

C. H. P. LOVECRAFT:
EN LAS MONTAÑAS
DE LA LOCURA

EDWARD T. RIKER

CHOOSE CTHULHU

Otros títulos:

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

ALWAYS CHOOSE CTHULHU - 2

En las montañas de la locura

Edward T. Riker



*Ilustraciones: **ELIEZER MAYOR***

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

Edward T. Riker
EN LAS MONTAÑAS DE LA LOCURA

Primera edición América Latina en :
AKATAKA, EL COFRE DE ULISES, 2022

- © Choose Cthulhu es una idea original de Edward T. Riker para Celaeno Books
- © De la edición: Editor Mariano Firpo, 2022
- © Del texto: Edward T. Riker
- © De las ilustraciones interiores: Eliezer Mayor
- © De la portada: Matías Ezequiel Iribarren



www.choosecthulhu.com

Fotomecánica e impresión: Help Group SRL
Impreso en Argentina - Printed in Argentina
ISBN: 978-987-88-7363-3

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

Advertencia

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

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

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

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

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

Introducción

En esta vida de locos eres lo que el resto del mundo consideraría un tipo aburrido.

Eres un profesor de universidad de mediana edad, mides 1,75 m y pesas alrededor de los 80 kilos. La típica persona que nadie se para a mirar dos veces en la cola del mercado. Sin embargo, eres listo, de los que suelen evitar riesgos, y las pocas emociones fuertes que has tenido en la vida se limitan a conseguir un aumento de sueldo de vez en cuando y las acaloradas discusiones sobre geología de los sábados por la mañana. La geología nunca ha despertado en la gente mayor pasión de la que se espera de las frías e inexpresivas rocas que estudias; por lo general no son algo que suscite interés en el gran público más allá de algún eco en las revistas científicas y las menciones que otros profesores, tan aburridos como tú puedan hacer en sus largos congresos.

Por eso, cuando la mañana del 11 de enero de 1930 recibiste la confusa —y apresurada— carta del Doctor Pabodie —un ingeniero de perfil tan bajo como el tuyo—, en la que te relataba que se habían conseguido los fondos para financiar su barrena de perforación, incluso tú tardaste varias lecturas hasta entender a qué se debía tanta excitación.

«Estimado amigo:

Primero te ruego que me perdonas si debido a la increíble emoción que me embarga en estos momentos, fragmentos de mi exposición no te resultan del todo claros. Y os que lo inesperado a veces sucede y no siempre tiene que ser aciago.

Como bien sabes ya, la barrena de perforación en la que estaba trabajando era un proyecto único por su ligereza y su capacidad de combinar el principio de una taladradora artesiana con el de una barrena circular de rocas, algo que permitirla efectuar taladros hasta los mil quinientos metros de profundidad... ¡Por fin hemos logrado la financiación que esperábamos! Sé que, como yo, al recibir estas nuevas tu corazón debe estar acelerándose, así que te ruego tomes asiento, pues no son estas las únicas noticias. La Universidad de Miskatonic no solo ha encontrado un inversor privado para este fabuloso adelanto mecánico, sino que además nos envía a probarlo a una expedición al continente antártico donde intentaremos conseguir muestras de roca y tierra de alta profundidad. ¡Rocas prehistóricas perfectamente conservadas!

La Universidad quiere que tú, mi querido amigo, lideres esa expedición y traigas a los museos de América la mayor cantidad de rocas fosilíferas que revelen la vida primigenia de ese olvidado mundo de hielo, pues su inalterabilidad al paso de los oscuros eones revelará importantes conocimientos sobre el pasado de nuestro planeta.

Espero tu respuesta, que ya intuyo será positiva, y nos veremos pronto.

Frank H. Pabodie
Universidad de Miskatonic, Arkham. Massachusetts»

Sin duda tu vida acababa de dar un cambio radical y es el momento de tomar algunas decisiones.

Puedes: Esperar a recibir más noticias de Pabodie y la Universidad de Miskatonic en la página [57](#). Intentar recopilar información sobre quién organiza la expedición en la página 46. Intentar buscar algunos datos sobre la Antártida en la página 92.

2

Por un momento parece que vais a lograr aterrizar. El avión baja planéemelo y dando bandazos hasta que enfilaís la planicie.

—¡Agarraos todos! —grita Sherman haciendo bajar el morro.

La superficie de aterrizaje es bastante amplia, pero para poder alcanzarla tendrá que introducir el avión por un embudo entre las laderas de las montañas. Las rocas negras se acercan cada vez más rápido, el viento sopla con fuerza arrastrando oleadas de nieve en polvo y la niebla apenas os deja ver nada...

El golpe es brutal y os lanza a todos fuera de vuestrros asientos. Los perros aúllan por última vez antes de que os estrelléis contra el suelo.

Te despiertas con un fuerte dolor en la cabeza y en las costillas. A tu alrededor todo es el caos, el viento sigue soplando con mucha fuerza y te zumban los oídos. Sherman el piloto, está tumbado sobre los mandos y al fondo se escuchan los aullidos lastimeros de algunos perros. El olor a gasolina es muy fuerte, así que decides salir del avión cuanto antes.

Puedes intentar salvar a tus compañeros si te das prisa, pero puede que eso no sirva de nada, pues alcanzar las provisiones y el equipo de supervivencia de la bodega de carga podría resultar difícil.

Intentas un rescate de supervivientes en [62](#).

O corres hacia la bodega para rescatar el equipo confiando en que tus compañeros logren ponerse a salvo por sus propios medios en [89](#).

3

Pese a las airadas protestas de Lake, logras convencer al grupo para mantenerse lo más cerca del plan original, al menos hasta que los objetivos de la expedición se vean cumplidos y se puedan recoger los fósiles y las muestras geológicas para las que se ha ideado la barrena de Pabodie.

Tu prudencia resulta ser providencial y tras un accidentado viaje, los cuatro aparatos logran tomar tierra sin contratiempos en la franja de hielo que subdivide el continente.

El nuevo campamento cumple a la perfección con vuestras expectativas, excepto por las constantes protestas de Lake, que asegura que os estáis perdiendo algo grandioso y sigue insistiendo al campamento base para que se le permita dividir la expedición. Por fin el 11 de enero, con el permiso expreso de la Universidad de Miskatonic, se autoriza a Lake a explorar las cordilleras al oeste, mientras vosotros continuáis perforando lo más cerca posible del Polo Sur.

Asignándose el mando de esta nueva expedición, el profesor Lake decide llevarse los aviones y un equipo de once hombres, quedando solo el profesor Pabodie y cinco estudiantes en tu campamento, aparte de ti. En principio debería ser suficiente para continuar con la investigación hasta marzo, fecha en la que está previsto vuestro regreso, coincidiendo con el comienzo del verano.

Continúa con tus investigaciones en la página [20](#).

5

Descuelgas y cuelgas el teléfono con un fuerte golpe, que casi lo hace caer del soporte de la pared, para no seguir escuchando su insopportable sonido.

Te llevas las manos al rostro: Estas sudando copiosamente. Sales dando trompicones del comedor y por el camino tiras varias lámparas con tal mala fortuna, que sin que puedas remediarlo, pronto te encuentras a oscuras.

A ciegas, tanteas el aire en busca del marco de la puerta. El silencio es absoluto salvo por un susurro que sale del teléfono, como el de la aguja de una gramola que girase en vacío... La negrura parece volverse cada vez más espesa y empiezas a sospechar que no estás solo en la casa.

—¡¿Quién anda ahí?! —gritas.

Un sudor helado recorre tu espalda cuando de repente el ruido del teléfono cesa.

—¡Tengo un arma! —adviertes, pese a que no es verdad... ¡Pero podría serlo! Cambiando de dirección corres hacia la cocina en busca de un cuchillo.

Fuera, en la escalera del porche, empiezas a oír claramente pasos cada vez más veloces y el forcejeo de alguien intentando entrar en tu casa. Agarras el primer objeto afilado que encuentras. Lo haces palpando en la oscuridad y te produces un buen corte en la palma de la mano.

Maldiciendo de miedo y dolor, te abalanzas contra lo que quiera que sea que está intentando entrar en tu casa. Preso de la histeria, apuñalas todo lo que se cruza en tu camino. Escuchas voces asustadas y alaridos pidiendo auxilio, que no sabes si son tuyos. Por fin, cuando ya no tienes fuerzas ni para sujetar el cuchillo empapado de sangre, un fuerte impacto en la cabeza te deja aturdido.



La negrura parece volverse cada vez más espesa.

Te despiertas en la página [77](#).

6

Aún sobrecogidos por la monstruosa tormenta eléctrica que rodea las Montañas de la Locura, tu grupo consigue tomar tierra a unos pocos cientos de metros del campamento base de Lake.

Nada más bajar del avión comprendes los terribles sufrimientos que han experimentado los desgraciados hombres de la expedición. Lake ha establecido la base en mitad de una planicie poco resguardada y la fuerza del viento que baja desde las laderas de la cordillera parece confluir sobre ella con extrema violencia. Por suerte, ahora el tiempo está más o menos en calma, pero es fácil imaginar lo que pasarían los exploradores en mitad de la furia de una tormenta.

Los perros no quieren bajar del avión, es como si estuvieran aterrorizados por algo, así que antes de descargar el equipo y tomar el control de las instalaciones, decides hacer una investigación exhaustiva acerca de lo sucedido en el campamento. Lo que ves te llena de horror:

Los refugios prefabricados están semidestruidos, y hay maquinaria y trineos destrozados por doquier. Tal vez será mejor que toméis precauciones pues todo indica que algo terrible ha sucedido en este lugar.

En la página [22](#) encontrarás un mapa con todos los puntos que puedes visitar y una lista de nombres. Una vez hayas completado tus investigaciones, serás capaz de continuar con la búsqueda.

Puedes Investigar el campamento siguiendo las indicaciones de la página [22](#).

Siempre que lo deseas puedes volver al mapa y explorar otras ubicaciones.

7

El frío empieza a ser insoportable dentro del refugio. Os apiláis los unos contra los otros intentando daros calor, pero todo resulta inútil. Por fin te das cuenta de que permanecer inmóviles ha sido una mala idea. Danforth es el primero en decir lo obvio:

—¡Tenemos que salir de aquí de inmediato! —exclama mientras os zarandea uno a uno.

A tu lado uno de los mecánicos se derrumba contra el suelo, rígido como una piedra. ¡Su piel está azulada!

Los que aún pueden recogen sus escasas pertenencias, y os ponéis en marcha con rumbo desconocido. Desesperado gritas a tu grupo que se mantenga unido pase lo que pase.

Cada paso es una tortura y pronto os perdéis de vista unos a otros mientras la tormenta se recrudece. Cuando la temperatura cae otros cinco grados, empieza a agrietártete la piel y la sangre cae como copos de escarcha, regando el suelo frente a ti.

Te ajustas las gafas para evitar que se te congelen los ojos y boqueas desesperado en busca de un aire cada vez más gélido que se te clava como astillas por dentro de los pulmones. Cuando estás a punto de rendirte, la mano de Danforth surge de la niebla y te arrastra. Unos metros por delante se recorta la siniestra silueta de la ladera de la montaña, un acantilado de piedra negra que se pierde hacia los cielos.

—¡SÍGAME! —te grita al oído—. Tenemos que llegar a algún lugar resguardado o moriremos congelados.

Fuerzas a tus compañeros a continuar rumbo a las lejanas montañas en el 38.

8

Seguís bajando y bajando; todo es tan lóbrego que tenéis que usar las linternas hasta para veros a vosotros mismos. Danforth te comenta preocupado:

—Tal vez deberíamos apagar una de las linternas para ahorrar baterías. Si nos quedamos a oscuras aquí, moriremos irremisiblemente.

Paradójicamente, cuanto más bajáis, más recientes parecen ser las estructuras y también más decadentes, como si la civilización que las construyó se expandiera hacia el interior de la Tierra en vez de hacia la superficie. Las paredes siguen estando llenas de grabados en forma de triángulos y estrellas.

Por fin llegáis a lo que parece el fin de la espiral. Ante vosotros se abre una especie de laberinto de habitaciones, pasillos, cúpulas y nichos excavados en las paredes, que de alguna manera identificáis como una gran zona de estudio debido a la profusión de grabados, mapas y constelaciones que lo cubren todo.

Si has entrado en contacto con una tablilla dorada ve al [63](#).

Si por el contrario no es el caso, puedes seguir explorando en [15](#).

Estáis atravesando lo que parece ser un suburbio aislado dentro de la ciudad. Las edificaciones se encuentran en un estado lamentable, peor que ninguna que hayáis visto hasta ahora.

Atravesáis calles y edificios buscando el mejor camino para avanzar. Por encima de vuestras cabezas veis la gruesa capa del glaciar y, en el centro de la gigantesca torre que contiene la ciudadela, otra más pequeña, que conduce al exterior atravesando la capa de hielo.

Tenéis que dar vueltas y más vueltas para alcanzar esa estructura. Las baterías de vuestras linternas empiezan a resentirse. Por suerte, a través del hielo se filtra luz suficiente.

La estructura en realidad es una espiral que se hunde en la tierra hasta el lecho seco de un río subterráneo y también sube hasta la superficie.

Desde el fondo del agujero llega un sonido musical que os pone los pelos de punta: es como un ulular agudo y repetitivo que se mezcla con un fuerte olor a pescado.

¿Qué haréis?

Quieres ascender a la superficie [16](#).
O bajarás a lo más profundo de la ciudad, junto al lecho
del río seco [49](#).

10

El sonido musical que escuchabais es ahora mucho más fuerte, tanto que parece ascender por el pasillo que cruzáis.

Danforth te mira asustado y aunque solo puedes ver sus ojos, estas seguro de que está intentando enseñarte algo. Con precaución enciendes tu linterna casi agotada y enfocas al suelo delante de vosotros:

¡Cuerpos!

Docenas de cuerpos de las extrañas criaturas que Lake denominó como «Los Antiguos» se encuentran destrozados por doquier. Es como si sus cuerpos correosos hubiesen sido aplastados y desgarrados con rabia por una fuerza desconocida. ¿Tal vez los pingüinos se alimentaban ahora de los cuerpos preservados de los que una vez fueron sus amos?

Danforth te saca de tu error con una simple observación.



Continúa con la exploración en el [87](#).

11

Acompañado por McTighe y Pabodie te acercas a la mesa de autopsias con el corazón acelerado.

Tiras de la lona y lo que ves te llena de espanto:

Cuidadosamente diseccionado se encuentra el cuerpo de un hombre al que le falta la cabeza. Sus órganos han sido extraídos de forma cuidadosa, pero poco profesional; parece más bien el trabajo de un carnicero experto que el de un médico. A sus pies se encuentra el cadáver decapitado de uno de los perros, el líder de la manada, al que alguien ha cosido la cabeza de Fowler de forma grotesca. Contenéis unas arcadas.

Volviendo a ocultar el horrible espectáculo examináis el resto de la carpa en busca de alguna pista de lo que pudo haber pasado.

Lo que más os llama la atención es que la estufa que servía para calentar la sala se encuentra aplastada, como si alguien hubiese atacado el aparato con un martillo o una piedra. Además, hay una enorme cantidad de cerillas en torno a un gigantesco bloque de hielo semiderretido.

Puedes volver al mapa principal y continuar con esta investigación [22](#).

O tal vez sea mejor avisar a McMurdo y dar una señal de desastre que alerte al mundo [80](#).

13

Abandonas lo que estabas haciendo y sales detrás del sujeto. Lo ves alejarse a toda la velocidad que sus mecánicos movimientos le permiten.

Al final, tras una corta persecución por los pasillos, logras detenerlo. Pones la mano sobre su hombro y le das la vuelta con decisión, pero lo que notas te llena de un profundo terror y una sensación que no podrás olvidar jamás. Está muy frío y tus dedos se hunden en su piel como si estuviera hueco por dentro. Sientes que estás apretando un pedazo de carne molida ¡sin huesos ni músculos!

—¿Quién demonios es usted? —Preguntas apartando la mano con mucho asco.

El viejo te mira fijamente, pero no tiene expresión en sus ojos, como si en realidad no te estuviera viendo.

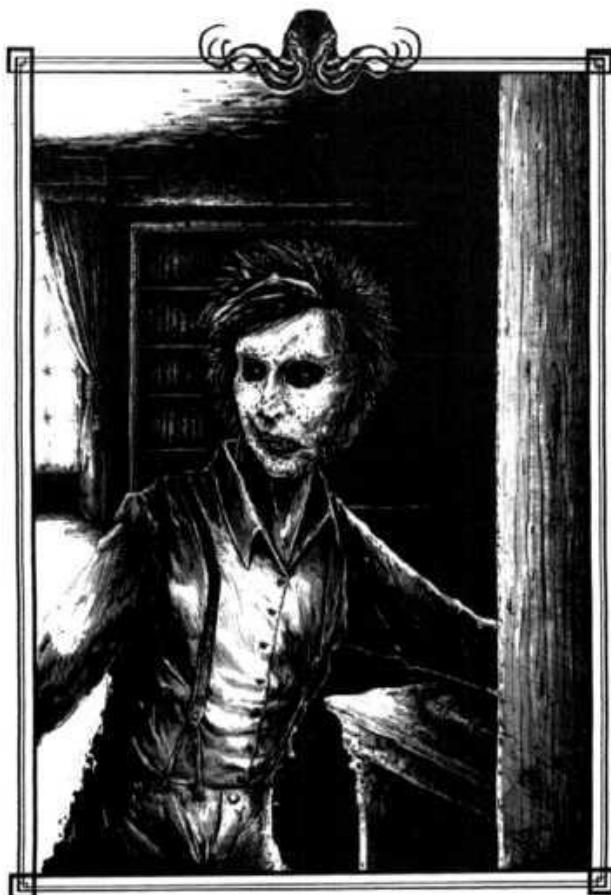
—No debemos perturbar el sueño de los Antiguos.

—Su aliento huele a pescado podrido y retrocedes tapándote la cara con el dorso de la mano—. Abandone su intromisión a las tierras de Ubbo-Sathla o despertará una ira que no podrá volver a aplacar.

A medida que hablaba, el viejo de aspecto misterioso ha ido avanzando hacia una de las puertas del pasillo. Estás tan horrorizado por lo antinatural que resulta la forma de girar de sus articulaciones, que apenas te has dado cuenta hasta que está lejos de tu alcance.

Con un chillido espantoso y muy agudo, el viejo corre hasta una ventana abierta y salta.

Llegas hasta allí y te asomas esperando ver un horrible espectáculo de sangre y vísceras, pero lo único queda en la acera es una pila de ropas viejas, una peluca rancia y una especie de masa de carne molida, muy pastosa, que se escurre lánguidamente por una alcantarilla.



Esa cosa está fría y parece hueca por dentro.

Tras este desafortunado incidente decides tomarte el resto del día libre y te marchas a tu casa en la página [19](#).

14

Al acercaros veis que lo que tomasteis por una torre en realidad es una especie de bastión defensivo en forma de estrella de cinco puntas, con los bordes romos por la erosión.

La piedra de la que está hecho se asemeja a un granito negro que se extiende tanto hacia el cielo como en el interior de la tierra. En los laterales de las estrellas se abren una serie de ventanales estrechos por los que sin duda podríais colaros sin problemas. Y así lo hacéis.

Accedéis a una habitación con el suelo enlosado en cuadros de pizarra negra que llevan hasta una serie de rampas en espiral que descienden hasta el interior del hielo.

—Creo que lo mejor será bajar —dice Danforth con resignación mientras enciende su linterna—. Al fin y al cabo, para eso hemos venido.

El descenso es peligroso y fascinante. Las paredes de piedra parecen estar divididas por una franja marmórea de color más claro en la que hay tallados una serie de símbolos: puntos, triángulos y estrellas, que sin duda podrían ser algún tipo de escritura.

Al final de la rampa se abre una gran habitación de forma pentagonal.

Explora esta habitación en [103](#).

15

Pasando los dedos por los glifos y las inscripciones tratas de recordar lo aprendido en las clases de antropología para interpretar lo que cuentan.

Al parecer estáis en algún tipo de universidad o centro de estudio de una civilización procedente de las estrellas y que habitó el planeta antes de que el mundo se enfriase. La posición de las constelaciones os permite deducir la milenaria antigüedad de estos seres, los Antiguos, y sus perversos sirvientes, los Shoggoths.

A través de los grabados seguís la historia de cómo prosperaron y evolucionaron, de cómo llegaron a convivir con los primeros organismos unicelulares, e influyeron en la manipulación de los mismos para convertirlos en criaturas más complejas. Con su relato, experimentáis el horror del conocimiento de la verdad cósmica de que tal vez vuestros primitivos parientes, los primeros primates, fueran «hijos» de estos seres.

Las informaciones parecen dividirse en dos tipos, una que continúa con la historia de la Tierra en dirección a vuestros días y otra que conduce en dirección completamente contraria, a los tiempos pretéritos, antes incluso de su llegada a nuestro mundo.

Para aprender más sobre el origen de Los Antiguos ve al [24.](#)

16

Tanto tú como Danforth estáis aterrorizados por lo que implica la existencia de una ciudad como esta, sin duda de origen no humano.

Cargando con algunas muestras que evidencien que lo que habéis vivido no es fruto de la locura, salís reptando por una de las rampas que conducen al exterior.

Al final os veis forzados a caminar a gatas para poder vencer la inclinación y lo resbaladizo del suelo.

El primero en llegar a lo alto es Danforth y tu quedas a la espera de que te eche una mano para terminar de salir del agujero... Una ayuda que nunca llega. Disgustado logras alcanzar el borde y te encuentras de brúces con una cara familiar que te mira con los ojos desorbitados.

—TEKELI-LI —te grita un desencajado Gedney. A su lado y boca abajo se encuentra Danforth, colgando de una especie de tentáculo negro y grasiendo. Ese tentáculo pertenece a una de las extrañas criaturas descubiertas por Lake, un monstruo con forma de barril y cabeza de estrella de mar. Con un alarido de pánico caes rodando de nuevo en el interior de la ciudad, con tal mala suerte que tu linterna se hace pedazos.

Los siguientes días los pasarás corriendo como un condenado por la absoluta oscuridad. Puede que sobrevivas a las caídas mortales, a los depredadores que reptan por los corredores, al hambre y al frío... pero tarde o temprano, uno de los Antiguos o de sus servidores, los horrendos Shoggoths, terminará por atraparte y también corearas su demencial letanía:

¡TEKELI-LI!

¿*FIN?*

17

La zona de ocio se encuentra en una carpita casi del mismo tamaño que las destinadas a los catres de descanso. Lake ha habilitado una ligera mesa de madera en torno a la cual hay cuatro sillas. La sala parece estar vacía, pero alguien sirvió dos cenas que ahora se congelan sin que nadie las terminara. El aparato de calefacción ha desaparecido y hay marcas de arrastre que llevan desde el lugar que ocupaba hasta la zona de maquinaria. En una de las paredes, fijado con un clavo al hielo, hay un papel. Te acercas con cuidado y ves que es la lista de asignaciones de tareas:

Enero 20/27

Atwood — informes de radio 10:00, 16:00, 22:30.

T. Daniels y Brennan—. Perreras, días alternos.

Fowler—. Campamento avanzado.

Boudreau, Gedney y Lake—. Estudio de ejemplares.

Carroll y Watkins—. Equipos y custodia.

Descanso del resto de personal.

Parece que poco más podéis sacar en claro. Continúas con tu investigación.

Si quieres estudiar de nuevo el mapa, [22](#).

Si quieres volver al campamento de Lake e investigar otras tiendas, [94](#).

18

—Por el amor de Dios ¿Qué diablos está usted haciendo, profesor? —te grita Danforth al ver cómo de un salto te introduces en el trono circular.

Lo cierto es que ni tú mismo sabes lo que haces, así que no le das respuesta. La sorpresa del piloto se transforma en horror cuando sin previo aviso viertes el líquido color miel en tu boca y lo devoras con ansias. Aunque trate de detenerte, el bueno de Danforth jamás será lo bastante rápido como para evitar la magia que has desatado. Con solo palpar las «runas» tu cuerpo se desintegra para convertirse en un mero haz de luz.

Residuos de ese conocimiento mágico perdido en nuestra conciencia ancestral se activan y conceptos como hidromiel espacial o bestias porteadoras Byakhee te son tan familiares como la luz del Sol.

Viajas a través del tiempo y el espacio a lomos de una bestia que en condiciones normales te hubiera vuelto loco con su mera presencia. Pero has cambiado: a partir de ahora pasarás tus días en la gran biblioteca de Caeleno, estudiando conocimientos perdidos, verdades tachadas de leyenda, secretos susurrados en la noche de los tiempos, compartiendo tus días con sabios inmortales como Klar Kash-Ton o el gran Remigio.

El precio de la sabiduría para ti ha sido la Eternidad.

¿FIN?



19

Ya en tu casa, te dedicas a cenar puertas y ventanas. Aseguras los pestillos y revisas los cuartos en busca de alguna pista sobre lo que puede estar pasando, pero no encuentras nada fuera de lo normal, lo que te llena aún más de preocupación. Estás empezando a volverte paranoico. Cada cierto tiempo revisas lo que está pasando fuera: el menor ruido te sobresalta y apenas puedes descansar un par de horas seguidas antes de que sientas la necesidad de comprobar si esos extraños hombres que te siguen a todas partes están rondando tu domicilio mientras duermes.

La falta de un descanso adecuado empieza a pasarte factura y pronto dejas de acudir a las clases, algo que despierta la preocupación en tus compañeros de trabajo.

Las primeras llamadas son muestras de afecto, o consultas de alumnos acerca de tareas y apuntes atrasados, pero cuando ya empiezas a recuperarte... una llamada intempestiva a las diez de la noche no presagia nada bueno.

—¿Sí? ¿Quién llama? —respondes.

—«...silencio...»

—¿Diga? —insistes sin obtener respuesta.

—Tkt, tkt, tkt... —el ruido de una respiración antinatural precede a una serie de chasquidos espeluznantes, como el traqueteo de las mandíbulas de un insecto que abriera y cerrara sus fauces al otro lado de la línea. El horrible sonido te llena de un pavor seco, antinatural. Desesperado cuelgas el aparato y te apartas, pero nada más hacerlo vuelve a sonar con insistencia.

Puedes responder en la página [5](#).
O salir corriendo hacia un lugar seguro en la [74](#).

20

La expedición de Lake a lo desconocido os envía informes periódicos a través de las emisoras de radio de los aviones para que podáis retransmitirlas al *Arkham* y desde allí, al mundo exterior.

Los primeros mensajes alertan de lo peligroso del viaje y comentan cómo pronto te necesitarán para que puedas aportar tus conocimientos geológicos al grupo. Sin embargo, el verdadero momento que te hace desear el haberlos acompañado llega seis horas después:

«10:05. Noche. Después de una terrible tormenta de nieve hemos divisado cordillera. ¡Puede igualar al Himalaya! Lo más alto que se ha visto jamás. Se extiende de izquierda a derecha hasta donde abarca la vista. Conos humeantes y picos negros. Fuerte viento impide acercarse sin peligro»

Las horas pasan sin más noticias y pronto llega la hora de acostarse pese a que ninguno quiere hacerlo. En ese momento nuevos mensajes de radio os llenan de emoción:

«Estoy sobrevolando la cordillera con Carroll. No me atrevo a cruzar los picos más altos debido al mal tiempo. Las cumbres son gigantescas y muy raras, parecen de pizarra pre-cámbrica. Extrañas formaciones en las laderas de impresionantes formas geométricas. Carroll considera que son piezas talladas, pero eso es imposible. Hemos podido ver diferentes estratos de materia cristalina y abundantes cavernas sorprendentemente regulares. El viento es insoportable, pero mientras no nos acerquemos a los picos, el vuelo es seguro».

Media hora más tarde os informan de que vuelven al campamento a descansar, estableciéndose comunicaciones periódicas cada doce horas, salvo que sucediera algo extraordinario.

Sin más tardanza también vosotros os vais a dormir en el
[23.](#)

21

Al intentar sacar la tablilla negra del agua humeante te das cuenta de que en realidad está sumergida en un bloque de hielo transparente, que hace parecer que el objeto flota en el aire.

En cuanto tus dedos entran en contacto con la superficie helada, sientes un dolor extremo que se extiende por todo tu brazo. Intentas apartar la mano, pero se ha quedado adherida al hielo y tirar de ella solo supondría arrancarte la piel.

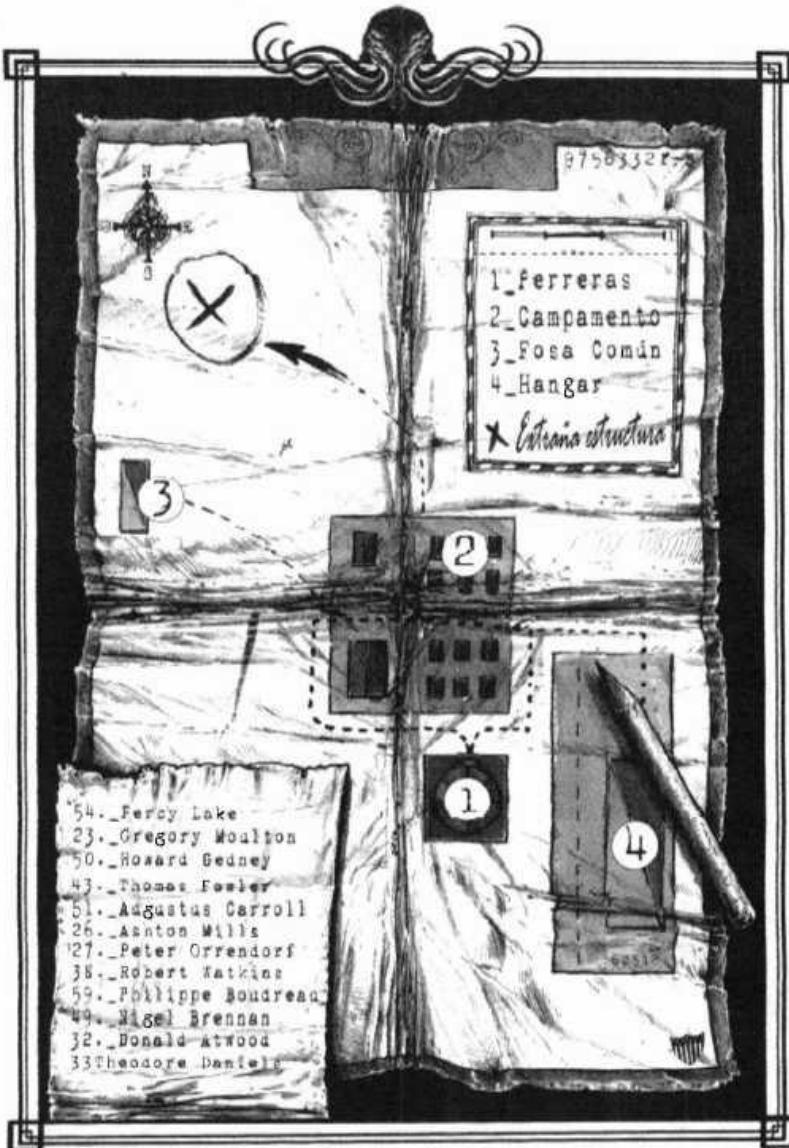
Entonces, por sí sola, la tablilla comienza a reptar, como si estuviera viva, ascendiendo a través del agua congelada, en dirección a la palma de tu mano.

Danforth se aparta asustado y aúllas de dolor cuando al contacto con la tablilla, imágenes horribles empiezan a formarse en tu mente. Te retuerces y convulsionas hasta que la mandíbula se te desencaja, y te quedas con la mirada perdida en el infinito. Lo último que oyes es un ruido parecido al de un cristal al romperse.

Danforth retrocede asustado al ver cómo tu cuerpo se va resquebrajando por dentro y por fuera. Él tal vez no lo sepa, pero tu mente, ahora sin su envoltura de carne, pertenece a los bancos de datos de la gran raza de Yith.

FIN





Si quieres investigar las perreras [88](#).

Si quieres investigar el campamento base [94](#).

Si te interesas por la fosa común [53](#).

Si quieres visitar el hangar [32](#).

Si crees que ya has resuelto el misterio ve a la página [35](#).

Si te llama la atención la extraña estructura de metal ve a

[106](#).

23

Por la mañana, y en los días sucesivos, las informaciones se suceden sin descanso, provocándote una intensa sensación de haberte equivocado al permanecer en el campamento:

«**ATENCIÓN.** Varias huellas estriadas como las halladas en la pizarra arcaica, demuestran que su origen se pierde hace más de seiscientos millones de años. ¡Destaque la importancia del descubrimiento en la Prensa! Significará para la biología lo que Einstein para la física.

Parece indicar, como yo sospechaba, que la Tierra ha sido testigo de uno o varios ciclos de vida orgánica anteriores al que conocemos. Evolucionó cuando el planeta era joven e inhabitable para cualquier forma de vida o estructura protoplásmica. Surgen las preguntas de cuándo, dónde y cómo aconteció tal desarrollo».

Solo una hora más tarde recibís la siguiente comunicación:

«Encontrada extraña pieza de piedra. Parece una estrella de cinco puntas con los cantos rotos. No parece natural. Inscripciones en forma de grupos de pequeños puntos. En cuanto tengamos luz, Mills y yo entraremos en el mundo subterráneo».

Con esta última transmisión se desata la locura. Tanto Pabodie como la Universidad de Miskatonic piden más y más detalles, suplicándote que te reúnas con Lake lo antes posible para que puedas asegurar los resultados de la antigüedad de esa cosa...

Sin embargo, tú no estás convencido de que sea prudente abandonar la base de forma precipitada.

Si quieres partir de inmediato ve a la página [52](#).
Si crees que es prudente esperar a tener más datos del hallazgo de Lake, ve a la página [98](#).

24

Sigues las bandas de escritura y pictogramas siguiendo la dirección contraria a las agujas del reloj, pero su lectura se te hace imposible, los datos son demasiado complejos para que vuestras mentes de monos sin pelo puedan comprenderlos.

Aun así, avanzáis por pasillos y habitaciones hasta llegar a lo que parece ser un trono de piedra rodeado de nichos en forma de tonel excavados en las paredes.

En uno de los laterales del trono hay una serie de inscripciones que son completamente diferentes a las que adornan los murales de la ciudad. Conos y triángulos se entremezclan en una especie de escritura vertical. En el otro reposabrazos un cuenco de obsidiana rezuma un líquido marrón de olor dulzón que sin saber por qué te resulta extremadamente apetitoso.



Puedes olvidarlo todo y retroceder hasta la habitación circular donde comienza esta extraña universidad alienígena y seguir hacia el este en el [45](#).

O puedes dejarte llevar por el instinto y examinar el trono y su extraño líquido azucarado en la página [18](#).

25

La tienda de campaña donde se guarda la radio está en buen estado, pero un extraño olor como a pescado podrido lo impregna todo.

De un rápido vistazo te das cuenta de que la radio ha sido manipulada de forma brusca, y aunque puede ser fácilmente reparada, parece que alguien o algo ha estado zarandeándola y golpeándola. Falta el micrófono, aunque el cable aún cuelga de un lateral de la máquina.

Cuando el radiotelegrafista McTighe intenta sentarse en la silla para examinarla, retrocede hacia ti con la piel de gallina.

Te acercas con cuidado y lo que ves te llena de horror. Acuclillado, escondido bajo la mesa, se encuentra el cadáver aplastado de Atwood. Entre sus dedos aprieta con fuerza el desaparecido micrófono.

Puedes volver al mapa principal y seguir investigando otras localizaciones [22](#).

O puedes volver al campamento base y visitar las otras tiendas si no lo has hecho ya [94](#).

26

La zona de almacenaje ha sido desmantelada parcialmente, y partes de la estructura de la tienda han sido utilizadas para reforzar o ampliar otras edificaciones.

Poco podéis ver allí, salvo que falta gran cantidad de piezas de la segunda perforadora de Pabodie, en particular los motores y las puntas. Además, veis las huellas de tres trineos que se alejan de la estructura para perderse en dirección a la cordillera de la locura. Sin embargo, no apreciáis el rastro de los perros, algo que os llena de extrañeza.



Puedes continuar investigando el campamento en el [94](#).
O volver al mapa y elegir otra localización [22](#).

27

Desesperado gritas a tu grupo que se mantenga unido pase lo que pase.

Cada paso es una tortura y pronto os perdéis de vista unos a otros mientras la tormenta se recrudece. La temperatura cae otros cinco grados, empieza a agrietártete la piel y notas cómo tu sangre cae formando copos de nieve, regando el suelo frente a ti.

Te ajustas las gafas para evitar que se te congelen los ojos, mientras boqueas desesperado respirando un aire cada vez más gélido, que hace que te duelan los pulmones.

Lo último que ves es la figura borrosa de Danforth siendo arrastrado hacia la claridad por un grupo de hombres que, contra toda lógica, corretean desnudos por la llanura. Avanzas en su dirección gritando el nombre de tu amigo inútilmente. Un minuto más tarde, una lanza surge de tu abdomen atravesándote la espalda. Por suerte estás tan entumecido que no sientes el dolor.

Mucho me temo que este es tu horrible final. Atrapado entre los hielos de la perdida meseta de Leng. En algún momento la niebla electrónica que atravesasteis os alejó de las tierras humanas para acabar en esta mística región fuera del tiempo y el espacio, que se cree, también se encuentra en el Himalaya.

Eres presa de los terribles pigmeos asiáticos conocidos como Tcho-Tchoes. Tu cadáver congelado alimentará a sus impías crías cuando llegue la noche...

FIN



28

La existencia de una caseta reservada para las letrinas es algo fundamental en el Antártico. Cualquier superficie del cuerpo expuesta a las gélidas temperaturas puede derivar en una congelación inmediata, y la consecuente gangrena y amputación.

El recinto de las letrinas es reducido y, tal y como esperabais, está vacío. Sin embargo, la puerta está abierta y el agujero que se usa para hacer las necesidades se encuentra expuesto al frío del exterior. Hay algo que te llama la atención: un reguero de sal que parece rodear el hoyo pestilente.



Si crees que es mejor volver por dónde habéis venido podéis continuar explorando el campamento base en el [94](#).

O incluso seguir en otras zonas del mapa en [22](#).

Si quieres echar un vistazo al pozo negro alguien tendrá que meter la mano en el [102](#).

Pese a las constantes protestas de Pabodie decides quedarte un poco más en el campamento del Polo Sur. Si algo has aprendido de tu estancia en el Antártico es la necesidad de cumplir con los planes originales, y por ahora te está funcionando. Tras soportar algunos comentarios un tanto insultantes por parte de tu equipo, que te considera un cobarde, por fin llegan nuevas comunicaciones del campamento de Lake:

«IMPORTANTE: Logramos traer 6 ejemplares completos y en buen estado al campamento. Esta noche empezaremos con las disecciones. Establecida nueva base en las laderas de la misteriosa cordillera. Fuertes vientos casi nos hacen estrellar. NO se acerquen a las cumbres. REPITO. NO SE ACERQUEN A LAS CUMBRES».

Cuando son cerca de las cuatro de la mañana y vuestro grupo ya descansa, el radiotelegrafista recibe un último y misterioso mensaje:

«Las criaturas reaccionan de forma inesperada a la luz del Sol. Hemos tenido que protegerlas con una lona cubierta de nieve para que no se descompongan. Extraña ventisca se aproxima desde las montañas. Cortamos la comunicación hasta mañana».

Preocupado por las últimas noticias radiotelegrafiadas, te vas a dormir.

No puedes hacer nada hasta que tu grupo haya descansado. Despierta mañana en el [81](#).

30

El cubículo es sin duda de origen artificial, o al menos ha sido modificado por herramientas. Las paredes y el techo han sido pulidos, y un agujero en forma de estrella de cinco puntas lleva a una rampa que desciende, en un pronunciado ángulo, hacia el interior de la montaña.

Como no hay otra salida bajáis poco a poco, deseando haber tenido la prudencia de llevar un equipo de exploración adecuado para la espeleología.

Encendéis las potentes linternas, pero la gruesa pared de roca parece comerse la luz y el sonido. Os cuesta hasta oír el ruido de vuestros propios pasos.

—Creo que sería mejor ahorrar baterías y usar una linterna cada vez —recomienda Danforth.

Y estaba en lo cierto, el descenso os lleva varias horas hasta alcanzar la base de la espiral que forma la rampa.



Continúa en la página [83](#).

31

Siguiendo con el plan original de alcanzar el campamento avanzado a pie, seguís escalando la ladera haciendo caso omiso a las extrañas estructuras.

El frío es tan intenso y el viento tan fuerte que estáis tentados de volver atrás y olvidaros de esta locura, pero la posibilidad de que Gedney aún se encuentre con vida os hace continuar.

El suelo es resbaladizo y está plagado de peligrosas grietas. A medida que os internáis en el misterioso mundo que ocultan las montañas, estas parecen hacerse cada vez más altas y numerosas, intentando impedir que las superéis. Incluso el viento quiere que deis media vuelta y resuena con un sonido complejo y musical, que os llena de inquietud.

Pronto os veis sumergidos en una bruma muy densa que os obliga a ataros el uno al otro para no perderos. Pero por fin, cuando alcanzáis los seis mil metros de altitud y ya no sois capaces de ver ni dos pasos por delante de vuestra nariz, aparece el lugar donde debería estar el campamento.

Explora el campamento avanzado en el [39](#).

32

El hangar donde deberían estar los cuatro aviones de la expedición es una inmensa carpa reforzada con material prefabricado.

Nada más entrar notáis un fuerte olor a gasolina. Tras un rápido examen os dais cuentas de que alguien o algo ha estado manipulando los motores de los aparatos. Varios bidones de combustible han desaparecido y otros han sido vertidos sobre ellos, tal vez con la intención de destruirlos.

Pero lo más perturbador es que en la cabina de uno de los aparatos se encuentra el cuerpo sin vida de un piloto: Boudreau. Al parecer se ha pegado un tiro para poner fin a la pesadilla que vivieron los exploradores en el campamento.

Sin embargo, sacáis algo provechoso de vuestra búsqueda. En una de las mesas están los planes de vuelo del grupo, incluidas las rutas para cruzar de forma segura las montañas hasta alcanzar el campamento avanzado.

Puedes volver al mapa principal y elegir otra localización en el [22](#).

33

Sacando la cuerda que rescataste del accidente, atas un extremo a tu cintura y el otro a la del piloto Danforth. Avanzáis juntos y con gran pesar dais por perdidos al resto de los compañeros, pues por mucho que gritáis, el aullido del viento es tan fuerte que sofoca vuestras palabras. De vez en cuando cambia de intensidad, volviéndose tan agudo que casi parece una risa inhumana.

El frío es espantoso, demasiado para esta época del año, y pronto estás luchando por evitar la congelación. La intensa luz reflejada en el hielo y la nieve hace parecer que simplemente estás vadeando un mar de luz. Solo la silueta de Danforth te impide caer en la absoluta locura.

Cuando ya parece que vais a perecer congelados, una titánica pared de basalto se levanta como salida de la nada frente a vosotros. Casi no os creéis vuestra suerte cuando una apertura en la roca se abre a unos escasos pasos a la izquierda.

Danforth tira de ti hasta lanzarte dentro de la cueva. Por un momento te pareció que la entrada era demasiado perfecta para ser natural, pero estás demasiado aturdido como para volver a comprobarlo.

Corréis hacia la seguridad y el calor de la parte más profunda de la caverna.

Os ponéis a salvo en el [91](#).

34

El camino comienza a descender de forma alarmante y la oscuridad se hace más y más intensa.

Usando vuestras linternas enfocáis las paredes completamente cubiertas de extraños grabados a base de puntos, estrellas y triángulos. De vez en cuando podéis ver puertas que se abren a los lados, pero todas y cada una se encuentran cerradas a cal y canto, aseguradas desde el otro lado.

Por fin el largo pasillo desemboca en una enorme cámara de piedra circular que no tiene suelo, solo un pasillo que la circunda y una estrecha rampa que desciende hacia la negrura en espiral. El techo tiene una forma abovedada en la que alguien o algo ha tallado lo que sin duda son constelaciones y cartas astronómicas.

Si tenéis algún medio para inmortalizar estos hallazgos sin duda es el momento de usar las cámaras de fotos, papel de calco o cualquier otro medio... Si no, tal vez deberíais seguir explorando la ciudad.

Puedes seguir los oscuros pasillos hacia el oeste y olvidarte de lo que esconde la negrura absoluta de la sima en el [90](#).

Si por el contrario pretendes bajar al foso siguiendo los grabados de las constelaciones pasa el [8](#).

Puedes seguir adentrándote en las entrañas de la ciudadela bordeando el foso hacia el este en el [45](#).

35

Tras recapacitar sobre las pruebas obtenidas en tu investigación no te cabe duda de que algo inhumano ha ocurrido durante la tormenta. Veamos qué tal son tus dotes de deducción:



Consulta la lista de investigadores que aparece en la página [22](#); delante de cada uno hay un número que representa su edad.

Uno de esos investigadores no se encuentra en el campamento, pudiendo ser el causante de esa masacre o tener respuestas de lo sucedido. Dirígete a la sección correspondiente a su edad para continuar con tu investigación.

No tengas prisa, en el Antártico lo que más se tiene es precisamente tiempo para pensar...

36

Usando solo la mitad de la reserva de combustible os adentráis 350 kilómetros en territorio desierto con la intención de aterrizar en algún punto despejado de la planicie helada, pero mucho más seguro. El viaje transcurre sin incidentes y en un par de horas, tres de los cuatro aparatos ya han tomado tierra, mientras el aeroplano al mando del profesor Lake se ha desviado un poco de su rumbo debido a algún tipo de interferencia magnética de la que os informa por radio. Empiezas a preocuparte cuando cae la noche y el termómetro se desploma por debajo de los 30° bajo cero. Los fuertes vientos y la extraña anomalía magnética afectan a vuestro sistema de radio. El tiempo pasa lentamente y cada hora reduce las posibilidades de encontrarlos con vida, así que envías dos grupos de seis trineos hacia las últimas coordenadas conocidas del aparato, ya que hacer despegar los aeroplanos sería condenarlos a una muerte segura.

Lo que sucede los días siguientes escapa a toda lógica. Te encuentras a menos de un día de viaje de la Bahía de McMurdo, apenas sí has entrado en las fronteras del continente helado y, aun así, os encontráis completamente aislados y desorientados.

Pasan las semanas, el tiempo se muestra cada vez más hostil y no hay ni rastro de las expediciones anteriores. Cuando tenéis que empezar a sacrificar a los perros algunos de los estudiantes se apoderan de los aeroplanos y despegan por su cuenta y riesgo. Perdida toda esperanza, las pocas fuerzas que os quedan las invertís en intentar mantener el campamento en pie. Puede que algún día otro grupo de aventureros encuentre tu cadáver congelado abrazado a un transmisor enmudecido.



*Puede que algún dia encuentren vuestros
cadáveres congelados en el hielo.*

FIN

38

A regañadientes te pones en marcha. El día antártico de seis meses está en su máximo esplendor y, pese a la ventisca, el sol brilla en lo alto haciendo que vuestra travesía sea como nadar en un mar de luminosidad cristalina.

Cada paso os cuesta horrores, ya que los pies se hunden en la nieve recién caída hasta las rodillas. Os duelen los ojos de la luminosidad y se os congela la punta de la nariz y los labios.

De pronto la vista empieza a jugarte malas pasadas, pues jurarías que acabas de ver un hombrecillo desnudo corriendo a unos metros por delante de ti.

Te detienes en seco y fuerzas la vista. Sin embargo, ahí delante no hay nada más que niebla y hielo.

Danforth se acerca a ti y grita para tratar de imponerse al viento:

—¡Creo que hemos perdido a McTighe! ¡Algo se lo ha llevado!

El miedo se apodera de vosotros. ¡Tienes que hacer algo para no perderos en este infierno blanco! ¿Y qué demonios será lo que hay ahí fuera?

Si durante tus viajes has conseguido una cuerda ve a [33](#).

Si no cuentas con nada parecido a una cuerda ve al [27](#).

—¡Santo Cielo! —grita Danforth deteniéndose sin avisar.

Ante vosotros se extiende una llanura prácticamente ilimitada, iluminada por una luz neblinosa y espesa. Un laberinto de colosales edificaciones de piedra se alza medio sumergido por una sábana glacial que solo deja ver sus crestas.

En una meseta situada a más de seis mil metros de altura, en un clima totalmente mortal para cualquier especie conocida, habéis encontrado lo que parece ser una ciudad de apariencia inhumana. Solo la solidez de sus megalíticas piedras de basalto le ha permitido sobrevivir durante quién sabe cuántos milenios enterrada en el hielo.

A vuestra mente solo pueden venir los escritos de los mitos ancestrales sobre culturas anteriores al hombre, la mítica Hiperbórea del infame Tsathoggua, el culto a Cthulhu en la perdida R'lyeh o los demoniacos Mi-Gos en la llanura de Leng...

Continúa explorando, si logras sobreponerte en el [84](#).

40

Avanzas por oscuros pasillos horadados por extraños nichos en forma de barril, exploras habitaciones vacías que parecen haber sido evacuada a toda prisa, os asomáis a ventanas que parecen llevar a abismos insondables bajo el hielo.

La exploración parece no tener fin y, por muy maravillosas y extrañas que sean las construcciones, empezáis a estar cansados.

Pasan horas antes de que os deis cuenta de que si continuáis por aquí no vais a ser capaces de volver jamás a la superficie.



Si cuentas con algo como papel y lápiz o confeti para marcar los caminos puedes usarlos para volver al punto de origen en el [103](#).

Si no cuentas con estos elementos para marcar tu camino sigue avanzando a ciegas hasta el [67](#).

41

Con los nervios crispados y la insistente sensación de que te están observando día y noche, dejas que los días corran sin exponerte demasiado.

Por fin, el 2 de septiembre de 1930 llega el momento que tanto esperabas: una escueta carta de la universidad de Miskatonic que te emplaza a partir de inmediato.

Te presentas en el puerto de Boston con la intención de conocer al resto de la tripulación donde el profesor Pabodie te explica todos los detalles del viaje.

Saldréis en dos barcos, el Arkham bajo el mando del capitán J. B Douglas, y el veloz bergantín Miskatonic capitaneado por Georg Thorfinnssen, ambos experimentados balleneros en aguas antárticas.

El resto de la tripulación, aparte de los marineros, no tarda en ir llegando al puerto.

Tras saludar a tus compañeros de la universidad, embarcas en el Arkham y casi sin darte cuenta por la emoción, ponéis rumbo sur dejando lentamente atrás el mundo civilizado.

Continúa tu viaje en la página [78](#).

42

Tal y como temías, la precipitación de Lake y su grupo resulta ser una imprudencia.

Aunque partís todos Juntos en dirección sur, el avión de Lake pronto adopta un rumbo que lo acerque a las cordilleras del oeste.

Las comunicaciones son frecuentes, y os previenen de que un fuerte viento y bancos de niebla dispersos se están levantando desde las lejanas montañas, y avanzan en vuestra dirección. Los estudiantes se muestran preocupados, pues los perros han empezado a comportarse de forma extraña y los aparatos no están respondiendo de forma fiable.

Insistes a Lake en que dé media vuelta, pero lo único que consigues es enfurecer al biólogo.

Por vuestra parte el viaje resulta bastante cómodo, gracias en parte a las advertencias de Lake, y decidís hacer un vuelo seguro para evitar accidentes.

Continúa tu vuelo en la página [36](#).

43

Las dos carpas donde dormían los hombres de Lake se encuentran en silencio y absolutamente a oscuras. Dentro el frío es mortal y ya podéis estar completamente seguros de que algo terrible le ha sucedido a la expedición.

Encendiendo una linterna compruebas que los aparatos de calefacción han desaparecido de sus lugares.

—¡Aquí hay alguien! —grita McTighe, vuestro piloto, señalando una de las camas. Al mismo tiempo escuchas a Pabodie decir algo desde la carpa de al lado.

¡Lo que encuentras es horrible!

Abandonáis la zona asqueados, pues en los catres, como si estuvieran durmiendo, se encuentran los cuerpos congelados y amoratados de los estudiantes.

Podéis identificar a Moulton, Mills y Orrendorf, mientras que Pabodie os cuenta que en la otra tienda se pudren los restos de Theodore Daniels y el que cree que es Brennan, pero está demasiado aplastado como para poder asegurarlo.

Puedes volver al mapa de la página y elegir otro destino en el [22](#).

O seguir explorando el campamento en la página [94](#).

45

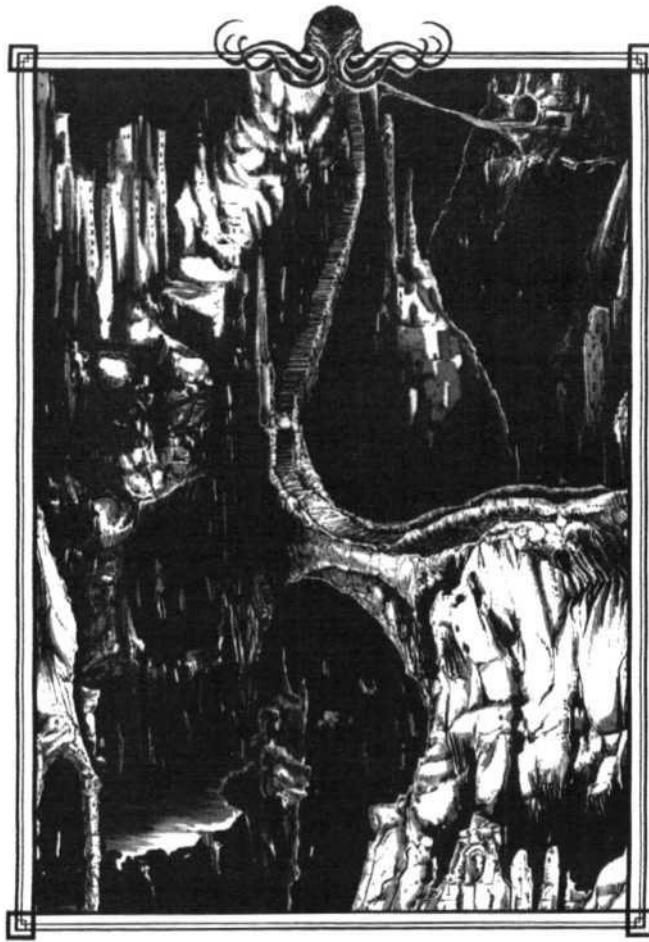
Avanzáis con cuidado para no caer en esa profunda sima, de la que no os separa sino una estrecha pasarela de apenas un par de pasos de ancho, y que no posee ni la protección básica de una barandilla.

Por fin, justo en el extremo oeste de la edificación circular, se abre un pasillo claramente inclinado en un ángulo descendente que lleva al interior de la ciudad sin nombre.

Danforth no está muy contento con tu decisión de seguir explorando y se muestra ansioso por volver a la superficie.

—Prométame que en cuanto encontremos una salida al exterior, nos marcharemos de este lugar impío —te suplica.

Tratas de tranquilizarle mientras avanzas por un pasillo que resulta ser un puente colgante que une dos torres de titánicas proporciones. Al menos este camino sí que cuenta con una barandilla de un metro y medio de altura... lo que no sabéis es cómo se sostiene en el aire. Avanzando cada vez más rápido, llegáis a la segunda torre que en realidad es más parecida al cono de una montaña artificial. ¡Tan grande, que en su interior contiene una segunda ciudadela más pequeña!



*Avanzáis con cuidado para no caer de la
pasarela colgante.*

Explora la nueva estructura en el [9](#).

46

Crees que lo mejor es informarte sobre la expedición y ese benefactor que la financia. Una mañana de febrero te sorprenden con un jugoso artículo del *Arkham Advertiser*:

Expedición Miskatónica aprobada.

Arkham Massachusetts, febrero, 3 — El día de hoy, lunes 3 de febrero confirman a esta redacción la puesta en marcha de la primera expedición geológica de la Universidad de Miskatonic a las tierras antárticas. Dicha expedición será financiada de forma altruista por la Fundación Nathaniel Derby Pickman. Tiene como objetivo obtener muestras geológicas de las capas más profundas del suelo antártico llegando a lugares donde ningún pie humano se ha posado.

Formarán el equipo expedicionario cuatro profesores de la Universidad: Pabodie; Lake, de la Facultad de Biología; Atwood, de la de Física y también meteorólogo, y un experto en geología de la Universidad Brown en categoría de jefe nominal de la expedición, además de dieciséis auxiliares: siete estudiantes graduados de la Universidad de Miskatonic y nueve mecánicos especializados. El convoy tiene previsto partir en septiembre u octubre del presente año desde Boston.

Philip H. L.

Continúa leyendo en la página [108](#).

Desobedeciendo a vuestra propia razón os dais la vuelta enfocando con las linternas hacia la espesa niebla que parece avanzar por el pasillo como si estuviera viva.

De nuevo percibís el impresionante sonido musical, pero ahora resulta claro como la letra de una plegaria ancestral: ¡Tekeli-li! ¡Tekeli-li!

La luz de la linterna disipa por un instante la oscuridad y poco a poco la niebla comienza a disiparse.

Con un espasmo acalambrado dejáis caer las linternas y empezáis a correr a toda prisa en dirección al túnel que conduce a la superficie de la ciudad muerta.



Completamente desquiciados corréis hacia la página [111](#).



Pingüinos mutantes y apestosos híbridan y se amontonan en una playa subterránea.

Descender hasta el lecho del río parece una locura, pero habéis explorado demasiado como para marcharos ahora que estáis más cerca que nunca de las entrañas de la ciudad.

La espiral conduce a una playa despejada de escombros. Tirado en la orilla se encuentra uno de los trineos desaparecidos del campamento de Lake y sobre él, los restos descuartizados del pobre Gedney y de uno de los perros.

Desde la distancia os llega la cacofonía del coro de millares de pingüinos, y es que la cuenca se encuentra atestada de monstruosas aves albinas. ¡Algunas llegan a casi metro y medio de altura! Estas criaturas apestosas huelen a huevos podridos y sus patas parecen deformadas, como si fueran tentáculos.

Los pingüinos descienden hacia la oscuridad por una red de pasillos que se abren en una de las paredes del talud del cauce.

Podéis descender hacia el auténtico corazón de la ciudad
en el [**68**](#).

50

Sin duda el cuerpo que no habéis podido encontrar es el de Gedney. El pobre hombre debe seguir custodiando el campamento. Lo que os preocupa es que de los seis especímenes completos rescatados del hielo, solo cinco ocupaban la extraña tumba en forma de estrella.

Tragando saliva, tomas la decisión más difícil de tu vida: continuar con la búsqueda del desaparecido Gedney y traerlo por cualquier medio a él o a su cadáver a la civilización. Puede que solo así logréis poner fin a este misterio y resolver el enigma de lo que ocultan las negras montañas de la locura que obsesionaban al pobre biólogo.

No quieres poner en peligro al resto de tu expedición, así que lo más prudente es que seas tú mismo el que salga a la búsqueda de respuestas. Por supuesto que no podrías pilotar solo, así que tendrás que recurrir a Danforth para que siga ayudándote.

Dieciséis horas más tarde de haber aterrizado en la base, montáis en el biplano de exploración y ponéis rumbo a la cordillera.

Mientras os acercáis a los picachos prohibidos, negros y siniestros, observáis cada vez más extrañados las formaciones que trepaban por las laderas. Son una maraña de cubos, baluartes y cavernas de las que tomas numerosas fotografías.

De algún modo te recuerdan a las murallas ancestrales de ciudades como Machu Pichu... algo completamente imposible, pues de ser cierto estaríais contemplando una construcción que solo podrían haber levantado titanes.

Continúa tu exploración en el [95](#).

51

Les cuentas lo sucedido, pero omitiendo a propósito las partes más difíciles de explicar.

¡Tampoco quieres acabar en el manicomio!

Los agentes registran tu casa de arriba abajo, comprueban el teléfono destrozado y pronto llegan a la conclusión que la emoción de tu futuro viaje te ha jugado una mala pasada.

Con mucho tacto, te recomiendan que visites a «un doctor» que te aconseje, evitando recurrir a la palabra «loquero».

Enfadado y todavía muy asustado, vuelves a tu casa y cierras la puerta con todos los fechillos.

Por supuesto el aparato del teléfono acaba en el cubo de la basura.



Continúa con tu vida en la página [41](#).

52

Das un aviso al piloto del quinto avión, reservado para las emergencias, para que venga a recogeros desde McMurdo con refuerzos, y empezáis a cargar los equipos. Tú y otros nueve hombres, siete perros y un trineo formáis el equipo de apoyo a Lake. Lleváis armas, provisiones, combustible y piezas de recambio para reparaciones.

Pabodie podrá operar en persona su máquina de perforación, y tú poner fin al misterio de los imposibles hallazgos de Lake.



El avión planea hacia la página [85](#).

53

Este es el lugar en el que Lake y sus hombres escondieron los cuerpos de las criaturas rescatadas del hielo, en total seis ejemplares en perfecto estado que pudieron arrastrar sin ayuda de los perros, y otros dos que estaban muy dañados. Esos se usarían para las autopsias preliminares. Al parecer, Lake había ordenado mantener las criaturas enterradas en el hielo lo más lejos posible de las perreras y cubiertas por una pesada lona impermeable.

Ayudado por dos hombres de tu equipo levantas la tela parcialmente enterrada bajo la nieve y el hielo.

Cinco fosas se abren a tus pies formando un pentagrama o una estrella, pero ¡están vacías! Alguien ha rociado a los seres con combustible y ha reducido sus cuerpos a cenizas.

Sin duda los acontecimientos y el aislamiento han perturbado al grupo, o no se explica esta extraña simbología.

Buscando la sexta fosa, McTighe encuentra algo que le llena de horror.

En una tumba poco profunda, congelados, se encuentran los cuerpos desnudos de Watkins y Carroll. Ambos hombres murieron sepultados vivos, pues a través del hielo transparente se puede ver perfectamente cómo intentaron abrirse camino a arañazos hasta la superficie antes de perecer...

Puedes explorar otras zonas del mapa en el [22](#).

54

Estas completamente convencido de que el desaparecido es Lake.

Lo que no entiendes es lo que pudo haber pasado en el campamento. Los cuerpos horriblemente mutilados, el equipo destruido y los especímenes desaparecidos...

En la mente de todos se forma una teoría, pero es demasiado oscura y terrible para ser posible.

¿Podrían los monstruos desenterrados del hielo haber cobrado vida y haber acabado con los miembros de la expedición? ¿Acaso se volvieron locos los exploradores y se enfrentaron unos a otros en un arrebato? Es algo que nunca sabréis pues no hay pistas suficientes para averiguar adonde ha ido el desquiciado profesor.

A partir de vuestro regreso a Arkham, dedicas tu tiempo a persuadir a todo el que te quiera escuchar, de que debe alejarse de las tierras malditas del sur.

Nunca llegas a recuperarte del todo y, tras perder el trabajo, la lucha desesperada por evitar nuevas expediciones se vuelve tu obsesión. El alcohol es lo único que parece calmar las horribles pesadillas, y cada vez son más frecuentes las borracheras que te llevan a perder la conciencia.

Un día especialmente duro en el que el fantasma helado de Lake no deja de acosarte...

Te despiertas empapado en sudor en el ominoso [77](#).

Tal y como sospechabas Lake está completamente obsesionado con el hallazgo y pronto deja muy claro que llevarle la contraria no va a servir de nada.

Sin perder ni un minuto, desde que le autorizas para ello, sale corriendo hacia la radio para informar a la base McMurdo de vuestro «supuesto hallazgo». Lo que radia te llena de preocupación:

Según él, «se trata de la huella fosilizada de un extraño organismo muy voluminoso, desconocido e inclasificable y muy evolucionado para el tipo de roca en el que fue encontrado».

Es algo que tú podrías corroborar, pues se trata de una roca de origen cambriano o pre-cambriano y según la historia, nada superior a un trilobites existiría tan atrás en el tiempo.

Lake se propone llevarse los perros, al doctor Pabodie para que opere la barrena, un piloto y cuatro estudiantes para que le asistan en la investigación en uno de los aviones mientras tú y el resto del equipo os quedaréis siguiendo el plan original. Sin duda es una tripulación escasa, pero sin haber terminado de montar el campamento, es lo máximo de lo que podéis prescindir.

Las dos expediciones se dividen en la página [42](#).

56

¡Apartémonos de este lugar maldito! —gritas intentando que el piloto te escuche por encima del aullido del viento y los feroz ladridos de los perros.

Sherman intenta dar un brusco viraje, pero es demasiado tarde. Una ráfaga de viento os lanza de costado contra la ladera. De poco valen los esfuerzos del piloto por recuperar el control. La extraña niebla que lo envuelve todo parece estar afectando a los aparatos, y antes de que terminéis de suplicar por la radio pidiendo auxilio, el avión comienza a caer en picado hacia las negras rocas.

Puede que alguno sobreviva al impacto, pero seguro que no lo hará a las gélidas temperaturas, ni a las extrañas criaturas que moran en esta fortaleza perdida al borde del tiempo...

FIN



Realmente no es que no te preocupe la expedición y los peligros que pueda conllevar un viaje a las remotas tierras antárticas, pero poco puedes hacer desde tu apartamento en Boston hasta tener más datos fiables de la universidad.

Los días pasan lentamente, y te dedicas a tus tareas habituales, dar clases a tus estudiantes y charlas en la Sociedad Geológica de Nueva Inglaterra. Sin embargo, algo ha cambiado: tus clases comienzan a estar mucho más concurridas de lo habitual.

Al principio solo eran uno o dos estudiantes de más, pero ahora notas cómo personas que ni siquiera recuerdas haber visto nunca se sientan en el fondo del aula observando atentamente.

¡Y lo mismo sucede en las charlas geológicas! Un día por fin te decides a tomar la iniciativa, y justo después de que todo el mundo tome asiento, aprovechas para acercarte de forma casual a uno de los sujetos.

—¿Quién es usted? —preguntas, sorprendido con tú propia descortesía.

El hombre, que en un principio tomaste por un joven, tras un examen cercano resulta ser un adulto de aspecto descuidado; su cara está embadurnada con una gruesa capa de maquillaje color carne que oculta profundas arrugas, y se cubre la cabeza con un peluquín de muy mala calidad. Te mira con una expresión neutra en la que no puedes distinguir sentimiento alguno, pero por algún motivo, algo te resulta familiar en la expresión de sus ojos.

El sujeto y otros cuatro ancianos más, se levantan apresuradamente y se marchan con movimientos mecánicos. ¿Qué podrías hacer?

Si quieres puedes perseguir a los extraños ancianos en la página [13](#).

O puedes continuar la clase para tranquilizar a tus alumnos en la página [65](#).



*Tu cuerpo ya no te pertenece, ahora es propiedad
de la gran raza de Yith.*

Te despiertas en una camilla de metal mucho más grande de lo normal, como si hubiera sido diseñada para criaturas gigantes. Intentas levantarte, pero tu cuerpo no responde. Tras un lapso en el que poco a poco tus músculos van recuperando fuerza, logras girar la cabeza lo suficiente. ¡Ojalá no lo hubieras hecho!

Ya sabes por qué la camilla era tan grande. Atado a tu lado hay uno de esos conos gigantes: la criatura parece tan confusa como tú y trata de agitar sus tentáculos como si quisiera alejarse de ti.

Tratas de hacer lo mismo y, para tu propio horror, compruebas que ya no tienes brazos ni piernas que liberar. ¡Todo tu cuerpo es también un cono viscoso y erizado de brazos rematados con pinzas!

—Tran-qui-lo —un hombre calvo, con la cara recubierta de caucho y maquillado como si fuera auténtica piel, te mira con unos ojos que tardas en reconocer. ¡Son los de Danforth!—. To-do I-rá bien.

Según parece sois los «invitados» de una especie alienígena que viaja por el tiempo y el espacio recopilando información sobre otros seres, y lo hacen ocupando sus cuerpos de la mejor manera que pueden. A cambio ellos te dejarán usar el suyo mientras dure su investigación.

El principal problema es que la técnica de cambio de cuerpos no es del todo eficaz, y muchas veces restos de la mente del anfitrión quedan como residuos, manipulando y rebelándose a esta especie de posesión.

Pasarás los próximos meses vagando, o mejor dicho, reptando, por la maravillosa ciudad de Pnakot como un miembro más de la Gran raza de Yith.

¿FIN?

60

Al sacar la tablilla dorada compruebas que el agua en la que está sumergida es cálida y agradable al tacto.

Sin ningún tipo de problemas extraes el artefacto y al hacerlo, se convierte en un líquido que se derrama rápidamente. Al entrar en contacto con los vapores que desprende notas un repentino mareo, pero se te pasa al instante.

Danforth te mira preocupado y tú te encoges de hombros.
¿Qué haréis a continuación?



Sacar la tablilla negra en el [21](#).
O marcharos por el pasillo mientras la suerte continúe de vuestro lado en el [90](#).

61

Por fin empiezas a tomar conciencia de que la aventura ha comenzado y del peligro al que os enfrentáis.

Aunque estáis muy abrigados, columnas de vapor escapan de vuestras bocas con cada respiración y se os congelan hasta las pestañas.

Cuando todo se encuentra desplegado llega el momento de empezar a tomar las decisiones realmente importantes. Como jefe académico te corresponde decidir qué hacer a continuación.

La opción que se presenta es muy clara: hay que viajar en dirección sur hacia el glaciar más cercano y establecer allí el primer puesto de perforación, pues consideras que es el lugar idóneo para la búsqueda de fósiles. La duda se plantea en si deberíais plantar un campamento intermedio de seguridad en las planicies heladas o viajar directamente forzando los aviones hasta la misma base del glaciar. El tiempo es lo suficientemente bueno (caluroso incluso) para intentar cruzar, pero, por otro lado, un cambio brusco de las temperaturas podría poner fin al viaje antes de haber comenzado en serio.

El biólogo del grupo, el profesor Lake se acerca a ti y te pregunta:

—Y bien, ¿qué haremos ahora? El tiempo parece lo bastante estable como para intentar avanzar el máximo posible, ¡pero en el Antártico eso puede cambiar en cuestión de minutos!

Si decides no fiarte de las condiciones climatológicas y establecer un campamento intermedio ve a la página [36](#).

Si por el contrario crees que no pasará nada por forzar 700 kilómetros de vuelo en dirección sur levanta el vuelo en la página [72](#).

62

Te agachas sobre Sherman y retiras su cabeza de los controles del avión.

Retrocedes horrorizado cuando ves que enormes trozos de cristal han atravesado los ojos del pobre piloto. El tiempo corre en tu contra, pero continúas examinando uno por uno a tus compañeros, soltando sus cinturones de seguridad o despertando a los inconscientes.

Danforth, Pabodie, Ropes y Williamson están aún vivos y en condiciones de moverse, mientras que varios estudiantes están destrozados por el impacto, al igual que los perros. Toda la parte trasera del aparato, donde se transportaban los animales, es ahora un amasijo de hierros.

Arrastrando a tus compañeros al exterior antes de que el combustible se incendie, te internas en la niebla.



Continúa leyendo en la página [101](#).

63

Tus ojos se abren de par en par cuando una repentina comprensión de todo lo que sucede o ha sucedido jamás se te hace claro como la luz del día.

Tus dedos recorren los glifos de puntos y estrellas, y entiendes perfectamente cómo leerlos. Comienzas a expresarte en un idioma que jamás han escuchado oídos humanos.

Señalas la constelación del Toro donde mora el innombrable, recitas los impíos versos perdidos del Necronomicón e identificas las plegarias olvidadas con las que la Gran Raza adoraba a los inefables Primigenios... Pero nada de eso te basta, la sed de conocimiento te ahoga, te cubre como una ola.

Sin mediar palabra te das la vuelta. Un aterrorizado Danforth te mira sin comprender que pasa.

—«Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn» —le dices mientras te lanzas hacia su cuello con la intención de derramar su sangre.

El piloto se retuerce y, asustado, le golpea con su linterna una y otra vez...

Despierta en el [77](#).

64

Mirando por la ventanilla te parece que no es seguro bajar tan lejos de las montañas, e insistes a Sherman para que intente acercarse lo máximo posible al lugar donde se suponía que debe estar el campamento de Lake.

Las siluetas oscuras se van haciendo cada vez más y más grandes y te sorprendes por su espectacularidad. ¡Pueden ser más altas que el Himalaya!

Las corrientes de viento empiezan a ser demasiado brutales y el avión entra en una zona de turbulencias.

—¡Hemos perdido contacto con McMurdo, hay interferencias eléctricas! —te informa el radiotelegrafista con pánico en la voz.

Pero lo único en lo que piensas es en poder observar más de cerca esas extrañas formaciones rocosas de forma cúbica. Obligas a tu piloto a acercarse más a las cumbres.

Sobrevoláis las primeras colinas donde se supone que debía estar el campamento y de repente todos tenéis una aterradora revelación. Las montañas vistas de cerca dejan de parecer algo terrestre: las laderas están erizadas de cubículos con aperturas que se adentran en lo que parece una muralla formada a partir de las montañas.

En la zona de carga los perros comienzan a aullar.

Puedes ordenar al piloto que aterrice inmediatamente en el campamento en el [97](#).

O puedes dar media vuelta y alejarte lo más posible de este favoroso lugar en el [6](#).

Decides continuar con la clase pese al desagradable incidente con el anciano disfrazado.

Tus alumnos se muestran también inquietos y la hora parece hacerse eterna, así que pones punto y final diez minutos antes a tu confusa charla sobre los siderófilos de Goldschmidt, con gran alivio por parte de todos.

Te dispones a recoger cuando observas cómo uno de los jóvenes, un tal West, te lanza miradas constantes mientras recoge sus cosas. Sin duda está deseando decirte algo, pero parece que desea que seas tú el que se acerque a hablarle.

—¿Ocurre algo, señor West? —le preguntas mientras introduces en tu cartera con dificultad un grueso ejemplar del Observaciones Geológicas en América del Sur, de Charles Darwin.

—Creo que corre usted peligro, señor —te dice, acercándose demasiado—. Creo que esos tipos raros llevan días siguiéndole. El otro día pasé casualmente por su casa, tenía la intención de preguntarle unas cuestiones sobre...

—Al grano, señor West —le interrumpes, y lo que te relata te deja horrorizado.

—Había gente en su domicilio, profesor. Me acerqué a su puerta, toqué el timbre, y le juro por mi vida que oí perfectamente cómo alguien se movía por su casa, así que me acerqué a una de las ventanas y los vi. No sé qué es lo que hacían exactamente, pero mucho me temo que está usted en serio peligro.

Al parecer estas personas te siguen, conocen tus movimientos, ¡puede que incluso estén en tu casa ahora mismo!

Decides tomarte el resto del día libre y con una sensación de pánico pones nimbo hacia la página [19](#).

66

Camináis con dificultad por el suelo del glaciar que se ha tragado la ciudad, zarandeados por el viento que arrastra lluvia convertida en esquirlas de hielo.

Varias construcciones se alzan a diferentes distancias, algunas realmente ajenas a todo pensamiento humano. La mayoría están sepultadas por el hielo y solo sus crestas sobresalen haciendo imposible acceder a su interior. Sin embargo, hay dos posibles destinos que podrían conducir al interior de la borrosa ciudad que se distingue bajo vuestros pies:

El primero es un cono de piedra de aproximadamente unos cincuenta metros de altura, y la otra es el lecho de un río, que se observa como un enorme tajo que divide en dos la ciudad, a través del cual se podría llegar a su interior. No estás completamente seguro, pero te parece haber observado un destello que procedía del interior. Tal vez un reflejo en la nieve... ¿o algo metálico abandonado?

El cono está relativamente cerca, mientras que el canal os llevaría un par de horas de viaje a través de la planicie.

Si quieres explorar la edificación ve al [14](#),

Si piensas que cruzar el páramo helado puede ser más seguro para no perder la referencia del cielo, inténtalo en el [70](#).

67

Tal y como pensabais estáis dando vueltas en un laberinto sin sentido. Ya no sois capaces de identificar qué puerta conduce a qué dirección. Bajas rampas, encuentras túneles sin salida y habitaciones devastadas por el fuego o el hielo... En un momento dado estáis seguros de que en estos pasillos se desató una auténtica guerra. Cuando se acaban las pilas de la linterna, sabéis que estáis condenados... Ya solo os queda aguardar la muerte por hambre, congelación o quién sabe si puede que os ocurra algo peor.

Si tienes raciones de comida o una pistola de señales, tal vez puedas hacer un intento desesperado por solicitar ayuda, de lo contrario mucho me temo que esto es él...

FIN



Si tienes alguno de los elementos antes mencionados puedes aguardar un rescate en el [77](#).

68

Encendéis de nuevo las linternas y, rodeados por la horda de aves albinas, empezáis a descender por pasillos cada vez más amplios y mejor cuidados. La temperatura aumenta y los escombros van desapareciendo para dejar paso a un enlosado de pizarra perfectamente conservado.

Atravesáis habitaciones decoradas con imágenes de las extrañas criaturas descubiertas por Lake; sus cuerpos con forma de tonel y sus alas membranosas extendidas son claramente reconocibles. Los pictogramas cuentan la historia de la separación de la estirpe en dos ramas: una marina, mucho más grande, y otra terrestre que poco a poco fue degradándose junto a la ciudad para terminar siendo olvidada por sus congéneres y sirvientes, los terribles Shoggoths.

Las linternas comienzan a fallar, así que decidís apagarlas mientras buscáis un modo de salir de esos túneles.

Si tenéis con vosotros un medio para orientaros o marcar el terreno, como una brújula o confeti, incluso un cuaderno que podáis ir deshaciendo para marcar el camino ve al [10](#).

En caso de que no cuentes con ningún instrumento para orientarte ve al [67](#).

Danforth es un piloto excelente, y aterriza sin problemas en la estrecha pasarela que habéis elegido para iniciar la exploración.

Es el momento para elegir cuidadosamente el equipo que vais a llevar. Junto a las linternas y la ropa de abrigo, podéis cargar hasta dos objetos más cada uno.

Examinando el contenido de la zona de carga veis que hay cosas que pueden ser bastante útiles:

- Blocs de notas y lápices.
- Cámara de fotos con flash.
- Provisiones para dos días.
- Martillos y escoplos para recoger muestras.
- Rollo de cuerda de 20 metros.
- Brújula y mapas del Antártico.
- Espejos y pistola de señales.
- Bolsa de confeti de 1 kg.
- Tienda de campaña portátil.
- Equipo calefactor y cerillas.

Elige cuidadosamente, apúntalo en una hoja de papel y continúa en el [66](#).

70



De entre la nieve y la niebla aparece un miembro de la perdida raza de los Antiguos.

Avanzas junto a Danforth dando trompicones. Ha empezado una intensa ventisca y las temperaturas bajan por segundos. La luz que observasteis está mucho más lejos de lo que pensabais y pronto os encontráis muy cerca del final de la planicie, justo al borde de la caída que lleva al interior de la ciudad perdida.

¡Entonces, la fuente de la luz se hace visible revelando el horror! Apenas unos metros por delante vuestro, uno de los trineos se mueve pesadamente sobre la nieve, hundido por el peso de varias estufas, piezas eléctricas y motores... todo robado del campamento de Lake.

Pero lo más horrible es ver qué arrastra el trineo: una criatura de forma oblonga, como un gigantesco barril que reptá sobre poderosos tentáculos rematados en aletas triangulares que usa para asirse firmemente al suelo y proyectarse hacia delante, como un inmenso cefalópodo de color negro.

No cabe duda de que se trata de uno de los especímenes descubiertos por Lake, pero este fósil no es una criatura muerta... Muy al contrario, en cuanto os percibe hace girar su cabeza en forma de estrella marina y de sus múltiples bocas colgantes comienza a brotar un sonido que jamás olvidaréis.

—TEKELI-LI, TEKELI LI...

Es el canto de los antiguos, un grito que no resonaba en la superficie de la Tierra desde incontables eones, cuando los Primigenios dominaban Pangea. Antes de verse obligados a abandonar lo que una vez fue suyo y, que algún día, volverán a reclamar.

FIN

72

A pesar de los informes casi unánimes acerca de los terribles vientos y tempestades que soplaban sobre la meseta, decides prescindir de bases intermedias arriesgándote a perder los aparatos, pero ganando una importante cantidad de tiempo para aprovechar mejor el verano antártico.

Durante un impresionante vuelo de cuatro horas sin escalas, el 21 de noviembre, a ras del elevado banco de hielo, pero por debajo de vosotros, se desata una brutal y completamente inexplicable tormenta de niebla. La sobrevoláis sin problemas, agradecidos de haber dejado de lado vuestras previsiones y haber arriesgado.

Enormes picos os contemplan al oeste, mientras los silencios insondables os devuelven el eco del sonido de vuestros motores. El viento os molesta solo moderadamente y las brújulas radiogonométricas os ayudan a atravesar la poca niebla opaca que encontráis a tanta altitud. Al fin entráis realmente en los confines meridionales, muertos durante incontables eones. A lo lejos, hacia el este, podéis ver la cumbre del monte Nansen que se eleva hasta una altura cercana a los 4600 metros.

La instalación de la «base sur», como llamáis a este punto sobre el glaciar, se lleva a cabo sin contratiempos y pronto podéis empezar a trabajar con los rápidos taladros.

Continúa tu investigación en la página [107](#).

73

Escuchando la voz de la razón, decidís volver al campamento en busca de un medio para explorar lo que quiera que se encuentre más allá de las montañas.

Evitando poner en peligro al resto del grupo, solo tú y Danforth pilotareis el más pequeño de los aviones, cruzando las montañas en busca del campamento avanzado.

A la mañana siguiente la avioneta cruza el último tramo de la niebla espesa zarandeada por el viento, pero gracias a los planes de vuelo de Lake, no sucede nada peor que un fuerte mareo.

Lo que veis a través de las ventanillas se escapa a toda lógica. Danforth está tan sorprendido que casi pierde el control del aparato.

Te apresuras a sacar todas las fotos posibles a medida que el piloto comienza a sobrevolar en círculos la planicie que se extiende bajo vuestra aeronave, intentando evitar adentrarse demasiado en el mundo perdido que se abre ante vuestros ojos.

Ve al [86](#).

74

Estás terriblemente asustado. No te atreves a descolgar el teléfono por miedo a lo que puede estar al otro lado. En tu mente danzan horribles visiones de insectos gigantes que babean hambrientos, deseosos de poner sus garras sobre ti. Arrancas el cable de la pared de un fuerte tirón y por fin se hace el silencio.

Respirando profundamente te recuestas contra la pared, quitándote el sudor de la frente. Cuando te dispones a abandonar la casa en busca de ayuda policial... sucede lo imposible.

«RIINGGG, RIINGGG»

Llevándote las manos a los oídos te lanzas a la carrera. Sabes que es imposible, pero el teléfono vuelve a sonar pese a no estar conectado. Huyes a toda prisa de tu casa con la cara desencajada por el terror. Por suerte pones tierra de por medio antes de que pierdas la cabeza de forma definitiva.

Te refugias en la casa de tu vecino, el señor Grundy que al verte tan asustado insiste en prepararte un té mientras llama a la policía.

Pasados quince minutos llega un coche patrulla.

Puedes contarles lo que ha pasado con pelos y señales y ver qué sucede en la página [77](#).

O puedes permanecer en silencio y esperar a ver qué hacen en la página [51](#).

La única opción razonable para adentrarse en la ciudad pasa por descender hasta la base de las montañas, cruzando el páramo.

Danforth no está de acuerdo con tu decisión y te sigue a regañadientes.

La niebla que cubre la meseta se va volviendo cada vez más densa, hasta un punto en que no podéis distinguir el suelo nevado del cielo. De pronto os parece ver brillar un destello lejano entre la niebla, como si alguien hubiera hecho señales con una linterna. Esperáis un poco, pero el fenómeno no se repite. ¡Tal vez sea el desaparecido y se encuentra en apuros!



Pensando que es Gedney os dirigís hacia allí. Ve al [70](#).



*¡NO ESTOY LOCO!, corean centenares de voces
por los pasillos de Arkham.*

Pues parece que algo ha ido terriblemente mal.

Te despiertas desorientado y con la boca seca y pastosa por las medicinas.

Los primeros días no puedes articular palabra y te limitas a golpear con la cabeza los muros acolchados de la habitación en la que te han encerrado.

Lo más difícil es no poder advertir a nadie de los horrores que acechan ahí fuera, pero es que alguien te ha puesto una mordaza de cuero en la boca y, con la apretada camisa de fuerza, no parece que vayas a ser capaz de quitártela.

Me temo que lo que has visto ahí fuera te ha privado de la cordura y vas a pasar mucho, mucho tiempo encerrado en este manicomio.

Así es, ¡en algún momento has debido de volverte completa y absolutamente loco! Por supuesto tú no estás dispuesto a admitirlo, sabes perfectamente lo que pasó y por muchas drogas y descargas eléctricas que te administren, seguirás defendiendo TU verdad.

Como un sabio dijo una vez: «el prosaico materialismo de la mayoría condena como locura los destellos de clarividencia que traspasan el velo común del claro empirismo».

¿FIN?



78

El 7 de noviembre perdéis de vista el continente americano y al día siguiente avistáis a lo lejos vuestro destino: los conos de los montes Erebos y Terror.

Por la tarde dejáis atrás las peligrosas y estrechas vías entre los glaciares y entráis en la bahía de McMurdo. Los dos volcanes os contemplan desde sus más de 3000 metros de altura llenando vuestros corazones de la sensación que trasmitten sus nombres, un oscuro y abisal terror.

En la costa desnuda, millares de grotescos pingüinos anormalmente grandes, graznan y agitan sus aletas, mientras que en el agua se ve un gran número de gruesas focas, o bien nadando, o bien tendidas sobre grandes trozos de hielo a la deriva.

Los barcos permanecerán anclados aquí y sus radios serán vuestro nexo con la civilización mientras vosotros os adentráis en las misteriosas regiones heladas. No quieres ni pensar qué pasaría si les sucediera algo malo. ¡Estaríais condenados a una muerte lenta y solitaria!

Desembarcáis el equipo de perforación, los perros, los trineos, las tiendas, los bidones de gasolina, el equipo experimental de fusión de hielo, las máquinas de fotografía, las piezas de los aeroplanos y lo más importante, tres aparatos portátiles de radio (además de los que irán en los aeroplanos) capaces de comunicar con el *Arkham* desde cualquier lugar del continente.

Empieza tu aventura antártica en la página [61](#).

Estáis recorriendo un pasillo que parece extenderse sin fin hacia el interior de la ciudad. Pronto os dais cuenta de que en realidad se trata de una especie de avenida subterránea que cuelga a cierta altura sobre un foso de profundidad inenarrable.

Las paredes a derecha e izquierda de este pasillo tienen casi un metro, y en algunos lugares se han derrumbado. Hacia el norte podéis ver millares de edificios de todas las formas posibles; algunos parecen abandonados desde tiempos prehistóricos, mientras que otros tienen apariencia de ser mucho más jóvenes, pero de un diseño más descuidado.

Al sur, el camino termina en una torre, un cono de piedra de proporciones inabarcables. Los glifos de las paredes pronto comienzan a ser sustituidos por pictogramas cada vez más sencillos. En realidad estáis contemplando la historia de la raza que habitó estas ciudades. Habla de las criaturas con forma de barril conocidos como Los Antiguos y de sus sirvientes los Shoggoths. De cómo esta raza fue perdiendo su poder a medida que el mundo primigenio que dominaban iba cambiando. Cómo la raza decidió dividirse, emigrando algunos a los fondos marinos, otros quedándose a defender su cada vez más decadente imperio.

Lo peor vino cuando sus sirvientes, criaturas creadas por ingeniería genética, escaparon del control de sus amos invadiendo las ciudades.

La historia concluye cuando el puente colgante bajo el hielo termina en la torre cónica.

Puedes explorar la torre en el [9](#).

O volver a la habitación pentagonal desandando el camino en el [103](#).

80

Desde luego algo horrible le ha pasado al grupo de Lake, algo demasiado terrible para tener una explicación racional.

Reuniendo a tus hombres, estáis seguros de que no es posible que haya supervivientes, y que es hora de comunicar con McMurdo Sound para que emitan una señal de desastre y os evacúen lo antes posible.

Pasarán muchos años antes de que puedas olvidar los horrores vividos en las tierras antárticas, pero al menos has regresado con vida. ¿Quién sabe qué terribles experiencias habrán sufrido los desgraciados abandonados a su suerte en las laderas de las Montañas de la Locura? Puede que con el tiempo te recuperes lo suficiente para comenzar una nueva expedición, pero por ahora esto es él...

FIN



81

A las diez de la mañana, tal y como acordaste con Lake, te pones en contacto por radio con su campamento.

—Atención, profesor Lake. ¿Me recibe? —repite McTighe por tercera vez consecutiva. Nadie responde a la radio. Es muy raro, así que decides que sea la potente radio del *Arkham* la que se ponga en contacto con el campamento situado debajo de las lejanas montañas. Das la orden y pasados unos minutos te responden:

—Aquí Douglas desde *McMurdo*... peligro, peligro —la voz suena distorsionada y lejana.

El radiotelegrafista McTighe te mira preocupado mientras ajusta los diales.

La respuesta llega con retraso y casi inaudible; lo único que lográis entender es el siguiente fragmento:

—Campamento Lake... perturbaciones eléctricas en la... perdidos... ¿me escucha?... tiempo soleado, extraña nubosidad...

McTighe y tus hombres te miran esperando órdenes. Es una decisión difícil, Lake está en lo más crudo de la tormenta de viento y es posible que necesite vuestra ayuda, pero partir sin avisar al *Arkham* puede ser peligroso. Si os perdéis, nadie sabrá dónde encontraros. Tras mucho pensar decides que es necesario ayudar cuanto antes a Lake. A las 7:15 de la mañana del día 25 de enero, ponéis rumbo al noroeste, a los pies mismos de las misteriosas montañas descubiertas por la expedición a lo desconocido.

Partís aprovechando la calma para ayudar a Lake, pasa a la página [52](#).



Dos tablillas con signos cuneiformes brotan del hielo.

Os encontráis en una cueva perfectamente circular con un túnel abriéndose en la pared del oeste y una rampa completamente impracticable por lo resbaladiza que es, al este.

Antes de poder alcanzar la salida sois testigos de un extraño espectáculo: de dos charcas en el suelo brota una nube de vapor y, sumergidas en agua helada, podéis ver dos tablillas marcadas con extraños pictogramas formados por puntos y conos.

Al acercarte a la charca ves algo escrito en el hielo ¡En alemán!

Conocimiento o Sabiduría.

Cordura o iluminación

¿Cómo elegir entre el fruto prohibido o conocer a tu creador?

Examinando más de cerca las tablillas ves que la primera está grabada en una superficie de oro, mientras que la segunda lo está en una piedra que parece obsidiana.

¿Sacarás la tablilla dorada? [60](#).

O tal vez optes por la negra [21](#).

También puedes olvidar ambos objetos y continuar por el pasillo en el [90](#).

84

La ciudad perdida en el tiempo parece extenderse cientos de kilómetros en todas direcciones.

Cruzarla a pie sería una locura, pero podríais intentar una primera aproximación e intentar localizar a Gedney por los alrededores. A cada hora que pasa disminuyen las posibilidades de encontrarlo con vida.

Danforth, en cambio, se muestra partidario de volver atrás y coger el avión para encontrar un lugar seguro donde aterrizar y proveerse del equipo adecuado para una expedición.



Siquieres, puedes volver a por el avión en el [73](#).
O si por el contrario prefieres continuar a pie ve al [75](#).

La nieve azota los cristales con fuerza. El piloto, Sherman, apenas puede ver unos centímetros por delante del morro del gigantesco avión mientras el viento zarandea el aparato.

Estáis todos muy asustados. Cuando ya parece que os habéis perdido, algo aparece bruscamente entre la niebla. Son los espectaculares conos azabache de las montañas desconocidas que surgen por encima de las nubes ajenos a la fuerza de las tormentas. Aún están lejanos, pero parecen imponerse a la bruma como si pudieran repelerla.

Enseguida te llama la atención la forma de las montañas: como geólogo jamás habías visto algo igual. A tu mente acuden historiéis de libros prohibidos y sus descripciones de lugares antiguos y aberrantes. Como la meseta de Leng mencionada en los manuscritos Pnakoticos y el infame Necronomicón.

Sherman te pregunta qué hacer a continuación.

Podéis intentar aterrizar y buscar el campamento a pie en
el [6](#).

O podéis acercaros a las montañas y dar una pasada por
sus cumbres en la página [64](#).

86

Estas sobrevolando cientos y cientos de kilómetros cuadrados de edificaciones semienterradas en un nicho de hielo.

Ni con todo el combustible de los cuatro aparatos podríais abarcar el total de esta ciudad prehistórica. A vuestra mente acuden imágenes aterradoras de megalópolis legendarias como la Atlántida o Commorion... Pero lo que exploras es algo mucho más antiguo y siniestro, algo emparentado con civilizaciones pre humanas como Valusia o R'lyeh.

Hay diversos puntos interesantes: una serie de plazas en forma de estrella de cinco puntas, una construcción cónica que podría rivalizar en altura con la torre de Babel y múltiples estructuras en forma de barril, ahora destruidas.

Tras un buen rato, cruzáis una profunda grieta que divide la ciudad en dos partes diferenciadas. Los edificios pasada la grieta se van volviendo cada vez más primitivos, dispersos y ruinosos. Por fin encontráis una zona propicia para el aterrizaje. Una plataforma de hielo que parece hecha a propósito para ello.

Preparaos para explorar la ciudad en el [69](#).

Apagando la linterna, solo la voz de tu amigo te permite mantenerte anclado a la cordura pese a la dureza de sus palabras.

—Estos cadáveres sin cabeza son demasiado recientes, demasiado preservados como para haber sido alimento... No. ¡Estos son los especímenes que Lake rescató del hielo y sus hermanos! Despertados de su letargo de eones en el frío de una época desconocida... atacados por bestias cuadrúpedas, descuartizados por simios de piel blanca envueltos en extraños ropajes... Los Antiguos, científicos de otra época, hicieron lo mismo que hubiera hecho cualquiera, ¡defenderse! Tras acabar con sus captores, cruzaron los páramos helados con muestras de sus nuevos hallazgos. Para su sorpresa encontraron la ciudad, ahora muerta, y leyeron como nosotros las inscripciones. Trataron de unirse a sus compañeros, a sus hermanos ocultos en lo más profundo y...

Danforth termina su aterrador relato con un grito ahogado.

¡Una presencia opresiva y monstruosa parece materializarse de la nada!

Pasa a la página [47](#) para ver qué ocurre.

88

Es completamente imposible llevar vuestros perros al espacio que ocupaban los de la expedición de Lake. Cuando llegáis a las perreras entendéis por qué.

Los animales habían estado encerrados en un edificio rectangular hecho con bloques de hielo y reforzado con la estructura de una tienda de campaña. Pero ahora es una ruina.

Entráis por un enorme agujero en la pared que parece hecho desde dentro. Todo está cubierto de sangre y restos de los pobres canes, algo los ha despedazado de forma terrible y algunos tienen el cuello terriblemente retorcido. Lo más espantoso es que entre ellos encontrarás el cuerpo destrozado a mordiscos de un hombre, debe tratarse de su cuidador, pero su estado es tan lamentable que por ahora no podéis identificarlo.

Al final decidís mantener a vuestros perros en el interior del avión por vuestra propia seguridad.

Poco puedes hacer aquí. Regresa y elige un nuevo destino en el [22](#).

Te arrastras hacia la bodega intentando ignorar los gritos de auxilio de los heridos.

Muchos de los alumnos y profesores parecen muertos o tan gravemente heridos que no sobrevivirán. Miller, un estudiante de mineralogía, te agarra por la manga de la chaqueta apenas sin fuerzas. Tiene una enorme herida abierta en el pecho. Está atravesado por un hierro del fuselaje y puedes ver cómo la sangre se le va escarchando. Te señala una de las ventanillas mientras murmura:

—Señor, ayuda... hay enanos ahí fuera...

Miras a tu alrededor y lo único que puedes observar es la sombra de la niebla espesa como un puré. El pobre Miller debe estar delirando.

Tiras con fuerza para soltarle de su agarre y continúas por el pasillo hasta alcanzar tu destino.

Logras salvar los siguientes objetos: una pistola de bengalas, dos cajas de cerillas, raciones para tres días y una cuerda de 20 metros.

Antes de que el combustible se incendie, logras salir por un agujero y corres por la nieve con muchos remordimientos por haberle fallado a tu gente.

Continúa leyendo en la página [101](#).

90

El pasillo avanza en línea recta. Sin previo aviso el suelo de roca pulida pasa a verse enlosado con grandes cuadrados de pizarra, y desemboca en una habitación gigantesca de la que surgen otros cuatro pasillos. No es difícil reconocer la forma de estrella que tan común se os está haciendo.

Varios pasillos están completamente cegados por rocas, como si hubiese habido un derrumbamiento, pero os resulta curioso que mientras unos son impracticables, otros, que se abren justo al lado, están en perfectas condiciones.

En esta habitación se abren unos nichos en cada uno de los lados de la estrella. Son lo bastante grandes como para alojar a dos personas, y tienen forma de barril. En el suelo de cada uno hay unas curiosas marcas, también estrelladas.

¿Irás al norte bordeando las montañas en el [103](#)?

¿O te internaras en el mundo subterráneo que se abre al oeste en el [34](#)?

Tal vez quieras internarte en el corazón de la cordillera, si no lo has hecho ya, en los pasillos del este en el [83](#).

91

Estáis sentados en la oscuridad tiritando de frío y atendiendo vuestras heridas cuando un misterioso chasquido os pone en alerta.

Danforth te lleva la mano a la boca para evitar que emitas algún sonido que revele vuestra posición... pues realmente no estáis solos. Los ruidos que llegan hasta vosotros son como el rechinar de dientes y el golpeteo rítmico de algo puntiagudo contra la piedra. La cadencia es angustiosa y podéis jurar que viene de diferentes puntos. Es casi como si alguien se comunicara con señales acústicas y otra u otras criaturas le respondieran usando una técnica cercana a un morse primitivo.

No sabes qué hacer, y antes de que puedas evitarlo, Danforth saca una caja de cerillas y la enciende de forma imprudente.

Ante vosotros se alza un inmenso cono rugoso de unos tres metros de altura, con la cabeza y otros órganos dispuestos en los extremos de una serie de miembros distensibles, de unos treinta centímetros de grosor, que se extienden a partir de su cima.

En cuanto encendéis la cerilla se pone en marcha en vuestra dirección. La extraña criatura os apunta con una caja terminada en embudo que sujetaba entre sus pinzas.

Con un grito ahogado, perdéis la conciencia al ser impactados por una fuerte onda sónica.

Despertad en la página [58](#).

92

El Antártico fue el último continente del planeta Tierra en ser descubierto y poblado, algo que ocurrió de forma oficial hace apenas trescientos años, si bien se suponía de su existencia desde la más remota antigüedad, pues los griegos ya le daban el nombre de Terra Australis Incógnita.

Es una región tan peligrosa y hostil que ningún asentamiento humano que no sean bases temporales de investigación se ha establecido en su territorio. Por lo tanto, si algo os sucediese no habría modo posible de que recibierais ayuda.

No se tiene constancia de ninguna especie que pudiera sobrevivir a sus mortales bajadas de temperatura que pueden llegar incluso a los 70 grados bajo cero (puede que incluso inferiores en las partes más remotas), y tan solo bancos de aves y algunos grandes mamíferos como los leopardos marinos, conviven con distintas especies de pingüinos sin alejarse nunca de las costas.

Lo que más te llama la atención es lo que repiten muchos de los exploradores antárticos: «Si uno tiene un plan establecido, lo más sensato es intentar cumplirlo en la medida de lo posible. Un cambio brusco puede suponer la muerte en un lugar donde no existe manera alguna de reaprovisionarse. Nadie va a ir a buscarte a un sitio donde no se supone que deberías estar».

Puedes continuar con tu vida normal en el [41](#).
O tal vez te interese investigar un poco sobre tus misteriosos benefactores en la página [46](#).

93

Danforth y tú estáis de acuerdo en que la mejor manera para encontrar al desaparecido Gedney es continuar a pie.

Ascendéis por las empinadas laderas zarandeados por el viento y la nieve. Tras varias horas de dura escalada estáis lo bastante cerca de las estructuras cúbicas como para poder apreciarlas con claridad.

—Mire, ¡esas cosas no son naturales! —te grita Danforth intentando imponer su voz al aullido del viento.

Efectivamente, todas las estructuras parecen abrirse en misteriosas grutas que conducen a su interior. ¡Todas!

Usando los prismáticos para ver mejor sientes un escalofrío que nada tiene que ver con el clima. Identificas las extrañas marcas triangulares acompañadas de los tres puntos que Lake encontró en forma de fósil. Están por todas partes, talladas desde la ladera hasta la entrada de las cuevas.

Si continúas con el plan original y avanzas en busca del campamento a pie ve al [31](#).

Si prefieres examinar las extrañas formaciones cúbicas más de cerca, puedes hacerlo en el [100](#).

O tal vez sea mejor pensárselo de nuevo y dar la vuelta en busca de una avioneta en el [73](#).

94

El campamento principal está en buen estado, aparentemente. A medida que os acercáis gritáis los nombres de Lake y de su piloto, pero nadie sale a recibiros.

Veis cuatro tiendas de campaña formando un semicírculo con una más pequeña en el centro y otra bastante alejada del resto. De las cuatro más grandes, reforzadas con pesadas paredes de hielo, dos son las enormes carpas que sirven para que los hombres duerman. Una es donde se guardan los hallazgos de la expedición y la maquinaria pesada, mientras que la otra actúa de comedor y lugar de diversiones.

La quinta, bastante más pequeña y resguardada, es donde se encuentra la radio y el equipo más vital, mientras que la más alejada actúa de improvisada letrina. Hacer tus necesidades en el exterior puede resultar letal.



Para examinar los catres [43](#).

Para examinar la caseta de radio [25](#).

Para examinar la zona de ocio [17](#).

Si por el contrario quieres revisar las letrinas [28](#).

Si quieres visitar la zona de almacenaje [26](#).

Aterrizáis sin muchos contratiempos a doce mil metros de altitud, en un valle tranquilo rodeado por tres de sus costados de las misteriosas montañas.

Al estar tan cerca de las paredes, resalta lo imposible de las formas que adoptan las rocas; es casi como si hubiesen sido esculpidas de forma artificial formando cubos superpuestos en forma de racimos que os recuerdan los cuadros del perturbador pintor Roerich.

¡Es muy extraño! Al observar estas estructuras con los prismáticos os parece que ni siquiera son del mismo material que la roca.

Danforth cree que atravesando el valle podríais cruzar la barrera que parece extenderse de este a oeste hasta donde alcanza la vista, y así intentar localizar al desaparecido Gedney desde las alturas.

Pero tal vez sea más seguro continuar a pie hasta encontrar el campamento y confiar en que siga allí...

Continúa tu escalada hasta el puesto avanzado en la página [93](#).

O vuelve a la avioneta para sobrevolar las montañas en el [73](#).

96

Opinas que lanzarte a la carrera a través de la niebla sin saber en qué dirección os movéis, es una auténtica locura. Pese a las insistentes quejas de Danforth insistes en montar un campamento improvisado.

Usando trozos de metal, Williamson ha cortado enormes piezas de hielo para crear un cubículo donde ocultaros de la feroz tormenta. Algunos compañeros montan guardia mientras examinas las pocas pertenencias que habéis podido rescatar del avión antes de que ardiera.

—Si no salimos pronto de esta meseta y encontramos un refugio cuanto antes...

El ruido de un disparo interrumpe la charla y todos os precipitáis al exterior. El profesor Pabodie está de pie, con un revolver humeante en la mano y un charco de sangre congelada frente a él.

—¿Qué ha sucedido? ¿De quién es esta sangre?

Entre todos metéis al pobre ingeniero dentro del refugio.

Si no cuentas con nada para calentaros ve al [7](#).

Si en algún momento durante tus viajes has conseguido algo para hacer fuego ve al [109](#).

El avión se agita con las turbulencias, subiendo y bajando casi sin control. A través del cristal solo se ve la silueta borrosa de los picos, cada vez más cerca.

—¡Ahí! —grita el piloto señalando un punto blanco entre las dos montañas más altas.

—¿Qué diablos es eso? —preguntas mientras fuerzas la vista para poder distinguir algo.

Parece que Sherman ha encontrado una meseta entre la cordillera, justo en el punto donde la niebla es más espesa. Es vuestra última oportunidad para aterrizar.

—¡Rápido! ¿Qué hacemos? ¡El avión no aguantará mucho más!



Si aterrizar en mitad de las montañas te parece muy arriesgado, puedes ordenar dar la vuelta completa y volar hasta el [56](#).

O puedes jugarte el todo por el todo tomando tierra en el [2](#).



*Las anotaciones de Lake os hacen
estremecer de pánico.*

Pero la locura se desata con uno de los últimos mensajes:

«10:15 Orrendorf y Watkins han encontrado un monstruoso fósil de naturaleza desconocida: probablemente un vegetal, a menos que se trate de una gigantesca estrella marina. El tejido de este ser es flexible. Su forma es similar a la de un barril rematado en cinco bordes salientes en cada extremo. De su “espalda” surgen dos extrañas crestas o alas que se extienden como abanicos. Que Dios nos perdone, pero este “ser” nos recuerda a uno de los monstruos míticos del Necronomicón: Los Antiguos».

Al escuchar estas noticias un profundo escalofrío os recorre la espalda. El radiotelegrafista McTighe no entiende la repentina palidez de tu cara y continúa con su guardia, pegado a la radio:

«11:30 Asunto trascendental: Mills, Boudreau y Fowler han descubierto trece criaturas enterradas, ocho de los monstruos están en perfecto estado y hemos decidido trasladarlos a la base. El problema es que los perros se niegan a acercarse y temblamos que arrastrarlos nosotros mismos. Ya hemos visto un ser completo: Tienen dos metros y medio de altura. Cuatro brazos duros y musculares de casi cinco metros de longitud rematados en una especie de triángulos membranosos que eran su medio de locomoción y son los que dejaban las huellas en la roca desde hace mil millones de años hasta un periodo no superior a los sesenta millones de años».

Si crees que esta noticia es lo suficientemente importante como para partir ya ve a la página [52](#).

Si deseas esperar un poco más antes de partir y recopilar más información ve al [29](#).

100

Pese a que la razón os dice que no es la mejor idea, vuestro afán de conocimiento os lleva a trepar a las alturas, usando las extrañas marcas triangulares como soporte.

—Aquí hay algo que no me gusta nada —comenta el piloto—. Esto no lo ha creado la naturaleza... ni el hombre.

Pronto queda claro que no ha sido una buena idea. La pared está tan resbaladiza y empinada que intentar descender de nuevo sería vuestro final. Resignados, continuáis la escalada hasta alcanzar la primera caverna.

Desde allí podéis ver el campamento como una serie de puntos oscuros sobre la nieve. Os dais cuenta enseguida de que la cordillera presenta una disposición poco común, como si protegiese de miradas indiscretas lo que quiera que haya detrás. Si no fuera porque es del todo imposible jurarías que forma una muralla, las atalayas que exploráis alzándose como sus almenas defensivas.

Continúa explorando la cueva en el [30](#).

101

La avioneta estalla en una bola de fuego, lanzando esquirlas de metal candente por todos lados. Sales lanzado por el aire y pierdes de nuevo la conciencia. Por suerte solo sufres pequeñas quemaduras y un intenso dolor causado por tus costillas astilladas.

Cuando te despiertas estas rodeado por los supervivientes que pudieron alejarse lo suficiente del aparato. Todos te miran con los ojos desorbitados por el miedo, esperando a que te recuperes de tus heridas y comiences a tomar las decisiones que os permitan sobrevivir a esta catastrófica situación. Estáis perdidos en mitad de una meseta helada a miles de kilómetros de la civilización. El viento y la nieve, acompañados por la fuerte niebla, hacen imposible distinguir el cielo del suelo. A todos los efectos estáis como flotando en el limbo.

Danforth se acerca a ti y te susurra al oído:

—He visto cosas moverse entre la niebla... pequeñas y oscuras. Creo que deberíamos salir de aquí cuanto antes.

Puedes ordenar a tu grupo que establezcan un campamento para organizaros en la página [96](#). O forzarles a continuar hasta encontrar el abrigo de las montañas en el [38](#).

102

Ninguno de tus compañeros parece estar dispuesto a meter la mano en el agujero de las letrinas, y te recomiendan que tú tampoco lo hagas. Sin embargo, esas muestras de sal tienen algo muy extraño.

Entras en el cubículo y el olor a pescado podrido casi te hace vomitar. Acercas la cara al reguero blanco que rodea el hoyo y te das cuenta de que está erizado de pequeñas marcas, como si alguien hubiese presionado triángulos estriados rematados en pequeños puntos por su superficie.

¡Los fósiles de Lake! piensas al instante... pero quien se dedicó a estampar las marcas como si de huellas se tratase... A no ser que realmente fueran huellas, pero eso significaría algo espantoso. Desechando la idea, te dispones a meter la mano protegida por los gruesos guantes en el agujero.

Palpas entre el charco viscoso y semicongelado hasta que algo duro parece desplazarse con tu contacto. Sujetando lo que quiera que sea que has encontrado, tiras de ello hasta sacarlo. Un grito se escapa de tu boca.

¡Horripilado, arrojas lejos de ti la cabeza del desgraciado profesor Lake!

Puedes volver jadeando al mapa principal en el [22](#).
O si aún tienes valor continuar con las investigaciones en
el campamento ve al [94](#).

Si crees que estos sucesos son demasiado terribles para enfrentarlos solo y te pones en contacto con McMurdo Sound ve al [80](#).

103

El suelo sigue siendo de pizarra, pero las losetas son mucho más grandes. Llegáis a una habitación pentagonal que tiene cuatro puertas de salida: la que da al oeste sin duda lleva a las rampas que conducen al exterior de la ciudad, mientras que las del norte y sur corren para lelas a la barrera montañosa. La más prometedora es la del este, que se introduce en el interior de la ciudad.

En esta habitación no parece haber ningún tipo de pictograma, y lo más interesante es que parece haber sido desalojada a toda prisa, pues se ven marcas en el suelo como las que dejaría algo pesado al arrastrarse. Las marcas son de poca ayuda pues apuntan en todas direcciones.

¿Qué harás?



Puedes ir al sur siguiendo la cordillera en el [90](#).
O continuar al norte también paralelo a la cordillera en el
[40](#).

Quizás quieras ir al oeste y salir de la ciudad dando por concluida tu investigación hasta estar más preparado en el
[16](#).

O puedes internarte por el largo pasillo del este hasta las zonas más profundas de la ciudad sin nombre en el [79](#).

104

Con mucho tacto para evitar conflictos, le comentas a Lake que ese fragmento puede ser cualquier cosa y que dividir el grupo y las provisiones podría resultar un error fatal.

Lake no está de acuerdo y protesta airadamente mientras recorre en círculos la tienda de campaña reforzada con bloques de hielo:

—¡Usted no lo entiende! Acabamos de encontrar un fósil que puede cambiar la historia de la humanidad. ¡NO es el momento para acobardarnos!

Parece muy ansioso y termina sus frases a gritos.

—¡Tal vez deberíamos pedir consejo a alguien de la Universidad de Arkham que esté capacitado para tomar decisiones acerca de los descubrimientos realmente importantes!

Cabizbajo por las duras palabras del biólogo decides mantener tu plan original y das la orden de desmontar el campamento a primera hora de la mañana siguiente.

Partiréis en busca del Polo Sur, justo la dirección opuesta a la solicitada por Lake, en la página [3](#).

Te diriges a tu casa a los mandos de tu viejo Ford. El tráfico parece especialmente denso esta mañana y todo el trayecto se te hace monótono y extremadamente largo.

Sin embargo, hay algo que pronto empieza a ser preocupante. Durante todo el camino no dejas de cruzarte con personas que, sin razón aparente, se quedan observando tu vehículo de forma sospechosa; incluso podrías asegurar que un siniestro automóvil de color negro te sigue a una prudencial distancia. Tras dar varias vueltas para confirmar que solo se trata de imaginaciones, por fin llegas a tu apartamento. Echando una ojeada al tranquilo vecindario, cierras con pestillo y te dispones a leer tu dossier.

Lo que descubres en esas páginas arrugadas y amarillentas por el paso del tiempo te llena de temor:

Al parecer esa misteriosa «Fundación Pickman» no es lo que se espera de una fundación académica. Durante sus más de cien años de historia ha operado con diferentes nombres, dedicándose a financiar todo tipo de expediciones y proyectos destinados a la recuperación de reliquias y textos paganos o prohibidos: desde la trágica intentona para arrebatar los impíos manuscritos de Dyzan de las manos de una secta, que acabó en una masacre en los pantanos de Florida, a subvencionar las perturbadoras pinturas de Richard Pickman, el artista loco. Las fotos que se adjuntan en el paquete son espantosas muestras de su trabajo y representan ancianos horrendos sin rostro definido.

¿Puede que esta expedición no sea más que una tapadera para descubrir algún secreto que deba permanecer oculto?

Continúa con tu vida en la página [41](#).

106

La estructura de metal llama la atención de tu grupo.

Se trata de un edificio construido con varias casetas prefabricadas unidas y reforzadas con hielo. A medida que os acercáis veis como alguien ha elevado una pared de bloques de hielo que ahora se encuentra destrozada y salpicada con manchas de sangre.

Al entrar os queda claro que este es el lugar donde Lake y su equipo hicieron sus autopsias a las criaturas. Ahora el lugar se encuentra destrozado, como si se hubiera desatado una lucha terrible. Hay restos en descomposición de dos de los especímenes rescatados, pero desprenden un hedor a huevos podridos que os revuelve las tripas.

En el centro de la sala se mantiene una camilla en la que hay algo cubierto por una lona.

Puedes examinar lo que yace bajo la lona en el [11](#).
O volver al campamento y elegir otra localización en
busca de supervivientes en el [22](#).

Durante las primeras semanas os dedicáis a buscar los mejores puntos de perforación mientras Pabodie y dos de los estudiantes graduados (Gedney y Carroll) ascienden al pico del monte Nansen en busca de fósiles.

Las perforaciones revelan la existencia de tierra firme a una profundidad de solo tres metros y medio. Las rocas encontradas son ton raros y diferentes a lo que se conocía hasta ahora del Antártico, que os hacen pensar que la meseta que estáis pisando constitúa un continente aparte y más pequeño... Algo totalmente imposible.

Lo más sorprendente llega el día que descubrís una extraña marca triangular y estriada, de apenas 30 centímetros de diámetro, que Lake, el biólogo de la expedición y colíder, recompuso con tres fragmentos de pizarra extraídos de una abertura dinamitada en una caverna.

—Creo que deberíamos investigar este fósil con más detenimiento —comenta excitado el profesor Lake—. ¡Este puede ser el hallazgo más importante de la historia de la humanidad!

La roca es sin duda muy antigua, posiblemente de hace más de sesenta millones de años, pero no deja de ser un fósil más y así se lo dices al biólogo.

—Creo que no lo has entendido, amigo. Si no me equivoco, esas marcas estriadas ¡son de origen orgánico!

—¿Orgánico? —le preguntas con incredulidad—. ¿Te refieres a fósiles tubulares, como algas?

—Me temo que algo más incomprendible aún. Es necesario que cambiemos el rumbo de nuestra expedición y nos desviemos hacia el oeste para encontrar nuevas muestras.

Si deseas plegarte a los deseos del profesor puedes enviar una expedición hacia la cordillera Reina Alejandra, en el [55](#).

Si por el contrario decides continuar con el plan original y sobrevolar el polo sur, ve a la página [104](#) con todo tu equipo.

108

Tras leer el artículo, has obtenido mucha más información de la que esperabas. Pabodie había sido demasiado escueto en detalles y ahora, sabiendo que aún faltan meses para que la expedición se ponga en marcha, te tomas las cosas con calma. Cuando vuelves a la biblioteca en busca de información sobre la Fundación Nathaniel Derby Pickman no encuentras nada, incluso tus amigos del registro y otros profesores de universidad que intentan ayudarte también fracasan en la búsqueda. Y así continúa hasta que un día, varias semanas más tarde, recibes un misterioso paquete.

En su interior hay cuatro fotografías, un *dossier* de recortes de prensa y algunos documentos administrativos metidos en una carpeta de color sepia muy, muy gastada. Todo ello referente a una fundación destinada al fomento y difusión de textos literarios olvidados llamada Pickman Press. Un tanto intrigado lo metes en tu cartera y vuelves a tus quehaceres hasta que casi te olvidas de él.

Si quieres volver a dar clases y te olvidas del documento
pasa a la página [57](#).

Si por el contrario opinas que es algo que merece
interrumpir tu rutina, vuelve a tu casa en la página [105](#).

109

Con gran esfuerzo lográis prender un fuego usando la libreta de notas del profesor Pabodie. Hace tanto frío que el ingeniero ni se queja.

El calor que produce es a todas luces insuficiente para resultar agradable, pero supone la diferencia entre la vida y la muerte. Lamentablemente la hoguera provoca que el refugio se llene de humo. ¡Tenéis que evacuar el exceso o moriréis todos! Hacéis un par de agujeros en el iglú por los que esperáis que salga la espesa columna parda, algo que ocurre, pero que también provoca que la temperatura caiga de nuevo.

Poco a poco te quedas dormido a medida que el frío va canibalizando tus fuerzas. Solo los gritos de tus compañeros logran despertarte de tu letargo.

—¡Socorro!

Varios hombrecillos vestidos con taparrabos irrumpen en el refugio al grito de:

—¡Ia, la Cthulhu Fhtagn!

Sus caras son fruto de una improbable mezcla de razas; pese a que su piel es grisácea como el carbón, sus rasgos son asiáticos... pero lo más asombroso son sus bocas. Están festoneadas con dientes afilados que salen en todas direcciones, ¡como las de los tiburones!

De alguna manera ya no os encontráis en el Antártico, al menos no en el que conocéis. ¡Os habéis perdido en la mítica y terrible meseta de Leng! Sois prisioneros de los malvados pigmeos Tcho-Tchoes, pero no te preocupes, el cautiverio durará poco. ¡Estos pequeños caníbales están hambrientos!

FIN



*Huyes por los oscuros callejones de la ciudad bajo
el hielo, perseguido por un horror sin forma.*

Corréis a oscuras por los derruidos callejones y los pulidos suelos de la ciudad sin nombre. Ni el frío ni el hambre pueden detener la fuerza del terror que os impulsa.

Sin saber cómo ni cuándo, te despiertas entre aullidos en uno de los oscuros camarotes del *Arkham*. A tu lado el pobre Danforth se balancea adelante y atrás mientras repite como una letanía los nombres de las estaciones de metro del túnel Boston-Cambridge.

No hay reconocimiento en sus ojos vacíos de cordura. Cuando empiezas a recordar, no puedes más que envidiarle.

Si algún día logras recuperarte, sabes que todos tus esfuerzos irán destinados a impedir que nuevas expediciones de incautos se encaminen a estas espantosas Montañas de la Locura. Pero por ahora solo puedes revivir una y otra vez los últimos instantes de la pesadilla vivida. Al mirar hacia atrás habíais esperado que os estuviera siguiendo algo horrible, pero lo que no podías imaginar es que lo que iba a surgir de la niebla fuese algo tan maligno, espantoso y detestable:

Una columna plástica de fétida iridiscencia negra que desprendía una nube de vapor surgida del abismo... una informe masa de burbujas provista de miles de ojos formándose y deshaciéndose como pústulas, que avanzaba hacia vosotros aplastando a los frenéticos pingüinos.

Lo último que recuerdas antes de empezar la frenética huida fue oír de nuevo el grito burlón ¡TEKLI-LI! ¡TEKELI-LI!... y es que los monstruosos Shoggoths, simplemente, imitaban la voz de sus amos...

FIN

Enhorabuena, has sobrevivido a los horrores de las Montañas de la Locura y desentrañado sus terribles secretos. Puede que pases algún tiempo internado en el sanatorio, pero sin duda alguna puedes sentirte orgulloso: acabas de avanzar un paso más en el selecto grupo de los conocedores de los Mitos de Cthulhu.

BESTIARIO



Shoggoths

Fueron descritos por H.P. Lovecraft de la siguiente manera: «Era algo horrendo e indescriptible, mayor que un vagón de metro; una congestión informe de burbujas protoplasmáticas, vagamente luminiscentes, y con millares de ojos temporales formándose y deshaciéndose como pústulas de luz verdosa por toda la masa que, llenando el túnel ante nosotros, avanzaba a pasos de carga, aplastando a los frenéticos pingüinos y serpentando por el reluciente suelo que él y los de su especie habían mantenido maléficamente limpio. Oímos el arcano grito burlón, que decía ¡Tekeli-li! ¡Tekeli-li!»



Los antiguos

Pocas criaturas están tan bien documentadas como los antiguos, los diarios del profesor Lake los describen como: «Los ejemplares miden en total ocho pies... diámetro central 3'5 pies... diámetro de extremos 1 pie. Gris oscuro, flexibles, muy duros. Alas membranosas de siete pies, mismo color. Se despliegan de surcos entre lomos. Esqueleto de las alas tubular o glandular, gris claro con orificios en puntas de alas. Extendidas presentan borde aserrado.



Cinco sistemas de brazos flexibles o tentáculos, color gris claro, hallados firmemente plegados al torso, pero extensibles hasta una longitud de 3 pies... como brazos de crinoideo primitivo. Tallos simples se ramifican en cinco tallos secundarios, y cada uno de estos se divide en cinco tentáculos o zarcillos, dando cada tallo un total de 25 tentáculos.

Corona el torso un cuello bulboso romo gris claro, con indicios como de branquias. Sostiene lo que parece cabeza amarillenta en forma de estrella de mar de cinco puntas cubierta de ticsos cilíos. Cabeza gruesa e hinchada... con tubos flexibles amarillentos que se proyectan desde cada punta. Abertura en centro exacto parte superior, probable ventana respiratoria.

...No puedo determinar con seguridad si pertenecen al reino vegetal o animal, pero más probabilidades a favor del animal. Quizá representen una evolución increíblemente avanzada de radiados sin pérdida de determinados rasgos primitivos. Semejanzas inequivocas con equinodermos... desconcierta que estén dotados de alas... quizás tengan uso para locomoción acuática».



Danforth

Es un estudiante graduado de la Universidad de Miskatonic que participó en la Expedición Pabodie al Antártico. Acompañó al profesor Dyer hasta el interior de la extraña planicie de Leng donde se alza la ciudad de los Antiguos. Pese a los horrores que encontró en aquel lugar más antiguo que el hombre, tras un tiempo encerrado en

un sanatorio, logró convertirse en profesor de psicología en la Universidad. Nunca más quiso volver a hablar de aquella experiencia.

Frank H. Pabodie

Es un profesor de geología y miembro del Departamento de Ingeniería de la Universidad de Miskatonic. Fue el inventor del «taladro Pabodie» una máquina portátil de fuerza prodigiosa capaz de perforar el hielo y la roca. Fue usada en la



expedición Pabodie al Antártico. Sus conocimientos de ingeniería son prodigiosos.

Profesor Lake

Profesor de biología en la Universidad de Miskatonic que viajó con la Expedición Lake al Antártico, fue el primero en descubrir los extraños fósiles que según él pertenecían a criaturas vivientes, mezcla entre animales y vegetales.

Lake sufre de una insaciable sed de conocimiento que le llevará a tratar de investigar cualquier espécimen hasta sus últimas consecuencias. Es un hombre energético y que no soporta que le lleven la contraria, pudiendo llegar a ser demasiado insistente a veces. Sin embargo nadie sabe más sobre fósiles que él y su opinión debería ser tenida en cuenta siempre que no suponga un peligro.



Pingüinos gigantes (*Aptenodytesalbus*)

Es una especie de pingüino de casi dos metros de altura, mucho mayores que el pingüino emperador. Fueron descubiertos en el interior de una ciudad perdida en las profundidades del Antártico por la expedición Pabodie durante los años 30, si bien no han vuelto a ser vistos. La evolución en un mundo subterráneo ha hecho que sus ojos estén atrofiados y sean inútiles, sin embargo, cuentan con un oído excelente.



Celaeno

Una de las siete estrellas de las Pléyades en la que se supone que se halla la Gran Biblioteca donde se guarda todo el saber de los Primigenios.

Tcho-tchoe

Grupo racial disperso por lugares tan variados como Malasia o el Tibet, y también en la meseta de Leng, en Asia central. Son canibales, y adoran a panteones de dioses con nombres tan oscuros como Chaugnar Faugn, Lloigor y Shub-Niggurath.

Inutos

Gente de piel amarilla que destruyeron la poderosa civilización ártica de Lomar, y de quienes descienden los actuales esquimales. Los inutos no deben confundirse con los inuits que son el auténtico pueblo esquimal.

William Dyer

Es un profesor de Geología de la Universidad de Miskatonik, líder de la expedición Pabodie al Antártico de 1930. También participó en la expedición al Gran Desierto Arenoso australiano. Sus descubrimientos acerca de civilizaciones anteriores al hombre le hicieron pasar una buena temporada en un sanatorio mental.



Otros títulos:



H. P. LOVECRAFT:
**LA SOMBRA SOBRE
INNSMOUTH**

CIRCO VALRIS

3





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

Una carta remitida por la prestigiosa Universidad de Miskatonic te invita a liderar una fabulosa expedición a las remotas y peligrosas regiones del Antártico. Es tu oportunidad de conseguir fama y prestigio, pero algo funesto pende sobre la «expedición Pabodie».

¿Qué terribles secretos esconden las remotas regiones polares? ¿Qué significarán las extrañas huellas fosilizadas encontradas en el hielo? ¿Serás capaz de descubrir el terrible misterio del campamento Lake?

Choose Cthulhu: En las montañas de la locura 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.



ISBN 978-967-68-7363-3



9 78967 6873633

