

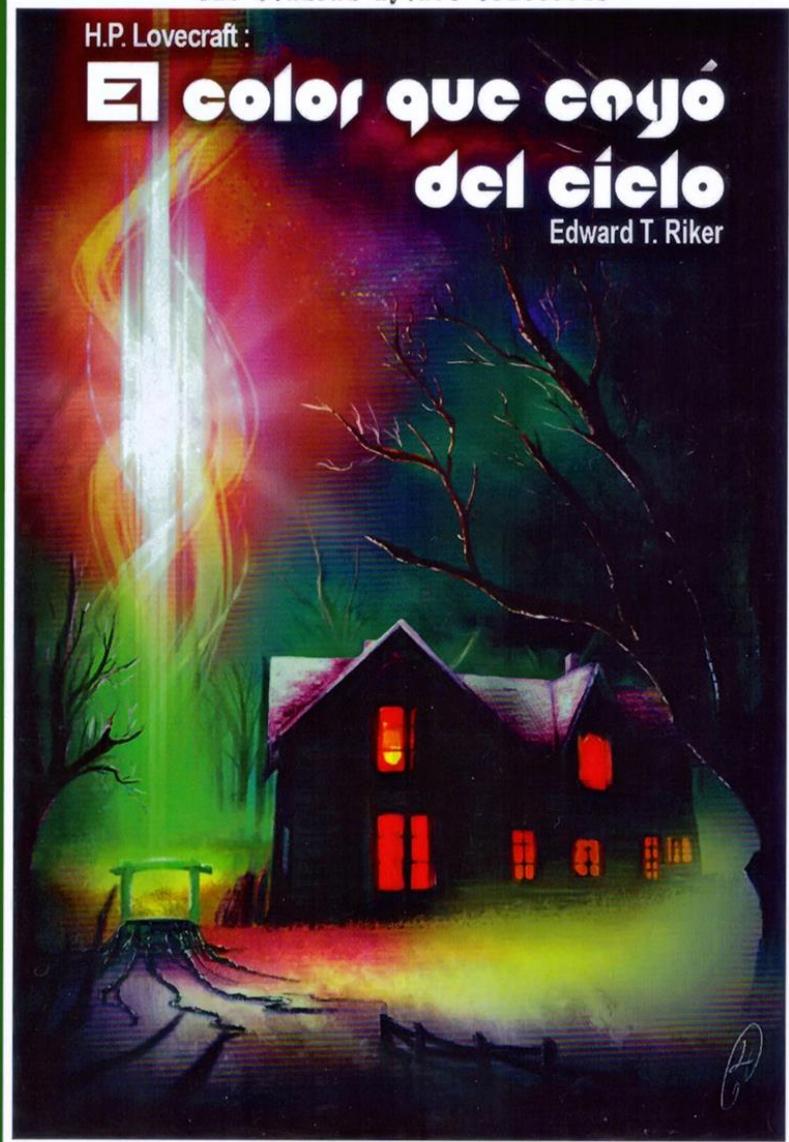
**ALWAYS**  
**CHOOSE CTHULHU**

The Cthulhu Mythos Gamebooks

H.P. Lovecraft:

# El color que cayó del cielo

Edward T. Riker



**CHOOSE 8 CTHULHU**

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

Un extraño mineral ha caído desde el cielo en el jardín de Nahum Gardner, a las afueras de Arkham. Los estudios indican que se trata de un meteorito, en cuyo núcleo anidan colores ajenos al ojo humano. Pero la llegada del misterioso visitante del espacio resulta altamente nociva para el ecosistema de la granja... y no es menos pavoroso el destino que aguarda a los miembros de la familia. ¿Qué amenaza interestelar pudo traer consigo el meteorito? ¿Por qué los cuerpos y las mentes de la familia Gardner se consumen día tras día? ¿Serás capaz de enfrentarte a ese color que proviene del espacio exterior?

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

## **Otros títulos:**

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

ALWAYS CHOOSE CTHULHU - 8

# **El color que cayó del cielo**

---

**Edward T. Riker**



*Ilustraciones: **ELIEZER MAYOR***

Director de arte: Eliezer Mayor

Maquetación: Patricia H. Albín

**Edward T. Riker**

**EL COLOR QUE CAYÓ DEL CIELO**

Primera edición en CELAENO BOOKS, LAST LEVEL GAMES: 2021

© De la edición: Ediciones CELAENO BOOKS, 2021

© Del texto: Edward T. Riker

© De las ilustraciones interiores: Eliezer Mayor

© De la portada: Patricia H. Albín



**CELAENO  
BOOKS**



**LAST LEVEL  
GAMES**

• Antonio Nebrija 21, 2º  
38005, Santa Cruz de Tenerife  
[editorial@choosecthulhu.com](mailto:editorial@choosecthulhu.com)  
[www.choosecthulhu.com](http://www.choosecthulhu.com)

Fotomecánica e impresión: Ulzama Digital

Impreso en España - Printed in Spain

ISBN: 978-84-122769-4-7

Depósito Legal: TF 508-2021

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

# Advertencia

---

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

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

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

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

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

# Regla especial de corrupción

---

En este libro encontrarás una regla especial denominada CORRUPCIÓN: determinadas secciones se encuentran contaminadas por la ponzoña del color que cayó del cielo. Cada vez que entres en una de esas secciones deberás anotar la cantidad de corrupción. No importa cuántas veces pases por la misma sección, SIEMPRE tendrás que sumar el número indicado. Por ejemplo, si visitas el pozo de los Gardner en tres ocasiones y tiene un marcador de corrupción de 3, lo sumarás tantas veces como visites la misma sección, dando un total de 9 puntos de corrupción. Esto estará indicado por una **C** junto al número que le corresponda a la sección.

La corrupción ataca lentamente y no eres consciente de su peligrosidad hasta que es demasiado tarde. Sí, en algún momento, llegas a tener más de 88 puntos de corrupción, ve a la página **100** para conocer el terrible destino de los malditos.

**NOTA:** Si crees que eres un auténtico experto jugando Choose Cthulhu, puedes intentarlo en el modo Pesadilla y tratar de llegar a la página **145** con menos de 66 puntos de corrupción (a Shub-Niggurath le encantará ver cómo lo intentas).

# 1

Más allá de la salida 107 de la carretera de Arkham a Providence, pasado el desvío que lleva a Rochester, hay un camino muy poco transitado que se interna en los oscuros bosques donde los árboles se inclinan de manera fantástica. Una zona de la que se dice que la fronda es tan espesa que la luz del sol nunca ha tocado el suelo. Pese a sus fértiles valles rebosantes de vida, en las silvestres laderas de sus colinas no se levantan demasiadas casas. Las granjas están aisladas y permanecen sombrías, rumiando los secretos de Nueva Inglaterra.

Muchos son los pueblos que han intentado domar sus salvajes cañadas. Los francocanadienses se fueron al norte, los italianos al sur y los polacos... simplemente se marcharon en cuanto pudieron, dejando sus casas a los temerosos puritanos. No es un lugar bonito, ni bueno para la imaginación, no es idílico y verde... Es oscuro, húmedo y demasiado silencioso. Es aquí donde la Compañía de Aguas de Providence planea construir la presa que surtirá a los fértiles valles costeros, aunque eso condene las pocas granjas que aún quedan. Te da pena ser el portador de tan malas nuevas, pero todo sea por el progreso.

Eres un hombre de ciencia, un experto en hidrología contratado para determinar si se debe inundar la zona de los valles boscosos de Arkham o sí, por el contrario, la zona merece ser preservada. Es el momento de ponerte en marcha, pues el salario prometido es demasiado jugoso como para dejarlo pasar.

Si quieres puedes informarte previamente de lo que te espera en la zona en [73](#).

O puedes partir antes de que anochezca hacia Clark's Comer, el último pueblo antes de los valles en el [4](#).

## 2

Con desagradable sorpresa descubres que Clark's Comer no existe, al menos no como pueblo. Se reduce a una vieja tienda de compra-venta de víveres y enseres variados, con un poste de telégrafos y un abrevadero en la fachada. No hay absolutamente nada más a la vista, ni un motel, ni un ayuntamiento, ni siquiera un alma paseando, así que decides entrar.

Al traspasar el umbral de la tienda eres consciente del intenso frío que hace fuera y agradeces la lumbre encendida que te calienta incluso desde dónde estás. El local es bastante amplio y está atiborrado de sacos, jaulas y cepos, estanterías con latas de conservas, ropa y material de ferretería, todo en un batiburrillo, sin orden ni concierto.

—Canastos, Ammi, tenemos un turista —dice alguien con sorna desde el mostrador y ves a dos parroquianos calentándose junto al fuego anaranjado de un hornillo.

—Bienvenido, forastero, ¿qué se le ha perdido por este lugar olvidado por Dios?

Los que hablan son dos entrañables pueblerinos vestidos con rústicos pantalones de trabajador, camisas blancas de algodón y enormes sombreros, uno colonial rematado en pico y el otro de ala ancha que te recuerda al de los puritanos de las pinturas clásicas.

Se dirigen a ti cortésmente, pero en el fondo notas que tras sus buenos modales se esconde la burla propia del campesino que ve a un urbanita fuera de su territorio de confort.

Si quieres presentarte y decirles quién eres ve a **18**.

O tal vez puede que esta gente no se tome demasiado bien que vengas a inundar sus tierras y sea mejor inventar una historia creíble en el 93.

# 3

## C1

El policía grita para informar que el pozo es mucho más profundo de lo que creían, puede hundir la pértiga en toda su longitud sin encontrar fondo y tal vez sería mejor abandonar este lugar cuanto antes.

Entre todos lográis sacar al pobre tipo de esa fosa putrefacta y corréis a refugiaros en la casa. La noche ha caído como una manta húmeda y pegajosa y desde la ventana semi-tapiada del salón contempláis como una media luna biliosa ilumina la desolación del exterior.

—¿Qué diablos habrá pasado aquí? —Pregunta el fiscal, sentándose cerca del alféizar de la ventana. Cuando lo miráis, solo podéis distinguir su silueta negra recortada contra la extraña claridad fungosa del exterior.

—Es evidente que ese meteoro que cayó ha envenenado el suelo... —dice el médico mientras niega con la cabeza.

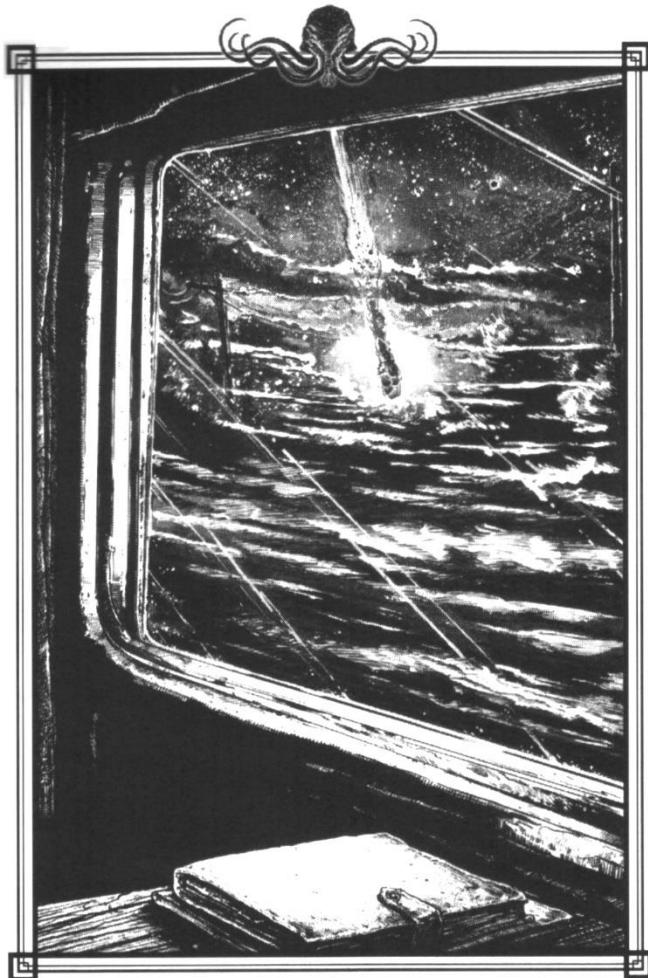
—Pero ¿y los animales? ¿Y la locura de los Gadner? Hace mucho tiempo que estas tierras ya no producen nada vivo, ¿cómo se intoxicaron? ¿A qué se debe su degradación, esa enfermedad aberrante e inexplicable?

—El agua —murmuras.

Todos te miran y señalan lo que sucede a la espalda del fiscal.

Sigue leyendo en [141](#).

# 4



*Una cadena de silenciosas explosiones ilumina el horizonte en tonalidades rojizas y verdes.*

# 5

El paisaje a través de las ventanillas del ferrocarril de Arkham parece una foto estática, es casi hipnótico contemplar como la fronda se va convirtiendo en un muro verde pardusco que no deja ver nada más que la línea del cielo cambiando de color.

A medida que el tren se interna en la profundidad del bosque, el cielo se va tiñendo de unas tonalidades naranjas y una densa nube meridional se forma sobre las copas, enfriando el ambiente hasta que no tienes más remedio que abrigarte con la manta del vagón.

—¡MIRAD! —Las voces corren por los compartimentos subiendo el tono y, pese a que sois apenas una docena de pasajeros, se arma un fuerte revuelo—. ¡Allí, en el cielo!

Te pegas al cristal cuando una cadena de silenciosas explosiones ilumina el horizonte en tonalidades rojizas y verdes. Ves la nube bullir, abombarse como si tratase de contener un misterio que pugna por librarse de su denso abrazo. Hasta que bruscamente se desgarra en un haz de luces imposibles.

Todo queda en silencio cuando una aurora boreal rielá ante los atónitos ojos de unos testigos que jamás olvidaréis el día en el que el cielo se volvió ajeno a todo lo conocido.

Sigue leyendo en el [53](#).

# 6

## C3

Sea lo que sea esa cosa que se arrastra, en algún momento fue un ser humano.

—Deténgase, Ammi —susurras mientras detienes la mano con la que va a asestar un golpe letal—. Tal vez la ciencia pueda revertir el estado de esta pobre mujer. Es una persona, por el amor de Dios.

Tu alegato hace dudar al recio granjero. Tu presa es firme y Ammi tiene que girar la cabeza para pedirte que le sueltes la mano, causando un instante de distracción fatal.

La cosa llega reptando hasta los pies de ambos y se desploma como si de pronto no fuera capaz de sostener su propio peso, convirtiéndose en ceniza.

El ruido es seco, opaco y escalofriante. Igual que el remolino de luz y zarcillos de humo que escapan de la ruina en la que se ha convertido el cadáver andante de Nabby Gardner.

Columnas de vaho brillante e hirviente se introducen por todos vuestros orificios. Da igual que contengas la respiración. Ese color te invade, te supera y se apodera de ti... para desaparecer tan pronto como ha surgido. Gana 50 puntos de corrupción y...

Vé de cabeza al **100**.

## C1

Un «urbanita» cargado con un par de maletas de equipo científico, una gabardina larga y un mapa garabateado con prisas sobre una servilleta atrapado entre los dientes; vagando por un bosque aterrador, sombrío y tan silencioso como el viejo cementerio de Cypress Hills. Desde luego, no ha sido tu idea más brillante.

Pronto deambulas tan perdido como la proverbial sombra de Peter Schlemihl e igual de desesperado. La única iluminación parece proceder de una extraña fosforescencia que emana del mismo cielo y se refleja en las copas de los árboles, agitadas por un viento que no puedes sentir ni escuchar. Te guías por el instinto y una confianza ciega en que avanzas en línea recta, pese a que todos tus sentidos te dicen que en realidad estás dando vueltas. Cuando tu reloj marca las tres de la madrugada la desesperación te supera y empiezas a gritar preguntando si hay alguien que pueda ayudarte. Por supuesto, nadie te escucha. A las cuatro y cuarto ya has perdido todo el equipo que cargabas: no estás muy seguro, pero crees recordar que lo dejaste, solo un instante, junto a un árbol de ramas altas para avanzar un poco más rápido y explorar el camino, pero cuando vuelves a buscarlo ya no encuentras el árbol... ¿o tal vez sean tus maletas las que han desaparecido?

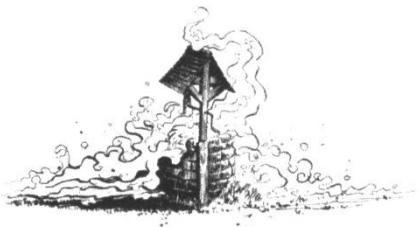
Sigue deambulando en el **76**.

# 8

## C1

El relincho de vuestro caballo seguido por un ruido de cascos lanzados a la carrera os saca de la estupefacción. Pero eso no es todo. Inmediatamente lo sucede un chapoteo legaminoso, casi abisal. Ammi había dejado suelto a Hero, el pobre animal se había negado a entrar en el establo y ahora... ¡Ha debido caer en el pozo!

Bajáis los escalones de tres en tres. ¡Dios mío! ¡Qué vetusta es la casa! La mayor parte de ella es una ruina de antes de 1700 y está brillando con una fantasmagórica fosforescencia albina. Ammi sujetaba el garrote con todas sus fuerzas y te agarra por el brazo cuando ve a esa cosa arrastrarse desde la cocina, una cosa que, hasta cierto punto, sigue viva.



Sigue leyendo en el **115**.

**C2**

Ammi no está demasiado convencido de lo que estáis haciendo, pero se siente demasiado débil como para protestar.

Te acercas a la puerta del armario y abres. El hedor es casi insoportable. Os cubrís el rostro con la manga de la chaqueta y echáis una ojeada a lo que puede causar semejante hediondez.

Se trata de un cubo o, mejor dicho, un asa de cubo unida a una masa de hierro retorcida y semifundida; y junto a ella, lo que sin duda había sido un farol, también aplastado y derretido. Lo que produce el hedor es la sustancia reseca, parduzca y pequeña que asoma del extremo por el que se sujetó el candil. La curiosidad os vence y acercáis los restos metálicos a la ventana.

El horror se apodera de cada fibra de tu ser hasta el punto de ser incapaz de controlar las lágrimas. El vello de tus brazos se eriza hasta doler cuando distingues los pequeños, casi deglutiados, pero inconfundibles dedos de un niño que aún permanecen aferrados al farol derretido. ¡Los dedos del pequeño Merwin! Unos dedos que apretaste hace muy poco.

¡¿Qué diablos está sucediendo en esta casa?! ¿Acaso no era Merwin la criatura con la que habéis compartido mesa unos terribles minutos antes?

Vuelve atrás y escoge qué quieres hacer en el **70**.

# 10

## C2

Ammi Pierce te adelanta con una decisión que te sorprende.

—No podemos dejar a la pobre Nabby aquí —te dice, y aunque casi no puedes ver sus rasgos, intuyes la determinación en sus palabras—. Tenemos que subir a ese ático y estar preparados para cualquier cosa.

La parte alta de la casa está completamente deshabitada y no se oye nada en ninguna dirección. De las cuatro puertas que puedes ver en el ático, solo una está cerrada. Os acercáis a la plancha de madera y la hedionda pestilencia que exuda casi os tumba de espaldas. Aunque la totalidad del viejo caserón huele a podredumbre, está concentrada en este punto hasta convertir el olor en algo físico, casi visible por debajo del resquicio que queda entre las tablas del suelo y la puerta.

—Dios mío, creo que ya está muerta —se estremece el granjero y ves cómo tiene que entrar en la habitación de enfrente para tomar aire. Lo imitas y te sientes mejor al llenar los pulmones de aire respirable.

Si tienes un manojo de llaves ve a [42](#).

Si no has encontrado esto puedes tratar de forzar la puerta en [128](#).

O bien olvidarte de este ático y volver para tomar otra decisión en el [117](#).

## C3

No puedes soportar los relinchos de terror de los animales, es algo que supera tus fuerzas y sería una crueldad dejar a las fieles bestias en manos de lo que quiera que esté oculto en el pozo.

De un empujón apartas a Ammi y sales al exterior seguido por uno de los policías.

Enseguida ves a los caballos aún sujetos a los carros y atados a unos árboles. Están dando coces al aire... ¡No! ¡Al aire no! Algo, una especie de hálico globular, un remolino de colores inexplicables que giran del rojo más intenso al verde grisáceo, se arrastra como una nube densa y letal hacia los pobres animales.

El espanto drena tu determinación y te detienes en seco, echándote a temblar. Cuando el agente que te acompaña se lanza valientemente hacia ese gas o lo que quiera que sea, gritas para que no se acerque.

En cuanto «eso» siente vuestra presencia, detiene su avance y se queda flotando como una neblina densa y antinatural.

Sigue leyendo en el [41](#).

# 12

No hay nada más misericordioso en el mundo que la incapacidad del cerebro humano para correlacionar todos sus contenidos. Vivimos en una plácida isla de ignorancia en medio de mares negros e infinitos, pero no fue concebido que debiéramos llegar muy lejos... Sin embargo, somos nautas atrevidos y nuestro afán exploratorio nos lleva, a veces, por rutas procelosas sin hacer caso a nuestras limitaciones.

Contra toda razón, te acercas al frontal de la casa, cruzas el porche ruinoso con su columpio meciéndose suavemente a tu espalda entre chirridos, pese a que no sopla ni una ligera brisa.

Ammi te suplica que te detengas, pero tú sigues avanzando. Los insectos, enormes, brillantes y ajenos a estas tierras danzan a escasa altura, perturbándote con su aleteo traqueteante a cada paso.

Llegas al borde del pozo y te asomas... Su boca es una sima de negrura insonidable y de alguna manera eres consciente de la profundidad aberrante que transmite. Te sientes insignificante a medida que tu mente se hace añicos al comprender por un instante el puesto que ocupamos en este universo: apenas motas que flotan en un vacío infinito.

**FIN**



# 13

Con cuidado, tratas de devolver los restos óseos a su túmulo funerario. Con las manos temblando de frío colocas las piedras de nuevo en su sitio y musitas una plegaria pidiendo perdón por tu torpeza. Te sientes un poco estúpido, pero, de alguna manera, crees que es lo que hay qué hacer. Vuelves a tu tienda y la encuentras tal y como la dejaste, salvo que tus pertenencias parecen haber sido saqueadas por una jauría. Toda la comida ha desaparecido y hay arañosazos y marcas de diminutos mordiscos en la tela de la tienda. Incluso tu manta apesta a orín de mapache. Con una carcajada de alivio, sacas el material de estudio hidrológico y, cuando te tranquilizas, te pones a trabajar. Durante los próximos cinco días tomarás muestras, analizarás el agua y determinarás que esa zona, si convenientemente alguien se olvidase de informar del hallazgo de un cementerio aborigen, será perfecta para albergar una presa.

Pasa a la página **106**.

# 14

Estiras los brazos todo lo que puedes. Desde el interior del cuarto te llegan los gritos ahogados de Ammi y el sonido de sus pataleos. Por debajo de la puerta se cuela un resplandor rojizo cada vez más intenso. ¡Saltas!

Logras agarrarte con la punta de los dedos al alféizar de la ventana redonda de la buhardilla. Tus pies pendían sobre el vacío y un frío vendaval empieza a levantarse agitando las ramas de los árboles muertos, que chocan entre sí. El cielo está negro como la boca de un lobo, no hay ni una sola estrella, ni un solo sonido que no sea el de tus dedos arañando la madera mientras tratas de encaramarte. Logras apoyar el codo y te alzas usando todas tus fuerzas hasta que tu rostro queda a la altura del cristal.

Desde el otro lado, algo te mira fijamente.

La ventana es muy pequeña, está asegurada con rejas de hierro y tablones, pero aun así puedes ver a esa cosa arrastrarse sobre sus muñones, desmenuzándose en finas hebras de color. «Eso» debe ser Nabby, la mujer de Nahum, que ha compartido la misma suerte que la finca envenenada y sus moradores, y ahora es una masa de pústulas y pellejo muerto—, lo sabes porque sus ojos ciegos no tienen párpados.

Caes de espaldas piadosamente inconsciente cuando tu cabeza revienta como un globo al chocar contra el duro camino empedrado.

**FIN**

## C1

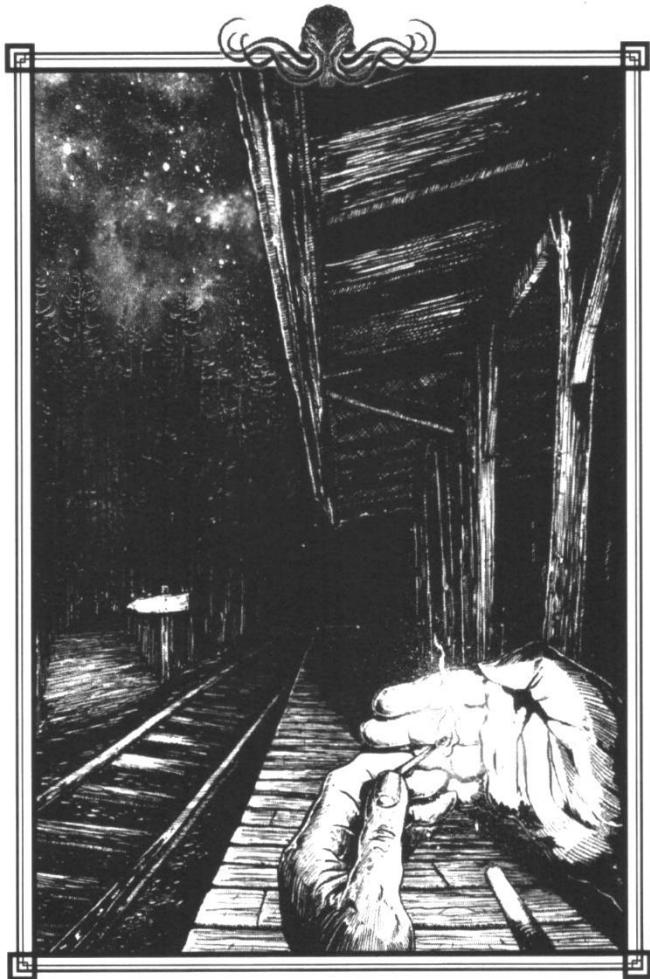
La noche ha sido de un horror inenarrable. Despiertas con la sensación de haber perdido el sentido más que de haber descansado. Lo peor es que aún te quedan varias semanas de trabajo y otros horribles puntos que visitar de este infernal paraje. Temblando de agotamiento y frío, te dispones a tomar más muestras del agua de la zona. Realizas tus mediciones y no puedes evitar sentirte asqueado y con unas ganas irrefrenables de mandarlo todo al diablo y volver a Providence.

Examinas el mapa y aún tienes una docena de localizaciones más para visitar, cosa que te sume en una profunda tristeza. Asomas la cabeza y el silencio te golpea hasta casi desquebrajar tu cordura, ni un triste insecto rompe la mortal calma que te envuelve como una mortaja.

Si quieres levantar el campamento e ir al próximo punto, las colinas del Centinela, ve a **21**.

Si prefieres volver a casa de los Pierce para reponerte ve a **112**.

# 16



*El frío forestal es húmedo y desagradable. Una senda oscura e invadida por las malas hierbas se abre frente al andén.*

# 17

Recorres la estación arrastrando tu maleta por los tablones del andén elevado que crujen penosamente bajo tu peso. Los candiles de aceite en cada una de las siete columnas que sostienen el tejado de pizarra están apagados y no se ve un alma, ni siquiera en la caseta del revisor.

Golpeas con los nudillos tres veces y nadie te responde, las cortinas están echadas y no tienes más remedio que poner rumbo hacia donde crees que está el pueblo por el único sendero que sale de las vías, internándose en la espesura.

No ves ni a dos pasos por delante de ti. El frío forestal es húmedo y desagradable y la senda que recorres, estrecha e invadida por las malas hierbas. Te da pánico mirar a los lados; los árboles, aunque altísimos, están extrañamente retorcidos y una fina capa de niebla espesa parece flotar a ras de suelo entre sus troncos. Por fin, ves unas luces y te lanzas a la carrera hacia el final del camino.

—¡Eh! —Gritas a medida que te acercas al lugar de la luminiscencia—. ¿Hay alguien?

Sigue leyendo en el **68**.

# 18

Por alguna razón, la actitud de estos campesinos te resulta ofensiva y molesta. Hay algo en su forma de dirigirse a ti de manera condescendiente y en sus perturbadoras miradas cargadas de recelo e ignorancia que te saca de quicio.

Les cuentas de forma detallada y precisa cómo la Compañía de Aguas de Providence pretende convertir todas estas tierras, sus tierras, en un bonito pantano. Les relatas cómo pensáis desviar el curso del Miskatonic para que todos los valles fértiles que abarca la región, desde las Colinas del Diablo hasta el Barranco del Muerto, queden sumergidos para siempre. Por supuesto, usas todas las palabras técnicas que tienes a tu alcance, pensando que así causará un mayor impacto en sus pequeñas mentes de paletos; lo que no te esperas es la respuesta que obtienes.

—Eso está muy bien, señorito —el tendero hace una pausa como si estuviera escogiendo bien las palabras que va a decir a continuación—. ¿Y cuánto nos van a pagar por la expropiación de nuestras tierras?

Sigue leyendo en el [119](#).

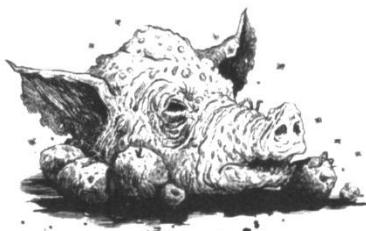
## C1

Lo que encontráis al llegar a la granja de los Gardner es inexplicable, la desolación que se desprende de sus terrenos hace encoger el corazón en el pecho. Cruzáis un campo de hierba fétida, de un color antinatural, y anormalmente alta. Los árboles frutales están completamente muertos, agostados y ennegrecidos.

Al llegar hasta la puerta de la casa sale a recibiros Merwin, el pequeño de los hijos de Nahum. Su aspecto es lamentable, ojeroso, sucio y prácticamente desnudo.

Al bajar del carro os acercáis al chico para saludarle, pero parece absorto en la contemplación de algo más allá del linde del bosque, algo que vosotros no podéis ver. En la distancia solo están los árboles, meciéndose suavemente adelante y atrás... como Merwin...

Dejáis al niño en su mundo y entráis en la casa; allí el panorama es incluso peor. La suciedad se ha apoderado de todos los rincones. Cruzáis el recibidor y nadie viene a vuestro encuentro; parece que toda la familia se encuentra en el comedor...



Sigue leyendo en el **124**.

# 20

## C-2

Das gracias a que Ammi siga contigo, te lleva por caminos forestales por los que sin duda, tú te hubieras perdido irremisiblemente. Los bosques de Nueva Inglaterra, sombríos, solemnes... contemplan vuestra penosa marcha que completáis en silencio.

Cuando llegáis a la casa de Ammi, veis que la calesa y el caballo han llegado antes y que la mujer del granjero os espera ansiosa paseando por el porche en plena noche. Entráis como una tromba, sin dar explicaciones pese a las insistentes preguntas de la pobre mujer. Son seis los brandis que caen antes de que se rompa el silencio.

—Tenemos que hablar con la policía —murmura por fin Ammi.

—¿Está seguro? —Le preguntas—. ¿Cómo lo explicaremos? Pensarán que estamos locos... o algo peor.

—No hay otro remedio, no podemos dejar esa cosa... lo que sea que le ha pasado a esa pobre gente... suelta por ahí.

Si quieres dejar que Ammi informe a las autoridades ve a [144](#).

Si piensas que no es asunto tuyo y que ya has hecho bastante vuelve a Providence en el [84](#).

# 21

Te pones en marcha de nuevo, deseando terminar cuanto antes y volver a tu amada Providence.

Cruzas el bosque guiado por tu mapa y la fundamental brújula. Los árboles crecen encaramándose sobre sí mismos hacia el cielo, altos y delgados como esqueléticos guardianes de una tierra que nadie querría hollar por su propia voluntad. Durante todo el camino tienes la extraña sensación de que la brújula no es del todo fiable, temes que una imposible desviación la estuviera inclinando ligeramente hacia la zona de las granjas más remotas. Como sabes que eso es imposible, dejas de lado tu aprensión y continúas hasta las laderas de las colinas del Centinela. Empiezas a notar cómo la respiración te va faltando y eso te señala que ya estás remontando las suaves cuestas que llevan hasta la cumbre. Inexplicablemente, parece que tu deambular por los tupidos y solitarios bosques siempre acaba en un anochecer prematuro. Para cuando las temperaturas empiezan a desplomarse y el cielo a sembrarse de estrellas, terminas de montar la tienda.

Das un ligero paseo alrededor de la caseta examinando el lugar donde pasarás las próximas dos semanas. Estás en la zona más fértil y recóndita del condado, justo sobre los valles que la presa inundará. Avanzas hasta llegar al borde de un pronunciado tajo que cae vertical algunos cientos de metros. Un mar de árboles se extiende a tus pies y te parece distinguir las lejanas luces de algunas granjas dispersas. Por un momento, sientes una inmensa pena porque todo esto, si tu trabajo así lo determina, se perderá para siempre, engullido por las aguas del río Miskatonic. Tan absorto estás en tus meditaciones que casi te caes de bruces al enganchártete el pie entre dos bloques de piedra extrañamente simétricos.

Si quieres volver a tu campamento, ve a [35](#). Sí, por el contrario, prefieres examinar estos bloques extrañamente cuadrangulares, ve a [108](#).

# 22

Sales a la carrera y la desesperación te lleva a olvidarte de Ammi Pierce. Desearías que estuviese a tu lado, pero a estas alturas ya te da igual. Cruzas el pequeño vestíbulo tan rápido como te permiten las piernas, aunque en tu mente parece que todo transcurriese a cámara lenta.

Tus dedos se abalanzan sobre la cerradura, pero no atinas a descorrer los cerrojos. Te tiemblan tanto las manos que no puedes ni sujetar el fechillo.

—¡ABRA! —Te grita el granjero desde algún punto de la escalera—. ¡ABRA, MALDITA SEA! ¡YA ESTÁ AQUÍ, YA ESTÁ...!

Escuchas el golpear de las botas de Nahum sobre las maderas podridas del suelo; sientes cómo arrastra un objeto pesado y metálico. La puerta se abre por fin y el frío de la noche te golpea como algo sólido, helándote el sudor en la frente y la espalda. Pero cuando vas a poner un pie en el porche, te das de bruces contra el torso de Zenas. Está completamente desnudo, o, mejor dicho, ¡su piel es completamente visible a través de la ropa!

Escuchas un zumbido agudo y repentino, como si algo cortase el aire con una fuerza brutal. No necesitas darte la vuelta, te basta con oír el golpe sordo de un cuerpo contra las maderas y sentir el cálido salpicar en tu nuca para saber que Ammi ya no te seguirá en la huida. Da igual...

Te das la vuelta justo a tiempo para ver el filo del hacha cortando el aire de nuevo hasta clavarse entre tus ojos.

**FIN**

## C2

Te das la vuelta y confías en que el estado de putrefacción del animal le impida darte caza. Huyes bajo el alienígena brillo de ese cielo rielante y perturbador. La criatura lanza un gorjeo gutural que más parece el ulular de un gigantesco búho que el rugido de un oso, y se lanza en tu persecución. Pronto dejas atrás el lugar donde levantaste la tienda. Miras por encima del hombro tratando de ver si esa cosa aún te sigue —por supuesto que lo hace—, pero parece que cada vez más lentamente. En un fugaz atisbo, te parece que partes completas de su anatomía están disolviéndose en finas hebras de algo que solo puedes definir como un «color». El animal se desintegra fundiéndose con el rocío de la noche entre rugidos de agonía. Cuando logras tranquilizarte, retrocedes al lugar para encontrarte que solo quedan fragmentos cenicientos y un espacio muerto en medio del mar de hierba, como si toda forma de vida se hubiesen extinguido en ese preciso punto.

Vuelve a tu tienda a pasar lo que te queda de la noche en el **15.**

# 24

El campesino que os está esperando en la estación con su carro no es para nada lo que os habíais imaginado, es un hombre culto, de unos cuarenta años, muy observador y agradable.

—Es un largo camino —comenta distraídamente mientras os invita a subir.

—¿Es usted el propietario de la granja donde ha caído el meteorito? —Pregunta el profesor Widmanstalten.

—No, yo soy Ammi Pierce, vecino de Nahum Gardner —y como si eso bastase para aclarar la situación, da un grito a su caballo y os ponéis en marcha—. ¡Arre, Hero!

El viaje es largo y tortuoso. Agradece profundamente el no haber tenido que cruzar este bosque espantoso en solitario. Los árboles, enormes y frondosos, forman un manto tan espeso que en muchos tramos parece que ha caído la noche; perderse aquí parece sinónimo de muerte segura.

Ammi es un gran conversador, sus preguntas sobre el «pedrusco» son agudas e interesantes y eso hace que el trayecto sea más ameno. Por fin llegáis a la granja de Nahum Gardner... no hace falta que Ammi lo diga, todos lo notáis como una casi imperceptible variación en el mismo aire que respiráis.

Examina el meteoro con los expertos en el [64](#).

## C3

La cena con los Gardner es de todo menos agradable, el estado de la granja es un reflejo, aún más decadente, de su marchito jardín. Estáis sentados en un amplio comedor con un ventanal enorme que da a la fachada principal, cubierto por un asqueroso trapo manchado de algo amarillo y marrón que en algún momento fue una cortina. Esa cosa no cubre apenas nada y los granjeros han usado cartones y periódicos para tapar el cristal.

El hogar está apagado y el frío es tan inexplicablemente intenso que os hace tiritar.

—Zenas, trae la comida —la voz de Nahum es dura y cortante, como su torva expresión de puritano.

El chico, con una expresión totalmente imbécil en el rostro, se levanta y, arrastrando los pies, obedece al padre sin rechistar. Cuando abre la puerta de la cocina ves que Nahum ha colocado allí un catre donde debe dormir algún miembro de la familia. Un manojo de llaves está atado a una de las patas del improvisado camastro.

Zenas deja sobre la mesa una bandeja con verduras y vuelve a la cocina a buscar más viandas. Lo que veis sobre el descascarillado recipiente os deja tan horrorizados como asqueados.

Sigue leyendo en el [44](#).

# 26

## C1

Cuando llegas a casa de los amables granjeros los encuentras terriblemente angustiados. Ammi está preparándose para partir y cuando te ve aparecer por el camino te hace señas para que aceleres el paso.

—Algo terrible ha ocurrido, ¡Thaddeus ha muerto!

—¿Cómo? —Preguntas horrorizado ante el destino del mediano de los Gardner.

—Al parecer el chico perdió la cabeza hace unos días y su padre tuvo que encerrarlo en una habitación del desván. Ningún maldito médico ha querido acercarse a su granja desde el invierno y el chico ha fallecido.

Subes al carro y te preparas para oír el espeluznante relato que te aguarda durante el trayecto.

Al parecer, la degradación de la granja maldita ha sido constante y la familia es considerada ahora como apestados.

Los límites de la granja vuelven a abrirse ante vosotros de forma evidente: los árboles que rodean las tierras venenosas están muertos y han adoptado una coloración albina y frágil, como si estuvieran hechos de ceniza. De los campos cultivados o el enorme y exuberante césped ya no queda absolutamente nada más que un fino polvillo grisáceo.

Sigue leyendo en el **63**.

## C1

Uno de los policías advierte las constantes miradas que lanzáis el granjero y tú al exterior, y comienza a interrogaros:

—¿Qué es lo que está pasando aquí?

—Si se lo contamos no lo creería —comenta Ammi sin poder evitar derrumbarse sobre una silla—. El viejo Nahum estaba convencido de que había algo en ese pozo, algo que se llevó al pobre Merwin y posiblemente también a Zenas.

—Esa cosa puede estar en el agua... —te atreves a especular—. Como experto, yo diría que el estado de esta gente se debe a un envenenamiento inexplicable por alcalinos en la dieta.

Los médicos asienten con la cabeza, tal vez sugestionados por lo extraño de toda la situación, y los policías, por orden del juez, determinan que el único modo de resolver este asunto es vaciando el pozo.

Ammi te mira espantado. ¿Qué vais a hacer?



Quédate a ayudar a la policía a vaciar ese pozo inmundo en el **38**.

O prefieres negarte en redondo y salir huyendo de este lugar maldito antes de que sea tarde en el **84**.

# 28



*Horrorizado, ves que algo que podría ser un oso, se alza peligrosamente sobre sus cuartos traseros.*

## C2

El cono de luz de tu linterna se eleva hacia la espesa negrura. Das unos pasos vadeando el mar de hierba mientras escuchas el crujido a tus pies. En el cielo, la danza de esa aurora antinatural, en vez de iluminar, parece estar absorbiendo toda la claridad, convirtiendo los objetos en meras siluetas multicolores. Cuando por fin llegas al alcance de tu linterna, lo que ves te deja horrorizado: a escasos pasos por delante ves algo que podría ser un oso de no ser porque no tiene pelaje alguno sobre un cuerpo deforme y llagado. El animal, al sentirse descubierto, se alza sobre sus cuartos traseros. Ves cómo se tensan los músculos bajo esa fina capa de pellejo plagado de costras y diminutos gusanos que horadan su carne, abriéndose paso desde el interior como ávidas lombrices. Entre sus fauces sujetla la cabeza de un salmón igual de putrefacto que él. Sus ojos acuosos y enormes explotan cuando la bestia chasquea la mandíbula al reparar en ti. ¿Qué terrible sarna aqueja al animal para degradarlo a ese estado?

Si quieres huir ve al a página **23**.

Si crees que es más prudente quedarte quieto, ve a **59**.

# 30

## C1

—¡Ammi! Nos marchamos de aquí —le gritas al aturdido granjero, pero no te responde. Echas un vistazo al interior del cuarto y lo ves acuclillado entre la cama y el armario, mirando a la puerta del dormitorio con los ojos desorbitados. De pronto, algo se refleja en sus pupilas, un brillo rojizo que hasta tú puedes ver desde el balcón. Te das la vuelta y trepas a toda prisa por la barandilla de la balconada.

Desde aquí ya no te parece tan buena idea, estás como a unos cinco metros del suelo, una altura considerable, la suficiente como para partirte una pierna. Sin embargo, puedes sujetarte a la ventana de la buhardilla y desde allí tratar de encaramarte al tejado y bajar por la chimenea... ¿Qué harás?

Puedes subir al tejado en el [14](#).

Saltar al suelo en el [85](#).

# 31

## C3

Cruzas a la carrera el camino que separa la casa del establo. Desde el margen más oscuro, Nahum te sigue con la cabeza, pero permanece inmóvil como el palo mayor de un cadalso.

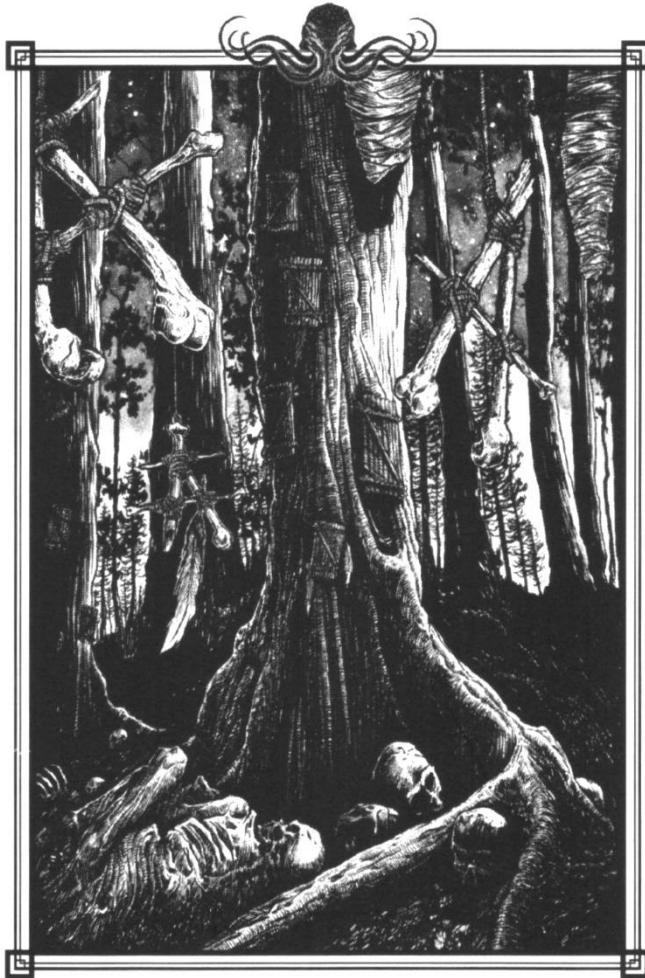
El establo es un edificio enorme, totalmente hecho de madera y que en algún momento estuvo encalado. Pero ahora la blanquecina capa se ha cuartead o y cae a trozos como afligido por una suerte de lepra. Llegas hasta la inmensa puerta más preocupado por el siniestro silencio de Nahum que de la total y absoluta falta de los sonidos propios de una granja. Abres la puerta de par en par.

El ganado de los Gardner se encuentra aquí estabulado... o se encontraba, ya que lo que queda, lo que palpita como una pasta de carne y tumor, no puede decirse que esté exactamente vivo.

Las aves de corral son trozos grises de algo parecido a la cecina, reseco y muerto por suerte para ellas. Una suerte que no comparten los cerdos... engordados sin tino, descomunales hasta el punto de ser imposible distinguir dónde empieza uno y acaba otro; están experimentando un horrible cambio en su fisonomía que es evidente a ojos vista. Su carne es negra, pero parece desprenderse hasta deshilacharse en finas hebras.

Sigue leyendo en el [142](#).

# 32



*Del árbol cuelgan huesecillos de diversos tamaños que forman siniestras cruces y aspas.*

## C3

El frío te golpea como un ente sólido. Corres sobre la hierba, pero estás descalzo y las piedras se clavan en la planta de tus pies. Miras atrás y no ves nada, pero por el rabillo del ojo juras que atisbas movimiento: cosas pequeñas y furtivas que corretean en el margen de tu visión. Vuelves a mirar al frente justo antes de chocar con el primero de los árboles. No eres dueño de tus actos. El pánico te obliga a seguir sin detenerte. Ramas azotan tu rostro, pequeños cortes se abren en tus mejillas y manos. Sigues corriendo hasta que algo se enreda en tus cabellos. Dando tumbos, apartas finas tiras de piel que alguien ha colgado de las ramas. Están atando huesecillos de diversos tamaños formando siniestras cruces y aspas, en sus extremos.

Pisas un montículo de piedras, pierdes el paso y te estrellas de bruces contra el suelo. Tratas de levantarte del crujiente terreno y tus manos resquebrajan algo. No es hojarasca, son cenizas y diminutos cubos irregulares de algo parecido a la madera. Te acercas uno al rostro. ¡Son falanges! ¡Pequeños dedos cortados! Pierdes la conciencia con un aterrador grito.

Despierta en el **49**.

# 34

Te pones a mirar los recursos que guardas en la maleta que vas arrastrando: una pila de libros de ingeniería, material de mediciones y para tomar muestras, un par de calcetines y una muda de ropa interior; y te asaltan las dudas. Puede que ni con todo un equipo de acampada estés preparado para meterte en el denso bosque tan pronto. Sin una planificación cuidadosa de las rutas, cualquier error supondría perderte irremisiblemente. Preguntas si conocen algún lugar donde alojarte y preparar bien la expedición. El dueño de la tienda se encoge de hombros con expresión de tristeza.

—Mucho me temo que no está en el mejor sitio para venir de vacaciones. Yo le recomendaría quedarse en casa de Ammi —y señala con la cabeza al otro campesino—, es el sitio más cercano y hospitalario que va a encontrar, la cuestión es que su mujer esté de acuerdo, ¿eh, viejo?

El tipo del sombrero de puritano suelta una carcajada:

—Espero que su cartera esté mejor pertrechada que usted, amigo o dormirá al raso esta noche...

No sabes si te están tomando el pelo, pero tras una breve negociación en la que intervienen 5 dólares, ya estás cargando tu maleta en un carro desvencijado y cruzando caminos forestales, oscuros como la boca de un lobo, acompañado por un total desconocido.

Por suerte, Ammi Pierce es un hombre amable. Tiene unos 40 años, aunque el duro ambiente rural lo hace parecer mucho mayor.

Hacéis el viaje en silencio.

Sigue leyendo en el **58**.

## C3

Preparas tu escueta cena y te sientas en la puerta para alimentarte. La sopa te resulta extrañamente sabrosa, como si estuviera en el punto justo de sal. Te dispones a limpiar los cacharros en uno de los abundantes riachuelos cuando el fenómeno lumínico de fosforescencia rojizo-verdosa vuelve a reproducirse, pero esta vez lo que ves en las nubes es el reflejo de algo que está sucediendo en tierra. Corres hacia el borde del acantilado, pero, cuando llegas, parece que todo ha acabado. Lo único que ves es un fulgor tenue en una zona despejada a unos cientos de metros por debajo, tal vez una granja. Podrías verlo mejor desde otro punto u olvidarte y seguir con tu trabajo mañana al amanecer. Tienes la extraña sensación de que al ignorar esas luces y la caída del meteorito te estás perdiendo algo importante y tal vez deberías dejar tu investigación y acercarte a ver qué sucede en la granja donde cayó la piedra venida de los cielos.

Si quieres acercarte a buscar a Ammi y partir hacia la casa de los Gardner ve a **26**.

Por el contrario, puedes seguir con tu trabajo y estudiar la colina para ver si resistirá la presa en el **92**.

# 36

## C2

—¿Cree que podremos llegar hasta la puerta? —Te pregunta Ammi Pierce con un hilo de voz. Está temblando como una hoja y no crees que se deba solamente al miedo. Hay algo en esta casa que está corrompiendo su voluntad y su cuerpo. Hueles tu sudor y el suyo mezclándose con el hedor a podredumbre de las maderas negras.

No podéis permanecer en este lugar malsano ni un minuto más y, asintiendo con la cabeza, señala con el mentón en dirección a la puerta de salida.

Ambos salís a la carrera. El crujido de la madera retumba en el silencio de la noche, el corazón te palpita como una locomotora, saltas los peldaños de tres en tres y llegas hasta el recibidor. A la derecha puedes ver la puerta que lleva al comedor: plantado en el umbral está Nahum... ¡o lo que parece que queda de Nahum!

—¡Corra, por el amor de Dios! ¡CORRA!

Esa cosa parece estar descomponiéndose a ojos vista. Licuándose o transfigurándose en algo que no puedes definir más que como un espray de color indefinible. Su carne se abre como las grietas de un desierto y por cada poro desgarrado se eleva un fino polvillo de tonalidad rojiza.

Corre hacia la puerta en el [22](#).

## C1

Sabes que estás perdiendo un tiempo precioso, que es una locura permanecer en esta granja maldita por Dios, pero te fuerzas en seguir explorando estas cuatro paredes espantosas y sus muebles infestados por la plaga. Por fin, tras un buen rato, cuando estás a punto de empezar a arrancar el papel pintado oscurecido por la mugre, reparas en algo tan obvio como la chimenea.

Echas un vistazo y ves que no se ha usado en mucho, mucho tiempo. Compruebas el tiro y te das cuenta de que no funciona correctamente, debe estar obstruida en algún punto. Pero estás convencido de que puedes descolgarte por ella y llegar a la planta baja apoyando codos y rodillas en la estrecha pared... La idea es desagradable, cabe la posibilidad de quedarte atrapado, pero es una buena opción para no pasar por delante de los enfermos Gardner que os esperan ocultos ahí abajo.



Siquieres bajar por la chimenea ve a **78**.

Si prefieres salir por la puerta del este ve a **117**.

Siquieres explorar la puerta que da a la fachada norte ve a **109**.

# 38

## C5

El agua hiede de un modo espantoso, y tenéis que turnaros para vaciar con cubos el pozo. Ammi no tiene el valor para acercarse y se queda sentado en el interior de la casa sin ni siquiera asomar la cabeza.

Cubriéndoos el rostro con pañuelos empapados en colonia para poder soportarlo, termináis con el trabajo antes de lo previsto, ya que el nivel del agua es extrañamente bajo.

El último tramo es el más espantoso, ya que una gran parte del contenido del agujero es un limo poroso y burbujeante que se resiste a quedarse dentro del balde de metal y rebosa por los lados salpicándodos e impregnando su pestilencia en vuestras ropas y piel. Cuando no lo soportas más, vuelve al porche y te sientas al lado de Ammi, viendo como el resto del grupo sigue vaciando esa fosa inmunda.

Entonces comienzan los hallazgos macabros: Merwin y Zenas están ahí y, aunque sus restos son primordialmente esqueléticos, son fácilmente identificables por el tamaño de sus cráneos y algunos rasgos que aún les quedan adheridos a la cara. Hay también un perro grande y multitud de restos de animales, muchísimos más de los normales para muertes accidentales.

—Hay que bajar ahí —dice el juez; y todos os miráis unos a otros.

Sí quieres presentarte como voluntario para bajar ve alegramente hasta el [12](#).

O aplicarás la lógica y saldrás de ahí cuanto antes, ve al [54](#).

## C2

Coges a Ammi por la cintura y lo levantas. Ignoras los gritos y el gomoso crepitar de su cartílago expuesto con cada paso.

—¡Vamos, vamos! —Suplicas tirando de él.

—¡No puedo! —Llora el granjero—. ¡Duele! ¡Duele!

El peso de Ammi Pierce es demasiado como para cargártelo al hombro, al menos mientras seguía entero; ya que unos segundos más tarde —tras el brutal zumbido del aire al rasgarse por algo afilado—, su peso se reduce a la mitad. No quieres hacerlo, pero tu subconsciente te obliga y le miras: sujetas unos hombros, una cabeza y un torso que desparrama por el suelo polvoriento, entrañas y sangre a la altura de la cadera... El pobre granjero aún trata de sujetarse los intestinos mientras te mira con los ojos desorbitados. Por suerte solo dura un segundo.

Dejas caer el despojo mutilado y corres hacia los bosques. Gritas tanto como Zenas, sientes su aliento en tu nuca, sus chillidos en tu oído, el olor de la podredumbre que lo devora... pero milagrosamente consigues poner tierra de por medio.

Los siguientes cuatro días los pasas vagando por el bosque, un bosque que brilla y danza al son de un viento que no puedes sentir. Ves árboles que se contraen y expanden, como si alguien o algo estuviera tirando de sus raíces y, cuando ya no puedes más, pierdes el conocimiento.

Despierta en el **77**.

# 40

## C3

Cualquiera no tratándose de un recio granjero se hubiera desmayado o enloquecido, pero Ammi sabe perfectamente lo que se debe hacer. Hay cosas que no pueden ser comentadas ya que lo que se hace por humanidad, es a veces cruelmente juzgado por la ley y la moralidad. El ruido de la señora Gardner al deshacerse, molida a contundentes golpes de garrote, te acompañará para siempre en tus pesadillas, pero al menos sabes que lo que quedaba de esa pobre alma ha quedado en paz. Volvéis a atravesar el umbral y encerráis para siempre el espantoso secreto que os llevaréis a la tumba.

Entonces, oís un aterrador ruido bajo vuestros pies. Os parece un grito sordo, seguido por el sonido de alguien arrastrando algo pesado, y al mismo tiempo, de fondo, se intuye algo aún más detestable, como el gorgoteo que produciría una fuerte succión.

¡¿En qué fantástico mundo de pesadillas estáis atrapados?! Estáis inmóviles en mitad de la escalera, incapaces de decidir si avanzar o retroceder.

Si quieres bajar prudentemente a ver que está sucediendo ve a [8](#).

De lo contrario puedes tratar de huir a la carrera antes de que lo que ha producido el sonido repare en vosotros en el [22](#).

# 41

El pobre hombre hace un amago por esquivar el aliento espectral que emana del pozo, pero entonces, si faltaba algo para romper los últimos y frágiles restos de tu cordura, «eso» parece retorcerse sobre sí mismo y se lanza sobre él.

El policía se desploma de forma inmediata, como un títere al que hubieran cortado las cuerdas de repente. No hay agonía, no hay un grito, simplemente la vida se extingue de su cuerpo.

Uno de los caballos consigue liberarse y huye a la carrera. Su velocidad es endiablada, pero ni aun así logra zafarse del mortal agarre de la cosa venida del espacio. Otro zarcillo de luz gaseosa sale proyectado del interior del pozo. Es un borrón acelerado más allá de lo comprensible. Impacta contra el lomo del animal que se derrumba al instante. Luego, como si de una bestia marina tentacular se tratase, el palpo luminiscente arrastra a la bestia hasta hacerla desaparecer dentro de su guarida subterránea.

Lo contemplas todo entre carcajadas. Sabes que no tienes ninguna oportunidad de volver atrás, así que corres alegramente a asomarte al borde de ese pozo. El chorro de luz es cálido y te susurra cosas bonitas un instante antes de que tus piernas, aún sujetas a la cintura, caigan al suelo sin un tronco que las dirija.

**FIN**



# 42

## C5

Ammi prueba varias llaves del manojo que habéis cogido en la planta de abajo. A la tercera tentativa la cerradura gira y la puerta pintada de blanco se abre. El interior de la habitación está completamente a oscuras ya que la ventana que da al frontal de la casa es muy pequeña y está medio tapada por rejas de hierro; no podéis observar absolutamente nada. Pero el hedor aquí dentro es tan intenso que de nuevo os veis forzados a retiraros a otra habitación para llenar los pulmones. Esta vez eres tú el primero en entrar y, cuando lo haces, ves algo oscuro en un rincón. Al acercarte no puedes evitar un grito de horror. Mientras el aullido gutural escapa de tu garganta de forma incontrolada, crees que una nube momentánea tapa por un instante la escasa claridad que penetraba por la ventana. Un segundo después, te ves rozado por una incómoda corriente de vapor y comienza la locura absoluta.

Sigue leyendo en la página [74](#).

## C2

Uno de los policías que está en la ventana suelta una exclamación ahogada. A través de la puerta abierta eres testigo de primera fila de lo que sucede en la granja... ¡y en todo el bosque colindante!

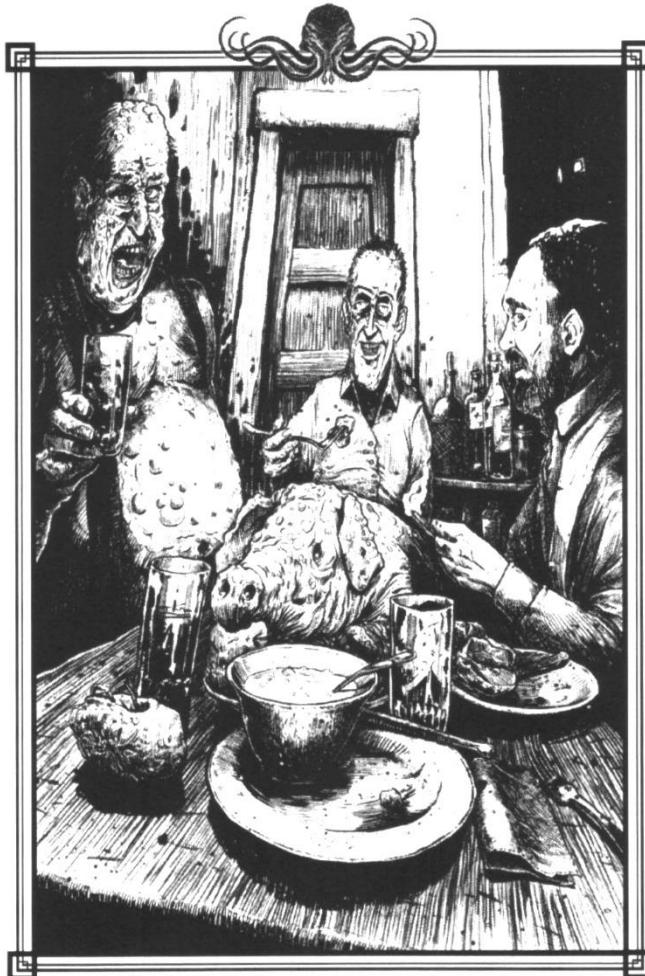
Nadie podrá discutiros que Ammi y tú teníais razón, ya nadie dirá que eran habladurías de campesinos porque media docena de hombres son testigos. A estas horas de la noche no sopla ningún viento, el aire está inmóvil, denso y agobiante. Y, sin embargo, los árboles se están moviendo. Y lo hacen de forma morbosa y espasmódicamente, agitando sus ramas desnudas y muertas en convulsivas y epilépticas contracciones hacia las nubes bañadas por la luz de la luna; arañando con impotencia el aire, como movidos por una misteriosa fuerza subterránea que ascendiera desde debajo de sus negras raíces.

Entonces, cuando una nube se cruza escondiendo la luna, todos comenzáis a gritar como posesos.

En el pavoroso instante de la oscuridad más profunda, veis retorcerse sobre la copa de los árboles más altos un millar de diminutos puntos luminosos, brillando como el fuego de San Telmo. Es una gigantesca constelación de luces sobrenaturales, monstruosas luciérnagas necrófagas bailando una danza infernal sobre una ciénaga maldita.

Si quieres huir de ahí antes de que esas cosas reparen en vuestra presencia ve a **103**.

Si quieres quedarte en la casa a la espera de ver qué pasa en el **113**.



*Ante vuestro horror, Zenas reparte la repulsiva cena  
que los Gardner tenían preparada para todos.*

## C2

El aspecto de las verduras es repulsivo, gris, reseco y desproporcionadamente grande, pero no carnoso. El maíz está ennegrecido, las lechugas tienen los bordes carcomidos y las berenjenas están hinchadas en diversas zonas hasta tal punto que parecen sufrir tumoraciones... Pero nada de eso es comparable con lo que depara el segundo plato. Zenas ha dejado ante vuestras narices un cerdo gigantesco e hinchado como si hubiera perecido ahogado. Apenas está cocinado y un extraño icor amarillento se escapa de los orificios por dónde el padre, como buen anfitrión, empieza a introducir las verduras.

A punto de vomitar, haces un amago por levantarte, pero notas como Ammi te agarra por debajo de la mesa y te obliga a permanecer en tu sitio.

—Recemos —esputa el granjero y ves como Merwin, el pequeño, te tiende la mano.

Disponte a vivir la pesadilla de la cena en el [50](#).

# 46

## C1

Lo mejor es dar un tiempo a Ammi para que se recupere. La habitación de los Gardner es espartana, una cama, una silla con ropa plegada, un armario y una vieja foto en daguerrotipo de los dos granjeros en otros tiempos más felices. Abres el armario con la esperanza de encontrar un arma, pero no hay nada más que ropa apolillada y que apesta a orín. La foto no oculta nada detrás y lo único que queda es la cama, tal vez Nahum guarde un revolver bajo la almohada.

Te acercas con la intención de revisarlo cuando notas algo extraño en la colcha... ¿se ha movido?

Ammi se levanta y retrocede pegado al papel de la pared.

—¿Señora Gardner? —Preguntas. Pero enseguida te sientes un poco idiota, pues no hay modo alguno de que algo esté en la cama... salvo que esté metida dentro del colchón.

Tiras de la manta y enseguida te arrepientes. Tambaleándote, te derrumbas sobre una de las esquinas a vomitar.

Todo el jergón es un maldito hervidero de gusanos enormes y rollizos que no tienes ni idea de cómo han llegado hasta ahí.

Puedes seguir explorando la habitación si te quedan fuerzas en [37](#).

O salir al pasillo en el [117](#).

O explorar la puerta que lleva a la fachada norte en el [109](#).

Llegas a tu destino al caer la tarde. Estás de pie frente a una pared de roca con fuertes estribaciones que la hacen prácticamente inaccesible. Posas tu mano sobre ella y está helada y húmeda. Sin duda, en algún momento este fue el cauce de una corriente de agua.

Sigues sin escuchar ni el canto de un triste pájaro y, solo cuando te quedas completamente inmóvil, puedes sentir el zumbido de algún insecto o cómo estridulan las cícadas en la distancia.

La pared pronto se convierte en una garganta casi vertical, como un tajo abierto en la tierra. Muy por encima de tu cabeza se alza el bosque y ves cómo el atardecer se va tiñendo de púrpura a medida que continúas con tu camino. Por fin, el cañón desemboca en un claro. En esta zona se levanta hierba alta que te llega hasta la rodilla y el inconfundible olor a tierra húmeda invade tus fosas nasales. Levantas el campamento, pues no cabe duda de que por fin estás en la zona de acuíferos.

Sigue leyendo en el **62**.

# 48

## C2

La cocina es un lugar dantesco y repulsivo. Nahum y su familia se han estado alimentando de los frutos tumorosos de su granja envenenada y en su degradación ya han perdido hasta el interés por deshacerse de las sobras.

Ves algo que parecen manzanas, pero que en realidad no son más que nidos de gusanos rollizos como dedos. Debajo del fregadero, descubres el secreto de la desaparición de sus perros. Apartas la vista, es demasiado horrible para describirlo con palabras y solo puedes gemir ante la agonía que habrán tenido que pasar esos pobres animales. Abres los cajones en busca de un arma, un cuchillo... no encuentras nada. Por fin, cuando la desesperación está a punto de hacerte llorar, abres la despensa de par en par.

En la oscuridad, rodeado por costillares abiertos que exhalan el hedor más virulento al que te has enfrentado, vestido con andrajos manchados de sangre seca de los animales sacrificados, se encuentra el pequeño Merwin... la sangre se vuelve hielo en tus venas y descubres lo que se siente cuando el pelo de las sienes se tiñe de cano y muere desde la raíz.

Sigue leyendo en el **52**.

## C-2

Estás aterido de frío. El sol brilla encima de tu cabeza trémulamente, detrás de una espesa capa de nubes. Ante tus ojos ves danzar centenares de cuerdas hechas con cuero trenzado. Abarcan hasta donde puedes ver. Los árboles son inmensos y en casi todos ellos hay fardos de tela atados también con esas cuerdas. Parecen orugas grisáceas convertidas en mortecinas pupas esperando eclosionar en cualquier momento. Estás tumbado sobre una formación de roca que en tu alocada huida has desmoronado. Del interior de la pila han caído cenizas y huesos que ahora te cubren las ropas, el rostro y el pelo. Tratas de ponerte en pie, pero un dolor agudo vuelve a hacer que te derrumbes. Respiras hondo y examinas la situación. Parece que estás en mitad de algún tipo de cementerio, puede que de los indios que habitaron estas tierras en el distante pasado.

¿Qué harás?

Si quieres presentar tus respetos a estos restos olvidados por el tiempo, ve a [13](#).

O puedes volver a tu tienda cuanto antes en la [15](#).

# 50

## C2

Con el pulso tembloroso notas como la mano del muchacho se aferra a la tuya. Sus dedos pequeños y huesudos están extrañamente fríos y aunque no los aprietas, notas como crujen al menor contacto. Miras al niño y este te devuelve una sonrisa espantosa de encías desdentadas y purulentas, no precisamente debido a un cambio de dentición, sino posiblemente al envenenamiento que experimenta toda la familia.

—¿Y Nabby? —Se atreve a preguntar Ammi—. ¿Cómo está tu mujer, Nahum? ¿Por qué no cena con nosotros?

Estáis todos cogidos de la mano, mirándoos con curiosidad y entonces se produce un momento realmente incómodo. Los Gardner se han quedado inmóviles, como si estuvieran escuchando algo que vosotros no podéis percibir; atentos como liebres que esperan la aparición en cualquier momento de un depredador. La espera se prolonga durante un buen rato hasta que Ammi y tú empezáis a mirar inquietos a vuestro alrededor por si os estáis perdiendo algo...

—Nabby no se encuentra bien —dice de repente Gardner provocándote un sobresalto—. Veía cosas en el aire que no podía describir. Gritaba y... se hacía daño. Tuvo un accidente cortándose el pelo y... y tuvimos que encerrarla.

Sigue leyendo en el [130](#).

## C10

El contacto con el lágamo es terrible, la piel te arde como si estuvieras sumergido en algún tipo de líquido agresivo. A tu lado el segundo guardia parece haberse hecho una herida importante durante la caída y apenas se mueve. Del que ya estaba en el interior desde el principio, no hay ni rastro.

Para cuando dejas de gritar por ayuda, el hedor es tan insoportable que no puedes contener las arcadas.

—¡Tranquilos! —Grita alguien de los de arriba—. Hemos ido a buscar algo para poder sacarles.

Los minutos pasan lentamente y fuera, la noche empieza a extenderse como un abismo de oscuridad. Pese a lo que había parecido en un primer momento, el pozo es mucho más profundo de lo que creáis y te has ido hundiendo paulatinamente en el barrizal oleoso hasta que ya solo asoma tu cara. El hormigueo del cuerpo va desapareciendo a medida que se convierte en entumecimiento.

Si eso te hace superar los 77 puntos ve a **100**.

De lo contrario sigue leyendo en el **69**.

# 52

## C3

El niño está pálido como una mortaja y en realidad su aspecto es el de un cadáver. Tiene sus ojos hundidos clavados en el techo, un techo que no quieres mirar. El terror es tan intenso que lo sientes como una presencia viviente, observándote, terrible, demoniaco, muy pegado a tu nuca. Ahora Merwin te mira con sus ojos vacíos.

—Tome. Salve a mi madre. Está en el ático. —Su voz es un susurro hueco, fétido y lejano que reptá por tu cerebro, infiltrando de puro pavor cada una de tus fibras. Es la voz de la muerte corrompiendo la inocencia y la evidencia de que tu mundo hasta ahora había sido un mero reflejo en la caverna de una realidad desconocida.

Le falta una mano y con el muñón te señala el catre que ha habilitado Nahum cerca de la encimera. De él cuelga un manoj de llaves en las que no habías reparado —no sabes cómo—, y te obligas a cogerlas.

—Ahora márchese antes de que venga Zenas y le haga cosas terribles.

Sales de la despensa y la puerta se cierra.

¿Qué harás?

Puedes tratar de salir a la carrera y alcanzar la puerta de salida en [22](#).

Olvidarte de todo y tratar de escapar por la puerta trasera en [122](#). O volver arriba y reunirte con Ammi para seguir explorando en el [72](#).

# 53

Una espesa columna de humo logra abrirse paso por entre los cúmulos y rasga las auroras, es negra y tan densa que parece algo sólido. Fuerza la vista y te parece ver que sus bordes, erizados de pequeñas deflagraciones, brillan con tonalidades que, aunque te fuera la vida en ello, no podrías describir sino como el rojo más intenso y dañino que hubieras contemplado jamás.

Tan súbitamente como empezó, el fenómeno termina y el tren, impasible, sigue su marcha. La intriga por lo que ha pasado mantiene a los pasajeros ocupados, enfrascados en conversaciones especulativas sobre lo que acaban de ver. Muchos piensan que se trata de un meteoro que se ha estrellado, mientras que otros mantienen que ha sido el disparo de un enorme cañón, posiblemente canadiense. Unos pocos echan la culpa a algún experimento científico que ha ido mal...

Vuestro tren se detiene a última hora de la tarde, ya casi sin luz, en la estación de Meadow Hill para Clark's Comer... por supuesto eres el único en bajar.

Puedes intentar buscar alojamiento en **2**.

O puedes tratar de buscar el punto del impacto de la columna, no parece demasiado lejos y podrías ser el primero en llegar en el **16**.

# 54

## C1

Dejas que uno de los policías se descuelgue por el borde del pozo pestilente, pese a que sabes que es una idea terrible. El pobre hombre lleva una pértiga en la mano para sondear el fondo en busca de más restos o pistas de qué ha podido llevar a los chicos Gardner a tirarse...

Ves como poco a poco va desapareciendo detrás del murete y cuando vuestros ojos se cruzan, notas angustia en ellos.

—Tenga cuidado, chico —le susurra el veterinario dejando soltar cuerda.

El resto de hombres resoplan por el esfuerzo y tu corazón se te encoge en el pecho cuando de pronto resuena un aullido amplificado por el eco de las estrechas paredes:

—¡MALDICIÓN!



Esperas a ver qué ocurre en el **3**.

¿O te abalanzarás a ayudar al policía? ve al **98**.

## C-2

Agradeces a Nahum que se tomase la molestia de traerte el telegrama y lo examinas con curiosidad:

### *INFORME CASO AEROLITO CFOS-1882*

*Objeto maleable nivel 0-oro, composición desconocida, no reacciona al ácido y no explosivo a cualquier temperatura. ATENCIÓN: El espectroscopio muestra brillantes bandas de color distintas a cualquiera conocido, raras propiedades ópticas y temperatura elevada anómala.*

*Magnetismo externo en grado extremo, leves trazos de acero me teórico.*

*ATENCIÓN: Ante la desaparición misteriosa de la primera muestra acudimos a obtener una segunda, El aerolito se había reducido considerablemente y resultó estar hueco. Encontramos un extraño glóbulo enclaustrado en el núcleo central que al contacto con nuestros instrumentos se deshizo en un pestilente charco de textura plástica ligeramente luminosa.*

Tras leerlo ves como Nahum se encoge de hombros y sentencia:

—La piedra se ha hecho orina y ya solo queda el olor. ¡Le juro que no es agradable!

¿Te gustaría visitar de nuevo la granja de los Gardner en el **123**? ¿O partes de una vez en dirección a La Cañada del Diablo y comienzas con tu trabajo en el **47**?

# 56

La casa de los Gardner está habitualmente oscura, húmeda y silenciosa, pero un súbito escalofrío os recorre la columna cuando notáis que en este instante lo único que se escucha son vuestros cuchicheos. Ni un insecto, ni una respiración, ni siquiera el ulular del viento entre los árboles.

Lentamente giráis la cabeza al unísono.

Lo que queda de la putrefacta familia, está de pie en la puerta del comedor, completamente inmóviles. La madre, con sus manos en carne viva y la cabeza ligeramente ladeada. Nahum, enorme, pero encorvado, flaco como un cadáver y con los ojos hundidos hasta casi desaparecer. Zenas, descomunalmente inflado, semidesnudo, con el torso plagado de llagas y un hilo de saliva pestilente colgando de sus labios estultos. Del hijo mediano, Thaddeus, según parece ya se ha hecho oficial su defunción, y puede que sea esa noticia lo que mantenga a la familia Gardner en el terrible estado de estupor que presenta.

El dolor lacerante subiendo por tu columna hace que ni siquiera puedas gritar.

El primer corte es salvaje, con una fuerza impropia de su edad, Merwin te secciona de cuajo el tendón de Aquiles.

Caes al suelo revoleándote de dolor. Ammi tiene más suerte y el cuchillo le perfora la arteria femoral. Su agonía será más corta.

—No nos quitarán las tierras... —murmura Nahum a milímetros de tu mejilla.

Su aliento huele a muerte.

**FIN**

El camino de vuelta es espantoso. Ninguno quiere hablar de lo sucedido y la cosa aún se pone peor cuando, al cruzar por el secarral que una vez fueron los trigales de Gardner, se levanta una nube de insectos indescriptibles. La mayoría tiene un aspecto extraño que los hace irreconocibles, pero otros sí que siguen pareciéndose a lo que debían ser, aunque de un tamaño desproporcionado. Se mueven de un modo insólito, serpenteante, y os persiguen zumbando a un volumen casi insopportable hasta que alcanzáis el perímetro de la granja.

En cuanto os internáis en el bosque desaparecen, como vuestras ganas de hablar del tema.

Esa noche terribles pesadillas te assaltan. Tanto por las experiencias vividas, como por los remordimientos por dejar a esa gente en tan terrible estado de degradación.

Por la mañana te enfrentas a una dura decisión.

Quieres abandonar este maldito pueblo de una vez ve a **106**.

O intentarás sobreponerte al horror y continuar con tu tarea en el **21**.

# 58

Ammi es un tipo bastante agradable, te sorprende que alguien que vive tan aislado se muestre cordial con un desconocido de ciudad. Vive con su mujer en una granja en mitad de ningún sitio, a unos cuarenta minutos de Clark's Corner. Pierce es un hombre pobre, pero te ofrece todo lo que tiene sin dudarlo.

Esa noche cenas un fabuloso banquete a base de verduras cultivadas por él mismo y cordero procedente de la granja de otro vecino. Su esposa y él se maravillan de las noticias que traes desde Arkham y no tardáis en terminar hablando acerca de la extraña luz que se vio en el cielo unas horas antes. Por desgracia, ninguno de los dos puede decirte dónde cayó exactamente, pero sospechan que debió de impactar muy cerca de las granjas aisladas en las colinas.

A la mañana siguiente te despierta un gran revuelo. Vistiéndote a toda prisa, sales al porche de la vieja granja y ves a Ammi y su esposa charlando acaloradamente con otro hombre de unos cincuenta años muy alto y fornido.

—¡Eh, amigo! Este es Nahum —te grita Ammi mientras hace señales para que te acerques—. No se lo va a creer, pero la cosa esa ha caído justo al lado de su casa.

—Efectivamente. Me llamo Nahum Gardner, y que me aspen si no ha sido un milagro que ese pedrusco no atravesase el maldito techo.

Estrechas la mano de los hombres y te cuentan que un grupo de profesores de la Universidad de Miskatonic ha mandado un cable y que ya van hacia allí.

Puedes coger tus cosas y dedicarte a lo que has venido, que es buscar una buena localización para montar la presa en el **80**. ¿O quieres acompañar a los granjeros a ver el meteorito? ve al **64**.

## C5

Has oido en algún sitio que lo peor que puedes hacer ante un oso furioso es huir, así que te tiras al suelo esperando que el animal esté saciado con el asqueroso salmón putrefacto y no quiera un postre humano. Te tapas la cabeza con ambos brazos cuando ves que la bestia se dirige renqueante hacia ti. El hedor de su aliento casi te quita el sentido.

Notas la humedad de sus babas pestilentes resbalando contra tu cuello. Su hocico, rugoso y llagado, se restriega sobre tu nuca y cabellos, y jurarías que orondos gusanos necrófagos han caído sobre tu piel y se retuerzen en busca de la manera de invadirte a ti también. No sabes cómo logras mantener el control, pero lo haces.

La bestia emite un rugido que va mutando en un agónico quejido a medida que una tenue fosforescencia empieza a desprenderse de su piel ulcerosa. Aprietas los ojos con fuerza y lo último que percibes antes de perder el sentido, es la sensación de una manta húmeda y repulsiva, empapada de un humor pestilente como la hiel, que te cayera encima.



Despierta para volver a tu tienda en el **15**.

# 60

## C1

Tal y como te imaginabas, el cuarto pertenece a uno de los hijos de los Gardner, Zenas, el mayor. Lo más destacable es la peste que parece filtrarse de las mismas paredes e impregnar los pocos muebles que hay. Examinas el armario y enseguida cierras la puerta presa de las náuseas. La ropa de Zenas no se ha lavado en lo que pueden ser meses, apesta a excremento y sudor, pero no es la suciedad la fuente de la pestilencia de la granja de los Gardner, es algo más. Te quedas apoyado contra la puerta del armario tratando de recuperar el aliento, ves la silueta de Ammi Pierce recortada a contra luz en el umbral... pero su sombra se proyecta hacia el interior de la casa, no del cuarto... Giras la cabeza lentamente hacia la ventana. Se está filtrando una luz mortecina de una tonalidad inclasificable.

Si quieres puedes examinar lo que se ve desde la ventana en el [88](#).

O volver al distribuidor del pasillo y elegir otra dirección en el [117](#).

## C1

Te internas en el sembrado. Las espigas son enormes, pero están muertas y tienen la consistencia de la ceniza. Maldices en silencio cuando notas cómo el maíz se deshace en cuanto lo rozas, trazando un inconfundible rastro a tu paso.

Extiendes los brazos y corres, corres como un desesperado sin ver más un par de pasos por delante. Intuyes que vas hacia la carretera a Clark's Corner... La noche es tan silenciosa que solo puedes oír tu respiración acelerada, el estrépito de tus pasos y el crujido de las plantas al convertirse en polvo. Las espantosas imágenes de la noche te acosan mientras corres sin rumbo, la familia degradada hasta el bestialismo, las llagas en su piel, la comida repulsiva y tumorosa. Corres un peligro de muerte, es probable incluso que Ammi ya sea un cadáver nutriendo el suelo venenoso de los Gardner.

La luna está salpicando de una tonalidad azulada los pináculos de las plantas que, de repente... empiezan a susurrar.

Estás tan absorto en la voz enfermiza de las plantas, que casi te caes de brúces cuando el maizal acaba bruscamente en un claro circular. El susurro viene de aquí, de este círculo de tierra azulada y desnuda... una tierra que te habla y que bulle como un caldero hirviendo.

Ve a [131](#).

# 62

## C2

Montas la tienda de campaña, sacas ropa de abrigo y te dispones a buscar algo de madera para encender una fogata. Cuando está todo terminado, la noche ha caído sobre el bosque. El silencio es sobrecogedor, puedes escuchar cada una de tus respiraciones, los crujidos de tu ropa... Pero nada más, ni siquiera el viento sobre las copas. Miras al cielo, y está total y absolutamente negro. La angustia empieza a apoderarse de ti. El frío es cortante, te gotea la nariz y ni la hoguera parece ser capaz de imponerse a la despiadada naturaleza de la Cañada del Diablo. Entonces, cuando estás a punto de gritar de desesperación, lo ves. En el cielo, en ese foso abisal que pende sobre ti, se abre un inmenso orificio por el que empieza a derramarse una cascada de luces indefinibles. Un color ajeno a lo que habías visto hasta ahora. Algo a medio camino entre el rojo, el negro y un verde sucio y alienígena. El extraño baile celestial dura unos minutos y bajo la fantasmagórica claridad ves que no estás solo en el valle. A unos veinte metros de ti hay algo voluminoso moviéndose.

Si quieres esconderte en la caseta, ve a **114**.

Si prefieres acercarte a ver qué es, ve a **28**.

## C1

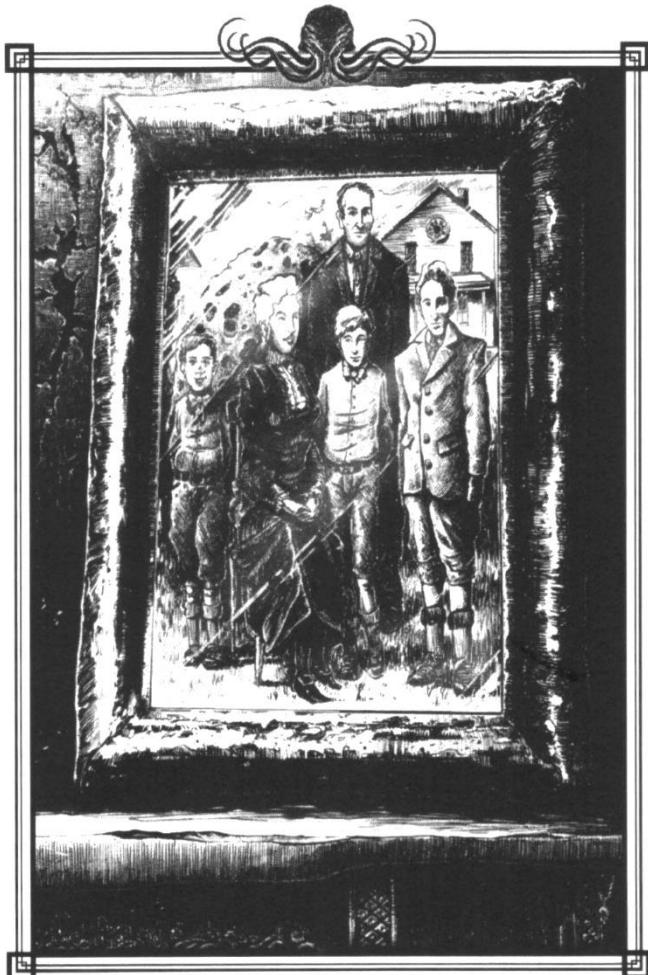
El Nahum que sale a recibiros es poco más que una sombra del hombre que una vez fue. Parece un cadáver andante, con los labios cuarteados y la piel llagada. A su lado está Zenas, el hijo mayor, y su aspecto no es mucho mejor; y a la vez completamente diferente. Está terriblemente hinchado, botulínico incluso, con una piel cianótica que parece estirada hasta donde puede dar de sí, llegando a dar la impresión de ser un globo en el que alguien ha dibujado rasgos humanos.

Te mira con una expresión vacía, en un estado de completa estulticia, con la vista perdida, parece que estuviera mirando a través de ti. Al menos obedece todo lo que dice su padre y se dirige con el caballo hacia los establos, ignorando completamente los relinchos de disgusto del pobre animal.

De pronto, el pequeño Merwin, que está sentado en el porche, grita con toda la fuerza que le permiten sus pulmones. Un aullido demencial que encuentra respuesta desde el ático con otro espeluznante graznido que os deja helados. Miras a Ammi confundido y él se encoge de hombros.

—Es mi esposa... está muy débil —dice Nahum ante vuestra expresión de pánico—. Vamos a cenar, entrad.

Ve al **86**.



*Toda la familia Gardner vestida con sus mejores galas para ir a misa.*

## C1

La granja de los Gardner es una típica casa colonial de dos plantas con buhardilla, que tiene un sembrado de calabazas, un campo de maíz y cerca de la linde del bosque, justo tras el establo para los animales, una enorme extensión de manzanos frondosos y a punto de dar fruto. Toda la familia Gardner está de pie, vestida con sus mejores galas, como si fueran a un acto de importancia suprema.

—Esta es mi esposa, Nabby —dice el propietario de la granja mientras señala a una mujer bien entrada en la treintena, pero que también podría aparentar cincuenta perfectamente si solo atendieses a su rostro; está vestida con la sobriedad oscura de los campesinos—. Y estos, mis hijos, Merwin, el pequeño, Thaddeus y, el mayor, Zenas.

Los muchachos parecen recios, no demasiado inteligentes, pero muy respetuosos, los tres abotonados hasta el cuello, con pantalón de peto y sombrero de ala ancha, como su padre.

A su espalda está la pardusca mole espacial, justo a un metro del pozo.

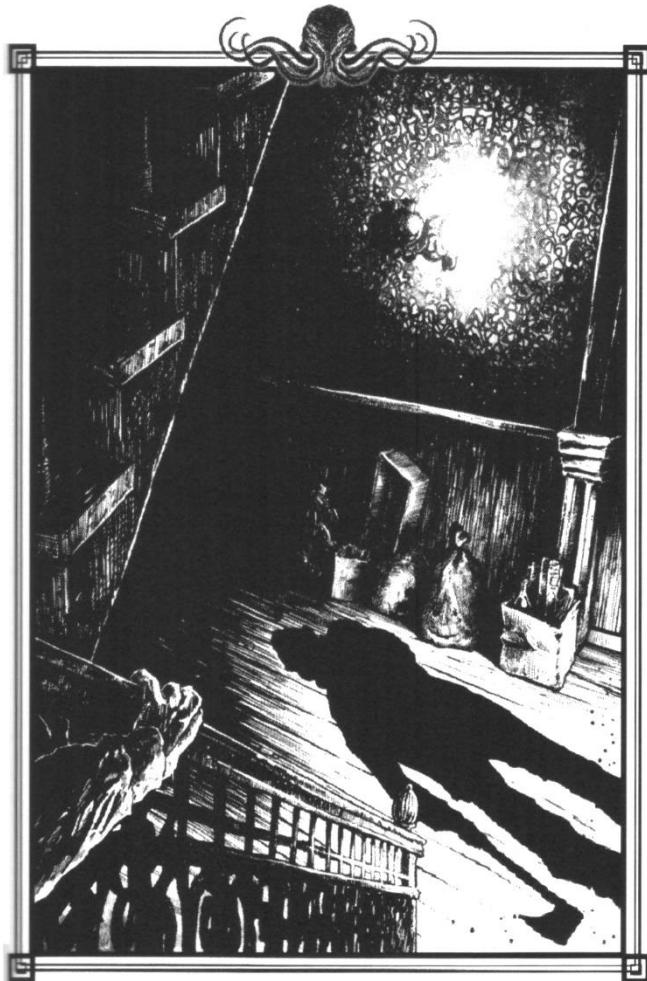
—Ha encogido. —murmura Nahum mientras los profesores se esfuerzan en golpear con sus martillos la superficie porosa.

—Las piedras no encogen —replica uno de los profesores justo antes de que un enorme pedazo de la piedra se desprendiera como si hubieran cascado un huevo—. ¡Vaya! Es anormalmente blando. Como si fuera artificial.

Las horas pasan y los geólogos se dedican a coger muestras y a hablar entre ellos y empiezas a aburrirte severamente.

Si quieres quedarte a ver qué deparan todas estas pruebas ve a [102](#).

O puedes despedirte amablemente y empezar a investigar la región, olvidándote del meteorito en el [80](#).



*La sombra de Nahum se proyecta en la planta inferior, llevando en una mano un objeto ominosamente alargado...*

## C1

Te acercas al vano de la escalera y echas una ojeada. Desciendes en línea recta hasta llegar al vestíbulo pegado a la pared sur de la casa, la barandilla es endeble y está manchada por el uso. Los peldaños de madera están gastados y crujen cuando pones el pie en ellos. En la pared hay colgados unos viejos cuadros borrosos por la grasa y unas fotos espeluznantes de los antepasados de los actuales propietarios. Son retratos que representan a los ancianos padres de Nahum, estáticos, excesivamente maquillados y con monedas en los párpados. Ammi te sujetó por el codo y te señala con el dedo algo que no puedes identificar a primera vista por la oscuridad.

—Cuidado... —susurra—. Ahí hay alguien...

Forzando la vista, distingues a qué se refiere: en la planta baja puedes ver la sombra de Nahum que se proyecta desde una de las habitaciones; en la mano lleva un objeto ominosamente alargado...

Puedes seguir bajando en el [36](#).

O volver atrás y elegir otro destino en el [117](#).

# 68

## C3

Tu voz muere en la boca cuando llegas al lugar que habías visto destellar. Estás en un claro de hierba muy alta que te llega casi a las rodillas, es la primera vez que puedes ver el cielo en mucho tiempo. ¡Pero no lo reconoces! El claro, rodeado por esos enormes árboles negros, gigantescos y retorcidos es como un anfiteatro de madera y follaje que no te prestara atención; porque el verdadero espectáculo está en el cielo.

Las luces que viste son el reflejo de una aurora demasiado brillante, roja como la sangre, y con los pliegues jaspeados en un verde intenso y antinatural que riela con una furia y velocidad imposibles de seguir para tus ojos. El espectáculo estroboscópico te deja paralizado hasta que de repente, un destello cegador ilumina el claro, obligándote a taparte los ojos con el dorso de la mano.

Sientes un calor intenso pese a que se desata un viento inexplicable que hace aullar las copas de los árboles.

Tan pronto como empezó, la luz se apaga y vuelves a estar completamente a oscuras en el claro. Tienes las palmas de las manos enrojecidas y te escuecen. Los ojos empiezan a secretarte lágrimas espesas y saladas. Cuando te tranquilizas y la vista te vuelve a funcionar, te das cuenta de que lo que tomaste por un enrojecimiento de la piel es sangre, y las lágrimas... ¡también!

Vuelve por dónde has venido a buscar un lugar donde pasar la noche en el **101**.

## C10

Ya no escuchas las voces de ánimo y hace un buen rato que perdiste de vista a tus compañeros. El pantano hediondo se los habrá tragado para siempre, como hará contigo en breve. A medida que esa pasta ardiente penetra en tus ojos, eres consciente de algo en lo que no habías reparado hasta el momento. El color, el color aceitoso, fantasmagórico y abrasivo que desprende el légamo. Es el color alienígena e impío lo que te quema. Poco a poco vas sumergiéndote en su abrazo amniótico, abandonándote a su fuego redentor, hasta que, con un gorgoteante sonido de succión, eres absorbido para siempre.

Pero no es la dulce muerte por hipoxia lo que te espera, con la misma parsimonia con la que fuiste engullido eres regurgitado a un osario de carne medio digerida y restos de todo tipo. Te despiertas en una playa de muerte y como puedes, te arrastras hasta un punto por encima de la miasma de putrefacción.

Sigue leyendo en el [118](#).

# 70

## C1

Cruzas el estrecho pasillo que separa el vacío de la escalera de las puertas de los cuartos intentando hacer el menor ruido posible. Ammi va pegado a tus talones, sin perder de vista la planta inferior por encima de la endeble barandilla. Las paredes son de madera, pero han sido cubiertas por un papel pintado demasiado oscuro y demasiado desgastado. Los cuadros de la familia te resultan completamente espeluznantes, las caras austeras de los Gardner, en la penumbra, parecen imitar la degradación actual de sus modelos.

Tras un tenso instante de forcejeo logras girar el pomo que, por alguna razón, parece haber sido forzado en múltiples ocasiones anteriores. La nueva habitación es de tamaño mediano, amueblada de forma pobre e impregnada de un olor almizcleño que te recuerda a lo más sórdido de la profana Nueva Orleans. Lo más destacable es la cama en la que reposan varios juguetes de trapo, el armario y una ventana que da a la fachada oeste de la casa, la que da a los bosques.

Ammi se queda en la puerta y te insta a que, si vas a hacer algo, lo hagas rápido. En su opinión deberíais estar saliendo a la carrera y no perdiendo el tiempo.

¿Qué harás?

¿Quieres examinar la cama? Ve a [140](#).

Abrirás la puerta del armario de la que parece salir el olor intenso de la habitación en el [9](#).

O prefieres acercarte a la ventana para ver si se puede salir por ahí en el [97](#).

También puedes volver al pasillo y elegir otra localización en el [117](#).

## C1

La evidente degradación que sufre esta familia está más allá de lo natural. El veneno que ha tornado sus tierras en un erial terrible y desolador ha terminado convirtiendo a los granjeros en poco más que animales. Tu conciencia te impide abandonarlos a su suerte como parecen haber hecho el resto de vecinos, salvo Ammi, así que decides convencer a esta pobre gente de que necesitan ser internados hasta que purguen la enfermedad que sin duda han contraído y rezar porque su espantosa situación sea reversible.

Nahum está atendiendo las quemaduras de su mujer, que aún sigue enroscada de forma antinatural en el suelo, así que apartas a Ammi Pierce a un lugar discreto y le expones tu idea.

—Va a ser difícil convencer a Nahum —te dice tras pensarlo un rato—. Nunca abandonará sus tierras por propia voluntad.

La posibilidad más factible que ve, es llamar a algún doctor de la ciudad que no conozca la situación y traerlo para que ordene el internamiento por la fuerza, el médico del pueblo no va a poner un pie en la granja ni atado.

El plan parece viable, pero discutís si la mujer aguantará tanto tiempo sin perecer por una septicemia. Cuando de repente, notas el silencio absoluto.

Gira lentamente la cabeza hacia el **56**.

# 72

## C1

Con el manojo de llaves en la mano, te metes de nuevo en la chimenea. Pese a lo asquerosamente pegajoso del hollín, logras abrirte camino de nuevo hasta la habitación de los Gardner.

Ammi te pregunta qué ha pasado ahí abajo y sin saber muy bien qué contestar, le enseñas el manojo de llaves.

—Tenemos que salir de aquí —dices al borde del llanto.

El asiente con la cabeza.

—La casa, el terreno... Ese maldito pedazo de roca venido de los abismos del espacio ha corrompido a los pobres Gardner. Tenemos que lograr que alcancen la paz... —la voz de Ammi Pierce te provoca escalofríos.

Sin perder más tiempo abrís la puerta del cuarto y accedéis al descansillo de la segunda planta en el **117**.

No conoces demasiado acerca de los bosques que se levantan al oeste de Arkham. Has oído hablar de algunas leyendas acerca de cómo todos los que se asientan en las laderas de sus colinas abandonan el lugar. Parece ser que desde los «extraños días», aquellos en los que el hombre daba caza a la bruja, las angostas cañadas y los densos bosques fueron refugio de criaturas indeseables. Circulan leyendas acerca de seres inexplicables que habitan las colinas y se llevan el ganado o a los niños pequeños. Nadie los ha visto directamente, pero los llamados demonios alados, son descritos vagamente como crustáceos o arácnidos de enorme tamaño que se ocultan en las cuevas y salen de noche en sus terribles cacerías.

Te haces con un mapa detallado de la zona. Al parecer no hay pueblos, solo granjas aisladas y un almacén general que sirve las veces de última estación de camino al infame Dunwich.

Si crees que ya es suficiente puedes partir mañana mismo en la página [5](#).

O tal vez sería conveniente investigar un poco más esas leyendas en la [139](#).



*¡Ese espanto debe ser la señora Gardner!*

## C3

Unos extraños colores danzan ante tus ojos; y si el horror que estás experimentando en estos instantes no te hubiese impedido coordinar las ideas con claridad, hubieras dado fe que son los mismos colores e iridiscencias del meteorito que se estrelló contra el jardín de los Gardner hace ya tanto tiempo, así como los de la perjudicial vegetación que ha crecido durante la primavera a su alrededor. Pero estás atrapado por la contemplación de la monstruosidad que tienes delante. Lo más inexplicable es que ese ser se mueve lenta y visiblemente hacia ti, mientras sigue desmenuzándose en finas hebras.

La forma que se arrastra desde el rincón no puede ser humana y, sin embargo, lo es.

Recuerdas con horror el vapor que ha pasado rozándote y miras a Ammi que está tan desencajado como tú. ¡Ese espanto debe ser la señora Gardner, deshaciéndose, evaporándose en una cosa que solo puedes definir como en un color abstracto y alienígena! Estás al borde del desmayo cuando ves que Pierce coge un palo, un garrote contundente que alguien ha dejado al lado de la puerta, fuera del alcance de la cosa reptante.

Si te apartas para que Ammi Pierce haga lo que crees que va a hacer ve a **40**.

Si por el contrario crees que debes detenerle ve a **6**.

# 76

Al amanecer del primer día estás tullido por el frío. Debiste haber perdido el conocimiento en algún momento de la madrugada y ahora, con el sereno del alba, pese a haberte abrigado con todo lo que has traído, estás empapado de pies a cabeza. Te despiertas sufriendo unos temblores que rozan lo convulsivo y un terrible dolor de estómago. Quieres pedir ayuda, ponerte en marcha, pero no eres capaz de dar más de un par de pasos antes de derrumbarte de nuevo sobre la hojarasca. Cierras los ojos un momento, solo unos minutos más para recuperar fuerzas y seguir...

Cuando los abres de nuevo te encuentras mucho mejor, ya no sientes nada más que una agradable somnolencia y un ligero dolor en la punta de los dedos. Está muy oscuro y te das la vuelta para evitar un desagradable olor a vómito que no sabes de dónde viene. El cielo está precioso, repleto de luces rojizas con los bordes verdosos que se retuercen como enormes cortinas agitadas por el viento. Las copas de los árboles parecen danzar, retraerse sobre ellas mismas y luego proyectarse hacia esas fascinantes luminarias, como un bombeo rítmico que insuflara vida a la luz. Sonríes a medida que tu cuerpo se empieza a cuartear, al menos el color es agradable, cálido y te susurra cosas bonitas al oído.

Despierta para ver que te sucede en el **77**.

No tienes ni idea de cómo has llegado a la camilla, ni los médicos de cómo sigues respirando. Estás bajo gruesas mantas sujetas con correas y una sensación de hormigueo te recorre de pies a cabeza.

Tratas de preguntar quién eres, pero los enfermeros no parecen entenderte. Te dicen que no grites, que ya no lo soportan más. Tratas de disculparte y ellos se llevan las manos a los oídos como si tu voz hiciera daño.

Te amordazan, pero han debido de hacerlo demasiado fuerte, porque uno de tus dientes golpea contra el fondo de tu garganta. No lo puedes escupir, y tienes el gaznate tan seco que tampoco te lo puedes tragar. Notas como comienza a resquebrajarse sobre tu lengua con la consistencia de un terrón de azúcar. Cuando tratas de incorporarte para ver tu estado, te sujetan la cabeza contra la almohada... ¡DIOS, CÓMO DUELE SU CONTACTO!

Te dejas arrastrar por los pasillos de Arkham, viendo pasar las parpadeantes luces. Y lloras al contemplar el reflejo que las enormes bombillas devuelven por un instante: la silueta de un ser deformé, cuarteadó en finas hebras de algo que no se puede definir más que cómo «un color que escapa de ti...»

**FIN**



# 78

## C1

Le dices a Ammi que vigile la puerta antes de meterte por la estrecha apertura de la chimenea. En un instante estás cubierto de una gruesa capa de hollín y apenas puedes respirar. Las cenizas en los ladrillos del canal están aceitosas y se quedan pegadas a tus manos impidiéndote el agarre; y acabas deslizándote como un fardo por el estrecho conducto. La oscuridad te engulle hasta dar con tus huesos contra el hogar atiborrado de leña a medio consumir y restos de comida putrefacta. Te pones en pie como puedes.

La cocina está completamente a oscuras, pero con el débil fulgor que se cuela por las rendijas de las ventanas tapiadas y el marco de la puerta, puedes intuir muebles viejos, cacharros asquerosos con los restos resecos de la repugnante comida de los Gardner y un hornillo en el que reposa un caldero que parece la escupidera de un leproso.

Rápido, qué quieras hacer. ¡El ruido que ha provocado tu caída puede haber alertado a los Gardner!

Si quieras explorar la cocina ve a [48](#).

O prefieres salir de la casa por la puerta trasera en [122](#).

O tal vez puedes salir a la carrera hasta la puerta principal e intentar huir en el [22](#).

## VISITANTES DEL ESPACIO por Arthur M.

Ayer un tranquilo granjero llamado Nahum Gardner y su familia tuvieron la fortuna de encontrar una piedra caída del espacio en mitad de su sembrado. Tras una serie de extrañas explosiones multicolores, tal y como relatan los testigos, un objeto no identificado y muy caliente al tacto, impactó demasiado cerca de la casa de los Gardner. Mañana (hoy) un grupo de profesores de la Universidad de Miskatonic se acercará a investigar el celestial bólido y recoger muestras. ¡Esperamos que dicho objeto no traiga ningún habitante de la luna su interior!

¡Es un suceso muy interesante! Es una pena que no hubieras salido antes o hubieras sido testigo de tan portentoso evento... pero ahora, al menos tienes la oportunidad de visitar el lugar del impacto con un grupo de expertos.

Deberías acercarte a la universidad a toda prisa para tratar de viajar con ellos en el tren, ve al **94**.

# 80

Con una excusa te despides de Ammi y Nahum, pues no estás aquí de turismo; la Compañía de Aguas de Providence te paga un buen sueldo y, al fin y al cabo, ese meteorito y todo lo que lo rodea va a acabar sumergido para siempre, en un par de años como máximo.

Cogiendo tu mochila y un pedazo de queso que te ofrecen los granjeros, te internas en el bosque en dirección a las cañadas por dónde, sin duda, discurre el agua que desemboca en el río Miskatonic.

Agradeces el haber traído mapas topográficos contigo, ya que tras cinco minutos caminando por este bosque impenetrable ya no tendrías ni idea de cómo volver a la granja. Avanzas entre altísimos troncos, delgados como columnas y bajo una tupida fronda que no deja pasar la luz del sol. El suelo es un tapiz inacabable de hojarasca amarronada que cruje con cada pisada. Eso y tu respiración, son los únicos sonidos que alteran la sepulcral calma de los bosques.

Sigue hasta llegar a la Cañada del Diablo en el [47](#).

## C1

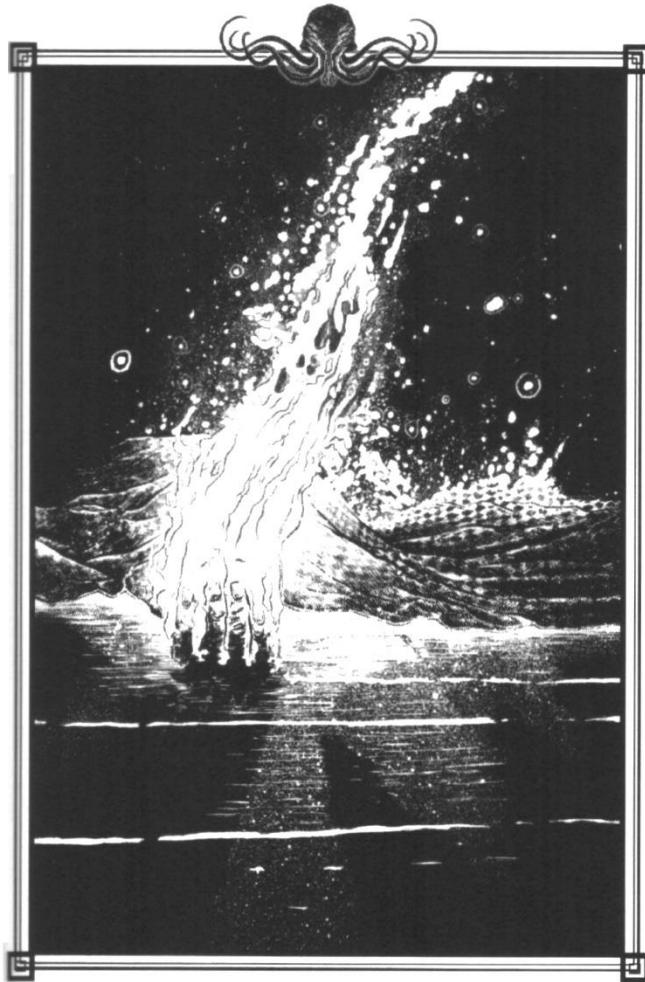
Los seis hombres suben en un carro y os siguen, tú, desde el pescante de la calesa de Ammi, les lanza miradas cargadas de preocupación. Llegáis hacia las cuatro de la tarde y ves como la tropa de investigadores entra en la granja como un ejército. A pesar de que los agentes están acostumbrados a presenciar espectáculos espantosos, todos se estremecen a la vista de lo que se esconde bajo el mantel a cuadros. Pero lo peor viene cuando suben al desván. El aspecto de toda la granja ya es de por sí bastante horripilante, con su desolación gris y abandono ceniciente, pero aquellos dos retorcidos objetos sobrepasan todo lo imaginable de horror. Ninguno puede contemplar esas cosas más allá de un par de segundos.

—¡No queda nada que examinar! —Exclama el forense—. Parecen... parecen más minerales que personas. Yo diría que su carne es ahora algún tipo de fosfato o carbonato alcalino, de ahí que se desmoronen al contacto.

La cara de Ammi se congestiona.

—Eso es imposible —dice mirando hacia el exterior donde ya empieza a oscurecer—. ¡Los profesores de Miskatonic dijeron que esa era la composición del meteoro que cayó en el pozo de los Gardner!

Sigue leyendo en el [27](#).



*Ammi tapa con un mantel a cuadros blancos y rojos lo que queda del cuerpo descompuesto de Nahum.*

## C1

—Vámonos de aquí —le suplicas a Ammi Pierce—. Esta granja está maldita.

Te sorprende que seas tú, el supuesto cosmopolita, el que recurra a la superstición para definir los horrores que has contemplado en este predio abandonado por la cordura.

El pobre granjero asiente con la cabeza, no sin antes cubrir con un mantel a cuadros blancos y rojos el cuerpo descompuesto de la «cosa» que os había hablado y que ya no puede hacerlo más, porque se ha encogido hasta casi desaparecer.

Ammi te dice que es mejor salir por la puerta trasera.

—Creo que no deberíamos acercarnos a ese pozo.

Pero instintivamente mira a través de la ventana del comedor. Tú le imitas.

No hay rastro de vuestro caballo, ni tampoco falta ninguna piedra de su perímetro... Entonces... ¿qué emitió aquel estruendoso chapoteo instantes atrás?

¡Corred hacia los bosques en el **20**!

A no ser que seas tan insensato como para querer echar una ojeada al pozo en el **12**.

# 84

Le comunicas a tus anfitriones que desde que amanezca partirás hacia tu casa. El pobre granjero parece contrariado, pero entiende que la gente de ciudad no está hecha para determinados compromisos.

Por supuesto, no pegáis ojo, incluso os parece observar a través de la ventana ese misterioso fulgor que rodeaba la granja maldita, en la distancia.

Por fin, con la primera luz del alba, Ammi te deja en la estación de tren; el trayecto es tenso, ninguno de los dos quiere hablar y la despedida es igual de fría.

Sentado en el banco y más tarde en el tren, tienes mucho tiempo para pensar. Las dudas te asaltan sobre qué hacer a partir de ahora. Puedes recomendar a la compañía de aguas que arrase ese maldito lugar, que el curso del río anegue para siempre las cañadas y valles perdidos... pero por otro lado, ¿y si esa cosa, ese color estuviera esperando eso precisamente? Al fin y al cabo, parecía medrar en el pozo de los Gardner esperando para consumirlos desde dentro...

Sigue leyendo en el [106](#).

## C1

Tu salto es de todo menos grácil, te descuelgas de la barandilla para que el impacto sea menor, pero aun así te haces un daño terrible en los tobillos al impactar contra el suelo.

A duras penas te pones de pie y, ante tu horror, contemplas el jardín putrefacto de los Gardner. Estás ante el enorme ventanal tapado por las cortinas andrajosas y papeles de periódico, a su alrededor se pudren los rosales grises y petrificados... pero lo peor es que esa miasma de vegetales tumefactos parece hervir. Centras la mirada y distingues centenares de insectos pululando por entre las ramas desprovistas de vida. Unos insectos como jamás habías visto antes, enormes, deformes, de una tonalidad morada y verdosa, y que parecen rielar con la misma tonalidad oleosa que el terreno y el pozo.

Siquieres huir a través de los bosques ve a [136](#).

Si prefieres atravesar los sembrados ve a [90](#).

# 86

## C1

La casa de los Gadner es espeluznante. De la chimenea no sale humo y parece un mausoleo helado, algo que no distará demasiado de hacerse realidad si alguien no saca a esta pobre gente de este lugar terrible. La fachada está invadida por parras resecas y un zumbido perenne de insectos que no podéis ver parece emanar de las mismas paredes desconchadas. La casa por dentro no está en mejor condición. El interior de las habitaciones está invadido por la basura, las hojas secas y comida en diferente estado de descomposición.

—¡Zenas! Trae más leña, nuestros invitados tienen frío.

Sin duda la leña va a ser muy necesaria, ya que el hogar está apagado y una corriente de aire helado y pestilente se filtra chimenea abajo. Pasa un buen rato en el que el estulto Zenas apila tablones podridos en el hogar antes de marcharse sin encenderla.

—¿Estáis mejor? —Pregunta Nahum—. Es buena leña, ¿verdad?

Enseguida comprendéis que el pobre hombre ha capitulado y su mente ha dejado de resistirse a la intensa presión de los sucesos.

Preparaos para una intensa cena en el **25**.

## C-3

En casa de los Pierce te dedicas a estudiar tus mapas y las instrucciones de la Compañía de Aguas. La verdad es que será más trabajoso de lo que habías pensado y pronto te das cuenta que tu estancia en la zona va a ser mucho mayor de la que esperabas, ¡tal vez incluso de meses!

Ammi al verte tan preocupado te invita a quedarte en su hogar como un invitado tanto tiempo como necesites y tú aceptas siempre que él acepte recibir un pago justo por el alojamiento.

Pasan varios días en los que comienzas con tus investigaciones. Los primeros paseos son cortos, para familiarizarte con el entorno, pues el bosque es demasiado denso e intimidatorio, hay zonas que te ponen los pelos de punta por lo silenciosas y oscuras que son.

Te das cuenta de que Nahum y Ammi se hacen frecuentes visitas, lo mismo que sus esposas; Y Ammi solo tiene buenas palabras para referirse a su adusto, pero justo vecino. Pronto las visitas empiezan a espaciarse, pues Nahum que está embarcado en las faenas agrícolas de su plantación de calabazas, dice sentirse más fatigado que de costumbre. Además, las peras y las manzanas estaban madurando más lentamente de lo normal, pero con una frondosidad que no había visto en la vida. La fruta está alcanzando un tamaño espectacular y un brillo extraordinario.

El motivo de su visita es enseñarte el informe que le han telegrafiado los profesores de Arkham.

Lee el informe de los profesores antes de partir en el [55](#).

# 88

## C1

Te acercas a la ventana y contemplas el exterior. Está oscuro y silencioso, pero puedes ver el entorno con una claridad que no puedes llegar a explicar. A unos metros por delante de la casa se abre el pozo de los Gardner, lo ves tan claramente como si estuviera amaneciendo, pero eso es imposible, en el cielo no se aprecia ni una estrella... ¡Los árboles! ¡Son los árboles!

En la distancia la salvaje fronda de los bosques se recorta contra la negrura, resplandeciendo con un brillo fosforecente que parece palpitar y bombear desde las raíces hasta las copas. No es una luz evidente, sino más bien un ligero fulgor, una fluctuación en la materia misma y que hace que los árboles parezcan estar danzando un baile macabro, una sístole y diástole de luminiscencia que drenan de los suelos y esparcen por los cielos.

Te apartas de la ventana con la convicción de que esta locura no solo ha poseído a los granjeros, sino que amenaza al planeta entero.

Vuelve al pasillo y elige otro destino en el [117](#).

## C2

Armándote de valor, usas la inservible linterna como cachiporra y sales al exterior gritando como un poseso. Lo que ves casi te hace caer al suelo de rodillas. ¡Mapaches! Centenares de ruidosos mapaches que, en su caótico relincho y griterío, confundiste con risas de niño. Este maldito bosque es demasiado sugestionador.

De repente, los animales se paran, alzándose sobre sus patas traseras, quedan inmóviles como si se hubieran tornado en estatuas. Miran hacia el cielo.

Un cielo en el que ahora empieza a formarse un inmenso agujero del que cuelga la extraña y débil aurora fosforescente que se agita como una sábanapectral sobre tu cabeza. Pese a que no corre ni la más mínima brisa, podrías jurar que las copas de los árboles están meciéndose espasmódicamente en la distancia. Entonces, todos los mapaches se derrumban al unísono, muertos al instante, sangrando... no, sangrando no es la palabra. «Humeando» por la cuenca de los ojos.

Pasas las siguientes horas retirando sus cadáveres peludos hasta que no puedes más y te derrumbas en tu tienda.



Ve a dormir en el **15**.

# 90

## C1

Escuchas a Ammi caer a unos metros de ti.

—Es mejor que nos separemos —dice mientras te sujetá por los hombros—, así al menos uno de los dos tendrá posibilidad de escapar.

Tratas de protestar, has leído suficientes folletines de terror como para saber que separarse es sinónimo de una muerte espantosa, pero Ammi ya se ha lanzado a la carrera hacia el bosque. Refunfuñando, sales a toda velocidad hacia el maizal justo en el instante en el que la puerta de la granja se abre y en el umbral aparece el idiotizado Zenas al que su regresión animal ha llevado a un estado casi salvaje. Está desnudo y su piel, anormalmente flácida, refulge bajo el influjo de la luna, pero puede que también por algo más: una extraña fosforescencia fungosa interior.

Cuando os ve correr, grita y aúlla como una bestia, enarbolando un hacha entre las manos; mientras su padre, Nahum, lo azuza:

—¡Nos han faltado al respeto! ¡Ve a por ellos Zenas, y que se acaben el plato!

El joven sale en vuestra persecución y por desgracia... en tu dirección.

Sigue corriendo en el **61**.

# 91

Amablemente tratas de indicarles la importancia de ser los primeros en acudir a este tipo de sucesos, y que estás interesado en su oferta de conseguirte equipo de acampada.

Los dos hombres te acompañan por el almacén indicándote cosas que deberías tener antes de internarte en el bosque, muchas te parecen inútiles, pero te decantas por algunas de sus sugerencias. Compras un juego de mantas, una enorme brújula que parece ser de siglos pretéritos, la linterna eléctrica más grande que has visto jamás con baterías suficientes para alumbrar media Providence, raciones alimenticias desecadas para una semana, cuadernos de notas y lo que ellos llaman un saco para dormir, pero que a ti te parece más una lona embreada (según ellos para hacerla impermeable) y también unos instrumentos para hacer fuego que no tienes ni idea de cómo funcionan.

—Bueno amigo —dice el tal Derleth mientras cuenta el fajo de dólares que, sin duda, han inflado del precio justo—. Creo que ya está listo para partir. ¿Seguro que no quiere esperar a que amanezca? Puede hacer frío ahí fuera.

Si puedes hacerles caso y preguntar por el alojamiento en el que tanto insisten en [34](#).

O puedes partir directamente con todas tus nuevas pertenencias en el [7](#).

# 92

No puedes dejar a medias tu trabajo, sabes que al fin y al cabo todo lo que esté sucediendo con ese meteorito carecerá de importancia tarde o temprano, cuando el agua del río Miskatonic anegue estos valles olvidados de la mano de Dios.

Recoges el campamento a primera hora de la mañana y pones rumbo al último punto que vas a visitar, las misteriosas colinas que bordean Vermont, justo al límite del condado. Es una zona extraña, plagada de misterios y leyendas. Si poca gente vive en esta zona, allí se puede decir que se encuentra lo más cercano a la desolación absoluta.

Tomas un sendero forestal que asciende hasta el punto más alto de las colinas, el llamado Pico de los Druidas, nombre harto curioso para un lugar sin ningún tipo de tradición céltica y das por supuesto que debió ser importada por los inmigrantes irlandeses.

Cruzas un bosque aún más denso, oscuro y sobre todo, frío como el alma de un demonio. Pronto un extraño zumbido empieza a extenderse entre los árboles. Al principio lo atribuyes a la fuerza del viento, pero al ver que solo sus copas se agitan levemente, descartas la idea. Es algo diferente, extremadamente físico y casi doloroso. Antes de que te des cuenta, la senda que sigues casi desaparece bajo tus pies y te ves luchando por apartar arbustos y una maraña de ramas bajas.

Te empieza a doler la cabeza cuando, frente a ti, oyes un crujido y el mido inconfundible de pasos a la carrera.

Si quieres saber qué ocurre, tendrás que leer la página **126** de *Choose Cthulhu: El susurrador de la oscuridad*. O puedes dar la vuelta ahora y correr tú también hacia casa de los Pierce en el **26**.

Cómo te van a ver midiendo los caudales del Miskatonic y los niveles freáticos de los pozos de la zona, te inventas una historia que no levante sospechas.

—Me dedico a investigar la calidad de los acuíferos de la zona —dices con una amplia sonrisa—. Vengo de la Compañía de Aguas de Providence y estamos pensando en establecer aquí una oficina.

Los dos sujetos parecen complacidos con tu relato y se presentan como Ambrose «Ammi» Pierce y Zebulon Derleth, un granjero y el dueño de la tienda respectivamente.

—¿Han visto ustedes la caída de... eso? —Preguntas señalando la ventana—. Me gustaría acercarme hasta allí antes de que alguien más lo haga.

Los dos hombres te miran un rato y por fin es Ammi el que habla.

—Si se refiere a la luz del cielo de hace unas horas, yo diría que ha caído en los valles del norte, es un camino largo para hacerlo de noche.

—Sobre todo si se va vestido como un turista y cargando una maleta.

—Yo podría llevarle en un carro...

—Y yo venderle algo que no le haga parecer un pisaverde.

Estos pueblerinos se están burlando de ti, pero tienen razón en todo.

Puedes equiparte y partir cuanto antes, por si alguien se te adelanta en inspeccionar ese meteorito en el **91**.

O puedes preguntar por el alojamiento y partir a primera hora de la mañana en el **34**.

# 94

La Universidad de Miskatonic es uno de los centros educativos más prestigiosos del país y no es habitual que sus profesores atiendan a visitantes sin cita previa, pero la Compañía de Aguas de Providence mueve algunos hilos para que te permitan, no solo reunirte con el profesor Widmanstalen, sino, si así lo deseas, unirte a su expedición en busca del meteorito que ha caído en la región que te disponías a explorar.

—Es una suerte que se pusiera en contacto con nosotros, joven —te dice el viejo profesor de geología—. Mañana mismo pensábamos partir en tren hasta Rochester y un hidrólogo nos vendría muy bien en la expedición.

Entusiasmado por su buena acogida, les comentas tus intenciones, pero tu excitación es eclipsada por su insano interés por ese extraño pedrusco venido del cielo. Según un telegrama que han recibido de la estación de policía, el meteorito es enorme, mayor de lo que jamás se ha registrado en América, y ardiente, todo un testigo de la inmensidad de los espacios siderales.

A la mañana siguiente, partiréis, tres profesores del departamento de geología y tú, con destino al pueblo de Meadow Hill en el tren a Rochester. Allí os espera un campesino que os hará de guía por la región.

Descansa lo que puedas y prepárate para ir al [24](#).

## C1

Aunque no podéis verlos, los caballos están relinchando de pánico, ¡incluso os parece que gritan de dolor con voces casi humanas! El conductor del carro se dirige hacia la puerta para ver qué sucede, pero apoyas la mano en su hombro.

—No salga usted —dices—. No sabemos qué pasa ahí fuera. Nahum dijo que en el pozo vive algo que chupa la vida.

—Dijo que surgió de una bola redonda que estaba dentro del meteorito que cayó aquí hace un año —os interrumpe Ammi en un susurro—. Dijo que quemaba y sorbía, y que era una nube de color como la que ahora estamos viendo ahí fuera.

Todos os apelotonáis contra el cristal parcialmente cubierto de periódicos y telas rancias.

La fosforescencia que emana del pozo es ahora muy intensa, cada vez más, se refleja en los restos descompuestos de los niños Gardner que refulgen en mitad del charco pestilente... ¡Y también en los de los cuerpos que están en el interior de la casa!

Cierras el paso al conductor para que no salga ahí fuera, cuando un grito os sobresalta a todos.

Sigue leyendo en el [43](#).

# 96

Arrancas el garrote de la mano del paralizado granjero y te adelantas por la puerta por dónde ha aparecido, pestilente y dotado de una vida que ya no le pertenece. Entonces ves el resplandor colarse por entre los periódicos que los Gardner habían usado para taponar las ventanas. Una luz rojiza, fría y rielante que te riega de arriba a abajo.

Quieres gritar. ¡DIOS, CÓMO QUEMA! Es un sentimiento indescifrable, un frío tan intenso que te cauteriza los nervios y te hace arder y bullir como si estuvieras sumergido en aceite.

Miras hacia el pozo a través de la ventana y recuerdas el chapoteo que has oído antes... el chapoteo de algo que se ha sumergido en el pozo después de lo que ha hecho con el desventurado Nahum y que ahora te está haciendo a ti.

No tendrás la suerte de que Ammi se apiade de tu sufrimiento.

Él saldrá corriendo y con los años —muchos—, se atreverá a contar la historia a todo el que visite esta región maldita, este serial del diablo, de cómo un color cayó del cielo para sorber la vida de todo.

Tú morirás aquí, o tal vez no... tal vez solo te unirás a «ello» como incontables millares de seres por todo el cosmos, antes. Diluyéndote hasta formar parte de ese color venido de más allá de las estrellas.

**FIN**

## C1

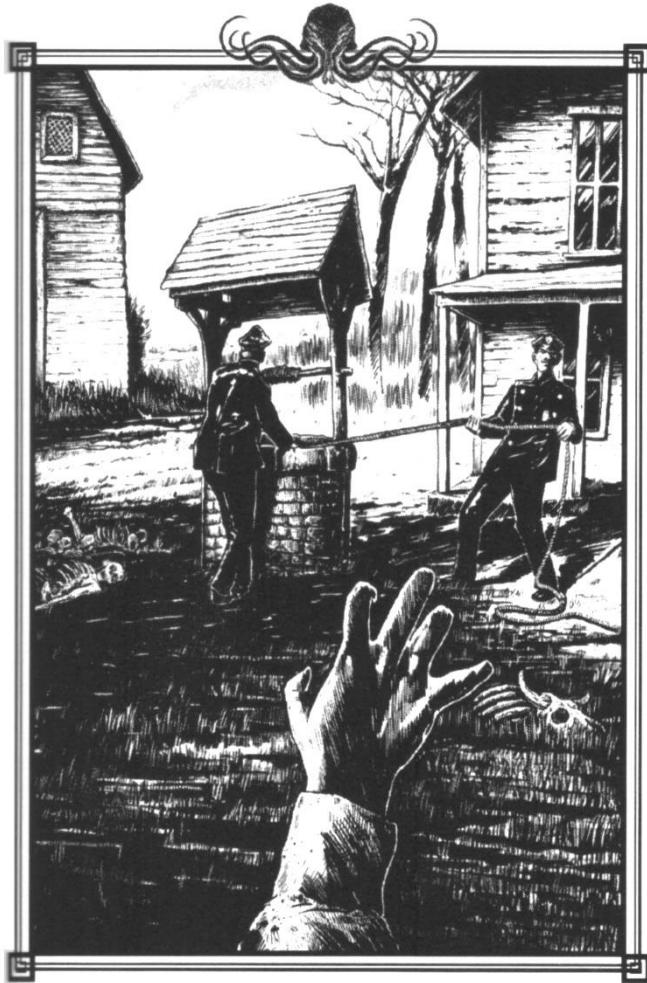
Las ventanas de la segunda planta no están bloqueadas, pero da exactamente igual. La caída es demasiado importante y el terreno que rodea a la casa está tan muerto, que ni un matorral amortiguaría el golpe.

Contemplas el paisaje. Desde dónde estás puedes ver el bosque. Si pudierais alcanzar la salida no sería demasiado difícil perderse en su oscuridad y dar esquinazo a los enfermos Gardner. En ese momento Ammi se acerca a ti y te susurra:

—Estoy empezando a encontrarme mal.

Bajo el pálido resplandor de la luna sus facciones quedan perfectamente perfiladas. Está cetrino, ojeroso y si prestas atención puedes escuchar los esfuerzos de su aparato digestivo por no descomponerse... ¿o es el tuyo? Te preguntas si tu aspecto será igual de terrible que el de Ammi y lamentas que en toda la casa no hayas visto ni un espejo. Sea como sea, lo mejor será salir de este lugar y de su siniestra influencia cuanto antes.

Vuelve a la sección **70** y decide qué hacer a continuación.



*Te obligas a lanzarte a ayudar al pobre policía del pozo.*

## C10

Te lanzas como un poseso a ayudar a ese pobre hombre. Sabes perfectamente el peligro que conlleva estar cerca con esta aberración de fuera de la naturaleza. Ammi trata de sujetarte, pero te abres paso a empujones y tu intento de salvamento se convierte en una debacle.

Agarras la cuerda para subir al policía, pero con el tirón haces perder el pie al guardia más cercano al murete. Enredándoos en la cuerda, salís todos proyectados por encima del borde. Casi como si algo hubiera tirado de vosotros...

El hedor es espantoso, el terror se apodera de ti a medida que se oscurece todo a tu alrededor y te ves tragado por la pestilente caída. El primer policía ya está en el fondo, cubierto completamente de un limo burbujeante y asqueroso.

Con un chapoteo espeso caes junto al agente y el veterinario.

Sigue leyendo en el [51](#).

# 100

No cabe duda de que has pasado demasiado tiempo bajo el influjo de ese gas, de ese líquido... de ese color venido de más allá de nuestra realidad.

La sensación es extraña, dolorosa, sí, pero también placentera. Te miras la mano y ves desprenderse una uña, ni siquiera llega a tocar el suelo, se disipa como una fina nube de polvo y motas brillantes. Tratas de hablar y ocurre lo impensable, puedes ver el sonido de tus pensamientos. Son formas abstractas, juegos estroboscópicos y destellos que queman. Te pica el cuerpo y sabes perfectamente por qué, ya no lo necesitas, no tiene sentido envolverse de una carcasa de carne flácida cuando hay tanta energía, tanta luz en tu interior. Las llagas se abren cuando te clavas los dedos en la piel, dejando escapar tu auténtico ser. La luz te susurra cosas, te muestra secretos y aprendes de ella... sabes lo que «todos ellos» saben.

En algún lugar un Dios ciego e imbécil danza al son de una flauta de la que escapan formas, colores... susurros de caos y locura que cruzan los bastos vacíos siderales, las realidades y dimensiones, pues nada detiene la destructiva melodía de la entropía.

Ya no tienes miedo, pues el peor miedo que existe es el miedo a lo desconocido; Y ahora... tú conoces lo innombrable.

**FIN**



# 101

Internarte solo en un bosque sin equipo o un mapa no ha sido el movimiento más inteligente. Pasas unos veinte minutos deambulando entre unos árboles que te parecen exactamente iguales unos a otros hasta aceptar que te has perdido. Está empezando a hacer frío de verdad y tu maleta se está volviendo una auténtica molestia. La abres para ver si por casualidad algo de lo que has traído puede resultarte de utilidad. Dentro encuentras dos gruesos jerséis de lana que te pones inmediatamente, un pequeño neceser con probetas, matracas y un hornillo para realizar muestras de agua. En otra caja de madera guardas algunos productos químicos también para experimentar con la potabilidad... Todo basura. Empiezas a desesperarte cuando, por fin, entre un montón de calcetines y ropa interior, ves una navaja de resorte; al menos te sientes protegido.

¿Qué harás ahora?

Si quieres continuar con tu plan original de buscar el meteorito, ve a [105](#).

Si por el contrario piensas que has cometido un error vuelve por dónde has venido y trata de encontrar el pueblo en el [7](#).

# 102

## C3

Los profesores logran escoplear un fragmento del meteoro, pero desde el mismo momento en el que lo depositan en un cubo, ya que la elevada temperatura del material impide tenerlo en las manos sin sufrir severas quemaduras, el fragmento empieza a encoger, tal y como dijo Nahum. La muestra tarda unas horas en desaparecer completamente y los profesores resuelven que lo mejor será llevárselo en frascos de cristal.

Las pruebas sobre el aerolito —pues de eso se trata al tener una alta afinidad con el Silicon, como demostraba que no emitiese gases pese a las altas temperaturas—, se van a prolongar durante días y los profesores pretenden llevarse las muestras a Miskatonic y usar sus avanzados laboratorios para examinarlas.

Por un momento te sientes un tanto frustrado por haber perdido el tiempo de esta manera, pero al menos has visto la roca caída del espacio de primera mano.

—Es muy tarde, señor —te dice Ammi—. Si no tiene nada mejor que hacer siempre puede venir a mi casa. Mi mujer y yo estamos encantados de alojarle para que pueda seguir con su importante trabajo.

Una oferta tentadora la verdad.

¿Qué harás a continuación?

Puedes despedirte amablemente y partir para comenzar con tus investigaciones, siguiendo el trayecto que te han trazado en la compañía de Aguas en el [80](#).

O puedes volver con Ammi a su casa en el [87](#).

## C3

El brillo de los árboles va *in crescendo*, mientras las ramas parecen extenderse más y más hacia los cielos, arrastradas por las luces infernales. Los caballos rompen sus ataduras y huyen despavoridos arrastrando el carro tras ellos.

—¡Maldita sea! ¡Hemos debido despertar algo!

Del pozo surge una columna de luz, un color extraño, sinuoso, hirviente; a medio camino entre el rojo más intenso, el gris y el verde mortecino. Su intensidad va en aumento a medida que uno tras otro vais saliendo al patio que ahora refulge con una fosforescencia parpadeante.

Hero, el caballo de Pierce, os sobrepasa a la carrera en dirección al camino principal. Ammi trata de detenerlo, pero está desbocado. Cruza el patio como alma que lleva el diablo y entonces... El color se retuerce, bañando la sudorosa figura equina, y un grito que ningún hombre ha oído nunca escapar de la garganta de un caballo, os hace llevaros las manos a los oídos.

Ammi sale corriendo en dirección contraria, el caballo se ha desplomado inerte en el suelo, bañado por la luz de la luna y el color venido del espacio. No se mueve, no respira, simplemente ha «dejado de ser».

Corréis lejos de la casa, lejos de las luces mortecinas que se filtran por entre las tablas, por las cortinas, por las alfombras. Salta de un lado a otro, llenando puertas, muebles, haciendo cada vez más intensa. Solo cuando conseguís llegar a las colinas os atrevéis a mirar atrás.

Sigue leyendo en el [110](#).

# 104

## C3

Coges la fruta y la sopesas; la verdad es que tiene un aspecto suculento, brillante y terso. Con una sonrisa le das un bocado. Una sonrisa que inmediatamente se convierte en un rictus de asco. En vez del delicado sabor de la manzana, tiene un amargor espantoso. La escupes ante la expresión de estupor del granjero. Sus ojos casi se desencajan cuando ven que tu desprecio está completamente justificado.

Sobre el pescante has regurgitado un amasijo negro, pastoso y desagradable. La pulpa está completamente podrida y ahora desprende un olor muy intenso, parecido al del amoniaco. Nahum corta otra manzana y está igual: impecable y lustrosa por fuera, pero putrefacta en el interior. Lo mismo pasa a las peras, los tomates y sobre todo con los melones, que presentan terribles deformaciones, especialmente en las partes que están en contacto directo con la tierra.

Nahum se lamenta amargamente por la cosecha perdida, pero tú no puedes dejar de pensar en esas asquerosas tumoraciones pestilentes que te has metido en la boca.

Despídate de Nahum, recoge tu equipo y empieza con el primer lugar marcado en tu mapa en el [47](#).

# 105

Cargando con tu pesada maleta, solo y hambriento, comienzas a andar de nuevo en dirección a lo más profundo del bosque. Según tu precario sentido de la orientación de urbanita despreocupado, el meteorito ha debido impactar cerca de las montañas que marcan la frontera con Vermont, eso debe ser exactamente... hacia... ¡cualquier maldito sitio!

Solo ves troncos delgados y oscuros que se extienden hasta el infinito. Ni el cielo eres capaz de distinguir bajo la tupida fronda.

La voluntad te dura unas tres horas, después empiezas a gritar pidiendo auxilio, lo haces sin dejar de caminar, con la maleta pesándote cada vez más y una angustia asfixiante que te sube por la garganta. Al borde del llanto, casi te desmayas cuando el bosque termina de pronto y te ves vadeando un mar de espigas de trigo teñidas de una ligera tonalidad azul debido al fulgor de una enfermiza luna menguante. No te puedes creer tu buena suerte y empiezas a correr en línea recta, emocionado ante un posible rescate. En algún momento de la carrera pierdes la maleta, pero te da igual. El maizal termina abruptamente ante una vieja granja de dos plantas con buhardilla con un llamativo pozo de murete negro. Pero lo que más te llama la atención es ¡un enorme cráter que brilla con intensidad! ¡Lo has conseguido! La emoción te embarga durante exactamente once segundos mientras giras en torno al meteorito que humea y desprende ligeras iridiscencias. Al segundo doce todo acaba con la detonación de una escopeta, y los sesos de un intruso armado con una navaja, desparramándose por el terreno de un furioso campesino.

**FIN**

# 106

Nada más llegar a Providence presentas tu informe ante la Compañía de Aguas, sabiendo perfectamente que dará igual cuál sea el sentido de tu veredicto. Por mucho que recomiendes que se preserve la zona por su peligrosidad, no tienes evidencias que indiquen una contaminación de los acuíferos o de los suelos más allá de la caída de un meteorito junto al pozo de una pequeña granja perdida. Sí que es cierto que se hará una acotación sobre la visita de los profesores de Miskatonic, e incluso, puede que otro pobre desgraciado sea enviado a investigar con profundidad la zona en el futuro... pero tienes la certeza de que al final se construirá una presa en ese lugar.

Por tu parte, pasarás los siguientes meses cada vez más sumido en una espiral de aprensión, la paranoia se apodera de ti cada vez que abres el grifo y terminas por desarrollar una acuafobia extrema que te resulta imposible controlar... dicen que a veces se te ve en los caminos que conducen a la vieja carretera del Oeste, sentado en una cuneta, dispuesto a contar tu terrible historia a todo el que quiera escucharte...

**FIN**



## C1

—¡Hay que salir de aquí! —Grita Ammi cerrando la puerta de la habitación donde se suponía ibais a pasar la noche. Es la de los señores Gardner, la más grande y que ocupa toda el ala derecha de la granja de dos plantas con buhardilla.

—Estoy de acuerdo —dices mientras escuchas las risas y llantos que vienen de la planta baja. ¡Los Gardner supervivientes han perdido la razón!

Miras a tu alrededor: un par de muebles, la chimenea apagada y dos puertas. Pierce está apoyado contra la pared, en el hueco que queda entre la enorme cama y el armario.

Si quieres rebuscar en la habitación ve a **46**.

Si quieres salir por la puerta que da al interior de la casa al oeste ve a **117**. Si prefieres explorar la puerta que da al norte, hacia la fachada, ve a **109**.

# 108

Las dos losas de piedra carcomidas por la humedad y el musgo parecen ser parte de un camino largamente olvidado que recorre el borde de la escarpa. Intrigado, decides seguir unos cuantos metros con prudencia, ya que no traes contigo la linterna. Una cosa que te resulta descorazonadora de este maldito lugar es la falta absoluta de cualquier sonido que no emitas tú mismo. Jadeante, avanzas un centenar de metros hasta llegar a una inmensa roca completamente plana que brota del borde del acantilado, como una balconada, adentrándose en el precipicio. En mitad de la plataforma, de forma inexplicable, ha crecido un árbol completamente muerto que, como una garra de dedos retorcidos, clama hacia la luna.

Junto al podrido tronco hay medio pilar de piedra quebrado y silencioso. Has avanzado demasiado como para volver atrás. Sigues las baldosas grises hasta el mismo borde de la roca plana y, con prudencia, apoyas el pie preguntándote si resistirá tu peso.

En la distancia, nubes tormentosas empiezan a arremolinarse y te parece que un fulgorpectral está iluminando levemente la copa de los árboles.

Con paso trémulo te acercas al tocón ennegrecido. Sus maderas agrietadas y abandonadas hasta por las plagas, llevan muertas mucho más tiempo del que eres capaz de imaginar. Una larga rama retorcida señala al borde y, atada a ella, una vieja cuerda con el borde deshilachado te sugiere el ominoso final de alguien, justo sobre ese cubo o altar pétreo salpicado de manchas amarronadas. Las leyendas acerca de rituales ancestrales son constantes en toda esta zona, y hay quien dice que muchas de las brujas y hechiceros que huyeron de Salem se refugiaron en estas inhóspitas tierras.

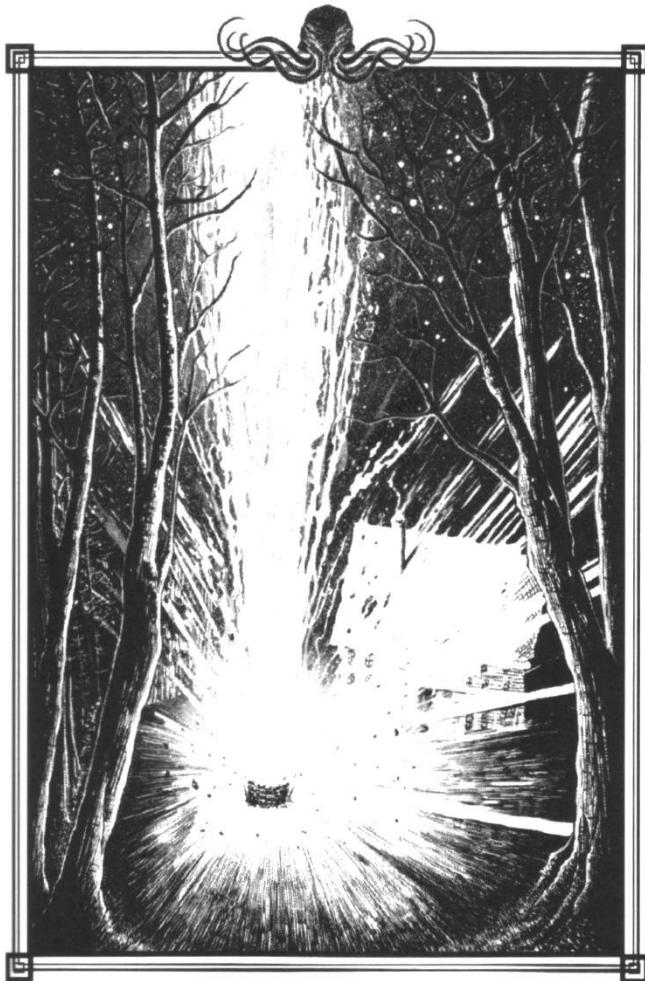
Sigue leyendo en el [134](#).

## C1

Abres la endeble puerta de madera y el frío de la noche te golpea el rostro. Estás en una pequeña balcónada sobre el porche de la granja. Desde aquí puedes ver perfectamente todos los campos de Nahum. Resecos, muertos.

A ambos lados de la granja se levanta el denso bosque, miras hacia abajo y notas algo espeluznante. Una leve pero visible fosforescencia parece emanar de toda la vegetación que aún no ha muerto. Extrañas plantas y flores han crecido en torno al pozo. Las jarillas y el trébol dorado están abiertos incluso en plena noche, pero sus corolas están deformes y grises, y las rosas, rascamoños y las malvarrosas tienen un aspecto tan espantoso que es imposible describirlas sin utilizar un sinónimo de plaga. Entonces, del pozo infernal del que parece brotar todo el mal que aqueja la hacienda de los Gardner, surge una especie de emanación que no podrías identificar ni como sólida, ni gaseosa, es algo que solo podrías denominar como «un color»... esa cosa se arrastra hacia el interior de la casa como un viento mortal.

Puedes tratar de descolgarte por la fachada y huir en el [30](#).  
O volver al cuarto de los Gardner y coger otra opción en el [107](#).



*«El color» estalla en una columna de luz hacia el cielo, desapareciendo entre un círculo entre las nubes tan perfecto como inquietante.*

## C1

La distante granja de los Gardner es todo un espectáculo de horror. Todas las estructuras brillan con el horrible y desconocido color; árboles, edificaciones e incluso la hierba que no se ha quebrado en esa muerta materia gris. Las ramas de los árboles están extendidas hacia el cielo, coronadas con lenguas de fuego, y radiantes goterones del mismo monstruoso color también arden sobre la casa, el granero y los cobertizos. Es una escena digna de una visión de Fuseli y sobre todo esto reina el fulgor, la borrachera de luminoso amorfismo, el extraño arcoíris de misterioso veneno del pozo... hirviendo, saltando, centelleando y burbujeando malignamente en su cósmico e irreconocible cromatismo.

Y entonces... «la cosa» sale disparada verticalmente hacia el firmamento, como un meteoro, sin dejar ningún rastro hasta desaparecer por un redondo y anormalmente simétrico agujero abierto entre las nubes. Un estrépito, no una explosión, sino un sonido de succión atroz, os hace apartar la mirada de nuevo al suelo. En un caleidoscópico instante, la granja y todo lo que la rodea parece estallar, enviando hacia el cielo una miríada de coloreados y fantásticos fragmentos.

Demasiado asustados para hablar entre vosotros, os marcháis. Solo el horror absoluto que habéis experimentado os fuerza a cruzar los bosques hasta llegar a la casa de los Pierce.

Tú, partirás a primera hora a tu hogar sabiendo que nunca volverás a ser el mismo.

Enhorabuena, has sobrevivido al Color que cayó del cielo, ve a [145](#).

# 112

## C-3

El tiempo pasa mucho más rápido de lo que piensas en estas tierras desoladas y, enfrascado en tus investigaciones acerca de la zona y las futuras prospecciones de la compañía de aguas, llega el invierno.

Ammi te acoge con gusto y pasáis largas veladas conversando, inevitablemente, casi siempre sobre los desgraciados Gardner y su meteorito del espacio exterior.

Nahum cada vez visita menos a sus amigos o Clark's Comer y enseguida comienzan los rumores. Toda la familia ha dejado de acudir a la iglesia y su aspecto ha ido tornándose ceniciente y triste. La mujer de Ammi te dice que el doctor ha viajado varias veces a la casa, ya que la salud de los pobres Gardner ha ido deteriorándose, como su aspecto. Por fin, una mañana de enero Ammi se decide a hacerle una visita a esas pobres gentes y llevarles algo de comer ya que, según dicen, su cosecha entera se ha perdido por un envenenamiento de la tierra.

Si quieres puedes acompañar a Ammi a casa de los Gardner en el [135](#).

O simplemente quedarte en casa de los Pierce hasta que llegue la primavera y continuar con tu expedición en el [21](#).

# 113

Estáis demasiado asustados para reaccionar. Os arremolináis en las ventanas justo cuando un chorro de esa luz gaseosa, de ese color sólido e indescifrable sale proyectado como un cañonazo del interior del pozo.

Su luz es cegadora y cálida. A cada instante que pasa va subiendo en intensidad y antes de que tengáis que apartar la vista, distingúis en su incesante caudal formas y efectos que no son de este mundo, una danza tentacular, plástica y desquiciante de geometrías vivientes.

Os alejáis de la ventana, pero la luz ya se ha filtrado en el interior de la casa, surge del mismo suelo, de las grietas de las paredes, de todos los orificios de vuestros propios cuerpos...

El veterinario y el forense se contemplan fascinados a medida que se desintegran. Los policías gritan con un aullido silencioso por el que se les escapa la esencia.

Tú, antes de que se te licuen los ojos, sonrías de forma demencial. Sabes que esto no es el final, sino el comienzo de un interminable viaje por el cosmos, ahora eres parte del color y tú también vendrás del espacio para alimentarte de otros seres.

**FIN**



# 114

Te metes en la caseta y sellas la portezuela con el cierre éclair. Acurrúcandote bajo una manta, esperas a que lo que fuese esa cosa pase de largo. Pero para tu desgracia, no es así.

El ruido de unos pasos te sobresalta. Primero son pesados, lentos, y se acercan cada vez más. Se detienen y vuelves a sumergirte en el silencio. Pasan los minutos. Estás completamente a oscuras, escuchando tu respiración, sorbiendo el incesante goteo de tu nariz y tiritando de frío.

Y entonces los oyes. Un corretear, rápido, pasos humanos al trote. Risas. ¡¿Hay niños ahí fuera?! Es imposible.

Enciendes la linterna, enfocas la pared de tu tienda. ¡Manos! manos pequeñas que se proyectan por todos lados, docenas de ellas que arañan la pared de tela. De repente las risas cesan y vuelve el silencio absoluto.

¿Quieres salir de la tienda antes de que esas cosas entren a por ti en el **89**? ¿Por qué se llama este sitio la Cañada del Diablo? ¿Te quedarás aquí dentro sin hacer ruido en el **121**?

## C3

Hay en el ser que se descompone ante vuestros ojos una espantosa fragilidad que os resulta insopportable; debido a lo quebradizo de la materia, con cada contoneo de su reptante avance, se desprenden de su cuerpo fragmentos secos.

—Nahum... —solloza Ammi—. ¿Qué ha pasado?

Los agrietados y putrefactos labios apenas si pueden murmurar una última respuesta.

—NADA... nada... el color... quema... frío y húmedo, pero quema... vive en el pozo... lo he visto, una especie de humo. El pozo brilla por la noche... Se llevó a Thad, y a Merwin y ahora... a Zenas. Todas las cosas vivas... sobre la vida de todo... Llegó en la piedra... tiene que haber más, muchos más ahí abajo... quema mucho... en el agua... ¿Cómo está Nabby, Ammi? ¡CÓMO ESTÁ NABBY!?

Si quieres quedarte a poner fin a la miseria del pobre Nahum ve a [96](#).

Si por el contrario piensas que ya en esta casa está todo hecho, huye en el [82](#).

# 116

No es el momento para sutilezas. ¡Esta gente ya no es humana! Te levantas de golpe y le gritas a Ammi para que te siga.

Sin mirar atrás, te precipitas por la puerta del comedor hasta el recibidor. Alcanzas la puerta y empiezas a girar el pomo... no abre.

—¡Maldita sea, Ammi! ¡Es una trampa! —Gritas con un enorme pozo de desesperación abriéndose en la boca de tu estómago. No te responde.

Corres hacia la primera ventana y apartas la cortina de un tirón para encontrarte que está clavada y asegurada con tablones podridos, pero lo suficientemente recios como para aguantar tus embestidas.

—¡Ammi, por el amor de Dios, ayúdeme! —Gritas.

El crujido de la madera a tu espalda es casi imperceptible, pero te das la vuelta justo a tiempo para ver cómo los Gardner se arremolinan en torno a la puerta del comedor. De pie, en silencio, a su lado está Ammi, con una sonrisa estúpida en la cara y un muslo de pútrido pollo en la boca.

—No se resista, es inevitable.

Ahora lo ves... el color, la fosforescencia que parece filtrarse por los mismos tablones del suelo, de las paredes, del techo donde resuenan los pasos reptantes de Nabby y su hijo...

Vas a pasar un tiempo en compañía de los Gardner hasta que alguien te encuentre y te lleve a...

... la página **77**.

## C3

Estás en un pasillo estrecho que interconecta todas las habitaciones de la segunda planta: se trata de una especie de pasarela en forma de L en la que el lado este lo ocupa la puerta de la habitación principal y la boca de las escaleras que descienden al primer piso; y del lado largo, que ocupa la pared norte, hay tres puertas estrechas. Dos de ellas, las más alejadas, parecen iguales, mientras que la que está colindante a la esquina de la «L» es mucho más estrecha.

Todas las paredes son de esa deprimente madera ennegrecida y apenas hay ninguna decoración salvo algún siniestro daguerrotipo con escenas familiares de los Gardner. Tienes a Ammi pegado a tus talones y parece dispuesto a salir corriendo escaleras abajo en cualquier momento. Al darte la vuelta para pedirle un poco de prudencia, reparas en una trampilla justo encima de vuestras cabezas que puede conducir al ático... ¿no era allí donde habían encerrado a la pobre señora Gardner y a su hijo mediano? A lo mejor podrían necesitar ayuda.

Ahora... ¿Por dónde abandonarás este distribuidor?

Si quieres puedes acercarte a la primera puerta estrecha de la pared del norte en el [138](#). Si prefieres acercarte a la segunda puerta del norte, ve a [127](#). Si quieres abrir la puerta más alejada de la pared norte, ve a [70](#). Si prefieres bajar por las escaleras y tratar de alcanzar la puerta principal para huir, ve a [66](#). Si por el contrario prefieres subir al ático a ver qué ha pasado con la señora Gardner, ve a [10](#). Siempre puedes volver sobre tus pasos a la habitación principal en el [107](#).

# 118

La sensación es terrible, como un necrófago recién nacido, te alzas sobre pilas de huesos carcomidos, órganos desprendidos y cadáveres de animales, insectos y plantas en descomposición.

No sabes sí, como un demente, gritas, aúllas o ríes, pero por fin logras respirar de nuevo; aunque la experiencia te arrastra a la náusea más absoluta y terminas vomitando hasta que la bilis te quema la garganta.

Estás en una caverna que por sus proporciones debe ocupar la totalidad de los terrenos de los Gardner y cuyas ramificaciones llegan a las mismas colinas. Estás a oscuras, pero ves perfectamente, ya que esa siniestra fosforescencia reina aquí abajo, su mundo. Maldices en silencio que el légamo tóxico no hubiera quemado tus corneas cuando contemplas el horror que alberga este mundo subterráneo.

Cuando los ves, a tu mente llegan los recuerdos de esas leyendas que hablan de seres que habitan en lo profundo de los bosques de Nueva Inglaterra, seres insectoides, mitad crustáceo, mitad hongo. Criaturas que raptan a los imprudentes y los perdidos. Leyendas que parecen ser ciertas pues, lejos, en las paredes, en los orificios que la horadan, en la costa de este mar de vísceras en el que liban... los ves a millares.

Por ahora ríe y llora, grita y arañate el rostro... el tiempo dirá si logras reunir la cordura y el valor suficiente para sobrevivir a esta nueva pesadilla.

**FIN**

# 119

Titubeas antes de responder.

—Por supuesto... se les ofrecerá una cantidad digna por sus... terrenos —en el fondo no puedes estar seguro de esto, pues tu trabajo es simplemente el de prospector.

—Tal vez debería usted discutir con el alcalde la obtención de permisos, señor.

—Sí. Sin permisos es usted aquí un forastero husmeando en propiedades privadas. No sería de extrañar que alguien le confundiera con un ladrón y le volara la cabeza.

No te gusta nada el cariz que está tomando la conversación y empiezas a preparar una disculpa para retirarte... pero ¿adónde vas a ir?

—Acompáñenos a ver al alcalde, señor —dice el granjero del sombrero de puritano.

—¡Le presentaremos al consejo! —exclama el otro mientras trata de sujetarte por el brazo.

Puedes acompañar a estos amables señores en el [137](#).

O puedes disculparte, agarrar tus cosas como puedas y salir corriendo en el [7](#).

# 120

Insistes en que no vas a poner un pie cerca de ese pozo y los policías comienzan a enojarse. Ammi te aconseja que cambies de opinión, pero empiezas a ponerte realmente nervioso con solo pensar en el agua hedionda contaminada por ese maldito color caído del cielo.

—¡Tengo sed! —Gritas sin poder controlar tus impulsos.

—Tranquilícese —te dice el médico mientras se acerca a examinarte.

Le apartas de un empujón y un dolor espantoso empieza a extenderse desde la base de tu espalda hasta el cuello al mismo tiempo que una sed incontrolable te consume por dentro, casi como si te estuvieran quemando las entrañas y necesitaras líquido para apagarlas.

—¡Denme agua! —Aúllas.

En un principio, los seis hombres parecen sorprendidos, pero no por tu reacción, hay algo en sus ojos que no entiendes ¿es miedo? ¿... o demencia?

Sea como sea, se lanzan sobre ti y el dolor se expande a tus extremidades y rostro. Todo te da vueltas cuando los guardias te reducen por la fuerza. ¿Qué diablos te está pasando?

Averígualo en la página [77](#).

# 121

El resto de la noche es una auténtica pesadilla. Agarras la linterna con tanta fuerza que los nudillos se te quedan blancos. Al parecer, el foco de luz mantiene tu cordura intacta, y también a esas cosas alejadas. Cada vez que escuchas un correteo, enfocas en su dirección y las manitas se retiran de tu pared. Las horas parecen hacerse eternas y entonces, a las tres y treinta y tres, tu linterna empieza a parpadear. Escuchas acercarse las risitas en el exterior. Sean lo que sean esas cosas son docenas. Al tercer zarandeo de la linterna, se apaga definitivamente, y entonces las risas cesan.

Estás en la oscuridad absoluta. Desesperado, rebuscas a tientas en tu mochila baterías nuevas.

¡Miles de manos empiezan a golpear la tienda desde fuera! Oyes gritos, pero no sabes si son tuyos o de la miríada de seres que arañan, zarandean y tratan de desgarrar la endeble pared de tela.

Sal corriendo de ahí en el **32**.

# 122

## C1

Contra todo pronóstico, la puerta trasera de la cocina se abre de par en par y te ves bañado por el resplandor enfermizo de la luna.

El patio trasero de los Gardner es desolador, el suelo, antaño cubierto de exuberante hierba, es ahora un terrible erial de ceniza que cruce al pisarla.

Aquí el brillo insalubre que parece rodear la granja es mucho más débil. Casi imperceptible, pero aun así tus ojos paranoicos se las arreglan para ver un rastro de fosforescencia de enfermizo color viruela.

Das unos pasos hacia la libertad, cuando una idea te viene a la mente. ¡Si alcanzas los establos que están a unas docenas de metros podrás ensillar a Hero, el caballo de Ammi, y salir en busca de ayuda!

Sin pensártelo dos veces te pones en marcha. Por desgracia no avanzas demasiado antes de que el corazón casi se te pare en el pecho.

De pie, alto como una parca e igual de sombrío, con su sombrero de puritano calado hasta los ojos hundidos, está Nahum en mitad del camino.

Si quieres correr hasta el granero ve a [31](#).

O puedes tratar de evitar a Nahum y correr hacia el sembrado, rodeando la casa en el [61](#).

# 123

## C1

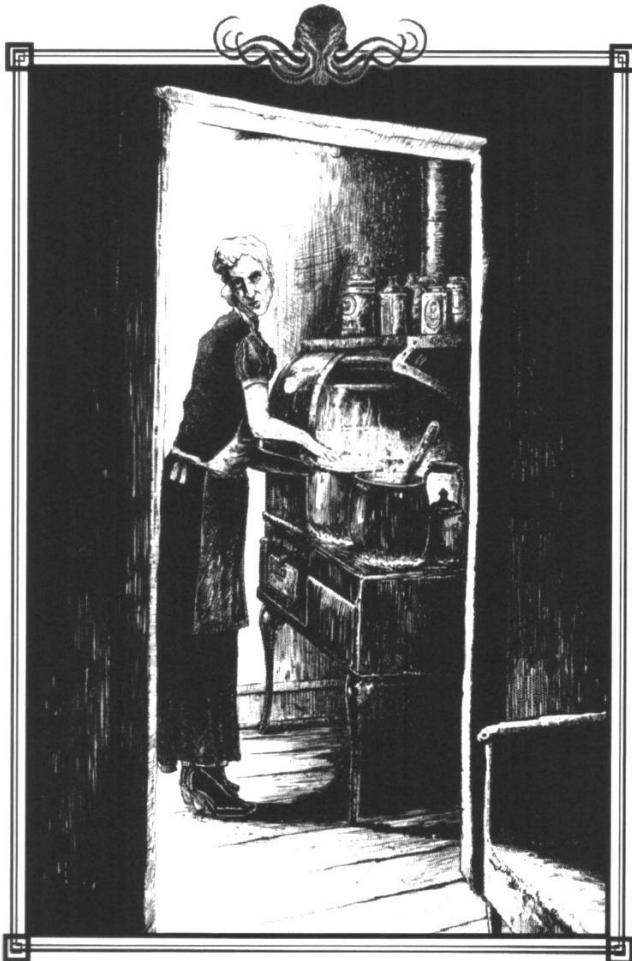
El viaje hasta la granja de Nahum es tedioso, esta vez no os acompaña Ammi y lo lamentas, ya que la conversación del puritano granjero es demasiado adusta y limitada. Te cuenta que las frutas que está cultivando son demasiado grandes y la cosecha es desproporcionadamente abundante. Para constatarlo, señala la parte de atrás del carro donde se apilan una gran cantidad de barriles que ha tenido que comprar para poder guardarla toda. Tú asientes, poco interesado.

Por fin llegáis a las lindes de la granja de los Gardner y puedes comprobar que todo lo que dice es cierto. Una extraña exuberancia se ha apoderado de todo lo verde de la zona, la hierba crece desmesuradamente, los manzanos están cargados con una producción de tamaño descomunal.

—Tome —te dice Nahum acercando el carro hasta el borde del camino y cortando una fruta del tamaño de la cabeza de un bebé—. Pruébela, tiene una pinta estupenda.

Si quieres puedes tomar una de las manzanas en **104**.

O declinar su oferta y visitar el lugar donde debería estar el meteorito en el **126**.



*El sonido del agua hirviendo inunda el salón  
mientras la señora Gardner retuerce el cuello de  
una forma espantosa y antinatural para mirarte.*

## C2

—Ammi, amigo mío —la voz de Nahum os sobresalta desde la oscuridad. Todas las ventanas y cortinas están echadas y los Gardner permanecen sentados, muy erguidos, en las sillas.

El aspecto de la familia es terrible. Zenas está cubierto de heridas, pequeños cortes mal curados que atribuye a haber tenido que estar cortando «malas hierbas» durante toda la estación.

Nahum, un hombre recio y severo, es ahora un despojo que se esfuerza por ponerse en pie para saludarlos, tiene los labios cuarteados y huele como un cadáver.

De la cocina sale Nabby, pálida como un fantasma, con unas ojeras tan negras y profundas que parecen las mismas cuencas del cráneo al descubierto.

—Nabby, trae un café para los señores —dice Nahum, y por mucho que tratáis de excusaros diciendo que no hace falta, la pobre mujer se dirige como un autómata a la pestilente cocina de nuevo.

—Lo he visto —canturrea la señora Gardner y su voz suena lejana, mucho más de lo que lo haría con la distancia que os separa de su cocina—. Las ramas, moverse, de los arces. Danzando... danzando...

El burbujeo del agua hirviendo empieza a resultar molesto cuando toda la familia se sume en un repentino silencio a medida que la cabeza de Nabby gira lentamente en un ángulo aberrante...

Sigue leyendo en el [133](#).

# 126

## C3

Del meteorito caído en la granja de los Gardner no queda absolutamente nada. La familia incluso se ha esforzado en tapar el agujero del cráter, pero el parche de tierra es evidente, tal vez porque es el único sitio de la granja donde no crece ni una brizna de hierba.

La mujer de Nahum, Nabby, te invita a pasar a la casa y aceptas a regañadientes. Aunque camuflado con una cantidad ingente de lavanda, en el ambiente flota un extraño olor que no puedes identificar del todo, pero que te resulta desagradable.

El menor de los chiquillos, Merwin, está de pie en mitad de la cocina, mirando fijamente por la ventana del comedor contiguo. Lo saludas, pero parece ensimismado en algo mucho más importante, algo que tú no puedes ver porque lo único que hay al otro lado del cristal es el pozo.

La señora Gardner te sirve el café más horrible que has probado en tu vida, más parecido a agua de fregar que a otra cosa, pero lo agradeces igualmente. La velada con los granjeros es tediosa y desagradable, y cuando te ofrecen devolverte a la casa de Ammi aceptas de inmediato.

Lo más extraño ha sido las desconexiones que parecían sufrir todos los Gardner, como si estuvieran mirando o escuchando algo que nunca llegaste a captar.

Vuelve a casa de los Pierce en el [112](#).

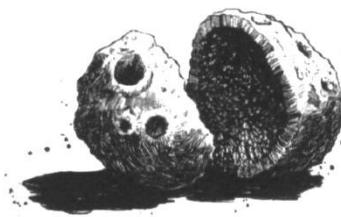
## C1

Abres la puerta con sigilo mientras Ammi se asoma por la barandilla para ver qué sucede en la planta inferior.

—Maldita sea —te dice—. No se ve un carajo ahí abajo...

Nahum debe haber apagado todas las luces de la granja porque no se ve absolutamente nada y solo sois capaces de escuchar el crujido de vuestras pisadas sobre el suelo de madera.

La habitación a la que acabas de acceder pertenece a uno de los hijos de los granjeros, es tan ascética como el resto de la finca, apenas ves una cama deshecha, un armario en la pared este y una ventana con una silla delante en la pared opuesta a la puerta. Toda la habitación desprende un fuerte olor, una mezcla entre sudor, serrín y agua estancada. A primera vista no parece haber nada interesante, pero podrías entrar a investigar con más detenimiento.



Si quieres entrar y registrar el cuarto ve a **60**.

O puedes volver al distribuidor del pasillo y elegir otro destino en el **117**.

# 128

Ammi te deja en la habitación despejada mientras se encarga de tirar la puerta abajo. En cierto modo es lógico, pues se encuentra en mucha mejor forma física que tú. Él es un granjero acostumbrado a pesadas labores y tú un pisaverde de ciudad.

Ves como toma un poco de carrerilla entrando en tu cuartucho y se lanza con todas sus fuerzas contra el tablón de enfrente. El golpe es seco y duro, pero no basta para hacer saltar las bisagras o la cerradura. El segundo intento arranca un gemido del granjero, pero hace que la puerta se desplace visiblemente hacia dentro con un crujido audible.

Desde el marco, Ammi Pierce te mira con satisfacción.

—Ya casi está —te susurra—. Vamos a salvar a esa pobre mujer y nos largamos todos de aquí.

Asientes emocionado y ves cómo se da la vuelta para una tercera y última embestida. Da tres rápidos pasos con el hombro por delante cuando, en ese preciso instante, su cabeza salta despedida de los hombros y rueda hasta tus pies. Un espeso chorretón de sangre te rocía la cara y te fuerza a apartar la vista, pero aun así puedes ver el cuerpo tambaleante del granjero seguir avanzando otro par de pasos, tambaleándose de forma ridícula, antes de estrellarse contra la puerta y caer de espaldas, convulsionando.

Ni siquiera puedes gritar. La figura de Nahum, con su enorme hacha ensangrentada, se recorta contra el vano de la puerta y te sonríe.

**FIN**

# 129

El campesino parece un poco contrariado, pero no duda en obedecerte y poner rumbo a Clark's Corner. En cuanto ponéis un pie en su única callejuela advertís un intenso jaleo procedente de la tienda de comestibles. Al abriros paso entre los pueblerinos preguntáis que está sucediendo.

Al parecer, los chicos de McGregor, de Meadow Hill han traído una marmota que han cazado en las tierras de los Gardner.

El animal cuelga de un cepo en la puerta, chorreando un líquido negro, apestoso y espeso que no asegurarías que sea sangre. Casi tienes que irte a vomitar. El tamaño de esa bestia es desproporcionado, todo su cuerpo está alterado de un modo imposible de describir, su pellejo se cae a pedazos y de la cuenca de los ojos le gotea un limo gris rojizo que se deshace en el aire antes de tocar el suelo.

¡La casa de los Gardner está maldita! —grita alguien. ¡La nieve se funde al tocar sus campos, es como si todo lo que entrase en ese lugar se quemase por dentro! —exclama otro.

Tú, profundamente aterrado, no sabes qué hacer.

Puedes coger el tren y volver a Providence para informar de lo que has descubierto en el **106**.

O puedes esperar a que el tiempo mejore e investigar una nueva localización en tu mapa en el **21**.

# 130

## C1

—¿Encerrarla? —Pregunta tu acompañante.

Merwin sigue sonriéndote y te percatas de que aún tienes su mano sujetada... Casi te desmayas.

Con la tensión has debido apretar demasiado y lo que sucede es inexplicable: los dedos del chiquillo se han quebrado como ramas secas y están doblados por la articulación de la falange en un ángulo de 90 grados... ¡hacia el dorso de la mano!

Sueltas la manita desjarretada y estás a punto de salir corriendo de la casa, cuando Zenas te sujetas con una fuerza desproporcionada y te aplasta contra la silla antes de servirte un plato de su repulsivo estofado.

—No se preocupe... no duele —te susurra el niño mientras se coloca los dedos de nuevo en su sitio con un crujido espantoso que quedará para siempre impregnado en tus pesadillas.

—Las cosas se mueven, y cambian, y revolotean y puedes oírlas... aunque no sean del todo sonidos.

Toda la familia vuelve a entrar en esa pausa antinatural, como si escucharan, y aprovechas para encararte con Ammi que parece totalmente superado por la situación.

Siquieres coger a tu amigo y salir corriendo de esta granja maldita, ve a **116**.

Si prefieres esperar y salvar a toda esta pobre gente, espera a mañana por la mañana y termina tu «cena» en el **132**.

# 131

Nada más poner un pie en el círculo, todo lo que te rodea cobra vida, pero no una vida saludable y natural... lo que habías tomado por un claro bañado por el reflejo de la luna se alza como una nube hedionda.

Te llevas las manos a la cara, tratas de volver atrás, pero es demasiado tarde. Aturdido, cegado y ensordecido por el rugir de millares de voces, acabas en mitad de la vorágine que has desatado.

Estás en medio de un enjambre de cientos de miles de alas, mandíbulas retráctiles, costras quitinosas y dientes... Insectos como no habías contemplado en tu vida danzan en un torbellino de muerte sin dejarte respirar, huir o protegerte.

Todo acaba tan rápido como empezó. Con un dolor agónico a medida que tus huesos se van mondando.

**FIN**



# 132

## C3

—No hay ningún problema. Thaddeus está cuidando de ella arriba. Las tijeras estaban bien afiladas y fue un corte limpio, le pusimos un paño húmedo para que no se le sequen los ojos.

—¿Qué... qué le paso a Nabby, Nahum?

Tú maldices en silencio a Ammi por atreverse a preguntar.

—Se cortó... —en ese momento Merwin empieza a llorar desconsoladamente a tu lado y Zenas llena vuestros vasos con un agua pestilente, turbia y de tonalidades aceitosas—. Estaba cortándose el flequillo y sin querer... fue un accidente, la pobre estaba tan nerviosa.

—¡Qué diablos le ha pasado a tu mujer, por el amor de Dios!

—¡Los párpados! ¡Se cortó los párpados!

En ese instante los Gardner se lanzan como animales sobre el cerdo a medio cocinar y lo devoran con una fruición espeluznante, no parece importarles las enormes tumoraciones que abotargan sus órganos internos, ni las llagas que supuran de su piel.

Cuando tratáis de acercaros a la puerta, Zenas os corta el paso, mientras Nahum, con la boca aún repleta de carne pútrida, os indica amablemente que hoy no abandonaréis la granja.

Coges a Ammi por el brazo y corréis hacia vuestro cuarto en el [107](#).

## C1

Entonces os llega el olor, como una vaharada espantosa... el olor a carne quemada.

Os precipitáis en la cocina ante la impasividad del resto de los Gardner y lo que veis os deja completa y absolutamente espantados. La señora Gardner tiene ambas manos metidas en el caldero donde hiere el agua y gruesas lágrimas escurren por las cuencas hundidas de sus ojos. Está mirando fijamente por la ventana, como si las enormes ampollas que se están abriendo en sus carnes no existieran. Ammi tira de ella y solo ante el contacto parece reaccionar.

—¡IEEAAARRGH!!

El aullido es terrible, agudo y hace daño al oído. Retrocedéis espantados cuando Nabby se deja caer al suelo y comienza a arrastrarse a cuatro patas.

La pobre mujer, con las manos en carne viva está avanzando hacia ti, balbuceando:

—Colores, colores que cambian... ¡QUEMA! El coloor quemaaaaa.

En ese instante Nahum entra en la habitación y os aparta de un empujón.

—¡Nahum! ¡Tu mujer! —Ammi trata de sujetarlo, pero el granjero parece poseído—. ¡Hay que internarla!

—¡No! Se la llevarán. Yo puedo encargarme, en cuanto el veneno de la tierra se disipe... yo todo... arreglar. ¡No dejaré que se la lleven!

Salid de aquí cuanto antes en el **57** ¿O quieres tratar de convencer a Nahum para que interne a su mujer en el **71**?

# 134

Estás demasiado absorto en la contemplación de la piedra y en rememorar las viejas leyendas de los días de Salem como para percatarte de que a lo que te enfrentas no es a un caso de brujería, sino a otro de los grandes misterios inexplicables de estos remotos parajes.

Al principio es solo un traqueteo distante al que no prestas atención, pero enseguida recuerdas que en este maldito bosque no hay sonido alguno.

La luna se oculta detrás de una nube negra y te quedas ciego por un instante. Aterrorizado ante la posibilidad de desplomarte por el borde del acantilado, te tambaleas hasta llegar a la losa de piedra manchada. Su tacto es cálido, poroso y repulsivo. Como si la roca estuviera horadada por un millar de celdillas simétricas.

Un fugaz rayo de luna vuelve a abrirse paso entre las nubes, justo a tiempo para que una ominosa sombra cruce su fulgor.

Miras al cielo y pronto deseas no haberlo hecho. ¡Las criaturas! ¡Los diablos de las colinas de Rochester! Son reales y espantosos, crustáceos alados de cabeza abombada y largas patas rematadas en pinzas... No es posible, pero ahí están, más de una docena, quitinosas, supurantes y sobre todo... letales. Y por desgracia tú estás en una de sus zonas de alimentación. Hacía mucho tiempo que nadie subía con ofrendas, puede que desde los tiempos oscuros de las brujas.

Lástima que seas su primera cena en décadas.

**FIN**

Cruzáis el bosque nevado en dirección a la granja de los Gardner y el frío es tan intenso que ni las mantas pueden mantenerlo a raya. Mientras conversáis de temas triviales, adviertes que la mirada de Ammi se dirige hacia los márgenes del camino de forma habitual, hasta que llega un momento en el que detiene el carro y se baja.

—¿Qué sucede? —Preguntas.

El granjero no te responde, pero ves que se ha agachado a examinar unas huellas. Son de animales: zorros, ardillas rojas y conejos blancos... pero enseguida, Ammi te advierte de algo que tú no eres capaz de percibir. Su tamaño, disposición y forma es extraña, casi imposible. En ese momento el caballo, Hero, comienza a relinchar de manera incontrolable.

—¡Trate de calmarlo! —Te grita Ammi. Tú coges las riendas y tiras de ellas, pero lo que ves te deja tan aterrorizado como al mismo animal.

Un conejo enorme, descomunal, con el cuerpo plagado de lo que parecen llagas de quemaduras de las que se desprende una fina neblina grisácea, cruza la carretera. Los saltos de ese conejo son mucho más largos de lo que les hubiese gustado a Ammi o a su caballo... antinaturalmente largos...

Si quieres continuar a casa de Nahum, ve a **19**.

O puedes pedirle a Ammi que te deje en Clark's Corner para salir de este sitio cuanto antes en el **129**.

# 136

## C1

A tu lado cae, unos instantes después, Ammi Pierce, pero es un hombre mucho más pesado y el crujido de su tobillo al partirse te pone los pelos de punta.

—¡Maldición! —grita desesperado, llevándose las manos a la fractura.

Con los ojos anegados de lágrimas se examina el golpe y tienes que apartar la vista. Un trozo de fibula astillada ha atravesado la carne. El viaje de Ammi va a acabar aquí si no haces algo. En ese instante, la ventana detrás de ti se hace pedazos rociándolo de cristales y trozos de madera podrida. Como una bestia salvaje, completamente desnudo, aullando como un animal salvaje y con un hacha en la mano, se abre camino Zenas completamente sumido en la venenosa demencia del color caído del espacio.

Ammi te suplica que no lo dejes mientras Zenas regurgita un buche de algo negro y espeso que te salpica...

¿Qué harás?

Si quieras ayudar a Ammi, ve a [39](#).

Si quieras salir corriendo el único camino que te queda es el maizal en el [61](#).

No tienes ni idea de cómo te has metido en semejante embrollo.

Los dos campesinos te arrastran fuera de la tienda, cada uno cogiéndote fuertemente de un codo. Al principio tratas de hacerlos frenar, pero terminas arrastrando los pies sobre el camino polvoriento mientras tiran de ti como si fueras un animal reacio a seguir el ritmo de su paseo.

Pronto dejas atrás la zona iluminada por la única farola del pueblo... ¿pueblo? Clark's Comer es una maldita calle nada más... ¡Aquí ni siquiera debe haber alcalde! O una comisaría de policía.

Empiezas a gritar por ayuda y los dos tipos se carcajean en tu cara. Pronto empiezan a unirse a vosotros otros campesinos, gente sucia, primitiva y miserable. A toda prisa se van relatando unos a otros quién eres y ante tu desesperación empiezan los insultos y los abucheos.

—¿Qué van a hacer conmigo? —Preguntas al fin cuando ves que la resistencia es inútil.

—Ah, no se preocupe, ya lo averiguará luego...

—¡SÍ, LUEGO! —Grita la turba, no menos de unos quince miserables. Lo último que ves antes de que alguien te ponga un saco en la cabeza son sus bocas desdentadas riendo a carcajadas, sus pieles arrugadas agitándose con cada paroxismo de felicidad y las manos callosas aplaudiendo.

Hay muchas leyendas sobre los bosques que rodean Providence, muchas de ellas más antiguas que los oscuros tiempos de Salem. Pronto experimentarás una de ellas, la de los «demonios crustáceo» de las Colinas del Diablo y su hambre insaciable. Al menos, gracias a ti, este año los parroquianos tendrán un año tranquilo y una buena cosecha.

**FIN**

# 138

## C1

La puerta estrecha de madera conduce a un trastero pequeño y abarrotado. Aquí es donde los granjeros almacenan la austera ropa de cama y algunos enseres desvencijados que han ido acumulando con la intención de repararlos en algún momento que ya no parece que vaya a llegar. También hay escobas, baldes y un penetrante hedor a cerrado mezclado con algo más: un almizcle rancio y espeso, que te recuerda al hedor de la enfermedad y el pus.

Asqueado, no quieres perder más el tiempo con el inmundo trastero, pero antes de abandonarlo, logras recuperar un martillo romo de una de las cajas de herramientas.

Vuelve por dónde has venido y elige un nuevo destino en el [117](#).

Tras consultar algunos libros sobre las peculiaridades de la región, te das cuenta de que es una zona salvaje y sin apenas comunicaciones. Muchos son los que se han perdido en esos parajes salvajes y eso explicaría las terribles leyendas de secuestros y desapariciones. Si vas a visitar este lugar, lo mejor será ir bien pertrechado. Compras una brújula, una tienda de campaña individual, un hornillo, linternas, pilas y revisas el estado de todo el material que la Compañía de Aguas de Providence te facilita para examinar la calidad de los acuíferos. A la mañana siguiente partirás hacia Clark's Corner.

Cuando te levantas no puedes dar crédito a lo que aparece en la prensa. En primera página del Arkham Advertiser un titular y una fotografía desenfocada hablan de la zona que te disponías a visitar: *Meteorito del espacio exterior cae a las afueras de Arkham*. Lees con avidez el escueto artículo.

Lee el artículo en el **79**.

# 140

## C2

Te acercas a la cama y te das cuenta de que es bastante más grande de lo normal y se encuentra perfectamente hecha, sobre la colcha bordada con motivos infantiles, hay una rosa muerta y reseca y un libro de tapas azules.

Os acercáis y recogéis el cuadernillo, de entre sus páginas caen unos recortables de soldados de la guerra de secesión. Parece un diario de Merwin, pero el niño es demasiado pequeño y vive demasiado aislado como para saber leer y escribir.

Abres la tapa y comienzas a leer la caligrafía cuidada de una mujer, posiblemente Nabby, la madre del niño:

«... Merwin ha salido de casa cuando ya era de noche con un farol y un cubo para traer agua y no ha vuelto. Nahum dice que oyó un frenético grito en el patio, pero cuando abrió la puerta y se asomó, mi hijo ya no estaba.

No había ni rastro y en ninguna parte brillaba el farol con el que había salido. Nahum lo encontró a la mañana siguiente. Mi pequeño Merwin, mi queridísimo niño, no te preocupes, te guardaremos.

Es inútil avisar a los vecinos, la gente nos huye. Estamos abandonados, los ciudadanos de Arkham se ríen de nosotros. Nahum cuidará de nosotros. Él sabe lo que es mejor. El color nos lo dirá. El color que nos quema y nos ama».

Cierras el tomo y vuelves la mirada hacia Ammi. ¿Con qué criaturas habéis cenado vosotros esta noche?

Vuelve al **70** y elige que harás a continuación.

## C2

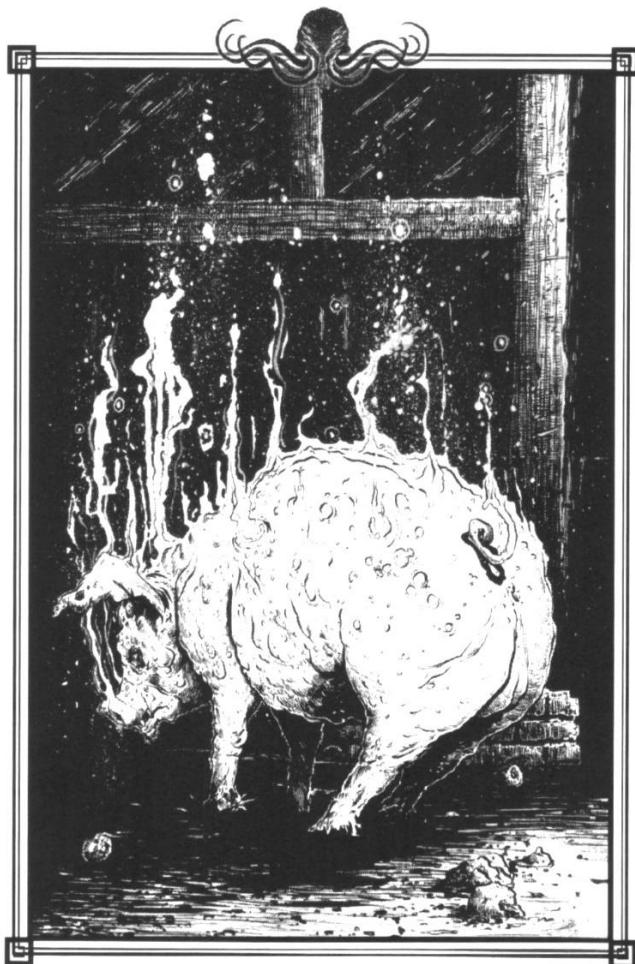
La noche se ha enseñoreado por completo, y los terrenos que rodean la granja están brillando débilmente, pero con una luminosidad que no es la de los rayos de la luna; esta nueva luminosidad ya la has visto antes, es algo definido y distinto y parece surgir del negro agujero como la claridad atenuada de un faro, reflejándose en los charcos que el agua vaciada del pozo ha formado en el suelo. Charcos en los que retozan insectos grandes como la cría de un gato.

—¡Dios mío! —Exclama Ammi levantándose tembloroso de su silla y rompiendo por primera vez su silencio—. ¡ESE COLOR! Ese color es el del glóbulo iridiscente que trajo el meteorito en su interior, es el color de la muerte que escapó de la pobre Nabby. ¡ES EL COLOR QUE CAYÓ DEL CIELO! «Procede de un lugar donde las cosas no son como aquí».

En ese instante un escalofrío os recorre la columna vertebral cuando vuestros caballos, que se encuentran atados en el exterior, empiezan a relinchar y cocear presas del pánico, como si estuvieran experimentando algo atroz.

Si quieres salir al exterior a tranquilizar a las bestias antes de que salgan a la estampida en el **11**.

Si por el contrario crees que es mejor quedarse a resguardo en el interior de esta granja maldita, ve a **95**.



Ves con horror como hasta los animales de la granja de los Gardner sufren los estragos causados por el agua pútrida que esa «cosa» del espacio ha contaminado.

# 143

Ahora entiendes por qué nadie ha querido poner un pie en la granja maldita. Ahora comprendes el porqué de la degradación de los Gardner. Esta pobre familia ha seguido alimentándose de «eso», bebiendo el agua podrida por el veneno del espacio.

Con lágrimas en los ojos contemplas esos pobres animales... ¡las vacas! Partes de su cuerpo aparecen anormalmente hinchadas o comprimidas; al tratar de moverse, sufren espantosos colapsos y en cuanto se derrumban, partes enteras de su anatomía se desintegran, desapareciendo en ese espantoso color, pero sin permitírseles morir.

Buscas a Hero, el caballo de Ammi y lo encuentras. Postrado sobre sus patas delanteras, boqueando con la cabeza enterrada en el heno. Con la cara devorada por ratas gordas como gatos y plagadas por bubónicas llagas.

Es demasiado.

Tu mente se colapsa y pierdes el sentido.

Despierta en el [77](#).

# 144

## C-2

Acompañas a Ammi a la oficina del *sheriff* del condado. Son unas cuantas horas de viaje en las que apenas cruzáis unas palabras. La experiencia ha sido demasiado intensa.

En la jefatura de policía os interrogan extensamente, contáis como Nahum y Nabby Gardner no han podido sobrevivir a la extraña enfermedad que también había atacado al ganado con anterioridad. También decís que Merwin y Zenas han desaparecido; como la muerte del joven Thad ya había sido denunciada, esta terrible tragedia hace que inmediatamente os obliguen a acompañar a los agentes a la granja de los Gardner.

—Necesitamos que nos lleven allí —dice el *sheriff*.— No se preocupen, irán bien acompañados, les escoltarán tres oficiales, el fiscal, el médico forense y el veterinario —añade al ver vuestra expresión de pánico.

Si tienes más de 50 puntos de corrupción puedes negarte a acompañarles en [120](#).

O partir de nuevo a la granja maldita en el [81](#).

# 145

Fuera lo que fuese esa cosa, solo Dios lo sabe. Por definición podría haber sido un gas, uno que no obedecía a las leyes de nuestro mundo. No era fruto de las estrellas que brillan en nuestros telescopios. No era ningún soplo de los cielos cuyos movimientos y dimensiones pudieran ser medidos por nuestros astrónomos. Era simplemente un color surgido del espacio... un pavoroso mensajero de unos reinos del infinito situados más allá de la Naturaleza que conocemos.

¿Habrá más de esos glóbulos? Quizás. Los campesinos dicen que la zona infectada crece un centímetro cada año, así que tal vez esa cosa sigue ahí... Tal vez eran dos y uno logró escapar mientras el otro sigue atrapado, alimentándose incluso ahora.

Tú estás seguro de que algo terrible llegó a las colinas y valles de Nueva Inglaterra; y estás seguro de que algo de esa espantosa dimensión desconocida aún permanece oculta allí.

Pasarás los siguientes años vigilando, asegurándote de que no vuelva e insistes para que se construya esa presa cuanto antes y que, con el tiempo, todos esos terrenos queden inundados por las aguas...

Pero ese regocijo por la creación de la presa, ¿a qué puede deberse? Has visto tanto de esa cosa... y su CORRUPCIÓN era tan malévola...

FIN



# **BESTIARIO**



**El color:** Es una entidad de procedencia extraterrestre que viaja atravesando el cosmos en lo que parece un meteorito. No está claro si esta criatura utiliza este medio para viajar o esa corteza de textura metálica y propiedades magnéticas es una especie de semilla o hueva. El ser presenta una naturaleza completamente desconocida para los estándares humanos al no poseer un cuerpo material. Se trata de un «colon» que brilla en frecuencias completamente ajena a los estándares habituales de la física. Posee características mutagénicas similares a un proceso de «terraformación alienígena» transformando la naturaleza circundante en un hábitat hostil, posiblemente reflejo de su lugar de origen. Se tiene la creencia de que una de estas criaturas impactó contra la granja de los Gardner, contaminando su pozo de agua y, desde ahí, todas sus tierras... Otras personas sostienen que en realidad fue más de una criatura las que descendieron, aquella noche, del meteorito.

**Nahum Gardner:** Nacido en 1832 en los peligrosos y salvajes bosques que rodean la ciudad de Arkham, es un severo y disciplinado agricultor que regenta una pequeña granja cerca de las montañas. Seguidor del estilo de vida puritano de los primeros pobladores, vive con su mujer y sus tres hijos varones prácticamente aislado. Algo hurao y reacio a las visitas, no pudo evitar saltar a la fama en los periódicos locales cuando un meteorito se estrelló contra su finca.

**Zenas Gardner:** El orgullo de la familia Gardner. Zenas es un hombretón de casi 20 años que heredará la granja cuando su padre ya no esté. Siempre ha sido trabajador y voluntarioso y quizás por eso, junto a su excelente forma física, la corrupción ha tardado más en afectarle.

**Nabby Gardner:** Esposa puritana de Nahum, es una mujer discreta, avejentada por las tribulaciones de su vida aislada. Madre sacrificada de tres hijos, siempre ha presentado una

actitud distante con sus vecinos, aunque nunca ha faltado a misa los domingos. Tras la caída del meteorito, se ha mantenido al lado de su esposo en todo momento, incluso cuando las cosechas empezaron a pudrirse por dentro y el agua se volvió salobre y pestilente.

**Merwin Gardner:** Es un niño de unos siete años, el menor de los muchachos Gardner. Su carácter es jovial y fantasioso, algo que disgusta a su padre. Le gusta pasar tiempo con su hermano mediano, que es el único amigo que tiene en las montañas. El pequeño ha comenzado a decir que la música del pozo le habla y empieza a ser preocupante.

**Thaddeus Gardner:** El hermano mediano de los Gardner, tiene quince años y parece ser el más sensible de todos los hermanos. Es el primero que empezó a notar que algo extraño sucedía en el agua del pozo y al que más pronto empezó a afectar la corrupción del meteorito. En cuanto comenzó a hacerse daño a sí mismo y exhibir conductas incomprensibles, su padre lo encerró en el ático a la espera de que Dios lo sanase.

**Ammi Pierce:** Nacido en 1842, es lo más parecido a un amigo que tiene Nahum Gardner. Vive junto a su esposa a unos kilómetros de los Gardner y es uno de los granjeros más jóvenes de la zona montañosa de Arkham. Es una persona afable y se lleva bien incluso con los escasos extranjeros que visitan el pequeño asentamiento de Clark's Corner.

**El prospector de Aguas:** Un joven contratado por la Compañía de Aguas de Providence para estudiar el terreno circundante a las misteriosas montañas que rodean la ciudad. La empresa planea inundar la zona para construir una presa, desviando el curso del caudaloso río Miskatonic, lo que causará la desaparición de la mayoría de las granjas. Su misión es analizar en detalle la calidad de los acuíferos por si pudieran

afectar a la presa.

**Flora y fauna mutada:** La influencia del color caído del cielo lleva consigo un proceso que solo podemos clasificar como de corrupción. Toda forma de vida que entra en contacto con el color comienza a degradarse en dos fases: Un primer momento de euforia o esplendor y una rápida decadencia que lo llena de pústulas, para terminar licuándose en un remedio del mismo «color» venido del espacio. Cuanto más compleja sea la forma de vida, mayor es su grado de resistencia y, por ende, mayor su grado de degradación en las etapas finales.

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

---

---

Un extraño mineral ha caído desde el cielo en el jardín de Nahum Gardner, a las afueras de Arkham. Los estudios indican que se trata de un meteorito, en cuyo núcleo anidan colores ajenos al ojo humano. Pero la llegada del misterioso visitante del espacio resulta altamente nociva para el ecosistema de la granja... y no es menos pavoroso el destino que aguarda a los miembros de la familia. ¿Qué amenaza interestelar pudo traer consigo el meteorito? ¿Por qué los cuerpos y las mentes de la familia Gardner se consumen día tras día? ¿Serás capaz de enfrentarte a ese color que proviene del espacio exterior?

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

