, con entradas de los últimos meses; por último, hallas un viejo libro con aspecto de grimorio, forrado en piel cuarteadas y antiquísimo.

¿Cuál de estos elementos te interesa analizar en primer lugar?



Si quieres echar un vistazo al mapa y sus anotaciones, ve a la página 4.

Si te interesa más el curioso diario íntimo de Edward, léelo en la página 66.

Si lo que más te llama la atención es el viejo grimorio, ábrelo en la página 48.

21

No hay venganza que pueda paliar tu dolor. Has perdido lo que más querías en este mundo, tu familia... y tu foto recorre toda Nueva Inglaterra como la de un asesino despiadado.

—¡Dan! ¡Espera, Dan! ¡No saltes, por favor!

Edward grita y corre desesperado para intentar salvarte la vida, pero tienes la sensación de que las cosas pueden ir incluso a peor si las estiras.

Cierras los ojos, dedicas un último pensamiento a tu mujer y a tu hijo, pero lo único que ves son sus cadáveres carcomidos por los gusanos. Con un grito de desesperación te dejas caer desde el pretil del puente, ansiando estrellarte contra las profundidades del turbulentó río Miskatonic.

Pocos segundos después, el delicado cuerpo de Asenath Waite se hace pedazos contra las rocas del fondo, y una oscuridad enrojecida por la explosión de sangre te envuelve para siempre.

Sin embargo, un instante después abres los ojos... No estás en el infierno, al menos no en el que esperabas... Estas en una celda mugrienta, vestido con un traje gris de presidiario... No hace falta ser muy listo para ver la jugada del maldito Ephraim. En un demencial gambito te ha devuelto a tu antiguo ser para que te pudras en la cárcel, mientras él tomaba posesión del pobre Edward, que ahora yace despedazado en el fondo del rio... La malvada inteligencia del brujo le ha llevado a librarse de los dos únicos testigos de su infamia con un único y magistral giro del destino.

FIN

22

Mientras terminas de colocar tus libros en las estanterías, durante los momentos finales de la mudanza, acuden a tu mente los recuerdos sobre tu relación con aquel muchacho risueño y sensible.

Conoces a Edward Pickman Derby desde que erais chiquillos. Sin hermanos, siempre fue un muchacho muy retraído, además de sobreprotegido por sus padres. Sumamente estudioso e inteligente, desarrolló un gusto especial por las artes y las ciencias ocultas. Tras su ingreso en la Universidad Miskatonic pronto se convirtió en un estudiante destacado. Allí empezó a frecuentar las fraternidades estudiantiles, y su pasión por el ocultismo lo ha llevado a poder consultar libros de muy mala fama, como el oscuro *Unaussprechlichen Kulten*, de *Friedrich Wilhelm von Juntz* o el *Cultes des Goules*, del conde d'Erlette.

Todas estas noticias te han llegado mediante la correspondencia que has seguido manteniendo con él y con su padre mientras vivías en Boston. Siempre has cultivado una excelente relación con el padre de Edward, y lamentaste mucho la muerte de su esposa. El mismo señor Derby te ha contado el efecto devastador que tuvo sobre Edward la pérdida de su madre, aunque por entonces contaba ya treinta y cuatro años.

Estás sumido en esos recuerdos cuando se abre la puerta de tu estudio y un criado te anuncia la visita del señor Derby padre. ¿Pura casualidad?

Solicitas que le permitan pasar y bajas al recibidor, donde te reencontrarás con él después de muchos años...

Recibe al señor Derby en la página 51.

23

Reculas... aunque es la sed de venganza lo único que te impide lanzarte a las bravías aguas del Miskatonic. Tu vida tendrá ahora un solo objetivo: acabar para siempre con el maligno espíritu de Ephraim Waite.

Edward te ayuda a bajar de pretil del puente y estrecha en un caluroso abrazo el cuerpo tembloroso de Asenath, que ya no sientes como tuyo y en cuyo interior sigues prisionero; los escasos paseantes toman este gesto como la reconciliación de dos enamorados y aplauden.

Subís en el coche de Edward, y durante el camino pensáis en alguna estratagema que os permita acceder al prisionero Daniel Upton, a quién le espera una larga temporada en el Centro Penitenciario de Arkham.

Durante el camino, sin embargo, se produce un hecho que ni Edward ni tú esperabais que tuviese lugar. Un fuerte dolor de cabeza te azota de repente; te llevas las manos a la cara y cierras los ojos, y en la oscuridad de tu padecimiento se produce un intenso vuelco en la realidad que te rodea. Cambian los olores, los sonidos, los colores, la sensación corporal...

*Abre los ojos y descubre lo que ha ocurrido, en la página **41**.*

24

El volumen resulta demasiado llamativo como para dejarlo atrás. Te lo llevas sin que el padre de Edward se dé cuenta y esa misma tarde conciertas una cita con el profesor Henry Armitage del departamento de Letras.

El profesor te recibe de forma afectuosa, y durante la primera hora de vuestro encuentro recordáis los viejos tiempos en el campus; en un momento dado, no obstante, vas al grano y le enseñas el misterioso grimorio. El anciano lo estudia muy concienzudamente. Nunca antes había visto ese libro, aunque sí había oído hablar de él. Al parecer se trata del mítico *Furtum Sui*, del pastor luterano Helmut Schönlasser (1571). Es un antiquísimo manual en el que se habla de la usurpación de personalidades mediante rituales secretos y oscuras ceremonias paganas en honor de un ser de nombre «Kamog».

Te sorprendes al ver que el interés del profesor Armitage no es únicamente académico; al parecer, aquel libro esconde una peligrosa tradición detrás, una historia funesta de invasiones ontológicas e infames suplantaciones.

Le agradeces al profesor su ayuda y vuelves a casa, muy preocupado, preguntándote en dónde pudo haber conseguido Edward semejante volumen y, lo más importante, qué pretende hacer mediante el conocimiento de su texto.

En todo caso, al regresar a casa te espera una sorpresa, pues acaba de llegar una carta de Edward desde su luna de miel...

Ansioso, abres la carta, cuyo contenido conocerás en la página 74.

Por fin tienes acceso a toda la verdad. Tal y como sospechabas, desde el día anterior Asenath ha estado usurpando el cuerpo de Edward, y en realidad has pasado la tarde pescando en el arroyo con ella. Edward te cuenta que durante la noche sintió que volvía a su cuerpo —fue sin duda cuando Asenath lo abandonó para intentar apoderarse del tuyo— y que aprovechó ese momento de libertad para ir a por ella. Estaba seguro de encontrarla en Crowninshield, la vieja mansión que adquirieron a las afueras de Arkham para mudarse allí una vez consumada la boda.

—Efectivamente, la encontré allí, Dan —dice Edward—. Y he tenido que matarla...

—¿Cómo?

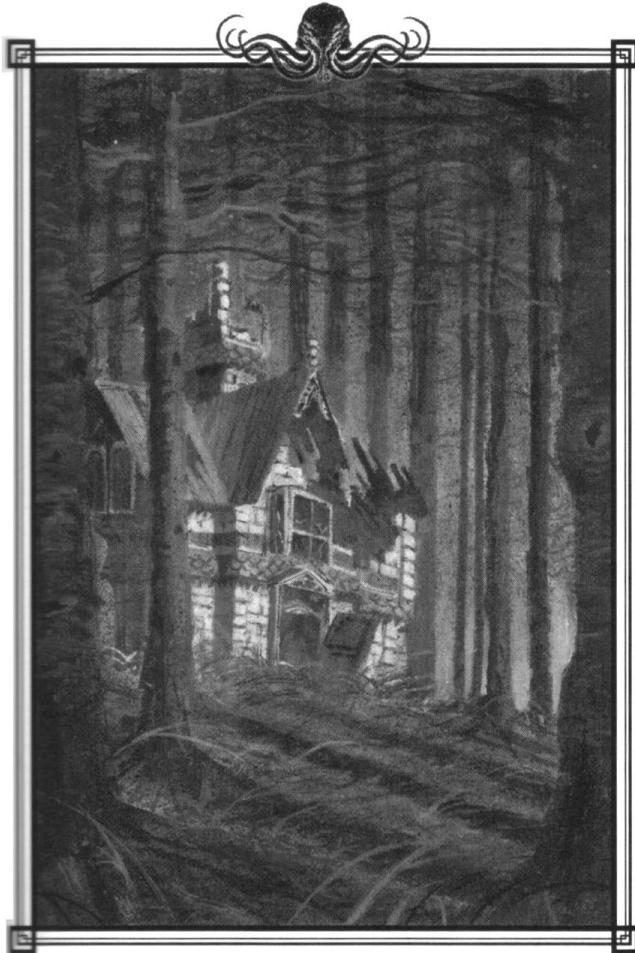
—¡Tuve que hacerlo, Dan! Llevaba meses apoderándose de mi cuerpo, usurpando mi identidad. El hecho es que aún no sabes toda la verdad. Pero te la contaré por el camino.

—¿Por el camino? ¿De qué hablas?

—Después de matarla, he enterrado su cuerpo en el sótano de Crowninshield. Pero he sido imprudente y no he tomado una última medida, Dan. Ahora necesito que me ayudes. Necesito que vengas conmigo...

¿Ayudarás a Edward, y de paso que te cuente el resto de la historia? acompáñale a Crowninshield en la página 100. Si por el contrario crees que se ha vuelto completamente loco, intenta conducirlo mediante alguna estratagema al manicomio de Arkham, en la página 32.

26



El aspecto de la construcción es pavoroso, tiene el techo hundido y las paredes están al borde del colapso.

Has encontrado unas huellas que conducen al bosque, y estás casi seguro de que pertenecen a Edward. Es fácil seguir el rastro con la ayuda de la linterna. Las huellas se internan en la espesura, y tienes que apartar maleza y restos de helechos y zarzales que obstaculizan tu camino y te producen cortes en las manos. No tardas en encontrarte con unas ruinas que se yerguen imponentes en mitad de la foresta. El mero aspecto de la construcción te resulta pavoroso; parece un antiguo albergue, una casa de campo de estilo colonial, pero tiene el techo hundido y las paredes medio derruidas. Los matojos y las enredaderas se han adueñado del lugar, como si el bosque estuviera sujetando las piedras, intentando ahogarlas en su masa oscura y terrible. Observas que las huellas, efectivamente, se introducen en las ruinas a través de un pasadizo lateral.

¿Te animarás a penetrar en semejante lugar...?

Si decides seguir el rastro de huellas hasta el interior, hazlo en la página 43.

Si en cambio prefieres permanecer a la expectativa, con la esperanza de que Edward no tarde en salir de allí, hazlo en la página 70.

28

Mientras bebe un brandy, Edward te cuenta que Asenath había intentado repetidas veces apoderarse de su cuerpo... ¡y que de hecho lo había conseguido en numerosas ocasiones! Edward confiesa que el día de su regreso a casa de su padre no era él quien iba en el coche contigo.

—En realidad tampoco era ella, Dan —revela—. ¡Se trataba del maligno espíritu de su padre, Ephraim Waite!... Pero se ha acabado. Se ha acabado para siempre.

Estas palabras te resultan incoherentes, pero de pronto te sientes más tranquilo con la explicación por inverosímil que parezca.

No obstante, con el correr de los días —días en los que no te despegas de tu amigo en ningún momento— notas que su salud mental empieza a deteriorarse. Lo ves asustado, siempre al acecho, con brotes de pánico y pesadillas. Para colmo de males, el señor Derby padre, fallece un par de semanas después; un golpe durísimo para Edward, que se desmorona emocionalmente y empieza a actuar de forma extraña. Lo sorprendes rondando tu casa, mirando fijamente los cuartos de tu mujer y de tu hijo recién nacido y al interrogarlo por sus intenciones, no es capaz de dar una respuesta coherente.

Como el único amigo que Edward tiene en el mundo, sientes que tienes que hacer algo para ayudarle. Pero ¿de qué manera?

¿Quieres instalarte una temporada con él e intentas reconfortarlo para que no termine de hundirse y acabe en un manicomio? Ve a la página 53. O buscas ayuda profesional, ya que entiendes que solo un facultativo puede tratar su caso, en la página 44.

—Edward... ¿Qué haces aquí? —preguntas, pero intuyes que es una pregunta sin sentido. Edward se pone de pie y extrae un puñal de la cintura de sus pantalones. Es una extraña daga con incrustaciones que parece un arma ancestral. En ese momento ves que tiene el pecho atravesado por jirones de pintura negra y roja, y que un gesto totalmente demencial domina sus rasgos. Esos ojos saltones, esos labios gruesos... ¡esa «pinta de Innsmouth»! No tardas en comprender lo que ha ocurrido. ¡Asenath se ha apoderado del cuerpo de tu amigo! Ya sabe que la has descubierto; por eso se acerca a ti de forma tan amenazadora.

Sabes que eres más fuerte que Edward, pero ¿te animarás a enfrentarte al siniestro espíritu que mora en su cuerpo?



*Si decides enfrentarte a Asenath e intentar desarmarla, pon a prueba tu destreza en la página **85**.*

*Si crees que lo mejor es huir escaleras arriba y largarte de allí, inténtalo en la página **101**.*

30

—Acércate, Dan —dice Edward—. Ayúdame a invocarlo.

Es evidente que se ha vuelto completamente loco. En el salón en penumbra reina un hedor espantoso, mezcla de azufre ardiente e incienso consumido. De las velas encendidas se eleva un humo azulado y mareante.

Te acercas unos pasos y enseguida te queda clara una cosa: el que está sentado sobre el pentáculo no es Edward. Algo ha pasado con él, alguna extraña fuerza lo ha poseído. Esos ojos saltones te recuerdan muchísimo a los que has visto hace apenas media hora, en la habitación de Asenath Waite. La vulgarmente llamada «pinta de Innsmouth» parece haberse instalado en sus facciones.

—Edward... —murmuras.

—Vamos, ayúdame... Ellos vendrán más deprisa si los invocas conmigo.

No sabes bien qué hacer a continuación...

Puedes intentar desbaratar por la fuerza aquel ritual y llevarte a tu amigo de allí en la página 47. O bien seguirle un poco la corriente; quizás sea una forma pacífica de acercarte a él y hacerle entrar en la razón en la página 16.

31

Tu reencuentro con Edward es muy emotivo, aunque lo notas cambiado. Hay un recelo permanente en su mirada y en sus gestos, como si todo el tiempo estuviera esperando escuchar algo, a la espera de alguna epifanía o revelación definitiva.

Pasáis a su habitación, cuyas paredes están forradas de libros, y no tarda en hablarte de los estudios en los que se ha visto involucrado durante el último tiempo. No te sorprende cuando lo oyes hablar de ciencias ocultas, aunque si cuando comienza a nombrar conjuros y sortilegios por su nombre y procedencia.

Al preguntarle por sus profundos conocimientos y el motivo de ese interés que va más allá de lo meramente recreativo, Edward sonríe de lado, y tienes que reconocer que nunca antes habías visto ese gesto lobuno en su rostro inocentón. Por un instante te parece otra persona.

—Las cosas han cambiado mucho desde que conocí a Asenath —dice Edward.

¡Finalmente, la famosa chica que ha conquistado el corazón de Edward sale a colación! Recuerdas la promesa que has hecho a su padre, pero crees que tal vez no sea conveniente encarar el tema de su relación con la mujer tan precipitadamente...

—O sí...?

Si decides ir al grano y averiguar más sobre Asenath en este mismo momento, pregunta sobre ella a Edward en la página 64. Si decides dejarlo para más adelante, podrías plantearle un viaje que lo aparte de cualquier influencia externa, espera a hacerlo en la página 34.

32

Sus incongruencias son una muestra clara de que se ha vuelto completamente loco. ¡Además, ha confesado haber matado a una persona! Ignoras qué procesos de degradación pudo haber atravesado durante estos años que estuvisteis separados, pero es obvio que la relación con esa chica lo ha trastornado.

Le sigues la corriente y le propones servirle un café bien cargado antes de acudir al bosque. Edward accede, y ni siquiera duda cuando vas al baño y, rebuscando en el botiquín, haces una mixtura de diversos somníferos y los deslizas en su bebida. Edward, que confía ciegamente en ti, se lo bebe y cae vencido por la somnolencia en cuestión de minutos.

Te duele tener que hacer esto, pero en el fondo entiendes que es un acto de caridad. Con Edward desvanecido, te diriges hacia el manicomio de Arkham, la conocida institución donde confías en que puedan ayudarlo pese a su controvertida reputación.

Conduce hasta Arkham y su centro psiquiátrico, en la página 44.

33

Rendido por el cansancio y las emociones de lo que has descubierto caes inconsciente en un sillón. Despiertas al alba en casa de los Waite. Aún te sientes extraño en el cuerpo de una mujer, pero se diría que poco a poco te vas acostumbrando... y si no fuera por lo siniestro de la situación, hasta podría llegar a ser interesante.

Mientras desayunas despreocupadamente, te preguntas qué puedes hacer a continuación. Quizá sea hora de buscar por tu cuenta la forma de revertir la usurpación de tu cuerpo; tal vez puedas visitar al profesor Armitage, en la Universidad de Miskatonic, y pedirle información sobre libros que te permitan volver a tu verdadero ser. Pero ¿cómo harás para visitar al profesor en el cuerpo de una joven de diecinueve años? Es todo muy complicado. Tu propia actitud, como si este nuevo cuerpo se resistiese a cambiar sus propias rutinas, te resulta extraña.

En mitad del desayuno oyes que algo golpea a la puerta, y a través de la ventana ves alejarse al chico que reparte los periódicos, montado en su bicicleta. Vas a hasta la puerta, la abres y te encuentras el periódico del día sobre las tablas del porche.

El rostro de Daniel Upton sale en la portada, con un enorme titular encima.

¿¡Tu rostro en la portada de un periódico!?

Coge el periódico y averigua qué hace tu cara allí... en la página 45.

34

No te es fácil convencer a Edward para que hagáis un viaje que le planteas como una especie de «despedida de soltero». Arguye que ahora tiene demasiadas cosas que hacer con los preparativos para la boda y no cree que a su prometida le haga demasiada gracia que la abandone tan cerca de la señalada fecha, argumentos mediante los cuales te das cuenta de la omnipresencia absoluta de Asenath en su vida. Tras plantearles mil motivos, como recurso desesperado, apelas a los viejos recuerdos de vuestra adolescencia y a lo maravilloso que sería rememorarlos juntos durante un fin de semana en una cabaña en Maine o Connecticut, donde podréis salir a pescar o simplemente relajaros en la contemplación de los cielos.

Finalmente, Edward accede, aunque te advierte de que no podrán ser más que un par de días. Le aseguras que pasaras a recogerlo a primera hora de la mañana siguiente y estaréis de vuelta antes de que termine la semana.

Regresas a casa a ultimar los detalles y preparas tus argumentos. Has prometido al señor Derby padre desbaratar esa relación, y estás dispuesto a cumplir con tu palabra...

Inténtalo en la página 88.

35

Dos días después tiene lugar la mudanza. Todas vuestras pertenencias, que poco antes habían viajado desde Boston hasta Arkham, regresan ahora en dirección contraria.

Pero por algún motivo en Boston tampoco encuentras la paz. No tienes idea de cómo se desarrollan los acontecimientos en la Ciudad Antigua, ni qué será de la vida de Edward, ni del perverso espíritu de Ephraim Waite. No obstante, sientes que aun estás demasiado cerca de su influjo.

Tu estancia en Boston solo dura tres meses, al cabo de los cuales convences a tu mujer de mudaros a San Francisco. Ella consiente, sin saber que en la costa Oeste tampoco acabará la pesadilla. La estadía en California se prolonga durante seis meses de sufrimiento, insomnio y paranoia.

Finalmente, y con no poco esfuerzo y disgusto, convences a Alice para que abandonéis América para siempre. Lo que más inquieta a tu mujer es no conocer los motivos de tu intranquilidad y notas como empieza a desconfiar de tu salud mental.

Por suerte, recibes una oferta de trabajo en Londres, y a finales de ese año atravesáis el Atlántico y os instaláis en el Reino Unido. Allí vives mucho más tranquilo, sabiendo que has puesto una distancia considerable entre tu familia y aquella perversa amenaza.

Sin embargo, durante algunas noches especialmente oscuras y silenciosas te acosan las pesadillas sobre los desesperados lamentos de tu viejo amigo Edward Pickman, aguardando aun en el umbral a que alguien le abra la puerta.

FIN

36

Los bosques de Maine pueden esperar. Incluso esas huellas de zapatos, que bien podrían ser de Edward, dejan de ser prioridad. Tienes que ayudar a la chica. No sabes hasta qué punto puede ser peligrosa, pero en todo caso, el amor que Edward siente por ella para ti es suficiente.

Intentas reanimarla, pero está completamente desvanecida. Entonces la acomodas lo mejor que puedes en el asiento del copiloto y manipulas su cuerpo voluptuoso para que no se desplome contra el salpicadero. Al momento de hacerlo comprendes por qué Edward ha perdido la cabeza por ella: es arrebatadoramente atractiva y desprende una esencia casi animal.

Sin más, aparcas tu propio coche a un lado del arcén y tomas posesión del otro vehículo. Das la vuelta y reemprendes el camino hacia Massachusetts.

El despertar de Asenath tiene lugar a mitad de camino. La chica se revuelve un poco y de pronto abre los ojos. Casi inconscientemente, detienes el coche a un lado de la carretera y te inclinas sobre ella.

—¿Te encuentras bien? —preguntas; en ese momento te asalta una sensación extraña, una especie de magnetismo irresistible. Su rostro, a pesar de sus facciones exageradas y de esa exótica «pinta de batracio», es una preciosidad bajo el reflejo verdoso de los faros.

—¿Quién eres? —pregunta ella, que no parece reconocerte a pesar de haberte visto en la boda.

—Un amigo —respondes, y para entonces vuestros labios prácticamente están en contacto...

¡¿Estás a punto de besar a Asenath?! Posiblemente lo hagas en la página 40.

37

Curiosamente, ahora sientes que Edward es el de siempre. Algo ha pasado de ayer a hoy que parece haberle devuelto su «esencia» más característica. Lo achacas a que quizás se trató de los nervios del reencuentro.

En todo caso, tenéis una misión importante que cumplir: desbaratar el secuestro de Asenath. Poco antes de las ocho, subís al coche de Edward y él te pide que conduzcas tú, ya que no se fía de sus nervios. Ponéis rumbo a Miskatonic.

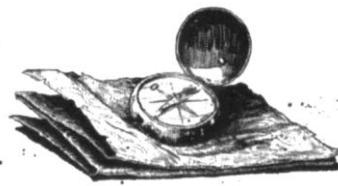
Durante el trayecto Edward parece preocupado, cosa normal. La carretera está casi vacía, y no tardáis en coger un camino que asciende por las colinas; es la forma más rápida de llegar al campus y de evitar los pantanos del sureste. De repente, los faros del coche iluminan una figura junto al arcén, al borde de la carretera. Os hace señas desesperadas, pidiendo que paréis.

—¡Es Asenath! —exclama Edward, extasiado.

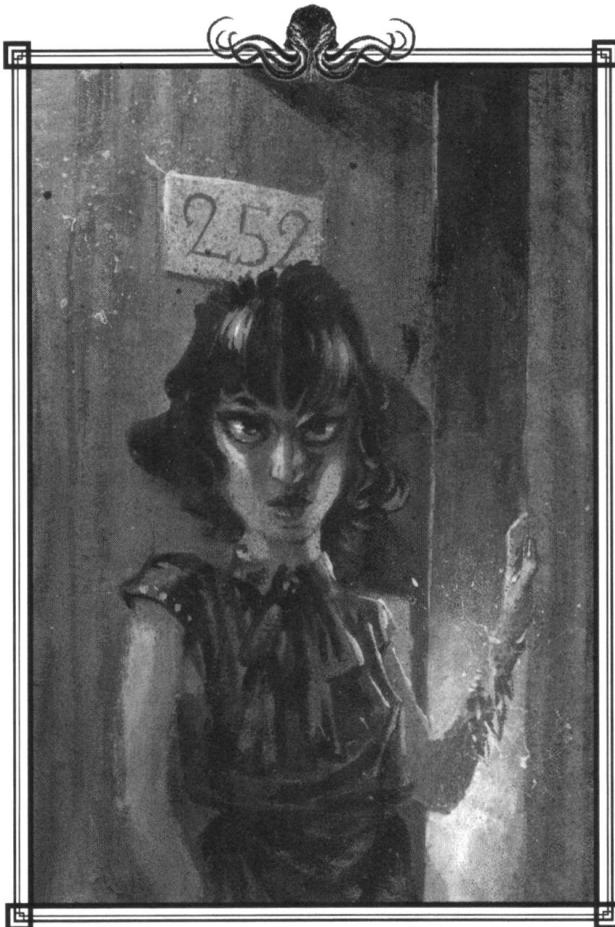
—No puede ser... —murmuras.

—¡Te digo que sí, que es ella! ¡Para el coche, Dan!

No estás del todo convencido, pero finalmente detienes el vehículo...



Descubre quién está haciendo señas desde el arcén en la página 2.



Asenath es de una belleza “extraña” con esos enormes ojos saltones de mirada lánguida, casi íctica...

Te armas de valor y decides visitar a Asenath en la residencia de estudiantes de Miskatonic. Dejas tu coche en el aparcamiento y te diriges al campus. No te es complicado dar con su habitación, ya que la chica, al parecer, es enormemente popular entre los estudiantes. Una mujer universitaria... ¡¿dónde iremos a parar?!

Llamas a la puerta de su habitación y te abre ella misma. Nada más verla entiendes por qué Edward ha podido perder la cabeza de esa manera. Estás enamorado perdida y románticamente de tu mujer, pero ello no te impide apreciar lo atractiva que es Asenath Waite. Es morena y menuda, de una juventud casi insultante, y extraordinariamente guapa. Sus ojos saltones resultan desconcertantes y son lo único que quizá repele un poco, sus labios, excesivamente gruesos, de alguna manera te parecen sensuales. Su hablar pausado y su tono de voz también son encantadores.

El encuentro resulta agradable y cordial. Te presentas como un viejo amigo de Edward, y la chica se muestra cercana y amable. Según parece, por las respuestas que te da, sus sentimientos hacia Edward son sinceros. En cualquier caso, no puedes permanecer ajeno a las penetrantes miradas que te dedica furtivamente, como si intentara analizarte por dentro o escudriñar en tus pensamientos.

La reunión se interrumpe con la irrupción en su habitación de unos ruidosos estudiantes, amigos de ella y ansiosos de fiesta. Te despides y abandonas la residencia, extasiado por su belleza, pero al mismo tiempo receloso e inquieto por algunos rasgos de su personalidad.

Regresa al aparcamiento en busca de tu coche en la página 59.

40

Vas a traicionar flagrantemente a tu gran amigo, a tu esposa, y esto no es algo propio de ti, pero no puedes controlar ese inexplicable arrebato de deseo, así que te inclinas sobre Asenath y besas sus labios gruesos y carnosos... Pero al momento de hacerlo retrocedes inmediatamente, repelido por una inexplicable sensación de repugnancia. Abres los ojos... Y entonces se produce *la invasión*. Las enormes y saltonas pupilas de Asenath brillan durante un segundo con un resplandor maligno, se produce una especie de relámpago a tu alrededor que te obliga a volver a cerrar los ojos... ¡Y cuando los abres nuevamente te ves a ti mismo! Ha ocurrido algo inexplicable; ahora estás en el asiento del copiloto, ¡contemplándote a ti mismo inclinándote lascivamente sobre... ¿ti?! Intentas gritar de pánico, pero la figura masculina que ocupa el asiento del conductor te sujeta.

Son tus propias manos las que se cierran en torno al cuello de Asenath. En tu propio rostro ves ahora los ojos saltones y el fuego maligno de la estirpe de los Waite. Lamentablemente, has permitido que Asenath se apodere de tu organismo, de tu cuerpo, que poseerá para seguir haciendo el mal en la tierra.

Dentro del cuerpo de la chica, la asfixia te apaga poco a poco, hasta que caes en la oscuridad final, al menos tienes la suerte de no saber lo que vas a hacer con tu cadáver...

FIN



Cuando abres los ojos, a tu alrededor todo es oscuridad, sordidez y malos olores. Escuchas ruidos metálicos y el taconeo de unos zapatos que se acercan por un pasillo cercano. Aunque la sensación es desagradable, te sientes como en casa, y no tardas en comprobar que ha tenido lugar un nuevo trasvase de esencias ontológicas, ¡y que de un momento a otro has vuelto a tu cuerpo! En cierto modo, es un alivio, aunque sabes que todos tus planes de venganza se han frustrado.

Te pones de pie y coges entre tus manos las frías rejas de la celda en la que estás encerrado...



Continúa tu injusto cautiverio en la página [58](#).

42

Decides esperar a que regrese, ya que la apariencia de los sombríos bosques de Maine resulta demasiado amenazadora. En todo caso, la noche se hace demasiado larga, y no puedes hacer otra cosa que pasear arriba y abajo a lo largo del gran salón de la casa de campo. Los segundos se deslizan por el reloj de pared con desesperante cadencia, y el ululante viento del exterior no presagia nada bueno.

Es muy de madrugada cuando resuenan unos golpes en la puerta... ¡no puede ser otro sino Edward quien llama! Ha utilizado una vieja contraseña de cuando erais críos —dos golpes, una pausa y tres golpes más—. Sin duda pretende que tengas la certeza de que es él.

Abres la puerta y entra tambaleándose hasta casi desplomarse sobre ti.

—Estoy bien... Estoy bien... —balbucea. Pero parece agotado, además de totalmente desasosegado.

Se sienta y le sirves una copa de coñac. En cuanto se recupera, parece dispuesto a hablar.

—Tengo que hacerte una confesión, Dan —murmura.

Escucha su angustiada confidencia en la página 25.

43

Atraviesas la puerta lateral y te internas por un pasadizo mitad de mampostería, mitad de vegetación, convencido de que cuanto antes encuentres a Edward, antes acabará esa noche de pesadilla. Muy pronto desemboca en una escalera salitrosa, estrecha y húmeda, y comienzas a descenderla guiado por el fiel haz de luz de tu linterna.

El descenso resulta amenazador, pero sigues adelante...



Continúa bajando escalones hasta llegar a la página [12](#).

44

En un caso tan extremo lo mejor es recurrir a profesionales. En el fondo sientes que estás traicionando a tu amigo; pero en realidad sabes que es la única solución posible.

Conduces a Edward hasta el manicomio de Arkham. El reconocimiento de los facultativos se produce entre forcejeos, gritos y patadas. Edward se vuelve agresivo, y el dictamen de los médicos no ofrece ninguna duda: delirio de persecución, paranoia extrema, principio de esquizofrenia...

Edward Pickman Derby es declarado demente y una amenaza para la sociedad. Esa misma noche le pondrán una camisa de fuerza y pasará un tiempo —intuyes que una *larga temporada*— recluido en una celda acolchada en el manicomio de Arkham.

Apesadumbrado, pero con la sensación de haber hecho lo único que se podía hacer, regresas a casa.

Vuelve a la tranquilidad de tu hogar en la página 15.

La noticia es demasiado horrorosa para ser cierta...

¡PARRICIDIO EN ARKHAM!

Durante la noche, Daniel Upton, un respetado ciudadano de Arkham, ha sufrido un brote de locura repentina y ha asesinado cruelmente a su mujer y a su hijo, apenas un lactante. El señor Upton había ido a pasar un fin de semana al estado vecino de Maine junto con su amigo Edward Pickman Derby, también vecino de nuestra comunidad, pero al parecer se levantó en plena noche, y montó en su vehículo para regresar a Arkham, donde atacó a su familia con un cuchillo de cocina, acabando con las vidas de su mujer, Alice (27), y su hijo Sean (1). El hecho tuvo lugar cerca de las 2.00 h.

Fue el mismo Upton quien llamó a la policía y confesó su monstruoso crimen en el acto. En la fotografía lo vemos mientras los agentes lo conducen hasta la comisaría de Arkham, donde será retenido a la espera de un juicio que, según se prevé, no tendrá demasiada historia.

El señor Upton...

La noticia continúa con una breve cronología de tu vida, pero a esa altura ya estás demasiado enfermo como para seguir leyendo... Sufres violentos espasmos y vomitas sin control en el umbral.

Abrumado de dolor, ve a la página 7.

46

El aprecio que sientes por la familia Derby es enorme, y guardas un gran respeto por las canas del señor Derby padre, pero sería un error inmiscuirte en los asuntos sentimentales de Edward. Además, la experiencia indica que hay en el mundo pocas personas tan tercas y obstinadas como los enamorados, y que cualquier tipo de presión que se ejerce sobre sus emociones suele repercutir en un efecto contrario: mayor apego e inclinación hacia la persona objeto de su amor.

Así se lo explicas al señor Derby, quien no tiene otra opción que darte la razón. Parece decepcionado y en verdad muy preocupado por esa relación que ha establecido su hijo; en todo caso, le prometes que, aunque no practicarás ningún tipo de influencia directa sobre Edward, sí harás algunas investigaciones por tu cuenta y estarás a la expectativa de todo lo que pueda ocurrir. El señor Derby te agradece tu ayuda y permanece unas horas contigo, recordando los viejos tiempos. Finalmente, se marcha.

Una vez solo, reflexionas sobre lo que has oído y decides qué hacer a continuación.

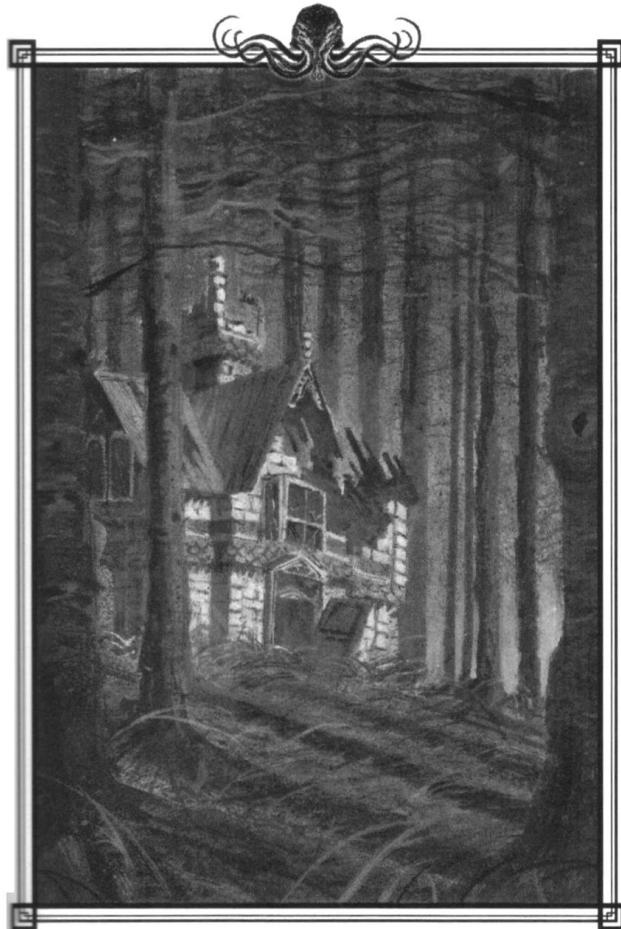
Quizá sea una buena idea acercarte hasta el campus de Miskatonic e intentar conocer en persona a esa chica que ha obnubilado a Edward en la página 38. O tal vez prefieras investigar por tu cuenta acerca de la misteriosa familia Waite en la página 91.

Edward se ha vuelto loco. No tienes idea de lo que pretende convocar, pero tienes que impedirlo a toda costa. Te acercas a él y procas que se ponga de pie, pero reacciona violentamente y te suelta un puñetazo. Enseguida cae sobre ti e intenta estrangularte. La ira de sus facciones crispadas te dice que de alguna manera no es Edward quien mora en su cuerpo.

Forcejeáis y rodáis por el suelo, y las velas que hay alrededor se vuelcan; las llamas contactan con una especie de éter maligno que impregna todo el suelo, y en cuestión de segundos el salón abarrotado de papel antiguo y reseco se convierte en un verdadero infierno. El humo te marea mientras el fuego hace estragos a vuestro alrededor. Escuchas los gritos que provienen desde afuera; tus perseguidores han llegado al lugar y observan atónitos el incendio de la primera planta.

Finalmente, Edward te suelta, os separáis y en ese momento observas que sus facciones se normalizan, y vuelves a reconocer a tu viejo amigo Edward Derby, que apenas sabe dónde estáis y se pregunta, atónito, a qué se debe el incendio que os atrapa.

Contempla las consecuencias del incendio en la página [52](#).



Del tomo emana una pestilencia recalcitrante, como si sus páginas se estuvieran pudriendo.

Se trata de un antiquísimo volumen forrado en piel. Al abrirlo te topas con páginas y páginas de un texto que parece escrito en árabe. Durante un fugaz momento pasa por tu cabeza la idea de que pueda ser el célebre y maldito Necronomicón del árabe loco Abdul Alhazred, un grimorio maldito que todo el mundo conoce en Arkham por estar guardada su única copia en la bóveda de la Universidad de Miskatonic, pero en el fondo sabes que sería muy complicado que Edward tuviera acceso a semejante volumen.

Del libro emana una pestilencia extraña; no se trata solo de la típica esencia de la vejez reconcentrada en los tomos centenarios, sino de una fetidez muy especial; se diría que apesta a osario, a cárcava abierta a paletadas, a sepultura violada...

A tu mente acude el nombre de Henry Armitage, el viejo bibliotecario de Miskatonic. Acudiste a alguna de sus clases hace años, y crees que puede ser buena idea consultarle el contenido de este libro. Su experiencia en el campo del ocultismo y del folclore local quizá te ayude a despejar muchas dudas...

Si decides llevarte el libro y visitar al profesor Armitage, ve a la página [24](#).

Si aún no has leído el diario de Edward, hazlo en la página [66](#).

Si crees que lo mejor es cotejar el mapa del estado de Maine y todavía no lo has hecho, echa un vistazo en la página [4](#).

50

—Hemos estudiado técnicas de exorcismo —dice el tipo de las gafas—. Nos hemos formado en seminarios, con sacerdotes baptistas que creen en la posesión de los cuerpos y saben cómo enfrentarse a ella.

—Verá —tercia el de la cicatriz—. Nuestro plan consiste en secuestrar a Asenath mañana por la noche y practicar con ella uno de estos rituales de exorcismo. Quizá consigamos que el violento espíritu de su padre abandone su cuerpo.

—¿Están seguros de que es su padre?

La idea parece demencial, sobre todo después de haber conocido a la chica.

—Así lo indican todas las evidencias —dice otro de ellos—. Un buen día, el viejo Ephraim enfermó, y no mucho después se supo que se había vuelto loco y que su hija lo había encerrado en una buhardilla, donde murió gritando como un maldito. Tenemos indicios de que, al saberse enfermo, el viejo usurcó el cuerpo de su hija para seguir en este mundo; después la encerró en su propio cuerpo y en el altillo... allí la dejó morir. Tememos que ahora está buscando nuevos cuerpos donde alojarse, pero no es algo fácil, tiene que ir preparando los huéspedes poco a poco para que el salto sea definitivo.

Esta espantosa información te abruma, y a tus pensamientos acude Edward una y otra vez.

Dudas y la desesperación se nota en tus facciones.

—Piénselo —dice el de la cicatriz—. Pero recuerde que contamos con usted.

Vuelves a casa, donde deberás tomar una decisión.

¿Participarás en el secuestro y exorcismo de Asenath en la página 65? ¿O le contarás todo a Edward para intentar desbaratar los planes de estos dementes en la página 78?

51

El reencuentro resulta emotivo, pero notas que algo preocupa profundamente al señor Derby. Lo encuentras avejentado, macilento, aplastado por serios problemas. Recordáis los viejos tiempos con cariño, pero cuando preguntas por Edward se revela el origen de sus tribulaciones.

—Estoy muy preocupado por él, Dan —dice—. Ha establecido una relación sentimental con una estudiante de Miskatonic un tanto... excéntrica. Se llama Asenath Waite. Su familia no tiene buena reputación, y Edward se encuentra obnubilado por ella.

Te cuesta creer que Edward esté en relaciones con una señorita, aunque entiendes que es algo natural, al fin y al cabo. Parece obvio que es la mala fama de la familia Waite lo que realmente preocupa al señor Derby.

—Esos suelen ser los efectos del amor —responde, intentando quitar hierro al asunto. Pero el señor Derby te coge del brazo y te lo aprieta con fuerza.

—Tiene pensado casarse con ella, Dan —dice—. Está decidido a hacerlo. Por eso he acudido a ti. Tú lo conoces desde hace años, y seguro que te escuchará.

—¿Se refiere a que yo...?

—Sí, Dan. Necesito que impidas esa boda a toda costa... ¿Puedo contar contigo?

Si la profunda preocupación del señor Derby te ha conmovido y decides aceptar al encargo, ve a la página 11. Si crees que no es conveniente inmiscuirte en los asuntos de Edward nada más regresar a Arkham, invéntate una excusa para eludir tu responsabilidad en la página 46.

52

Un triste y doloroso funeral se celebra en la ciudad de Arkham. Numerosos deudos, estudiantes, profesores, familiares y conocidos se dan cita en el cementerio para despedir a dos amigos que, en circunstancias trágicas, han encontrado juntos la muerte.

Son Daniel Upton y Edward Pickman Derby, que hablan sido inseparables compañeros desde siempre. Ahora, ambos atraviesan juntos el umbral del que nadie vuelve, y muchos allí se preguntan cómo pudo haber ocurrido una tragedia semejante.

Entre los asistentes al funeral hay una chica vestida de negro, con un velo de raso oscuro que cubre su rostro. Muchos opinan que es una pena que una “jovencita tan deliciosa” quede viuda. Todos la consuelan y se congregan en torno a ella, como buitres alrededor de una cría indefensa. Desde la distancia parece que llora desconsoladamente.

En efecto, de sus ojos saltones caen gruesas lágrimas, pero la despiadada Asenath Waite, lo que hace en realidad es reír...

FIN



Entiendes que lo mejor que puedes hacer es brindarle tu apoyo como amigo, así que abandonas temporalmente tu casa y a tu familia y te instalas en la residencia de los Derby, que desde la muerte del anciano es un sitio desolado y lúgubre, donde Edward lucha día a día para no caer en las garras de la demencia.

Tu presencia parece tranquilizarlo y transcurren unos cuantos días de relativa calma. Jugáis al ajedrez, paseáis por los alrededores, e incluso una mañana vais juntos a pescar.

Sin embargo, una noche de tormenta, la locura de Edward parece eclosionar con inusitada virulencia. Se despierta de madrugada gritando y arañándose el rostro con tal frenesí que a punto está de desgarrarse la carne a tiras. Intentas calmarlo, pero está totalmente fuera de control. No para de gritar incoherencias acerca de un cuerpo que debe ser incinerado, un cuerpo sin vida sepultado en las entrañas de Crowninshield.

—¡Debes quemarlo, Dan! —grita—. ¡Debes quemarlo ahora mismo!

Las cosas han ido demasiado lejos y tienes que tomar una resolución...

Puedes optar por sedar a tu amigo y conducirlo tú mismo hasta el manicomio de Arkham en la página 44. O bien acudir a Crowninshield; tal vez sus incongruencias encierran algo de verdad o puedes persuadirlo de lo contrario en la página 63.

54

Finalmente, y tras no poco esfuerzo, logras que el señor Derby entre en razón y en cuestión de semanas tiene lugar la infiusta boda.

Se trata de una ceremonia íntima y se lleva a cabo ante el juez de paz, siguiendo los deseos de Asenath. A la boda asisten un grupo de universitarios a los que más que de «vanguardistas», calificarías como «exaltados». El señor Derby, con cara de pocos amigos, se presenta completamente vestido de negro, como si se tratara de un funeral. Por tu parte, acudes al evento con tu mujer y tu hijo.

Según te comenta el novio, esa misma noche, Asenath y él partirán de luna de miel. Tras consolar un rato al alicaído señor Derby, barajas tus opciones. No has hecho nada para impedir el enlace, pero aun así te propones estar muy atento a todo lo que suceda por si queda algún resquicio para actuar...



Tal vez sea una buena ocasión para fisgonear un poco en el estudio de Edward, aprovechando que no estará, en busca de alguna información relativa a la peculiar Asenath en la página 20. O espera a que vuelvan de luna de miel, tras comprobar si todo ha ido bien para los Pickman-Waite en la página 3.

Lo mejor es que sigas las huellas en ese mismo momento. Afortunadamente, encuentras una pesada linterna con baterías en el sótano de Crowninshield, no lejos de una infesta tumba improvisada en la turba debajo de los ladrillos arrancados. Valiéndote de su potente luz, comienzas a seguir las huellas, que desde la puerta siguen por el porche, continúan por el camino de entrada y se internan en el pequeño bosque de pinos, al otro lado de la carretera. Son huellas erráticas e irregulares, como si quien las hubiera dejado caminara tambaleándose como un borracho. La oscuridad del bosque pronto te envuelve, pero no resulta complicado seguir el rastro entre la tupida alfombra de agujas de pino. El olor de la vegetación es intenso, y comienza a soplar un viento del oeste que te provoca escalofríos helados.

Avanzas alrededor de media milla hasta que llegas a un claro.

Allí, tumbada entre los helechos y hierbajos ressecos, yace la horrenda criatura que ha escapado de la tumba clandestina cavada en el sótano de Crowninshield...

Contempla lo que has encontrado en la página 76.

56

Solo tú puedes poner fin a esta horrenda amenaza. Edward te lo ha pedido, y sabes que harás un bien al mundo liberándolo del espíritu siniestro de Ephraim Waite.

Antes de partir coges un viejo revólver que escondes en la mesita de noche; una herencia familiar desde la época de la guerra contra los salvajes. Te cercioras de que está cargado y conduce hasta el manicomio de Arkham. No son las horas más apropiadas, pero consigues sobornar a los guardias nocturnos, que finalmente te conducen hasta la celda donde se encuentra encerrado Edward... ¿O es Ephraim? ¿O será Asenath?

Tras una breve y amigable discusión con los guardias te dejan solo con él. No hay peligro, ya que está sedado y fuertemente amarrado con una camisa de fuerza.

Allí está, acurrucado en un rincón de la celda acolchada. Empuñas el arma y apuntas... Te repites una y otra vez que aquello no es tu amigo, y que en realidad su cuerpo está poseído por la esencia vital de un hechicero temible. Debes matarlo... Sabes que debes matarlo, pero tus músculos parecen no obedecer a tus órdenes mentales.

¿Tendrás, finalmente, arrestos suficientes como para hacerlo?

Vence tus escrúpulos y dispara el arma en la página 110. O ríndete a la evidencia de que tu humanidad te impide aniquilarlo a sangre fría, y busca una solución alternativa en la página 79.

Con engaños, conduces el coche hasta el almacén. Le pides a Edward que te ayude a recoger unas cajas de libros y accede de buena manera, aunque su comportamiento sigue resultándote sospechoso. Esa sonrisa ladeada, esas miradas sin parpadear...

Una vez dentro, lo despistas e intentas marcharte silenciosamente, dejándolo allí encerrado... ¡pero de alguna manera, en el último momento, lo encuentras esperándote en la puerta!

—¿Dónde iba, Upton? —te grita mientras la ira hace aflorar sus verdaderas facciones, sus ojos saltones, sus labios fofos y abisales, ¡toda su maldita «pinta de Innsmouth»! ¡No es posible! ¡Reconoces los rasgos del malvado Ephraim Waite!

El Edward poseído se lanza sobre ti como una barracuda hambrienta. En medio del forcejeo, manoteas en busca de algo que pueda ayudarte y consigues clavarle un enorme destornillador en el vientre... Te levantas, sobreexcitado e impactado. Te repites que no has atacado a tu amigo, sino a un brujo maligno. El cuerpo se retuerce en el suelo, crees que de dolor, pero antes de que puedas reaccionar extrae un revólver de entre sus prendas y te dispara a quemarropa. La bala te arde en el pecho y caes hacia delante. No te importa morir; lo más importante es que librarás al mundo de una amenaza.

Pero antes de cerrar los ojos a medida que la vida se te escapa por el vientre perforado, observas que las facciones del viejo Waite han desaparecido del rostro de Edward. El malvado hechicero ha abandonado el cuerpo de tu amigo en el último momento.

Al día siguiente, las autoridades encontrarán vuestros cuerpos en el almacén... en la página 52.

58

La vida en prisión es, desde luego, oscura y patibularia, y vives enterrado en la melancolía de un crimen del que eres inocente, pero por el cual tendrás que pagar. Los recuerdos de tu mujer y tu hijo ocupan tus pensamientos día y noche, y a ratos hasta desearías tener alguna culpa que pagar para que todo este sufrimiento tuviera algún sentido.

La única forma de paliar tu desgracia consiste en consumir tus horas de prisión con abundante lectura. Todos los días te traen libros de la pequeña biblioteca, y estás suscrito, además, al *Arkham Advertiser*. No es el periódico más prestigioso de la ciudad, pero sientes que te sería imposible siquiera acercarte a las páginas del *Chronicle*, aquel maldito pasquín donde un día viste tu foto en la portada, anunciándote como el asesino que no eres.

Pocos meses después de tu encierro lees una noticia en el *Advertiser* que te alegra durante solo un segundo: el matrimonio Pickman, formado por Edward y Asenath Pickman, ha sufrido un aparatoso accidente de tráfico, en el cual la joven señora Pickman ha perdido la vida.

La sonrisa vengativa solo dura en tu rostro un instante, y el gesto maléfico del viejo Ephraim vuelve a poblar tus pesadillas.

Muy íntimamente sabes que los papeles estaban intercambiados, y que quien ha muerto en ese accidente, encerrado en el cuerpo de Asenath, ha sido Edward...

Prepárate a convivir con esta certeza en la página 62, donde continúa tu confinamiento...

Cuando estás llegando a tu coche en el aparcamiento escuchas el sonido de pasos lanzados a la carrera y gritos confusos: Una media docena de jóvenes estudiantes de la Universidad te intercepta antes de que puedas subirte al vehículo. Su objetivo no parece ser establecer contigo una amistad.

—Acaba usted de visitar a la señorita Waite, ¿no es así? — pregunta uno de ellos; tiene un aspecto siniestro. Es muy joven, pero una obtusa cicatriz atraviesa su mejilla derecha.

—Sí —responde—, pero no creo que eso le incumba a usted. Además...

—¡Cállese! —exige otro; es pequeño, rotundo e inflexible—. Vamos, venga con nosotros.

—¿A dónde?

—De momento es mejor que no haga preguntas. Solo venga con nosotros...

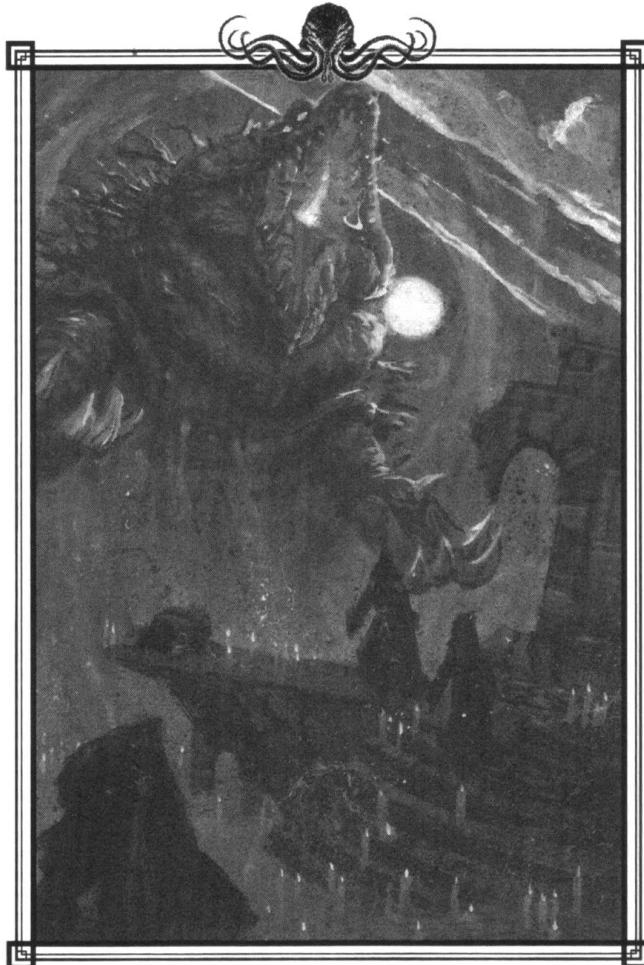
Te sujetan por los brazos, así que entiendes que no tienes muchas alternativas; te vas con ellos. Os alejáis del coche y de la universidad. Cuando estás cerca de la carretera y de la entrada del bosque ves que te sueltan, e incluso que te dejan caminar a tu aire. Nadie dice nada, pero la situación no es muy halagüeña...

Observas la espesura del bosque. Si eres rápido, quizás consigas internarte allí y despistarles, para posteriormente buscar una ruta hacia tu coche...

—Te atreverás?

Si decides intentar escapar de estos matones, huye en dirección al bosque en la página 103.

O ve con ellos por las buenas hacia la página 89.



¡Es Bokrug! ¡El abominable lagarto acuático!

Crees que lo mejor es tomar parte en el ritual que está llevando a cabo Edward —¿Edward? ¿Es realmente él?— solo para seguirle la corriente y conseguir que vuelva en sí... pero en el fondo existe cierta atracción en la serie de oraciones blasfemias que le oyes pronunciar. Te sientas a su lado, sobre el pentáculo de sangre, y coges su mano. La notas helada, como la de un cadáver. Edward abre los ojos y te mira fijamente... ¡Esos ojos saltones, proyectados por fuera de las órbitas, te recuerdan tanto a los de Asenath Waite!

—¡Kamog! ¡Kamog! —exclama—, ¡la, la Shub-Niggurath! ¡La Cabra Negra del Bosque con sus Diez Mil Retoños! —Hace una pausa para carcajearse como un demente—. ¡Bokrug! ¡Bokrug! ¡El abominable lagarto acuático!

Tras estas palabras, una especie de formación protoplasmática se erige a pocos pasos de vosotros. Enseguida adquiere una consistencia gelatinosa, que se amontona, burbujea y emite un extraño zumbido. En pocos segundos, la horrible criatura toma la forma de un gigantesco sapo o anfibio de un color verde grisáceo. Su papada se inflama hasta el punto de que parece que va a estallar, y el zumbido se convierte en un profundo croar que te taladra el cerebro.

Edward te aferra con fuerza para evitar que salgas huyendo o rompas la invocación.

Quieres cerrar los ojos, pero la imagen es demasiado pavorosa como para que tu cerebro te deje apartar tu mirada de ella.

Solo cuando Bokrug, el abominable lagarto acuático, se abalanza sobre vosotros, emites un alarido de locura y pánico que hace temblar las paredes...

Los ecos de tu grito resuenan hasta la página 9.

62

La sociedad te ha condenado por tus crímenes, pero tu cordura se ha mantenido lo suficientemente indemne como para que no te consideren demente. Sin duda, aún te espera una temporada muy larga en prisión, pero a juzgar por los comentarios que has oído acerca de los brutales e inhumanos tratamientos que tienen lugar en el manicomio de Arkham, te sientes hasta afortunado. Tu “confesión” y arrepentimiento te valen librarte de la horca, pero no volverás a pisar la calle.

Tus años en la penitenciaría te ayudarán a encontrarte contigo mismo, a conocerte mejor y a nutrirte de conocimientos. Por las tardes haces abundante ejercicio en el patio del bloque, junto con el resto de los reclusos. Tus inclinaciones intelectuales y tu apariencia académica hacen que pronto te conozcan con el mote de «Profesor». En el fondo todos te respetan: saben que estás allí encerrado por un brutal asesinato.

La cárcel es un lugar terrible, pero de alguna manera te sientes más seguro allí dentro. ¿Acaso querría ese perverso espíritu invadir tu cuerpo para vivir tu realidad de encierro, comida repugnante y reclusión forzada?

No parece probable... Al menos seguirás siendo miserablemente tú.

FIN



Tienes que confiar en Edward. Tal vez haya algo de cierto en sus delirios; además, sería una crueldad desentenderte de él ahora y dejarlo a merced de las brutales terapias del manicomio de Arkham.

Decidido, conduces tu coche hasta Crowninshield, y durante el trayecto Edward te cuenta una historia tan horrible como asombrosa. Al parecer, acabó comprendiendo toda la verdad: quien ocupaba el cuerpo de Asenath era en realidad el perverso espíritu de su padre, el viejo Ephraim Waite. Esta revelación complementa los delirantes fragmentos que Edward te ha ido desvelando, y todo el conjunto te parece absolutamente demencial. Pero no es nada en comparación con lo que confiesa a continuación.

—Tuve que matarla, Dan —dice tu amigo.

Casi pierdes el control del automóvil al dar un volantazo por la sorpresa.

—Sí, de un golpe en la cabeza...

Tras estas palabras, aparcas a las puertas de Crowninshield. Estás anonadado y algo asustado porque no cabe duda de que Edward ha perdido la cabeza de forma peligrosa.

Te conduce del brazo hasta el sótano de la mansión y te indica un rincón donde han levantado las baldosas y la tierra parece removida. Cogéis cada uno una pala y no mucho después constatas que lo que te ha revelado es cierto, ¡allí está enterrado el cadáver de Asenath Waite!

Escucha el resto de la historia en la página 100.

64

—Háblame de ella —dices, y el rostro de tu amigo se ilumina al instante. Se nota que estaba deseando entrar en detalles.

—Se llama Asenath Waite —suspira—. Es una estudiante de la Universidad Miskatonic, e hija de Ephraim Waite, un hombre relacionado con el mundo del ocultismo.

Su padre ya te había mencionado su nombre, pero solo ahora caes en la cuenta de quién es. Efectivamente, aunque nunca la has visto personalmente, sabes de quién se trata. El nombre de su padre es tristemente célebre en el mundillo del esoterismo en Nueva Inglaterra; se lo ha relacionado con la celebración de ciertos ritos y con sectas nigrománticas de muy mala reputación. En cuanto a la hija, te han llegado algunos rumores de entre tu círculo de amigos artistas. Se dice que domina alguna extraña clase de cualidad hipnótica, y que sus prácticas durante los cursos universitarios causaron auténtica commoción en el campus de Miskatonic.

—¿Cómo os conocisteis? —preguntas.

—Fue en una reunión de un aquela... de un grupo de estudiantes, cerca de College Hill. Es una chica fascinante. Os encantará a ti y a Alice.

En ese momento piensas en tu mujer y, sinceramente, dudas mucho que la chica Waite pueda “encantarle”.

—Mira, tengo una foto suya aquí —dice Edward, y se te acerca con un pequeño camafeo, en cuyo interior se asoma una miniatura de su prometida.

Prepárate a contemplar su rostro en la página 83.

No te es fácil tomar esta decisión; sabes que Edward está enamorado de esa chica, pero por alguna de las teorías de ese grupo de estudiantes te han convencido. Durante la noche consultas algunos libros de tu biblioteca personal y compruebas que ha habido numerosos casos de posesión, entre ellos el del joven Charles Dexter Ward, que se escapó un día del manicomio de Arkham asegurando ser otra persona.

La noche siguiente acudes a la residencia de estudiantes, donde te reúnes con el grupo y le ofreces tu ayuda.

Rato después, acudís en un coche hasta la habitación de Asenath y penetráis en ella violentamente. El secuestro se produce entre gritos y forcejeos. La chica se resiste como una tigresa, pero entre todos lográis reducirla, la metéis en un saco de arpillería y os la lleváis en el maletero del coche. Grita y golpea la compuerta como una fiera, y cuando os alejáis del campus entre gritos de victoria, sientes que la adrenalina invade todo tu cuerpo.

Ahora vais a toda velocidad por una carretera oscura y ripiosa.

—¿A dónde vamos? —gritas, para hacerte oír por encima los chillidos de la secuestrada.

—¡Ya lo verá usted! —exclama el de la cicatriz, que conduce el coche.

A lo lejos se observa el tejado a dos aguas de una vieja granja.

Llega a destino en la página 94.

66

El diario está redactado con la apretada caligrafía de Edward, que tan bien conoces, y es una cronología de sus actividades durante el último año. Allí cuenta anécdotas inocuas y triviales, pero también el momento en el que conoció a Asenath, durante una estrambótica reunión de estudiantes.

Los pasajes más interesantes, en todo caso, son aquellos que relatan los poderes de la chica. Al parecer, y según el asombroso relato de Edward, Asenath ha demostrado una increíble capacidad para apoderarse de la voluntad de cuerpos ajenos de forma inexplicable, tal vez mediante algún tipo de hipnosis. Sin ir más lejos, se habla del caso de una alumna de Miskatonic de la cual Asenath decía tomar posesión casi todos los días para, acto seguido, actuar dentro de su organismo, intercambiando su esencia ortológica y alojando momentáneamente a la chica en su propio cuerpo. La pobre muchacha acabó enajenada y demente en el manicomio de Arkham.

Así como este, se relatan en el diario otros casos similares.

El material del diario es sumamente interesante para contrastarlo con el de ciertos libros ocultistas, o incluso para consultar su veracidad con algunos especialistas en el tema. Quizá deberías tomar cartas en el asunto...

Si quieres exponer estos testimonios y consultar libros especializados, ve a la página 102. Si aún no has echado un vistazo al viejo grimorio y quieres hacerlo ahora, corre hasta la página 48. Si todavía no has observado el mapa de Maine y crees que es buen momento para hacerlo, consúltalo en la página 4.

De momento no te interesa establecer contacto con nadie; no creerían que en realidad no eres Asenath y necesitas ayuda. Regresas a la habitación, te cambias de ropa y bajas al aparcamiento. De alguna manera sabes cuál es el coche de Asenath; el ocupar su envoltorio físico te proporciona mucha información sobre ella, como si restos de su psique quedaran impregnados como recuerdos subconscientes.

Conduces con calma, aunque no puedes dejar de echar vistazos furtivos al espejo retrovisor, donde observas los ojos saltones y los labios gruesos de la chica —ahora son tus propios ojos y tus propios labios—. Es lo que en Arkham llaman «pinta de Innsmouth». Así y todo, no puedes negar que Asenath resulta muy atractiva, y que es normal que Edward haya perdido la cabeza por ella.

Llegas finalmente a la casa de los Waite. Es una buena ocasión para registrarla, en busca de más información. Mientras lo haces, piensas en lo que puede estar haciendo el espíritu de Asenath ocupando tu cuerpo en la cabaña de Maine...



Registra la casa de Asenath en la página 10.

68

Es una coronada, pero algo te dice que esa extraña llamada proviene desde Crowninshield, donde Asenath supuestamente vive ahora en solitario. Te vistes a toda prisa y sales furtivamente de tu casa.

Conduces hasta Crowninshield y encuentras la puerta principal entornada en plena noche. Sin llamar ni esperar invitación, entras. Ya en el recibidor percibes un hedor nauseabundo que se ha apoderado de la casa entera. Desconoces su procedencia, pero jurarías que estás oliendo un cadáver. Enciendes las luces y ves las huellas. Están por toda la casa. Son huellas humanas de pies descalzos, marcadas con tierra húmeda sobre la moqueta y el suelo de madera; observas que el rastro es inverosímil, conduce al exterior de la casa, al parecer con rumbo al bosque. Comienzas a seguir las huellas en dirección inversa, en busca de su origen. Sobre el pesado silencio que envuelve Crowninshield, solo escuchas el sonido imperturbable del reloj de pared y tú propia respiración. Pronto descubres que las huellas provienen de debajo de la escalera. Lo que sea que ha deambulado por la casa, ha salido del sótano.

No hay rastro de Asenath por ninguna parte...

Llegas hasta la estrecha escalera que baja hacia la negrura, en cuyos peldaños también hay huellas.

Al llegar abajo por poco pierdes el sentido, pues en un rincón del sótano descubres... ¡una tumba abierta y vacía!

¿Qué harás a continuación?

Sigue el rastro de las huellas hasta el bosque en la página 55. O regresa y parapéinate en la casa mientras piensas con calma en todo lo que has visto, para después tomar una decisión en la página 96.

Subes las escaleras, desesperado. Sabes que cuanto antes huyas de allí, más posibilidades habrá de que puedas alejarte impunemente del cuerpo del delito y del crimen espantoso que has cometido.

Cuando llegas a la cima de la escalera atraviesas la puerta y, para tu sorpresa, te encuentras con la luz potente de cuatro linternas que apuntan directamente a tu rostro.

—¡Eh, usted! —exclama una de las voces—. ¿Qué hace aquí?

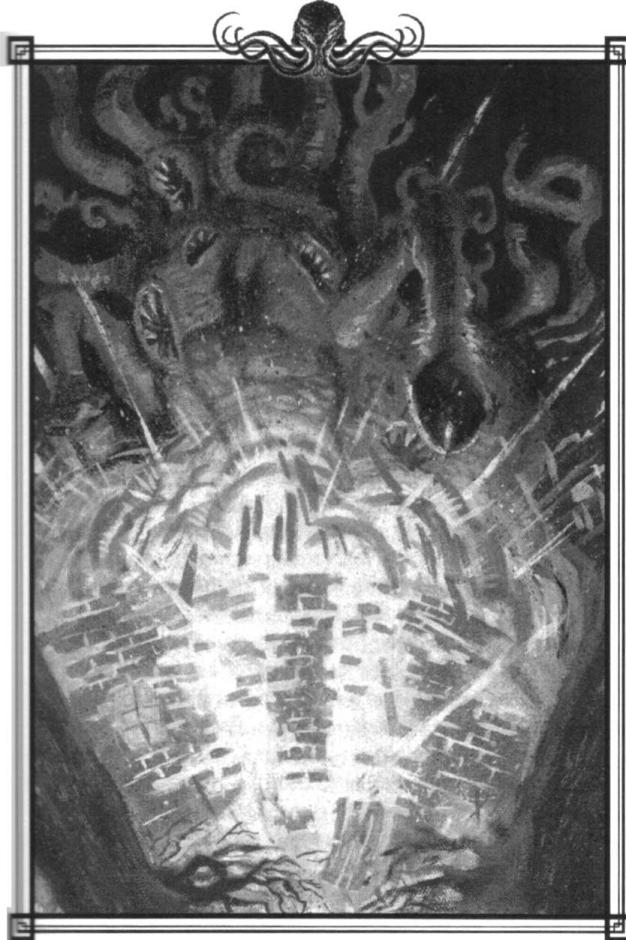
Intentas huir, pero los tipos caen sobre ti y te retienen. Enseguida te enteras de que son unos lugareños que llevan tiempo al acecho, buscando a la persona o personas que constantemente están invadiendo esas ruinas para celebrar unos oscuros rituales paganos. Se trata de una improvisada patrulla vecinal que pretende mantener la calma en la zona. Llevan escopetas de caza y revólveres.

Uno de ellos desciende las escaleras y encuentra el cadáver de Edward en la catacumba. Al regresar, ya tiene un veredicto claro.

—Hay un fiambre allí abajo —anuncia—. Lo han matado a puñaladas.

Tus manos manchadas de sangre, tu gesto crispado y tu silencio impotente terminan por incriminarte del todo.

Inevitablemente te entregarán a las autoridades, en la página 62.



*La construcción es incapaz de contener el horror
invocado cuando Shub-Niggurath hace irrupción en
nuestra realidad.*

Te mantienes a la expectativa, pensando que no es seguro introducirte en esas ruinas. Te apoyas contra el tronco resinoso de un olmo y con la linterna iluminas la esfera de tu reloj, pero no has alcanzado a comprobar qué hora es cuando una explosión de luz purpurada, proveniente del albergue, ilumina el bosque. A medida que el fantasmagórico juego de luces parece elevarse hacia los confines del espacio, desde el corazón de las ruinas ciclópeas, brota un cántico monótono, regular, de una cadencia enloquecedora:

—¡Kamog! ¡Kamog! ¡Kamog!

Así claman lo que suenan como miles de voces diferentes, y entonces, desde las entrañas del edificio, y asomándose por el agujero del tejado derruido, emerge algo enorme e informe, una espantosa y grotesca criatura viviente. Es una figura horrenda, erizada por una miríada de tentáculos, y que pretende salir del albergue forzando el tejado con lo que parecen infinitud de cortas y retorcidas patas de cabra. De su forma nebulosa y negruzca solo puedes distinguir unas bocas de las que cae una saliva espesa como alquitrán. Los tentáculos no paran de cimbrear y convulsionarse, y al grito de «¡Kamog! ¡Kamog! ¡Kamog!» la criatura gana en consistencia y energía, hasta que ella misma emite un chillido sobrenatural, aterrador, absolutamente demencial.

Te llevas las manos a los oídos y tu mente se nubla. Entras en estado de shock y te alejas lanzando alaridos, entre risas histéricas y llantos incontrolables, pero sin dejar de percibir en tu cabeza, el retumbar de miles de patas caprinas que te persiguen...

Huye por la espesura del bosque hasta la página 108.

72

Todo ha terminado. Por desgracia, Asenath ha muerto. La esencia vital de su padre ha sido expulsada de su cuerpo, y este es ahora una simple carcasa vacía. Los estudiantes te aseguran que ellos se encargarán del cadáver. Poco a poco, todos los acólitos van despertando y empiezan a recoger los manuscritos y las velas. El gurú ahora se mueve con soltura; parece haberse despojado de sus ínfulas mesiánicas. Incluso te agradece humildemente tu participación.

Tú te aprestas a marcharte. Todo ha salido bien, aunque te sientes bastante extraño desde el estremecimiento que sufriste momentos antes. Pareciera como sí... como si no estuvieras solo. Es absurdo pensar semejante cosa, pero esa es la sensación.

Los estudiantes te conducen hasta el campus, donde has dejado tu coche. Nada más perderlos de vista un dolor intenso en la parte superior de tu cerebro hace que te dobles en agonía. Observas tu rostro reflejado en la ventanilla. Ojos saltones, labios gruesos... «la pinta de Innsmouth». Quieres gritar, pero esa parte de tu conciencia ya no te pertenece, en cambio sonríes y tu mirada demente te da asco y terror. Poco a poco te vas apagando, ahogándote en las capas más profundas de recuerdos que ya tenías olvidados.

Arrancas y vuelves a casa. Cuando llegas al primer cruce, al primer semáforo parpadeante, ya estás pensando en oscuros rituales, en cómo invadir y usurpar otros cuerpos, en cómo sobrevivir al paso del tiempo...

FIN

Has decidido sacrificarte por tu amigo. Te rindes ante el poder invasor de esa fuerza y dejas que te imbuya completamente. Mantienes los ojos cerrados y soportas un calor infernal, y poco después tienes la sensación de verte «transportado».

Abres los ojos. Te encuentras tumbado en una cama, al igual que antes, pero no reconoces el lugar. Además, jurarías que algo le ha pasado a tu cuerpo; las sensaciones físicas son totalmente distintas.

Te levantas, caminas a oscuras por la habitación y llegas a un cuarto de baño. Entras, enciendes la luz y te miras al espejo.

¡El reflejo! ¡No es posible! ¡Eres Asenath Waite! Nunca la has visto, pero tienes la plena seguridad de que ocupas su cuerpo, es una especie de “residuo psíquico”, una amalgama de recuerdos y convicciones que se funden con las tuyas. Es más: ahora sabes cómo ha ocurrido todo. Asenath invadió el cuerpo de Edward, y por eso lo notaste tan extraño durante el día. En plena noche, la esencia de la chica se trasladó desde el cuerpo de Edward al tuyo, ahora tu amigo ha vuelto a su propio cuerpo y tú has acabado en el de la chica. Pero entonces, ¿por qué contemplaste un rostro masculino, el rostro de un anciano?

De momento, sales al pasillo de lo que comprendes que es la residencia de estudiantes de Miskatonic. En busca de la salida, oyes ruidos en una habitación...

¿Entrarás en ella, pensando que quizás puedes conseguir ayuda en la página 90? ¿O no te fías de nadie y sigues buscando la salida por tu cuenta en la página 67?

74

Las noticias que comenta Edward en su carta no te sorprenden del todo.

Mi estimado amigo Dan:

Te ruego leas esta carta completamente y no deseches el contenido por desquiciado que parezca, pues es cierto que la situación a la que he llegado es demencial ¡Asenath es una bruja! No voy a dar más rodeos, es una maldita hechicera y me temo que solo pretendía valerse de mi inocencia para arrastrarme a su locura. La he abandonado y huyo hacía Crowninshield, la residencia que compré para ella a las afueras de Arkham; muchas de mis pertenencias ya se encuentran allí y te pido como amigo... te imploro, que te pases por aquí para ayudarme a hacer las maletas y huir. Me refugiaré en casa de mis padres hasta que pueda abandonar para siempre a Asenath. Nos vemos el viernes de la próxima semana, para entonces ya estaré de regreso desde Vermont.

Tu aterrorizado amigo,

Edward Pickman Derby.

PD: Te lo ruego, no dejes que caiga en sus garras, Dan.
Si me encuentran me harán cosas terribles.

El tono de Edward en la carta es desolador, pero en el fondo te alegras de que el matrimonio esté disuelto; era el deseo del viejo Derby, y en el fondo sabes que también el tuyo.

Pasas una noche un poco inquieta, pero a la mañana siguiente pones rumbo a Crowninshield para ayudar a Edward con su equipaje.

Acude a Crowninshield en la página 92.

La mera lectura de algunos pasajes del diario te deja pasmado. Comprendes que Edward empezó a redactarlo desde el mismo momento en el que conoció a Asenath, sin duda fascinado por la personalidad de la chica. Los testimonios que tu amigo ha plasmado en estas páginas no te dejan lugar a dudas: Asenath Waite es una especie de bruja, una hechicera consumada, a pesar de su corta edad.

Al parecer, ha especializado sus poderes en la capacidad de usurpación de personalidades e invasión de cuerpos ajenos. Según escribe Edward, se ha apoderado del cuerpo de una estudiante de Miskatonic en repetidas ocasiones, obligándola a cometer todo tipo de actos indecentes y escabrosos sin motivo aparente, solo por el placer de divertirse; esto ha derivado en desastrosas consecuencias para la chica, que ha visto minada su reputación y consumida su cordura. Tras un enfrentamiento con otra estudiante —una tal Sally Stevens—, Asenath empezó a usurpar su cuerpo con tanta asiduidad que la chica se volvió completamente loca y acabó sus días en el ala de histéricas del manicomio de Arkham.

El diario también habla del pasado de la familia Waite, especialmente de Ephraim Waite, padre de Asenath, que habría tenido un contacto muy fluido con los perversos y corruptos sacerdotes de un misterioso templo en Innsmouth...

En todo caso, tienes que interrumpir la lectura cuando oyes a Edward bajar desde la primera planta. Al parecer, se ha despertado...

Disimula tu labor de espía en la página 97.

76

Se trata de una indescriptible amalgama de restos humanos envueltos en una gabardina y tocados con un sombrero de ala ancha; la criatura, casi consumida, se estremece y burbujea, derritiéndose en vida en una especie de caldo semilíquido de putrefacción. Apenas alcanza a divisarse algo parecido a un rostro bajo el ala del sombrero, pero enseguida entiendes que se trata del cadáver fermentado de Asenath Waite... ¡Pero cómo un cadáver va a escapar de su tumba! ¡cómo un cadáver va a emitir un murmullo siniestro en medio de la noche!

Armándote de valor, te acercas al cuerpo, atraído por la presencia de un trozo de papel que asoma de un bolsillo de la gabardina. Te provoca una repulsión extrema siquiera aproximarte a los restos humeantes y nauseabundos, pero con la punta de los dedos coges el papel, en el que reconoces de inmediato la caligrafía de Edward.

Allí te lo explica todo nuevamente. En efecto, ha asesinado a Asenath y la ha enterrado en el sótano, pero la esencia vital de Ephraim Waite ha escapado del cuerpo sin vida y se ha alojado en el suyo, que está ahora mismo en el manicomio de Arkham... ¡Tienes que acudir allí y asesinarlo!

Contemplas nuevamente a esa ruina burbujeante y comprendes que en su interior yace el pobre espíritu de Edward... Pero ¿tendrás valor para cumplir con lo que te pide?

Acude al manicomio de Arkham para cumplir con tu deber en la página 56. O regresa a casa e intentar olvidar esta horrenda pesadilla en la página 98.

La ola de locura lo cubre todo, y ya no eres capaz de discernir qué es real y qué forma parte de tus demenciales pesadillas. Los especialistas del manicomio de Arkham intentan desentrañar tu mal mediante los procedimientos recomendados, pero ante la nulidad de resultados tienen que emplear métodos menos ortodoxos; es la única forma, además, de que mantengas la calma y no quieras autolesionarte.

Sesiones de electrochoque, palizas destempladas, brutales baños con agua helada expulsada desde las bocas de mangueras a presión... y abundante medicación inhibidora.

Esa es la realidad que te espera durante muchos, muchos años... Tal vez para siempre.

Sí, porque, aunque los tratamientos parecen funcionar, por las noches te visitan oscuras criaturas, extraños seres etéreos de ojos saltones que babean de sus labios gruesos, perversos susurros cerca de tu oreja. Te cuentan cosas que te hacen llorar en la oscuridad de tu celda acolchada donde los ecos de los alaridos permanecen herméticamente cerrados.

Estás atrapado ahora y para siempre entre los muros impenetrables de Arkham.

FIN



78

Lo que afirman esos tipos es una locura. ¡Tú mismo has visitado a Asenath, y te ha resultado encantadora! Es verdad que el aspecto de la otra chica era lastimoso, pero en el fondo no crees que la señorita Waite haya podido provocarle semejante estado catatónico.

Además, Edward y sus sentimientos están en juego. ¿Cómo se sentiría tu amigo si supiera que ibas a participar en el secuestro de su novia? No, definitivamente no puedes traicionarlo de esa manera.

Esa misma noche acudes a casa de los Derby y te reencuentras con Edward. Lo notas cambiado; te sigue la corriente en tu relato de vuestras correrías de juventud, pero te da la extraña sensación de que se hubiera olvidado de su infancia.

Finalmente, le cuentas a Edward la visita que te hizo su padre, tu encuentro con Asenath, tu posterior experiencia en el campus y los planes de aquel grupo de dementes. Edward se muestra feliz de que hayas conocido a Asenath por iniciativa propia, y aunque lo sigues notando un poco extraño —algunos gestos, palabras y movimientos que nunca habías visto en él...—, por fin parece sentirse indignado.

—Tenemos que impedir que le hagan daño a Asenath, Dan —dice, decidido.

Al día siguiente planeáis vuestra visita al campus, y poco antes de la hora del secuestro partís, con toda la intención de impedirlo.

Poneos de camino a Miskatonic en la página [37](#).

La duda paraliza tus dedos y ya estás bajando el arma, dispuesto a buscar otro tipo de solución, cuando escuchas gritos a tu espalda. Los custodios de este pequeño infierno que es Arkham han reparado en tu arma y se advierten unos a otros del peligro.

Te das la vuelta y ves a cuatro enormes guardias que caen sobre ti. No son los celadores a quienes has sobornado, sino los vigilantes del área de internos en aislamiento. Vuelves a empuñar el arma, quizá para defenderte, quizá para, por fin, aniquilar al maligno espíritu que mora en el cuerpo de tu amigo... ¡pero ya es tarde! Los individuos caen sobre ti, te desarman y reducen por la fuerza.

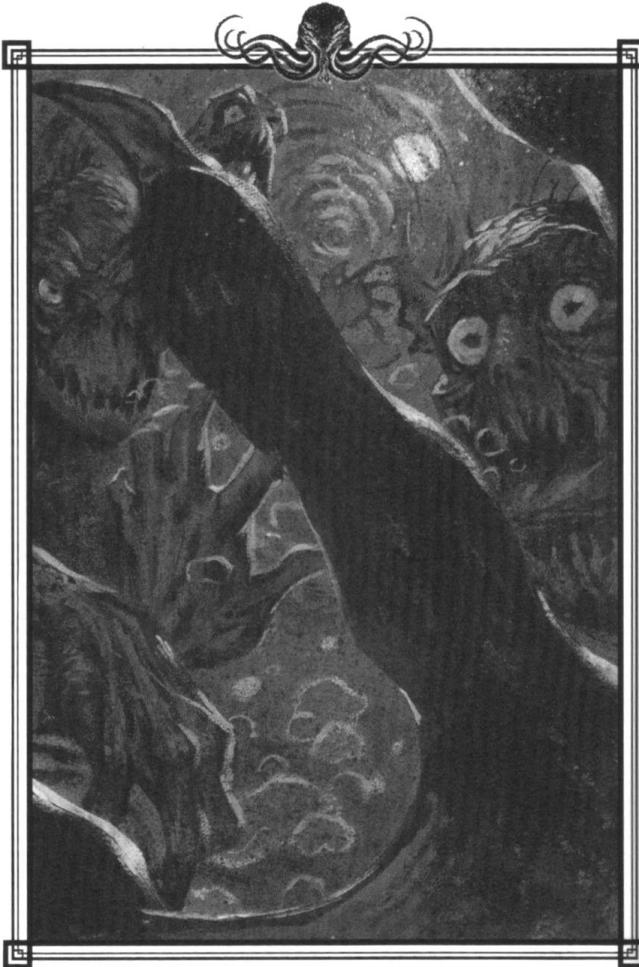
Es entonces cuando cometes el error de empezar a gritar. Los brutos te retienen, al tiempo que preguntan quién te ha dejado llegar hasta allí; los guardias sobornados desaparecen de la escena y nadie parece haberte visto antes.

Mientras tanto, tú te revuelves, pataleas y gritas como un desaforado. Cuentas la historia acerca de posesiones y usurpación de identidad que has vivido, y no paras de decir que hay un brujo perverso encerrado en el cuerpo del paciente que yace sedado y amarrado en un rincón.

Los de seguridad te llevan a rastras. En el último momento el inconsciente «Edward» se da la vuelta y te dedica una sonrisa retorcida y una mirada llena de complicidad... ¡a través de sus monstruosos ojos saltones!

Para las autoridades del manicomio tu destino parece bastante claro...

No es otro que la página [77](#).



*El Arrecife del Diablo reclama una nueva víctima
para aplacar a sus abominables moradores.*

Cuando despiertas tienes la sensación de estar dentro de un saco y de que te arrastran. Oyes voces guturales, y no mucho después unos cánticos demenciales. Intentas revolverte, pero recibes una ración de patadas y golpes para que no te muevas. A través de la arpilla sientes el viento helado y escuchas el romper de las olas del mar. Los gritos cadenciosos que emite aquella espantosa raza híbrida te hacen pensar en un oscuro ritual. ¡IÄ, IÄ! Cuando notas el impacto de la arena se hace el silencio, y empiezas a creer que el peligro se ha disipado justo antes de que una aguja aguzada y filosa penetre en el saco. Se te clava en la zona de los riñones profundamente. Emites un grito ahogado ante un dolor insufrible, pero no es más que el comienzo. Segundos después son multitud las púas que te ensartan. Ves los destellos entrando y saliendo de la oscuridad... y nadie hace caso a tus aullidos.

El dolor te abruma, lo ves todo teñido de un carmesí furioso y comienzas a sentir la debilidad del desangramiento. Los perversos habitantes de Innsmouth arrastran el saco, entre cánticos enloquecidos. Hasta que, de pronto, te sientes invadido por una enorme presión cuando te ves sumergido en una masa de agua. ¡Te han arrojado al mar!

Luchas por deshacerte del saco introduciendo los dedos por los agujeros que han abierto las dagas. Cuando asomas la cabeza a la superficie contemplas una roca renegrida en medio del mar. Has oído hablar mil veces de ese sitio: es el Arrecife del Diablo. Intentas nadar en dirección contraria, pero la debilidad por la pérdida de sangre te lo impide.

Además, en el último segundo unas manos palmeadas tiran de tu pie derecho desde las profundidades. Te hundes en la oscuridad, sin fuerzas para patalear, eres alimento para peces... ¡peces humanoides!

FIN

82

Te resulta demasiado extraño encerrar a Edward contra su voluntad solo porque te mira raro. ¿Y si en realidad estás equivocado? ¿Y si en verdad solo estás sugestionado por el contenido de su carta y por la extraña imagen que has contemplado en la ventana de la primera planta de Crowninshield?

No. Lo mejor es tomar recaudos, pero de momento no cometer ningún acto impulsivo.

Durante todo el trayecto no dejas de observarlo y de analizar su comportamiento, pero finalmente lo dejas en casa de su padre, que lo recibe igual de receloso que tú. Ayudas a Edward a entrar su equipaje y te marchas.

Sea como sea, no las tienes todas contigo. El comportamiento del muchacho te ha resultado tan anómalo que decides investigar por tu cuenta. Quizá puedas encontrar alguna respuesta en los volúmenes de tu biblioteca, que abunda en material sobre hechicería y en crónicas sobre las actividades de las brujas que asolaron la cercana ciudad de Salem. Esos libros siempre te habían servido como inspiración para tus ilustraciones, pero por primera vez empiezas a tomártelos como algo... “real”.

Te despides de los Pickman y recorres las solitarias carreteras para encerrarte en tu estudio, donde te pasas las siguientes horas escudriñando esos libros.



Sumérgete en la lectura en la página 6.

Asenath, por lo que puedes ver en la fotografía, es una chica fascinante. Extremadamente guapa, tiene unos labios gruesos muy atractivos, una sonrisa preciosa, pómulos altos y mentón retraído que le confiere una carita redonda muy exótica; hay algo en su fisonomía que resulta irresistible. Lo único inquietante en su rostro son sus ojos: saltones y expuestos por fuera de las cuencas oculares.

Entonces recuerdas su genealogía.

La familia Waite procede de la siniestra ciudad costera de Innsmouth, sobre la que tantos rumores se han deslizado desde siempre; es la población maldita del condado de Essex, que ha caído bajo una horrenda degeneración genética debido a años de endogamia atribuida a la familia Marsh, terratenientes del pueblo y dueños de la refinería que mantiene la economía de la zona.

El rostro de Asenath, a pesar de su atractivo, posee lo que todo el mundo en Nueva Inglaterra conoce como «pinta de Innsmouth».

—Vamos a casarnos dentro de un mes —interrumpe Edward tus pensamientos.

La revelación te pilla desprevenido, pese a las advertencias del señor Derby, no esperabas que fuera tan pronto. En ese momento recuerdas que has venido aquí para romper ese enlace; se lo has prometido al anciano.

Por otro lado, el brillo en los ojos del muchacho evidencia una felicidad que nunca antes había experimentado.

Entiendes que no conviene actuar a la ligera, pero ¿cuál será tu siguiente paso?

Si decides investigar un poco a la familia Waite en busca de algo turbio, hazlo en la página 91. Si crees que es mejor esperar hasta la boda y observar cómo marchan las cosas antes de empezar a desestabilizar un matrimonio que puede salir bien, dirígete a la página 54.

84

Le das vueltas y más vueltas a la cuestión, el asunto te provoca insomnio. Parece a todas luces un error permitir que tu mejor amigo emparente con esa familia, pero eres consciente de que, al fin y al cabo, es un adulto, una persona responsable de sus actos. ¿Pero, dejarías que alguien al que quieras acabe metido en una secta de hechicería? ¿Serías capaz de seguir con tu vida si le pasase algo?

Todavía queda una esperanza: la convivencia y la vida matrimonial quizá abran los ojos a Edward y tal vez él mismo termine comprendiendo el error que ha cometido. En ocasiones no queda otra opción que dejar que las cosas sigan su curso y se resuelvan solas.

Con mucha aprensión, y a la vez expectante, te preparas para la boda, que se ha de celebrar en breve. Mientras tanto, será mejor que准备 un discurso de convencimiento para el señor Derby padre, quien no tendrá otra opción que aceptar los designios del destino.

Asiste al inevitable enlace en la página [54](#).

Huir no es una solución, y ahora que has descubierto sus planes te abalanzas sobre Asenath. La sensación es extraña, porque lo que tienes delante es el envoltorio físico de Edward; pero su rostro desencajado y esos ojos saltones no te dejan lugar a dudas de que dentro está la mujer.

Asenath intenta clavarte el puñal, pero tú eres más fuerte y, además, el miedo y el instinto de supervivencia hacen nacer en ti una determinación que pocas veces sentiste. En medio del forcejeo, el puñal cae al suelo de la caverna con un tintineo broncíneo. Asenath y tú os enzarzáis en una feroz lucha cuerpo a cuerpo. Rodáis por el suelo y ella, con la voz de Edward, suelta unas espantosas blasfemias en un idioma que no reconoces. En un momento dado consigues hacerte con la daga y, sin que se lo espere, se la clavas en el pecho, cerca de los manchurrones negros y rojos que cubren el tórax de Edward.

Te levantas, satisfecho de tu victoria... pero en ese momento ves que el rostro de Edward ha cambiado. Ya no tiene los ojos proyectados por fuera de las cuencas, y su gesto te recuerda al del Edward Derby de siempre, tu amigo de la adolescencia.

—Dan... Dan, amigo... —murmura Edward—. ¿Qué has hecho...? —y un segundo después muere.

Caes de rodillas, derrotado por la realidad: la perversa Asenath Waite ha escapado en el último momento, y has matado a tu mejor amigo.

Apesadumbrado, huyes de la catacumba hacia la página 69.

86

Tienes la extraña sensación, del todo inexplicable, de que quien se asoma a la ventana no es *Edward*. Es su rostro, sin duda, pero hay algo repelente en su mirada y en su gesto; en consecuencia, haces como que no has oído su llamada y continúas huyendo de los exaltados que te persiguen.

Te internas por un estrecho pasaje, donde cubos de basura y pilas de desperdicios obstaculizan tu camino. Al final, encuentras una puerta abierta a mano izquierda. De repente, todos los recuerdos de tu época de estudiante en Miskatonic acuden a tu memoria. Te das cuenta de que has llegado a un ala apartada del campus que funciona como edificio auxiliar a la biblioteca principal; por lo general, es allí donde guardan los «libros secretos».

Atraviesas el umbral y subes las escaleras hasta la primera planta de un edificio de ladrillos. Al principio el silencio es total y no parece haber nadie allí. Finalmente, tus pasos te llevan hasta la zona del paraninfo universitario. Abres la doble puerta batiente, entras, y por poco se te corta la respiración ante lo que ves...

Descúbrelo en la página 16.

El contenido de la nota es inequívoco:

¡Dan, ayúdame! Te lo suplico, créeme, ¡créeme, aunque lo que vas a leer no tenga sentido! Tienes que acabar con el ser que ocupa mi cuerpo, yo no soy el que se pudre en Arkham... ¡ES ASENATH! ella ha robado mi cuerpo y yo... yo me he despertado dentro de un cadáver putrefacto enterrado en Crowninshield... ¡EL VERDADERO CUERPO DE ASENATH! El que yo mismo enterré. Ve y acaba con ella, ¡conmigo! En el fondo sabes que todo lo que te cuento es verdad. No me abandones, amigo.

Inexplicablemente, inconcebiblemente, espantosamente... ¡Edward, en el cuerpo medio putrefacto de Asenath, se ha abierto camino en la tumba a base de arañazos y ha conseguido salir! Ahora entiendes que fue él quien te llamó por teléfono.

El pánico atenaza tus músculos, y no te atreves a apartar la nota de tu rostro por miedo a contemplar aquella ruina espantosa que se deshace ante tu puerta. La realidad es demasiado horrible como para aceptarla.

Finalmente, te armas de valor y bajas el trozo de papel... pero para entonces el ser del umbral se ha deshecho completamente en una masa pestilente y semilíquida de abominable putrefacción que, pese a todo, aun se agita suplicante.

Vencido por el horror, pierdes el sentido y te desmayas a pocos pasos de aquel charco maloliente de corrupción viscosa y hedionda.

Intenta despertar en la página 95.

88

Poco después del alba, recoges a Edward en la puerta de su casa. Sube una maleta a la parte trasera de tu coche y ocupa el asiento del copiloto. No tardas ni dos segundos en notar algo extraño en él... No podrías explicar exactamente de qué se trata. Se diría que es algo en su expresión, en su forma de mirarte. Tiene los ojos un poco proyectados hacia fuera, como si estuviera todo el tiempo alerta o al acecho de algún peligro.

Emprendéis el viaje, que es inusualmente silencioso. Lo achacas al estado nervioso que seguramente padece Edward a causa de la boda.

Llegáis a destino: una cabaña a las afueras de Portland, en Maine. Es propiedad de un viejo colega tuyo, que te ha hecho el favor de prestártela para este fin de semana.

—Estoy rendido —dice Edward nada más llegar—. Creo que voy a echarme un rato.

Es apenas media mañana, pero parece buena idea que descanse. Eso te permitirá fisgonear un poco entre sus pertenencias en busca de alguna pista sobre esa chica que lo obsesiona. Sabes que eso no está bien y que deberías respetar su intimidad, pero no habrá una ocasión mejor.

Al escudriñar en su maleta no tardas en encontrar un diario de Edward...

Averigua su contenido en la página [75](#).

Aunque dicen ser estudiantes, tienen aspecto de facinerosos y crees que no es conveniente asumir ningún riesgo. Vas con ellos sin causar problemas.

Dando un rodeo os internáis nuevamente en la residencia de estudiantes, aunque en un ala distinta de la que ocupa Asenath. Acabáis en una habitación caótica, con prendas y libros tirados por todas partes. En una cama yace una jovencita; tiene la mirada perdida, y un hilo de saliva pende de su boca entreabierta. Parece totalmente ida.

—Mire lo que ha hecho la señorita Waite con esta chica —dice uno de ellos.

—¿Qué le pasa? —preguntas con preocupación.

—No lo sabemos con seguridad. Probablemente esté catatónica, no podemos despertarla.

—¿Y cómo ha llegado a ese estado?

Uno de los jóvenes carraspea y busca la aprobación de los otros antes de continuar:

—Asenath Waite ha estado invadiendo su cuerpo y cometiendo actos horribles dentro de ella. Antes era una joven prometedora, decente y pura de espíritu. Asenath la ha obligado a consumar las peores indecencias, la ha obligado a participar en espantosos... “rituales” que han dinamitado su mente y su reputación. Creemos que acabará en un manicomio. No ha podido soportarlo y se ha quebrado.

—Además, tenemos otra teoría —dice el de la cicatriz—: estamos casi seguros de que quien mora el cuerpo de Asenath Waite ni siquiera es ella, sino su padre, el viejo Ephraim Waite.

—No es posible... —murmuras.

—Estamos prácticamente convencidos de ello.

Otro de los estudiantes, con gafas y aspecto erudito, coloca una mano sobre tu hombro derecho.

—Queremos que nos ayude, señor Upton —dice.

Escucha sus planes en la página 50.

90

Quizá las personas que estén en esta habitación te puedan ayudar. Te acercas a la puerta, e inmediatamente oyes unos extraños ruidos provenientes del interior. Giras el pomo, abres, y solo entonces ves y hueles el humo. ¿Un incendio? tal vez deberías huir, pero alguien desde dentro termina de abrir la puerta. En esa habitación hay un grupo de jóvenes exaltados que practican un extraño ritual: Están sentados en un gran círculo, en el suelo. En el centro del círculo hay una fotografía de Asenath Waite, y cuatro o cinco de ellos arrojan sobre la imagen un líquido ambarino que huele muy mal, al tiempo que pronuncian una letanía ininteligible. Sin embargo, al entrar tú en la habitación se dan la vuelta y te reconocen de inmediato.

—¡Es ella! —grita uno—. ¡Es la bruja en persona!

El ritual se interrumpe y todos se abalanzan sobre ti. Intentas escapar, pero te zancadillean y caes aparatosamente en medio del pasillo. Quieres gritar, pero alguien te tapa la boca con la mano y de repente todo se oscurece...

*Averigua qué pretenden hacer con Asenath —y contigo dentro de ella— en la página **107**.*

Haces una visita a la biblioteca de la Universidad Miskatonic y consultas su completísima hemeroteca, y muy pronto quedas pasmado a causa de toda la información que recopilas acerca de la familia Waite.

Al parecer, el padre de Asenath, Ephraim Waite, fue un oscuro personaje que tuvo tratos con las sectas paganas y ocultista de la infame ciudad de Innsmouth, aquella urbe pestilente del condado de Essex. Se lo relaciona con los espantosos misterios que envuelven la crónica negra de la ciudad, y se sospechan no solo turbios negocios de contrabando y latrocinio, sino también rituales y ceremonias siniestras en homenaje al dios pagano Dagón.

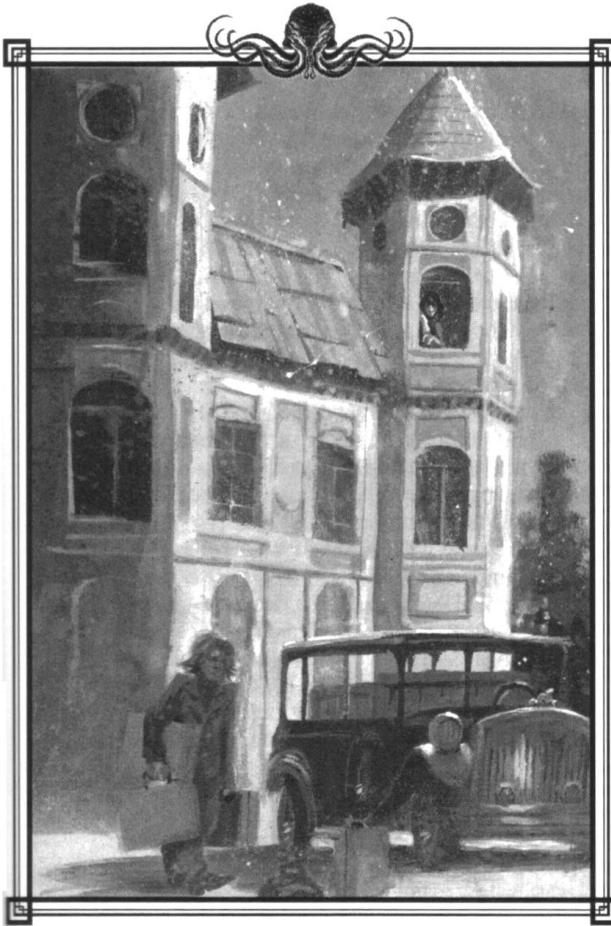
La historia no termina ahí; al parecer, hace algunos años el viejo Ephraim perdió la cabeza y su única hija, Asenath, el amor de Edward, lo encerró en el desván de su casa en Arkham al no poder permitirse un ingreso en un sanatorio y permaneció allí confinado hasta que el anciano murió penosamente, víctima de su demencia y el abandono. Hay declaraciones de los vecinos, que denunciaron en su día los espantosos alaridos que se oían desde la casa, pero nadie hizo nada.

Por si fuera poco, también hay noticias sobre Asenath; parece ser que ha heredado el don de la brujería de su padre, y que lo ha estado ejerciendo con un grupo de estudiantes de la universidad que han sido detenidos en varias ocasiones, incluso allanando cementerios.

Espeluznante. Ahora entiendes la preocupación del señor Derby.

Pasmado y abrumado por la información, te marchas de la biblioteca y regresas a casa.

Asimila todo lo que has averiguado en la página 84.



Edward carga su equipaje bajo la gélida mirada de una casi catatónica Asenath.

La mansión de Crowninshield es imponente, pero tras lo que te ha contado Edward en la carta te resulta un lugar demasiado apartado y siniestro. No deja de rondarte la mente que sería ideal para la práctica de ritos prohibidos.

Llegas temprano, pero Edward parece estar ya preparado. Te recibe muy efusivamente, con unos aspavientos y una algarabía que no le son muy característicos. También notas que hay algo extraño en su mirada; se diría que es más intensa, más penetrante que de costumbre. Lo achacas a que quizás la experiencia del matrimonio fugaz haya podido exaltar su temperamento.

Mientras estás cargando las maletas de Edward en tu coche observas una figura extraña y misteriosa que se asoma a la ventana de la primera planta. Es ella... Es Asenath. Permanece allí inmóvil, observando fijamente a Edward. Su inmovilidad te resulta casi antinatural; se podría decir que sufre alguna especie de parálisis o catatonía.

Se te ocurre preguntarle a Edward qué le pasa, pero tu amigo parece tener prisa por marcharse de allí.

—Bien. Está todo —anuncia tras colocar el último bulto en el maletero—. Vámonos de aquí.

Os marcháis, pero un último vistazo a la figura de la ventana te deja sumamente inquieto...

Regresa con Edward a Arkham en la página [106](#).

94

Llegáis a la granja, que es menesterosa y parece llevar tiempo abandonada. Durante el trayecto, uno de ellos ha dado un golpe en la cabeza a Asenath y la chica se ha desvanecido.

Descendéis del coche y trasladáis el fardo inerte hasta el sótano; bajáis por unas escaleras exteriores, de peldaños crujientes.

En el subsuelo todo parece preparado para el ritual. Inesperadamente, te encuentras con que hay más gente allí. Preside el cónclave una especie de gurú místico, un tipo totalmente exaltado que viste una túnica blanca y lleva el rostro dramáticamente maquillado. Tiene barba y pelo largo, y resulta una absurda parodia de un Jesucristo de opereta. También hay un puñado de acólitos que parecen drogados; están sentados en el suelo, con las piernas cruzadas, alrededor de una mesa repleta de velas y libros antiguos.

—¿Quién es esta gente?

—¡Shhhh! —chistan casi todos al mismo tiempo.

El gurú se te acerca mientras los estudiantes depositan a Asenath desvanecida sobre la mesa y la despojan del saco de arpillera. El extraño sujeto te habla muy cerca del rostro, con tono melífluo y mesiánico.

—Para realizar el exorcismo es imprescindible un proceso previo de mesmerismo —dice—. Necesito el control mental de todo el grupo. De todos los que quieran participar, ¿señor Upton...?

El gurú te propone dejarte hipnotizar y participar del ritual en la página 13.

O puedes quedarte allí únicamente en calidad de espectador, sin someterte al mesmerismo en la página 19.

Lenta, pero paulatinamente, comienzas a salir de la oscuridad que todo lo envuelve. No tienes claro cuánto tiempo ha transcurrido, pero el recuerdo de aquel ser en el umbral se abre camino implacablemente en tu memoria.

Te revuelves sobre la espesa moqueta del vestíbulo de tu casa, donde has caído desmayado, y durante un instante conservas la esperanza fugaz de que todo haya sido una pesadilla horripilante.

Sin embargo, al abrir los ojos aquello sigue allí. Ahora casi se ha terminado de desintegrar, y de aquel ser marchito solo queda una especie de pasta glutinosa y maloliente a medio consumir, entre la que sobrenadan las ridículas prendas con las que se cubrió al venir a visitarte. Cerca de tu mano está la infame nota escrita por aquel cadáver viviente, cuyo contenido certifica la horrorosa realidad.

Tienes que hacer algo, y pronto. ¿Por dónde empezarás...?



Si crees que lo mejor es enterrar aquellos espantosos restos en tu jardín antes de que alguien los vea, disponte a hacerlo en la página 99.

Si por el contrario crees que es más urgente cumplir con lo que Edward te pide en su nota, acude raudo al manicomio de Arkham en la página 56.

96

Lo que has visto es espantoso, pero no quieres tomar una decisión apresurada. Lo mejor es volver a casa y pensar las cosas con calma.

Te marchas de Crowninshield en tu coche, pero tus prisas por alejarte de aquel escenario de horrores hacen que fuerces demasiado el motor. El coche empieza a toser y a temblar y se detiene en mitad de la carretera con un último gemido mecánico bastante desalentador. Logras desplazar el vehículo hasta el arcén, pero enseguida comprendes que será difícil obtener ayuda. Esta maldita carretera que une Arkham con la costa no es la más popular.

De pronto, oyes un ruido extraño a tu izquierda. Fuerzas la vista. El bosque está oscuro y neblinoso y tienes que encender los faros. Enseguida maldices el haberlo hecho. Una caterva de criaturas pequeñas y abotargadas se acerca a tu coche, brincando entre la maleza. Solo distingues sus siluetas recortadas por el haz de luz. Son figuras amorfas que se bambolean, saltan como ranas y emiten inquietantes sonidos guturales. Intentas bajar del coche, pero el seguro de la puerta te juega una mala pasada y se atasca. Segundos después, una horda salvaje cae sobre el coche. Huelen horriblemente a pescado, y no tardas en comprender que sus manos palmeadas no pertenecen a anfibios, sino a una especie de amalgama entre ser humano y pez.

La peste a mar revuelto y a pescado podrido es tan nauseabunda e intensa que se cuela en el habitáculo del coche en tal concentración que te hace perder el sentido entre vómitos y convulsiones. Lo último que oyes antes de que la negrura te trague es su risa, gutural y gelatinosa...

Despierta en la página 80.

El sueño de Edward no ha sido precisamente fugaz; lo que ocurre es que el contenido del diario te ha embelesado de tal manera que no has sido consciente del paso del tiempo. Por suerte, ocultas el cuadernillo antes de que Edward te vea con él y no llega a darse cuenta de tu fisiogoneo.

Pasáis el día paseando por los bosques aledaños. Visitáis el arroyo cercano, pero Edward no tiene ánimos para pescar. Sigues notando raro a tu amigo; a ratos le cuentas viejas anécdotas que no parece recordar, y lo ves ajeno y demasiado abstraído. Esa expresión alerta en su rostro y esos ojos saltones no te dejan tranquilo. Intentas sondearlo, pero se mantiene impenetrable.

Tras una cena frugal, os vais a dormir. Mañana volveréis y no sientes que hayas avanzado nada.

Sin embargo, algo muy extraño ocurre un minuto después de que apoyes la cabeza en la almohada. De repente te sientes invadido por un intenso calor que viene del exterior y que de alguna manera interpretas como una silueta incorpórea que parece querer atravesarte la piel. Ahogas un grito mientras ante tus ojos, a escasos centímetros, aparece el rostro perverso de un anciano macilento. Sonríe maléficamente, ves abrirse sus arrugas moteadas por la edad y hasta te parece notar el hedor de su aliento. De pronto llegas al convencimiento de que esa energía, sea lo que sea, pretende tomar el control de tu cuerpo...

Deja que ese espíritu maligno te posea y así salvar la vida de sus posibles víctimas en la página 73. O comprendiendo el peligro al que te expones, ofrece resistencia mediante toda la fuerza mental que seas capaz de reunir en la página 8.

98

Sientes que la dimensión de todo este asunto te supera ampliamente. Lo lamentas por Edward y por su padre, pero la situación se ha vuelto demasiado oscura y peligrosa. Además, ¡¿Qué será de tu familia?! ¿De verdad quieres meter a tu mujer y a tu hijo en una trama de brujería y posesiones?

Vuelves atrás, a la desoladora Crowninshield, subes a tu coche y regresas a casa a toda velocidad. Ni siquiera esperas hasta el amanecer para empezar a hacer las maletas. Alice, tu mujer, no entiende qué pretendes queriendo regresar a Boston cuando apenas os acabáis de instalar en Arkham; pero te nota tan frenético y desasosegado que termina cediendo.

Antes del mediodía ya estáis de camino a Boston, y por suerte todo aquel horror queda atrás. Confías que sea para siempre...



Intenta olvidar los horrores en torno a la figura de Edward Derby y Asenath Waite en la página 35.

Te armas de valor y comienzas a recoger la espantosa ruina que alguna vez fue el cuerpo de Asenath Waite. En el colmo de la locura, oyes un oscuro y apagado balbuceo aun cuando transportas aquella porquería semilíquida hasta el jardín. ¡La voluntad de Edward se niega a morir del todo y trata de gritar! En aquel murmullo gorgoteante y enloquecedor pareces percibir sus reproches por no hacer inmediatamente lo que te ordena en la nota.

Entierras los restos en el jardín, pero a partir de aquel día tu vida se vuelve un tormento. Por las noches te despiertas gritando incoherencias entre terribles pesadillas, y tu carácter se vuelve tan inestable y volátil que Alice, tu mujer, se marcha de casa durante una temporada, llevándose a vuestro hijo.

En la soledad te encuentras aún peor. Sientes un miedo patológico hacia el simple acto de abrir la puerta, pensando que aquel ser del umbral te puede visitar nuevamente. Por las noches, imaginas a aquella masa putrefacta durmiendo a tu lado, en el lado vacío de la cama. La falta de sueño se prolonga durante semanas, dejas de comer, de vestirte... apestas.

Una mañana, tu sistema nervioso se quiebra definitivamente. En un arranque de locura pretendes exorcizar al inquieto fantasma que te persigue permanentemente. Empiezas a esparcir gasóleo por los muebles y alfombras.

Desde el jardín contemplas cómo el fuego acaba con la casa, y acto seguido acudes por tú propia voluntad al manicomio de Arkham, con intención de contar tus hazañas a los médicos, a lo mejor ellos pueden curarte...

Observa los inevitables resultados en la página 77.

100

—Asenath ha muerto hace años, Dan. Quien estaba usurpando su cuerpo era el espíritu de su padre, el viejo Ephraim Waite. Es un hechicero perverso y poderoso que tuvo contactos con las razas degeneradas de Innsmouth. Dicen que se volvió ebrio de maldad y locura tras la muerte de su esposa, tal vez debido a alguno de sus siniestros sacrificios a esos dioses impíos que veneraba. Cuando supo que estaba terminalmente enfermo, usurcó el cuerpo de su hija y la confinó a su propio y marchito cuerpo, encerrándola en el tenebroso desván de su casa. Todo el mundo pensó que el viejo Ephraim había muerto loco de atar en aquel altillo, y que su pobre hija lo había cuidado hasta el final.

—Asombroso...

—Ahora he aniquilado el cuerpo de Asenath con él dentro, pero no he tomado una última precaución... Incinerar el cadáver.

Entre estas terribles confesiones desenterráis por completo el cadáver de Asenath y lo hacéis arder en una hoguera de justicia, tal y como los puritanos de Salem hicieron con las brujas que poblaron las tierras del rey en el pasado. De pronto, con un aullido gutural e inesperado, de entre los restos calcinados escapa una sombra oscura y maléfica que se pierde en la noche.

Íntimamente os sentís como héroes, ya que habéis librado al mundo de una perversa estirpe de hechiceros.

Ahora podréis retomar vuestra vieja amistad con toda calma y serenidad.

FIN

101

La combinación entre el alma perversa de Asenath y el cuerpo de Edward, más la presencia de esa daga amenazadora, es demasiado peligrosa para ti. Al menos en esa oscura catacumba y totalmente desarmado. Te das la vuelta y encaras nuevamente las escaleras, solo que esta vez te propones ascender hasta la superficie. No has subido aún cuatro escalones cuando, a tus espaldas, Asenath emite un grito de demencia y se lanza a por ti. La escuchas correr, furiosa y desquiciada dentro del cuerpo de Edward.

El salitre que cubre los peldaños es tu perdición, ya que en el momento más inoportuno tus suelas resbalan en un escalón y caes de bruces. Te golpeas las costillas contra el filo de un peldaño y lanzas un alarido de dolor, impotencia y desesperación. Asenath no tarda ni dos segundos en abalanzarse sobre ti, y enseguida sientes el contacto gélido de la hoja de la daga, que penetra en tu espalda y se te hunde en uno de los pulmones. Asenath retira la daga y la vuelve a clavar, más abajo, y después más arriba otra vez... Te ensarta con la daga una y otra vez, hasta que las fuerzas te abandonan y ya no puedes gritar, ni darte la vuelta, ni respirar sin lanzar chorretones de sangre por los orificios. Tu aventura termina en esta húmeda escalera, en lo hondo de unas oscuras ruinas en medio de un bosque.

Una vez que acaba contigo, Asenath regresa a la celebración de su oscuro ritual...

FIN



102

Sin que el padre de Edward se percate, abandonas la residencia de los Derby llevándote de contrabando el diario de Edward. Tienes en tú propia biblioteca ciertos tomos de ocultismo que pueden servirte para reinterpretar los poderes de Asenath a la luz de antiguos rituales.

Efectivamente, entre las páginas del *Corpus Usurpato*, de Tadeus Constantinos, certificas que los poderes de Asenath son ancestrales, y que traídos desde el antiguo Indostán se esparcieron por multitud de territorios durante la Edad Media y la época contemporánea. El texto del latinista no deja lugar a dudas. Una vieja crónica del condado de Essex, llamada *True Chronicle of the Royal County of Essex*, del doctor Matthew Doniphon, confirma la llegada de estos rituales a Nueva Inglaterra a través de una siniestra orden ocultista, La Orden Esotérica de Dagon, en la ciudad maldita de Innsmouth.

Una idea no del todo descabellada te viene a la mente: ¿y si Asenath, mediante estos poderes, estuviera intentando apoderarse del cuerpo de Edward? La personalidad retraída y un tanto pusilánime del muchacho puede convertirlo en un blanco fácil para estos rituales de «usurpación de cuerpos».

Te propones estar atento al comportamiento de Edward en cuanto el matrimonio vuelva de su luna de miel, y justamente estás guardando estos volúmenes en tu estantería cuando un criado te trae una carta de acaba de llegar. En el remite se aprecia la inconfundible letra de Edward...

Lee la carta de tu amigo en la página 74.

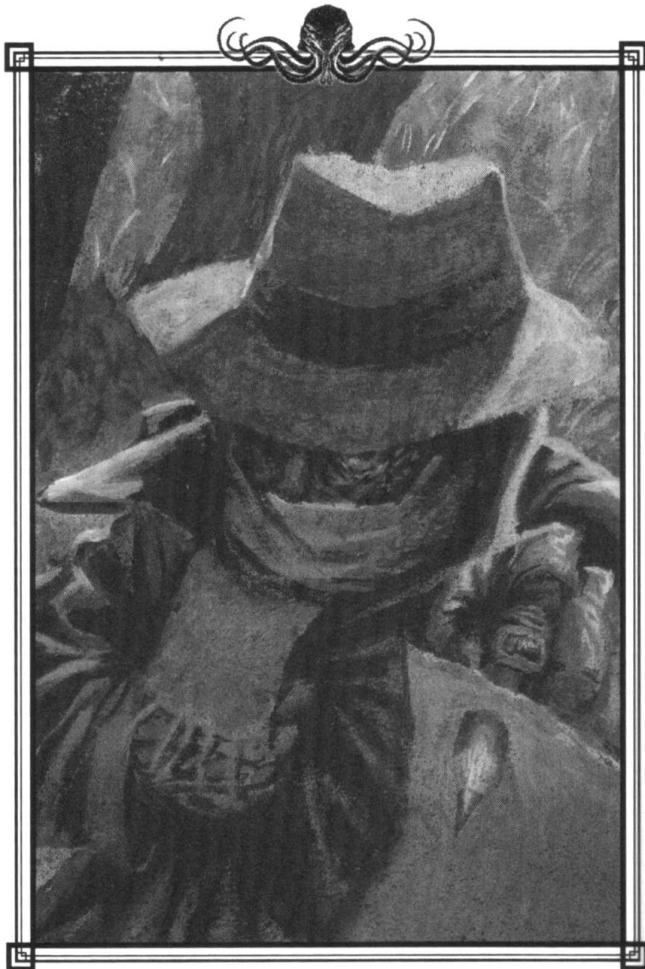
103

Inesperadamente, te separas de ellos y echas a correr hacia el sotobosque aledaño a los terrenos de la Universidad. Uno de ellos da un grito que alarma a los demás, y pronto los oyes cruzar la maleza, persiguiéndote. Ya no tienes edad para correr como un adolescente, pero consigues darles esquinazo. El bosquecillo desemboca en una explanada de cemento y en un edificio alto y gris, uno de los anexos del campus. Corres por la explanada y te diriges hacia aquel edificio. Rodeas la construcción y te cuelas por un callejón, y cuando menos te lo esperas alguien pronuncia tu nombre.

—¡Dan! ¡Eh! ¡Dan, aquí!

Levantas la vista y ves una silueta en una ventana estrecha de la primera planta... ¡Es Edward! ¡Tu amigo Edward Pickman Derby! Te hace señas para que subas, y te dispones a hacerlo cuando... Cuando detectas algo extraño en su mirada. Llevas años sin verlo, pero después de lo que has averiguado crees detectar algo oscuro y misterioso en sus ojos. Unos ojos penetrantes que nunca antes habías visto en él...

Puedes entrar en el edificio y fiarte de Edward, que te espera en la primera planta en la página 109. O seguir huyendo en la página 86.



Ese “ser” tembloroso y pestilente, exhibe unos rasgos difusos y devastados por la descomposición.

105

Puede que se trate de una broma; cuelgas el teléfono y vuelves a la cama.

Pocas horas después, en plena madrugada, llaman a la puerta. Es un golpeo débil y tembloroso... ¡pero reconoces la pauta! Son dos golpes, una pausa y tres golpes más. ¿Acaso ha huido Edward del manicomio? ¿o le habrán dado el alta?

Agitado, bajas a abrir la puerta. Confiando plenamente en que ese toque es algo privado, tiras del pomo preocupado por qué puede traer a tu amigo a estas horas... pero al hacerlo te encuentras con una imagen pavorosa.

Frente al umbral hay algo, un ser indescriptible. Parece un cuerpo de forma antropomórfica, pero su fisonomía está medio deshecha por la descomposición. No pasa de un metro y medio de altura, y va ridículamente ataviado con una gabardina, un sombrero de ala ancha y una bufanda que cubre su rostro. Como si quisiera disimular su evidente putrefacción. Tras los dobleces de la bufanda se desdibujan unos rasgos difusos, arrasados por una especie de horrible carcoma.

La criatura extiende una mano temblorosa, envuelta en un guante deshilachado, y te tiende un lápiz, en cuyo extremo hay ensartada una nota. El muñón tiembla, y el cuerpo desprende un hedor totalmente nauseabundo, una pestilencia insopportable a cadáver.

Te das prisa en coger la nota porque íntimamente tienes la convicción de que esa cosa, sea lo que sea, es tu amigo Edward y se va a desmoronar de un momento a otro, deshecho en su propia inmundicia...

Lee el contenido de la misteriosa nota en la página [87](#).

106

Algo no va bien... Te lo dice tu intuición, azuzada por los comentarios de Edward en su carta acerca de la condición de Asenath. Tratas de conducir con tranquilidad, pero a cada rato observas de reojo a tu amigo, con la consiguiente incomodidad de constatar que hay en él algo extraño. Quizá sea el gesto resoluto, la mirada penetrante que te devuelve fijamente... Algo casi inexplicable en su forma de estar y de hablar.

¿Y si en realidad estás llevando en tu coche a otra persona? ¿Y si aquella figura inmóvil de la ventana no era otro que Edward, prisionero en un cuerpo que no era el suyo?

En ese momento recuerdas que cerca de la casa de los Derby hay un local donde almacenaste temporalmente algunas pertenencias por la mudanza. Quizá puedas conducir allí a «Edward» con engaños y encerrarlo, mientras efectúas nuevas averiguaciones. O tal vez seas mejor no hacer vanas elucubraciones y finalmente dejar que el muchacho —si es que realmente es él— se vaya a casa a descansar.

En tus manos está la decisión...

Si decides acudir al local e intentar retener a Edward, disponte a hacerlo en la página 57. Si finalmente decides que estás sugestionado por lo que has escuchado, acompaña al muchacho a casa en la página 82.

La oscuridad es muy difusa, una mezcla de humo y una gasa que te cubre los ojos. Sientes que te atan las manos a la espalda y te amordazan. Acto seguido das con tus huesos en el maletero de un coche. Las voces hablan de acabar con esa amenaza para siempre. Los estudiantes parecen no solo extasiados, sino también presa de los efectos de algún tipo de alucinógeno.

Resuena un motor, y sientes que te transportan durante un buen rato. Luego te remolcan entre dos personas, y oyes el ruido de multitud de zapatos haciendo crujir la hojarasca.

Cuando te quitan la venda de los ojos parpadeas, mareado. Estás encima de un cadalso que alguien ha construido en medio del bosque. Hay una multitud de unas treinta personas congregadas alrededor de la horca.

—¡Los tiempos de Salem han vuelto! —exclama uno de los exaltados—. Hemos reunido pruebas suficientes que demuestran los actos de hechicería de esta bruja: ¡Asenath Waite, marcada por el demonio!

Un clamor de voces reclama que la bruja sea ahorcada.

—Has usurpado la personalidad de nuestra compañera, Sally Stevens, y has acabado con su cordura. Ahora nosotros acabaremos contigo. ¡Que muera en la horca, como las brujas que antaño infestaron esta tierra!

Sin que tengas tiempo de protestar, se abre la trampilla y la soga aprisiona tu garganta. Antes de exhalar un desesperado último estertor, observas tu propio rostro entre la multitud: ¡el rostro sonriente de Dan Upton! A tu nuevo cuerpo solo le queda retorcerse y bailar al extremo de la cuerda hasta que la vida se te escape en una última y repugnante defecación.

FIN

108

Tu sistema nervioso se ha quebrado para siempre tras la contemplación de esa horrenda criatura. Deambulas por el bosque durante horas, gritando, arañándote el rostro y tirándote de los pelos pensando que el dolor borrará de tu mente la constatación de la existencia de un ser semejante. En un momento dado, caes rendido en mitad de un claro, te encoges y, abrazado a tus rodillas en posición fetal, te echas a llorar como un bebé abandonado. Lo que experimentas nada tiene que ver con una experiencia de terror normal, es algo a nivel subconsciente que afecta a tu ser más profundo. Sientes que la realidad se ha distorsionado y no puedes ni siquiera parpadear sin que en la fugaz oscuridad de tus ojos cerrados surja de nuevo aquella monstruosa figura. Oyes los cascos de las patas de cabra a cada segundo y vuelves la cabeza como un lunático en busca de su procedencia... Pero nunca hay nada.

Ya casi ha amanecido cuando, accidentalmente, te arrastras a una carretera. Media hora después subes a un coche; una familia se ha horrorizado al verte en la cuneta. Pero una vez en el coche no puedes parar de gritar incoherencias. Les hablas de las bocas babeantes, de los tentáculos, de las patas de cabra, de la figura nebulosa, y por lo bajo canturreas algo parecido a «*¡Kamog! ¡Kamog! ¡Kamog!*».

Los pobres desconocidos intercambian una mirada, y de pronto recuerdan que no lejos de aquella carretera se encuentra un lugar donde sin duda te podrán ayudar. Toman la primera salida y hacia allí se dirigen, sin que siquiera lo sospeches...

Conoce las instalaciones de este confortable lugar en la página 77.

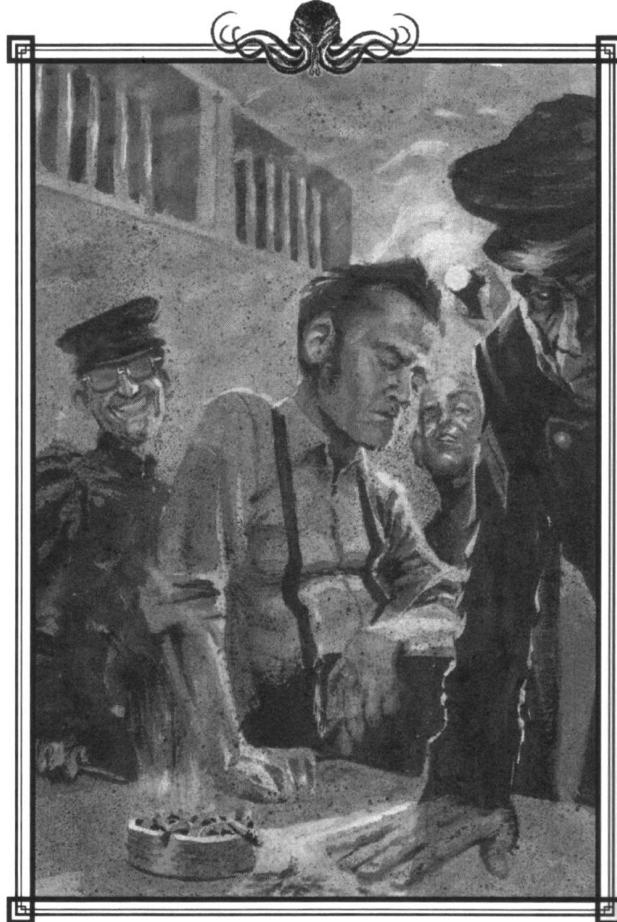
El aspecto de Edward en la ventana es siniestro y su presencia allí, extraña, pero entiendes que tampoco llegarás muy lejos con esos maleantes persiguiéndote sin descanso. Entras por una puerta lateral y subes corriendo las escaleras. Llegas hasta la primera planta y enseguida recuerdas que aquel edificio es un anexo de la biblioteca principal de la universidad; de hecho, lo has visitado en numerosas ocasiones durante tu juventud. Es el edificio donde se guardan los llamados «libros prohibidos».

Abres la doble puerta batiente, y lo que ves a continuación te deja pasmado.

En el centro de la habitación se encuentra Edward, sentado en el suelo y con las piernas cruzadas. A su alrededor hay trazado un pentáculo rojo; ruegas que sea pintura, aunque jurarías que es sangre fresca. También hay un círculo de velas encendidas, y multitud de libros abiertos por todos lados. Parecen viejos grimorios y libros de fórmulas medievales.

Edward tiene los ojos cerrados... ¡Pero repentinamente los abre y te dirige una mirada penetrante y maligna!

Averigua lo que demonios está pasando allí en la página [30](#).



*—Admito que he disparado seis balas a la cabeza
de mi mejor amigo...*

En la madrugada de Arkham suenan seis disparos, cuyas detonaciones, ni el recubrimiento de la celda acolchada puede amortiguar. Has eliminado a tu amigo Edward Pickman Derby a sangre fría, pero sabiendo en todo momento que se trataba tan solo de una carcasa, la morada física del brujo Ephraim Waite.

Lo que sucede a continuación es confuso, gritos y empujones se suceden, alguien te espresa y te meten en un coche negro. Te dicen cosas, algo sobre un abogado de oficio, sobre guardar silencio... sonríes.

Te encuentras sentado delante de un foco que apunta directamente a tu rostro, con cuatro agentes de la ley observándote severamente.

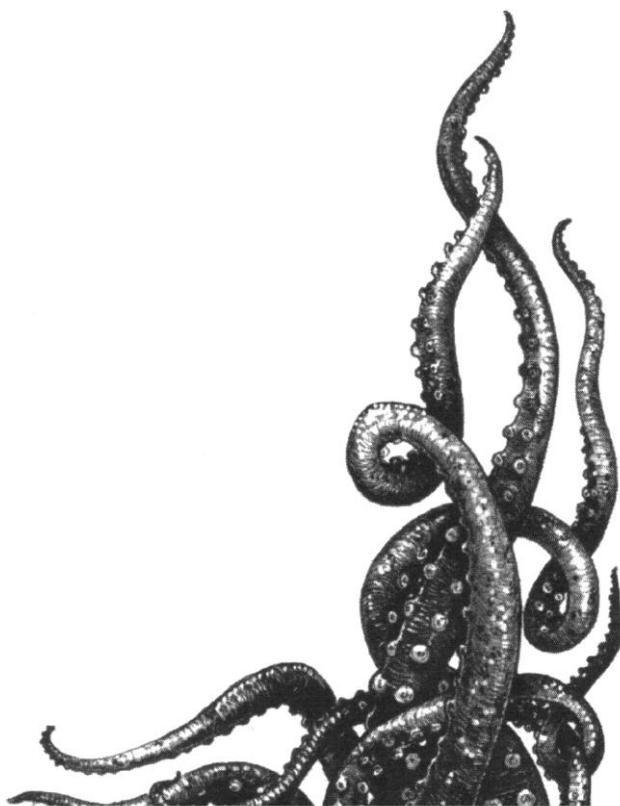
—Admito que he disparado seis balas la cabeza de mi mejor amigo. Ahora bien, pese a esta confesión, me propongo demostrar que no puedo considerarme un asesino. Muchos dirán que estoy loco tal vez bastante más loco que el hombre a quién di muerte en una de las celdas del manicomio de Arkham. Confío en que juzguen los elementos que iré relatando, los contrapongan con las evidencias conocidas y lleguen a preguntarse si alguien podría haber tenido una conducta distinta a la mía frente a un horror como el que debí experimentar, ante aquel ser en el umbral.

Con esas palabras comienzas tu relato de lo acontecido estas últimas semanas. Lo más complicado será convencerles de que deben incinerar el cadáver. En caso contrario, ocurrirá lo mismo de siempre: la esencia vital de Ephraim Waite superará las barreras de la muerte y podrá usurpar otro cuerpo para seguir haciendo el mal.

Empieza a hablar, te escuchamos...

FIN

BESTIARIO



Bakrug

Criatura mitológica que ocupa un rol fundamental en el panteón de la imaginaria ciudad de Ib, en el lejano país de Mnar. Cuando los habitantes de la ciudad colindante de Sarnath destruyeron Ib y asesinaron a toda su población, el único vestigio que perduró de esta extinta civilización fue la jabonosa estatua de piedra de Bakrug, el lagarto acuático a quienes adoraban con danzas frenéticas los degenerados habitantes de Ib. Se trata de una figura batracia de enorme tamaño y poder, y cuya inmortal presencia en el panteón mitológico le ha granjeado un lugar entre los Primigenios. El espíritu errante de Ephraim Waite pretende invocar, mediante ritos impíos, la figura de esta repulsiva criatura.

Daniel «Dan» Upton

Ilustrador de libros macabros que ha trabajado para numerosas editoriales de prestigio, es también un amante de la arquitectura y un aficionado a las artes ocultas. Casado y con un hijo, regresa a su ciudad natal de Arkham tras una exitosa carrera en Boston. En Arkham espera reconciliarse con sus raíces y reencontrarse con viejos amigos, entre ellos su compañero de la adolescencia Edward Derby. Es el personaje en cuya piel has de atravesar esta espeluznante aventura de los «Mitos de Cthulhu».

Edward Pickman Derby

Se trata de un muchacho de carácter apocado, pero de gran erudición, y experto conocedor de grimorios, libros prohibidos y artes ocultas. Ha tenido una infancia marcada por la sobreprotección de sus padres, unas relaciones sociales difusas y un retraimiento casi congénito. Interesado en el ocultismo que practicaban las gentes de Innsmouth, traba conocimiento y se enamora perdidamente de Asenath Waite, una descendiente de las corruptas razas hibridas de aquella ciudad. Amigo entrañable de Daniel Upton, su amistad reflorecerá al regresar este de Boston e instalarse nuevamente en Arkham.

Asenath Waite

Hija única de Ephraim Waite, se trata de una guapa, magnética y atractiva estudiante de la Universidad Miskatonic, en Arkham. Sus compañeros del campus no ignoran sus facultades para el hipnotismo, la dominación mental y otras habilidades relacionadas con el ocultismo y las artes espirituales. Una de sus más notables destrezas consiste en «usurpar» el cuerpo de una víctima que ella elija e intercambiar con ella su esencia ontológica. Asenath es morena, menuda y de carácter expansivo. Sus atractivos enamorarán sin remedio al incauto Edward Pickman. Pero lo que Pickman no sabe, y casi todo el mundo ignora, es que el cuerpo de Asenath está poseído por el maligno espíritu de su padre, el perverso Ephraim Waite.

Ephraim Waite

Se trata de un viejo comerciante de la ciudad de Innsmouth que, en horas bajas de su negocio, se inmiscuyó en turbias transacciones espirituales con sus viejos parientes nigromantes de esa ciudad, alcanzando un trato con ellos. A partir de entonces se convirtió en un hechicero ávido de poder y en persecución de un objetivo concreto: la inmortalidad. Para conseguirla está decidido a abandonar su cuerpo y «usurpar» la humanidad de otras personas, proceso que le permitirá seguir eternamente en este mundo. Cuando una enfermedad amenaza con aniquilar su humanidad, Ephraim arrebata el cuerpo de su única hija, Asenath Waite, y la condena a vivir en su deteriorado organismo. Posteriormente, la encierra en el altillo de su casa. Oficialmente, Ephraim Waite ha muerto enloquecido en su casa de Arkham, encerrado en el altillo. Lo que muchos ignoran es que su ávido espíritu sigue con vida en el cuerpo de su hija, y que su ansia de inmortalidad pretende usurpar, a continuación, la humanidad del joven Derby.

Círculo de acólitos y Gurú

Se trata de un grupo de estudiantes de la Universidad Miskatonic, en Arkham, interesados por los ritos ancestrales que siembran de misterio y encanto la zona de Nueva Inglaterra. Comandados por un gurú, llevarán a cabo el exorcismo de Asenath Waite, cuyo cuerpo sospechan que está poseído por el

espíritu perverso de su padre, el brujo Ephraim Waite. Poseen amplios conocimientos acerca del mesmerismo y las artes hipnóticas, y siguen fielmente las normas rituales de su líder.

Shub-Niggurath

También conocida como «La Negra Cabra de los Bosques con sus Diez Mil Vástagos» o «La Cabra de los Diez Mil Retoños», se la menciona generalmente en encantamientos o sortilegios. Se trata de una perversa diosa de la fertilidad, descrita como una enorme masa nebulosa de la cual sobresalen tentáculos negros, bocas de las que cae saliva y cortas y retorcidas patas de cabra. Es muy adorada por los cultos druidas y bárbaros, pero también puede accederse a ella a través de rituales específicos amplia y detalladamente descritos en las páginas del Necronomicon, razón por la cual despierta la fascinación de los adeptos a la oscuridad en el campus de la Universidad Miskatonic, en cuya biblioteca hay almacenado uno de los pocos ejemplares del grimorio escrito por Abdul Alhazred.

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

Edward Pickman Derby, tu gran amigo de la infancia, parece haber encontrado la felicidad al enamorarse de Asenath Waite, una atractiva estudiante universitaria. Pero el comportamiento de Edward se vuelve cada vez más errático, y su familia alberga serias dudas sobre la conveniencia de esta relación; es tu misión averiguar algo más acerca de la esquiva y enigmática Asenath. ¿Qué secretos oculta la siempre atenta mirada de Asenath? ¿Es verdad que su padre, el viejo Ephraim Waite, estuvo envuelto en turbios asuntos relacionados con la brujería en Innsmouth? ¿Estará la respuesta en el extraño mensaje que tiene para ti ese misterioso ser cubierto con sombrero y gabardina que aguarda al otro lado del umbral?

Choose Cthulhu: El ser del umbral 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.

