

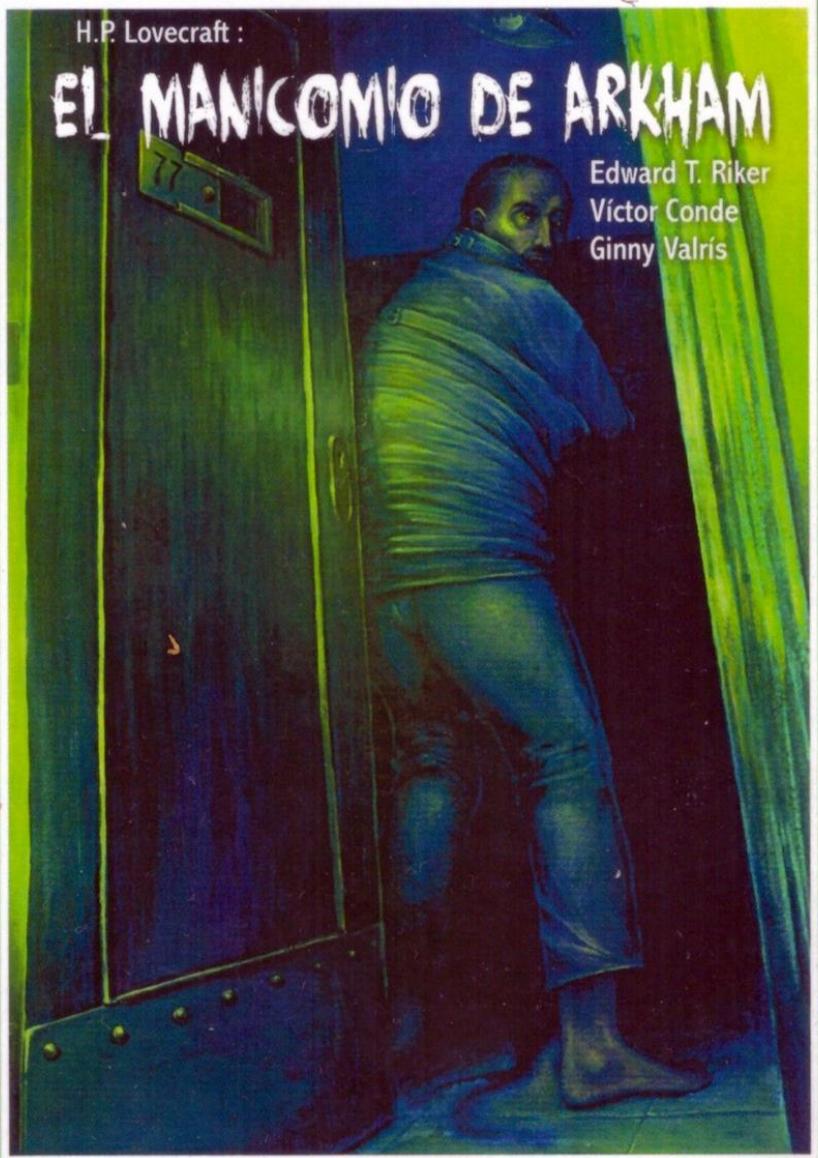


The choose your own insanity game-book

H.P. Lovecraft :

EL MANICOMIO DE ARKHAM

Edward T. Riker
Víctor Conde
Ginny Valrís



CHOOSE 7 CTHULHU

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

Cultos inconfesables, asesinatos rituales, horrores surgidos de los abismos del espacio y las esquinas del tiempo... solo era cuestión de tiempo hasta que la frágil isla de la cordura se viera desbordada por el infinito mar de lo desconocido.

Has acabado encerrado en la mayor institución psiquiátrica del mundo: el manicomio de Arkham.

¿Son sus pasillos el lugar seguro y pacífico en el que recuperarás tu cordura? ¿Lograrás sobrevivir a sus modernos tratamientos? ¿Descubrirás lo frágil que es la línea que separa la realidad de lo impensable?

Choose Cthulhu: El manicomio de Arkham si es un simple librojuego basado en la obra de Howard Phillips Lovecraft. Toma las riendas de los lectores 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

Víctor Conde

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

Víctor Conde

6. LOS SUEÑOS EN LA CASA DE LA BRUJA

Edward T. Riker

7. EL MANICOMIO DE ARKHAM

Víctor Conde, Giny Valrís y Edward T. Riker

ALWAYS CHOOSE CTHULHU - 7

El Manicomio de Arkham

**Víctor Conde, Giny Valrís
y Edward T. Riker**



Ilustraciones: **ELIEZER MAYOR**

Director de arte: Eliezer Mayor

Maquetación: kharmedia.es

**Víctor Conde, Giny Valrís y Edward T. Riker
EL MANICOMIO DE ARKHAM**

Primera edición en 2.0. BOOKS: 2018

© De la edición: Ediciones 2.0 BOOKS, 2018

© Del texto: Víctor Conde, Giny Valrís y Edward T. Riker

© De las ilustraciones interiores: Eliezer Mayor

© De las ilustraciones del bestiario: Adrián Lucas Hernández

© De la portada: Juapi Coffee Artist



• San Clemente, 24, Edificio El Pilar,
38002, Santa Cruz de Tenerife
Tel.: 922 532150
Fax: 922 286062

• León y Castillo, 39 - 4º B
35003 Las Palmas de Gran Canaria
Tel.: 928 373637 - 928 381827
Fax: 928382196

www.choosecthulhu.com

Fotomecánica e impresión: Ulzama Digital

Impreso en España - Printed in Spain

ISBN: 978-84-17360-62-7

Depósito Legal: TF 673-2018

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».

1

Oh... quién te iba a decir que acabarías deambulando por este laberinto: formas, colores, luces y sombras... perfiles de la realidad que se mezclan en tu visión como una paleta de acuarelas deslucidas por la lluvia. No recuerdas cómo llegaste hasta este lugar oscuro. Ni siquiera sabrías decir si está dentro o fuera de tu mente. Es un sitio opresivo, húmedo, Heno de sonidos que te martirizan por las noches y que eres incapaz de identificar... ¿Pero qué es esto? ¿Por qué no puedes mover los brazos? ¡Algo te aprisiona el torso, no te deja libertad de movimientos! ¿Qué es? Una especie de chaqueta dura, de color blanco sucio, blanco enfermo de viruela... Una camisa cuyas mangas son absurdamente largas, más que tus brazos, y que se anudan a tu espalda, restringiéndote cualquier tipo de movimiento. Intentas recordar cómo demonios has llegado a parar a esta celda. Porque es una celda, ¿verdad? con esas paredes acolchadas para que no te hagas daño. ¿Cuál era tu nombre? ¿lo sigue siendo? Esos tipos de blanco que te metieron aquí no se dirigen a ti de ninguna manera, ellos te llaman “Paciente 77”. Pero no es verdad, ¡Tú tienes un nombre, nadie te lo ha arrebatado! Desde luego hay dos formas de afrontar este encierro... Puedes revelarte, demostrar que no estás perdiendo el juicio, ¡que todo lo que te ha sucedido fue real! O bien puedes seguirles el juego, que crean que “te han convencido” y salir de aquí con paciencia...

Si crees que lo mejor es convencerles activamente de que no estás demente ve a la **33**.

Si crees que lo mejor es adaptarte y esperar tu momento ve a la **26**.

Si por el contrario tienes la convicción de que todo esto es una trampa tendida por criaturas más allá del tiempo y el espacio, ¡tal vez debas tratar de escapar! Ve a la **48**.

2



¿Qué hace alguien como tú en un lugar como éste?

3

Esto es con diferencia lo más raro con lo que te has encontrado últimamente. Y mira que has visto cosas raras...

Tienes que resolver este misterio, te lo pide algo en tu interior. Y tal vez, solo tal vez... si ayudases al buen doctor a curar a la joven, le caerías en gracia y podría ayudarte en el futuro. Quién sabe. Como reza el antiguo refrán, es bueno tener amigos hasta en el infierno.

Esperas a que se haga de noche sin quitarle el ojo de encima a Judith, hasta que los celadores se la llevan. Sus dibujos quedan abandonados tras ella, en el polvo, y la brisa los borra al cabo de un tiempo. Deslizándote como una culebra tras los guardias, los sigues para ver a qué pabellón llevan a Judith. ¡Es el contiguo al ala dónde estás tú! Estupendo, eso significa que esta noche va a haber acción...

Pasa, frotándote las manos con impaciencia, a la página **210**.

4

—No tengo tiempo para esto —gruñe el doctor, y te señala la trampilla—. Métete por ahí. Al final del túnel hay que trepar un pequeño trecho; no podré hacerlo solo si tengo que ayudar a subir a Judith. Tendrás que echarme una mano.

—Ah... así que era por eso —murmuras. Miras a la chica, que sigue garabateando cosas rápidas e inconexas. Símbolos alienígenas. Parece haber caído en una especie de trance enfermizo, en una fiebre que agarrota su mano en torno al lápiz como si tuviera un ataque de artrosis. Los extraños garabatos impíos siguen derramándose de su lápiz sin cesar, y en algunos crees reconocer las siglas de nombres ajenos a esta realidad.

—¡Vamos, no tengo todo el día! ¡Ayúdame a meter a Judith en el túnel!

Esto te da muy, pero que muy mala espina. Aquí está sucediendo algo turbio, y Alexander ni se molesta en disimularlo. Tras él ves que la puerta de la caldera principal está abierta, y dentro ruge su fuego. ¿Tu única oportunidad de librarte de él y rescatar a la pobre muchacha?

Si empujas al doctor dentro de la caldera, pasa a la página **203**.

Si permaneces en silencio y le obedeces en todo, ve a la página **212**.

5

—Entonces, ¿ella ha leído los libros y sabe hablar en esa lengua oscura y abstracta? —le preguntas al doctor. Judith y el perrito avanzan lentamente entre los dos, como los vagones centrales de un tren.

—Eso pensé yo al principio, hasta que traduje una de las frases que escribió. La más completa que logró encadenar a base de símbolos.

—¿Y qué decía?

El doctor hace una pausa. Se vuelve hacia ti (percibes una cierta claridad de fondo, que podría corresponder al final del túnel, por lo que le puedes ver parcialmente la cara), y te dice, con voz muy grave:

—Decía que alguien o “algo” estaba escribiendo sobre ella, en su mente. Y que para no volverse loca, tenía que sacar todas esas palabras fuera. Porque su cerebro está completamente saturado de ellas.

De pronto, con un latigazo agónico en tu mente, comprendes lo que está pasando. Y miras a la pobre Judith con una mezcla de miedo y pena infinita.

Te habías equivocado: ella no está escribiendo un libro pagano y terrible. Una adenda del Necronomicón, un capítulo perdido o un glosario jamás dictado hasta ahora.

¡Ella es el libro! Un capítulo perdido que adquirió forma humana.

Pasa a la página **107**.

6

Mientras el hombre de tez pálida sigue hablando, te das cuenta de que la chica de ojos tristes ha desaparecido. Por mucho que tratas de averiguar su paradero, no lo consigues.

—Llevo mucho tiempo estudiando este lugar y creo que hay una manera de escapar: las alcantarillas.

Vuelves a prestarle atención, pero te pierdes en el movimiento de su boca que sube y baja de forma rítmica, como si estuviera masticando todo el oxígeno de la habitación, transformándolo en palabras sin sentido que te asfixian.

—Durante las próximas semanas voy a bajarle la medicación. Te necesito alerta para lo que se avecina. Escuche atentamente porque no se lo voy a repetir otra vez. Debajo de la escalera principal de la sala de admisiones hay un sótano. Un lugar donde se encuentran las calderas y donde ni los médicos quieren ir.

Allí es donde trabajaba el anterior director del sanatorio, ese maldito loco de Verstrappe. Por lo que sé, ahora está clausurado y nadie baja allí. Tenemos que buscar la manera de descender y, entonces, usted será libre.

—¿Y usted? —preguntas con suspicacia.

—Mi trabajo aquí aún no ha concluido.

Escucha su plan en la página **256**.

7

Tal y como sospechabas, la estancia tiene la apariencia que debería presentar una sala de oficinas. Hay una mesa amplia en el centro frente a un par de estanterías. Giras uno a uno los cuadros de la pared, buscando algo, no sabes bien el qué, pero algo debe de haber en esa habitación que sea relevante. Si no el mapa no te hubiera conducido hasta aquí... Te has agachado debajo de la mesa para comprobar la estabilidad de una baldosa del suelo que ves diferente a las demás, cuando oyes que alguien se aproxima.



Ve a la página **52**.

8

No tienes ni idea de lo que te ha querido decir con esa retahíla de insistentes golpes y araÑazos. Pero estaban cargados de furia.

No cabe duda de que su confinamiento le ha costado la cordura, así que supones que un veterano como él, que ha sufrido los horrores del frente europeo, debe estar harto de sus captores americanos y de sus inhumanas torturas.

—Tranquilo, Richtoffen... —le susurras a la pared—. Yo me encargaré de hacerles sufrir. Haré todo lo que esté en mi mano para librarle de esas malditas enfermeras. Deme un poco de tiempo.

Vuelve a la página **120** y continúa con tu plan de escape.

9

Tuerces a la izquierda siguiendo un macizo de flores muy extrañas, de la familia de la *Psychotria Elata*, que parecen querer besarte con sus labios brácteos. Tus pies, al revolver el manto de hojarasca, levantan un polvillo rojo que se queda flotando en el aire, formando una especie de neblina.

No sabes por qué, pero te viene a la cabeza la idea loca de que al avanzar por el laberinto y dejar ese trazo rojo detrás, es como si estuvieses haciendo un dibujo. Y te niegas a completarlo. Rompes la demente simetría saltando por encima de los setos, en lugar de seguir los senderos. ¡Y funciona! Algo has debido de hacer, algo malo para las fuerzas que imperan aquí, porque la magia se rompe y un chillido agónico se alza desde el centro del laberinto.

Encuentras la salida y llegas hasta una típica callejuela estrecha de la ciudad de Arkham. La gente te mira raro por como vistes, con tu camisa de fuerza. Pero no te importa. Feliz, te pierdes por las callejuelas rumbo a la casa de un amigo que pueda echarte una mano.

Has escapado del manicomio, y no piensas volver a él nunca más.

FIN



10

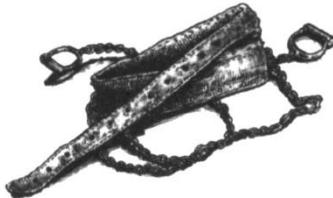
Continúas recorriendo el pasillo del hospital sin apartar la vista de tu retaguardia, hasta que te topas con la entrada de la biblioteca. Se trata de una puerta de madera barnizada en color verde con unos símbolos grabados en el marco. A pesar de no tener ningún tipo de cerrojo, parece estar atascada y no puedes entrar. Has llegado demasiado lejos para rendirte ahora, así que apoyas la mano en el picaporte y vuelves a intentarlo con más fuerza. Un aire polvoriento que te hace toser te impregna por tanta brusquedad al abrirla, así que corres para esconderte dentro por miedo a que alguien te haya podido oír.

Vuelves la vista en todas direcciones con estupor por el tamaño de las estanterías que visten el interior de la sala. La única luminosidad que hay, es la que te brinda una pequeña lámpara de aceite. Frente a la entrada logras distinguir unos sillones de cuero muy próximos a una chimenea. Algo te dice que aquella sala no siempre fue una biblioteca, pero tu curiosidad se ve ignorada en cuanto distingues unos documentos escritos a mano esparcidos frente a la chimenea.

Continúa en la página **69**.

11

Tu instinto te dice que el camino más adecuado es el de la derecha. Bueno, en realidad el instinto estaba tan asustado que tomaste la decisión casi al azar. Pero ya has avanzado unos cuantos pasos, y parece que todo sigue en orden... De pronto, una suave brisa llega por tu espalda. Un frío y breve aliento que roza los pelos de tu nuca. Una parte de tu ser hubiera querido salir corriendo en ese instante, sin volver la mirada. La otra, no haberse internado jamás en el túnel. Pero ya es demasiado tarde para cambiar nada, y lo sabes. Lo sabes en el momento en que ves frente a ti diez ojos amarillentos que te buscan en la oscuridad. Entonces tus dedos recuerdan aquel tacto húmedo y frío que cubría las paredes y que tanto se asemeja al contorno de esa criatura. Su piel cubierta de mucosidad sigue serpenteando hacia a ti; vibrando de hambre con cada latido.



Huye hasta la página **238**.

12

Sabes perfectamente que Rodríguez está condenado. En el caso de que su mujer siga viva, estará siendo objeto de un experimento malévolos por parte de los médicos del sanatorio.

Fingiendo preocupación te despides de él deseándole lo mejor, pero sin perder demasiado tiempo.

Siguiendo las indicaciones del mapa, te diriges por los culebreantes pasillos en dirección a la escalera bajo la que se esconde el acceso a los sótanos.

Cuando llegas a la sala de admisión te detienes en seco. Hasta ahora no lo habías pensado, pero esta zona está muy concurrida. Ocultando los horrores de los pasillos por los que se arrastran los locos como almas en pena, una fachada de monstruosa normalidad enmascara su edificio principal como si fuera un hospital común.

Escondiéndote entre las sombras planeas tu próximo movimiento: El acceso a las plantas inferiores está bastante cerca, pero a medio centenar de pasos del acceso también ves la puerta principal ¡completamente abierta! Entre una opción y otra pululan una docena de personas que sonríen y se saludan amablemente sin haber reparado aún en tú presencia.

Si quieres avanzar con decisión hacia la escalera ve a la página [227](#).

Si por el contrario prefieres marcharte por la puerta principal como si no pasara nada, pasa a la página [114](#)...

13

Intuyendo que este acertijo tiene truco, escoges la puerta que pone “Correcto”. ¡Y aciertas! Detrás de ella hay una salida que te lleva de nuevo a la tramoya del teatro, y a un pasillo anexo en el que pronto pierdes de vista a la araña monstruosa. ¡Te has salvado! Por el momento, al menos.

La solución es bien fácil, si caes en la cuenta de que la primera cifra de todas, 1313, no tiene por qué ser necesariamente un año. En efecto, es el número de una calle, donde estaba enclavado el hospital donde nació (o nacerá, porque las cifras hablan del futuro) esa mujer. Si esto es así, entonces sí que puede tener 13 años en 1988 (puesto que habrá nacido en 1975), y haber cambiado ya de siglo cuando haya alcanzado los cuarenta. ¡Diabólico!

Sigues avanzando por el pasillo, hasta que cambias de ala del manicomio. Atravesando una puerta llegas a un ala con un cartel que reza: “PABELLÓN CENTRAL: ZONA DE MÍNIMA SEGURIDAD”. Las paredes están pintadas de un suave color salmón.

Eso reaviva tus esperanzas. ¡Puede que estés cerca de la salida!

Pasa a la página [244](#).

14

Por algún motivo crees que lo más urgente será conseguir el éter, pero los días pasan y no se te ocurre cómo alcanzar la enfermería sin que el resultado sea una herida de gravedad.

Rodríguez cumple lo prometido reduciéndote la medicación hasta el mínimo. Tu estado de estupor se va disipando poco a poco y, con los sentidos cada vez más despiertos, observas rutinas y pequeños fallos en lo que es la vida cotidiana que antes no apreciabas. Los enfermeros siempre parecen ser los mismos y comportarse de la misma manera día tras día, como si estuvieran interpretando un tedioso papel en una obra de teatro interminable.

También te das cuenta de que muchos de los pacientes no son tan peligrosos como sospechabas y trabas amistad con algunos: un pianista que al perder una mano también perdió la cabeza y ahora se cree Napoleón (con la mano herida oculta bajo la solapa), algunas mujeres con traumas causados por la muerte de sus hijos, o simples ancianas dementes a las que sus nietos han abandonado a su suerte. Ninguno es especialmente violento. Pero lo que más te llama la atención es que sus historias no dejan de ser clichés, vagos remedos de historietas que perfectamente hubieras podido leer en una opereta de bajo presupuesto.

Puedes tratar de provocar un incidente en el patio con alguno de los pacientes más peligrosos, en la página **29**.

O tratar de provocarte a ti mismo una intoxicación en la página **146**.

15

Lo que ves al doblar el cuello y pasar la vista, a duras penas, por debajo del brazo es tan horrible, que no sabes cómo logras mantener la conciencia sin perderte en el delirio absoluto.

La anciana de pelo desgreñado y piel repleta de costras, no es más que un montón de huesos apenas recubiertos de un pellejo correoso, arrugado y plagado de llagas causadas por una vida de arrastrarse detrás de las paredes. Es la encarnación de la más pura pesadilla y al ver cómo serpentea hacia tus piernas con la boca abierta y apenas media docena de dientes mellados, te lanzas a una huida desesperada.

No tienes ni idea de cuánto tiempo pasas deslizándote, girando, pidiendo auxilio, mientras esa tumba de oscuridad se va haciendo cada vez más y más estrecha. Los oyes cerca, mucho más rápidos que tú.

Y es que la abominación que te persigue no viene sola.

Estás vagando por catacumbas en las que moran criaturas caníbales, endogámicas y degeneradas. Tal vez puedas seguir arrastrándote, huyendo, pero pronto te alcanzarán, te rodearán y serás testigo del terror más indescriptible: el de docenas de aberrantes criaturas de todo género y edad unidas unas a otras por ressecos cordones umbilicales que los mantienen atados a su madre primigenia, formando una estirpe eterna:

La estirpe Martens.

FIN

16

Aprovechando el tumulto, deslizas las barras metálicas del fechillo y te cuelas en el interior volviendo a cerrar a tu espalda.

Estás en un pasillo tétricamente oscuro. El suelo es de baldosas blancas, igual que las paredes y el techo, por lo que por un instante crees estar flotando o cayendo hacia un mar de luz. Cada treinta pasos, una lámpara eléctrica derrama un débil resplandor o un chisporroteo intermitente y enervante.

Este gigantesco pasillo parece extenderse durante docenas de metros sin recovecos en los que ocultarte, así que lo mejor es empezar a correr hasta el fondo. Con la adrenalina bombeando para disipar los efectos de la fuerte medicación, recorres lo que te parecen centenares de metros de un gigantesco intestino brillante y pulimentado. Cuando llegas al final del corredor ves que termina en una escalera cerrada por una reja, que lleva a la planta superior, y a la vez se bifurca en dos pasillos a cada lado.

Tras echar un rápido vistazo a ambos corredores, te das cuenta de que ninguno tiene ventanas o se distingue del otro. Es desconcertante.

Tras vencer unos segundos de desesperación, consideras que lo más lógico sería pensar que el de la derecha debe conducir al ala central del manicomio.

Si te interesa más explorar el pasillo que se interna en el edificio central ve a la página [36](#). Si por el contrario crees que hay algún motivo para internarte en las entrañas del pabellón, ve en la dirección opuesta, hacia la página [192](#).

17

De pronto el suelo entero se resquebraja, y una forma gigantesca se abre paso hacia arriba por todas las plantas del hospital, atravesándolas como si fuesen de arenisca. Es una forma abultada y redonda, casi como la cima de una colina, solo que esta colina está hecha de carne y no de piedra.

Al subir, la cosa es tan inmensa que os atrapa a todos los que estás en el quirófano, incluyéndote a ti, a la doctora Sue y a los guardianes, que tratan de escapar inútilmente. El ladrillo y los restos del edificio no se quedan pegados a la carne verdeazulada de esa “cosa”, pero los seres humanos sí. Es como si estuviera “imantado” para la carne, pero no para los objetos inanimados.

Es por eso que te quedas con medio cuerpo dentro de la montaña de carne viscosa, y gritas con terror cuando te levanta muy, muy arriba, por encima del último piso del sanatorio. La doctora está atrapada también: tiene los dos brazos y la mitad del torso, metidos dentro de la criatura, que se la traga como si fuese un fluido no newtoniano, blando y caníbal. Antes de desaparecer te mira con ojos enloquecidos, como diciéndote “¿pero qué has hecho?”

No hay respuesta posible a esa pregunta.

Pasa a la página [44](#).

18

Cuento más lo piensas más te convences que aquello, por muy atractivo que te resulte, no puede ser un lugar seguro. Y tampoco te parece una buena idea entrar a formar parte de esa especie de ritual, así que tratas de cerrar la puerta sin que ninguno de los asistentes se percate. Por desgracia, cuando estás a punto de marcharte y volver a la inmensidad del túnel, sientes que una mano gélida se posa en tu hombro. Rotas sobre tus pies a tiempo para descubrir a dos personas cubiertas con esas mismas túnicas que te hablan en un idioma desconocido. Uno de ellos te retira la capucha con un rápido movimiento. Es entonces cuando comprendes que has cometido un trágico error. Antes de que puedas sortearles para huir por el túnel, uno de ellos te agarra por ambos brazos con una fuerza demasiado grande para un hombre de su talla, mientras que el otro abre el portón y te arrastra dentro de la sala.

Sigue en la página **224**.

19

Clavas los dedos en el pavimento, haciendo presión en las ranuras que dejan las losetas. Milímetro a milímetro, te arrastras raspando el suelo y el techo con la barriga y la espalda. Al menos los guardias te han quitado la camisa de fuerza.

Agónicamente, llegas hasta el hueco del desagüe. Tienes sangre debajo de las uñas, te las has partido de tanto usarlas como ganchos para mover el peso muerto de tu cuerpo. Con un último gemido, te lanzas al interior del hueco, y caes, caes por una negrura sin fin, durante lo que parecen ser horas. Hay flashes de luz intermitente que te acompañan a lo largo de ese acantilado vertical, y tus ojos desquiciados creen ver formas gigantescas agazapadas en esa negrura... Formas que te observan, que te ven caer como el insecto microscópico que eres...

Impactas dolorosamente contra una superficie dura y, como si fueras la cabeza de una cerilla, provocas una cascada de chispas. Esas chispas encienden fuego en tus pies, y caes como si fueras un cometa, proyectando luz a tu alrededor. ¿Cómo es eso posible?

¡Entonces los ves! Esa luz te permite captar más detalles de las formas agazapadas en la oscuridad. Y no puedes por menos que lanzar un alarido de terror.

Porque ellos sí que parecen insectos. Insectos enormes, del tamaño de continentes, con sus patas y sus antenas moviéndose como enormes pilares. Y tú caes en medio de ellos, llamando su atención. Una molécula en llamas precipitándose hacia la nada.

Pasa a la página **40**.

20

Cuando se abre la puerta, la claridad del día te quema la retina. El enfermero vuelve a empujarte y acabas en el suelo de un enorme patio interior entre las dos alas del edificio principal del manicomio de Arkham, justo detrás de la fachada principal.

Hasta que la vista empieza a aclarársete, lo único que distingues son cuatro enormes muros que te separan de la auténtica libertad, tan altos como acantilados e igual de amenazadores si te acercas demasiado a ellos.

Durante un rato te dedicas a vagar por un área que tiene la mitad del tamaño de un campo de fútbol y que se encuentra atestada de personas, tanto enfermos como cuidadores.

—Eh, tú —te dice el celador señalándote el patio—, a la izquierda, de donde venimos, están los locos que no hacen daño. Pero a la derecha... —y te señala el ala opuesta— ahí es donde no quieras acabar, ¿vale? Esa es la zona de “residentes permanentes”.

Por ahora eres como cualquier de esos otros locos normales. No te metas en líos o acabarás gritando para siempre en una jaula.

Desabrochándote la camisa de fuerza, por fin te deja en paz. Casi no puedes creerte que estés respirando aire fresco, pero al mirar a tu alrededor te invade una fuerte sensación de pánico.

Examina el patio en la página [74](#).

21

La agonía se prolonga durante lo que te parecen horas en las que el “doctor” y su cohorte de enfermeras se ceban en torturarte de todas las formas a su alcance: “Si alguien vive de la caridad”, te repite cada vez que estás a punto de perder la conciencia, “no puede esperar ni demandar nada de los que de verdad se ganan el pan”.

Por fin, cuando crees que vas a morir, la puerta se abre y entran dos hombres vestidos con caros trajes de color negro seguidos por un celador, también de riguroso luto.

—¡Ya basta, doctor Halsey! —gritan al unísono haciendo retroceder al médico de una forma extrañamente ridícula, como si alguien hubiese tirado de unas cuerdas invisibles que lo sujetaran.

—Malditos Ancianos. No tienen ningún derecho a entrometerse en mis asuntos, bastante les he dado ya...

Al parecer los golpes y los cortes que has recibido durante el tratamiento han debido afectarte más de lo que crees, pues cuando comienzan a hablar con el médico, sus voces suenan como los chasquidos de la mandíbula de un insecto.

Los tipos señalan el número de tu camisa de fuerza mientras el celador suelta tus ataduras sin ningún miramiento.

—Ya tiene mil locos para experimentar, Halsey, los 77 son nuestros.

Si quieres quedarte inmóvil y esperar a ver qué ocurre ve a la página **200**.

También puedes tratar de liberarte por la fuerza en la página **194**.

22

Las noches siguientes son una autentica tortura. Los nervios te atenazan las entrañas y cualquier palabra cruzada con un enfermero se convierte en la certeza de que os han descubierto. La paranoia se manifiesta en un estado de constante ansiedad que te juega malas pasadas. Ves sombras que te observan desde las esquinas, enfermos que cuchichean a tus espaldas, y terminas por convencerte de que hasta la misma oscuridad de tu celda oculta un horror que te observa mientras duermes.

Rodríguez el español se pasa los siguientes tres días sin hablarte hasta que por fin, una mañana de Febrero, se acerca a ti desde el fondo del comedor. Bajas la cabeza con el corazón latiendo como un motor a vapor y casi pierdes la conciencia cuando te susurra tres palabras: “será esta noche”.

Las horas siguientes pasan lentas y agónicas. Cuando llega el momento de tomar la medicación casi deseas que tu bote de pastillas no estuviera vacío. Finges tragarte la dosis y te das la vuelta dispuesto a volver a reunirte con el resto de pacientes.

Cuando de pronto una voz profunda grita a tu espalda:

—¡Eh, tú!

Puedes girarte y mirar quién te habla en la página **248**.

23

Puedes escuchar los latidos de tu corazón arrancando ecos de las paredes del túnel. Detrás de ti hay una pared húmeda, lo cual te obliga a seguir el camino por tu derecha. Una parte de ti empieza a pensar que no fue buena idea internarse en el pasadizo, pero la otra sabe a ciencia cierta que esta es la única oportunidad que tenías para escapar de la celda. Sigues el recorrido sin apartar los dedos de la pared. Su tacto te resulta desagradablemente escurridizo. El camino continúa serpenteando sin que seas capaz de escuchar ningún ruido. De pronto, cuando ya comenzabas a impacientarte, el tacto del túnel se acaba y te ves en medio de una bifurcación. Apenas puedes distinguir a dónde conducen los nuevos caminos. La luz que llega desde uno de los túneles tan solo te permite ver que se extiende hacia tu derecha, mientras que el otro lo hace hacia la izquierda.

Puedes tomar el túnel de la derecha que te llevaría al frontal del edificio, pasa a la página [11](#).

O por el contrario puedes internarte aún más en las entrañas del sanatorio en la página [152](#).



*...Tiene hocico, y un racimo de ojos de un ámbar
apagado que forman una constelación en sí mismos...*

25

Prestas atención a los símbolos que dibuja tú propia sangre. ¡Por Dios, qué cosa más aberrante! Tienes que estar soñando, o esto ser una especie de horrible pesadilla.

De pronto, ves que la sangre se comba hacia fuera, como si estuviese hecha de papel y alguien (quizá una mano) estuviese empujando desde el otro lado. Retrocedes con pánico; cuando los pacientes gritan o lloran durante mucho rato suelen acudir los vigilantes de las batas blancas, pero ahora no viene ninguno. La puerta de tu celda está abierta, la sangre se deforma como si fuera un objeto único, un mantra de estado sólido. Y nadie acude a atender tus súplicas.

La lámina de sangre se rompe, y a su través saca el hocico una especie de perro. No hay otra manera de describirlo, aunque en modo alguno se parece a un perro, ni a ningún cánido que tú conozcas. Pero tiene hocico, y un racimo de ojos de un ámbar apagado que forman una constelación en sí mismos.

Y te mira.

Ve a la página **88**.

26

Durante las siguientes semanas, o puede que meses, experimentas las bondades de las técnicas más avanzadas en el campo de la psiquiatría: electrochoque, agua a presión, microtrepanaciones y degustas un variado catálogo de medicinas y psicotrópicos. Por un tiempo tratas de aguantar el tratamiento del mejor modo posible: respondes a las incessantes preguntas, obedeces las denigrantes órdenes de los médicos y no lloras con cada humillación y falsa terapia a la que, esa parte oscura y retorcida de la ciencia que bordea la tortura, llama: "experimentación psiquiátrica" ... Hasta que, por fin, puedes asegurar que todos los acontecimientos que te llevaron a este terrible sanatorio no pueden ser peores que continuar aquí un minuto más. ¿Es así cómo se cura la locura? ¿Prefiriendo estar muerto antes que enfermo?

—¿Qué tal se encuentra hoy, paciente 77?

—Yo creo que bastante mejor —sentados delante de ti, hay dos hombres de traje negro y dos ancianas pellejudas, vestidas de enfermera. El que parece ser el más importante, un viejo de nariz aguileña y cabeza calva plagada de costras, te acerca una luz a la pupila y examina con detenimiento la reacción—. Creo que podemos pasar a esta criatura a segundo grado. Espero que no nos dé problemas.

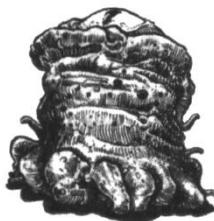
El resto asiente y no dudan en estampar un sello sobre una carpeta amarilla con tu número impreso.

—Muy bien, paciente 77. Es usted oficialmente libre del confinamiento. ¿Le gustaría tomar un poco de aire?

Balbuceas afirmativamente en la página **226**.

27

Tienes que reconocer que su voz te resulta familiar, aunque no sabes decir por qué eso no te tranquiliza. Tratas de levantarte de la camilla y ayudarle a entrar. Cuando te acercas a la puerta ves que hay un pestillo en la parte superior. Estiras los brazos y lo logras abrir sin apenas esfuerzo. Sientes una mezcla de miedo y sorpresa cuando descubres que alguien vestido igual que tú irrumpen en la habitación con gesto fatigado. Pero no es eso lo que más te asusta, sino que esa persona presenta un rostro idéntico al tuyo. Os contempláis durante cinco eternos segundos. Esa persona también se ha sorprendido por tu aspecto, porque se tapa la boca intentando no gritar. Retrocedes un par de pasos. Entonces te muestra una ficha algo amarillenta donde aparece tu nombre y tus datos de ingreso. Sin embargo, en lugar de aparecer tu cara en la fotografía, puedes ver la suya.

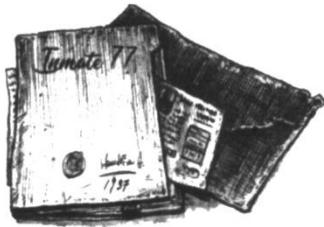


Continúa en la página **228**.

28

No puedes creer la suerte que tienes. Al acercarte al pequeño mueble de madera te das cuenta de que es el lugar donde se guardan las llaves de emergencia. Por si eso fuera poco, pegado con cola de carpintero al fondo del anaquel, hay un mapa del manicomio muy detallado. Sin duda se trata de una especie de puesto de ayuda en caso de incendio para que cualquiera pueda usar su contenido y organizar una evacuación.

Agarras las llaves y el mapa y lo escondes todo entre tu ropa. Todavía tienes tiempo para revisar algo más.



Puedes echarle un ojo al escritorio en la página **104**.
O revisar el mueble de los expedientes en la página **55**.
O puedes volver a la página **120** si crees que ya tienes todo lo que necesitas.

29

Tomas la decisión de entrar en la enfermería por el modo más duro. Como no eres parte del grupo de pacientes conflictivos, es muy probable que nadie espere que intentes algo tan descabellado.

Observas esos degradados desperdicios que la humanidad ya ha dado por perdidos: A un lado están los maníacos que gritan en corro señalando al cielo, mientras, algunos paranoicos se fuerzan por permanecer lo más escondidos posible. También, aunque los descartas, hay grupos que han “gozado” del tratamiento de lobotomía y que simplemente se limitan a balancearse, babear y llorar; esos no harían nada ni aunque los golpeases con barras de hierro.

Tu mejor opción pues, es un grupo de ancianas que discuten por una muñeca que todas quieren peinar. Son cinco, delgadas, sarmentosas, vestidas con batas que apenas cubren el saco de huesos en el que se han convertido por la desnutrición. Sin embargo, se muestran muy beligerantes cuando alguien se acerca a su “bebé”.

Te aproximas a ellas y les arrancas de las manos el muñeco. Antes de que las ancianas puedan protestar aplastas la cabeza de su “bebé” de un fuerte taconazo y te alejas de allí.

Tal y como esperabas estalla un drama. Las viejas gritan, lloran y se arrancan los cabellos a jirones mientras se culpan unas a otras por la irreparable pérdida. Pronto comienza una aparatoso pelea de esqueléticas carcasas en bata.

Sintiéndote vil y miserable, te acercas hasta la puerta de la enfermería y la examinas.

Escapa de la vigilancia en la página **153**.

30

Sabes que si te capturan supondría pasar el resto de tu vida en una celda de aislamiento en el área de locos peligrosos, y lo último que deseas es el confinamiento sin más compañía que tus horrendas pesadillas.

Embistes al anciano como un animal salvaje mientras sujetas los documentos que acabas de recuperar de la mesa. A medida que te acercas el hedor que desprende se va volviendo más y más intenso, hasta que se vuelve completamente insoportable.

Pero en el momento en el que tu hombro debe hacer impacto contra la escuálida figura, y que el hombre se desmoronase como una carcasa de maderas astilladas, ocurre lo impensable. Atraviesas una nube de humo denso y asfixiante, y el ser se desvanece tal y como si hubieras alcanzado un oasis producido por el sol. Inmediatamente las finas hebras de oscuridad vuelven a agruparse, esta vez a tu espalda, formando de nuevo la siniestra silueta del anciano que ríe a carcajadas.

—¡Huye! ¡Huye, criatura rota! ¡Juega al impío divertimento de los dioses ancestrales, y danza al son de la flauta de Azathoth!

Sin entender una palabra y completamente presa del terror, huyes con lo que has podido conseguir hasta el pabellón principal.

Ve a la página **120**.

31

Nada más adentrarte en el túnel escuchas una respiración muy fuerte. Vuelves la mirada en todas direcciones, pero por más que lo intentas no eres capaz de ver nada. De pronto, una luz se enciende al otro lado del pasadizo. Ese fulgor se balancea y palpita, atrayéndote. A pesar de que tu mente se resiste, tus músculos tienen la necesidad de ir hasta allí... Cuanto más te acercas más sientes que te palpita el corazón. Tus pupilas se dilatan y salivas con profusión. Te encuentras en un estado de calma y plenitud que te mantiene como en un trance ataráxico... hasta que te das cuenta de que el cálido resplandor emana, en realidad, de una criatura gigantesca y viscosa en cuya cabeza hay una especie de cuerno que emite una fosforescencia de forma natural. Antes de que sus hambrientas fauces te decapiten, crees reconocer en sus ojos una comprensión casi humana, como si viviera este momento con la resignación de lo inevitable. Una expresión que compartirías, de no ser porque ya has muerto.

FIN



32

La puerta roja se cierra a tus espaldas, y quedas sumergido en la penumbra. Cuando tus ojos se acostumbran a la escasa luz, te llevas un gran susto: ¡ya no estás en el sanatorio mental! De alguna manera has salido al mundo exterior. Estás en un bosque, en la hora que precede al alba, y hace frío. Empiezas a caminar.

Meses después, aún te acuerdas del momento exacto en que viste aparecer la mansión entre la foresta.

Hay gente que tiene la costumbre de mirar esas manchas tan típicas en el mármol del baño y ver caras. También las ven en las formaciones rocosas que aparecen en los volcanes, o en los dibujos de huracanes, o en la huella que deja la canela en la espuma del café... Gente que ve caras en todas partes porque su cerebro es muy hábil para asociar ciertos patrones, los mismos que usamos para reconocer a nuestros conocidos aunque se afeiten o se tiñan el pelo. Cuando viste la fachada de aquella casona, lo primero que creíste reconocer fue un rostro humano. Un par de ojos situados arriba, a la altura de un ático sin frente ni cejas, pero sí con un par de ventanales curvos. Una nariz que se dividía en dos columnas en un frontispicio del que se derramaba un precioso porche, todo de teca y madera de abeto. Y un bigote hecho de escalones que conducían a ese porche, a una boca que parecía estar rodeaba por la barba en lugar de sobre ella, como esas perillas en aureola tan típicas de la secta amish.

Te acercas al porche y un sonido rítmico te llega de dentro, por una ventana: el teclear de dedos en una máquina de escribir.

Pasa a la página **197**.

33

Sí, recuerdas cosas fragmentadas... Un viaje al norte de la región central de Massachusetts, a aquel pueblo lóbrego llamado Dunwich. ¿O era un pueblo costero y siniestro que se llamaba Innsmouth? Recuerdas cómo tus dos colegas, profesores también de la Universidad, te echaron una mano para investigar los extraños sucesos acontecidos en el Antártico. La campesina, la campesina y su horrible padre en aquella cabaña de los bosques... ¿O era una vieja bruja que vivía en lo alto de una maldita colina? Lo que criaron junto a ellos dentro del cobertizo y que acabó comiéndoselos a todos... Lo que sigue es una nebulosa en tus recuerdos: imágenes superpuestas a un fondo de locura, retazos de cosas que tal vez ocurrieron o tal vez simplemente leíste... Quién puede afirmar que fueron ciertas, o meros productos de una mente agotada.

Recuerdas un perverso duelo mágico, a base de hechizos innombrables. Tú haciendo salir esas palabras profanas de tu boca. Tu cordura haciéndose añicos cuando miraste al cielo y viste, viste... ¡oh, Dios, qué horror, no puedes soportarlo! ¡La Visión, la Visión te quema, te hace daño! ¡Lo que había al otro lado de ese agujero que se abrió en mitad del cielo! ¡Qué fatídica experiencia, qué horrendo testimonio!

Te retuerces en tu camisa de fuerza. Desde otras celdas anexas llegan chillidos espeluznantes procedentes de otras gargantas humanas. Un orfeón de locura que corea tus gritos. ¿Quién más está preso, aquí dentro? ¿Hay alguien vigilándoos? ¡Dolor, dolor, golpes de tu frente contra la puerta, sangre cayendo en pulverizaciones rojas!

Pasa a la página **154**.

34

Los ancianos se acercan y empujan la silla hasta el mismo pilar. Alcanzas a ver un cuerpo famélico sentado en ella. Los sectarios se postran. Se trata del cadáver semimomificado de un anciano exactamente igual a los otros tres que parecen ser líderes del culto. Por lo que crees entender se trataría del antiguo director del hospital, uno al que llaman Verstrappe.

Toda esta ceremonia se debe a lo que ellos denominan “proceso de reanimación”. Tras una serie de ritos religiosos iridentificables, uno de los sectarios sale del círculo entre los aplausos del resto. El evento parece alcanzar su apogeo cuando el cadáver es inyectado con una sustancia verdosa y extrañamente fosforescente, por el recién llegado.

Pasados unos minutos en los que todos se miran con júbilo y expectación, el cuerpo comienza a convulsionar y estalla una especie de éxtasis entre los sectarios, que claman: “¡Iä, Iä Shubb-Niggurath la cabra negra de los bosques y su millar de retoños impíos!”

Horrorizado, eres testigo de cómo el cadáver reseco vuelve a la vida. Uno de los médicos sonríe entre las felicitaciones del resto de adoradores del mal:

—Felicidades, doctor Halsey: su versión del suero de reanimación West funciona perfectamente.

Cuando todo termina vuelves tambaleándote hasta tu cuarto; ya no tienes ni la menor intención de escapar. Sabes que eso es imposible. A partir de ahora harás todo lo posible por destruir hasta los cimientos este horror antinatural... Quién sabe, tal vez lo consigas.

FIN

35

El gran salón en el que acabas de desembocar no se parece a los pasillos o salas anteriores. De hecho, se aproximaría más a un teatro, con su proscenio, sus butacas, sus cortinas rojas que caen con contundencia desde altos rieles... Y no está vacío. Hay mujeres disfrazadas en el escenario, representando una obra. Y otra mujer, más vieja, que esgrime un largo bastón con el que marca cadencias dando golpes en el suelo. Te detienes, jadeando por la larga carrera. Están representando una obra de teatro. ¿Pero cómo puede haber teatro dentro de una institución mental? Pues sí, lo hay, y los decorados te suenan de algo... Distingues una casa pintada contra un fondo de árboles, un bosque oscuro con las ramas llenas de chotacabras. Su tétrica canción coral procede de un gramófono de surcos que hay en una esquina. Una de las actrices está vestida como Lavinia Whateley, y otra como...

—¡Vamos, vamos, más brío, quiero ver cómo se mueven esas caderas! —grita la mujer del bastón, dando un fuerte golpe en el suelo con la caña. Las chicas jóvenes empiezan a representar la obra más con sus movimientos y su danza que con palabras. Tú estremeces cuando ves aparecer un monstruo en el escenario: está hecho como si fuera una gran serpiente de papel, al modo de los dragones chinos. Es el hijo de un ser de otra dimensión. La mujer que hace de ti en la obra se gira y te hace una señal para que la sigas hasta la parte de atrás del escenario.

Pasa a la página **236**.

36

Antes de que se den cuenta de tu pequeña incursión, te cuelas por el pasillo que recorre la pared este del ala de psiquiatría. Si tu sentido de la orientación no te engaña, sospechas que si te diriges siempre a la izquierda deberías encontrar la libertad.

Ni una sola ventana se abre a ese lado del muro. A intervalos regulares te encuentras vaporosas cortinas que al apartarlas solo revelan más muro. Si un día cubrieron alguna abertura ahora deben estar cegadas por crueles ladrillos. Sin embargo, a tu derecha sí que empiezan a abrirse diferentes puertas. La mayoría son negras, delgadas y muy altas, que se te antojan ligeramente inclinadas en sutiles ángulos aunque eso sea imposible. Tal vez sea un efecto óptico causado por el embaldosado cuadriculado que alterna cuadrados blancos con rectángulos negros.

Para tu alivio, los internos no están recluidos en esta zona. El problema es que aquí están las oficinas y los almacenes, por lo que es de suponer será bastante fácil encontrarse con el personal.

En el pasillo hay dos puertas que difieren del resto: una de madera labrada de doble hoja de la que han arrancado la placa y otra verde muy, muy estrecha.

Si prefieres acercarte a la puerta estrecha ve a la página **128**.

Si quieres explorar la puerta de madera labrada ve a la página **166**.

37

Esa rendija abierta, que podría ser una puerta... se te antoja la única posibilidad de salvación. Empujas al guardia que sujetaba la manguera, dándole un golpe con tu hombro, y lo haces resbalar en el suelo húmedo. Alguien grita tu nombre a tu espalda, acompañándolo de un buen repertorio de insultos, al tiempo que echas a correr como si el Diablo te pisara los talones.

Golpeas la puerta, que se abre revelando un pasillo largo y lleno de puertas a los lados. La luz cae en densas columnas sucias de polvo desde los tragaluces. No hay ventanas. Al verte pasar por delante, chorreando saliva de la boca, los otros "huéspedes" de esta singular institución entran en una especie de estado de euforia. Todos gritan, la mayoría te llaman por tu número otros suplican que los liberes, unos pocos preguntan por su madre y por qué tienen la piel llena de bichos. Se arma un escándalo tan cacofónico que te hiere los sentidos. ¡Pandemonio! Las paredes del manicomio tiemblan por la presión de los llantos de los locos. El yeso se resquebraja, enseñando la desnudez de los ladrillos de una antigua edificación que subyace bajo esta.

Sigues, sigues corriendo, sin mirar adónde. Solo sabes que ellos te persiguen, los hombres de las mangueras, los hombres de los bisturíes, los que rebanan sesos y se los sirven a sí mismos de cena. Corres hasta que atraviesas una cortina hecha de cadenas y anzuelos, y sales a un espacio abierto.

Frena en seco en la página [35](#).

38

—Bueno, bueno... ¡mira quién tenemos aquí! —Uno de los médicos que has visto pululando por el centro se te acerca con una mascarilla que le cubre el rostro. Dándole lumbre a una lamparita de aceite te examina las pupilas antes de encenderse un cigarrillo con ella—. Así que le gusta la morfina ¿eh? —te dice entre risas mientras baja la mascarilla para darle una profunda calada al cigarrillo y echarte el humo a la cara.

A tu espalda escuchas el sonido burlón y desagradable de unas risas femeninas, pero cuando tratas de ver de quién se trata, te das cuenta de que te han atado a la cama con correas de cuero.

—Bueno, criatura... ¿qué le duele? —Sin ningún tipo de cuidado te retuerce el estómago con una mano larga y huesuda—. ¿Le duele aquí? No te gusta ¿eh?... Estaba a punto de invitar a unas “médulas” a estas señoritas, ¿sabes? —Aunque no lo ves, está señalando a un grupo de enfermeras que te observan divertidas—. Y me has arruinado la tarde. Veamos si le gusta tanto el dolor como para seguir comportándose de esa manera tan imbécil.

Acto seguido te coloca una mordaza de cuero y, antes de que puedas hacer nada, estás en completo aislamiento y la más absoluta indefensión.

—Si me disculpan, señoritas, creo que es necesario aplicar un poco de terapia de aversión al paciente —sin previo aviso apaga su cigarro contra tu pómulo.

Tratas de gritar y el dolor es tan intenso que gruesas lágrimas resbalan por tu rostro.

Sigue leyendo en la página **21**.

39

Te acercas corriendo hasta el médico, y justo cuando está a punto de desaparecer por la puerta, lo llamas.

—¡Señor, espere!

El hombre se vuelve en redondo, y por primera vez te lanza una mirada amenazadora. Estás violando los límites, y lo sabes.

—No quiero abusar de su confianza, señor —le dices—, pero yo... yo he visto cosas que nadie de los que están aquí creerían jamás. En otra vida, antes de que me encerraran. Cosas que estaban también relacionadas con escrituras arcaicas y secretos innombrables.

El hombre te mira con suspicacia.

—¿Qué clase de cosas?

No sabes por qué, pero decides desnudar tu alma ante este doctor. ¡Y eso que es el enemigo! Pero de algún modo, este médico es distinto a los demás. Así que le refieres muy rápidamente los horrores de los que fuiste testigo en las aventuras que precedieron tu ingreso en el manicomio. Le hablas del miedo de los lugares oscuros, del horror de las sombras de las criaturas que combatiste, del pulso a la cordura que significó el haber visitado los lugares malditos que visitaste. Y él te mira de hito en hito, sin decir nada. El perro de Alexander te gruñe y te ladra, nervioso.

Pasa a la página [204](#).

40



*Caes entre horrores sin nombre, entrevistos
en la negrura...*

41

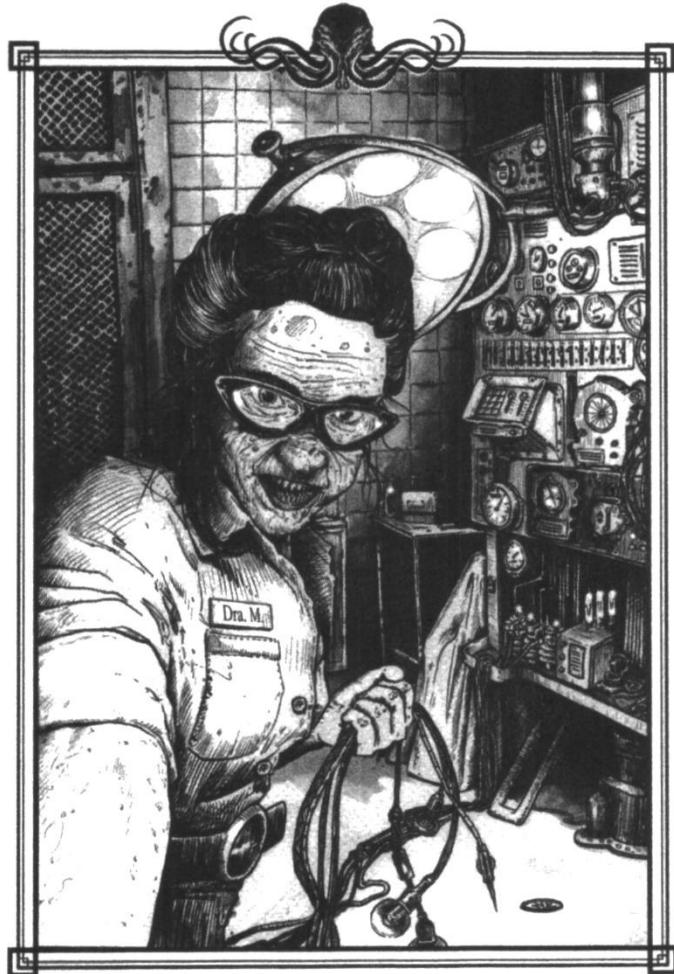
Caes y caes como un cometa moribundo, sin sensación de dolor por todo ese fuego que te cubre como una mortaja; solo sientes un frío entumecedor, y deduces que es el de la gelidez de las regiones cósmicas que esos horrores gigantes habitan. Las nebulosas no están hechas de partículas de polvo, ni de materia oscura, sino de cadáveres de locos dementes proyectados hacia el infinito, como tú. Cientos de billones de ellos, en un gran cementerio celestial.

De pronto, ves un planeta, muy abajo. Te diriges hacia él. Eres un meteoro, un asteroide que quizás se haga trizas con el calor de la reentrada. O quizás no. El calor del fuego te abrasa, pero el frío del miedo te protege.

Hecho una estrella fugaz, heraldo de mil infortunios y de profecías sin nombre, te estrellas contra el suelo, abriendo un buen boquete.

¡BUM!

Pasa a la página **162**.



Ha llegado la hora de su tratamiento.

43

La doctora Sue agarra un manojo de cables y te los enseña. En la otra mano tiene un aparato punzante, una especie de berbiquí para abrir agujeros en paredes de madera. Lo acerca a tu cráneo con un placer sádico.

—Muy bien... llegó la hora de su medicina. Le prometo que no le dolerá.

Los temblores que te sacuden no son de dolor, desde luego. Al menos por ahora. Son de terror. Estás ahí, a merced de esta sádica. ¿Y en qué se te ocurre pensar? Solo en los viejos libros de Miskatonic que tanto echas de menos...

De pronto te viene a la memoria una frase que leíste en uno de esos libros. Crees que era el Necronomicón, un volumen tan prohibido que solo se permite su consulta a unos poquísimos privilegiados, tú entre ellos. Esa frase, ese verso extraño, servía para algo, algo mágico y maligno... no recuerdas los detalles. Pero podría ser tu única posibilidad de salir de aquí, o al menos de enviar a tu mente a una trastienda tan profunda que no sientas el espantoso dolor del berbiquí cuando te abra un boquete en el cráneo.

¿Qué harás?

Si entonas en voz alta y clara el verso del conjuro del Necronomicón, pasa a la página **230**.

Si prefieres no hacerlo y simplemente aprietas los dientes, ve a la página **71**.

44

No solo sois vosotros los que estáis pegados al cuerpo de la criatura: también centenares de personas que formaban parte de la dotación del hospital, o de sus pacientes. Chillan y piden auxilio mientras son devorados por esa carne verdosa, muy lentamente. Su sufrimiento es indescriptible.

El ser mide más de cien metros de altura, y es claramente bípedo. Lo has invocado tú, con tu agonía y tu miedo, y ha acudido a tu llamada. Es demasiado horrible para ser descrito, aunque esos tentáculos largos como países que le salen de la cabeza hablan por sí solos. Con la sombra de sus poderosas alas cubre medio Estado de Massachusetts. Ha llegado Él, está aquí, y es el fin del mundo.

Con tus últimas fuerzas, cierras los ojos e imploras por que todo sea una pesadilla inducida por las drogas, y que realmente estés en la silla del quirófano, con veinte centímetros de berbiquí metidos en el encéfalo.

Siempre será mejor que esto.

FIN



45

Al preguntar a Rodríguez por su historia y por qué no va a acompañarte, se muestra incómodo y trata de marcharse, pero le das claro que sin información no vas a seguirle en esta locura. Por lo que sabes, podría ser otro loco simplemente más lúcido que el resto. Por fin, cuando amenazas con irte tú, se rinde y comienza con su relato:

—Como ya le dije, yo no pertenezco a este sitio, pero debo permanecer en este lugar. Oscuros horrores se esconden en el mundo que llamamos “normal”, realidades ajenas a la nuestra que, como ventanas mal cerradas, pueden dejarnos atisbar abismos que no están hechos para nuestra comprensión. Desgraciadamente, la que es mi esposa —la voz del hombre se quiebra por el sufrimiento—, mi amada Leticia fue testigo de uno de esos desafortunados pliegues en el tejido de lo real y de sus imposibles moradores, exactamente igual que usted o el resto de pacientes 77. Confundidos por las fiebres que devastaban su cuerpo, ninguno creímos su verdad. No lo hice yo y no lo hicieron nuestras hijas. ¿Acaso aceptaría usted la realidad de un cosmos infinito gobernado por seres abominables que nos observan a través de ese cristal esmerilado?

Inteligencias viles nos vigilan, aguardando el tiempo en el que recuperarán lo que una vez fue suyo y solo unos pocos tienen la fuerza de voluntad suficiente para oponerse.

Sigue leyendo en la página **124**.

46

El doctor no parece mal tipo. Aunque sea uno de los médicos de esta grotesca institución, se nota a la legua que está enamorado perdidamente de la pobre Judith, y que haría por ella lo que fuese. Decides, pues, seguirle el juego.

Tras un rato de búsqueda, el doctor halla por fin la trampilla, detrás de la caldera principal. Le ayudas a abrirla tirando con todas tus fuerzas. El metal gime, como si hubiese geniecillos malignos escondidos en los goznes.

Deabajo, solo la oscuridad. Y un pasadizo angosto que tuerce hacia el norte, rumbo a los campos desolados que hay en las fincas detrás del manicomio.

—Por aquí podremos escapar —te dice Alexander, y entre los dos ayudáis a bajar a Judith, que sigue garabateando cosas.

A medida que avanzáis por el túnel, sumidos en la más completa negrura (es demasiado estrecho para que os pongáis de pie, por lo que tenéis que gatear), interrogas al doctor por su historia personal, y cómo acabó vinculada esta con una paciente del sanatorio.

Pasa a la página **76**.

47

Tras meditarlo durante un tiempo decides arriesgarte y catar el agua. El sabor te resulta desagradable y comienzas a sentir algo de mareo. De pronto ves que la figura de la estatua cobra vida y se abalanza sobre ti. Echas a correr en dirección contraria, pero no eres capaz de encontrar la entrada al túnel. La criatura de la fuente ruge con ferocidad. No sabes cómo desprenderte de ella, y por más que corres no hay forma de huir. En un momento dado logras darle esquinazo y alcanzas una de las antorchas. No te da tiempo a pensar qué vas a hacer a continuación. Antes de que puedas reaccionar, la figura ya ha vuelto para intentar atraparte. Interpones la antorcha entre los dos y gritas. De pronto te ves entre enormes llamaradas que consumen el resto de la sala casi al instante.



Sigue en la página **141**.

48

¡Gritas y gritas! ¡Que la verdad se sepa en los cuatro rincones del mundo! ¡Nuestra realidad está siendo invadida por seres de pesadilla!

A tu alrededor hay un montón de personas de rostros desconocidos que te observan con aire condescendiente. Tardas unos segundos en adivinar que te encuentras ante el comité del hospital. Intentas moverte, pero estas entre gruesas correas sobre una silla de madera. Te cuesta coordinar tus propios pensamientos. Alguien habla en ese momento y pronuncia tu nombre. Tú lo oyes como si se tratase de un sueño muy lejano, pero no es a ti a quién se dirige. Acto seguido, antes de que tu cerebro, aún atormentado y confuso, pueda digerir las últimas palabras, el comité da su sentencia: ¡tienes que ingresar en la zona de pacientes peligrosos de Arkham!

Notas cómo dos fuertes hombres inclinan la silla hacia adelante y te obligan a apoyarte sobre tus pies dormidos. Miras a tu alrededor, pero esos rostros ni siquiera reparan en ti. Pareces un espectro, una sombra sin un cuerpo al que adherirse. Intentas balbucear algo, pero tan solo consigues que un hilo de saliva se escurra de entre tus labios. Tiran de ti con fuerza y te arrojan sobre la camilla. No recuerdas en qué momento te hicieron tomar la droga que ahora te está dominando. Lo único de lo que eres consciente, por mucho que te duela reconocerlo, es que tus movimientos ya no te pertenecen.

Continúa leyendo en la página **142**.

49

Los días se difuminan en una especie de nebulosa después de eso. Te encierran en un lugar distinto, en una especie de sótano, que parece una de esas cavernas del inframundo que adornan los relatos de tantas mitologías. Te han reducido a una especie de animal, y te alimentan solo con carne humana. Lo único que impide que te suicides es que la locura ya ha hecho descender sus tenebrosas alas sobre ti. Te pasas los días mirando al techo, con el oído presto a cualquier sonido que indique lo que está pasando en esas alas del edificio, las que se hallan situadas justo sobre la caverna.

Sabes que están pasando cosas en Arkham, que los verdaderos amos del lugar son esos cultistas y los aberrantes seres a los que rinden pleitesía. ¿Cuál será su malévolos plan, qué es lo que piensan hacer con los internos? En tu insana cabeza se van formando teorías, a cuál más desquiciada, a medida que el tiempo pasa y tus carceleros te traen más manjares, pedazos amputados de prisioneros y otros deliciosos restos de carroña.

Sigue en la página **242**.

50



Un horror sin nombre se alza sobre la colina...

51

Con extrema precaución, empujas la madera de la puerta, que se abre soltando un gemido. Casi se te detiene el corazón cuando ves que ya no estás en un edificio, sino al aire libre, en una especie de pradera. Hay hogueras por todas partes; su luz inflama el cielo, confiriéndole a la noche un carácter de día claro y centelleante (¿era de noche hace un momento? crees que no...). En cada colina, junto a cada parva de heno, arde un muñeco de mimbre, unos muñecos que parecen vivos, y sus gritos brincan sobre las piras como gatos enloquecidos. En las encrucijadas lloran las almas perdidas sin saber qué camino escoger, como en una desquiciada noche de Halloween. Los calderos burbujean y los demonios se enquistan en los goznes, haciendo chirriar las puertas a medianoche.

De pronto, ves a un grupo de personas con túnicas negras y capuchas de pico de cuervo que se dirige en procesión hacia donde tú estás. Al lugar exacto en el que has aparecido, sobre una colina pelada. Forman una fila de trece individuos, todos muy misteriosos y encapuchados, y portan antorchas en las manos. Entonan cánticos en una lengua que, desde luego, no se parece en nada al inglés, ni a ninguna otra nativa de este continente.

No sabes cómo, pero tienes la absoluta certeza de que aquello a lo que dirigen sus plegarias se halla justo detrás de ti, situándose en el lugar que hasta hace un momento ocupaba la puerta del sanatorio.

Lentamente, te giras para ver de qué se trata...

Pasa a la página **188**.

52

Antes de que puedas averiguar de dónde procede el ruido, las luces se apagan, pero eso no te impide ver una serie de sombras que se proyectan contra las paredes. Te cubres la boca con ambas manos cuando comprendes que las sombras han invadido la estancia desde algún rincón. El ruido de una puerta mecanizada cesa al tiempo que se queda al descubierto un estrecho pasadizo detrás de las estanterías. A duras penas te fijas en que las personas que han aparecido en la sala se están desvistiendo, guardando una especie de túnicas un falso suelo junto a la pared. A continuación salen al pasillo del hospital como si no hubiese pasado nada.

Sigue leyendo en la página [161](#).

53

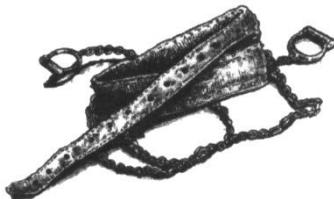
Los años siguientes los pasas ocultándote en las neblinosas profundidades de un pantano a las orillas del pestilente río Miskatonic, al tiempo que una grotesca leyenda se va extendiendo por la comarca desde Providence hasta Dunwich, de Innsmouth a Rhode Island. La gente habla de un ser monstruoso, una especie de criatura de las cavernas que habita entre las ciénagas y la isla que se alza cerca de la colina de Orne, y que devora a los que osan internarse en su territorio. Nadie sabe explicar de dónde salió, ni por qué, aunque pasa la mayor parte del tiempo corriendo sin ropa, a veces se echa por encima unos ropajes raídos que recuerdan a las batas mugrientas de un hospital psiquiátrico...

FIN



54

Sigues hacia la izquierda probando a abrir todas las puertas, hasta que descubres que el picaporte de la número 5 cede. Se trata de una sala vacía donde parece que hubieran tenido a alguien atado en la camilla. El suelo está manchado de sangre y el instrumental también está usado. Es evidente que alguien estuvo ahí hace relativamente poco y que tuvo que escapar con prisa. Bajas la mirada hacia el suelo y descubres con horror unas manchas oscuras y viscosas esparcidas alrededor de la camilla. Te corriges: sea lo que fuere lo que tenían ahí encerrado, no era humano. Retrocedes unos pasos hacia atrás instintivamente para marcharte, cuando alguien te sorprende por la espalda y te propina un fuerte golpe en la cabeza.



Continúa leyendo en la página [70](#).

55

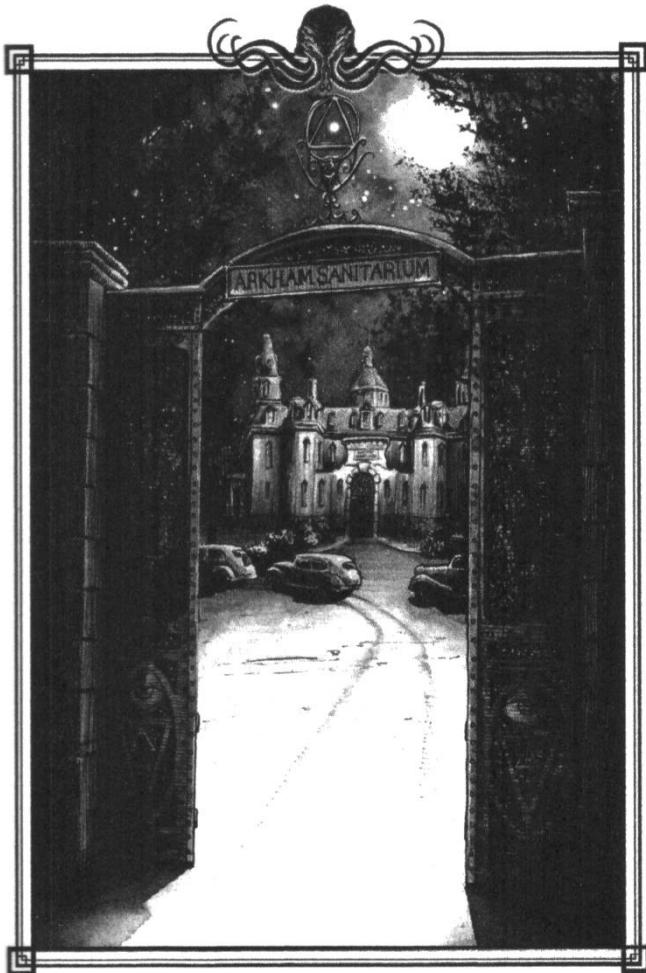
El mueble de los expedientes es bastante grande. Se trata de un viejo archivador Victoriano que parece tener un siglo de antigüedad. Es robusto y sus cajones están atiborrados de papeles que se remontan a 1874. Apenas si puedes echar un vistazo a algunos, pero lo que sacas en claro es que los primeros pacientes llegaron a Arkham desde los pueblos cercanos. En un principio fue un sanatorio para tratar la tuberculosis, pero tras tomar el control un nuevo director procedente de Holanda, a finales del siglo XIX, cambió a su actual función bajo el nombre de Hospital Estatal para el Tratamiento de Lunáticos y Otras Enfermedades Mentales.

Buscas tu expediente, pero no se encuentra en este sitio. Sí lo está, en cambio, el de tu amigo Andrés Rodríguez... internado por un ataque de histeria producto del “repentino abandono de su esposa”. Es curioso que su tratamiento comenzase siendo bastante benévolos, pero que por su propia recomendación se decidiese trasladarle al área de “pacientes internos”.

Sigues pasando papeles y por fin encuentras algo interesante. Un enorme expediente llamado “proyecto 77” y firmado por un tal doctor Halsey. Lo hojeas por encima y encuentras una referencia a lo que necesitas, un viejo dossier titulado “Sesión 6: Leticia R.”. Escondiéndolo entre tu ropa te dispones a abandonar el despacho.

Si quieres perder un poco más de tiempo en examinar los papeles del escritorio ve a la página [104](#). Si te llama más la atención el armario de forma curiosa tal vez deberías ir a la página [28](#).

Si ya tienes lo que venias a buscar puedes irte a tu celda y continuar con el plan de fuga en la página [120](#).



El sanatorio de Arkham se alza ominosamente entre los bosques de Nueva Inglaterra

57

Reculas arrastrándote hasta que tu espalda choca contra la pared de atrás de la celda. Pulpo, pulpo, *octópoda vulgaris*, delicioso. Golpeas tu cabeza contra el revestimiento de las paredes, intentando que las piezas caigan en orden. ¿Comer, pulpo, un cura? ¿Comerse al cura, estrangularlo con tus tentáculos, quién ha dicho semejante disparate?

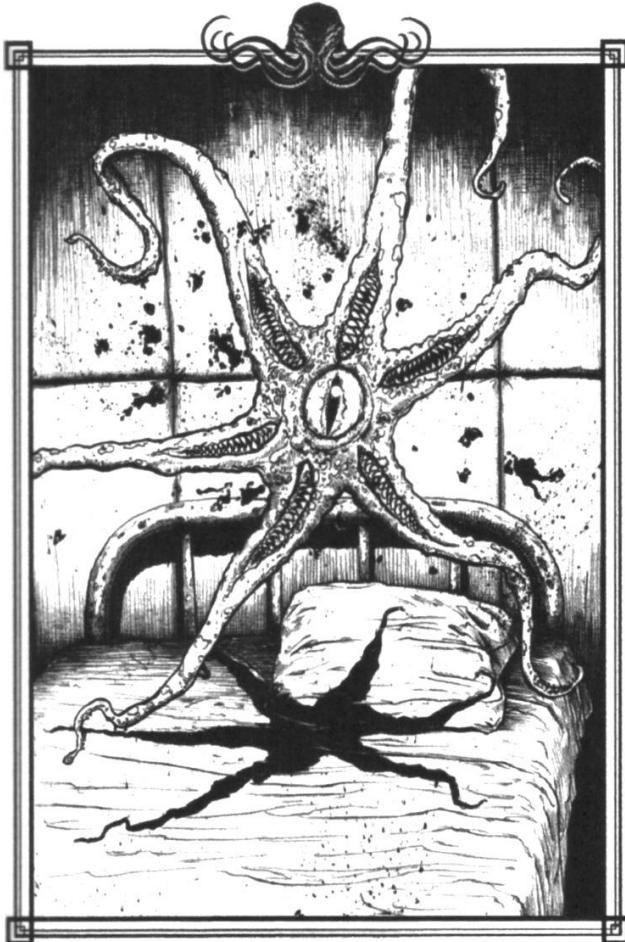
—¡Eh, tú! —te dice el guardián del manicomio, con voz lasciva—. Buena noticia para ti: tienes visita. Alguien ha venido a verte. Ven aquí, anda, que te tengo que dejar presentable.

Te sacan de la celda, los enemigos, los hombres vestidos de blanco. Te arrastran hasta un infecto lavadero donde te bañan con un chorro de agua a presión; gritas, gritas, el jabón es duro y ácido, te hace daño. Te lo comes. Flotarás con el estómago lleno de burbujas. Te dan ropa limpia. Hueles a nuevo, a bebé, a bebé muerto, recién metido en su cajita. De pronto, los guardias se distraen, charlan entre sí de cosas incomprensibles, del mundo “normal”.

La sombra de una puerta entreabierta se desliza como una cuchilla por el borde de tu visión.

Tira una moneda al aire. Si sale cara, puedes elegir libremente. Si sale cruz, pasa a la página [181](#).

Tus elecciones libres son estas: Si intentas correr hacia la puerta entreabierta para escapar, hazlo en la página [37](#). Si prefieres vestirte con traje y corbata y seguir a los guardias, ve a la página [102](#).



*Todo lo que has vivido estaba en tu mente, inducido
por este parásito!*

59

¡Te resistes! ¡Enumeras a voz en grito los principios de la epistemología, los cánones del empirismo, las fórmulas notables, la sustancia de Spinoza, las dudas de Descartes, la sistematización de Locke! ¡Dios, esto empieza a gustarte! Las ataduras que sujetan tus brazos a la silla se rompen; te quitas el horrendo casco de la cabeza, y te pones en pie, con la convicción de plantarle cara a esas horribles criaturas...

Pero entonces te das cuenta de algo: cuando tocas el metal del casco... notas que no es metal. Parece metal, luce como metal, y devuelve reflejos cromados, pero al tocarlo se revela como algo frío, orgánico y baboso. Ese casco también es una ilusión, la metáfora onírica de otra cosa.

Clavas tus dedos en él, y tiras con todas tus fuerzas. Los médicos intentan detenerte, pero por alguna razón no pueden tocarte: te estás volviendo intangible para ellos, escapando de su plano de irrealdad.

Tiras con fuerza, y consigues que algo horrendo y pegajoso se desprenda de tu cara, llevándose parte de tu piel. Una especie de máscara de carne alienígena que tenías pegada todo este rato, desde que despertaste en aquella celda acolchada. ¡Todo lo que has vivido estaba en tu mente, inducido por este parásito!

Pasa a la página **165**.

60

—¿Quién diablos es usted? —Un hombre calvo, muy flaco y encorvado, como si el peso de la edad le estuviera consumiendo desde dentro, te observa con sus ojillos opacos.

Guardas todos tus hallazgos tratando de elaborar una excusa, pero hay algo en su presencia y sobre todo su olor, que te aturde. Es una mezcla entre formol y un perfume recargado. De forma sorpresiva, entra en la habitación y cierra la puerta tras de sí.

—Así que es usted parte de nuestros queridos 77 —las palabras se escurren de su boca como una melaza espesa y dulzona cargadas de falsedad—. Veo que Halsey ha continuado con sus experimentos. Pobre chapucero, no nos deja ni morir en paz.

Sus palabras te llenan de una inquietante intriga.

Quieres seguir escuchando a este anciano, ve a la página **113**.

O prefieres amenazarle y escapar, hazlo en la página **232**.

61

La cosa que te persigue por los pasillos de papel, parece un cruce imposible entre gusano y arácnido, con trece patas dobladas por trece sitios. Su cuerpo es abultado y pustuloso, y posee un abigarrado color violáceo en el abdomen. Sus trece ojillos siniestros se apiñan en un racimo, en su amorfa cabeza, y te miran con un ansia que solo puede estar derivada de una pulsión muy básica: el hambre.

Buscas desesperado a tu alrededor otra puerta, o algún sitio por dónde escapar. Y te encuentras el siguiente acertijo escrito encima de tres arcadas:

“Una mujer nace en 1313. Al llegar a 1988 tiene 13 años, y para cuando cumpla los cuarenta ya habrá cambiado de siglo. ¿Es correcto o es falso?”

Hay dos puertas, una que pone “Correcto” y la otra “Falso”. ¿Cuál de ellas atravesarás?



Si escoges la puerta que afirma que el acertijo es “Correcto”, pasa a la página [13](#).

Si escoges la que asegura que es “Falso”, ve a la página [101](#).

62

Tu amigo se ha encargado de guardar el frasco de éter entre su ropa interior. Por suerte o por desgracia, el servicio de lavandería es bimensual por lo que si no te preocupan demasiado la sarna y las pulgas, es bastante útil para ocultar cosas entre la ropa.

Pasa el tiempo en un torrente de monotonía sin que ocurra nada diferente. Los días se suceden a las noches hasta que una madrugada, que bien puede ser la de un año diferente, escuchas cómo el pestillo de tu habitación se descorre.

A oscuras, Con un miedo atroz sobre la cama mugrienta, te cubres con tu trozo de sábana esperando a que alguien entre a darte una paliza, o te saquen en volandas para someterte a alguna desquiciada terapia. Sin embargo, no ocurre nada.

A medida que vas recuperando el valor, asomas la cabeza por encima de la tela y ves que la puerta ha quedado entreabierta.

Sales al pasillo y miras a ambos lados del corredor. No se ve a nadie.

Ve a la página **178**.

63

—Esa cosa es Richtoffen. Lo llaman “la anguila humana” y es uno de los múltiples motivos por los que este maldito lugar debería arder en el infierno y sus cimientos ser espolvoreados con sal.

—Pero ¿qué diablos era esa cosa?

—Un hombre, creo. O al menos lo fue en otros tiempos. Era un veterano alemán de la gran guerra y sufre histeria de combate. Lo encontraron comiéndose a sus propios compañeros en una trinchera del Marne y desde entonces no soporta los espacios abiertos ni la luz. Cree que hay francotiradores esperando para matarle, pero créame, estaría mejor muerto.

—¿Cómo diablos podrá ayudarnos esa cosa sin extremidades?

—Richtoffen se ha escapado de su celda docenas de veces. Poseedor de una agilidad sobrehumana, una vez incluso logró deformar su cuerpo hasta el punto de colarse por uno de los desagües del patio.

El director Verstrappe le cortó los tendones de los pies para evitar que siguiera intentándolo y el maldito alemán lo volvió a hacer. Una y otra vez, sin importar las represalias: sus ansias de libertad son solo igualadas por la maldad de nuestros captores. Ellos siguieron mutilándole por cada fuga que lograban evitar, hasta dejarlo como lo ha visto. Más una horrenda abominación que un ser humano.

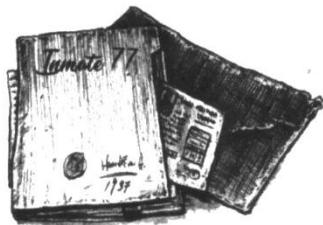
Si alguien sabe algo sobre cómo llegar a las alcantarillas, es él.

Si quieres preguntar por las llaves, pasa a la página [223](#). Si te interesas por el éter, ve a la página [254](#). Si quieres insistir con la historia de Rodríguez, hazlo en la página [45](#). O puedes comenzar de una vez con el plan, pasando a la página [120](#).

64

Tras continuar durante unos minutos por el camino de la izquierda, consigues llegar a un túnel muy estrecho por el que tienes que volver a desplazarte a cuatro patas. A medida que avanzas ves una luz resplandeciente que penetra por un pequeño resquicio. Apartas la arena del final del túnel con los dedos para descubrir que has llegado a una sala llena de símbolos y estatuas de madera. La luz de las antorchas apenas te deja ver qué representan, pero sus sombras se te antojan sobrecogedoras. Con mucho esfuerzo, logras salir del túnel y te acercas a la fuente que hay en el centro de la sala. Sobre esta, tallada en la pared, hay una inscripción. Desde la posición en la que te encuentras no eres capaz de leerla, pero te parece que son una serie de letras desgastadas y aparentemente sin sentido:

ERBIL RES ARAP REBEB



Siquieres probar el agua pasa a la página [47](#).
Si prefieres no hacerlo, ve a la [245](#).

65

Te arrancas del cuerpo cables unidos a sondas y agujas que llevas hundidas en la carne y notas cómo tu cabeza está sujetada a una especie de casco que parece una escurridera conectada por más cables a una maquina tan grande como un camión. Tiras del casco y lo dejas caer al suelo.

Ahora sí que empiezas a ver con claridad.

Tres enormes criaturas de forma cónica y dos cabezas pequeñas que penden y basculan desde enormes cuellos tentaculares te observan aterrorizadas. Tras ellas, otras más pequeñas con forma de gigantescos crustáceos fungiformes alados, pero aun así mucho más pequeños que los conos, tratan de rodearte.

Estás en un laboratorio alienígena. Y no eres la única persona aquí. Docenas de cuerpos de pacientes se apilan en camillas metálicas a tu alrededor, todos conectados a enormes máquinas de función desconocida.

—Noo... teeeeemma —una de las criaturas parece querer comunicarse contigo y avanza con las pinzas levantadas—. Naaa die quieeere hacer hacer hacerle dañoooo... —es un sonido chasqueante y obsceno, como una burla a la humanidad, que te altera los nervios y al mismo tiempo te resulta extrañamente familiar.

Sigue leyendo en la página **86**.

66

Abres tus tres ojos principales en la Cámara de los Sueños Imperfectos. Tardas unos segundos en situarte en tiempo y lugar, pero tus compañeros te ayudan. Sus formas extravagantes y pulposas se mueven por el perímetro de tu visión, fluyendo sobre el decorado como espejismos. Te incorporas sobre tu largo cuerpo de babosa lleno de tentáculos y observas cómo tu otra cabeza te mira con desaprobación. Sin hacerte mucho caso te centras en tus compañeros.

—El experimento ha resultado un fracaso —dices con acritud—. No he logrado comprender ese rasgo de la mente humana que los hace tan especiales, lo que ellos llaman “locura”, ni siquiera experimentándola en mis propias carnes.

—¿Lo intentarás otra vez? ¿Te sumergirás de nuevo en el cuerpo de un humano prototípico? —te pregunta uno de los seres mientras chasquea sus pinzas con ansiedad, al tiempo que manipula una máquina que no parece estar hecha de materia sólida, sino de un color venido del espacio, oscilante y líquido.

—Hoy estamos cansados. Mañana —murmuras, perdiendo la vista polifacetada por la ventana del laboratorio, disfrutando de un panorama de planetas sumergidos en una nebulosa de color verde enfermizo—. Mañana tal vez...

FIN

67

A pesar de la claustrofobia que te oprime al verte en esa ratonera, una parte de ti sabe que no te conviene quedarte. Así que te obligas a descender uno a uno los escalones. El túnel se prolonga hasta un estrecho pasillo iluminado por antorchas. Las paredes parecen demasiado húmedas y delicadas para tratarse de los sótanos del manicomio. Algo te dice que has descendido mucho más profundo. De pronto, una música tenue y el sonido de unos tambores te envuelven. Sientes el ritmo con mayor fuerza a medida que sigues caminando. Sigues ese sonido tan extraño hasta que el pasillo se divide en dos. La luz de las antorchas ha quedado muy atrás y su llama apenas puede facilitarte la visión. Sabes que hay un camino que se dirige hacia tu derecha. Vuelves la vista hacia tu izquierda; no puedes ignorar esa luz brillante y rojiza que proviene de esa otra parte del túnel...

Si prefieres continuar por la izquierda, en la página **99**.

Si quieres averiguar de dónde proviene el sonido, hazlo en la **249**.

68

Te acercas de dos rápidos pasos al sitio donde se cayó el papel y lo coges. Lo desdoblás con cuidado: ves que tiene unos versos de un poema escritos con una caligrafía nerviosa. Dice así:

“Me despierto y comienzo a escribir, poseído, como si el papel se sintiese insultado por permanecer en blanco. Me llama, me llama entre susurros desafiantes y a la vez atrayentes. Escribo sobre mis sueños, estructuras ciclópeas, ojos llorosos, números y letras inconexas que me quieren decir algo. Algo que no entiendo, algo que no debería entender. Mi pluma se mueve barriendo el humo que emana de mi pipa recién encendida. Entre jirones vuelvo a ver esas letras. No recuerdo haber usado tinta roja. Un grito. Escribo estas últimas líneas para que no se pierdan en el olvido. Mi amada. Judith”.

¡Es increíble, este médico está enamorado de una paciente! ¿Se lo habrá confesado a alguien, o será su más recóndito y oscuro secreto? Lo más seguro es que sea lo segundo, un amor gótico prohibido entre sanador y paciente, que si saliera a la luz acabaría fulminantemente con la carrera de él, y la llevaría a ella a una fosa sin nombre.

Sigue leyendo en la página **229**.

69

Tal y como sospechabas, los documentos forman parte del historial de consultas médicas que se realizaron durante los primeros años del manicomio. Pero, ¿qué hacen abandonados en este lugar? A pesar de lo extraña que resulta aquella casualidad, no muestran nada relevante para ti. Vuelves la vista hacia la estantería. Nada más entrar en la biblioteca te percataste de que todos los libros estaban colocados de tal manera que no quedaba ni un mísero hueco libre en las baldas. Sin embargo, en el estante que tienes enfrente puedes ver que ha quedado un espacio lo suficientemente amplio como para haber colocado un libro. Introduces la mano por el hueco procurando no rozar ninguno de los otros. Tus dedos rozan lo que parece ser un pequeño libreto.



Ve hasta la página **218**.

70

Cuando abres los ojos te encuentras en una camilla. Miras a tu alrededor sin reconocer nada de lo que tienes cerca. Apenas sabrías decir quién eres. Intentas recapitular los hechos mientras poco a poco recuperas la movilidad en los miembros de tu cuerpo, pero solo recuerdas haber visto el uniforme de uno de los enfermeros al desplomarte contra el suelo. Ese pitido vuelve a tu mente y tienes que apretar los dientes para no gritar. Entonces oyes que alguien llama a la puerta. No puedes evitar presuponer que una pareja de celadores entrará en la sala y comenzará a hacer contigo todo tipo de barbaridades... Te das cuenta de que todos los enfermeros deberían tener llave de las habitaciones. Eso solo quiere decir que... sea quien sea el que está al otro lado de la puerta, no se trata de uno de ellos. Sabes que no tienes nada que perder, así es que intentas llamar su atención y pedir ayuda; aunque tan solo puedes emitir un débil gemido. Esperas con impaciencia, pero ha sido inútil: fuera quien fuese, la persona parece que se aleja. Has perdido toda esperanza cuando vuelves a escuchar que alguien intenta abrir la puerta mientras te habla, pero le es del todo imposible.

Sigue leyendo en la página [27](#).

71

No, no puedes convocar esa magia maligna, ni siquiera para defenderte. A saber qué clase de horrores desataría en el mundo.

Lo único que te queda por hacer es cerrar los ojos, apretar las mandíbulas con fuerza, y aguardar la llegada del dolor.

De repente, ocurre algo: la ventana del quirófano se rompe, y unas cosas entran dentro de la sala. Cosas que parecen gigantescos tentáculos llenos de ventosas que son bocas aullantes. Bocas humanas.

Esos tentáculos agarran a la doctora Sue y a los guardianes y los estrujan, llevándoselos por el agujero. Sue grita mientras da vueltas dentro del tentáculo, a medida que este se enrolla, pero su destino está sellado. Escuchas una especie de rugido lejano, preternatural, como si todas las almas del Infierno gritasen su condenación a la vez, y a continuación el techo se resquebraja. Trozos de yeso y ladrillo desmenuzado caen sobre ti. Los tentáculos gigantes se meten por todas las ventanas del hospital, destrozándolo en su desquiciada búsqueda de presas. La gente, aterrorizada, corre por doquier, sin hacer diferencia entre pacientes o enfermeros. Todos caen víctimas de los viscosos apéndices.

Pasa a la página **143**.

72

Hay quién dice que la locura es simplemente otro nivel de percepción. Tal vez estas personas estén viendo algo que tú no puedes, aunque solo sea dentro de sus alteradas mentes.

Te acercas al grupo de hombres y mujeres que forman un extraño corro irregular, como si fueran una multitud que permaneciera inmóvil contemplando los cielos, mientras gritan con la desesperanza marcada en sus ojos vacíos. El resto de los pacientes parece ignorarlos, pese a que sus gemidos aullantes se imponen a cualquier otro sonido en el patio.

Cuando ya estás a unos pasos de ellos, un tipo gigantesco se lanza hacia ti a toda carrera. Con terror, aún tienes tiempo de observar cómo te arrolla cual tren descarrilado: es rubio, enorme, y se acerca con los ojos desencajados. Ya es demasiado tarde para tratar de apartarse, así que simplemente alzas los brazos para amortiguar el golpe. Pero antes de que te arrastre con él, un grupo de cuidadores lo intercepta y comienza a apalizarlo delante de tus ojos.

—¡Apártense de ellos! —te chillan—. ¡No entre en el círculo o le arrastrará!

Uno de los guardias le golpea con una porra de plomo antes de que pueda terminar la frase y escuchas con claridad cómo el cráneo se parte con un sonoro chasquido. No sabes si sigue vivo, pero los energúmenos se lo llevan a rastras hasta el edificio principal.

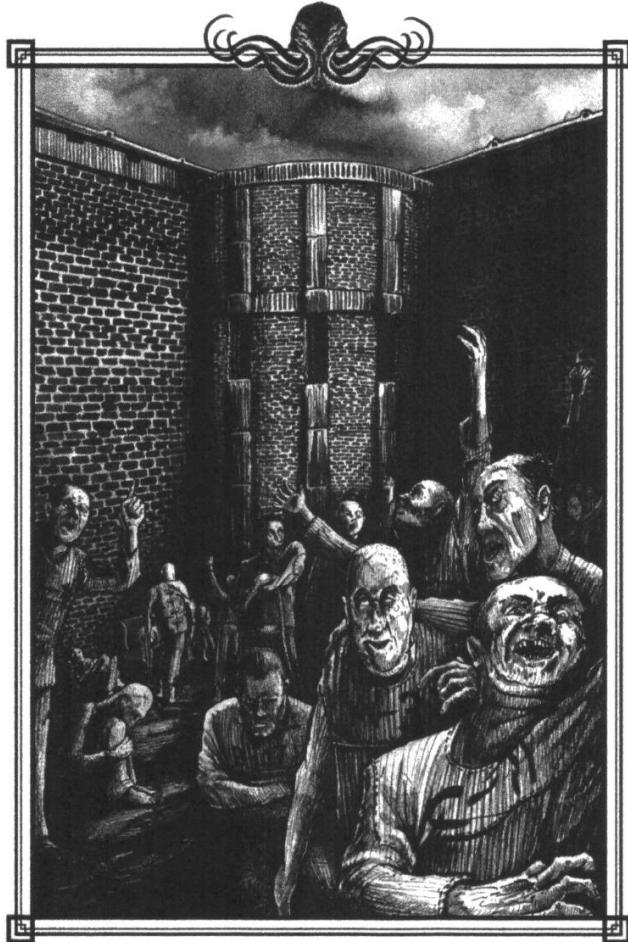
Si quieres seguir acercándote a los locos que aúllan ve a la página **169**.

O puedes interesarte por ese desconocido que trató de advertirte de algo en la página **231**.

73

Te arrastras hasta allí. Sientes las baldosas del suelo arañando tus piernas, y es entonces cuando te percatas de que los celadores te han arrebatado tu ropa y que tan solo llevas un camisón ajustado. Te recuestas sobre el suelo mientras intentas mantener la cabeza erguida. La inscripción podría resultar indescifrable para cualquier persona, pero por alguna extraña razón, cuanto más te acercas, más sencillo es para ti leerla. La inscripción te indica que presiones la tercera baldosa. Pero, ¿cuál? Bajas la vista intentando distinguir una roca en la pared que parezca distinta a las demás. Resoplas; en las películas parece más sencillo. Vuelves la vista para leerla de nuevo, intentando contar las baldosas que ocupa, cuando descubres con sorpresa que también puede leerse de derecha a izquierda: “busca la segunda grieta”. Crees adivinar un pequeño hueco en la esquina e introduces los dedos. De pronto escuchas un breve temblor: la pared se está apartando lentamente. Un cosquilleo trepa por tu estómago cuando vuelves a escuchar los pasos y el silbido del vigilante. Casi sin darte cuenta, el efecto de las drogas desaparece. Tu cuerpo pronto se ve ingerido por la oscuridad del túnel. Gateas para ocultarte tras una pared que, poco a poco, se cierra a tu espalda.

Continúa por el pasadizo en la página [23](#).



Te sientes como una mosca en un vaso...

75

El gris sucio del cemento en el suelo y el rojo de las paredes de ladrillo visto (demasiado altas y rematadas en un amenazador alambre de púas) te producen la misma sensación que, supones, tendría una hormiga atrapada dentro de una taza. Lo único que interrumpe la simetría de esos gigantescos farallones son dos puertas pintadas de rojo: una por la que has entrado en el muro oeste y otra exactamente igual en el muro opuesto, pero reforzada con gruesas barras de acero.

Pero lo más interesante son los pacientes que corretean por todos lados.

Estás literalmente en el destierro junto a centenares de hombres y mujeres, desahuciados por una sociedad que los teme y repudia. Ves cómo algunos histéricos corren en círculo hablando con ellos mismos para, de pronto, ponerse a gritar a cualquiera que se les acerque. Desde las esquinas del patio, los paranoicos te observan furtivamente, tratando de pasar desapercibidos en cuanto reparas en ellos. En el centro del patio se agrupan los que sufren fobias severas, gritando y golpeándose por cualquier cosa que se les pase por la cabeza... El horror absoluto de la sinrazón tiene la forma de hombres y mujeres que se comportan como niños, jugando cuando deberían estar penando por su espantosa condición.

Si crees que es un buen momento para empezar a planear una huida ve a la página [150](#).

Si quieres seguir observando a los locos hasta que termine la hora del recreo, pasa a la página [158](#).

76

—Conocí a Judith cuando entré a trabajar en Arkham hace dos años —te cuenta. Su voz proviene de algún lugar de la oscuridad, acompañada por jadeos y pequeñas maldiciones cuando se raspa las rodillas contra algo—. Muchos pacientes con manías compulsivas sacan al exterior sus pulsiones haciendo dibujos, escribiendo tonterías en las paredes de su celda acolchada, o resolviendo puzzles. Yo he visto a algunos resolver enigmas que ningún erudito cuerdo supo resolver jamás, como aquel extraño cubo dorado que me trajeron una vez, hace mucho tiempo... Judith tiene ese don.

“Sin embargo —continúa—, sus garabatos no son simples formas aleatorias. Tienen sentido. Me di cuenta cuando los comparé con unos manuscritos que estudié hace años en Miskatonic. Libros ocultos a los cuales les perdí el rastro hace mucho tiempo, cosa que le agradezco a Dios. Porque lo que leí en ellos, el poco tiempo que los tuve ante mis ojos, dañó para siempre mi cordura.

—Ya, le comprendo —gruñes—. Yo también los he leído.

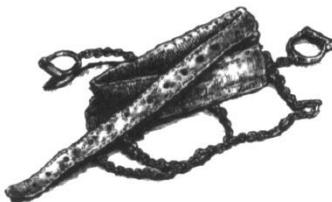
—No me diga. ¿Y por eso acabó aquí?

Vas a decir que no de modo automático; que todo es un error pero callas. Ya no estás tan seguro de ello.

Pasa a la página [5](#).

77

Al aproximarte a la chimenea compruebas que hay una breve inscripción tallada en la pared superior. A pesar de no ser capaz de traducirla, comienzas a leerla en voz alta. A juzgar por el sonido tan cerrado que producen el conjunto de sus consonantes, dirías que se trata de un idioma norteño... De pronto, antes de concluir la frase, escuchas un sonido procedente de tu espalda. Te giras hacia la estantería instintivamente con el corazón acelerado. Esperabas encontrar a alguien observándote al otro lado, sin embargo detrás de ti no hay nada. Salvo esa enorme figura en el estante más alto. Sientes el vello de tu nuca erizado. El ruido vuelve a producirse, esta vez con más claridad. Buscas apremiantemente un escondite entre las sombras que dibujan las rocas sobresalientes.



Siguen en la página **190**.

78

Por más que lo intentas no acabas de digerir todo lo que está pasando, pero decides seguirlo, aunque solo sea por salir de esa habitación. Antes de aventurarte por el pasillo, cogéis una bolsa de tela que había dejado junto a la puerta y sacáis un par de uniformes de enfermería. Os vestís con prisa y os apresuráis a cruzar hasta el otro extremo del pasillo. Todo está casi en penumbra y parece que nunca nadie hubiera limpiado el suelo. Sabes que en cualquier momento alguien subirá las escaleras o saldrá desde detrás de alguna de esas puertas. Enseguida distinguis un cartel sobre una doble puerta metálica: sala de operaciones. Frunces el ceño. No parece un típico cartel de hospital. La persona que va contigo te insiste para acercaros. Tú la detienes con el brazo. No parece haber nadie cerca pero algo en tu interior te dice que es mejor no cruzar esa puerta...

Si optas por dar media vuelta y huir pasa a la página [149](#). Si crees que lo mejor sería entrar en la sala ve a la página [118](#).

79

¡Sigues cantando, te aferras a los recuerdos de tu feliz infancia, a todo lo que fue bueno en ti y sigue siendo bueno ahora! ¡Combates la locura inducida en tu cerebro con felicidad, y recuerdos de tu madre y de tu hermana?! ¿Alguna vez tuviste realmente una hermana? ¡No, no te disperses, concéntrate en la canción!

De repente todo acaba. Es una sensación chocante, de frío en la cara como cuando despiertas al fin de una horrenda pesadilla y te encuentras en tu cama, sudando. Parpadeas y ves que estás en un hospital, pero en uno normal, con camas normales y enfermeras y familiares visitando a los pacientes. A tu lado bosteza tu mejor amigo. ¡Te alegras sobremanera al verlo!

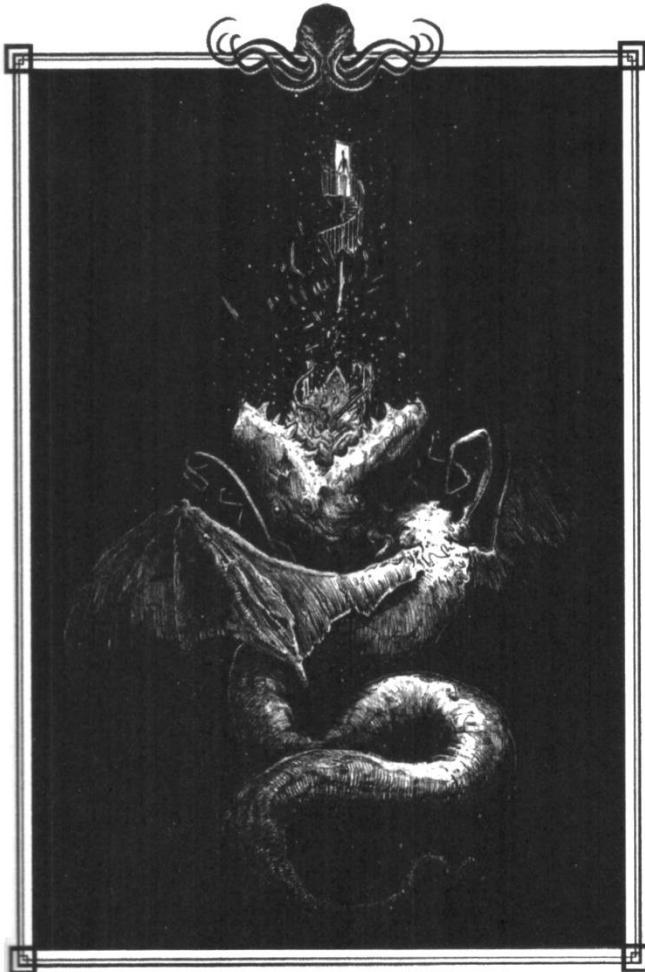
—¿Qué ha pasado? —balbuceas.

—¡Gracias a Dios, estás bien! ¡Llevas semanas en coma, desde que leíste esos horribles libros! ¿Por dónde andabas?

Te frotas las sienes, recordando la pesadilla, el laberinto de locura en el que estabas. Crees ver el cadáver de una estrella de mar alienígena que se disuelve lentamente al desprenderse de tu rostro. Ahora también se ha evaporado, como el miedo.

—Estaba vagando entre las sombras —sonrías—. Pero encontré el camino de vuelta.

FIN



Algo resuena en las profundidades del abismo...

81

Te detienes. El sonido es lejano, pesado, opaco y llega hasta ti como si estuvieras escuchándolo a través de una manta húmeda. Es el batir de unas alas correosas. No es un movimiento dinámico y constante, sino pulsante, similar al que produciría el ala membranosa de un descomunal murciélagos atrapado en ámbar. Además, está acompañado por el succionar y la fricción de una masa viscosa de tentáculos retorciéndose cada vez más cerca.

Quieres gritar, pero no sabes si lo consigues porque la oscuridad absorbe cualquier sonido. No existe ningún punto de referencia espacial. Ni un arriba o un abajo. Solo tú y esa presencia antinatural. Y entonces surge de la nada.

Antes de que tu conciencia se haga pedazos, distingues un ojo, un enorme ojo esclerótico similar al de una sepia gigantesca. La pupila se mueve sin enfocar, tan opaca que apenas devuelve tu reflejo. No sabes qué será de ti, ni cómo acabarás.

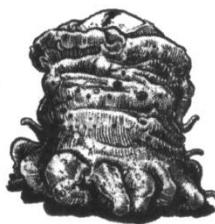
Entre gritos de agónica incomprendición, tu mente simplemente ha dejado de existir.

FIN



82

Ves que alguien se acerca al semicírculo por detrás del altar de la criatura. Esta se ha recostado, ya con el estómago lleno, para ver cómo dos de sus fieles arrastran a un hombre encapuchado con una tela blanca y completamente desnudo. La vista del jefe se vuelve también hacia la nueva ofrenda y parece que por fin se ha olvidado de ti, pero eso no te impide sentir que se te deshacen las tripas y que las piernas te tiemblan. Antes de que puedas digerir todo lo que está ocurriendo, los asistentes comienzan a posicionarse formando una fila perfectamente alineada con el altar.



Ve a la página [201](#).

83

—Mi nombre es Alexander, Francis Alexander. Soy alienista e investigador. Tengo a mi cargo a más de veinte pacientes en este sanatorio, incluyéndola a ella —notas cómo pronuncia su nombre con respeto, casi como si la tratara como a un... ser humano—. Judith.

—¿Usted... quiere de verdad curarla? —Eso te sorprende más que nada.

—Sí. Deberíamos sentir ese mismo sentimiento hacia todos ustedes, los demás pacientes, pero ya ve cómo funcionan aquí las cosas. Esto es un matadero, no una casa de sanación.

No sabes qué te choca más: que el doctor te dirija palabras amables, o la increíble confesión que te acaba de hacer.

—En fin, he de irme —se despide—. Tengo que ir a preparar la medicación para Judith.

Se da la vuelta y se marcha, seguido por un pequeño perrito muy simpático, un chihuahua bravo. Pero mientras se aleja, un papel se le cae del bolsillo. ¿Qué harás?

Si recoges el papel doblado y lo lees, pasa a la página **68**. Si observas más detenidamente los garabatos de Judith, ve a la página **247**.

84

Con un alarido demente, te lanzas sobre la muchacha. Aprisionas su frágil cuello con las manos y aprietas con fuerza. Al doctor se le ponen los ojos como platos y, preguntándote a gritos qué demonios crees que estás haciendo, se te arroja encima para detenerte. El Perrito se suma a la refriega, mordiéndote en la entrepierna. Sientes un dolor feroz, pero no sueltas el cuello de la joven.

—¿No lo entendéis? —aúllas—. ¡Ellas es el Mal! ¡Hay que matarla antes de que el Libro se termine de escribir del todo!

Pero Alexander no lo comprende. Para ti es obvio, pero nadie más te entiende. El doctor coge una piedra y la estampa repetidamente contra tu cabeza, provocando que hilos de sangre lleguen hasta tu boca. Sueltas a la joven, que está medio asfixiada (pero viva). Y los ves a los tres desapareciendo por la trampilla, rumbo a la libertad. Te han dejado ahí abajo, con el cráneo roto y medio cerebro saliéndose por fuera.

En los pocos minutos de vida que te quedan, te preguntas si no has dejado escapar a la mayor amenaza para la humanidad que jamás se ha escrito.

Literalmente.

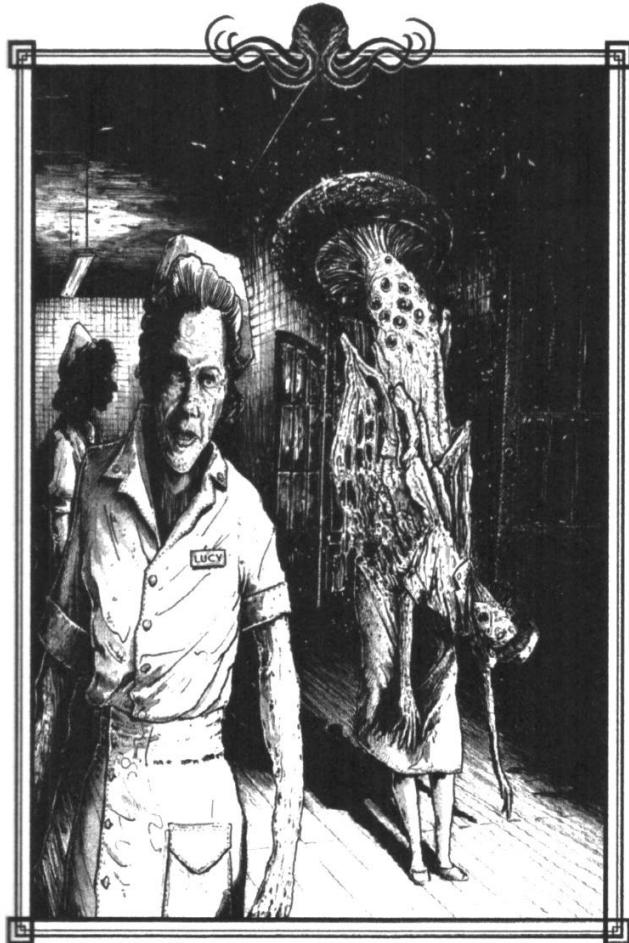
FIN

85

Cuando ves que la enfermera saca el cubo de agua con el que da de beber a todos los pacientes y lo derrama por el agujero, no puedes aguantar más y te abalanzas sobre ella. De un empujón la desequilibras y te sorprende lo delgada que es, casi un pellejo sobre un montón de huesos correosos. La mujer resbala con tan mala suerte que su cabeza impacta contra el borde de la rendija donde aprisiona a Richtoffen. El pobre tullido se retuerce empapado, pero al ver aparecer la cabeza herida por el borde algo salvaje empieza a burbujejar en su mirada. Repta a la velocidad asombrosa de una enorme serpiente y, abriendo sus fauces desdentadas, clava su encía en el único punto débil a su alcance. Apartas la vista, pero, aun así, puedes oír un sonido membranoso de ruptura que resonará en tus oídos para el resto de tu vida. Cuando la enfermera recupera la conciencia y logra apartar al hombre gusano de su cara, un chorro de icor escarlata escurre desde la cuenca vacía de su ojo izquierdo. Tras un instante de estupor estalla el caos en el pabellón. Cuando los guardias corren a socorrer a la mujer que se desangra entre aullidos histéricos, grupos de pacientes, cansados de aguantar continuas palizas y humillaciones, se alzan contra ellos. Una batalla campal se desata. Ves cómo los guardias son mordidos y zarandeados por la furiosa turba hasta que uno de ellos entra en pánico y sale corriendo de forma imprudente, dejando una de las puertas abierta.

Si quieres intentar huir por allí, pasa a la página **16**.

O puedes esperar acontecimientos en la página **96**.



Esos repugnantes seres fungo-insectoides...

87

Miras a tu alrededor buscando algo con lo que defenderte de los dos tipos de criaturas y te das cuenta de algo terrible: A través de enormes ventanales, atisbas centenares de salas atiborradas de personas que también yacen en camillas no pensadas para cuerpos humanos.

Agarras un cilindro de metal rematado por un cable ondulado, que poco antes estaba introducido en uno de los orificios de tu cuerpo, y antes de que la cosa enorme y lenta pueda acercarse, se lo clavas entre sus dos cabezas microcéfalas. Lo que no te imaginabas era que el cerebro de ese prodigioso ser se encontrara justo en ese sitio.

El sonido de su carne dura y curtida al desgarrarse es quitinoso y terrible.

—OH DIOS MÍO —gritas mientras lo apuñalas una y otra vez. No puedes parar—. ¡PERDÓNAME!

A tu alrededor, los seres insectoides que identificas como “las enfermeras” han levantado el vuelo con unas alas amarillas que emiten un traqueteo similar al de las libélulas. Entonces, un haz de luz azulada empieza a manar del techo. No es una luz normal: es como un líquido que perfilase solamente el contorno de los objetos.

Sigue leyendo en la página **125**.

88

El ser entra por completo en esta realidad, y ves que mide más o menos lo mismo que un humano si se acostara en el suelo, y que su mitad posterior parece la mitad superior de un feto, solo que desnudo y sin formar. No tiene cabeza, pero sí un irregular amasijo de órganos visores y de bocas que se cierran y abren sin cesar. Sus muñones no son tales, pues están rematados por pezuñas. La parte anterior del monstruo se parece más a un perro, aunque con un pelaje hirsuto y apretado, casi metálico, y una boca que son dos bocas incrustadas una dentro de la otra, basculando en torno a la misma quijada.

Con su olfato, olisquea cosas a través del tiempo, no solo del espacio. Y te olisquea a ti.

¡Tu locura te ataca! Tira una moneda al aire. Si sale cara, no puedes elegir libremente y tienes que pasar a la página **217**. Si sale cruz, puedes o bien quedarte aquí a ver qué clase de cosa es esa en la página **168** o bien salir huyendo despavorido por el pasillo en la página **160**.

89

Corres por los pasillos desiertos, sin la menor pista que te conduzca a la celda de Judith. No sabes hacia dónde estás yendo, y en cualquier momento podría aparecer un grupo de celadores doblando una esquina y sorprenderte. Empiezas a entrar en pánico. Esto no ha sido una buena idea.

De pronto lo oyes, lejano, retumbante: un ladrido de perrito. Sus ecos despiertan cristalinas resonancias en el vacío de los corredores.

Lo sigues, esperanzadamente, hasta que llegas a una puerta que da a una escalera. Baja a los sótanos. Otro ladrido te confirma que vas por buen camino. ¡Bendito perro! De pronto llegas a una habitación corroída por la humedad, una especie de cuarto de calderas. Y allí ves que está el doctor Alexander junto con su inseparable chihuahua, y la joven Judith. Está encogida sobre sí misma, con frío. Alguien le ha puesto un fleje de papeles en la mano, y le ha dado una pluma.

Al verte, el doctor sonríe.

—¡Has venido!

—Usted me llamó —dices, como si tuvieras que justificarte.

—Sí, en cierto modo lo hice. ¡Espera aquí con Judith mientras busco la trampilla!

Sigue leyendo en la página **91**.

90

Salir por delante sería peligroso, porque esa mujer tan desagradable del bastón te vería. Quizá haya una salida trasera, tras los decorados y las cajas de attrezzo de la obra.

Te internas entre las casas pintadas sobre cartón piedra, y no pasa mucho tiempo hasta que te das cuenta de que te has perdido. Parece como si llevaras horas aquí dentro, pero eso no puede ser posible. Este teatro no puede ser tan grande.

¿O quizás se trata de otra trampa?

Recuerdas haber leído los trabajos de ciertos científicos de tu época, como un tal Freud, que afirmaban que la mente humana no es más que un juego de espejos que opera a múltiples niveles. Y que esconde escenarios por detrás de sí misma de los que ni siquiera el propio cerebro es consciente.

¿Te estarás internando ahora en uno de esos escenarios?

Recuerdas que uno de los tratamientos de moda en la actualidad es la terapia de sueño continuo, inducida mediante drogas, en la que el paciente duerme veinte horas al día. ¿Será eso lo que te está pasando?

Entonces ves una tela pintada que representa a un manicomio, y hay lucecitas en sus pequeñas ventanas. Si te fijas muy bien incluso puedes ver siluetas de gente muy pequeñita pasando por dentro de ellas. Pero no es más que el dibujo de un manicomio, más bajito que tú en altura.

Pasa a la página **209**.

91

¿Qué es lo que está haciendo el doctor? ¿Quizá esté elaborando su propio plan de fuga con Judith? ¡Es asombroso, menudo giro de los acontecimientos! ¿Pero por qué quería huir por la sala de calderas, por qué no por la puerta principal, falsificando algún permiso o esas cosas?

Te suena sospechoso.

Ves que la joven está balbuceando cosas, y dibujando rápidos trazos en los papeles. Parecen más símbolos raros, de esos del Necronomicón: una escritura olvidada por el paso de los eones que un día albergó los nombres y los títulos de mil criaturas innombrables.

—... Él guarda mi destino, escribe mi nombre en las páginas ocultas... escribe mi nombre en las páginas ocultas, con sangre... —repite Judith en una especie de letanía. No sabes a quién se está refiriendo con ese “él”. ¿Se refiere acaso a su supuesto salvador, el doctor Francis Alexander? ¿O se trata quizás de otra persona? Ahora que lo piensas, y como ya has visto muchas cosas de estas en el pasado, no puedes asegurar que las intenciones de Alexander para con su paciente sean totalmente prístinas.

Si interpretas positivamente la frase de Judith, y crees que Alexander quiere ayudarla realmente, pasa a la página **46**. Si lo interpretas negativamente, y crees que el buen doctor en realidad está tramando algo perverso, ve a la página **208**.

92

Poco después, te encuentras temblando y vomitando hasta que el agotamiento te obliga a perder la conciencia en tu catre. Lo habitual en las noches del temible manicomio de Arkham.

A las siete de la mañana, los altavoces del ala central comienzan a reproducir invariablemente los temas musicales de los Mills Brothers en un bucle interminable. Al ritmo de su alegre *jazz*, que trata de superponerse a los gritos de los pacientes y los llantos de los que son conducidos a terapia, te las arreglas para ponerte en pie e ir a tomar tu primera dosis de barbitúricos de la mañana.

Sin duda, el día anterior ha sido bastante intenso y es el momento de afrontar que vas a permanecer aquí de por vida a menos que empieces a hacer algo pronto.

Tu mejor opción es ir al comedor, en la página **177**.

93

Las esporas, son las esporas que crecen por todos lados.

Casi nadie parece verlas pero están ahí, creciendo, reproduciéndose sobre las superficies. El mundo es un lugar sucio y horrible y el pobre Richtoffen está atrapado en la parte más repugnante. ¡Debes liberarlo!

Está claro que necesita tu ayuda para salir de la oscuridad donde se arrastran cosas horribles y terrores sin forma que se están adueñando de nuestro mundo cuando no estamos mirando.

Te acercas a Rodríguez y le cuentas lo que te ha dicho el soldado, y este te mira extrañado. La incomprendión de su rostro te hiere e insistes en que casi nadie parece darse cuenta, pero el musgo es real: bacterias, hongos, mohos y esporas que se posan sobre todos y todo, atrayendo putrefacción y enfermedades. Abriendo la puerta a la degradación de nuestra realidad como un preludio para que ellos tomen el control definitivo.

—¡Es cierto! ¡Todo es verdad! —le gritas a la cara—. ¡Tengo que salir de aquí!

Poco a poco, con el paso de los días, el hispano va dejando de acercarse a hablar contigo. El plan de fuga se va diluyendo en tu cerebro y pasas más tiempo frotándolo todo que pensando en cómo salir.

¿Un problema con el musgo?... Uff debes de estar muy loco...

FIN

94

Caes al suelo y rebotas, avanzando unos metros a fuerza de puro rodar. Al final lo que te detiene es una pared, tan sólida que te dan ganas de llorar por tu escasa fuerza. Te gustaría poseer garras en las manos o colmillos como los de los elefantes para raspar en ese muro hasta hacerlo añicos... pero eres un simple ser humano. No tienes poderes asombrosos que te vayan a ayudar a salir de esta.

Gateas por debajo de la nube densa de humo que se forma de mitad del túnel para arriba. Es como si fuera un techo falso y muy bajo formado solo por humo. Estás mirando con tanta concentración cómo tus manos y tus rodillas se superponen a medida que gateas, que no miras hacia delante y tu cráneo acaba topando con violencia contra otro tabique. El golpe hace que pierdas el conocimiento mientras el humo sigue inundado el túnel.

Tan solo unos minutos después las llamas habrán calcinado tu cuerpo.

FIN



95

Intentas escapar de allí, de aquella otra persona que intenta parecerse a ti, ¡usurparte tu rostro! Pero la realidad ha cambiado y ya no estás en una celda acolchada. Pareces encontrarte detrás del marco de madera de una ventana, con una superficie cristalina demarcando el final de tu universo. ¡Estás en el interior de un espejo! Eres el reflejo inverso y desquiciado de ese pobre ser que te mira sin ver. Ves cómo se lleva a la boca un puñado de esas nocivas pastillas que le suministran los médicos, y cada vez que lo hace te mira a ti a los ojos, fijamente...

¡No lo hagas, no te tragues ese veneno! intentas advertirle en cada ocasión, desde el fondo de tu prisión de cristal. Quieres hacerle entender mediante gestos que esa maldita química está volviendo loca su percepción, sumergiendo su mente en los tenebrosos abismos de la esquizofrenia, y que pronto llegará a confundir su auténtico yo con el de la imagen invertida que le devuelve el espejo. ¿Sucederá esto algún día? Por lo pronto él achaca a su “enfermedad” tu existencia.

FIN





*"El ser terriblemente mutilado te hace señas
desde su agujero..."*

97

La prudencia te dice que tratar de huir en mitad de una revuelta va a ser un error. Las aberrantes escenas que contemplas en el comedor te provocarán pesadillas el resto de tu vida... que no será mucho si no sales de aquí cuanto antes.

Esquivas un grupo de mujeres que ha logrado arrancar una de las sillas del suelo y la usan como ariete contra la cabeza de una de las enfermeras. Dejas pasar a otro grupo que arrastra por los pelos a una de las cuidadoras que llora y suplica una clemencia que nunca mostró con nadie, y acabas con la espalda pegada a la pared buscando a tu amigo Rodríguez con la mirada. Sin embargo, lo que encuentras es la cabeza de Richtoffen que asoma por el hueco y te hace señas para que te acerques. ¡El hombre anguila te pide que entres con él en su apestoso agujero!

Puedes seguir a la anguila humana en la página **183**.

O, por el contrario, puedes suplicarle ayuda para que te ayude a escapar cuando sea el momento. Si haces eso, vuelve a la página **120** y continúa con tu plan de fuga.

98

—Le escucho —dices sin mucha convicción.

A tu alrededor, los demás locos mastican con fuerza, vomitan o se lanzan escupitajos unos a otros entre llantos y carcajadas. Al fondo, en la esquina más oscura que va a dar a las habitaciones, ves sentada a la chica del patio balanceándose mientras se sujetaba las sienes con fuerza.

—Usted no debería estar aquí y yo tampoco. Puede que esa chica también sea real —Rodríguez te saca de tus pensamientos. Es curioso que todos los locos comiencen sus frases con la misma coletilla, puede que sea el negar la necesidad de tratamiento lo que los mantenga aquí dentro—. Yo era... bueno... soy investigador. Trabajaba en Miskatonic para un profesor de medicina que tuvo un problema con un inquieto alumno llamado West, que quería saber más de lo necesario.

Al escuchar esto, algo se desliza por los bordes de tu cerebro, imágenes borrosas de una cama infestada de chinches en una buhardilla y una anciana desdentada que te lame los dedos de los pies desde debajo del colchón con una lengua comida por los gusanos.

—Sé cosas que le pondrían los pelos de punta. Porqué llegó aquí no importa, pero de alguna manera he logrado ganarme su confianza —señala a los enfermeros que os vigilan—. Me dejan controlar que el resto de pacientes acepten sus medicinas y, a cambio, ya no me inyectan cepas de malaria terapéutica.

Sigue leyendo en la página **6**.

99

Continúas por el pasillo de la izquierda sin perder de vista ese halo de luz rojiza que te atrae como si fueras una mariposa perdida. Te ensimismas de tal manera observando el juego de luces y sombras que hace tu propio cuerpo contra las paredes, que apenas eres consciente del calor que aumenta a medida que avanzas. No te das cuenta de que la luz rojiza procede, en realidad, de un incendio provocado en la última sala a la que conducía ese túnel...

La dimensión feroz de las llamas te hace correr en dirección contraria, pero el humo es tan intenso que apenas puedes ver. El destino se manifiesta en forma de una inoportuna piedra que se cruza en el camino de tu pie, y caes dolorosamente al suelo.



Ve a la página **94**.

100

El tipo lleva una camisa de fuerza, pero no es como la tuya. Es de un color naranja chillón y está repleta de cinchas de cuero y hebillas que lo sujetan por todos lados. Un trozo de tela del mismo material le cuelga del pecho, ¿es un bozal!?

Vuelve a sonreír y te das cuenta de que sus dientes no son normales: están serrados como si todos fueran colmillos, puedes ver las marcas de las limaduras hechas a fuerza de arrancarse el esmalte hasta el nervio.

Antes de que te puedas levantar, se abalanza sobre ti y te golpea con la frente en la nariz con un brutal cabezazo que te deja aturdido.

No puedes pedir auxilio, pues de un repentino bocado te cercena las cuerdas vocales como si se tratase de una bestia rabiosa. Ahogándote en tú propia sangre, contemplas incrédulo cómo el jugo de la vida se escapa a borbotones de tu cuello. Tratas de parar la hemorragia, pero es tan inútil como tratar de contener el agua de una pecera astillada.

Me temo que escapar de un manicomio sin ningún tipo de plan te ha llevado hasta el ala de enfermos peligrosos y esa imprudencia en un lugar como Arkham solo puede suponer un espeluznante...

FIN

101

Ese disparate tiene que ser falso. Una mujer no puede nacer en 1313 y tener solo 13 años en 1988. El enunciado está mal. Así pues, eliges la puerta que pone “Falso” ...

¡Y te lleva a un callejón sin salida!

No, no puede ser. Este acertijo tiene que tener trampa, no puede haber otra explicación. Quien lo escribió es un tramposo.

Intentas protestarle a la gigantesca araña cuando se te echa encima y te arrastra hasta su cubil en Cykranosh. Pero claro, ella no sabe nada de matemáticas, ni de lógica o pensamiento lateral... solo conoce el hambre.

FIN



102

Accedes a vestirte de persona normal, y adoptas una actitud mansa. Es lo mejor para tratar con estos tipos. Te pones una especie de traje con formas aberrantes y retorcidas, dibujos que te dañan la mente... y los sigues hasta la sala de visitas.

Allí te está esperando una mujer de unos cincuenta años. Te recuerda a una tía tuya que iba con tus padres a practicar tiro al blanco, al campo de la isla de Nantucket. Ella y su marido se situaban en cubículos adyacentes en el campo de tiro y hacían competiciones para ver quién acertaba más dianas. El humo blanco de sus cigarrillos, súbitamente aventado por la onda expansiva de los disparos, se alzaba en la penumbra como un ectoplasma.

—Me llamo Sue Buzzard —se presenta—. Soy su médico.

—¿Mi... médico? —balbuceas.

—Sí. ¿Le asombra que sea mujer? Cuando le trajeron aquí estaba muy mal. Tanto que ni sabía dónde estaba ni en qué año vivía. Ahora, gracias a nuestras medicinas, ha experimentado una notable mejoría.

—¿M... medicinas? ¿Mehandadodro... drogas? —pronuncias con dificultad.

—Son medicamentos experimentales, como todo en este campo, pero funcionan muy bien. ¿Cómo se encuentra hoy?

Pasa a la página **193**.

103

Sientes que tu pulso se detiene de golpe cuando ves que el fondo de la chimenea se desplaza hasta dejar al descubierto un camino empinado de escalones. Cuando vuelves la vista, llegas a ver cómo la sombra se escabulle por una esquina, como persiguiendo una llamada que solo ella pudiera oír. Te quedas unos segundos inmóvil, esperando a que algo más ocurra, con el miedo agarrado a las tripas. A pesar de lo impactante que ha sido esa experiencia, logras sacar fuerzas y reaccionar a tiempo de introducirte en el hueco de la chimenea para cruzar el pasadizo a cuatro patas. Cruzas el umbral a tiempo de sentir cómo la pared vuelve a su sitio. El espacio que ocupa es tan estrecho que tienes que continuar casi reptando, mientras los escalones descienden en un vertiginoso picado.



Continúa bajando los escalones hasta la página **163**.

104

Te lanzas sobre la que debió ser la mesa del director y empiezas a rebuscar entre los cajones. Lamentablemente alguien los ha vaciado antes que tú y no encuentras nada realmente útil. Solo una placa de metal grabada con el nombre de H. Verstrappe, director, fechada en agosto de 1874, hace casi ¿60 años?

Rebuscando entre las cajas de la mudanza sí que hay cosas que te llaman la atención: recortes de prensa amarillentos sobre extraños acontecimientos de todo el mundo, obituarios de personas que te resultan extrañamente familiares y direcciones de antiguos pacientes... Ves mucha correspondencia entre el tal Verstrappe y un escritor de cierta fama local llamado Howard que vive en la cercana Providence. No tienes mucho tiempo, así que desechas la oportunidad de leer esas cartas con detenimiento y te centras en lo más inquietante: docenas de carpetas color salmón con nombres garabateados y un número que se repite una y otra vez. "77". Los expedientes han sido vaciados, pero la lista de nombres sí que permanece: Dyers, Olsmead, Pickman, Derby...

La intriga te puede y continúas rebuscando entre las cajas hasta que, de pronto, tu corazón se detiene en el pecho al escuchar cómo la puerta se abre.

Prepárate para todo en la página **60**.

105

Aceptas la antorcha que te ofrece el sectario... pero en un movimiento que ni siquiera ellos se esperan, ¡la lanzas sobre la infecta masa de pólipos del dios!

Su carne debe ser combustible, porque arde con facilidad. Pronto, en lugar de una montaña de horror glutinoso, hay una tea ardiente. Las llamas se alzan más alto en la noche que la de cualquiera de las otras piras, y su resplandor se extiende por colinas y valles, pareciendo por un momento que será capaz de iluminar toda Norteamérica. O donde quiera que te halles.

Los sectarios se llevan las manos a la cabeza, horrorizados, e intentan apagar el fuego que consume a la criatura. Incluso se lanzan ellos mismos a las llamas, creyendo que con eso lograrán sofocarlas un poco, pataleando y dando golpes histéricos con las manos. Muchos perecen consumidos por la furia roja y amarilla, y asfixiados por sus gases nocivos.

El jefe de los sectarios te mira con un odio infinito. Lo sabes porque un fulgor rojizo procedente de sus pupilas atraviesa la tela de su capucha.

Pasa a la página **199**.

106

Tratas de balbucear algo, pero ni tú mismo te entiendes. El tipo se para y te sujet a por una de las correas de la camisa:

—Mire —te advierte mientras enciende un cigarrillo—, no me malinterprete, no tengo nada contra usted, pero los 77 sois peligrosos. El viejo Perkins trató de ayudar a la mujer y terminó compartiendo celda con ella.

Dando una profunda calada, te pasa el pitillo y te lo deja entre los temblorosos labios.

—Esto es lo más amable que nadie va a hacer por usted, disfrútelo.

La nicotina y el alquitrán apenas llegan hasta tus pulmones, pero aun así logras insuflar un poco de endorfinas en tu torrente sanguíneo que te permite reconocer el nombre bordado en su solapa: “Talbot, Seth”. De un empujón, te pone de nuevo en marcha.

Sal al patio en la página **20**.

107

¡Un capítulo perdido del Necronomicón en forma de ser vivo! ¡Un capítulo viviente! Ahora entiendes la frase que repetía la pobre Judith una y otra vez: “Él guarda mi destino, escribe mi nombre en las páginas ocultas... escribe mi nombre en las páginas ocultas, con sangre...”

¿A quién se referirá con ese “él”? Casi prefieres no saberlo, seguro que es una de esas entidades de las que has oído hablar demasiadas veces, en el último año de tu vida, y que dicta su saber maléfico y demente desde esquinas de la realidad donde ningún mortal puede poner los ojos. Judith es su página en blanco. ¿Y qué pasará cuando el ser oscuro acabe de escribir en ella? ¿Acaso la joven se transformará en un heraldo de esos poderes tenebrosos, en el nuncio de una nueva era de terror y devastación para el mundo?

Llegáis al final del túnel. Pero la duda te carcome las entrañas. Qué hacer con la indefensa Judith.

Si intentas matarla, rompiéndole el cuello, para acabar así con el “Libro”, pasa a la página **84**. Si confías en que todo se arreglará y acabaréis encontrando una cura, ve a la página **222**.

108

A medida que zigzagueas por los pasillos de Arkham, te das cuenta de que toda esta parte del plan es realmente absurda. Cruzas silenciosos corredores, tratando de continuar en dirección este la mayor parte del tiempo. Los techos altos y los pasillos estrechos no dejan lugar a dudas de que te encuentras preso de la pesadilla arquitectónica de un demente. Ni una ventana, ni un triste cuadro, rompen la simetría de este laberinto, hasta el punto en el que empiezas a pensar que te has perdido dentro de uno de los cuadros de Escher y lo que consideras derecha, izquierda, arriba o abajo, carece de sentido.

Por fin, todo termina ante una puerta de madera en la que se encuentra tallada la figura del bastón de esculapio. Empujas la madera con sigilo y cierta repulsión y lo que ves al otro lado te llena de confusión. Estás en una especie de capilla, pero no tiene nada que ver con ninguna religión que tú conozcas. No hay bancos para sentarse y el suelo ha sido sustituido por losas de un material parecido a la pizarra, pero esponjoso al tacto.

Lo que ocupa el centro de la estancia es un pilar de piedra bruta y ennegrecida por la grasa en el que alguien ha tallado de forma tosca un tótem animal... o al menos eso parece, pues también tiene rasgos antropomórficos.

Te acercas a la extraña escultura y la examinas.

Ve a la página **127**.

109

Querrías estirar los brazos y rozar esas ponzoñosas paredes que cubren los pasillos, pero apenas puedes girar la cabeza para mirarlas. Por mucho que te repitas que eso no te ayudará a escapar, eres incapaz de mantener la boca cerrada. Ni siquiera sabes dónde está tu boca... Ves las compuertas de las otras celdas pasar a tu alrededor y las luces del techo te deslumbran en una secuencia hipnótica. A pesar de la medicación, una parte de ti lucha por mantenerse alerta. Sabes que no es casualidad que te hayan destinado a esa área del manicomio. Hay algo en ese lugar que despierta tu curiosidad y tu instinto de salir corriendo al mismo tiempo, y ellos lo saben. Oyes a tu alrededor los gemidos y aullidos de los otros enfermos detrás de las compuertas. Cada celda está perfectamente numerada, pero ni siquiera te fijas en los letreros. Esos aullidos pronuncian tu nombre... Te están buscando a ti, te quieren a ti y te están llamando... Tus manos se acercan a tus oídos y los aprietan. Gritas. Gritas con todas tus fuerzas.

Sigue leyendo en la página [142](#).

110

¡La locura te asalta, no te deja elegir con libertad! Intentas tomar tus propias decisiones, pero ya no eres dueño de tu mente. Cascadas de imágenes horribles se superponen ante tus ojos como páginas pasadas a toda velocidad de un libro: esa superposición de escenas crea una especie de película en tu cabeza, con movimiento propio. Y tienes algo pegado a la cara... oh, Dios mío, es algo horrible, un ser claramente orgánico y de color verdoso, lleno de pústulas, que te ocupa todo el ancho del rostro, como si llevases puesta una máscara...

Cuando las imágenes de tu visión se acercan a él, el parásito abre un enorme ojo frontal que ocupa casi todo su cuerpo (y por ende, toda la extensión de tu cara). Y te mira. Te mira a ti, al observador que espía desde fuera de su mismo cuerpo, desde un ángulo distinto del sueño. Y clava más profundamente sus cilios en tu cerebro.

Chillas de terror. Nunca escaparás de este manicomio.

FIN



111

Los siguientes días transcurren entre escapadas furtivas al muro del montacargas, intercambios de golpes y la intriga de si realmente estarás ayudando con tú presencia al pobre hombre que se encuentra confinado tras las opresivas paredes del sanatorio.

Pones toda tu voluntad en aliviar la soledad del viejo soldado, hasta el punto en el que ya no sabes ni qué contarle. Le hablas de los otros pacientes y sus particulares costumbres, de los horribles tratamientos a los que te han sometido y, de manera insistente, de lo que haréis cuando salgáis de este terrible encierro. Pero no dejas de preguntarte si la libertad será lo que necesita un hombre que se ha pasado media vida atrapado por paredes: las reales, y las de su propia locura.

Poco a poco los encuentros se van haciendo menos frecuentes, sus respuestas menos insistentes y decides que es el momento de confiar en que te has ganado su amistad y su ayuda. Le relatas vuestro plan de fuga y le suplicas que os guíe por las alcantarillas. Todo parece ir bien, pero sin embargo, siempre te quedará la duda de por qué nunca acudía a tus visitas de los jueves.

Continúa con tu plan de fuga en la página [120](#).

112

Pegas el oído a la pared de ladrillo y el asco te revuelve las tripas. Apestá, es húmeda y está plagada de insectos que notas huir hacia sus grietas.

Comienzas a avanzar a tientas en dirección al chapoteo que pronto se va mezclando con otro tipo de sonidos. Desesperadamente buscas una fuente de luz. Llevas los brazos extendidos y palpas el aire delante de ti.

TOC, TOC, escuchas de vez en cuando, pero para tu desesperación nunca más cerca. Tocas los muros, sientes las cucarachas pasarte por encima de las manos, y entonces descubres una apertura desde la que te llega un hedor aún más fuerte acompañado por un gemido lejano.

Perfilas la abertura y te das cuenta de que tiene forma cuadrada. Das dos pasos y algo cruje al quebrarse bajo tu peso, como si estuvieras pisando pan tostado. Te golpeas con la cabeza contra el techo y no tienes más remedio que avanzar a cuatro patas... Ahora ya identificas la peste: quemado. Astillas de algo duro que debe ser madera se te clavan en las palmas. Por fin tocas una portezuela.

Ábrela en la página **148**.

113

El anciano se acerca a ti con la cara deformada por una sonrisa repelente. Sus ojos son como espejos cubiertos por el polvo.

—Ah, mis pequeños 77 —sonríe enseñándote una boca que no es más que un pozo de negro plagado de varias hileras de dientes—. Aún no lo sabes y puede que jamás lo hagas, pero tu mente hace tiempo que no te pertenece. Todo lo que ves, todo lo que sientes, todo lo que es... una vez fue suyo —su aliento es el de una fosa común donde retozan abotargados gusanos que penetran en tu cerebro a través de los oídos—. Oscuros ojos nos vigilan y aguardan su regreso y ni tú ni ninguno de los tuyos podrá volver a impedirlo.

Tratas de empujarlo lejos de ti, pero no encuentras más resistencia que la de un humo que se hace jirones.

—El resto del mundo os considera locos, y es que la verdad de la infinitud a veces no tiene cabida en el estrecho puente de la normalidad... Ahora llora, humano ¡llora! ¡IÄ, IÄ Shub-Niggurath, la cabra negra de los bosques y su millar de retoños impíos!

Huyes hasta la página **120**.

114

Cruzas la sala circular con determinación. Vas vestido con tu apestosa camisa de fuerza sin anudar y la bata de paciente, pero te comportas como si estuvieras de visita. Desde una de las puertas laterales de los despachos de admisión notas cómo las miradas de las enfermeras se clavan en ti. Aceleras el paso.

No puedes creer tu buena suerte cuando cruzas el umbral y ves el inmenso jardín verde rodeado por una carretera de tierra. Apenas cinco pasos te separan de la libertad. Respiras muy rápido.

—¡ESTÁ AHÍ! ¡ES LA PERSONA QUE SE HA FUGADO!

—grita alguien.

Echas a correr por el camino. A tu espalda se agolpan celadores y enfermeras. Te resbalas varias veces. Te pones en pie. Contemplas la ominosa fachada del manicomio de Arkham haciéndose cada vez más pequeña. En lo más alto te parece ver a tu amigo Rodríguez, con la cara aplastada contra el cristal de una ventana.

Y entonces la ambulancia te pasa con encima aplastando huesos y desgarrando órganos.

Tal era tu ansia por escapar que ni la viste acercarse. Una pena... tan cerca...

FIN



115

Tratando de descubrir qué demonios pasa con este maldito sanatorio te enfundas una de las túnicas negras y aguardas en el rincón más oscuro que encuentras.

En cuclillas entre las sombras tienes mucho tiempo para pensar en cómo has llegado a esta situación. En el momento preciso en el que tu voluntad está a punto de quebrarse y te planteas volver al interior de tu celda, las puertas se abren y docenas de personas comienzan a entrar. Son médicos, enfermeras e incluso ¡algunos pacientes!

Esperas a que la mayoría se cubran con sus hábitos antes de mezclarle entre ellos. Uno de los ancianos se acerca al pilar central y alza sus manos; los otros dos lo imitan con unos pocos segundos de retraso, como si fueran un eco visual del primero:

—¡IÄ, IÄ Shub-Niggurath!!! —exclama.

—¡IÄ, IÄ! —replican los sectarios con una explosión de éxtasis a la que te unes tratando de aparentar normalidad.

—Hoy estamos aquí para despedir a nuestro buen maestro, Verstrappe —continúa el anciano y te das cuenta de que su cara es algo parecido a una máscara gomosa y artificial.

Uno de los celadores vestidos de negro que has visto anteriormente entra en la “capilla” empujando una silla de ruedas.

Tiembla de miedo hasta la página [34](#).

116

Levantas la tapa de metal que desemboca en una abertura estrecha y resbaladiza. Un manojo de argollas clavadas en la pared de ladrillo, verde por el musgo, actúan como escalera de mano.

Cuando llegas al fondo, un torrente de inmundicia te cubre hasta las rodillas. El olor es nauseabundo, mucho peor que el que debería tener una simple lavandería por mucho que las sábanas empapadas de vómito y de excremento solo se laven una vez cada dos meses.

Al cerrar la tapa sobre tu cabeza te quedas completamente a oscuras. No hay otro sonido que no sea el de tu respiración, algún lejano goteo y el murmullo ahogado de la maquinaria de la lavandería.

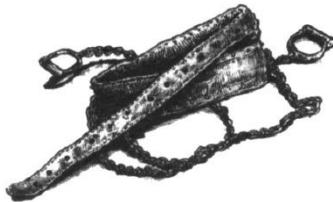
Los minutos se convierten lentamente en horas y las ratas e insectos comienzan a envalentonarse ante tu pasividad. Notas como si escolopendras de múltiples patas treparan por tus muslos intentando anidar en cada recoveco de tu espalda.

Entonces, mientras te sacudes entre manotazos, escuchas algo: un chapoteo distante y un golpeteo rítmico contra algo metálico.

Pasa a la página [112](#).

117

Sales de la biblioteca con el mapa en la mano después de haberte asegurado de que dejas el libreto exactamente donde estaba. Oyes pisadas a tu alrededor a medida que avanzas por los pasillos, pero en ningún momento llegas a cruzarte con enfermeros, lo cual te inquieta más de lo que debería. Según las indicaciones del mapa, el recorrido acaba en la sala de reuniones del hospital, muy cerca de la biblioteca. No puedes evitar sentir una cierta decepción. La sala está delimitada por una puerta con cristalera. Con cuidado, te asomas al interior para asegurarte de que no haya nadie dentro y giras el picaporte.



Continúa en la página [7](#).

118

La persona que va contigo abre la puerta de par en par antes de que puedas reaccionar. Ante vuestros ojos se despliega la grotesca sala de operaciones, que no es más que un habitáculo blanco iluminado por una luz mortecina y repleta de estanterías con material quirúrgico. No ves ningún archivador ni nada que te llame especialmente la atención... Lo único que atrae tu vista es un extraño símbolo cabalístico grabado en una de las baldosas del suelo.



Ve hasta la página **175** para ver de qué se trata.

119

Como quiera que el mejor camino que conoces es el que lleva a la enfermería, y supones que de alguna manera tienen que llegar allí los médicos desde el ala central, te diriges hacia el comedor y las dos puertas que conducen al área de vacunaciones.

Ignorando los accesos que has visitado con anterioridad, te cuelas por los largos pasillos que conducen a las entrañas del sanatorio. El área reservada al personal poco tiene que ver con la pesadilla de túneles oscuros y sucios donde viven los pacientes, al menos los internos que no han pagado por su estancia. Pronto te ves cruzando pasillos tapizados con paneles de madera y suelos de baldosas finas en color negro y blanco. Te introduces por un corredor levemente iluminado por luz eléctrica en el que se abren tres puertas claramente diferenciadas: dos son grandes y bien trabajadas, mientras que la tercera es estrecha y pintada de un llamativo color verde. ¿Cuál examinarás?

Siquieres examinar la puerta estrecha pasa a la página **128**. Si prefieres explorar una de las puertas grandes hazlo en la página **166**.

Si te llama la atención la tercera puerta grande y de doble hoja, pasa a la página **153**.

120

Más o menos ya tienes claro cuál es el plan de fuga de Rodríguez y parece que puede funcionar.

A tu alrededor se arremolinan los demás reclusos, enfermos, tullidos y desamparados a los que la realidad ha dado de lado. Pero la misericordia debe quedar atrás. ¡Tienes que salir de aquí y dar testimonio de los horrores que vive esta gente! No estás loco y ha llegado la hora de volver al mundo y alertarle de los peligros que acechan desde las oscuras dimensiones que nuestros ojos no captan.

Tus opciones están claras, solo tienes que elegir cómo ejecutarlas con éxito.

Apunta esta sección **120** para que vuelvas a ella cada vez que consigas un objetivo del plan de fuga.

Siquieres conseguir el éter, empieza por la página **14**.

Si crees que lo mejor es asegurarse las llaves y el mapa, hazlo en la **173**.

Si por el contrario crees que lo mejor es asegurarte el mapa de las alcantarillas, ve a la página **239**.

También es posible que todo este plan sea absurdo y una curación normal sea la solución, ve a la página **131**.

Cuando lo tengas todo, comienza con la fuga en la página **22**.

121

Te vuelves en redondo para ver a un hombre vestido con el uniforme típico de los médicos del sanatorio. Debe de tener unos cuarenta años, destacando una mata central muy negra que lo hace parecer un poco más joven. Tiene las manos en los bolsillos de la bata y una pose tranquila, de autodominio, como si mirara a la joven con algo más que interés médico (lo que en este sitio ya has aprendido que equivale a interés sádico).

—No le responderá hasta que resuelva su acertijo —te dice. Tú te sientes mal, pues es la primera vez en semanas que alguien se dirige a ti sin insultos, y de hecho... ¿te equivocas o antes te trató de “usted”?

—¿Qué... qué acertijo? —balbuceas.

—Esos garabatos sin sentido que dibuja. Son la clave para acceder a su mente. Los he estudiado durante dos años, pero aparte de ciertas correlaciones matemáticas entre los símbolos, no he descubierto nada más.

—¿Quién es usted?

Ves que hace el amago de tenderte la mano para que se la estreches. Pero se arrepiente en el último segundo. Hace bien, pues si le vieran intimando con un paciente, se metería en muchos problemas.

Pasa a la página [83](#).

122

La capucha se te mete por la nariz cada vez que respiras, taponando tus fosas nasales hasta asfixiarte. Te atan las manos a la espalda y, a base de empujones, te suben a un vehículo. Sientes el traqueteo del motor cuando se pone en marcha. ¡Te están sacando del manicomio! ¿Pero para trasladarte a dónde?

Oyes cómo el conductor habla de ti a otra persona como si tú no existieras, o no estuvieras presente. Dice que se trata de un paciente díscolo que causa demasiados problemas, uno de los especiales que ya no supone ningún peligro, pero que tal vez al doctor West le sirva en su trabajo. Por supuesto, tras decir esto no entran en detalles sobre quién es esa persona ni por qué necesita “material humano” para sus experimentos, porque ambos la conocen de sobra. Pero a ti te dejan con una curiosidad que roza el pavor.

Sigue leyendo en la página **211**.

123

Cruzas el pasillo hasta llegar a la habitación número 6. Una vez ahí, intentas abrir la puerta pero como era de esperar se encuentra cerrada con llave. Sabes que no vas a poder echarla abajo aunque la empujes. Estás a punto de abandonar cuando algo dentro de ti te incita a llamar. Alguien ha gemido al otro lado de la puerta. Sea quien sea, está vivo y parece que necesita ayuda. Susurras algo acercando tus labios al picaporte. Le preguntas si sería capaz de abrir desde dentro. Algo en tu interior se estremece cuando oyes un leve crujido y un gemido de dolor. Durante un segundo se te ocurre pensar que no se trate de un humano... Escuchas con atención, con el corazón en un puño, pero no te devuelve ninguna respuesta. Cuando ya pensabas claudicar, oyes que alguien está manipulando la cerradura. Instintivamente te echas hacia atrás.

Avanza hasta la página [213](#).

124

Por alguna razón, todo lo que te dice el desquiciado Rodríguez tiene lógica para ti, y eso te horroriza. Recuerdos horribles se abren paso a través de la niebla de la medicación. Lugares imposibles. Actos innombrables y, por encima de todo, un nombre que no te atreves ni a mencionar. “CTHULHU FHTAGN”, murmuráis ambos al mismo tiempo.

Tu cuerpo y tu mente vuelven a ser tuyos. ¡Tienes un nombre de nuevo! Ya no eres alguien encerrado en un manicomio. Eres una persona normal y perfectamente cuerda que sujet a un libro. Uno plagado de secretos, nombres y lugares que han venido repitiéndose durante décadas, historias que un desquiciado profeta del caos camufló como entretenimiento.

Entonces tienes una revelación: ¡El Necronomicón existe! El problema es que no es algo tan simple como un viejo tomo olvidado en alguna biblioteca que cualquiera pueda consultar. El verdadero horror se esconde entre centenares de páginas diferentes, secretos impíos camuflados como simples relatos, cuentos murmurados alrededor de unas mesas... Y cada vez que alguien hojea esos textos, invoca los nombres, trae a nuestro mundo un poco de la maldad de esos dioses.

¡Cierra este maldito libro antes de que sea demasiado tarde!

FIN

125

De pronto la luz dobla en ángulo recto y vuelve a doblarse otra vez como si fuera algo sólido.

Todo empieza a rielar, las superficies de las paredes se dilatan y contraen como si estuvieran hechas de mercurio. Se repliegan rápidamente y desaparecen hasta convertirse en las paredes del hospital.

Niegas con la cabeza y vuelves a palpártela. Una enorme aguja está clavada en la base de tu cráneo. La arrancas y todo vuelve a cambiar. Estás en una urna de cristal.

Aúllas pidiendo auxilio dentro de tu sarcófago, pero nadie viene a ayudarte. Nadie te escucha, a nadie le importas... Hace años que el dios que te creó se aburrió de tu especie y os dejó solos, soñando vidas que no son vuestras, fantasías que os mantienen ocupados hasta que vuestrlos débiles cuerpos perezcan... Pero ¿para qué?

Eso será otra historia.

FIN



126

Los dientes te castañetean cuando te agarras a la cañería, que cruce bajo sus soportes, y quedas colgando de ella a muchos metros del suelo. Con el chasquido que hace tu garganta al tragarse podría haber compuesto un foxtrot. Tus dedos se clavan como tenazas en el óxido, y comienzas a descender, metro a metro, latido a latido, miedo a miedo.

De pronto, tus pies tocan suelo. ¡La blanda, dulce hierba! Casi no te lo puedes creer cuando esa frescura te inunda de sensaciones. Los guardianes sacan las cabezas por las ventanas y te señalan con dedos acusadores. ¡Allí, allí, parecen gritar! Echas a correr hacia el laberinto floral, intentando esconderte de sus miradas, y empiezas a torcer por sus vericuetos.

Pero algo va mal. Cuando llevas mucho rato doblando esquina tras esquina, te dices a ti mismo: “¡Este laberinto no puede ser tan grande! ¡No lo era cuando lo miré antes desde arriba!” ¿Será una trampa, un dédalo de locura concebido para que des vueltas en su interior?

Con una fría congoja atenazándote el alma, llegas a un cruce.

Si tuerces a la derecha, pasa a la página **202**.

Si tuerces a la izquierda, ve a la página **9**.

127

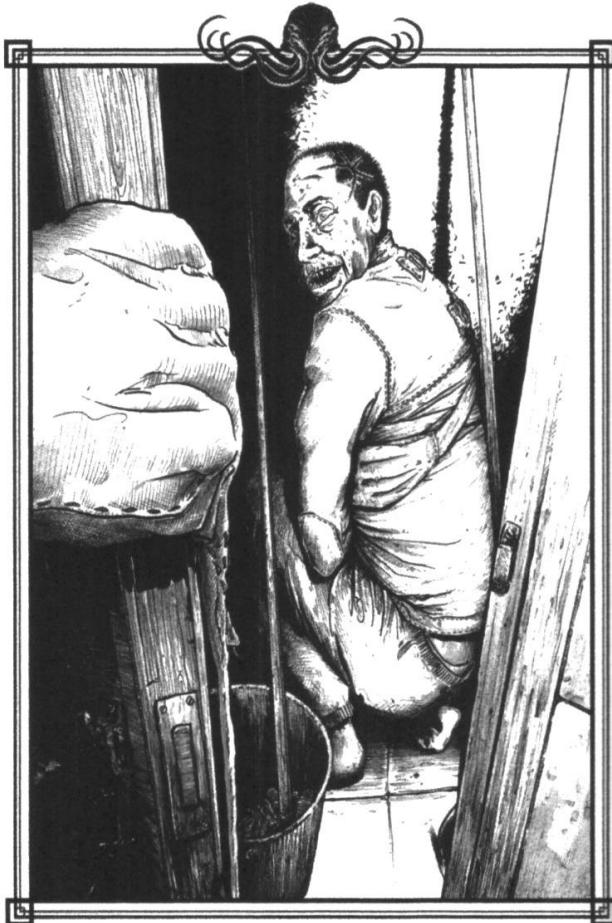
El monstruoso ser es algo parecido a una cabra erguida sobre sus patas traseras, pero no como un Baphomet satánico... ¡es algo mucho más terrible! De lo que parece ser el tronco emanan centenares de cilios pulsantes, tentáculos que se enroscan hasta formar una masa repulsiva que pese a estar tallada en piedra, parece incapaz de permanecer inmóvil.

Colgadas de ganchos en las paredes hay docenas de túnicas negras sin adornos ni distinciones.

Buscas una salida de ese lugar, pero no encuentras más que un pozo que se abre a los pies de ese altar impío. Mucho me temo que por este camino no vas a encontrar el despacho del director, aunque tal vez... Un nuevo plan empieza a urdirse en tu mente: podrías vestirte con una de esas túnicas y aguardar a ver qué pasa... Al fin y al cabo todas son iguales y debajo de sus amplios pliegues podrías pasar por un sectario más.

Si quieres puedes volver atrás e intentar llegar a los despachos a través de la enfermería en la página [119](#).

O quizás puedes descubrir qué diablos está pasando en este lugar en la página [115](#).



El hombre tiene la cabeza rapada y se ha afilado los dientes golpeándose los contra el borde de la cama.

129

Abres la puerta, y tal y como esperabas se trata de un trastero. Un par de estanterías yacen en silencio, repletas de sábanas, toallas y productos de limpieza. Ya vas a cerrar cuando lo ves: un hombre delgado, casi esquelético, acuclillado detrás de unos cubos para fregar. Es un paciente que se retuerce de miedo al verte.

—Shhh —le dices. Y escuchas. En el pasillo, una multitud pasa corriendo en dirección a la puerta que has dejado atrás— . Tranquilo, amigo. Ahora voy a soltarte y vas a estar muy calladito... ¿lo entiendes?

El sujeto asiente con la cabeza y poco a poco retiras la mano de su rostro. Fuera siguen escuchándose carreras. Supones que tu intento de fuga ya ha sido descubierto.

—Maldición, amigo, creo que estamos en serios problemas.

No te responde, pero a medida que tus ojos se acostumbran a la oscuridad vas viendo que se ha relajado lo suficiente como para empezar a sonreír. Una sonrisa siniestra que te hiela la sangre. Tal vez sea por la fea cicatriz que le cruza la cabeza desde la nuca hasta la sien.

Sigue leyendo en la página **100**.

130

Vísceras, vísceras y tentáculos que surgen de la condensación de la oscuridad. ¿Te habrá comprado tu mamá el juguetito que le pediste? Oh, qué caro y a la vez qué hermoso se veía en el escaparate de aquella tienda, en tu ciudad natal...

No sabes cómo, pero vuelves a tener once años. Estás delante del escaparate de la tienda de juguetes, con tu abriguito infantil. Una fina nevada cae a tu alrededor, mientras miras el juguete con codicia. Tu madre te lleva de la mano, por los mitones, mientras habla con otra señora. La mujer no te quiere prestarle el dinero, es una malvada, una falsa; tiene dinero pero no lo reparte con los pobres, ojalá el Señor se la lleve en su carro tirado por renos caníbales hasta las mazmorras de Laponia... No, no es así, el mito no es así. Ese tío, el de los renos, traía regalos, no se llevaba a señoritas feas para torturarlas. ¡Esquizofrenia! ¿Qué demonios le pasa a tu mente?

Una sombra pasa por delante de los ventanales. Un sonido metálico de una porra golpea secuencialmente *pom, pom, pom* los barrotes.

—¡Eh! ¡Hora de confesarse! ¡Comerás después de que el cura te absuelva, si es que tus pecados no ofenden a Dios! Tienes hambre, ¿no? ¿Quieres comer pulpo? ¡Hoy hay pulpo!

Pasa a la página **56**.

131

Estás deseando abandonar este antro. Sin duda, el plan de Rodríguez podría ser viable, pero hay una forma mucho más sencilla de salir de aquí y la has tenido todo este tiempo al alcance de tus manos. Simplemente tienes que esperar, ¡tú no has perdido el juicio! O al menos, ya no.

Después de lo que has pasado, después de meses de electrochoque, duchas heladas, drogas y palizas constantes, no vas a arriesgarte.

Sonriendo a Rodríguez, le das una palmada en el hombro y te acercas a uno de los celadores. Le cuentas paso por paso todo lo que te ha revelado el pobre desgraciado. Por supuesto que cuando se lo llevan entre cinco enfermeros te grita, te insulta, llora y trata de negarlo. Por supuesto que el pánico en sus ojos te perseguirá durante años, pero tarde o temprano tú saldrás y él seguirá ahí dentro... donde quiera que sea que se lo hayan llevado.

¿Qué querría decir con que su mujer era uno de los tuyos? ¿Por qué insiste en decir que estás durmiendo de nuevo? No tienes ni idea, ni te importa. Ya casi puedes oler el aroma de la libertad... en algunos años.

FIN



132

No te puedes detener, ¡no puedes parar! Si lo haces, ellos te atraparán. Por eso tienes que seguir y seguir, mientras nada te detenga...

Llegas a la bifurcación, y al mirar a los lados tienes claro por dónde continuar: hacia tu derecha se extiende un pasillo más oscuro, con las ventanas y los tragaluces del techo tapiados. Sin embargo, el de la izquierda es de una luminosidad y una blancura tan brillantes que te ciegan. ¡Es luz día, que entra por unos grandes ventanales, formando columnas de luz empolvada!

Sin pensarlo dos veces, echas a correr hacia el pasillo inundado por ese resplandor argénteo. Cuando llegas hasta la primera de las ventanas, te asomas, con la esperanza en los ojos.

Tu ánimo decrece un poco cuando te das cuenta de que estás en un tercer piso del ala central del manicomio. No en el primero, que sería lo ideal para saltar fuera del edificio, aunque fuese rompiendo los cristales. Sin embargo, ves una cosa que te llama la atención: desde aquí se divisan los amplios jardines que rodean el frontal del sanatorio. Están cortados como si fueran un pequeño laberinto, al estilo de los jardines franceses del siglo XVIII. Y si se los mira desde arriba, más o menos desde el ángulo en el que estás, forman un dibujo, una especie de mandala siniestro...

Pasa a la página **189**.

133

—El paciente está rechazando el trance posthipnótico —dice uno de los “doctores”.

—Si sigue así acabará expulsando el implante, y con él al parásito cerebral —contesta otro—. Tenemos que despejarle el camino hacia el hipotálamo.

—Procedamos con la cirugía invasiva —decide el primero, y abre un maletín lleno de objetos punzantes. Un instrumental de máquinas alienígenas.

Hay algo muy raro es esos médicos. Uno de sus brazos es mucho más largo y grueso de lo normal, mientras que el otro parece diminuto, achaparrado y acabado en dos delgados filamentos, como si fueran tentáculos. Sus cabezas se mueven como si no tuvieran cuello, sino que fueran jorobas sobresalientes de la misma curva de su columna vertebral, que sale fuera del cuerpo como un arco trilobulado...

Tira una moneda al aire. Si sale cara, puedes elegir libremente. Si sale cruz, pasa a la página **110**.

Tus elecciones libres son estas: Si empiezas a cantar una absurda canción infantil, pasa a la página **237**.

Si empiezas a recitar fórmulas matemáticas y teoremas que recuerdas, ve a la página **221**.

134

El despacho es un pequeño cuarto lúgubre y polvoriento, pero perfectamente ordenado. Alrededor del escritorio hay tantas estanterías que apenas sabes por dónde empezar a buscar. Te acercas al escritorio y abres sus cajones. Para tu sorpresa, justo en el primero hay una carpeta marrón que contiene unos informes. Los hojeas uno por uno con gran inquietud. Aunque están escritos en árabe y no conoces el idioma, puedes presuponer que se trata de actas sobre una serie de experimentos que, al parecer, se han estado llevando a cabo de forma clandestina en este lugar. Estás intentando averiguar con quién se experimentó cuando escuchas a dos enfermeros que se acercan. Instintivamente te escondes debajo de la mesa. Parece que están hablando sobre la intervención que se ha llevado a cabo con el paciente de la número 7. Contienes el aliento: están hablando de ti. No sabes a qué operación se refieren...

Si quieres quedarte para buscar más información sigue en la página [252](#).

Si prefieres seguirlos ve hasta la página [171](#).

135

Decididos a poner fin al enigma de los 77, buscáis la primera escalera de servicio que el mapa del sanatorio indique.

Os introducís por un pasillo anómalamente estrecho y tortuoso que se retuerce sobre sí mismo a medida que asciende. La pendiente de su escalera es tal que más que una inclinación, os recuerda a una agotadora escalada.

—Cielo santo —se queja entre resoplidos el enorme hispano—, parece que nos hubiera devorado una enorme serpiente.

Y es que el túnel es tan estrecho y de paredes tan lisas que produce claustrofobia.

Tu amigo se va quedando cada vez más atrás hasta que la escalera termina de forma abrupta en una puerta. Usas la llave maestra que, tras varios intentos y un crujido lastimero de bisagras, abre la portezuela.



Entra en la página **144**.

136

Sacas la cajita de música y le das cuerda antes de dejarla sobre la tapa de la alcantarilla.

Esperas un buen rato escuchando cómo se repite la tonadilla de “Para Elise” en un bucle tan largo y monótono que la música parece deformarse y adoptar la consistencia de una pasta que se derrama sobre tu cerebro. Hasta que por fin ves aparecer la cabeza sucia y maltratada de Richtoffen.

Sale de la misma alcantarilla como un gigantesco gusano, sonriendo con su boca desdentada al escuchar la tonadilla que tanta repulsión te causa. Atrapándola con su boca de encías purpúreas, desaparece de forma tan repentina como surgió.

Te quedan aún horas de seguir su movimiento serpenteante a través de los túneles. Te mantiene lejos de los horrores que ocultan sus laberínticos giros, y respiras con alivio cuando llegas al final del camino.

Deslumbrándote por la luz de sol, llegas hasta una reja por la que se cuela la inmundicia hasta el mundo exterior... Cuando llegues a la civilización denunciarás los horrores de Arkham; puede que incluso logres liberar a alguno de tus amigos prisioneros ahí dentro... pero tu mente quedará marcada para siempre.

FELICIDADES

**HAS LOGRADO SOBREVIVIR A LOS HORRORES DE
ARKHAM, LA PESADILLA RESUCITARÁ EN
CHOOSE CTHULHU 2**

FIN

137

Te acercas a la muchacha del patio. Parece rondar los dieciocho años, y no estás seguro de si es guapa o si simplemente emana un torrente de exótico carisma. Ahora, por desgracia, es casi un desecho humano.

Está dibujando algo en el suelo con sus uñas. Una cascada de pelo moreno se derrama sobre su cara, y ella no se lo peina, como si le gustase mantener su rostro oculto al mundo: pelo que late de intensidad, piel de estrella de mar y ojos que miran con claridad desde una cara cuadrada y tranquila. La imagen de una persona que en otro tiempo, y en otros lugares, habría pasado por sabia. Ahora, sin embargo, parece una demente más.

—¿H... hola? —le preguntas tímidamente.

La joven no parece haberte oído. Le repites el saludo, pero sigue ignorándote, muy concentrada en sus dibujos. Mueves la mano por delante de su cara, pero salvo componer un gesto de disgusto e intentar apartarse para ver mejor el suelo, no hace nada más.

—Está usted perdiendo el tiempo —dice una voz de varón a tu espalda.

Sigue leyendo en la página **121**.

138

—Algo está mal —le comentas a Rodríguez—. Mire esas estrellas, puedo ver incluso los planetas que las orbitan, cadenas de asteroides que flotan en torno a ellas...

Sigues con la mirada la danza cósmica hasta ver un torbellino que de estar a escala debería ser tan grande como la Vía Láctea. Esa cosa amenaza con engullir en su vórtice el resto del universo.

—¿Dónde diablos estamos? —preguntas sin obtener respuesta.

El túnel que conduce al manicomio se ha vuelto más estrecho y no hay rastro de Rodríguez. Es extraño; estás en el umbral de esa portezuela que se abre al abismo sideral, pero por mucho que quieras atravesarla eres dependiente del diminuto túnel por el que has llegado, como si tirara de ti cual cordón umbilical.

Pasa a la página **174**.

139

Dejas el libreto en el mismo lugar donde lo encontraste y comienzas a revisar los lomos de todos los libros que tienes al alcance de la vista. Tu instinto te dice que no deberías tocar nada, pero las ganas que tienes de descubrir algo sorprendente te hacen arrastrar los lomos hacia afuera una y otra vez, sin resultado, hasta que tu paciencia se agota. Parece que no hay nada interesante. Todos los manuales que has encontrado sobre medicina están escritos en algo que parece alemán o árabe y desconoces cualquiera de los dos idiomas. Finalmente regresas a los sillones y te dejas caer sobre uno de ellos. Sabes que no tardarán en encontrarte si duermes ahí... pero el tacto del cuero resulta tan reconfortante que no puedes evitar que se te ciernen los ojos. Te despabila un chasquido y unas voces que se acercan. Con un rápido gesto saltas del sillón y corres a esconderte debajo de una mesa.

Ve hasta la página [52](#).

140

Cuando llegas a esa conclusión, te relajas. Porque todo cobra sentido, o algo remotamente similar al sentido. Claro, todo esto es una pesadilla, ni más ni menos. Los guardianes son encarnaciones de tus miedos, que te persiguen y quieren hacerte daño. Esta colina no es más que un pequeño rinconcito de tu cerebro en el que anida un recuerdo (quizá de tu infancia, de una colina que había cerca de la casa de tus padres), y donde has acabado después de mucho correr por las tierras del sueño.

Por la misma regla de tres, esos sectarios deben representar algo, un temor de tu inconsciente (has leído las nuevas teorías de ese tal Freud al respecto). Y el monstruo... claro, el monstruo es la locura en sí misma, encarnada en un cuerpo sólido. Por eso es tan horrible, porque es lo más feo que tu mente es capaz de imaginar. Te ríes. Decides que si no puedes vencerla, te doblegarás a ella. Y te unes a los sectarios en sus cánticos.

No te sorprendes cuando te meten, a modo de sacrificio humano, dentro de una figura que representa a un hombre de mimbre. Ni cuando le prenden fuego. Para ti, todo esto no es más que un juego, un mal sueño del que las drogas te harán despertar pronto.

Pero si lo es... ¿por qué las llamas duelen tantísimo cuando te abrasan?

FIN

141

Las estatuas arden y algunas incluso se derriten. Las llamas ascienden tan alto que empiezan a quemar el techo, hasta el punto que ves que las paredes tiemblan. La madera de los tabiques empieza a castañetear y a latiguear bajo la presión del calor. Poco a poco la estructura de Arkham empieza a resquebrajarse...

A medida que el fuego se propaga, se empiezan a escuchar primero alarmas y campanas de alerta; después gritos de gente corriendo (¡baldes, baldes! ¡Traigan baldes con agua!) y chillidos de pacientes que no saben qué está pasando, y a los que tanta actividad frenética los desorienta. El fuego es tan hipnótico como precioso... es como un organismo vivo que se expande en una cutícula de resplandores carmesíes. Las llamas laten formando un anfiteatro de respiraciones y susurros, como si hubiese algo vivo dentro de ellas. Algo que tiene hambre y te reclama...

Ya no hay manera de evitar que el manicomio se destruya, y parece que por fin has logrado acabar con todos ellos, con los sectarios locos... aunque tú también vayas a morir allí.

FIN



142

Abres los ojos cuando sientes la lengua pastosa pegada a tu paladar. Tardas en enfocar la vista, y aún más en reconocer el lugar donde te encuentras. No sabrías decir cuánto tiempo ha transcurrido desde que te encerraron ahí. Quizá hayan pasado semanas, días o tan solo unas pocas horas. Tu cuerpo está dolorido y aún persiste el dolor de cabeza. Miras a tu alrededor, rezando porque no haya nadie más contigo. La celda es demasiado estrecha como para alojar a más de dos personas, pero tu intuición te dice que llegó a alojar hasta cuatro enfermos. Instintivamente desvías la mirada hacia tus manos y compruebas que tienes intactos todos los miembros de tu cuerpo. Entonces, por el rabillo del ojo crees distinguir una breve inscripción rayada a mano sobre la pared.

Continúa en la página [73](#).

143

El cuerpo dueño de esos tentáculos tiene que ser enorme, realmente gigantesco, y se encuentra por fuera del edificio. Quizá justo encima de él. Y lo está derribando a medida que lo perfora en busca de presas. Los chillidos de los humanos atrapados por los apéndices fuliginosos son aterradores. A todos se los llevan por las ventanas. Todos suben hacia el cielo, convertidos en manchones de sangre. Hacia arriba, arriba, a una boca gigante que los está esperando allá afuera...

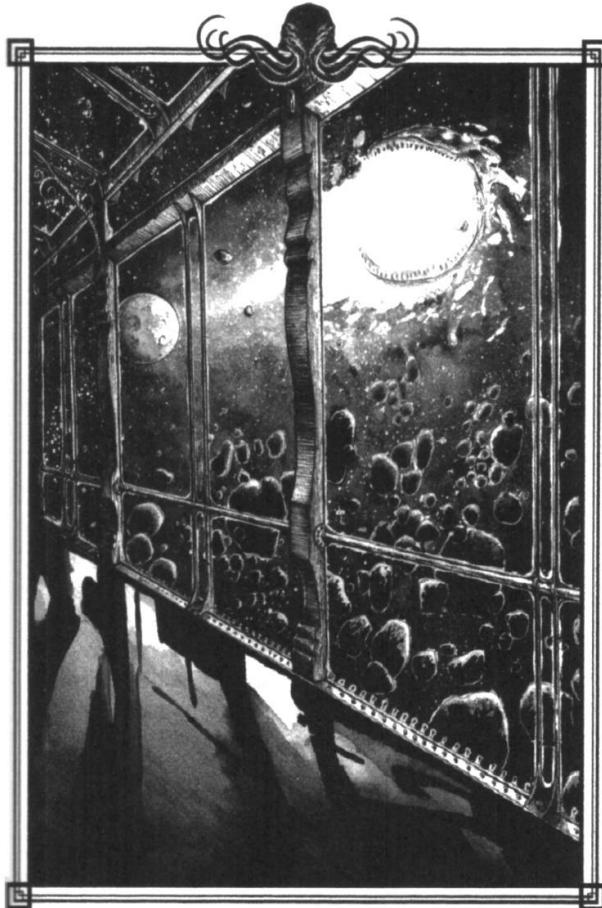
De pronto la visión se interrumpe y todo vuelve a la normalidad. A la tranquilidad. El quirófano, la doctora Sue, los ayudantes... todo está en su sitio. Y en calma.

—No sé si aumentar el amperaje —dice Sue, girando un diodo de la máquina productora de electricidad, mientras un enfermero le da vueltas esforzadamente a la manivela—. Su cerebro ahora mismo está hiperestimulado. Seguro que está sufriendo alucinaciones. Pero con más energía, volverá la calma.

—¿Está segura de que el proceso no es doloroso, doctora? —pregunta alguien, fuera de campo—. Tiene cara de estar sufriendo una agonía interna...

—Al principio puede que sí, pero luego se le pasará —sonríe la doctora—. Seguro que está soñando con visiones de prados en flor y música alegre.

FIN



■ través del cristal ves el universo entero y a esa horrible criatura que lo está consumiendo...

145

A través del vano puedes ver un pasillo de suelos negros como la noche y techos extremadamente altos... ¿de cristal? Tocas las baldosas y están calientes y húmedas al tacto. Son de un material parecido a la pizarra, pero más permeable y fuliginoso.

El pasillo es amplio, tal vez demasiado, y las paredes a ambos lados están también acristaladas, como las de un invernadero, y perfiladas por enormes y puntiagudos arcos de un metal cromado. Miras al techo y retrocedes espantado. Donde debería estar el tejado del manicomio hay una enorme bóveda de cristal que se alza a unos imponentes cincuenta metros de altura. Algo imposible.

Pero lo más inconcebible es el cielo, un cielo violáceo y salpicado de constelaciones que no puedes identificar y que nada tienen que ver con las nuestras. Puedes ver formas desconocidas y nebulosas que giran alocadamente en la distancia.

Sigue leyendo en la página **138**.

146

Una de las cosas que has notado de los guardianes que os custodian es su total falta de interés por los pacientes.

Los lunes os suelen inyectar algún tipo de cepa infecciosa al azar, pues una avanzada teoría médica dice que con los sudores y los accesos de fiebre el cerebro encuentra el alivio de otros males que le afecten. Por ese motivo es difícil presentar un estado de salud peor al que soléis tener habitualmente... Así que la conclusión es que necesitas una sobredosis de virus para que estos te lleven de cabeza a la enfermería por miedo a que comience una plaga que diezme el resto de los pacientes.

A partir de ese momento te dedicas a salir al patio en mangas de camisa, comer porquerías del suelo e inyectarte cualquier cosa que quede a tu alcance durante las largas sesiones de “vacunación” hasta que, por fin, tu cuerpo se quiebra y caes en mitad del patio presa de terribles convulsiones. Poco a poco vas perdiendo la conciencia y a medida que el mundo se oscurece, un corro de sonrisas de Cheshire se va formando en torno a ti para despedirte.

Despierta en la página **38**.

147

¡Sin duda está tratando de decirte algo! Pero entre todos los golpes inconexos y sin sentido, ese mensaje se repite todos los primeros sábados de cada mes.

Cuando creas que eres capaz de descifrarlo, elige cuidadosamente qué puede necesitar Richtoffen de ti. Si no te crees capaz de descifrarlo, tal vez deberías volver atrás y continuar con otras partes del plan hasta que se te ocurra algo.



Si tienes la convicción de que lo que busca es venganza, pasa a la página **8**.

Si crees que tiene un problema en el montacargas en el que está encerrado, ve a la **93**.

Si por el contrario tienes la convicción de que Richtoffen necesita algo que le permita recuperar su humanidad pasa a la **182**.

Si no se te ocurre nada retorna a la página **111**.

148

Caes al suelo desde una altura de aproximadamente un metro, bañándote en ceniza y arrastrando una nube de astillas duras y alargadas. Estás de espaldas sobre una rejilla y lo único que puedes distinguir es una pala salpicada de manchas que se apoya contra la puerta de la caldera desde la que has caído.

Cuando logras ponerte en pie contemplas el espectáculo más espantoso que has visto en tu vida, mucho peor que nada de lo que has experimentado hasta ahora en tu estancia en el manicomio:

Apilados en cestas, colchones empapados en excrementos o simples mantas apestosas, hay docenas y docenas de bebés y fetos a medio formar. Muchos están muertos y azulados, otros aun se agitan en agonía.

Gritas, lloras y maldices la crueldad humana... Pero nadie dijo que llevar un sanatorio donde deben convivir pacientes de ambos sexos sin ningún control fuera fácil. A veces, por el bien de la convivencia, hay que tomar decisiones duras.

FIN



149

Estás a punto de decirle que lo mejor será dar media vuelta cuando ves que se vuelve hacia ti con cara de circunstancia. Navegando distraídamente por tus pensamientos no te diste cuenta de lo cerca que estabais ya de la puerta. No te hace falta preguntarle para saber que ha tenido la misma sensación que tú: hay algo al otro lado que os va a traer problemas... Ves que se chupa las encías como sopesando si debéis entrar o no, cuando escuchas unas voces que se acercan por el pasillo. Antes de que la persona que te acompaña pueda reaccionar, la has empujado dentro de la sala justo a tiempo de ocultaros de los dos enfermeros. Resoplas con alivio sin percatarte de que la puerta se ha cerrado desde fuera.

Avanza hasta la página [159](#).

150

Tienes la determinación de no pasar ni un segundo más en este cubil del horror. Cada carcajada histérica, cada sollozo desesperado y cada súplica de ayuda, hace que te retuerzas de desesperación. Durante las siguientes horas te obsesionas con encontrar un modo de escapar. Por supuesto, no será nada fácil y te llevará muchos días, pero tú no eres uno de esos pobres desgraciados que se muerden las uñas hasta el hueso o se golpean las cabezas contra las esquinas... Al menos, ya no.

Por lo que has visto, hay tres alas en el sanatorio: el ala oeste está destinada a los internos graves, pero no peligrosos (es el lugar donde te han confinado y donde se encuentran las salas de ocio y comedor). El ala central corresponde a la fachada principal; allí están las oficinas, las habitaciones de las enfermeras y donde se alojan los pacientes lo suficientemente ricos como para tener alguna esperanza de abandonar el establecimiento por su propio pie. Sin duda, alcanzar el ala central es la mejor opción para intentar escapar. Por último, el ala este es la más siniestra; un bloque de hormigón donde se confina a los pacientes peligrosos. Ahí se hacinan criminales, enfermos sin cura y puede que cosas peores de las que la sociedad teme se conozca su existencia. Bestias tan abyertas que, ni la peor de las prisiones, sirve para retener su maldad.

Pasa a la página [156](#).

151

Cuando le preguntas por cómo os orientaréis en el alcantarillado, Rodríguez parece pasar la mano por la venda de la cabeza, como si le hubiera dado una repentina migraña, pero es un truco para señalar discretamente al grupo de enfermeras que sirve agua a los pacientes.

—Esta es la parte más peligrosa del plan. Dentro de unos minutos fíjate en lo que hacen esas brujas.

El hispano se marcha y te deja a solas en el gran comedor ya que si permanecéis mucho rato juntos, podríais empezar a levantar sospechas.

Observas grupos de locos que se balancean, se muerden los labios, arrancan cabellos o simplemente lloran y ríen sin sentido. Entonces, el grupo de viejas enfermeras abre un compartimento estrecho en una de las paredes, algo que podría ser la puerta de un montacargas y le dan de beber con el cazo a un tullido sin brazos ni piernas que reptá como un gusano para consumir el líquido antes de dejarse arrastrar de nuevo a la oscuridad. Un instante después, vuelve Rodríguez y no puedes ocultar tu sorpresa.

Sigue leyendo en la página **63**.

152

Escuchas un siseo a tu espalda. Tus pasos resuenan en la inmensidad del túnel, pero sigues sin poder ver qué hay a tu alrededor. Sientes que algo se mueve reptando. Te detienes en seco, pero nada sucede. Comienzas a pensar que todo es fruto de tu imaginación... Sigues caminando, dejándote guiar por la corriente de aire que llega hasta a ti. Sigues convencido de que tu encierro es injustificado, y que están sucediendo cosas muy extrañas en ese lugar. Por una parte, si sospechasen que no serías capaz de resolver los misterios que oculta Arkham, jamás habrían intentado deshacerse de ti. Aunque por otro lado...

Comienzas a escuchar a lo lejos unas voces. No sabrías decir cómo, pero el túnel te ha conducido hacia uno de los pasillos del hospital. Casi pareciera que hubieras atravesado una de las paredes sin darte cuenta. ¿Habrás sucumbido de verdad a la demencia? El pasillo continúa hacia la derecha y frente a ti tienes unas escaleras.

Si quieres averiguar qué hay al final de las escaleras pasa a la página **184**. Si prefieres investigar adónde conduce el pasillo continúa en la página **250**.

153

Abres la puerta con decisión y entras en una enorme habitación vacía. El suelo es de baldosas blancas al igual que tres de las cuatro paredes.

En el centro hay una piscina circular que se eleva un metro del suelo, cubierta por una lona de caucho. Un fuerte olor a productos químicos lo impregna todo. La pared que no está embaldosada, está repleta de pequeñas puertas metálicas: son nichos refrigerados mediante gruesas barras de hielo.

¡Estás en un depósito de cadáveres!

Enciendes la luz y te acercas a las neveras. La mayoría están vacías, pero supuran un fuerte olor a putrefacción que ni la química puede ocultar. Retrocedes aturdido por el terror hasta que pierdes el equilibrio. Chocas con el borde de la piscina y caes de espaldas contra la lona de caucho. Intentas bracear a medida que te hundes lentamente. La tela, pegajosa y pesada, te envuelve mientras un líquido espeso empieza a filtrarse desde los bordes. ¡Estás sumergiéndote en una piscina de formol!

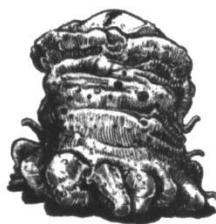
Y de pronto los notas... Centenares de cuerpos inertes flotan en una danza macabra mientras te hundes entre ellos.

Experimentos fallidos, terapias demasiado crueles, palizas que escaparon a todo control, los muertos claman su venganza...

FIN

154

De pronto, te das cuenta de que tu sangre, al manchar la pared, no ha formado una marca regular. El goteo parece formar símbolos, como aquellos que leíste en los libros prohibidos. De forma desesperada, le das una patada a la puerta, esperando el mismo y claustrofóbico resultado que las mil veces anteriores. Pero algo distinto sucede: ¡se abre! ¿Los hombres de blanco se han dejado abierto el cerrojo a propósito, o es que estás soñando, y todo esto forma parte de tu pesadilla? ¿Qué tiene más importancia, los símbolos sangrientos o la repentina posibilidad de escapar?



Tira una moneda al aire. Si sale cara, puedes elegir libremente. Si sale cruz, pasa a la página [130](#).

Tus elecciones libres son estas: ¿Prestarás atención a los símbolos que dibuja la sangre? Pasa a la página [24](#).

¿Intentarás salir al pasillo antes de que la puerta vuelva a cerrarse? Ve a la página [160](#).

155

Os sentáis en una mesa de madera tan vieja y sucia que parece estar hecha de caucho. Las sillas están atornilladas al suelo para evitar que los enfermos se hagan daño con ellas. Aguardáis hasta que os sirven la comida, disfrutando del dolor y del mareo que os produce la fuerte medicación.

-77, te he visto llegar al patio —habla el hispano con la boca llena, como si quisiera enmascarar sus palabras con cada dentellada—. Estás pensando en pirarte, ¿verdad?

Asientes de forma confusa.

—Lo imaginaba, pero esto no funciona así. Otros lo han intentado y siempre acaban en el foso de la capilla.

—¿El foso? —preguntas antes de que Andrés te fulmine con la mirada.

—Este sitio no es lo que parece. Aquí la gente entra, pero nadie sale. Todo es una tapadera. Ellos están aquí para que lo que tú sabes no se sepa ahí fuera —las palabras surgen de su boca repleta de comida como un susurro y, por un momento, te sientes como si fueras parte de esa pasta amorfa de judías masticada por un ser gigantesco—. Pero si quieres escapar... yo tengo un plan.

Escucha atentamente el plan de Andrés en la página [98](#).

156

En un arrebato de estupidez, te acercas a la puerta roja que da acceso al área de locos peligrosos. A medida que avanzas eres consciente de que la mera intención de tratar de escapar por allí es algo absurdo y totalmente imposible. Y sin embargo, no puedes evitar seguir, como si la mera convicción de que nadie sería tan estúpido como para intentar algo así bastase para que nadie trate de detenerte.

Te cruzas con dos enfermeros y en un alarde de osadía les saludas con la cabeza antes de dirigirte a la puerta y descorrer el primer cerrojo.

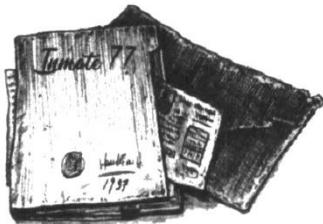
Increíblemente, la puerta de seguridad está pensada para que nadie salga del interior y no al revés, así que las enormes barras de seguridad están por este lado del patio. Abres la primera, abres la segunda, y cuando una sonrisa empieza a dibujarse en tu rostro de demente... Un fuerte golpe en la base del cráneo te manda al mundo de los sueños.

—¿Qué diablos pretendía? ¿Será imbécil?

Es lo último que oyes antes de despertar en la página [109](#).

157

Una vez que la criatura ha saciado su apetito y el hedor a sangre ha desaparecido de la sala, ves que el grupo se pone en pie y comienza a entonar un cántico. Más que una canción, pareciera que estuvieran gimiendo, raspando las vocales contra sus gargantas. Eres la única persona presente que mueve los labios con miedo a pronunciar un sonido que no es. Ves que el hombre de la túnica morada se gira en todas direcciones, como si notase que algo no marcha bien. Es cuestión de tiempo que alguien se percate de que eres tú quien no está cantando, pero tampoco puedes dejar de hacerlo sin que los dos que tienes al lado lo noten. Ves que el sacerdote se gira hacia ti y frunce el ceño. Aprietas los puños rezando porque no se acerque, pero parece que ya no hay vuelta atrás. El hombre comienza a aproximarse a ti sin apartar la mirada de tus labios...



Sigue en la página **220**.

158

Llevas tanto tiempo en este infierno que sabes que lo único que en realidad tienes es precisamente eso, tiempo. De entre todos los pacientes que te rodean hay dos grupos que te llaman especialmente la atención: Uno está formado por un corro de personas que se dedica a gritarle de forma obsesiva a uno de los muros, el correspondiente al ala donde se encuentra la fachada.

Sus cabezas señalan el punto donde se une el enorme tejado de pizarra negra del edificio principal con la pared vertical que aísla el patio, y gritan incoherencias o tratan de morder el aire.

Al vestir camisas de fuerza bastante apretadas, no pueden hacer mucho más que balancearse y tratar de entrechocar sus cabezas con fuerza, como si quisieran levantarse la tapa del cráneo.

La otra cosa que te parece interesante es una chica de edad indeterminada que permanece sentada y en silencio en la zona más oscura del patio.

Si quieres acercarte a ver qué señalan los pacientes que gritan, pasa a la página [72](#).

Sí, por el contrario, te intriga más esa misteriosa ¿joven? encerrada en un hospital psiquiátrico, ve a la página [137](#).

159

De pronto, una habitación blanca y reluciente a rebosar de estantes con material quirúrgico te rodea. En medio de todo ese orden y pulcritud hay una camilla de quirófano manchada de sangre y lo que parece ser una masa viscosa y negruzca que te hace recordar la tinta de un calamar o una placenta. La persona que te acompaña tira de tu manga y hace que te fijes en un engendro de casi dos metros de alto cuyo aspecto se asemeja más al de un molusco gigante que al de cualquier humano. La criatura emite un sonido tan agudo que tu amigo pierde el sentido. Tratas de correr hacia la puerta, pero eres incapaz de abrirla. Gritas con todas tus fuerzas pidiendo ayuda: ya no te importa que los enfermeros os puedan descubrir ni que los celadores te devuelvan a tu celda. Tan solo piensas en escapar de sus tentáculos... No sabes qué es esa criatura ni por qué está devorando los restos de los demás internos; lo único seguro es que, hagas lo que hagas, el siguiente turno en la cadena lo tienes tú.

FIN



160

Huyes a lo máximo que dan tus piernas, que no es para mucho... Tu edad, y el largo cautiverio en esa celda (en la que llevas quién sabe si semanas o meses) no te convierten en la persona más veloz de la Tierra.

Por fortuna hay poca gente deambulando por los pasillos. Cada vez que oyes un rumor de pasos a lo lejos, o el sesgo de alguna conversación, te escondes en un recodo o tomas por un pasillo secundario, intentando evitar cualquier encontronazo. Así es como acabas llegando a la puerta roja.

En un entorno en el que todas las puertas son de color crema, una que esté pintada de rojo sangre destaca, y mucho. Su color ya te pone en alerta, atendiendo a las atávicas costumbres del ser humano de ser atraído por lo verde y repelido por lo rojo. Códigos naturales que todos los seres creados llevan en su laberinto genético. Pero cuando un rumor de voces se acerca por el pasillo, y se te echa cada vez más encima, no te queda otro remedio: o te quedas dónde estás (con lo que te descubrirán sin remedio en pocos segundos), o abres la puerta y te escondes.

La decisión es fácil.

Cruza el umbral en la página **32**.

161

Esperas a que se hayan ido, y solo cuando te ves capaz de controlar tu temblor de piernas sales de debajo de la mesa y te acercas al falso suelo. Observas de cerca una de las prendas: parece un tocado de culto y tiene bordados unos símbolos muy similares a los que viste en el libreto. Te recorre un rápido escalofrío por la espalda. Cada vez el misterio se vuelve más complejo y parece que te estás alejando cada vez más de tu propósito... Pero por mucho que te cueste comprender qué está pasando, sabes que no pararás hasta resolverlo. Vuelves la vista hacia el pasadizo sin apartar la mirada de esas empinadas escaleras que parecen conducir a ninguna parte. Respiras hondo un par de veces, como si sospecharas que al otro lado no habrá oxígeno suficiente. Cruzas el umbral del pasadizo antes de que las estanterías vuelvan a cerrarse.



Continúa en la página **67**.

162

Estás en un prado de Nueva Inglaterra. El boquete que has hecho en el suelo es muy profundo, pero aun así sales con las ropas aseadas y pulcras. Y con diez años menos... Delante de ti se alza una cabaña de aspecto acogedor, aunque parece abandonada.

La puerta se abre y un punzón gigantesco, del tamaño de un camión (hecho de metal y con una afiladísima punta), sale por el hueco y se extiende hasta ti. Sus proporciones juegan con la distancia, ya que a medida que se aproxima a tus ojos, la propia perspectiva lo va volviendo más y más afilado, y más y más pequeño.

La punta se detiene a un milímetro de tu lagrimal derecho. Tras ella hay parapetado un hombre gigantesco vestido de médico que sostiene un martillo. Con su otra mano, la mano libre, agarra bien el punzón.

—Pobre —le dice a alguien que está fuera de tu campo de visión—. La lobotomía es lo único que podrá salvar su mente ahora...

Intentas chillarle que no lo haga, pero la mano que sujetá el martillo se alza, parsimoniosamente. El punzón de acero se apoya en tu lagrimal.

Un solo golpe suele bastar para que llegue hasta el cerebro.

FIN

163

Después de haber bajado todos los peldaños compruebas con agrado que el espacio se amplía y que puedes ponerte en pie de nuevo. Las paredes húmedas y serpenteantes que te envuelven te resultan familiares. No tardas en averiguar que ese túnel te ha llevado hasta los pasadizos que hay tras las celdas de pacientes peligrosos. Una parte de ti se alegra de haber llegado a un lugar conocido. La otra...

Comienzas a deambular por los túneles sin más luz que la que te llega desde algún lugar inconcreto y que parece proceder siempre de algún punto delante de ti, hasta que llegas al cruce del principio. La opción más lógica sería volver a tomar el camino que te llevó hasta el pasillo del hospital, pero no quieres arriesgarte a que los enfermeros te encuentren.

Continúa en la página [64](#) si decides ir por el camino contrario O avanza hasta la página [31](#) si prefieres volver por el mismo camino.

164

Un manicomio como Arkham debería ser un lugar de paz, de armonía para que la mente sane... Y sin embargo sus pasillos interminables, las puertas que no se abren, las ventanas que solo conducen a crueles muros de ladrillo enrojecido son lo más parecido a una pesadilla.

Deambulas por los corredores hasta que puedes jurar que estás dando vueltas sobre tus propios pasos, al principio te mueves con cautela, evitando ser detectado. Pero pronto te das cuenta de que te has perdido de una manera algo más profunda que lo meramente físico.

Bajas por una escalera de caracol que parece haber brotado del final de una pasarela que pende sobre un vacío de negrura abisal. Ni siquiera sabes en qué momento empezaron a licuarse las paredes.

Gritas pidiendo auxilio, suplicando que alguien te ayude, pero estás demasiado lejos, demasiado profundo.

FIN



165

Abres los ojos; parece que los tuvieras pegados con cemento. Ante ti yace esa cosa infecta: ese parásito alienígena que parece una estrella de mar de seis brazos. Parece muerta, pero le das la vuelta con el pie para asegurarte... y te llevas un susto tremendo. ¡La cosa abre un gran ojo central, su pupila un corte de tijera gatuno!

Es un parásito de la mente, surgido quién sabe de qué abominable pesadilla. Recuerdas haber leído una descripción sobre ellos en una página perdida del Necronomicón que se guarda en Miskatonic bajo siete llaves: demonios que son pesadillas sólidas. Seres de otra dimensión. Vampiros psíquicos. Sin el menor remordimiento, alzas el pie y lo aplastas, reduciéndolo a una informe baba verde. El ser deja escapar un chillido de agonía indescriptible. En ese momento, la realidad se desvanece a tu alrededor como si fuese un sueño, y estás en tu casa, leyendo un libro que te ha tenido en vilo durante horas, viviendo una aventura en un cuerpo que no era el tuyo.

¿Estás consciente, esta vez de verdad? ¿Seguro? ¿Podrías demostrarlo?

FIN



166

Casi no puedes creer tu suerte. En mitad de uno de los corredores hallas la puerta que estabas buscando... ¿Demasiada buena suerte, tal vez?

Entras en un despacho con bonitos muebles de estilo Victoriano, con paneles de madera hasta media pared y una rica alfombra con motivos florales que ha sido limpiada en exceso hasta perder su color.

El despacho está siendo vaciado, como si su anterior ocupante se estuviera mudando o lo hubiese abandonado. Cajas de cartón con documentos se apilan cerca de una ventana enrejada a la que no puedes reprimir el impulso de asomarte. Está cerrada, pero a través de sus cristales te llega el brillo de la luna y casi puedes sentir la brisa nocturna. ¡La libertad! Pero no tienes tiempo que perder.

Examinas los muebles y hay tres cosas que te llaman la atención: un enorme archivador, la mesa del director y un pequeño armario con forma de reloj de cuco, colgado de la parte interior de la puerta...

Si quieres ir al armario pasa a la página **28**.

Si examinas los papeles del escritorio pasa a la página **104**.

O tal vez prefieras ir al mueble donde se archivan los expedientes, en la página **55**.

167

Pronto dejas atrás el sonido caótico y te sumerges en una silenciosa oscuridad. Tus ojos van adaptándose poco a poco a la escasa luz que se filtra por las grietas. Solo eres capaz de ver unos centímetros por delante de ti. El hombre anguila se retuerce, adentrándose cada vez más en el túnel. El pánico se apodera de tu cerebro cuando, de pronto, gira una esquina y lo pierdes totalmente de vista. Su presencia era lo único que podía guiarte por este laberinto y si te deja atrás, tú también te perderás. Con desesperación, reptas más frenéticamente. Ahora, solo guiándote por el sonido... Pero... Espera. ¿No era el alemán silencioso como una serpiente?

Te detienes en seco y tratas de escuchar.

Al principio solo puedes sentir el retumbar de tu propia respiración y los latidos desbocados de tu corazón. Pero cuando el silencio se hace absoluto, los oyes. Oh, sí, los oyes, como el ruido de un centenar de patas de insecto tamborileando rítmicamente contra la madera.

ACERCÁNDOSE.

Repta aterrorizado hasta la página **15**.

168

La cosa termina de salir de la pared y olfatea el aire. Estás en un estado de parálisis nerviosa, pero no puedes dejar de mirarlo con una alucinada satisfacción. ¡Este ser demuestra que todo lo que leíste en su día en los Libros Prohibidos era cierto! ¿Pero acaso eso te satisface? ¡No, no! te gritas, y te golpeas la sien con el puño. ¡Esto no es motivo de regocijo, sino de todo lo contrario! ¡Lo que quieras es condenar esos conocimientos prohibidos, no alabarlos!

Esa cosa no te busca a ti. Lo compruebas cuando te huele; analiza de algún modo tu sangre con algo que podría ser su nariz... y acaba descubriendo que es la misma sangre que ha formado el símbolo del cual surgió. No te ataca. Quizás te considere amigable, o parte del complejo enigma de su existencia.

El sabueso sin forma sale de la celda acolchada y se pierde por los pasillos como si fuera una nube de humo pestilente. Te quedas unos minutos sin saber qué hacer. Y entonces decides seguirlo. Aunque al final todo esto no resulte ser más que una de tus locas alucinaciones.

Pasa a la página **187**.

169

En cuanto te acercas a ellos dejan de gritar, pero siguen mirando al cielo. Algunos se apartan y te dejan un sitio entre sus filas para que puedas observar. De un modo imprudente te introduces en su círculo y levantas la vista al cielo.

Al principio no ves absolutamente nada extraño: un cielo grisáceo y encapotado que amenaza una tormenta aún lejana. La tímida luz del sol que calienta ligeramente tus pómulos y poco más... Hasta que, de repente, justo en el borde de tu visión, en el punto donde el muro y el techo cortan el cielo, el aire parece rielar igual que lo hace el horizonte cuando en un día de calor se ve un espejismo de agua estancada.

Abres mucho los ojos y tratas de enfocar el efecto, pero logras justo lo contrario. La visión se difumina como si nunca hubiera estado allí.

Tus compañeros de círculo comienzan a gritar de nuevo tratando de morderse unos a otros en la nuca. Te apartas con horror y, por mucho que lo intentas, ninguno vuelve de ese estado catatónico para explicarte qué diablos has visto.

Por ahora no vas a sacar nada en claro de estos pirados. Vuelve a interesarte por la niña en la página **137**.

170

En apariencia el jardín principal tiene todas las cualidades para resultar un lugar apacible, pese a ello sientes que se respira una atmósfera extraña. Cerca del pequeño riachuelo que mana de una fuente de mármol y que lo atraviesa ves a un par de enfermos sentados en uno de los bancos. Sigues a los dos enfermeros de cerca, ocultándote detrás de los rosales, mientras avanzan con decisión hacia ellos. Aprietas los puños casi sin darte cuenta y, tal y como sospechabas, ambos sicarios agarran a uno de los hombres por los brazos y lo arrastran hasta la parte opuesta del jardín. Los gritos de sorpresa y la resistencia del hombre no son suficientes para inquietar al resto del personal, por lo que deduces que esa práctica es más que habitual. Decides seguirlos a ver a dónde se los llevan.

Continúa en la página **172**.

171

Con una profunda sensación de desconcierto alojada en el estómago sales de debajo de la mesa a gatas y te asomas al pasillo. Ambos hombres acaban de cruzar la esquina y están bajando las escaleras. No parece que se dirijan a ninguna de las habitaciones que has visto antes, por lo que te vuelves un momento para coger una gabardina que hay colgada junto a la puerta del despacho y te apresuras a seguir sus pasos. Bajas las escaleras tapándote el rostro todo lo posible. Te cruzas con parte del personal del hospital que está de cara al público, pero ninguno de ellos parece mostrarse extrañado porque alguien vestido como tú esté deambulando por ahí. Ves que ambos cruzan el vestíbulo y se dirigen hacia la puerta de los jardines que bordean la parte delantera del edificio.



Ve hasta la página **170**.

172

El ritmo que alcanzan los enfermeros es demasiado rápido para ti y al final tienes que seguirlos sin ocultarte. Ves que cruzan el jardín, bordeando la pared de roca, y de pronto, desaparecen. Te quedas durante un momento en el suelo sin saber qué hacer. Parece que se los hubiera tragado la tierra. Ni siquiera eres capaz de distinguir una mísera huella en el barro. Pasas un buen rato deambulando entre rosales mal cuidados, chopos y matorrales resecos que tiñen de gris y negro el bucólico paraje. Por un momento dudas de si continúas en el mismo lugar o te has perdido en un ernal. Resulta inquietante.

Ve hasta la página [225](#) si decides volver sobre tus pasos O avanza hasta la [233](#) si prefieres seguir indagando.

173

El plan parece tener alguna posibilidad de éxito hasta que escuchas que necesitas colarte en el despacho del director.

Cuando le comentas a Rodríguez que ha llegado el momento de empezar con lo que ambos consideráis la parte más difícil, notas que se muestra extrañamente preocupado, como si deseara contarte algo, pero no encontrase las palabras. Le interrogas al respecto y por fin comienza a hablar.

—Yo no voy a abandonar este sanatorio. Lo único que le pido es que cuando esté en ese despacho busque el expediente de mi mujer, ella se llama Leticia. Se lo suplico.

Ante la profunda tristeza de tu amigo no puedes negarte. Asintiendo con la cabeza le prometes solemnemente que encontrarás ese expediente y se lo traerás.

Para comenzar con esta parte del plan necesitas que el enfermero degenerado os dé acceso al ala central. ¿Has conseguido ya lo que te pedía?

Si aún no tienes el éter no sé a qué esperas para conseguirlo en la página [14](#).

Pero si ya lo tienes ve rápidamente a la página [62](#).

174

Haces algo impensable: llevas las manos al túnel que ahora parece tan delgado como una manguera ¡y lo aplastas y deformas entre tus dedos!

El camino que lleva de vuelta al sanatorio es una especie de cable que surge directamente de la base de tu espalda hasta... ¿dónde?

Tiras del cable y de pronto todo desaparece. Estás en el suelo, sobre baldosas negras húmedas y heladas. A tu lado se encuentra el gigantesco hispano al lado de un médico de unos 55 años que apunta cosas en una libreta.

—¿La has visto? A mi mujer. ¿La ha visto?

No comprendes nada y te limitas a balbucear.

—¡Maldición! Otro experimento que ha fallado.

—Las palabras empiezan a diluirse en tu cerebro como una pasta y no puedes protestar cuando Andrés te coloca de nuevo una enorme palangana de metal plagada de cables en la cabeza—. Lo siento mucho, amigo mío. La frontera entre la vida y la muerte es demasiado compleja y sin los apuntes de West... Pero le aseguro que si ella se encuentra al otro lado la encontraremos tarde o temprano.

Mañana te reunirás con el resto de 77 en el patio. Por supuesto ahora serás parte de ellos, un cuerpo reanimado, vacío y vociferante para el que la realidad resultará un espejismo... especialmente en el punto del patio donde el sanatorio se une con el cielo en un túnel de luz que nunca podrás alcanzar.

FIN

175

Te acercas y palpas la superficie con ambas manos. Para tu sorpresa descubres que la baldosa está floja. Intentas introducir la punta de los dedos por debajo del azulejo. Al levantarla encuentras una cavidad que oculta dos túnicas rojas. Te giras para ofrecerle una a la persona que te acompaña mientras tú te pones la sobrante. De pronto escuchas que detrás de ti se abre un pasadizo. Una de las estanterías se desplaza hacia un lado dejando al descubierto un hueco en la pared por el que descienden una serie de escalones muy empinados. No puedes evitar asomarte al interior sin esperar a ver si alguien te sigue. De pronto te ves a ti cruzando el umbral del pasadizo mientras la otra persona aún se está poniendo la túnica. Desde ahí arriba eres incapaz de distinguir hacia dónde conducen las escaleras. Escuchas que la pared vuelve a cerrarse y que la luz del exterior disminuye. Tratas de frenar la estantería, pero antes de que puedas impedirlo la oscuridad más lóbrega se cierne sobre ti.

Continúa en la página **67**.

176

Sales por dónde mismo entraste, por la parte delantera del escenario. En cuanto la mujer del bastón te ve, te señala con él y adopta una expresión aterradora.

—¡Tú! ¿Qué haces ahí? ¿No sabes que está prohibido molestar a los actores?

—Eh... yo... —tiemblas—. Lo... lo siento, es que... me había perdido...

—¡Siéntate en primera fila y procura aprenderte tu papel! Cuando te toque subirás e interpretarás tu parte. Y ay de ti si no te las sabes...

POM, otro golpetazo del bastón que hace temblar las losetas del suelo.

POM, sientes que unas manos te atan con cuerdas a los reposabrazos del asiento del teatro. El gramófono empieza a vomitar el cántico de los chotacabras.

POM. Unos ganchos metálicos apresan tus párpados y los mantienen abiertos, para que no puedas cerrar los ojos. Para que no puedas dejar de mirar la obra. Las actrices comienzan a bailar, pero es un baile demente, ilógico.

Unos médicos de batas negras se inclinan sobre ti, vertiendo líquido verde sobre tus ojos resecos con cuentagotas. Hay algo raro en ellos. Se esconden detrás de la luz que emiten las lámparas sujetas a sus gorros de cirujano, pero hay algo... algo que no está bien.

Pasa a la página [133](#).

177

La mayor parte de la vida social de Arkham, si puede llamarse así a la monótona rutina del manicomio, se desarrolla en la planta inferior del ala oeste. El comedor de los internos y la sala de juegos comparten dos mitades de un pabellón de forma irregular que recuerda a un salón de baile. Una de las paredes debería haber estado acristalada, pero en lugar de eso, la han tapiado con un muro de ladrillo que resulta un insultante recuerdo permanente de que detrás de él, se halla la libertad.

—Hola, 77. No digas nada. He arriesgado mucho por ti. Espero que no me defraudes.

El que te habla es el tipo que ayer recibió una brutal paliza en el patio. Pero, sorprendentemente, aparte de un aparatoso vendaje que le cubre la mitad del rostro, parece estar en una forma excelente.

—Me llamo Andrés Rodríguez.

—¿Rodríguez? —preguntas alzando una ceja.

Él se limita a sonreír y a arrastrarte por el codo hasta un rincón alejado.

—Se lo explicaré todo con calma cuando no nos estén mirando.

Examinas con atención a tu nuevo amigo, que de latino solo tiene el nombre, ya que es un tipo de tez muy pálida y que, pese a que le han rapado el pelo y tiene los ojos hinchados por la paliza, puedes ver que tiene iris azules y el cabello rubio.

—¿Rodríguez? —repites incrédulo, y él se encoge de hombros.

—Genética... supongo.

Síguelo hasta la página **155**.

178

Recorres la sombría galería de las celdas del ala oeste que permanece en un relativo silencio, pues desde dentro de las habitaciones llegan toses, algún que otro alarido causado por las pesadillas, y lamentos incesantes que te hielan la sangre.

Para cuando llegas al final del pasillo te sientes enfermar y presa del horror. Una escalera de mármol baja hasta las zonas comunes y venciendo una intensa sensación de miedo y peligro, echas un último vistazo al pasillo de los locos. Un mareo casi te hace desvanecer cuando eres consciente de los centenares de puertas marcadas con números que como una interminable serpentina de pesadilla se pierden en la negrura del corredor. Tras ellas, almas atormentadas simplemente aguardan que su destino los alcance y la muerte ponga fin a una existencia de pesadilla. Sintiendo una profunda lastima, descierdes los peldaños, deseando que esta acción sea una metáfora de que pronto dejarás atrás esta mansión de la locura, y no de que te sumerges en horrores aún más profundos.

A partir de aquí no tienes muy claro cómo proceder.

Si quieres ir a la zona de los despachos pasa a la página **108**.

Si prefieres ir a la enfermería, hazlo en la página **119**.

179

Esas piernas mecánicas son las que te llevan a un pasillo, y luego a un agujero, y después a una oscuridad lóbrega donde crees que estás a salvo. Has perdido el sentido de la orientación: no sabes si estás más arriba que el nivel de esos pasillos, o por debajo del suelo... Lo único que sabes es que el lugar que te cobija parece un útero. Es húmedo, oscuro y está vacío de todo salvo por tu persona y esas excrecencias que parecen semblanzas de hongos que brotan de las paredes. A tientas, tus manos tocan algo en la oscuridad. Lo coges con asombro por la suavidad de su textura. Resiguiendo el contorno con los dedos, descubres dos orificios grandes y circulares, más otros dos pequeños y alargados como cortes de cuchillo... Lo que tienes en las manos es el cráneo de un esqueleto, ni más ni menos. Y hay otros muchos huesecillos amontonados por ahí. Te das cuenta de que esa “cosa” que te persigue debe tener una guarida, y que tú, sin quererlo, te has metido en ella.

Antes de que tus músculos reciban de nuevo el impulso para salir corriendo, o de que tus piernas se flexionen y tú mismo seas consciente de que vas a huir, la criatura, o lo que sea aquello que te está mirando, ya se ha abalanzado sobre ti.

Sonríes y ambos os mostráis los dientes.

FIN

180

La golpeas frenéticamente, hasta que cede. Al otro lado hay un conducto, pero es tan estrecho que ni siquiera un niño cabría en él. ¿Qué hacer? ¿Intentar arrastrarte dentro de un tubo que apenas deja espacio para que quepa el aire?

La alternativa es regresar otra vez al espacio que ocupa el monstruo, el engendro negro. Que todavía te sujetá por el tobillo.

Le das unos golpes violentos, hasta que se te sale el zapato. Estás completamente fuera de ti. Esos seres, esas entidades necrófagas... se arrastran por las esquinas de la locura, no hay posibilidad de huir de ellas. Comen miedo, devoran fobias, ¡regurgitan profesores de Miskatonic!

Te introduces a presión en la tubería. La Claustrofobia es tan intensa que ni siquiera te deja pensar. Llegas incluso a romperte tus propias extremidades, primero brazos y luego piernas, para poder caber mejor dentro de ese espacio minúsculo. Acabas hecho una masa de carne pútrida, con la misma forma cuadrada del tubo.

Te encontrarán dentro de unos años, hecho un amasijo de carne aplastada contra las paredes de tú propia claustrofobia.

FIN



181

Intentas pensar, pen-sssar, con la cabe-zzza, pero te es imposible. Te estrujas el cráneo con las manos, oh, maldición, ese dolor terrible que te vuelve las neuronas del revés. Quieres enterrar lo más adentro posible los dedos, perforándote la piel, el hueso, pero no llegas tan adentro. Cuando los guardias te ven hacer eso te castigan, te muelen a palos, ¡tenga fundamento, un poco de decoro para mostrarle al mundo! ¡Crack, crack, tus costillas cediendo ante el peso de las porras! ¡Qué diría su santa madre si lo viese ahora!

Tu madre, tu madre... engullida por las fauces del Devorador, oh, sí, su cuerpo desapareciendo en el vértice de los mundos, desintegrado hasta la última molécula en el espacio infinito.

¡La claustrofobia te ataca! El techo baja de nivel de repente como si fuera la parte de abajo de un ascensor, y te aplasta, solo deja unos pocos centímetros de espacio libre donde a duras penas cabe tu cuerpo.

Intentas salir arrastrándote de ahí, pero no sabes cómo. Solo quedan cuarenta centímetros de espacio libre entre el suelo y el techo, bajando lentamente a treinta y cinco. Ves la salida de un desagüe y una portilla cerrada.

Si te arrastras como un gusano hacia el desagüe, pasa a la página **19**.

Si lo intentas a la desesperada con la portilla, ve a la página **243**.

182

Pasas mucho tiempo pensando qué puede necesitar Richtoffen. ¿Qué diablos lo mantiene atado a ese infecto agujero? ¿Comida? ¿Agua? ¿Seguridad?... Hasta que por fin te das cuenta de lo que quería decirte ¡Claro! ¡La música!

Ese maldito montacargas está justo en la pared este del pabellón, cerca del recinto central; es el mejor sitio para escuchar lo que sucede al otro lado.

Lo que mantiene la poca cordura del pobre alemán es la música que una vez por semana se extiende por las paredes y alivia su horrible sufrimiento. Si logras proporcionarle una fuente de música tal vez lograrías convencerlo de que te guíe por el laberinto de túneles.

Al contárselo a Rodríguez te promete que cuando llegue el momento de separaros te facilitará una cajita de música que perteneció a su mujer. Una famosa bailarina y actriz en su época. Deberás entregársela a Richtoffen antes de entrar en los túneles y rezar porque la repetitiva tonadilla sea del agrado del contorsionista alemán. (Anota la sección **136**, pues deberás ir a esa localización cuando llegues a la zona de las alcantarillas).

Ahora, vuelve a la página **120** y continúa con tu plan de fuga.

183

Sin pensártelo te escurres por el agujero, que no es más ancho que tus hombros, y al ver de lo que es capaz de hacer Richtoffen, algo que no es sorpresa sino terror se apodera de ti: El hombre anguila se ha doblado sobre sí mismo como si no tuviera huesos, retorciendo la espalda en un ángulo en el que la de un hombre normal se partiría por la mitad, hasta que si bien antes tenías su horrible cara frente a la tuya, ahora solo puedes ver los dos muñones mal cosidos de sus muslos. Los sádicos directores de este lugar de pesadilla, al ver que no podían retenerlo, lo han ido desmembrando hasta dejar un torso escuálido y desgarrado que se introduce reptando ¡a través de la pared!

Al parecer, el escapista Richtoffen se las ha arreglado para abrir múltiples agujeros en el conducto del montacargas hasta poder colarse detrás de las mismísimas paredes del sanatorio. Arrastrándose como una serpiente, le sigues hasta las entrañas del edificio, dejándote trozos de piel con cada movimiento.

Repta como un gusano hasta la página **167**.

184

Subes las escaleras con precaución. La segunda planta comienza con una sala común completamente descubierta. Miras en todas direcciones en busca de algún tipo de centinela, pero no ves nada. Casi pareciera que aquello estuviera desierto. Cruzas la sala y te encuentras con un segundo pasillo donde se despliegan tanto a tu derecha como a tu izquierda unas cuantas habitaciones numeradas. Las puertas de hierro parecen estar cerradas y no se escucha ningún ruido procedente del interior de ninguna de ellas. Tampoco ves carteles ni nada que te indique por dónde continuar.

Si quieres aventurarte y ver qué hay en las celdas de la izquierda ve a la página [54](#).

Si prefieres descubrir qué hay a tu derecha continúa en la página [10](#).

185

Sin embargo, una parte de ti siente que eres una persona diferente a la que se describe en la ficha, pero no sabes por qué. Te quedas un rato mirando tu fotografía sin saber qué es eso que te produce tanta inquietud... De pronto lo entiendes: el rostro de la persona que aparece junto a tus datos no eres tú: esa no es tu cara. Sigues buscando en los archivos de otros pacientes con el pulso acelerado hasta que encuentras tu fotografía junto a una persona completamente desconocida para ti. Decides robar ambas fichas para averiguar qué está ocurriendo... Su localizador te indica que esa persona desconocida está en la celda número 6.



Ve hasta la página **123**.

186

No sabes bien cómo ha sucedido, pero has logrado abrir un pasadizo a los pies de la estatua. Parece que el túnel te conduce a unas escaleras que ascienden hasta más allá de donde alcanza la vista. Un fuerte olor a agua salada penetra hasta el interior del mausoleo. Te apresuras a subir las escaleras sin volver la vista atrás. No puedes contener una carcajada de júbilo. El túnel concluye entre las rocas de una cala. El manicomio está a tu derecha, sobre el acantilado. Te frotas los ojos con fuerza sin creerte, todavía, que hayas logrado salir de Arkham. El dulce, dulce aroma embriagador de la libertad...

Ahora solo tienes que intentar que no te atrapen de nuevo.

FIN



187

Sigues con sumo cuidado el mismo pasillo que eligió la criatura. No ves ni rastro de ella, aunque una especie de canalillo de baba humeante traza un reguero en el suelo, llevándote hasta las celdas del ala de Cuidados Intensivos. Al doblar una esquina, ves de refilón cómo los cuartos traseros del animal (que semejan un feto humano enorme vuelto del revés) se escurren dentro de una celda.

Te acercas con mucho cuidado, y lees un cartel que hay junto a la celda. Pone “Nodo de confinamiento Abdul Alhazred”.

Te arriesgas a echar un vistazo: un paciente, atado con una camisa de fuerza está apoyado contra una de las paredes. Tiene la boca abierta, todo lo que su mandíbula parece permitir. Y lo que está haciendo la visión, esa cosa que parece un sabueso hecha de jirones de tiempo, es meterse dentro de su boca, deslizándose poco a poco garganta abajo hasta que se lo traga por completo.

Es como si un loco se tragara su propia pesadilla. El sueño de la sinrazón.

Huye hasta la página [35](#).

188

Un horror sin nombre se alza sobre la colina. Se trata de una masa informe de pólipos, pústulas y carne podrida, que forma algo así como una pirámide de varios metros de altura, rematada por un dodecaedro de piedra enlazado con tentáculos al resto del cuerpo. Este horror tiene varias patas de insecto gigante que le salen de la base, y que lo rodean por completo. De fondo, varios metros más atrás, hay una figura de un hombre de mimbre que está ardiendo, y de su interior sale una mano humana. ¡Hay un desgraciado preso en su interior, que se está quemando!

Los sectarios de capuchas negras te rodean, enarbolando sus antorchas encendidas. Y uno te dice:

—Esta es la herética gloria de Shubb Niggurath. Esta, la noche de los muertos que lo veneran, de las almas purificadas en la luz de la hoguera. Ven, oh, creyente, y celebra los misterios con nosotros...

El encapuchado te tiende su antorcha, para que la cojas.

Si le sigues la corriente y te sumas al rito, pasa a la página **191**.

Si coges la antorcha pero se la lanzas a la masa de pólipos, ve a la página **105**.

189

Al observar ese laberinto floral, notas enseguida que hay algo raro en su simetría. Algo que no encaja, pero que es difícil de apreciar a simple vista. Formas circulares y cúbicas mezcladas en un inquietante algoritmo, que se entrecruzan de una manera cabalística. Como si el prado completo fuera un pentagrama pensado para ¿invocar algo? ¿A qué clase de mente le encargaron planificar un jardín semejante?

Oyes ruidos de pasos que corren por el fondo del pasillo. Y a tu espalda también. ¡Te han rodeado! Gritos de hombres, órdenes rápidas y confusas, sonido de porras golpeando rejas. Son los guardianes, y vienen a por ti.

Abres desesperadamente la ventana. La bendita luz del día te inunda, te arropa con su calor. Sales fuera, al alféizar, y caminas peligrosamente al borde del abismo, unos cuantos metros. El viento hace flamear tu bata de paciente psiquiátrico.

—¿Dónde está, dónde se metió? —gritan los hombres desde el pasillo. Si alguno sacara la cabeza por fuera de la ventana, te vería. Sudas debido a la ansiedad, y haces todo lo posible por pegarte como un molusco a la pared, para que el viento no te tire abajo. Trocitos de yeso del alféizar se descascarillan bajo tus sandalias.

Entonces la ves: la cañería de desagüe que baja por la fachada, asida con unos endeble (pero esperanzadores) clavos oxidados.

Pasa a la página **126**.

190

Cuando apenas te has acomodado detrás de la roca, oyes un gemido procedente de la figura y ves cómo su sombra se agranda proyectándose contra la pared sin que ninguna luz penetre en el habitáculo. Sientes que tus tripas se achican y que comienzan a temblarte las manos cuando la sombra cambia de postura y empieza a desplazarse por el espacio. El olor a incienso aumenta y el calor disminuye. Vuelves la vista hacia la miniatura y crees ver un cambio en ella, como si hubiese perdido parte de su color. La sombra viva se agita y trepa por las paredes recorriendo el techo. Rezas porque no descubra dónde te encuentras mientras intentas comprender qué ha ocurrido. De pronto llega hasta ti un aullido desgarrador y tan agudo que tienes que taparte los oídos. La sombra parece que se queda quieta durante un segundo, como si hubiese escuchado algo. Sientes tanto miedo que, por si acaso, haces amago de echarte hacia atrás hasta que un chasquido mecánico llega a tus oídos.

Recula hasta la página **103**.

191

Aceptas la antorcha que te da el sectario, y te sumas a su círculo. Esta situación ya de por sí es tan desquiciada que... ¿qué más da? Mayor nivel de surrealismo no puede alcanzar. Has oído hablar de experimentos con drogas, en esa rama naciente de la medicina que se ocupa de las enfermedades mentales, y por un momento una idea tenebrosa se cuela por tu mente. Una que te asusta más que estar de pie en medio de la noche cantando himnos sectarios; más que ese ser informe que parece ser la máxima expresión enferma y grotesca de su deidad.

¿Y si nada de esto está pasando realmente, y estás todavía en tu celda de hospital, en esa celda acolchada que luce un código impreso en la puerta? ¿Y si todo esto no es más que una alucinación de tu mente, devorada por la locura, y son las drogas que te han suministrado las que consiguen que lo vivas tan intensamente?

¿Y si no eres más que un pobre ser desgraciado y babeante, que se mece adelante y atrás en una esquina de la celda, mientras su mente desquiciada ve monstruos?

Pasa a la página **140**.

192

Guiándote por un instinto inexplicable, introduces la cabeza en el corredor de la izquierda y te percatas de una portezuela de forma trapezoédrica que se abre justo debajo de la escalera. En la distancia escuchas el ruido de pasos acercándose. Miras al frente y de nuevo a la pequeña puerta. La distancia que te separa del fondo de este corredor es demasiado grande y comprendes, con pavor, que solo te queda la opción de atravesar el umbral o acabarás entre palizas y drogas de nuevo en tu celda. Con un crujido de bisagras la puerta geométrica se abre y unas escaleras mucho más antiguas que cualquier otra parte de la edificación descienden hacia la negrura. Cierras detrás de ti y te quedas a oscuras.

Sin hacer caso a la prudencia, bajas un par de peldaños que pronto se convierten en media docena, luego varias decenas e incluso unos centenares.

Cada uno de tus pasos arranca un eco antinatural que retumba en unos techos que no puedes divisar. Tratas de darte la vuelta, de remontar las escaleras, pero pasados unos minutos te das cuenta de que estás tan desorientado que ya no sabes si subes o bajas. Lo más espantoso es que llega un momento en el que ya no existe pared a ninguno de los lados y solo tienes conciencia de tu persona y la madera que pisas. Podrías jurar que los peldaños se materializan cuando apoyas tus pies sobre ellos.

Y entonces lo oyes.

Pasa a la página **80**.

193

—He venido para probar en usted una nueva técnica experimental, que se practica con electricidad —sonríe la doctora, y percibes en esa sonrisa una cualidad siniestra. Es la que pondría el cazador que le explica a su presa con todo lujo de detalles lo que piensa hacerle, justo antes de apretar el gatillo—. Es algo muy moderno: la energía se introduce directamente en el cerebro, mediante cables, y estimula las zonas dañadas para que se curen a sí mismas. Casi todos los doctores más eminentes de la medicina actual están de acuerdo con este tratamiento y confían en sus resultados. ¡Milagros de la ciencia!

Te estremeces ante la idea de tener unos cables de cobre conectados directamente a tu masa encefálica, quizás hundidos profundamente en ella mediante punzones. ¿Y por dónde los meterán, por agujeros practicados con sierras en tu cráneo?

Esta visita te está resultando cada vez más desagradable. Pero la doctora te mira con una sonrisa complaciente, como dándote las gracias por haberte ofrecido como conejillo de Indias.

Pasa a la página [198](#).

194

Has sufrido demasiadas humillaciones como para dejarlo pasar. ¿Cuándo van a entender que por mucho que quieran hacerte pasar un infierno, tú ya has estado allí y has vuelto?

Algo hace *click* en el interior de tu cabeza cuando pierdes el frágil dique de la cordura se desborda con salvajes oleadas de una furia incontrolable ¡Si tantas ganas tenían de que te comportaras como un loco, por fin lo han conseguido!

Golpeas, aplastas, muerdes y arrancas jirones de carne y pelo con tus manos crispadas como garras. Sin embargo, cuando apartas la sangre de tu rostro te das cuenta de que ya no estás en Arkham (algo que debió ser evidente desde el principio). No te encuentras entre las cuatro paredes de un sanatorio, ni siquiera en Nueva Inglaterra; ¡puede que ya no estés en la Tierra! El ser que estás degollando con tus propias manos no es un doctor. De hecho, ni siquiera es humano.

Sujetas un apéndice multifacético y enorme que rezuma un líquido verdoso por orificios cónicos que brotan de su extremo. La cosa había tratado de defenderse con su larga pinza central, pero en tu furia ciega has logrado superar su enorme fuerza.

Sigue luchando en la página [65](#).

195

El manicomio de Arkham es un lugar desmesurado y horrible. Has pasado tanto tiempo entre ruidosos enfermos mentales, que el repentino silencio de sus pasillos se te antoja extrañamente opresivo. Avanzas por corredores de techos anormalmente altos, dejas atrás puertas de tamaños tan dispares que no parecen pertenecer al mismo edificio. Cruzas rellanos de escaleras que aparentan estar colocadas al azar, hasta que por fin ves la silueta de tu amigo recortada en la distancia. Está frente a la puerta que según vuestro mapa conduce al área central del sanatorio.

—¿Sucede algo? —le preguntas al advertir la tristeza en sus ojos.

—El momento de la verdad ha llegado. Mi esposa... —su voz se quiebra—. No sé si sigue viva; ella está aquí, eso seguro, pero por lo que he leído no puedo imaginar en qué estado. Si he podido llegar tan lejos es gracias a ti y no puedo pedirte que me ayudes, así que nuestros caminos se separarán ahora. Tienes el mapa y llegar a las alcantarillas te será fácil... pero necesito un último favor: que me des las llaves maestras para alcanzar los niveles superiores.

Si aceptas darle las llaves maestras y abandonar en solitario el manicomio pasa a la página [12](#).

Si por el contrarioquieres cometer la locura de intentar ayudarlo, ve a la página [196](#).

196

Aunque sabes perfectamente que no va a servir de nada, le dices a Rodríguez que no lo abandonarás.

Internarse en las entrañas del monstruoso sanatorio es una auténtica locura... pero eso se supone que sois, locos, ¿no?

Agradeciéndote el gesto entre lágrimas, el gigantón te da un fuerte abrazo que casi te parte en dos. Según te cuenta, en algún punto de la tercera planta existe un área reservada para el tratamiento de los pacientes doble siete. Tras la muerte de Verstrappe el doctor Halsey ha tomado el control de los experimentos y esos pacientes han sido segregados. Su destino dependerá de la resistencia que presenten al nuevo tratamiento que denomina "suero West".

Por algún motivo, vuestro tipo de locura es especialmente interesante para los médicos del sanatorio y según ha leído en el expediente de su mujer, todos compartís una serie de características comunes. Aunque habéis perdido el juicio en circunstancias diferentes, en lugares completamente distintos, sin relación los unos con los otros... todos relatáis el mismo tipo de historias relacionadas con seres sin forma y cultos inconfesables.

Pasa a la página **135**.

197

La puerta principal está abierta, y entras. La casa es una auténtica mansión señorial, vista por dentro. Como esas que se alzaban en los barrios ricos de Miskatonic, pero con un aire menos limpio, menos... arquetípico. Todo allí es más que viejo: los plafones de las lámparas, las piezas del inodoro, el alicatado de la cocina, la decoración de las habitaciones, las perspectivas forzadas de los pasillos...

En una habitación lateral hay una mesa con una máquina de escribir. Y sentado ante ella, un hombre de aspecto triste. Tiene unos treinta años, es muy delgado y no demasiado agraciado, con una asimetría en sus facciones que lo vuelve un tanto desagradable. Pero en sus ojos brilla un destello muy especial, ese que solo tienen los genios.

—Saludos —te dice—. Justo ahora te estaba creando.

—¿Creándome?

El hombre señala la máquina de escribir, y las últimas líneas impresas sobre el carro.

—Eres mi personaje preferido, ¿sabes? Siéntate, quizá me ayudes a desentrañar el final de esta historia. Va de un pueblecito que me acabo de inventar, Dunwich... y no sé cómo acabará la cosa. ¿Alguna sugerencia?

FIN

198

—No... no creo querer someterme a ese... tratamiento — murmuró.

—Oh, no es cuestión de querer o no querer sino de lo que es necesario hacer para curarse. Y esta técnica del “electroshock neuronal” es lo más avanzado de la ciencia moderna. ¡Tiene usted suerte!

Intentas protestar, pero los guardias de batas blancas y brazos musculados te agarran y te llevan a rastras hasta un laboratorio. ¿O es quizás un quirófano? Paredes cubiertas por losas de cerámica, suelos impolitos, techos blancos como la leche más pura. Mesas con instrumental quirúrgico, lavaderos para las manos y la sangre...

Te atan en una silla con correas. Sujetan tu cabeza con un casco de metal que la inmoviliza por completo. No puedes moverla ni un milímetro, así de restrictivo es. Ves un aparato que se acciona mediante una manivela, con válvulas de vacío y cables saliendo de un interruptor lateral.

Cada cable, como temías, posee una punta metálica brillante en su extremo, que sirve para hundirse en la carne. O en el cerebro blando.

La doctora aparece en tu ángulo de visión, y te dedica una espantosa sonrisa llena de colmillos.

Pasa a la página **42**.

199

Retrocedes más y más, descendiendo la colina, a medida que el líder sectario se te acerca amenazador...

Pero entonces, algo distinto ocurre.

La escena se diluye como una acuarela bajo la lluvia. El líder se quita la capucha para que puedas ver su cara... ¡y es la tuya! ¡Tiene tu misma cara, pero más serena y melancólica!

Unas pesadas cortinas negras se descorren ante tu visión: tus ojos, que lentamente se abren. La luz, la de verdad, te corta como pequeñas hojas de afeitar, pero al poco te acostumbras a ella. Y ver que estás en una celda acolchada, babeando. Las cápsulas vacías de unas pastillas descansan en un plato.

Te incorporas y llamas al guardián a través de la puerta. Cuando viene, se asombra de verte en un estado tan sosegado y lúcido. ¡Hasta eres capaz de hablar como una persona normal! Tú asientes, contento, y comprendes que el monstruo aquel de la colina representaba tu enfermedad mental, tu paranoia, y que al quemarlo has dado el primer paso hacia tu curación.

Dentro de poco te darán de alta en este sanatorio mental, ¡solo tienes que aguantar un poco más!

FIN



200

Retorciéndote de rabia por las quemaduras y los cortes, te obligas a permanecer inmóvil sobre la camilla. Los tres hombres riñen acaloradamente, mientras el celador se ocupa de echar de malos modos a las enfermeras, que cacarean como aves de corral. Te fijas en que pese a estar vestidas con ceñidos trajes blancos de faldas muy cortas, son anormalmente viejas, como espantosas burlas de una *pin-up*.

Aprovechas para levantarte y buscas con la mirada los frascos de éter por el dispensario. Por fin los localizas.

Antes de que nadie pueda centrar su atención en tus actos, finges perder el equilibrio y te derrumbas sobre el armario de las medicinas. Coges un frasco pequeño de color caramelo que se encuentra entre las mascarillas de tela usadas para dormir a los pacientes... ¡ÉTER! Deslizándolo bajo la bata, te retuerces por el suelo como si te hubieras hecho mucho daño.

Los siguientes días pasan lentamente en la celda 77, entre sedación y sedación, recuperándose de tus heridas y pensando quiénes podrían ser esos misteriosos hombres de negro. Al menos, tienes el frasco.

Ve a seguir con tu plan de escape en la página **120**.

201

El jefe continúa cantando cada vez con mayor volumen, mientras otro de los asistentes se acerca al hombre por detrás y lo degüella. Su sangre salpica a los primeros de la fila, pero no parece importarles. Ves que uno a uno se acercan al cadáver, como alimañas, y comienzan a arrancarle la piel. ¡Mastican y devoran cada palmo de su cuerpo a medida que la fila avanza lentamente! Entonces llega tu turno. Sientes una mezcla de emociones en tu interior y un único pensamiento se repite en tu cabeza: salir de allí con vida. Con un rápido movimiento apartas la capucha blanca y descubres ¡que tiene el mismo rostro que tú! No comprendes nada de lo que está pasando. Crees que el miedo y la tensión de encontrarte en una situación semejante están haciendo que tu cerebro te juegue una mala pasada... Sientes la mirada de los asistentes clavada sobre tu persona y sabes que alguno de ellos comienza a ponerse nervioso...

Continúa en la página **251** si crees que no deberías hacer como ellos, o bien; ve hasta la página **206** si piensas que lo mejor para seguir con vida es comerte su carne.

202

Giras una esquina del laberinto adornada con azaleas. No te das cuenta, pero tus pasos van levantando tras de ti un polvillo rojizo a medida que pisas el suelo. Es como si estuviese cubierto de esporas bajo la hojarasca, y tú las levantases en una nube a medida que corrieras.

De pronto escuchas un sonido espeluznante, que te detiene en seco. Es una mezcla entre chillido desgarrador de garganta tuberculosa, rugido de bestia innombrable y crujido de puerta que se abre tras millones de años de larga espera. Miras hacia delante y ves que has alcanzado el centro del laberinto. Pero algo has hecho: has provocado un acontecimiento terrible al llegar hasta aquí.

Tú no lo ves, pero los guardianes que todavía están en el tercer piso sí gozan del sobrecreedor panorama: al avanzar levantando ese polvo rojo, has trazado una línea de sangre por el laberinto, sacando a la luz un antiguo dibujo. Es como si un reguero de sangre hubiese elaborado una pauta que conformara un símbolo cabalístico.

La puerta que has abierto conduce a un lugar donde ni en tus peores pesadillas te gustaría estar. Y ahora debes saludar a las presencias que salen de ella.

Gritas de terror al ver los gigantescos gusanos que trepan por las grietas y pliegues de tu cerebro expuesto, pero ya no hay remedio. Te has perdido en el laberinto de tú propia mente, luchando para siempre con los monstruos que albergas.

FIN

203

Ves la maldad en sus ojos. ¡El doctor es un sicario del Mal, tienes que deshacerte de él antes de que os empuje a ti y a la chica a su trampa! Sin pensártelo dos veces, le das un fuerte empujón y lo lanzas al interior de la caldera. Las llamas lamen su cuerpo, mientras él se desgañita en unos alaridos pavorosos. Coges incluso a su perrito y lo arrojas también al fuego de la purificación. ¡Nadie sobrevivirá!

La chica también empieza a chillar, con espanto. Intentas hacerla callar, diciéndole que era un mal hombre, y que esto es lo mejor que podríais haber hecho. Pero ella se desmaya, y ya no volverá jamás a recuperarse. Esto que ha vivido ha sido la gota que colmó el vaso. Se va a quedar en un estado catatónico para siempre.

Intentarás explicárselo a los guardias que acuden corriendo al son de los gritos, a ver qué pasa. Te van a dar la paliza de tu vida, y seguro que no sobrevivirás a ella... pero ya no te importa. Has metido la pata, hasta el fondo, y es lo que te mereces.

FIN



204

Los guardias de las porras salen de su ensimismamiento y, al ver que estás molestando a un médico, se te aproximan con la palabra “paliza” escrita en el rostro. Pero Alexander te coge del brazo, con fuerza, y te lleva aparte.

—¿Usted vio en realidad todas esas cosas?

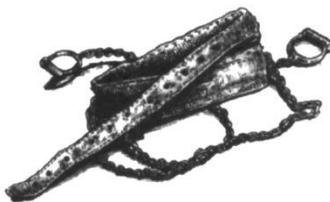
Asientes con tristeza.

—Y desearía no haberlas visto nunca, señor...

—Bien. Quizá pueda serme de ayuda para socorrer a Judith. Venga esta noche al pabellón C, seguro que encontrará la manera de entrar. Búsquenos. Esta noche es la noche.

Y se va. Le miras con ojos vidriosos mientras se aleja hacia los despachos de la primera planta, con su chihuahua mirándote como si fueras un hueso podrido.

Esperarás a la noche. Y entonces, por fin, la rueda se pondrá en movimiento.



Pasa a la página **210**.

205

Ese último comentario te da fuerzas para seguir con tu estrategia. Intentas concentrarte, a pesar de todo el maremagno que tienes a tu alrededor (las chicas bailando, los doctores poniéndote suero, el POM POM-POM del bastón de la directora de escenografía), y recuerdas, rebuscas en tu mente más párrafos de la vieja canción:

*Ahora evoco el sueño
Era nube y cristal y manzanos
con frutos de terciopelo.
El rosal me miraba, cantaba,
me acunaba en Camas de piedra.
Y limpiaba mis heridas
con su más esmerado celo.*

—¡Haced que calle! —ordena la mujer del bastón—. ¡No dejéis que continúe!

Los médicos se inclinan sobre ti. Ves sus horribles rostros: masas amorfas de oscuridad lúbrica, amasadas por la mano de un escultor demente para mostrar ojos ciegos, bocas que son cortes de bisturí, antenas de insectos que se abren paso contra el hueso. ¡Dios, son horribles, no son de este mundo! Al menos, del mundo que tú conocías antes de ingresar en este espantoso lugar de pesadilla...

Pasa a la página **79**.



*Algo terrible y oscuro La Cosa os observa mientras lleváis
a cabo el impío sacramento.*

207

Sabes que no tienes otra opción más que comerte su carne y, aunque te cueste reconocerlo, una parte de ti lo desea con todas sus fuerzas. Lo deseas desde que pusiste un pie en aquella sala. Con el pulso acelerado, introduces los pulgares en la comisura de sus labios y tiras hacia los extremos con todas tus fuerzas. Te sorprende la facilidad con la que su carne se desprende del cuerpo y el rubor tan intenso que tienen sus mejillas. No sabes en qué momento se produce ese cambio en tu mente, pero la idea de huir de Arkham desaparece y tan solo puedes pensar en devorarle por completo. A él y a todos los que vengan... A todos los que ingresen en las celdas de presos peligrosos...

Continúa leyendo en la página **49**.

208

Aquí hay gato encerrado, no te fías ni un pelo. Todos los médicos que trabajan en este manicomio son psicópatas sádicos y peligrosos, ¿por qué este iba a ser distinto? Seguro que es un truco para llevarse a la pobre Judith a algún lugar oscuro y secreto, a salvo de miradas, donde poder hacerle quién sabe qué cosas espantosas. ¡Tienes que impedirlo!

—¡Aquí está, lo sabía! —dice Alexander, abriendo una trampilla oculta detrás de la caldera. Su perrito, al que le has oído llamar Persi en alguna que otra ocasión, ladra desquiciado—. Estos pasadizos son de años antes de que se levantara el manicomio, y llevan a unos cobertizos de las afueras. Huiremos por aquí.

—Espere —te le encaras, desafiante—. ¿Cómo sé que usted es trigo limpio? ¡A lo mejor está secuestrando a esta pobre chica, y me está utilizando para que le ayude! ¿Dónde encajo yo en esto, para qué me necesita? ¿Soy acaso el cebo que se dejará atrapar cuando estemos en el otro lado, para que ustedes huyan tranquilamente? ¿Para qué si no me habría pedido que viniera?

El doctor te lanza una mirada cansada, como si ya se esperara esto. Y un brillo extraño cruza de izquierda a derecha sus ojos.

Pasa a la página **4**.

209

La puerta está pintada, también, pero se puede abrir. Dudando, como si tus mismos actos estuviesen afianzando toda esta locura, este sueño inducido interminable, la empujas. Empujas esa puerta pintada con acuarela roja.

Y, efectivamente, se abre. ¡Cómeme, békeme, Alicia, Alicia, rescátame! ¡Sácame de aquí, por el amor de Dios! ¡No todos los sombrereros están locos!

En la superficie de la puerta hay un número pintado: un 13 de acuarela verde. Sin saber muy bien por qué, te agachas y te introduces por la puerta dentro de ese edificio de mentira, de ese decorado de institución mental. En un lateral pone: "Sanatorio de Arkham nº XIII", también con letras verdes.

Avanzas y avanzas, en cuclillas, a través de endebles pasillos de papel. Frágiles como tu cordura. Estás en el piso trece, en un edificio que ocupa el treceavo solar de la calle. Y delante, al fondo del pasillo, hay una puerta de una celda acolchada que está numerada... ¿adivinas con qué cifra?

¡La locura te asalta! ¡Triscaidecafobia, miedo al número trece! De pronto, algo comienza a arrastrarse hacia ti por el pasillo: algo que tiene trece patas, y un odioso racimo de trece ojos con los que te mira de manera despiadada, con hambre...

Pasa a la página... ¿**13**? No, a la página **61**.

210

Esperas a la noche, aunque aquí el adverbio “pacientemente” no se aplica. En lugar de eso estás nervioso, y te has comido las uñas hasta la lúnula. Quizás sea por esa puerta que se te ha abierto de improviso a la amistad con uno de los que mandan aquí dentro. Aunque el doctor Alexander no ostente un puesto muy elevado en el escalafón, al menos es un amigo más en las altas esferas de los que tenías anoche cuando te acostaste. Y tienes que cuidarlo bien.

La Luna trepa veloz y se engalana con un sudario de nubes. Su sonrisa cínica de gato de Cheshire marca como un reloj la hora de los buenos sueños... y de las malas acciones. Como la que pones en práctica esa noche, cuando llaman a los pacientes a reunión para el recuento. Sabes que no tienes mucho tiempo antes de que se den cuenta de que faltas, así que te das mucha prisa.

Ocultándote bajo una mesa de bedel, de esas de frente opaco, esperas a que el guardia que custodia el acceso al pabellón de Judith se distraiga, y cruzas velozmente la puerta. El otro pabellón es idéntico al tuyo, solo que los pasillos están en espejo. Así que te lo conoces bien. Corres por el pasillo, intentando ser una sombra más, buscando cualquier rastro del doctor Alexander o de la joven autista.

Pasa a la página **89**.

211

Al cabo de dos horas de un viaje mareante y ruidoso en la trasera de un destortalado Packard 626, cuando ya tienes la espalda lisiada de tanto dar botes en el maletero, te sacan del vehículo. A base de empujones, te meten dentro de un lugar que resuena con ecos, como si fuera una gran mansión, y al final te quitan la capucha. Te han metido en otro sótano, en una especie de agujero cubierto por un cristal del que no puedes salir. Como un insecto en un frasco, ves piernas que pasean por encima de tu cubículo, la bata de un doctor, jeringuillas con un extraño líquido verde en su interior...

Y un hombre joven, que tiene cara de loco y se hace llamar West por sus ayudantes, que te mira con ojos lascivos cada vez que sostiene esa jeringuilla del líquido esmeraldino.

Y te dice:

—El próximo experimento serás tú, no te preocupes. En realidad si te hubiera cogido esa aberración de Halsey hubiera sido peor, mucho peor...

Un chorro de sustancia tóxica sale expulsado de la aguja cuando aprieta el émbolo.

Gritas y golpeas el cristal, zumbando como una mosca a la que pronto, un chiquillo curioso, va a arrancar las alas.

FIN

212

No te fías ni un pelo, pero aun así decides seguirle el juego. Ese túnel, al fin y al cabo, podría ser realmente una vía para tu salvación, si lleva a los terrenos que hay detrás de Arkham. Juntos ayudáis a la joven a introducirse en el angosto pasadizo, y a reptar por él no menos de un kilómetro. El periplo por la oscuridad y el frío se te hace interminable, y con la garganta reseca bebes gotas que se filtran de arriba, rezando porque sea agua.

Al final, tras una hora entera de esfuerzos, llegáis al final del túnel. Alexander es el primero en subir y abre una trampilla. La luz del sol te ciega, es como fuego. Ayudas a trepar desde abajo a Judith, y cuando tienes la mano para que te ayuden a ti...

El doctor te la da. No te traiciona.

Sales al exterior, al mundo que hay fuera del manicomio, listo para empezar una nueva vida.

FIN

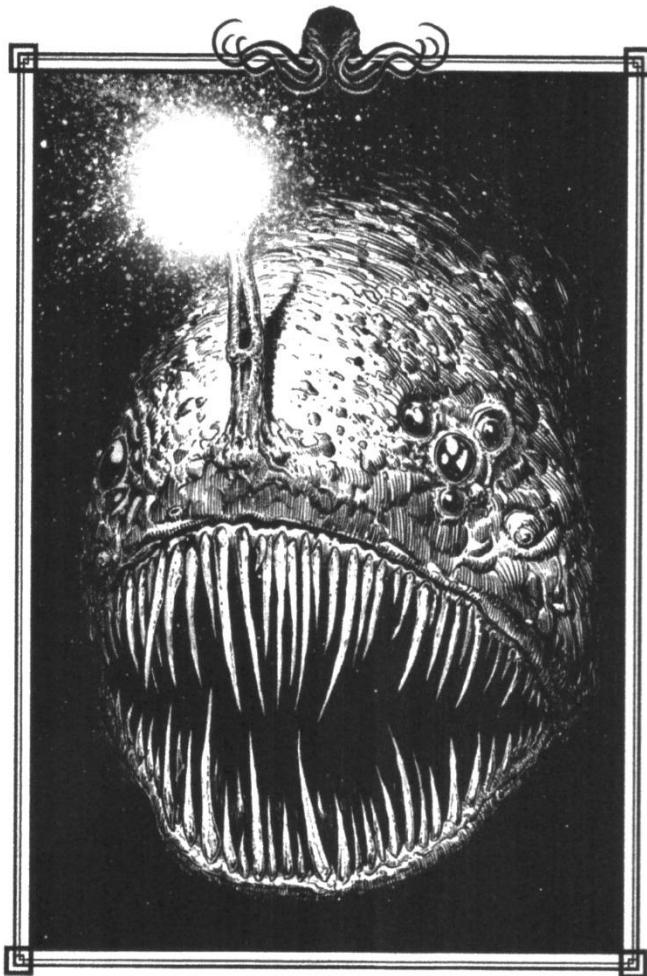


213

Un pitido atraviesa tus oídos cuando tus ojos digieren lo que tienen delante. Hay una persona al otro lado del umbral. Tiene el cuerpo magullado y su cuello está rodeado por una larga cicatriz. Instintivamente te llevas las manos a la garganta y sientes que tu pulso se detiene cuando acaricias esa misma marca. No eres capaz de comprender por qué ese ser tiene tu rostro adherido al cuerpo. Quieres gritar, pero la voz no te sale. Sientes que todo a tu alrededor da vueltas y que poco a poco la locura se apodera de tus sentidos.

Ve a la página **95**.

214



Los depredadores atraen a sus presas con la luz...

215

El horror de la escena se te antoja irreal, tan insoportable que los engranajes de tu cordura se astillan detrás de tu frente con unos graciosos chasquidos que suenan a coágulo. Y puede que sea eso lo que te confiere por unos segundos una fuerza especial; una que te lleva a deshacerte de la presa dándole un codazo en la cara al jefe. El cuchillo se le cae de la mano y rueda por el suelo, mientras él se queja y maldice con la nariz rota.

La criatura te mira con su racimo de ojos imposibles mientras ve cómo ese curioso ser humano se revuelve e intenta escapar de su destino inevitable. Pareciera un antropólogo observando, con ojos curiosos y un cierto aire de superioridad, los movimientos de unas criaturas primitivas, hombres de las cavernas cuyos actos son movidos por el instinto y no por la lógica. Tú corres, corres hacia la salida buscando desesperadamente una última oportunidad... Pero entonces vuelves la mirada hacia la puerta en un último deseo por salir de ahí y descubres, con horror, que hay una pila de huesos humanos al otro extremo de la sala. ¡Es la guarida subterránea de la bestia!

No hay escapatoria. Este es tu destino; ser alimento para un Dhole.

FIN



216

Consideras que por ahora no puedes hacer nada por el pobre Richtoffen. Arriesgarte a impedir que le torturen solo supondría poner fin a vuestros planes de fuga y en nada ayudaría a ese pobre desgraciado al que el destino ha virado la cara de la peor manera imaginable.

Antes de tirarte al suelo le prometes que volverás.

Desgraciadamente, pasan las semanas sin que puedas hacer progresos. Por fin, cuando las enfermeras se cansan de arrojarle desperdicios, cigarrillos encendidos y someterlo a todo tipo de humillaciones, por fin puedes acercarte a su infecto agujero.

No sabes si Richtoffen estará enfadado contigo, pero insistes en comunicarte con él usando vuestra técnica de golpeteos. Pasas horas preguntándole que puedes ofrecerle para que te preste ayuda. Le susurras tu plan y lo necesaria que es su colaboración. Y entonces, cuando la esperanza ya comienza a desvanecerse, escuchas:

TOC, TOC, toctoc, TOC, toctoctoc, toctoc, TOC, TOCtoc, TOC.

Sigue leyendo en la página [147](#).

217

Intentas racionalizar lo que está pasando, pero es imposible. Una criatura de otro mundo, ¡de otra realidad! acaba de materializarse delante de ti y lo único en lo que puedes pensar es en permanecer completamente inmóvil. La locura no te deja moverte, sino que empieza a pelar capas de esta visión como un cocinero despellejando metódicamente una cebolla.

Las capas caen y caen: ves imágenes de otras aventuras, en otros mundos... unas en las que quizás estés cruzando anchos mares buscando una isla innombrable sumergida en el Pacífico, o en las que pisas el suelo de la Luna y encuentras ciudades más viejas que el más antiguo recuerdo de la Tierra.

Piensas en todas esas cosas mientras el Perro te devora y reduce tu carne a fragmentos de infinitud onírica. A meras palabras en un libro que está leyendo otro ser.

¿El FIN?



Puede que no, sigue leyendo en la página **66**.

218

Consigues sacarlo sin descolocar los demás; no sabes explicar por qué pero hay algo en este lugar que te pone los pelos como escarpias. Descubres que su portada presenta unos símbolos muy parecidos a los que había en el marco de la entrada. Te habría gustado tener a mano una de esas modernas cámaras plegables de rollo, para inmortalizar esto. Los símbolos parecen antiguos, pero a la vez te resultan muy familiares, como si los hubieses estado viendo durante tanto tiempo y tan a menudo que fueras capaz de interpretarlos sin esfuerzo. El polvo y el papel te dan una pista del tiempo que llevaba ahí escondido. Parece un diario que relata los primeros experimentos que se llevaron a cabo en el manicomio. Las descripciones que aparecen al final de cada página te revuelven el estómago, pero no eres capaz de dejar de leer.

Sigue leyendo el libreto en la página **219**.

219

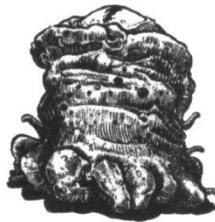
Empiezas a leer el acta de un caso en el que se experimentó por primera vez con un sujeto que había entrado en el manicomio de forma clandestina. Era un espía alemán condenado a muerte por el gobierno, o al menos esa es la versión que se dio a conocer a través de la prensa. Fue sometido a una compleja operación de la que no se relata ningún detalle, salvo que se mezcló su sangre con la de un invertebrado a fin de crear una nueva especie... La nota termina diciendo que, por desgracia el experimento no salió como se esperaban, por lo que se acabó emparedando al sujeto después de la operación en una celda del ala oeste para dejarle morir. En tu cabeza comienzan a dibujarse cientos de rostros monstruosos, mitad-hombre mitad-insecto. No sabrías decir exactamente a qué se refiere el acta cuando dice que el experimento "no salió como ellos esperaban". Pasas una a una todas las páginas del libreto, pero solo siguen un conglomerado de números y cálculos que no logras relacionar. De pronto, en la última página, encuentras un mapa que ha sido arrancado de otro cuaderno. En él aparece señalado un itinerario que parte desde la biblioteca, pero que no sabrías decir adónde conduce.

Continúa en la página [139](#) si decides permanecer en la biblioteca.

Si te atreves a seguir el mapa, ve hasta la página [117](#).

220

Una parte de ti se había convencido de que ese era el final: que ya te habían descubierto y que estaba todo perdido. Pero justo cuando el cántico estaba a punto de terminar y el hombre de la túnica se encontraba a la distancia suficiente como para descubrir que no estabas cantando como deberías, un lamento agonizante irrumpió en la sala. De pronto el cántico cesó, como si algo lo hubiera barrido, y todas las miradas se dirigieron hacia la esquina posterior del habitáculo.



Ve a la página **82**.

221

Intentan confundirte, llenar tu cabeza de espejismos. Nada de esto es real, ni el teatro, ni las bailarinas... y puede que ni siquiera esos doctores de batas blancas y miembros deformes. Es todo una compleja ilusión. ¿Qué puedes hacer para escapar de ella, para romper el velo que no te deja ver la realidad? ¡Lo que has hecho a lo largo de toda tu vida: centrarte en la Ciencia!

Comienzas a recitar fórmulas matemáticas, teoremas, párrafos enteros que recuerdas de los libros sobre filosofía y letras. Dejas que la lógica científica abarrote tu mente con sus paradigmas, con sus relaciones de interdependencia, con sus planteamientos y conclusiones.

—¡Está luchando! —dice uno de ellos, el que tiene el cuentagotas y está inclinado sobre tus ojos inyectados en sangre—. ¡Lucha contra nosotros!

—¡Haced que pare! —grita la mujer del bastón, golpeando las losetas con más fiereza, *POM, POM-POM*—. ¡Está alzando barreras de pensamiento lógico!

Pero tú sigues y sigues... los teoremas de los filósofos atomistas de Grecia, la teoría del conocimiento que surge de la epistemología, las enseñanzas de Tales de Mileto, el principio de Avogadro...

Pasa a la página **255**.

222

Lo que has aprendido hasta ahora de la magia negra hace que te estremezcas, pero hay algo en tu interior, en lo más recóndito... una chispa de esperanza que aún no ha sido apagada, a pesar de los horrores que has visto. Y que hace de ti una buena persona.

Confías en que aunque Judith esté siendo “escrita” en su alma por un poder oscuro y remoto, podréis vigilarla y llegar a curarla. Buscando otros remedios místicos o científicos, quién sabe. Lo has hecho en tus aventuras anteriores, ¿por qué no ahora?

Salís los cuatro del túnel a los terrenos baldíos que están a un kilómetro del manicomio. La serenidad de la noche es asombrosa: nadie os persigue a gritos, nadie intenta mataros.

Acompañas al doctor y a su amada hasta una remota casa de campo, donde te terminarás de curar de tu locura y ayudarás a mantener bien custodiado el “Libris Judithuam” hasta que esté escrito del todo. Despues, dios dirá. Las aventuras, si tienen algo de bueno, es que no se acaban nunca.

FIN



223

—El director de este centro es un enfermo —dice Rodríguez levantando el brazo para llamar la atención de una de las enfermeras y que le sirva un poco de agua—. Un sectario de poderes inimaginables que se llama Halsey y ha llegado desde la Universidad de Miskatonic.

No sabes por qué, pero la palabra “sectario”, susurrada de forma tan despectiva, desata una sensación de malestar en tu interior. Sientes un fuerte mareo y náuseas a medida que un torbellino de imágenes invade tu mente: Visiones inexplicables de horribles seres que reptan, se retuercen y burbujean a medio camino entre el ensueño y la más repulsiva realidad. Al final, venciendo tu asco, acabas bebiendo como una bestia sedienta del cazo con el que os sirven el agua a todos.

—El anterior director era aún peor. Verstrappe... Ese sí que merecía estar encerrado. No quiero recordar qué les hacía a los pacientes... —los ojos de Rodríguez se entristecen como si el tema fuera personal—. Su despacho está en el ala central, allí encontraremos la copia de las llaves maestras, y con un poco de suerte, un mapa del manicomio. Nuestro principal problema será llegar allí... sin un mapa.

Si quieres preguntar por las alcantarillas pasa a la página [151](#).

Tal vez puedas insistir en conocer la historia de Rodríguez, en la página [45](#).

O puede que quieras preguntar por el éter, en la página [254](#).

O puedes considerar que ya sabes todo lo necesario y empezar con el plan, en la página [120](#).

224

Tus gritos y los forcejeos que mantienes con esos dos encapuchados hacen que todos se den la vuelta hacia ti. Uno de los encapuchados cierra la puerta y todos, casi al mismo tiempo, retiran sus máscaras. Al ver sus rostros descubiertos reconoces a muchos de los enfermeros con los que te has cruzado desde tu llegada a Arkham y, de pronto, todos tus recuerdos vuelven a tu memoria. Intentas librarte de ellos, pero sigues estando demasiado débil. Acabas dejándote caer de rodillas al suelo. Uno de los asistentes se levanta mientras los demás mantienen la vista fija en la criatura. Quieres abrir la boca para suplicar por tu vida, pero callas al ver que se acerca con un cuchillo en alto. Tu grito de dolor inunda la sala cuando el jefe corta uno de tus dedos y se lo da a probar a la criatura. La sangre comienza a brotar por tu antebrazo y su olor parece excitar también a los encapuchados.

Sigue en la página **214**.

225

El comentario de los enfermeros parecía una buena pista, pero esta vez han sido más astutos que tú. Decides volver con resignación sobre tus pasos y buscar un lugar seguro desde el que puedas sacar más información. El perímetro del mismo está protegido por un enorme muro que separa el manicomio del río Miskatonic. Se rumorea que la caída es tan larga que muchos de los que han intentado saltarlo han muerto al sufrir el impacto del agua.

Esos temores te acogenoan tanto que no ves que la pareja de enfermeros se acerca hasta dónde estás sin el hombre que habían arrastrado. Tu gabardina te permite ocultarte detrás de los matorrales y escuchar las palabras oportunas para presuponer dónde lo han llevado. Esta vez no quieres que se te escapen y te pones rápidamente en pie para seguirlos.



Continúa en la página **253**.

226

Cuando el grupo de examinadores abandona la habitación, dos celadores entran y comienzan a limpiarla. Aunque te pasas la mayor parte del tiempo aturdido por las medicinas, te das cuenta de que algo no es normal en esos hombres: van vestidos con uniformes de enfermeros, sí, pero de color negro y no del verde normal del hospital. Otra cosa curiosa es que no limpian la zona donde tu incontrolable esfínter se ha vuelto a relajar, sino que se dedican a dejar pulcro el lugar donde se alzaban los hombres de traje.

Unos minutos más tarde, otro celador, esta vez de los habituales, te levanta y comprueba que tu camisa de fuerza está bien atada antes de sacarte al pasillo.

—Así que eres de los importantes —señala el 77 bordado en tu solapa—. Ten mucho cuidado ahí fuera. Si eres listo permanecerás sentadito tomando el sol, sin meterte en problemas —de un empujón te hace avanzar hasta una puerta roja al final de un pasillo aséptico de suelos blancos y negros—. De lo contrario, ellos vendrán a por ti, y créeme, no estoy tan seguro de que pasar lo que te quede de vida con un trozo de cerebro de menos, sea tan divertido como lo pintan los médicos.

... ”¿Ellos?”

Siquieres preguntar al celador a qué se refiere, pasa a la página **106**.

Si por el contrario crees que lo mejor es permanecer en silencio y no meterte en problemas, sigue leyendo en la página **20**.

227

Todo el mundo parece demasiado ocupado como para fijarse en ti.

Los médicos y las enfermeras tratan de aparentar normalidad en esta zona de admisión para pacientes de pago, y se niegan a reconocer que pueda haber algún loco peligroso pululando por allí, incluso aun cuando te están viendo.

Te permites el lujo de saludar con la larga manga de tu camisa de fuerza antes de precipitarte por la puerta que conduce a las instalaciones subterráneas del sanatorio.

Cruzas angostos túneles de ladrillo visto, puertas desvencijadas que llevan a las cocinas, las lavanderías y las calderas. Por fin llegas al último punto que aparece marcado en tu mapa:

Estás en una habitación en la que dos piletas que sirven para hervir las asquerosas sábanas se alzan como dos enormes y obesas torres custodiando una enorme llave de paso comida por la herrumbre.

Rodeas las rebosantes tinas y pronto encuentras la cañería que conduce el agua sucia hasta el alcantarillado.

Si Rodríguez te ha dado algo que necesitas ahora, ya sabrás lo que tienes qué hacer.

Métete en la alcantarilla en la página **116**.

228

A continuación ves que saca otro papel con las mismas características pero con los datos invertidos. Te recorre una sensación de vértigo al comprender que, de alguna manera, aquella persona cuyo nombre es completamente desconocido para ti tiene tu mismo rostro mientras que tú has adoptado los rasgos que le corresponden. Sientes que la cabeza te da vueltas. No eres capaz de comprender qué ha sucedido mientras estabas inconsciente, lo que sí tienes claro es que ya no eres el mismo: que eres esa otra persona, que ella es tú. Sin embargo sigues conservando los recuerdos que tenías...

Se arrodilla junto a ti tratando de calmarte. No os servirá de nada lamentaros; tenéis que averiguar qué ha ocurrido. Antes de que puedas reaccionar te propone localizar la sala de operaciones, donde probablemente os hayan tenido a ambos, para registrar el archivador central de ahí. Si existe algún tipo de información acerca de vuestro caso, la encontraréis en esos polvorientos cajones.

Avanza hasta la página **78**.

229

Observas con ojos atónitos cómo el médico se dirige a la entrada del edificio, una que está reservada al personal interino, y jamás a los pacientes. Pero da la casualidad que en ese momento los guardias armados con porras que la protegen están alejados, fumando distraídamente un pitillo. Podrías alcanzar al doctor para hablar con él antes de que desapareciese dentro del edificio. O podrías quedarte aquí con la extraña muchacha.

¿Qué harás?



Si decides perseguir a Alexander, pasa a la página **39**.

Si examinas más detenidamente los garabatos de Judith, ve a la página **247**.

230

Aprietas los dientes con fuerza, intentando recordar los símbolos del libro y su traducción a sonidos. Algunos son tan aberrantes que parece que ninguna garganta humana sería capaz de reproducirlos. Pero aun así lo intentas, y lo que te sale, a voz en grito, es un decadente mantra:

—*iiijiPh'ngluimglw'nafh Cthulhu R'lyehuqah naglfhtagn!!!!*

La gente se queda inmóvil y te mira. A la doctora Sue se le congela la mano en pleno gesto, justo cuando estaba a punto de empezar a darle vueltas al berbiquí.

Empieza con una pequeña vibración, tan leve que solo los perros y los gatos pueden percibirla. Pero luego va aumentando su intensidad, y el suelo mismo del quirófano comienza a temblar.

—¿Pero qué has hecho, imbécil? —te grita Sue, agarrándose por la solapa de tu hermoso traje chaqueta—. ¡¡Nos acabas de condenar a todos!!

Una grieta se abre paso por las losetas de la pared como un relámpago, astillándolas. La lámpara del techo parpadea y se apaga. Los grifos de los lavamanos escupen largos chorros de un líquido oscuro y pútrido, que no puede ser agua.

Pasa a la página **17**.

231

Sigues a los enfermeros hasta la puerta que lleva al ala donde os tienen confinados. Parece que el maníaco que trató de embestirte sigue vivo después de la paliza, pues puedes ver cómo se agita ligeramente antes de que lo arrastren hasta la enfermería. Incluso parece que está haciéndote señales.

Crees que tiene los ojos fijos en la puerta del comedor y cuando le devuelves una mirada interrogante, asiente con la cabeza, regando las baldosas con su sangre espesa.

Mientras, en el patio, el revuelo que ha causado ha sido demasiado intenso y pronto los enfermeros comienzan a llevarse a los pacientes a sus celdas. Cuando te meten en la tuya, te fijas en que los únicos que permanecen en el patio son los que gritaban al cielo.

Tal vez mañana deberías tratar de buscar algo de información acerca del gigante que te advirtió sobre ellos.

Tómate tus pastillas y vete a descansar en la página **92**.

232

—¡Apártese de mi camino! —le gritas mientras buscas con la mirada algo con lo que defenderte—. ¡No volveré a mi celda!

El anciano parece sorprendido por tus palabras, pero en ningún caso intimidado.

—¿Celda? —Sus ojillos se entrecierran como si estuviera sumido en un complicado cálculo para un instante más tarde proseguir—: ¡Ah! Claro el Manicomio... aún seguimos con eso.

Cada frase te sume más y más en la frustración, ¿qué diablos le pasa a este viejo? ¿Estará senil?

Como quiera que sigue avanzando hacia ti, cargas con el hombro para apartarlo de tu camino. Tal vez si está tan ciego como aparentan sus ojos vidriosos, podrás escapar y será incapaz de reconocerte. Con todas tus fuerzas embistes tratando de ganarte la libertad.

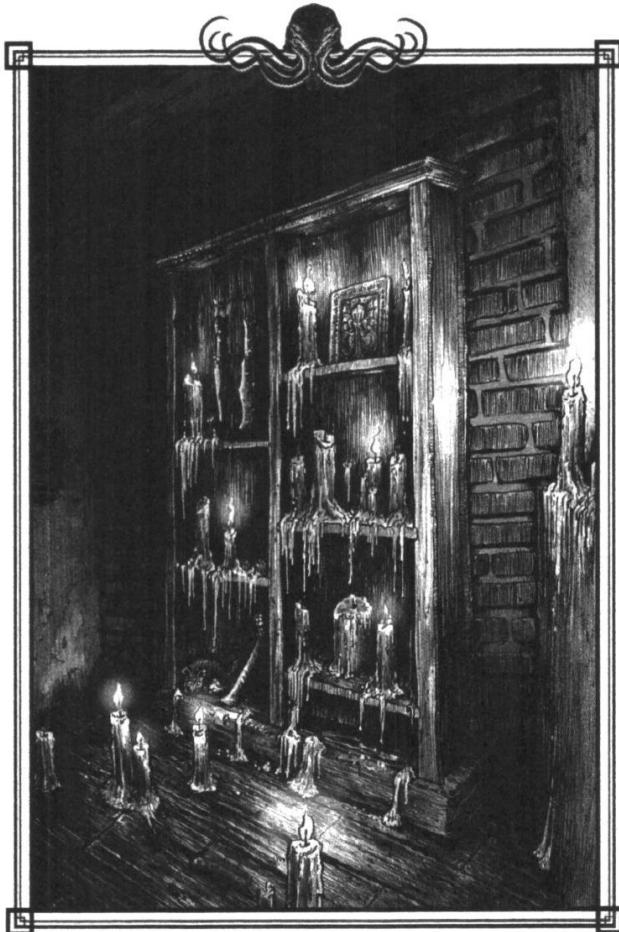
Sigue leyendo en la página [30](#).

233

No han podido ir demasiado lejos, eso lo tienes claro. Vuelves la vista a tu espalda para asegurarte de que nadie te ha estado siguiendo y te arrodillas en la hierba agostada. Debe de haber alguna palanca, una roca o algo que abra una puerta secreta. Pero por más que rebuscas y apartas hierbajos, no eres capaz de encontrar nada.

Junto a la explanada donde han desaparecido hay una pared de roca. Te parece demasiado descabellado pensarla, pero ya no te quedan más opciones y estás empezando a desesperarte. No puedes apartar de tu mente los gritos de aquel hombre mientras lo arrastraban y te preguntas qué clase de atrocidades estarán haciendo con él. De pronto, tus dedos se introducen por un resquicio del farallón y, cuando sacas la mano, compruebas que están manchados con una especie de tinte grisáceo. Como si te tratases de un caminante del desierto que ha encontrado algo que beber, comienzas a introducir los dedos en todos los bordes de las rocas que encuentras con la esperanza de que alguna de ellas desplace la pared. Y antes de lo que pensabas... escuches el gemido de una roca que se desliza a tus pies.

Continúa en la página [234](#).



*La estatua de un ser extraño y ancestral observa
todos tus movimientos.*

235

Una lámpara de gas agoniza en el techo. A duras penas logras incorporarte. Has tenido que penetrar a través de un espacio demasiado pequeño para alguien de tu tamaño y te has desgarrado trozos de carne y pelo, pero la habitación que oculta te da indicios de que alguien se reúne ahí de vez en cuando. Hay una chimenea en un rincón de la sala, frente a una estantería. Te habría extrañado no haber encontrado ningún libro en ella si no fuera por la enorme figura andrógina con tentáculos que hay tallada en lo alto. La luz que penetra por el hueco del jardín te permite comprobar que no hay nadie más en la sala y que tampoco hay ninguna puerta por la que salir. A juzgar por su apariencia, podría tratarse de un pequeño lugar de culto. Un rincón secreto al que alguien debe acudir de vez en cuando. Hay manchas de cera en el suelo y aún se puede percibir el fuerte olor a incienso. Tu curiosidad te guía cuando comienzas a palpar los ladrillos de la chimenea en busca de alguna piedra que esté floja. Si es verdad que esos enfermeros han entrado ahí, debe haber algún escondite por el que han huido. Y piensas encontrarlo...

Sigue en la página **77**.

236

La chica te hace señas para que te cueles por detrás del escenario. Tú te deslizas furtivamente entre los decorados y la tramoya.

—¿Has visto a mi esposo? Se llama Rodríguez —te dice. A pesar de su juventud, posee unos ojos pequeños y brillantes que parecen espejos de plata empañados por el tiempo.

—¿Quién eres? —le preguntas, balbuceante.

—Otra prisionera de este laberinto, igual que tú. Nada es real, es una prisión más, creada por Ellos.

—¿Ellos? ¿A quién te refieres?

—A las presencias que atravesaron el Portal. Tú y yo podemos verlos, nos utilizan para sus fines... Oh mi pobre esposo, él nunca lo entendió —mira hacia los lados, nerviosa, como si en cualquier momento pudiese aparecer alguien—. Están usando la propia locura para edificar paredes que no podrás traspasar. ¡Es un experimento científico! Pero recuerda: solo son ilusiones, nada más. Nosotros somos reales, ellos simples sombras. Tienes que despertar. ¡Despierta!

Si quieres intentar salir por delante, por el teatro, pasa a la página **176**.

Si prefieres probar a seguir internándote en la oscuridad entre bastidores, ve a la página **90**.

237

Tal vez esto los desconcierte: recuerdas una vieja canción sobre una granja y sus animales que solías cantar cuando eras niño. Era una tonada pegadiza y divertida.

Mientras los ganchos mantienen abiertos tus párpados y los médicos te bañan los globos oculares con la extraña solución verdosa, te relajas y cantas:

Desperté

y ya no recordaba el comienzo del cuento.

Tu silueta en esta cama vacía,

cortinas que texturan el perfil de la brisa,

Granos de arroz que bailan en un cuenco,

Y la mañana asomando por encima

de las montañas sin ninguna prisa.

Los médicos se miran unos a otros, desconcertados. No entienden las reacciones de este extraño humano.

—¿Qué está haciendo? —pregunta uno de ellos.

—Se está refugiando en sus propios recuerdos —dice el otro—. Cree que en su interior encontrará consuelo.

—¡No debemos permitírselo, el simbionte podría verse afectado!

Pasa a la página **205**.

238

Sientes que las pulsaciones se te disparan y suben hacia tu sien. Por un instante dejas de pensar. Se aflojan los músculos de tu vejiga y te tiemblan las piernas. Sabes que justamente enfrente tienes el corazón y las entrañas de Arkham. No necesitas estar sosteniéndole la mirada a la muerte para imaginar que aquel monstruoso engendro es el causante de las atrocidades que suceden en ese lugar. Tragas saliva y cuentas mentalmente hasta tres, como si aquello pudiera prepararte de alguna manera.

Tus piernas reaccionan como si no fueran tuyas, como si le pertenecieran a otra persona o formasen parte del mecanismo de algún muñeco a cuerda. Y salen corriendo a toda velocidad, cargando con el resto de tu cuerpo.



Sigue en la página **179**.

239

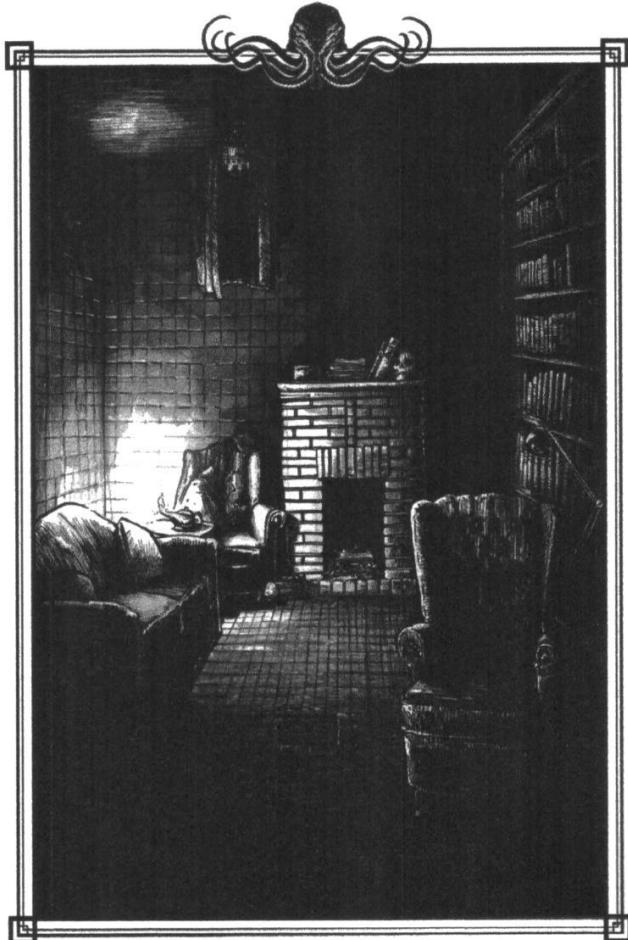
Aunque te lleva varias semanas, te comportas en todo momento de forma coherente. Por supuesto, solo te dejan deambular por la zona de pacientes del pabellón oeste y por el patio interior, pero ya nadie está pendiente de tus solitarios paseos por los corredores estériles.

La monotonía en este lugar es insopportable. Pasas demasiadas horas en una celda, y aún más horas en el patio sin nada que hacer, salvo permanecer mirando a los otros locos o a las paredes. El tiempo se vuelve cada vez más espeso hasta que todo empieza a disolverse en una especie de horrible sueño donde es imposible distinguir qué es real.

La vida en los otros pabellones debe ser mejor, pues una vez a la semana, habitualmente los sábados, te llega el sonido lejano de la música a través de las paredes. Y es que mientras para los pacientes ricos hay musiterapia, para vosotros solo quedan las palizas, desquiciantes esperas, y gachas acuosas con patatas podridas.

Cuando consigues ser como un mueble más de este antro, por fin te acercas hasta donde las enfermeras tienen confinado a Richtoffen.

Pasa a la página [240](#).



*Una librería vieja y en apariencia abandonada
se alza ante tus ojos.*

241

Discretamente te dejas caer en el suelo, muy cerca de la trampilla del alemán. De pronto te planteas que a lo mejor ni siquiera habla tu idioma.

—Eh, amigo —le susurras a la pared—, sé que estás ahí. Dime algo si me entiendes.

Al principio no hay respuesta, pero al rato escuchas cómo algo golpea la pared dos veces.

—¿Eso es un sí? —preguntas de nuevo, y vuelves a notar el golpeteo rítmico: “toc-toc”.

Una de las enfermeras repara en ti y se te acerca con expresión severa.

De un fuerte empujón, te aparta de la pared amenazándote con avisar a los guardias si vuelves a acercarte. Entonces abre la portezuela del montacargas decidida a castigar al pobre hombre atrapado tras las paredes y, en la oscuridad absoluta de un pozo repleto de inmundicias, puedes entrever al aterrorizado alemán intentar gritar. Su boca es un agujero informe de encías purpúreas llenas de cicatrices donde deberían estar los dientes y un muñón mal cosido como lengua.

Si quieres tratar de ayudar a Richtoffen, pasa a la página **85**.

Si lo dejas por el momento pero le prometes ayuda ve a la página **216**.

242

Entonces, un día como otro cualquiera de tu insoportable cautiverio, ves tu oportunidad: cuando toca alimentarte, normalmente bajan al sótano dos sectarios. Uno te quita las cadenas y te arroja desde lejos la comida mientras el otro te apunta con una escopeta, por si acaso. Pero ese día solo viene un sectario, porque el otro parece ocupado en otro menester. No te lo piensas dos veces y cuando el hombre te afloja los grilletes que te mantienen sujeto a la pared, ignoras el presente que te trae (una bolsa roja que contiene lo que parece un trozo de pierna humana, un muslo cortado a serrucho) y te abalanzas sobre él.

Le desgarras el cuello con tus afilados dientes y sales corriendo por el pasillo. El otro sectario te ve y una expresión de espanto se le dibuja en el rostro, pero no puede hacer nada por detenerte. Usas la escopeta que le has quitado al otro como porra para abrirle la cabeza (tu mente ya es tan primitiva que se te ha olvidado para qué sirve ese extraño objeto). A continuación escapas del edificio por una cloaca.

Pasa a la página [53](#).

243

La portilla está cerrada, pero más cercana a ti que el desagüe. Lo intentas a la desesperada, arrastrándote hacia ella con uñas y dientes, mientras la Claustrofobia sigue acortando el espacio que hay entre el suelo y el techo de la habitación. Se oye el sonido de extraños engranajes detrás de las paredes, que acortan milímetro a milímetro la distancia entre ellas. ¡Ya casi no puedes respirar! ¡Por Dios, qué agobio, vas a morir como un vulgar insecto!

Justo cuando te faltan solo unos pocos centímetros para llegar, algo te agarra del tobillo.

Te vuelves y ves a una criatura sin nombre que te ha cogido con su larga mano negra, en la que solo tiene tres largos dedos rematados por garras. Es un horror sin cabeza, oscuro como boca de lobo, que anida en los resquicios internos de las enfermedades mentales. Parece la blasfema mezcla de una entidad que no es completamente mono ni completamente insecto. Y que logra transmitir una poderosísima sensación de crueldad, de depredación, a pesar de no tener rostro.

Chillas de terror, y pataleas intentando liberarte de tu presa. Sus dedos se cierran en torno a tu tobillo como grilletes de acero, atrayéndote, atrayéndote hacia él.

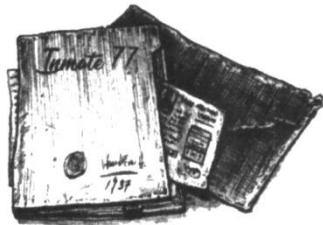
Al fin llegas hasta la portilla, que está cerrada.

Pasa a la página **180**.

244

A trompicones, como si te costara mantener el equilibrio, vas dando tumbos por los pasillos y cruzando todas las puertas que ves. Seguro que si pasas a través de todas, llegarás a alguna parte... o esa es la teoría.

De repente pasas por delante de una puerta que no sabes a dónde lleva, pero que está entreabierta. Lo que te ha llamado la atención de ella es el extraño murmullo del viento que la atraviesa, como si fuese el de un páramo en lugar de la típica corriente de aire de un edificio cerrado. Más allá de esta puerta, el pasillo prosigue unos metros más hasta desembocar en una bifurcación.



Si te paras a explorar la puerta misteriosa, pasa a la página **50**.

Si sigues corriendo hasta la bifurcación, ve a la página **132**.

245

Vuelves la vista hacia la fuente sin demasiada confianza. Esa agua debe de haber estado fluyendo por las catacumbas del manicomio desde... Ni siquiera eres capaz de imaginar cuánto tiempo hará que se construyó esa especie de mausoleo. Sea como fuere, no te ves capaz de catarla. Entonces te fijas en que una de las estatuas del fondo tiene una postura muy diferente a las demás. Te acercas con cautela para examinarla en detalle. Entonces ves un pedestal que contiene otra inscripción. Esta vez las palabras salen solas de tus labios y pronuncias la frase en voz alta. De pronto las paredes del mausoleo comienzan a temblar, pero tú no eres capaz de parar. Ves que caen algunas rocas y que tu voz retumba contra las paredes aunque apenas estés gritando...

Continúa leyendo en la página **186**.

246

Eres consciente de que es arriesgado entrar ahí, más aún si no sabes bien cómo salir, pero has llegado demasiado lejos en tu aventura como para rendirte. Además, tienes la coronada de que con la túnica nadie podrá reconocerte, y que esa abominable criatura parece manifestar cierta tolerancia hacia los encapuchados... Abres la puerta con cautela, lo suficiente como para penetrar por un resquicio, y te diriges hacia un extremo del semicírculo para sentarte. Alguien está hablando con una voz potente en un idioma que desconoces mientras los demás corean la última palabra de la salmodia. Tras asegurarte de que tú presencia no ha llamado la atención, levantas la vista y distingues en el centro del semicírculo a un hombre con una túnica morada con los brazos alzados hacia la criatura, cantando, mientras esta devora con fruición un cuerpo humano. No puedes evitar sentir un nudo en el estómago al reconocer el camisón que les ponen a los presos.

Continúa en la página **157**.

247

Te sitúas detrás de la joven para mirar por encima de su hombro, desde su misma perspectiva. Sus garabatos, tal y como los ha llamado el doctor, parecen un galimatías absurdo a simple vista. Símbolos cruzados, anudados, inferentes... sacados de un alfabeto que seguramente nadie más conocerá, sino que será producto de la propia demencia de la muchacha. Pero Alexander dijo haber encontrado un patrón matemático en ellos. ¿Será verdad?

Cuando te quedas un rato mirándolos, a los garabatos, algunos de ellos empiezan a sonarte familiares... ¡Sí, tú los has visto antes! ¿Pero dónde? ¿Y por qué su mero recuerdo te provoca escalofríos?

De pronto, con una sacudida de tu espina dorsal, se te ilumina la mente y un recuerdo de otro tiempo, de una realidad muy distinta anterior al manicomio, se abre paso por tu mente como un relámpago: ¡ya sabes dónde viste símbolos parecidos! En un libro maldito que consultaste una vez, en la Universidad. Un libro impío y macabro encuadrado en piel humana, que tuviste que consultar para que te ayudara en tus investigaciones.

¿Acaso esa mujer también consultó el libro maldito, y memorizó sus símbolos sangrientos? ¿Por eso se volvió loca?

Pasa a la página **2**.

248

Con el corazón a punto de pararse en el pecho, casi te derrumbas cuando una mano se posa en tu hombro. Un celador vestido de verde tira de ti hasta apartarte del resto de pacientes. En su solapa lleva escrito el nombre de Perkins.

—¿A dónde demonios crees que vas? —te susurra con un aliento apestoso.

Balbuceas algunas palabras y te dejas arrastrar hasta uno de los pasillos que conducen al área de tratamientos.

De un empellón te arroja a una habitación oscura con una silla de madera en el centro. El suelo de baldosas apesta a orín y ozono.

—Me la estoy jugando, tarados. A partir de aquí ya no es responsabilidad mía —tirándote de las correas de la camisa de fuerza hasta dejarte libre continúa—: Reúnete con el otro tarado en el pasillo central —señala una puerta al otro extremo de la habitación. Dejando caer su juego de llaves, se marcha cerrándola a su espalda.

Estás completamente a oscuras.

Si tienes el mapa de las instalaciones reúnete con Rodríguez en la página [195](#).

Si todavía no has encontrado el mapa ve a ciegas hasta la página [164](#).

249

Prefieres seguir tu instinto y te dejas guiar por el ritmo de los tambores hacia el camino de la derecha. El túnel parece más ancho y cuidado, y apenas tienes que encorvarte para avanzar. El sonido se vuelve más intenso y casi puedes sentir que tu corazón late al compás. No puedes evitar avanzar con los puños apretados, como si aquella extraña música te estuviese llamando para iniciar algo muy especial... Unos pocos pasos más adelante encuentras una puerta robusta de madera. Sin detenerte a pensarlo apoyas las dos manos sobre ella y empujas lo suficiente para abrir un resquicio. El espectáculo que presencias desde el túnel te deja con la piel de gallina: en el centro de la sala se yergue una robusta criatura de tres metros de alto que parece una mezcla entre un gusano de diez ojos y un humano. Retrocedes un paso de forma instintiva mientras observas que, a su alrededor, hay un grupo de personas vestidas con esas túnicas. Una parte de ti se siente segura por llevar el mismo atuendo que los presentes. Sientes curiosidad por saber qué está ocurriendo ahí, pero por otra parte... la presencia de esa bestia antropomorfa hace que te sientas tan vulnerable...

Sigue en la página **18** si crees que lo mejor sería dar media vuelta.

O aventúrate a entrar en la sala en la página **246**.

250

De pronto crees ver a alguien caminando por el pasillo de la derecha y le sigues. A pesar de su apariencia encorvada, no tardas en reconocer que se trata de un enfermero. Caminas detrás de él con cautela, escondiéndote en cada esquina hasta que sus pasos se detienen delante del despacho. Sientes un cosquilleo de emoción: no es exactamente lo que andabas buscando pero te puede ayudar a sacar algo de información. Justo cuando el enfermero introduce la llave en la cerradura, alguien lo llama desde el otro extremo del pasillo. Desde tu escondite no puedes ver de quién se trata, pero no te importa: el enfermero se marcha corriendo con tan mala suerte que se deja la puerta abierta. Te abalanzas sobre ella sin pensarlo.

Sigue leyendo en la página **134**.

251

Algo estalla dentro de ti. Te retiras la capucha y te abalanzas contra el jefe. Puedes escuchar sus exclamaciones de asombro al reconocer en ti el rostro de su ofrenda, pero eso no impide que se interpongan en tu camino antes de que logres rozarle con los dedos. Esas personas parecen tener una fuerza desmedida en comparación con su tamaño. Un dolor punzante que te atraviesa el vientre se vuelve tan intenso que apenas puedes abrir los ojos para ver el sable que tienes clavado. Caes de rodillas, en estertores de sangre, mientras escuchas sus comentarios de asombro porque uno de sus presos haya logrado llegar tan lejos. Ni siquiera tienen la decencia de esperar a que te desangres para comenzar a arrancarte los dedos y ofrecérselos como tributo a esa criatura andrógina fruto de un experimento a la que consideran un dios.

FIN



252

Rebuscas en los archivos para seguir investigando. Buceando entre papeles viejos y amarillentos descubres unos documentos con textos que detallan los experimentos que han llevado a cabo contigo desde que comenzó tu estancia en Arkham. Sacudes la cabeza intentando negar lo innegable. Por más que lo intentas no recuerdas nada de eso y ni siquiera eres capaz de calcular en qué momento se produjeron. Los documentos no tienen fecha ni aparecen los datos de ningún miembro del personal médico. Sin embargo tus datos personales y tu ficha son correctos...

Sigue en la página [185](#).

253

Escuchas que siguen hablando con sorna del lugar al que lo han llevado mientras te acercan cada vez más. Los oyes hablar de un proyecto de experimentación y reírse de los pobres presos que tienen en el ala este. Antes de que uno de ellos tuerza hacia la derecha y se encamine de nuevo hacia la puerta, antes de que te abalances sobre ellos y comiences a golpearles, los oyes hablar de una criatura que, al parecer, habita en Arkham y a la cual quien alimentan con los pacientes peligrosos... después de haber experimentado con ellos todo tipo de atrocidades, claro.

Tienen que llamar a más de tres enfermeros para que puedan reducirte. Tienes los puños doloridos y los ojos inyectados en sangre, pero no eres capaz de parar. Ya no te importa lo que hagan contigo ni a dónde te conduzcan. Intentas liberarte de sus fuertes brazos, mientras ves que uno de ellos se acerca con una sonrisa y te cubre la cabeza con lo que parece una tela blanca y gruesa. La realidad desaparece para verte sumergido en un mundo neblinoso de sonidos ahogados y risas monstruosas.

Continúa en la página [122](#).

254

Al preguntarle a Rodríguez por el éter, el hispano fija sus ojos azules en las dos puertas que hay en el extremo este del comedor.

—Detrás de esas puertas hay un mostrador en el que se sirven las medicinas y justo al lado está la sala de vacunación. Ahí es donde guardan las cepas de malaria y se encuentra el acceso a la enfermería. Solo hay dos modos de entrar: muerto o a punto de hacerlo. No se me ocurre otro modo de conseguir el éter.

Refunfuñas una maldición mientras tu mente empieza a urdir un plan para entrar en esa enfermería sin necesidad de hacerlo en una bolsa negra.

Puedes seguir preguntando por las llaves maestras en la página [223](#).

O interesarte por el alcantarillado en la página [151](#).

O insistir a Rodríguez en que te cuente su historia, pasa a la página [45](#).

O puedes decidir que ya es hora de comenzar con el plan en la página [120](#).

255

Los médicos inclinan sus siluetas sobre ti, revelándose tal cual son: entes deformes, grotescos, hechos de secreciones líquidas de alguna entidad que habita en los confines de la locura. Masas amorfas de mucosidad pensante, unidas entre sí por cuerdas que parecen tendones humanos sometidos a torsión. Vagabundos de otra dimensión situada entre las sexta, séptima y octava del anakeion celeste, el sistema de esferas de la realidad teorizado por Arquímedes. Monstruos que viven para, por y de la locura de las personas, alimentándose de ella. Parásitos del subconsciente.

Horrendos vagabundos interplanares.

—¡Adhesión a la lógica empírica de Aristóteles! —chillas a pleno pulmón—. ¡Énfasis en la ética estoica como principal ámbito del conocimiento! ¡Sistemas racionales discretos!

Los ganchos que mantienen abiertos tus ojos salen disparados, hechos pedazos.

Las bailarinas, en el escenario, cambian de baile a otro todavía más frenético. El bastón de la mujer vieja se rompe en el último *¡¡¡POM-CRACK!!!!*

Pasa a la página **58**.

256

Aún deben pasar algunos días antes de que los efectos de las drogas se limpian de tu cuerpo, y antes de que Rodríguez te explique su plan. Las jornadas transcurren lentamente, como una bruma monótona que se va difuminando ante tus ojos vidriosos, hasta que, por fin, una mañana exactamente igual al resto de otras infinitas mañanas, Andrés te dice:

—Uno de los guardias me debe un favor —el hispano arruga el gesto con disgusto y señala a una de las pacientes más jóvenes del pabellón. Está sentada en el suelo, hecha un ovillo, sin poder parar de llorar—. Digamos que a ese maldito cerdo le gustan demasiadas cosas que no puede tener, y de saberse, podrían costarle algo más que el puesto.

—¿Abusa de los pacientes?

—Y de otras cosas que nosotros tenemos en abundancia, los medicamentos psicotrópicos. El problema es que lo que me pide ahora, está fuera de mi alcance: ¡Éter! Ayer casi lo consigo, pero nuestro pequeño espectáculo no fue suficiente. Ese maldito loco me pide éter de sedación y eso solo se puede conseguir en la enfermería. Una vez lo tengamos nos abrirá acceso hasta la zona central donde se encuentra la entrada a las alcantarillas. Para poder movemos por el hospital necesitaremos un mapa, un juego de llaves maestras y, por último, una manera de orientarnos en los túneles debajo del sanatorio.

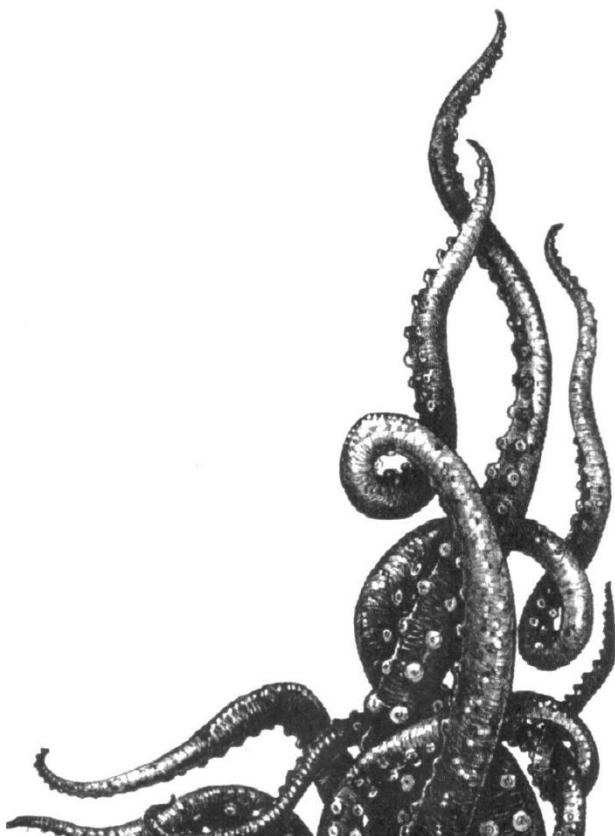
Si quieres preguntar por el éter, hazlo en la página [254](#).

Si te interesas por las llaves maestras, pasa a la página [223](#).

Si lo que te interesa son las alcantarillas, ve a la página [151](#).

También puedes insistir en que te cuente su historia personal antes de embarcarte en más locuras, en la página [45](#).

BESTIARIO



Shubb-Niggurath: También llamada La cabra negra de los Bosques y su millar de retoños oscuros. Pese a que Shubb-Niggurath es mencionada frecuentemente en múltiples obras místicas e invocaciones, Lovecraft jamás describió a esta criatura.

Se la suele asociar a antiguas deidades de la fertilidad y es descrita como una masa disforme de la que sobresalen centenares de bocas y tentáculos arrastrados por unas patas terminadas en cascós de donde proviene su sobrenombrado “cabra negra”.

Mi-Go: Eran unos seres rosados de alrededor de un metro y medio de altura. Los cuerpos de crustáceo estaban provistos de algunos pares de aletas o alas membranosas y varios grupos de miembros articulados. En el lugar donde podría encontrarse la cabeza había una especie de elipsoide retorcido, cubierto por gran número de antenitas.

Doctor Halsey: El doctor Allan Halsey era el decano de la Universidad de Miskatonic, un hombre estricto y cabal que se enfrentó al joven estudiante Herbert West en sus intentos por utilizar cadáveres propiedad de la universidad para sus experimentos. En uno de sus enfrentamientos con el joven West desapareció misteriosamente al mismo tiempo que un extraño asesino psicópata devorador de hombres comenzaba su carrera en la ciudad de Arkham. Ese psicópata (que se parecía mucho con el doctor Halsey) fue encerrado para siempre en el manicomio de Arkham. Hay quién dice que ahora está curado y ejerce de nuevo la medicina en la institución.

Personal del hospital: El manicomio de Arkham cuenta con personal especializado traído de las mejores instituciones de América y Europa. Existen tres niveles de seguridad para cada una de sus alas y sus trabajadores no pueden ejercer en

lugares para los que no han sido autorizados. Los médicos y las enfermeras son profesionales, pero existe otro tipo de personal que depende directamente del director Verstrappe, los llamados “celadores negros”, encargados de mantener en orden los asuntos de los pacientes 77.

Andrés Rodríguez “el hispano”: Este misterioso hombretón de pelo rubio y ojos claros asegura ser un inmigrante encerrado en el manicomio de Arkham para tratar de encontrar a su esposa desaparecida durante un internamiento en la institución. Es un paciente muy tranquilo pese a su imponente aspecto.

Paciente histérica (Judith): Una joven misteriosa pinta extraños dibujos en el suelo del patio, muy pocos son los que se acercan a ella y dicen que ha sido escogida por el propio director Verstrappe para sus experimentos privados. El doctor Francis Alexander cuenta con un *dossier* secreto sobre su caso y se encarga de custodiarlo lejos de la vista del resto del personal. Si llegase a saberse qué esconde la “chica de las estrellas” las consecuencias para el sanatorio serían terribles.

Doctor Francis Alexander: Este joven doctor es un investigador de los misterios de la mente y su relación con lo oculto. Ejerce como psiquiatra en el Manicomio de Arkham donde se centra en los trastornos de personalidad. Los rumores dicen que mantiene una relación romántica con una de sus pacientes, la misteriosa chica de la puerta de estrellas.

Paciente 77 (Leticia): La mujer de Rodríguez “el hispano” se llama Leticia. Una mujer normal e inteligente que por accidente entró en contacto con fuerzas inexplicables de la naturaleza. Rodríguez asegura que durante un internamiento temporal su expediente desapareció junto con toda prueba de su ingreso en el manicomio.

Persi, el chihuahua: Este pequeño perro acompaña al Doctor Francis en sus terapias para tratar de calmar a los pacientes más peligrosos. Es una criatura adorable que no parece tenerle miedo absolutamente a nada. Pero no todo es lo que parece, algunos pacientes veteranos dicen que ese perro se comporta de una manera “casi humana” y prefieren no acercarse.

Pacientes del Manicomio: Procedentes de todos los rincones del Estado de Massachusetts y de lugares mucho más lejanos, estos pobres desgraciados se vieron de pronto encerrados en una institución mental de dudoso prestigio, donde sufren en silencio las angustias de su locura. El plantel de enfermedades psíquicas es tan espectacular como ecléctico: crematofobia, triscaidecafobia, efebifobia, dipsofobia, bromidrosifobia, esquizofrenia galopante... El infierno en vida es lo que experimentan a diario estas pobres almas descarriadas... y puede que sean usadas, además, como material de experimentación para truculentos ensayos científicos...

Atlach Nacha: Una forma oscura tan grande como la de un hombre agachado, pero con largos miembros arácnidos [...] Pudo ver que había una especie de rostro entre las patas articuladas de aquel achaparrado cuerpo del color del ébano. Aquel rostro miraba con una extraña expresión de duda e interrogación. El terror invadió las venas del intrépido cazador cuando su mirada se cruzó con la de aquellos ojos pequeños y astutos, que se encontraban rodeados de pelo.

Herbert West: Médico de pelo rubicundo y aspecto inquietante que inició sus experimentos con la carne humana durante su estancia en la facultad de medicina de la Universidad de Miskatonic. Él y su fiel ayudante robaron cadáveres y les

inyectaron un “suero milagroso” destinado a revivir los cadáveres, cual sustituto de la fuerza de la electricidad en el literario Víctor Frankenstein. Escondidos en la granja Chapman tras su expulsión con deshonor de la universidad, prosiguieron sus macabros experimentos y se dice que lograron hacer que un ser muerto volviera de un modo grotesco e infame a la vida, o más bien, a un profano remedio de vida...

Director Verstrappe: Este señor anciano de aspecto inquietante (su cara parece una máscara debido a un defecto de la piel que transparenta el hueso) fue durante muchos años director y gestor general del Manicomio de la ciudad de Arkham, en Massachusetts. Durante su administración salieron a la luz ciertos escándalos que involucraban a los doctores y a pacientes a los que sometían a grotescos experimentos científicos, todo en “aras de la ciencia”, pero nunca se pudo demostrar nada. Se rumorea que en su residencia privada esconde algunos diarios muy oscuros que detallan las pruebas realizadas a pacientes durante todos esos años.

Dhole: Porque nadie ha visto jamás a un dhole ni aun imaginado su apariencia. A los dholes se les conoce únicamente por un rumor confuso, por los crujidos que producen al arrastrarse entre montañas y huesos, y por el tacto viscoso de su piel cuando le rozan a uno al pasar.

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

Cultos inconfesables, asesinatos rituales, horrores surgidos de los abismos del espacio y las esquinas del tiempo... sólo era cuestión de tiempo hasta que la frágil isla de la cordura se viera desbordada por el infinito mar de lo desconocido.

Has acabado encerrado en la mayor institución psiquiátrica del mundo: el manicomio de Arkham.

¿Son sus pasillos el lugar seguro y pacífico en el que recuperarás tu cordura? ¿Lograrás sobrevivir a sus modernos tratamientos? ¿Descubrirás lo frágil que es la línea que separa la realidad de lo impensable?

Choose Cthulhu: El manicomio de Arkham si es un simple librojuego basado en la obra de Howard Phillips Lovecraft. Toma las riendas de los lectores de las historias originales del maestro de Providence y enfrente al terror cósmico de LOS MITOS DE CTHULHU.

