

ALWAYS
CHOOSE CTHULHU

The Cthulhu Mythos Gamebooks

H.P. Lovecraft

El Ceremonial

Jen D. Pine



CHOOSE 9 CTHULHU

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

Durante una oscura y gélida noche de diciembre, regresas a la casa de tus parientes en Kingsport, dispuesto a participar en una ceremonia ancestral: el Rito del Invierno. El pueblo parece anclado en el tiempo, y en el silencioso hogar de tus congéneres reina una atmósfera siniestra y ominosa. ¿Por qué custodia tu familia un ejemplar del *Necronomicón*, el libro más perverso jamás escrito? ¿Tendrás valor para unirte a la procesión de encapuchados que, a medianoche, desfila solemnemente hacia el corazón de la vieja iglesia? ¿Qué misterioso ritual pagano te espera al final de unas escaleras interminables que se hunden en las entrañas de la tierra? ¿Te unirás a tu familia en el Ceremonial o perderás algo más que tu cordura en las catacumbas de Kingsport?

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

Otros títulos:

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

ALWAYS CHOOSE CTHULHU - 9

El ceremonial

Jen D. Pine



Ilustraciones:
**ADRIÁN LUCAS HERNÁNDEZ
ELIEZER MAYOR**

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

Jen D. Pine
EL CEREMONIAL

Primera edición en CELAENO BOOKS, LAST LEVEL GAMES: 2021

© De la edición: Ediciones CELAENO BOOKS, 2021
© Del texto: Jen D. Pine
© De las ilustraciones interiores: Adrián Lucas Hernández,
Eliezer Mayor
© De la portada: Eliezer Mayor



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

Fotomecánica e impresión: Ulzama Digital
Impreso en España - Printed in Spain
ISBN: 978-84-122769-5-4
Depósito Legal: TF 509-2021

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

Advertencia

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

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

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

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

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

Introducción

*Efficiunt Daemones, ut quae non sunt, sic tomen
quasi sint, Conspicenda homonibus exhibeant¹.*

Lactancia

Acabas de cumplir veintitrés años, criado en Arkham en el seno de una familia tradicional, recientemente has finalizado tus estudios superiores de humanidades en la mismísima Universidad de Miskatonic. Hace poco te has desposado con una brillantísima estudiante de matemáticas que, por desgracia no te acompañará en este viaje de autoconocimiento debido a su avanzado embarazo.

La familia siempre ha sido lo más importante en tu estirpe que se remonta a los mismísimos orígenes de la colonización de América. El retrato del tatarabuelo de tu tatarabuelo descansa sobre la chimenea de tus padres, presidiendo cada reunión familiar con sus ropas brillantes, sus ojos entornados y el ancestral reloj de los orfebres suizos grabado con símbolos y arabescos geométricos indescifrables.

Tus padres te han pedido que vayas a la vieja ciudad en la que se criaron el próximo Día del Invierno, el mismo que los hombres llaman ahora Navidad, aunque en el fondo sepan que ya se celebraba cuando aún no existían ni Belén ni la pérfida Babilonia ni la misteriosa Menfis... ni aun la propia humanidad.

Jamás has estado en el pueblo marinero que os vio nacer,

¹ Los demonios hacen que lo que no es, se presenta, sin embargo, a los ojos de los hombres como si existiera.

aunque has soñado muchas veces con ese lugar durante tu vida. En él, tu estirpe mantiene, y ha mantenido incluso en aquellas épocas en la que estaba prohibido, «el ceremonial».

Deberás realizar una ofrenda que se celebra una vez cada cien años, desde que los tuyos colonizaron la ciudad hace ya tres siglos. Allí, los habitantes ordenan a sus hijos, y a los hijos de sus hijos para que nunca olviden los secretos del mundo originario.

Comienza tu viaje en la página **1**.

1

Te encuentras lejos de casa, caminando fascinado por el encanto del mar oriental. Empieza a caer la tarde cuando lo oyes por primera vez, estrellándose contra las rocas. Entonces, te das cuenta de lo cerca que lo tienes. Estás al otro lado del monte, donde los sauces retorcidos recortan sus siluetas sobre un cielo cuajado de tempranas estrellas.

Prosigues la marcha en medio de aquel abismo de nieve recién caída por un camino que parece remontar, solitario, hacia Aldebarán —tembloroso entre los árboles—, para luego bajar a esa antiquísima ciudad.

Sientes curiosidad, pero a la vez estás inquieto. Sabes muy bien que tu gente es extraña, solapada y furtiva. Proceden de los insolentes jardines del Sur y hablaban otra lengua antes de aprender la de los pescadores de ojos azules. Ahora está esparcida por el mundo y solo se reúne a compartir rituales y misterios que ningún otro ser viviente podría comprender.



Pasa a la página [2](#).

2

Acabas de coronar la cima del monte tras un trecho que rozaba a ratos la verticalidad y que provocaría a cualquier ser una súbita extenuación. Tu garganta es una cueva helada y lo que palpita en tu pecho no parece un órgano vital. Está adormecido, como el propio pueblo, por el frío que anuncia el anochecer. Desde allí dominas la vista de Kingsport: Lo divisas completamente nevado; solo pelean contra el horizonte sus vetustas veletas, sus campanarios, sus tejados y chimeneas de los muelles, los puentes, los sauce y los cementerios. En ese instante, te das cuenta que tendrás que recorrer unos interminables laberintos de calles abruptas, estrechas y retorcidas, que serpentean hasta lo alto de la colina donde se alza el centro de la ciudad, coronada por una iglesia extraña que el tiempo parece no haber osado tocar.

Prosigues el camino, y junto a él, ves una elevación yerma, barrida por el viento. No tardas en ver que, sobre ella, reposa un cementerio. Y algo te hace detenerte. Quizás sea la llamada de algún ancestro enterrado allí, aunque nunca has creído mucho en eso. Sabes con certeza que tus tatarabuelos fueron enterrados en un mausoleo de un viejo cementerio de Kingsport, ¿será ese? Aun así, dudas si una pequeña parada en tu trayecto sería oportuna siendo ya tan tarde.

Si quieres visitar el cementerio pasa a la página [5](#).

Si prefieres continuar hasta el pueblo, acude a la página [10](#).

3

La única salida, si no quieres acabar tus días formando parte de las entrañas de ese ser monstruoso nacido de la muerte, es escaparte por la trampilla. Así que corres hacia ella desde el primer instante en el que esa cosa se aleja unos pocos pasos, y saltas sin vacilación por el hueco hacia el terror que has destapado. Todo sea por no perecer devorado.

Caes abruptamente por una espiral casi vertical cuyas paredes supuran un hedor indescriptible. En tu intento de agarrarte a la vida para alejarte de un precipicio incierto, hundes tus dedos en la resbaladiza estructura, y sientes como si un millar de gusanos succionaran, primero tus falanges, y luego tus manos y piernas...

Risas, risas, escuchas risas por todas partes, que emiten las espectralas formas que apenas puedes distinguir. Por un momento imaginas que la cacofonía procede de los condenados; brujos y brujas, ladrones y maleantes que aún con su soga al cuello, se burlan de ti. Un vivo entre los muertos, carne turgente para el hambre eterna. Los ves moverse entre las paredes, te susurran palabras en un idioma incomprensible, como si hablaran unos y otros en lenguas ajenas, antiguas, en una sima de babel que te va a volver loco. Lo único que puedes hacer es zafarte de esa gelatinosa pared que quiere abrazarte y te lanzas al vacío. ¡Salta! Leviatán y Nodens te esperan y su benevolencia es infinitamente superior a la de estos seres regresados del infierno... Porque esos no son muertos burlones. La verdad es mucho peor.

Descubre tu destino en la [89](#).

4

Menos mal que has aceptado la invitación del mesonero y te has llevado contigo el juego de llaves de la fonda. Esa gente es demasiado extraña y sin duda ocultan algo que te provoca más rechazo que intriga. Hay algo en ellos fuera de lo común, no son personas corrientes y seguro que su conmemoración tampoco lo es. Por eso ha generado tanto escepticismo entre los habitantes del pueblo que no son de tu estirpe, y seguramente, también por esa razón la gente huye, reprimiendo su curiosidad ante la posibilidad de gozar de un culto centenario. Lo que la razón dicta es que debería ser una festividad admirada y respetada, pero en cambio, es temida porque, según dicen, causa turbaciones, horrores, pavuras inexplicables entre los visitantes, que incluso en ocasiones se dejan la cordura en los ritos y costumbres del ceremonial.

Lo mejor es pasar la noche en esa humilde pero confortable habitación. Además, alguien te da la bienvenida en tu cuarto: un fastuoso felino común se ha colado por la ventana. Te acercas para invitarlo a volver a su callejón, pero no está solo. En la totalidad de los tejados que se divisan desde tu cuarto, una multitud de gatos se ha congregado alrededor de la fonda, ¿qué estarán persiguiendo? ¿habrá ratas en la hospedería? Quién sabe, a lo mejor, puede que estén huyendo también ellos del ceremonial.

Vuelve a la seguridad de tu cuarto en la página [24](#). Si durante tu viaje has localizado algún objeto de poder arcano, puedes usarlo en la [38](#).

5

Te convences de que aún es lo suficientemente temprano como para hacer caso a tu curiosidad y comprobar si parte de tu estirpe descansa en ese lugar. Así que te diriges con tanta seguridad hacia la entrada del camposanto que tú mismo te sorprendes de tu valentía. Miras a tu alrededor y observas que no hay ni una sola huella de tráfico, y que la verja de la entrada principal, a pesar de que está entreabierta, no se ha usado en mucho tiempo.

Las bisagras están carcomidas y enmohecidas así que, no te queda más remedio, que encarar tu cuerpo contra el enrejado y empujar con todas las fuerzas que aún te quedan tras el largo camino desde Arkham a Kingsport.

La pesada verja no opone resistencia y se abre con una facilidad inusual, como si se te estuviera invitando a entrar. Das dos pasos y algo cruce y se retuerce bajo tus pies. Pero ¿cómo es posible? Estás avanzando sobre una tierra completamente seca, pisando rastrojos que podrían proceder de los enfermizos sauces que se inclinan, como súbditos del inframundo, hasta casi tocar el camino.

Sigue recorriendo el cementerio en la página [8](#).

6

Quienquiera que esté encerrado en esa trampilla parece haberse relajado y ya no araña con tanta intensidad el trozo de madera que te separa de él. Después de varios intentos nerviosos, das con la llave exacta. Podrías haberlo averiguado antes, porque no solo conserva el dorado de antaño, sino que además en su cabeza tiene la misma cadena grabada en la entrada del panteón, rodeando una letra «T». Terminas de girar la llave, y antes de extraer por completo el candado...

... no te da tiempo a abrir la trampilla antes de que una tolvanera comience a arremolinar en torno a ti nubes de polvo que parecen filtrarse desde las grietas del techo y las paredes. Apenas puedes abrir los ojos, pero sientes un aura malevolente que va tomando forma entre nauseabundas contorsiones.

Cuando el remolino remite, lo que ves delante de ti te paraliza. Un descomunal ser de más siete pies de altura se ha postrado acuclillado ante ti. Te olisquea sin rozarte y deja unos instantes, que parecen eternos, sus ojos, cuencas vacías de vida, frente a los tuyos.

Puedes salir huyendo, ahora que el ser parece tan aturdido como tú en la [3](#).

O puedes permanecer quieto y ver que puede querer esa cosa página [94](#).

7

La habitación número 7 está ocupada por un extraño, y algo siniestro, escritor de exquisitos modales que se documenta para los relatos que publica en varias revistas literarias de bajo precio. El mesonero, mientras apura el fregado del plato que acabas de terminar, te cuenta que el cuarto en el que se aloja es el único en el que se divisa completamente el campanario de la iglesia del pueblo y está al otro lado del pasillo, justo en frente del aseo comunitario de los huéspedes. Esa fue su única exigencia al hospedarse.

—Ech es un hombre poco hablador, bastante peculiar y complejo, además de extremadamente tímido. Conoce muy bien todo lo relacionado con el festival. Si quiere preguntarle algo, le recomiendo que sea educado y él no será descortés.



Si quieres tocar en la puerta 7 y hablar con el misterioso Ech, ve a la página **18**. Si te han ofrecido hospedarte y quieres pasarte por el cuarto que te han ofrecido, ve a la **67**.

Continúa con tu viaje en la página **13**.

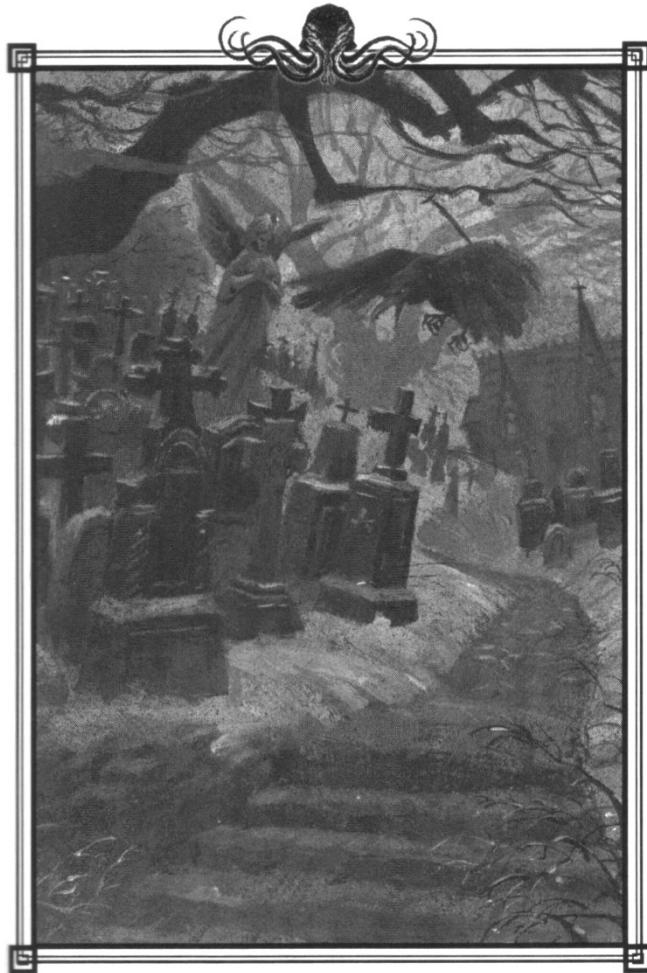
8

Ese lugar genera tanta inquietud que tú corazón termina por despertar y bombear vitalidad a tus entumecidos músculos. Lo sientes con tanta claridad que te da la sensación de que lo estás escuchando retumbar en tu pecho con el instrumental de un médico. Es posible que con esa velocidad quiera salir por tu boca, que aún sigue siendo una cueva helada en la que tragar algo es como morder un centenar de agujas.

Te vuelves hacia el interior y desde allí puedes observar que todo está cubierto de una sucia y ¿transitada? nieve, todo excepto el camino en el estás ahora mismo. Incluso las negras lápidas surgen de ella como las uñas destrozadas de un cadáver gigantesco. Alguien debe mantener el camino despejado de la nieve que ha caído ese mismo día, pero ¡ese alguien no ha entrado por la verja que acabas de abrir!

Has demostrado ya valentía suficiente, es hora de ir al pueblo en la página **10**.

Pero, si quieres entender que ocurre en el cementerio continúa en la página **20**.



*Las negras lápidas surgen de la nieve como las uñas
destrozadas de un cadáver gigantesco.*

10

Sin volver la vista atrás, dejas los decrepitos muros del cementerio y sus tétricas tumbas a tu espalda. No puedes evitar sentir un profundo alivio a medida que te alejas.

Así que sigues avanzando a pie por la carretera que ya comienza a descender hacia el mar. Prestas mucha atención intentando escuchar ese alegre bullicio de los pueblos marineros al caer la tarde, pero no consigues oír nada. Es posible que, durante el Día de Invierno, este viejo y puritano lugar conserve algunas costumbres navideñas, que aún son extrañas para ti. Y te imaginas a los habitantes entregados a silenciosas oraciones en sus hogares, de manera que abandonas tus esperanzas de oír el bullicio propio de esos días de fiesta. También dejas de buscar otros viajeros con la mirada, por ahora eres el único que ha acudido a la llamada ancestral de la antigua raza. Sigues tu camino, dejando atrás, a uno y otro lado, las silenciosas casas de campo con sus luces ya encendidas.

Continúa en la página [12](#).

11

Dejas atrás el cuarto del guardián y prosigues tu visita, deambulando entre los sepulcros que coronan el cementerio, los de aquellos habitantes más pudientes de Kingsport. Hasta en la muerte, los poderosos ocupan el mejor lugar, porque sin duda, la vista del poblado marinero al caer la tarde desde esta cima es asombrosa.

Rebuscas entre apellidos históricos, pero no hallas los tuyos. La mayoría de las losas fechan la vida y muerte de adultos y ancianos nobles, pero hay una diferente: sella una tumba especialmente pequeña y está coronada por una inusual y estremecedora escultura. Parece el lecho donde descansa el cuerpo de un infante. Te acercas y retiras con tus propias manos la suave nieve que cubre la lápida hasta que dejas al descubierto la inscripción: *En su honor, aquí se erige el último recuerdo de su madre.*

Con un estremecimiento retiras la mano: Estás sobre la tumba de una niña que desapareció con tan solo seis años una tarde de otoño y de la que, su cuerpo nunca fue hallado. Sobre la lápida se alza la imagen de la pequeña arrodillada ante una cesta llena de peras. Te inclinas todo lo que puedes para observar sus rasgos y te preguntas ¿cómo sabes todo eso?

De pronto, sientes algo. ¡¿Algo ha rozado tu pierna?!

Continúa en la página **17**.

12

El pueblo te recibe abriéndose en un abanico de casas coloniales que se amontonan en todos los sentidos y niveles, como las abigarradas construcciones de madera de algún niño. Las alas grises del tiempo parecen cernerse sobre los tejados y las nevadas buhardillas. Los faroles y las ventanas emiten en la oscuridad unos reflejos que van directos a juntarse con Orión y con las estrellas primordiales; mientras el mar, el mismo del que emergió el pueblo en los viejos tiempos, rompe incesante contra los miserables muelles.

El cansancio es algo más emocional que físico, pero el estómago te ruge como si no hubieras comido en varios días. Esperas que en algún momento de la ceremonia los víveres hagan acto de presencia en abundancia. Así que sigues caminando y te internas entre las oscuras paredes de piedra del pueblo, en las que el aire salitroso mece las chirriantes enseñas de antiguas tiendas y tabernas marineras. Todas están cerradas a cal y canto, todas menos una. Parece una fonda que está a punto de echar el pestillo a pesar de que aún es temprano. Quizás les queda comida y te pueden servir algo que echarte al gaznate. Pero es posible que estés cerca de la casa de los tuyos y allí también te ofrezcan alimento.

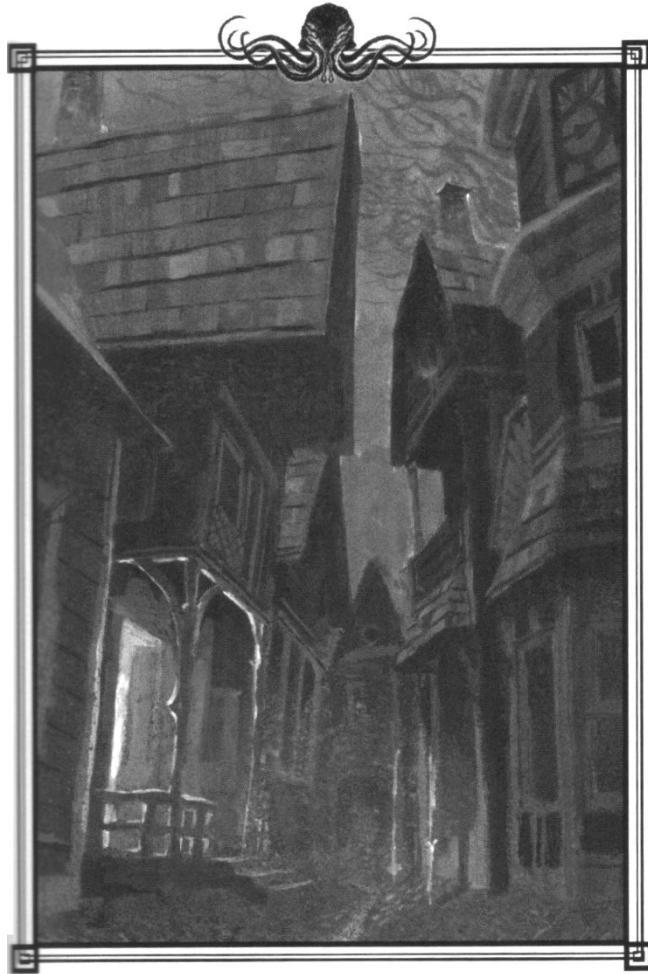
Si quieres parar y tomar algo en la fonda ve a la página [33](#). Si prefieres seguir hacia la casa de los tuyos continúa en la página [49](#).

13

Han sido muy extrañas las conversaciones que has mantenido en la hospedería, pero en estos momentos es más irrefrenable aún el deseo por conocer el ceremonial, la celebración terrible que ocultan tus familiares y de la que hablan con extraordinario temor los que no son tu raza. Hay algo en esta festividad, que intuyes, cambiará todo lo que conoces hasta ahora, aunque aún no podrías determinar si esa decisiva transformación será buena para ti, o más bien, para los que te rodean. Decidido a averiguar lo que te depara tu estirpe, abandonas la fonda y avanzas por las empinadas y abruptas calles del pueblo de tus padres en busca de la casa de tus tíos.



Continúa en la página **49**.



Las casas ancestrales de la ciudad han visto medrar a tu estirpe desde tiempos inmemoriales.

15

Te alegras de tener que caminar, porque la ciudad, revestida de blanco, te había parecido muy hermosa desde el monte. Cuando por fin enfилас el último callejón, estás impaciente por llamar a la puerta de los tuyos, por llegar a esa séptima casa de Green Lane, a mano izquierda, de tejado puntiagudo y doble planta, que data de antes de 1650.

Hay luces en el interior y, por lo que puedes apreciar a través de la vidriera de rombos de la ventana, todo se conservaba tal y como debió de ser en los viejos tiempos. Quizás demasiado.

El piso superior se inclina por encima del estrecho callejón invadido de yerba y casi toca el edificio de enfrente, que también se inclina peligrosamente, formando casi un túnel por el que ahora estás caminando. Los peldaños del umbral están limpios de nieve. No hay aceras y muchas casas tienen la puerta muy por encima del nivel de la calle, teniendo que llegar hasta ella por un doble tramo de escaleras con barandilla de hierro.

Si quieres tocar en la puerta dirígete a la página [23](#). Si prefieres esperar y permanecer atento para ver quien habita esa mansión que parece abandonada ve a la página [60](#).

16

El anfitrión te dirige al aseo, y aunque no oyes pasos de retroceso te arriesgas, escasos segundos después de introducirte en aquel embarazoso y perturbador cuarto de baño anclado en el siglo XVII, a abrir levemente la puerta para comprobar que estás solo en el pasillo. La oportunidad se presenta ante tus ojos, así que te diriges lo más rápido posible hacia la salida, no sin dificultad, porque durante los minutos que has estado en la casa, jurarías que la vivienda ha cambiado de orientación, como si avanzaras por una casa idéntica situada en la dirección contraria.

Cuando llegas a la entrada, tratas de girar el picaporte intentando hacer el menor ruido posible pero la cerradura es pesada y extremadamente estridente. Te escurres por un palmo de abertura y bajas las escaleras que descienden a la calle como alma que lleva el diablo. Sabes que no será posible desaparecer sin que sea alertada tu precipitada ausencia, así que casi arrastrándote por el suelo empedrado corres para escabullirte hasta la casa de enfrente. Tus familiares, parecen amables, pero son tan «particulares» que provocan sensaciones extraordinarias. Siempre puedes inventarte una buena excusa y volver con ellos e impregnarte de la festividad de tu estirpe, pero quizás la sensatez, la cordura o tu propio juicio te haya echo salir pitando de allí.

Continúa en el otro lado de la calle observando a los tuyos en la página **60**.

Si has pasado por la fonda y te han dado las llaves de una habitación, puedes olvidarte de todo si recuerdas el número del llavero.

Con el aire entrando entrecortado en tus pulmones, observas como una extraña y espesa neblina ha ido cubriendo la superficie del camposanto, como si un hálito espectral estuviera exudándose de las mismas tumbas. Es indiscutible que algo enorme ha pasado por tu lado amparándose en la bruma. De una manera intuitiva sientes una antinatural repulsión ante el roce de lo que quiera que sea que se ha restregado con tu pantorrilla. Tratando de alejarte de la niebla te subes sobre la lápida de la niña de las peras.

Desde esta distancia puedes ver con claridad su rostro. Está tallado con un sorprendente y estremecedor realismo. Tiene la cabeza repleta de rizos; su sonrisa, levemente inclinada hacia las estrellas, deja entrever unos diminutos dientes, aunque —qué cosa tan extraña— parecen afilados en los bordes. Si no fuera una escultura, dirías que incluso... ¿la oyés respirar?

Afinando el oído, el sonido se aclara, debe ser el ulular del viento entre los árboles, pero al mirar hacia los sauces con la leve claridad que le queda al atardecer, se puede apreciar que están completamente inmóviles. Sigues escudriñando a tu alrededor, sin duda estás oyendo algo, un susurro, un aliento.

Puede pertenecer a lo que provocó ese asqueroso roce, y no es de cobardes temer que, si pones un pie en la niebla, regrese. El sonido sigue zumbándose en los oídos y parece proceder de un panteón que se alza a menos de una veintena de pasos.

Si quieres descubrir de donde proviene ese sonido acude a la página [25](#).

Si quieres seguir recorriendo el cementerio, sin hacer caso al sonido, ve a la página [32](#).

Si crees que es hora de retomar el camino hacia el pueblo ve a la página [10](#).

18

Tocas en la puerta número 7 y aguardas pacientemente. No le faltaba razón al dueño de la fonda. Ech es un hombre de apariencia poco afable, blanquecino, largo y desgarbado tanto en cuerpo como en rostro. Su mandíbula ancha y sobresaliente contrasta con unos diminutos ojos que te escudriñan como si fueses una molestia desagradable con la que lidiar.

—¿Quién es usted? —Pregunta. Pero antes de que puedas contestar entrecierra los ojos y te hace pasar a su habitación.

—Disculpe, no le había reconocido. Estaba escribiendo unas cartas a unos colegas. No hay lugar más inspirador —dice, mientras intenta recabar todo el aire del cuarto con su prominente nariz—. Y bien, ¿en qué puedo ayudarle? —te interpela con una voz afilada y algo hiriente.

—Me han dicho que usted podría hablarme de lo que va a ocurrir esta noche en... —respondes algo confuso. ¿Te ha confundido con alguien?

—Lo que va a ocurrir esta noche joven es el culmen de algo extraordinario, la metástasis de lo numinoso... Pero por qué quiere datos sobre el ceremonial, ¿acaso no va usted a participar? Por lo que veo es usted... —hace una pausa y alzando una ceja, continúa—. ¿Acaso no lo sabe?

La inteligencia de tu interlocutor no necesita que abras la boca para atar cabos. Su interrogatorio sobre tu visita hace que seas un libro abierto para él, y su entusiasmo no para de acrecentarse hasta el punto de que te invita a seguir dialogando, pero hay algo en su siniestro interés que dejaría helado a cualquiera.

Si quieres seguir hablando con Ech, hazlo en la página [21](#).

Pero si ya tienes asignada una habitación y quieres descansar ve a la página [24](#). También puedes abandonar esta posada y continuar en el [13](#).

Mantener la calma siempre ha dado buenos resultados; Aunque sea difícil hacerlo dentro de un ataúd. Desde el hueco de tu sepulcro ves como el cielo dominado por centenares de diminutas estrellas que parecen mirarte con compasión se oscurece aún más. Como si supieran lo complicado que es la tarea que se te viene encima.

Alzas tus manos y clavas tus uñas en las húmedas y reblandecidas paredes de la tumba. No paran de caerte piedras y puñados de tierra sobre el cuerpo y el rostro, pero tu esfuerzo obtiene recompensa y consigues hundir lo suficiente tus manos para escapar de la ceñida caja.

Usas un viejo truco infantil para trepar, apoyando manos y pies para hacer presión con tu espalda contra el otro lado de la fosa. Pero la lápida está en una situación tan precaria que un salto hacia el exterior acabaría con tu cuerpo empalado en las estacas de mármol y apoyarte en los fragmentos para propulsarte en el último tramo haría que se desprendiesen sobre tu cabeza. Así que optas por una solución más segura. La situación se complica, porque las paredes no aguantan y comienza a desprenderse sobre ti. Aunque quizás eso sea lo que necesitas...

Debes actuar con determinación y aprovechar la tierra que está cayendo, ahora como una copiosa cascada que no para de fluir, si resistes el empuje de la avalancha sin caer, la tierra se amontonará bajo tus pies.

Continúa con tu escapada en la página **35**.

20

Comienzas a deambular entre las tumbas y te das cuenta de que, a pesar de las molestias que se han tomado para que los visitantes anden sobre tierra despejada, no es un lugar al que los vivos acudan con asiduidad. No hay rastro de pisadas humanas, ni de flores que camuflen la putrefacción de los muertos recientes. No es demasiado fuerte, pero hay un cierto olor acre a descomposición que se hace más intenso a medida que te alejas de la entrada.

La oscuridad de la noche elige la cima de esa montaña para iniciar su ritual y su presencia comienza a devorar cada esquina del camposanto. Tendrás poco tiempo para descubrir el reposo de tus ancestros antes de que la oscuridad lo cubra todo, pero antes incluso de plantearte dar la vuelta, te das de brúces con lo que parece el cuarto de herramientas del sepulturero. La puerta se encuentra abierta de par en par y desde dónde estás puedes ver palas, picos y más de media docena de enormes cepos para animales.

A lo mejor el enterrador se encuentra dentro y puede ayudarte a encontrar el sepulcro que tanto ansias visitar. ¿Quieres intentar dar con él o seguir buscando tú solo?

Entra y busca al sepulturero en la página [37](#).

Sigue la visita dejando atrás el cuarto de herramientas en la página [11](#).

21

En realidad, Ech, sabe mucho más de lo que te cuenta y con su aguda inteligencia te sonsaca más palabras de las que él llega a pronunciar con información relevante. Se interesa de una manera intensa por el motivo de tu asistencia. Hasta te propone una entrevista a la mañana siguiente.

—Que sea o no usted parte del Ceremonial no va a evitar que la raza siga perpetuándose. Habrá locos que revivan en los recónditos extremos de este minúsculo planeta lo que sucederá esta noche por lustros, décadas y siglos. Pero quedará escrito. Esa es mi labor —dice con mucha seguridad el socrático escritor—. ¿Se atreverá usted a vivirlo desde dentro?

Antes de que puedas contestar, se da la vuelta y extrae un extraño objeto de un estuche. Te enseña una gema, un trapezoedro rojo como el infierno y opaco como el alma de un demonio. Está engarzado sobre una montura de madera que evidentemente ha sido añadida a posteriori. En la tablilla hay grabada una estrella de cinco puntas con una llama perforada en la que se ha incrustado el trapezoedro que brilla.

—Escuche bien. Haga lo que haga lleve esto con usted. Antes de tomar una decisión, podrá observar la verdad. No lo pierda. Es un objeto muy valioso que me costó mucho más que una buena amistad y una porción de mi cordura. Esta noche podrá observar el horizonte con otros ojos, pero tenga en cuenta que el poder del trapezoedro es oscuro y adictivo. Úselo solo cuando Aldebarán esté en su cémit.

Si no tienes llave de ninguna habitación, puedes volver al salón de comidas en la [41](#).

Si ya te han asignado una habitación y quieres dirigirte a ella coge el objeto y ve a la [67](#).

También puedes olvidarte de todo y largarte de este lugar extraño en el [13](#).

22

Parece que lo más sensato es seguir el camino y no andar sobre las tumbas porque con mucha probabilidad acabarías dentro de una. A medida que te acercas, la oscuridad se acentúa y un fuerte olor, que solo puedes definir como «a queso podrido», se va haciendo más y más intenso. Hay algo realmente aterrador en ese lugar, algo que no pertenece al momento que estás viviendo, el excesivo silencio es más ensordecedor que los júbilos de un cuatro de julio. Es como si el tiempo se hubiera detenido, no escuchas ni tus propios pasos hasta que... tus gritos llenan todo el espacio de la colina a varias millas de distancia. Un mordisco de hierro certero destroza los huesos de tu pierna derecha haciéndote caer de forma inmediata sobre otra docena de cepos, muchos de ellos con huéspedes ya fallecidos de pelaje acartonado y afilados dientes... Ahora son solo despojos, pero antes, antes fueron unas descomunales ratas, mucho más grandes de lo que es natural para esta especie.

El cepo que ha atrapado tu pierna está podrido y herrumbroso, pero te es imposible abrirlo, por más que lo intentas una y otra vez. Esas ratas, como tú, han caído en la trampa, pero seguro que el cementerio está repleto de sus congéneres que no tardarán en acudir. Pocas veces pueden comer algo tan fresco y solo tienen que... esperar.

FIN

23

La ciudad, la casa... es un escenario verdaderamente singular; y sientes que te parece tan extraño porque eres extranjero en Nueva Inglaterra. Pero te gusta y crees que aún te hubiera resultado más encantador si vieses pisadas en la nieve, gentes en las calles y alguna ventana con las cortinillas descorridas.

Subes los peldaños de la que has reconocido como la casa de los tuyos y te plantas delante de la puerta. Al dar los golpes con aquella vieja aldaba de hierro, te sientes preso de una alarma repentina. Se despierta en ti cierto temor que toma consistencia, no sabes si porque recuerdas las particularidades de tu estirpe, por el frío de la noche que ya ha caído sobre todo lo que te rodea o por el silencio impresionante de la vieja ciudad de costumbres extrañas.



Espera a que te abran la puerta en la página **27**.

24

No tardas en quedarte profundamente dormido, pero no es un sueño plácido, sufres unas pesadillas horribles. Tus padres te gritaban, insultaban y se enfadaban contigo por no acudir a la ceremonia con tus tíos. Ha sido tan real que crees que cuando vuelvas no serás bien recibido en casa.

Te despiertas ya con la luz del alba penetrando en la translúcida cortina. El festival ya ha terminado. Te lo has perdido y una sensación desagradable por no cumplir con el deber impuesto te aprieta el pecho de tal modo, que lo único que quieres es volver a la confortable habitación de tu hogar en Arkham, al lado de tu apreciada esposa.

Un enorme gato negro que ha pasado la noche en tu ventana, al ver que te has puesto en pie, hace lo mismo y ronroneando salta fuera de tu vista.

Bajas al salón de comidas, pero no hay nadie, ni rastro del mesonero ni del huésped. Dejas las llaves junto a unos billetes arrugados sobre la mesa, los suficientes como para pagar una habitación en un hotel medio en Boston. Y sales en dirección a tu ciudad con la intención de olvidar tu viaje a Kingsport.

FIN

Ese sonido se te ha metido en la sesera y no descubrir qué es te va a volver loco. Así que te pones de pie, te giras ante la pequeña que te ha acompañado, y te despides de ella como si la conocieras de toda la vida, con un cálido palmeo sobre su cabeza.

Estás convencido de que el sonido viene de aquella cripta. Desde dónde estás se presenta como una construcción sinuosa, que se desliza en busca del infinito de la noche, incluso en su redondeada coronación, que rompe el equilibrio en su borde superior para estirarse aún más hacia los cielos. Entre los árboles y la oscuridad no puedes distinguir qué representa, así que te acercas aligerando el paso. El sonido se hace cada vez más fuerte y ahora no tienes dudas de que procede de ese lugar.

Ya estás a escasos pies del portón y se aclaran las representaciones esculpidas en piedra. Es un panteón diferente al resto. Confirmas que es demasiado alargado y su fachada está ondulada hasta el punto de que parece que vaya a desmoronarse. Solo permanece firme y esculpido sobre una losa marmórea, el culmen del edificio; representa a una cadena rota extendida hacia el cielo. Un eslabón perdido. Y debajo un apellido que te resulta algo familiar: Tremoth.

Miras alrededor y te das cuenta de que, aunque está dentro del cementerio, se sitúa a varios pies por encima del resto de las tumbas, como si lo hubieran construido para que lo que se guarde dentro de ese sepulcro no tuviera contacto con el resto ni en este, ni en el otro mundo. Esa irrefrenable idea de ocultismo despierta una desazón que solo placarás entrando en esa cripta.

Intentas entrar en el panteón en la página [42](#).

O, como ya has descubierto de donde proviene el sonido, prefieres continuar con tu recorrido por el cementerio en la página [32](#).

26

Recortas tiras de tú propia camisa y rebuscas en tu escueto petate por algo que te sirva para cerrar la herida. Por suerte el aspecto es peor que la auténtica gravedad y logras contener la hemorragia con fuertes vendajes. Un mareo intenso te invade cuando ves que lo único que tendrás a mano para rematar la sutura son trozos de alambre e imperdibles.

Estas a punto de perder la esperanza cuando algo comienza a moverse frente a ti. No puedes verlo bien, pero, sin duda, algo se aproxima. Por desgracia, lo que se acerca no va a ayudarte a salir de aquí.

Una jauría de enormes, monstruosas y desafiantes ratas se ha ido amontonando a tu alrededor. Están por todos lados mirándote con esos ojos sangrientos de sangre. El olor ha debido alertarlas y allí el alimento fresco escasea, bueno, escaseaba hasta que te han visto.

La cobardía se esfuma ante la cercanía de una muerte horrible y con un dolor espantoso, perforas la carne del muslo con la punta de los imperdibles. A punto estas de perder la conciencia, pero el miedo te mantiene despierto. Sin pensarlo dos veces comienzas una huida frenética, cojeando, hacia el muro más cercano. Notas los chillidos de las bestias hambrientas, hueles el execrable hedor a almizcle de su excitación; pero aun así te las arreglas para mantenerlas siempre un paso por detrás.

Acaba esta pesadilla en la página **10**.

No tardan en responder a tu llamada. La puerta se abre con un chirrido quejumbroso, algo que te hace estremecerte de verdad, porque no habías oído pasos en el interior.

El anciano que te atiende está vestido para la ocasión y el lugar, con traje de calle y babuchas. Tiene un rostro afable y eso te ayuda a recuperar tu seguridad. Con señas te da a entender que es mudo, y acto seguido escribe con su punzón, en una tablilla de cera, una curiosa y antigua frase de bienvenida.

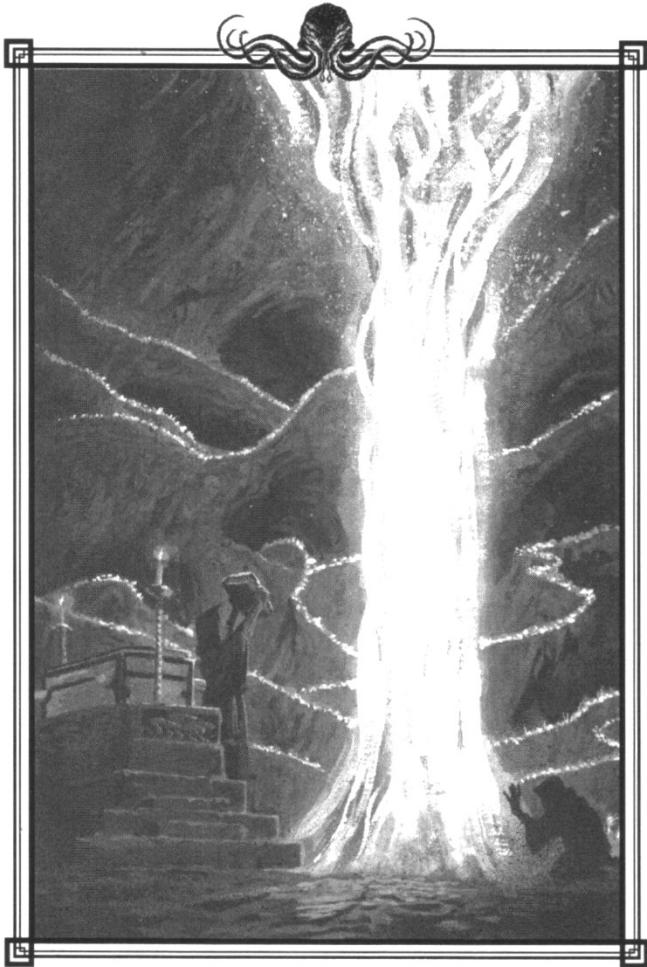
Te guía con gestos hasta una sala baja, iluminada por velas. La habitación tiene unas gruesas vigas de madera, que comparten protagonismo con un recio y escaso mobiliario del siglo XVII. Aquí, el pasado recobra vida; no falta ningún detalle. Llama la atención la chimenea, de campana cavernosa, y una rueca sobre la que una vieja, ataviada con ropas holgadas y bonete de paño, de espaldas a ti, se inclina afanosa tejiendo pese a la festividad del día.

Reina una humedad indefinida en la estancia, y por ello es extraño que no tengan el fuego encendido. Hay un banco de alto respaldo colocado de cara a la fila de ventanas encortinadas de la izquierda, y parece que hay alguien más sentado en él, aunque no lo podrías asegurar.

No te gusta nada lo que ves y nuevamente sientes temor. Y tu temor va en aumento, porque cuanto más miras el rostro suave de aquel anciano, más repugnante te parece su suavidad. No pestañeaba, y su color es demasiado parecido al de la cera.

Continúa en la estancia en la página [31](#).

Pide ir al aseo, en un intento de no entrar en la habitación que te han indicado, y sal de la casa en la página [16](#).



Ríos de siniestros adoradores descienden hacia las entrañas de la tierra, procedentes de los oscuros confines del mundo.

Subes al altar y acto seguido, te colocan la túnica de tela tejida en la casa de Green Lane por la hilandera que lleva haciéndolo desde siglos pretéritos. Es de un material diferente, más holgada y densa a la del resto de los adoradores de tu raza, que han llegado desde los rincones más recónditos de este planeta de esclavos. A la vez, los ríos de seres convocados desde todos los puntos del cosmos se inclinan ante el altar y empiezan a susurrar...

GONUN GONUN FAMNAVAMPA
DRUXGONGEDGEDVANDONUNGISGNA

La vieja sigue a tu lado y alza un trozo de tela, a modo de pañuelo, bordado con formas geométricas especialmente extrañas que reconoces del reloj de tu antepasado. Acto seguido coloca sobre tu rostro una máscara de cera, duplicado del que será, muy pronto, tu antiguo rostro. Te enguanta las manos y te guía en tu entrada hasta el ataúd de cristal, al borde del foso y donde te espera el actual sumo sacerdote, ese que es tu pariente, el origen de tu estirpe que ahora debes perpetuar.

Entra en la urna en la página [85](#).

30

Tras unos pocos pasos, te sitúas frente a la trampilla centrada en aquella extraña cripta. Solo quieres aplacar tu curiosidad, así que te acuclillas bajo la horca, de manera que puedes ver que al fulgor verdoso le acompaña un líquido pegajoso que brota por las rendijas de ese extraño respiradero o alcantarilla.

El candado, aunque es antiguo, está mejor conservado de lo esperado y se mantiene fijo. No te queda más remedio que rebuscar entre el manojo de llaves para descubrir qué se esconde ahí abajo. El traqueteo del llavero resuena en la silenciosa noche, y antes de que des con la llave correcta la trampilla comienza a temblar, como si algo o alguien estuviera empujando desde abajo, o más bien, arañando. Das un bote y te separas de esa entrada al inframundo que has despertado. ¿Los muertos tratan de salir de sus tumbas?

Eso es ilógico... ¿Y si es el pobre sepulturero atrapado que necesita tu ayuda? A lo mejor deberías seguir probando con el resto de las llaves.

Prueba abrir el candado en la página [6](#).

No hagas nada. Sal de allí ya y continúa tu paseo por el cementerio en la página [32](#).

31

No tardas en llegar a la plena convicción de que algo terrible le ha pasado a tu tío. Lo que tiene en la cara no es un rostro, sino una máscara confeccionada con diabólica habilidad. Al ver tu expresión de pánico, con sus flojas manos, curiosamente enguantadas, escribe con pasmosa soltura en la tablilla, y te informa de que debes esperar un rato antes de ser conducido al lugar donde se celebrará el ceremonial.



Te señala una silla, una mesa, un montón de libros, y acto seguido sale de la estancia. Antes de sentarte, ojeas unos segundos más tu alrededor y vuelves a fijarte en aquel asiento frente a la vidriera en el que parece haber alguien que no puedes ver, solo intuir. Tanto te inquieta la mera duda, que te da pánico acercarte, aunque también te llaman poderosamente la atención la pila de libros. No puedes reprimir la tentación de tocarlos. Ves que se trata de volúmenes muy antiguos que están en un estado lamentable. Entre ellos están el viejo tratado sobre las *Maravillas de la Naturaleza* de Morryster, el terrible *Saducismus Triumphatus* de Joseph Glanvil, publicado en 1681; la espantosa *Daemonolatreia* de Remigius, impresa en 1595 en Lyon, y encuentras el peor de todos, el incalificable.

Es demasiado tentador ese libro incalificable, ojéalo en la página **36**.

32

Sigues empeñado en recorrer el cementerio. Parece que estuviera reclamando tu atención, como si quisiera enseñarte algo.

La noche y la niebla comienzan a desdibujar el paisaje de la necrópolis. Aun así, todavía puedes admirar el sorprendente trabajo del sepulturero con los caminos. Todas las arterias principales del camposanto están perfectamente libres de nieve, por lo que es posible que aún continúe con su trabajo y se encuentre allí dentro contigo... Es más, es muy probable que el sonido del que te estás alejando lo esté provocando él.

Por el aspecto de las lápidas y las fechas debe ser el cementerio más antiguo de Kingsport. Es el que está más alejado del centro de la ciudad y tiene tumbas que datan antes de que tu estirpe se asentara allí. Intentas leer los epitafios de algunas lápidas que la nieve todavía no ha podido cubrir del todo. Nada fuera de lo común, muchas son ilegibles y sus perfiles han perecido con el paso de los años. Mientras vagabundeas por entre las losas sucede algo que casi te causa un pequeño ataque. Milagrosamente tu instinto te ha llevado a detenerte justo al borde de una fosa de la que la plancha pétrea ha cedido. Ya te dispones a retroceder cuando te percatas de algo muy extraño: la niebla se vuelve más densa en este punto, se arremolina sobre la tumba, y como una cascada vaporosa, cae en su interior con la velocidad de una furiosa ventisca, como si algo estuviera succionándola.

Deja atrás esa extraña imagen en la página **95**.

Echa un vistazo en la página **78**.

33

Entrar en esa fonda es lo más parecido a penetrar en las entrañas de un buque español del siglo XVIII. El espacio está dividido en plantas minúsculas, como si fueran camarotes, dónde es posible que no quepa un marinero de más de cinco pies de alto en algunas zonas. El comedor de la hostería, bien podría ser la bodega del navío con los barriles en vertical, distanciados unos de otros para hacer las veces de mesa. En el último «puente», se avistan una serie de puertas con números arábigos. Se accede a ellas a través de un pequeño pasillo que da al salón de comidas, y del que le separa una ensortijada balconada de anchos y robustos balaustres de madera. Solo hay un empleado detrás de la barra, que se percata de tú presencia y te saluda con parsimonia.

—Buenas noches, ¿le puedo ayudar en algo? Estamos a punto de cerrar.

Su pregunta y su aclaración sobre su horario de trabajo te hace ir al grano, y de la forma más cortés que conoces le indicas que tu estómago te ruge como mil demonios.

Continúa en la página **40**.

34

—Sí se refiere a si voy a participar en el ceremonial, así es.
¿Por qué lo pregunta?

—¿Está seguro de querer asistir a esa ceremonia? —Te interroga bajando la voz hasta casi ser inaudible—. No sé muy bien cómo decirle esto, pero no dicen cosas buenas de esa tradición. Es cierto que es solo una vez cada cien años, pero los rumores aterrorizan día tras día a los que no tenemos raíces en este lugar.

—¿A qué se refiere? —Preguntas con más intriga aún de la que te ha traído a Kingsport.

Es mejor que no sigamos hablando de esto. Si quiere puede quedarse esta noche en la fonda. Tenemos casi todas las habitaciones libres, porque no son días de muchas visitas.

Lo que te dice parece absurdo, ¡un ceremonial que se realiza cada cien años debería atraer a cientos de visitantes! Hay algo muy extraño en todo esto.

Continúa en la página [54](#).

No hay tiempo que perder, tus fuerzas comienzan a fallarte y la tierra se desprende más y más rápido. Hundes los pies contra la pared y clavas la espalda en la opuesta. Pero por fin el montículo que se forma es lo suficientemente alto como para usarlo para impulsarte. Te sientes como si estuvieras entre arenas movedizas, intentas zafarte con bastante esfuerzo. Pero das un último salto y te lanzas hacia la superficie.

Por desgracia una de las estacas que tanto temías te ha penetrado profundamente en el muslo. El dolor, para tu sorpresa es menos intenso que lo que indicaría el chorro de sangre que brota de la herida. Presionas todo lo que puedes, aunque la calidez de tu sabia vital, tan reconfortante en esa fría noche, se escurre entre tus dedos. Comienzas a marearte y no puedes ni incorporarte.

Desgarras tu pantalón hasta la altura de la herida para observarla. No ha sido buena idea. De tu descarnado muslo derecho mana una fuente de sangre espesa y oscura que te provoca arcadas y mareos. Tienes que parar la hemorragia como sea.

Piensas rápido y usas el cinto para apretar con todas tus fuerzas por encima de la herida. Cuando la hemorragia comienza a parar debes intentar anudar el cinturón contra tu muslo con la mayor fuerza posible.

Ahora solo puedes hacer dos cosas, perder el tiempo suturando la herida o intentar andar hacia la salida, aunque es posible que, con los efectos que provoca la abundante pérdida de sangre, no logres terminar ninguna de las dos tareas antes de perder la conciencia.

Si quieres buscar la manera de aplicarte unos improvisados primeros auxilios ve a **26**.

Pasar más tiempo aquí puede ser peligroso, intenta llegar a la salida y buscar ayuda especializada en la página **58**.

36

Es el *Necronomicón*, del loco Abdul Alhazred, en la excomulgada traducción latina de Olaus Wormius. De ese libro, que jamás habías tenido en tus manos, has oído decir cosas monstruosas, sobre todo entre tus compañeros de universidad.

Los minutos pasan lentamente y nadie te dirige la palabra; el único sonido que turba el silencio es el aullido del viento en el exterior y el ocasional chirrido al girar la rueca mientras la vieja sigue con su silencioso hilado. Tanto la estancia como aquella gente y los libros, dan una extraña impresión de morbosidad e inquietud. Nada se mueve, todo permanece como flotando en un tiempo espeso y monótono. Los sonidos, las miradas, el olor a moho.

Imprudentemente te pones a leer por encima ese libro maldito. Se vuelve muy interesante un tema que has encontrado en el *Necronomicón*, cuya mera contemplación llega a encoger el corazón. Se trata de una leyenda demasiado espantosa para la razón. De repente una de las ventanas situadas delante del banco de alto respaldo se cierra de golpe, y te resulta inevitable sobresaltarte; Seguido de un rumor que no proviene de la rueca. Sin embargo, no puedes distinguir bien de qué se trata porque la vieja trabaja afanosamente y el vetusto reloj se pone a dar sus disonantes campanadas.

Acércate al banco para saber quién provoca ese rumor en la página [76](#).

O sigue con la lectura en la página [45](#).

37

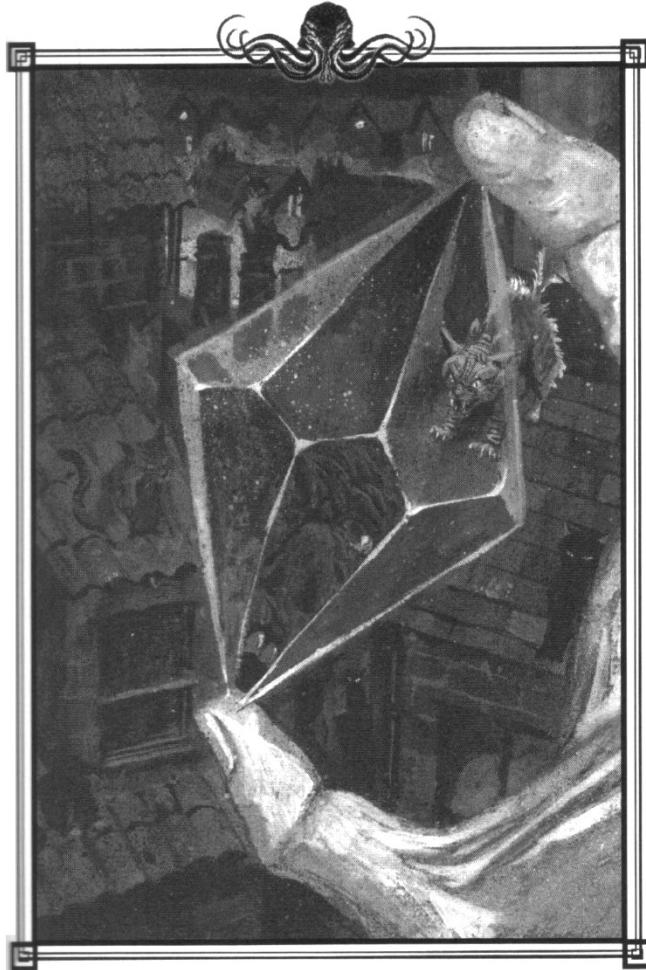
Seguro que el enterrador conoce muy bien el cementerio y puede que te indique cómo llegar al mausoleo de tus familiares. Te internas en el cuarto y la oscuridad del interior opaca tu vista y no te permite saber si estás solo...

—¡Hola! ¿Hay alguien?

Nadie responde a tu llamada, pero antes de salir algo que cuelga del techo roza tu pelo. Como un acto reflejo llevas las manos a la cabeza y presa del miedo, agitas los brazos posiblemente sugestionado por el lugar y la opresiva oscuridad. Un fogonazo parpadeante te ciega momentáneamente, pero cuando tus ojos se adaptan a la luz confirmas tu acierto, estás en el cuarto donde se apilan los enseres del sepulturero.

Es un cuarto pequeño que recorres de un simple vistazo. No hay ni rastro del enterrador —*por suerte*—. Solo herramientas colgadas de las paredes como sierras, palas y picos; también hay alguna hoz y rastrillos para dar cuenta de las malas hierbas; y al fondo, justo frente a la puerta hay una mesa alta de madera con diversos objetos... ¿eso de ahí es un revólver?

No será decente, pero un simple vistazo no hace daño a nadie, así que husmeas en la página **55**.



El cristal te devuelve imágenes que tus meros ojos no contemplan.

Hay algo en la mirada del gato que te inquieta, sientes una fuerte opresión en el pecho, como si la contemplación de ese animal fuera algo tan importante que te fuera la vida en ello. Entonces lo recuerdas, ¡el amuleto! Es eso lo que está provocando la reacción. Lo sacas de entre los pliegues de la camisa y observas sus colores oscuros, sanguíneos y entonces, a través de las múltiples facetas de su contorno, lo ves:

¡Oh dios! Pero ¿qué diablos? Esos gatos, siguen ahí, pero no son los mismos, ahora están desprovistos de cualquier pelaje, todos exactamente iguales, arrugados como ancianos, enfurecidos como leonas esperando atacar a su presa, bestias salvajes que te observan intensamente mientras enseñan sus descomunales fauces repletas de dientes afilados como alfileres nacarados; de forma instintiva dejas de mirar a través del objeto y vuelves a ver a los comunes gatos de pelajes variados, aunque siguen escudriñándose, atemorizándose, bufándose...

Vuelves a levantar el amuleto. Los ojos de las criaturas felinas son como espejos, como las aguas del crecido Nilo que los vio nacer, y en ellos se ve la fonda, una ventana y... ¿a ti? ¿Eso eres tú?

Compruébalo en la página **44**.

40

A una velocidad sospechosa, te sirve un humeante plato que contiene lo que parece una sopa aguada en la que traslucen escuálidos fideos. Al remover con la cuchara sale a flote un solitario molusco que más que un crustáceo conocido, parece un ancestral trilobites. Aun así, tu tripa se apacigua con el olor que desprende el caldo y con el primer sorbo.

—¿Qué le trae por aquí en una noche como esta? — Pregunta desde la barra el mesonero más por cortesía que por auténtico interés.

—Una ceremonia familiar —atiendes a decir entre los ruidosos tragos que das a la sopa.

El mesonero que estaba afanado en limpiar la barra con trapo empapado en lejía, para en seco y te lanza una mirada enigmática, cómo analizándote e intentando descubrir algo en ti.

—Usted, ¿es uno de ellos? —Te pregunta a la vez que sus ojos se tornan expectantes y algo asustadizos—. ¿Es uno de los habitantes originarios?

Dejas de comer y examinas el miedo que perturba su mirada.

Afirma con la cabeza y continúa en la página **34**.

Niega que pertenezcas a los de tu raza y continúa en la página **46**.

41

No ha sido una buena idea hablar con ese junta letras. Su ignominioso escrutinio y lo que te ha traído hasta aquí ha rozado la locura. Pero cuando bajas las escaleras desde el último puente hasta el salón de comidas de la fonda, compruebas que el tabernero ha puesto los pies en polvorosa.

Sobre la barra ha dejado una nota junto a un pequeño juego de llaves atadas a un trozo de madera con un 4 grabado.

Puede pasar la noche en el cuarto. La habitación coincide con el número del llavero. Visítela sin pudor si lo necesita. Aquí la llave, también la de entrada.

Mañana hablamos.

Lo cierto es que tomar las llaves podría salvarte de pasar una penosa noche en la casa de unos tíos que apenas conoces y que ya dudas en visitar, pero tener que gastarte el dinero que llevas encima y además tener que devolver el llavero al día siguiente si no utilizas la posada no es más que un engorro. Piensa y decide...

Si quieres ir a tu habitación a descansar un rato antes de continuar tu viaje ve a la página **67**.

U olvídate de todo y sal de la fonda en la página **13**.

42

La aldaba del rústico portón representa las garras entrelazadas de un buitre que custodian un enrocado y centelleante pomo de bronce. Un ligero esfuerzo de la brisa arremolinada en ese ápice del mundo hacer crujir la primitiva puerta. El hueco que resulta de su lenta abertura es suficiente para que entres con facilidad.

El sonido deja de escucharse en el mismo instante en el que pones un pie dentro del panteón, pero es más desconcertante lo que te encuentras allí.

Estás en un espacio mucho más grande de lo que aparenta desde el exterior; una habitación sin esquinas, rodeada de vidrieras arqueadas en la base y vigas de ramas de roble en la techumbre que se retuercen en formas gordianas; con la luz que queda del día eres incapaz de encontrar el final de aquellas polvorrientas paredes; solo puedes observar con especial claridad, la soga de una horca que cuelga del infinito y que se encuentra justo en medio de la sala.

Te vuelven a la memoria, con una cercanía inusual, las historias de tus antepasados que creías olvidadas y que, te hacen recordar que para una parte de tus ancestros esa forma de morir les era muy familiar. En 1692 ahorcaron a cuatro de tu estirpe, acusados injustamente —supones—, por brujería.

Continúa descubriendo la cripta en la página [53](#).

43

Si estas en lo cierto, no serás pasto de sus instintos depredadores, al menos no por ahora; aún conservas demasiada vida para este carroñero.

Sin duda, la trampilla conecta a este necrófago de las tumbas con el alimento, enseguida lo comprendes todo. La cuerda que pende, el cadalso, la trampilla cerrada... un suministro constante de escoria, ladrones y brujos para el hijo de los Tremoth.

Lo que no comprendes es este extraño nexo que habéis establecido. Pese a que tu cordura debería estar fragmentándose, hay un lazo entre tú y la criatura que te hace estremecer.

Entonces el ser vuelve a girar su rostro y una nueva oleada de visiones llega a tu mente. Tu tío y tu abuelo, amigos de los Tremoth, que habían visto como el demonio escapaba durante el sepelio de su padre, preso de la ira porque no pudo alimentarse con sus entrañas, no quisieron o no pudieron olvidarse de la promesa hecha. Así que retomaron la búsqueda, localizaron al monstruoso y blanquecino ser y lo enclaustraron en un viejo cementerio del que ya se contaban macabras historias. Sin duda has encontrado ese lugar, y ese cuerpo inmenso medio hiena medio hombre, lleva mucho tiempo sin alimentarse.

El nexo termina y la criatura gruñe lentamente, dejando caer apestosos riachuelos de saliva por la comisura de sus dientes serrados.

¡Tienes que huir! Pero ¿por dónde? ¿Por la trampilla? También puedes esperar, sin hacer ningún movimiento, a que el pequeño Tremoth se apiade de ti.

Quédate ahí, muy quieto en la página **64**.

O entra por la trampilla para alejarte de ese demonio en la página **3**.

44

¡No puede ser! Eso no puedes ser ¡tú! Esa cosa es una criatura sin forma, un gusano abominable que desprende un fulgor verdoso desde su propia dimensión, pero ¿esa es la realidad?

Antes de que puedas seguir intentando entender lo que ocurre, los frenéticos gatos se introducen en tu habitación y te rodean bufándose, amedrentándose con sus garras, como haciéndote entender que no saldrás de ahí por dónde has llegado; sigues sujetando el trapezoedro, y a través de él puedes ver cómo los animales se transfiguran en seres antropomórficos de rasgos felinos; igual que tú eres ahora un enorme y repugnante anélido. ¡Oh no! en cualquier momento van a lanzarte hacia a ti... pero lo único que puedes hacer es pedir auxilio, y lo haces con todas tus fuerzas, aullando por tu vida de siempre, la única que has conocido. Pero antes de que alguien acuda en tu ayuda, eres mutilado por las garras místicas de las legiones de Bastet, venidas de la mismísima Ulthar para luchar con el destino que te deparaba la noche del Día de Invierno.

Despierta en la página [77](#).

A pesar del sobresalto, vuelves a sumergirte en la lectura hasta que regresa el anciano, esta vez calzando unas botas y vestido con holgados ropajes antiguos, como una túnica o un sayo. Se sienta en aquel mismo banco, de forma que no puedes ver ya el lugar del que proviene el molesto rumor. Todos siguen en sus quehaceres, lentos, espesos y susurrantes. La espera es enervante, y el libro impío que tienes en tus manos te desazona más aún.

El reloj marca las once, y el viejo se levanta para acercarse a un enorme cofre que hay en un rincón. Extrae dos capas con capucha; se pone una de ellas, y con la otra envuelve a la vieja, que ha dejado de hilar en ese momento. Ambos se dirigen hacia la puerta. La mujer arrastra una pierna, y el viejo, coge el mismísimo libro que has estado leyendo. Te hace una señal para que los sigas y se cubre con la caperuza su «rostro» inmóvil...

Salís a la tenebrosa y enmarañada red de callejuelas de esa ciudad increíblemente antigua.

Continúa junto a tus familiares en la página [62](#).

46

—¿Uno de ellos? ¿A qué se refiere? Solo vengo a pasar la Navidad con unos tíos a los que no veo desde niño.

—Disculpe, por un momento pensé que era el miembro que se espera del ritual, pero, pero... no me haga mucho caso, las habladurías... ya sabe.

El mesonero no da pie a que puedas seguir preguntándole. Como un viento repentino se introduce en las galeras de la fonda. Pero su nerviosismo al contestarte no te permite terminarte la escuálida sopa que te ha preparado. Qué querrá decir con el miembro que se espera... No es difícil plantearse que seas tú ese del que habla, la insistencia de tus padres en tu ineludible asistencia al ceremonial no es habitual.



Si quieres seguir preguntándole al mesonero cuando vuelva ve a la página [57](#).

Si por el contrario crees que ya es hora de descubrir que misterios esconde el ceremonial continúa tu camino en la página [13](#).

Con la caída, te golpeas tan fuerte en la cabeza que pierdes la conciencia y cuando por fin abres los ojos, la espesa noche ya se ha apoderado de todo.

Un intenso y localizado dolor en la sien te alerta; una herida que supura un templado hilo escarlata es la causante.

No recuerdas dónde estabas al caer, así que para orientarte intentas palpar a tu alrededor. Solo encuentras la estrechez de tu traje de madera y de repente, todo lo ocurrido se vuelve terriblemente evidente: ¡Estás dentro de un maldito ataúd!

El horror y la angustia que sientes en ese instante solo te permite patalear y sacudirte como lo harías si una horda de inmundos insectos o reptiles treparan por tu cuerpo intentando entrar por tu boca. Pero por ahora solo se trata de una espantosa pesadilla, y nada de lo que hagas en este estado aterrorizado, hará que salgas de allí.

Estás en un ataúd, pero no notas nada bajo tu cuerpo, ningún pegajoso abrazo de ultratumba o el hedor de la descomposición. Además, la fosa no está cubierta de tierra, así que es posible que seas el primer inquilino de este sepulcro o que el originario haya sido saqueado. En todo caso, la extrema repugnancia que te produce el pensar que podrías estar retorciéndote sobre un cadáver se disipa.

Por desgracia la caja te resulta tan ceñida que no podrás incorporarte desde la posición en la que estás. Entonces recuerdas los caminos limpios. A lo mejor el guardián sigue allí y puede echarte una mano. Es posible que sí gritas con todas tus fuerzas, alguien pueda oírtे...

Grita con todas tus fuerzas en la página [52](#).

Deja los gritos para cobardes y los imprudentes, e intenta salir de una vez por todas de ahí en la página [19](#).

48

Hay un espacio despejado alrededor de la iglesia. En parte es cementerio parroquial y, en parte, plaza medio pavimentada, flanqueada por unas casas enfermas, de puntiagudos tejados y aleros vacilantes, donde el viento azota y barre la nieve.

Los fuegos fatuos danzan por encima de las tumbas revelando un espeluznante espectáculo sin sombras.

Más allá del cementerio, donde ya no hay casas, se puede contemplar de nuevo el parpadeo de las estrellas sobre el puerto. El pueblo era invisible en la oscuridad. Solo de cuando en cuando se ve oscilar algún farol por las serpenteantes callejas, delatando a algún retrasado que corre para alcanzar a la multitud que ahora entra silenciosa en el templo.

Esperas a que terminen todos de cruzar el pórtico, para que acaben así los empujones. Alguien te tira de la manga, pero has decidido entrar el último... o no entrar.

Entras el último en la iglesia en la página **74**.

Decide no entrar, si tienes la llave de la fonda. Revisa el número del llavero y dirígete a esa página.

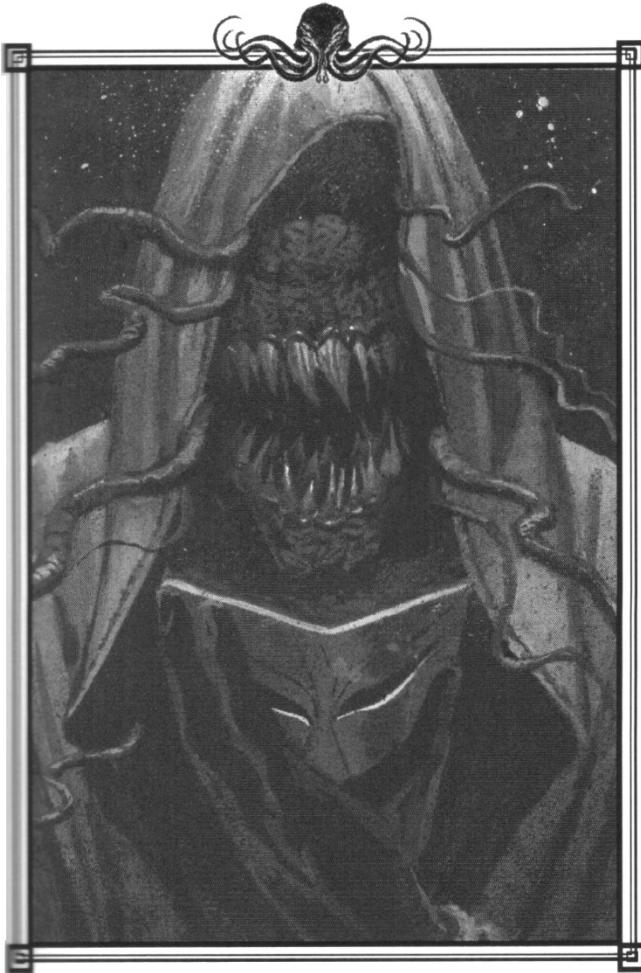
Continúas internándote en el laberinto fijándote en cada detalle. Las grotescas aldabas de las puertas bajo los soportales, brillan a lo largo de los callejones desiertos reflejando la escasa luz que se escapa de las estrechas ventanas encortinadas.

Te echas la mano al bolsillo interior de tu mejor chaqueta —escogida para la ocasión— y sacas el plano de la ciudad que traes contigo. En él puedes localizar la casa de los tuyos. Te han dicho que serás reconocido y que te darán acogida, porque la tradición así lo demanda y te están esperando con ansias.

Apresuras el paso y entras en Back Street hasta llegar a Circle Court; luego continúas por Green Lane, única calle pavimentada de la ciudad, que va a desembocar detrás del Edificio del Mercado. Te sorprende que aún sirva el antiguo plano, y no te tropiezas con dificultades. Sin embargo, crees que en Arkham te mintieron al decirte que había tranvías; al menos tú no ves redes de cables aéreos por ninguna parte, aunque en cuanto a los raíles, es posible que los oculte la nieve.

Continúa en la página **14**.

50



*Los familiares rasgos no son más que una máscara
tras la que se oculta el horror.*

51

Al ver tu expresión de pánico y el reconocimiento en tus ojos, el viejo echa hacia atrás su capucha y te muestra el parecido familiar de su rostro; es estremecedor, porque estás convencido de que esa piel tirante y gomosa es solamente de una diabólica máscara de cera. Las dos bestias voladoras aguardan y arañan inquietas los líquenes del suelo, y como ellas, el viejo está a punto de perder la paciencia.

Uno de los animales comienza a moverse e intenta alejarse, pero el anciano se vuelve rápidamente y lo detiene. Con la rapidez del movimiento, tus sospechas se confirman, una profunda grieta remarca el borde de la máscara confeccionada con algo tan terrible que no te atreves ni a especular...

Solo tienes un instante para reaccionar.

Si saltas desde la plataforma en la que te encuentras al fondo oleaginoso del río subterráneo acabarás impactando con las rocas del fondo, pero a lo mejor, si sobrevives de alguna manera, tal vez podrías encontrar una salida al mar.

Si quieres saltar al mar interior huyendo de ahí ve a la página **98**.

O puedes dejar de resistirte a tu destino y acompañarlo en la página **59**.

52

Nada te garantiza que el guardián siga en el cementerio, hoy es Navidad, o el Día de Invierno, y él también tendrá familia. Pero no pierdes nada por intentarlo así que tomas aire y pides auxilio con todas tus fuerzas.

El sonido apenas escapa de la profundidad de tu tumba, se empantana en la tierra de los bordes y en los restos de la lápida que te acechan punzantes a más de siete pies de altura. Si se precipitasen sabes que los impactos harían de tu piel, tus órganos y tu sangre la mortaja de tu propio cuerpo.

Sigues gritando durante largo rato, pero nadie parece oírtte. No te queda otra que seguir palpando lo que te permite la cripta en el que estás metido. Vuelves a levantar las manos sobre tu cabeza, esta vez, para buscar un recoveco en el ataúd que te permita impulsarte. Una de ellas queda a escasas pulgadas de tu cabellera, pero la otra ¡la puedes estirar sin que llegue a tocar ningún límite!

Hay un hueco en el cabecero del féretro y de la fosa, uno tan grande que casi podrías gatear por él. Te contorsionas para mirar por encima y contemplas como un túnel húmedo, que desprende un hedor que ahora se te hace insopportable, se extiende hacia la negrura de las entrañas de la tierra. Sus paredes, perfectamente redondeadas, segregan un líquido resinoso que se pega a tus falanges. Escudriñas el espacio con la escasísima luz de la luna que consigue penetrarse hasta tu hondura. Es posible que esa galería te lleve a alguna salida. Aunque seguir gritando un poco más, tampoco es una idea descabellada. De una manera u otra, presientes que no estás solo.

Continúa pidiendo auxilio en la página **56**. Si has cogido la linterna comienza a arrastrarte por la galería en la página **79**.

El escaso resplandor que entra por todas y cada una de las ventanas se focaliza en esa cuerda, posiblemente para intentar disipar las tinieblas que provoca en el espíritu, no solo con su apariencia, sino con los horrores que insinúa. No es absurdo pensar que el aliento, la respiración que has escuchado provengan de los últimos recuerdos de los perecidos por su asfixiante presa.

Bajo la soga sin sombra hay una trampilla de la que desprende un fino háilito de fulgor verdoso desde todos sus perfiles. El candado de forja que la mantiene cerrada parece quebradizo y repleto de herrumbre, pero no se abrirá con facilidad. Si echas un vistazo a lo que encierra, quizás podrías descubrir de dónde procede esa incandescencia y puede que hasta el origen del perturbador sonido. Iluminado levemente y contra la pared, hay una tarima de madera manchada con restos que apestan a excremento. Pese al extraño lugar en el que estás, puedes asegurar que esa estructura formaba parte de *un cadalso!*

Ese apellido... Tremoth. Estás seguro de que has oído historias sobre él, pero te resulta imposible hacer memoria en ese instante. A lo mejor ese camino subterráneo despierta tus recuerdos.

Si has encontrado un manojo de llaves, prueba la cerradura en la página [30](#).

Si has encontrado herramientas tal vez puedas golpear el candado en la página [65](#). Si no tienes ningún objeto que pueda ayudarte sigue recorriendo el cementerio en la página [32](#).

54

El hombre ve la expresión en tu rostro y gira sobre sí mismo para rebuscar en una pequeña caja de madera que saca de una estantería.

—Si no quiere hacerme caso, no le culpo, pero... —hace una pausa dramática que surte efecto, calando tu espíritu de su inquietud—. Tome esto. Es la llave de la cuarta habitación que se encuentra tras subir las escaleras, esta otra más grande —te explica mientras extrae otra enorme del llavero que tiene en su bolsillo—, es la de la puerta por la que ha entrado. Si en algún momento se encuentra en peligro y no sabe dónde esconderse, no dude en venir y subir. Será bien recibido, y no se preocupe por el pago, la habitación es barata, y aunque habitualmente aquí cobramos por anticipado, por ser hoy le digo que mañana podremos arreglar cuentas.

Ahora no sabes si aceptar la invitación y quedarte esa noche en la fonda o continuar tu camino.

—Mire. Yo no tengo interés en que se pierda la festividad, es lo mismo que le dije al huésped de la 7. En este pueblo pasan cosas, cosas de las que nadie habla...

Si quiere aceptar la llave aquí estará esperándole. Y deja encima del mostrador una llave con un trozo de madera atado en el que han grabado con fuego un enorme 4. La verdad es que su insistencia en que olvides el ceremonial de tus ancestros te resulta extraña y perturbadora.

Aceptas la invitación y te quedas en la fonda, ve directamente a tu cuarto en la página [67](#).

O puedes largarte de este sitio tan extraño y seguir con tu camino en la página [13](#).

Pregunta por ese huésped de la 7, en la página [7](#).

Ya que has llegado hasta aquí, por qué no echar una ojeada. La mesa es especialmente alta, similar a la de los carpinteros, con patas robustas y baldas anchas. Sobre la mesa hay un revólver Peacemaker de cañón corto junto a un puñado de balas. Está tan cubierto de polvo que apenas se aprecian los relieves del armazón y la inscripción tosca de la empuñadura. Parece que alguien, sin mucho tacto para la escritura, quiso dejar su marca en el arma. Consigues leer una «M». Quizás sea la inicial del enterrador y esta, una vieja compañera de guardias nocturnas.

Rebuscando más, encuentras un manojo de llaves medio oxidadas y una vieja linterna que sigue funcionando, aunque parece que no por mucho tiempo. También hay un martillo de gran tamaño que aparenta pesar más de cinco libras. Su mango está cubierto de una extraña salpicadura gelatinosa que huele como mil demonios escupiendo, y en su cabeza... ¡parece que hay trozos resecos de un animal muerto! Ese tal M sin duda, ha dado buen uso del martillo. En la balda baja de la mesa se arremolinan como fauces sedientas de sangre casi media docena de enormes cepos, y hay otros tantos colgados de las paredes. Por lo que parece, además de muertos, debe haber otra plaga que el enterrador ha querido erradicar de su espacio laboral. ¿Lo habrá conseguido? Quizás sea hora de salir de allí ya, pero... y sí, ¿te llevas algo contigo?

Si no quieres coger nada y recorrer un poco más el cementerio ve a la página [11](#).

Puedes plantearte llevarte algo en la página [66](#).

Si crees que ya se ha hecho tarde y debes ir al pueblo, sal del cementerio en la página [10](#).

56

Vuelves a gritar, no solo para que alguien te escuche, sino para evitar que entre por tu nariz ese pestilente y nauseabundo olor. Lo haces mientras giras tu cuerpo hacia el hueco que has descubierto. El espacio que te proporciona esa extraña galería facilita que puedas incorporarte, y enseguida te encuentras a gatas frente al túnel. No hay fondo en él, es un camino serpenteante y recóndito. A saber, que secretos esconde esa larvaria construcción.

Un crujido lastimero empieza a derramarse sobre ti, procede de las estacas en las que se han convertido los restos de la lápida. Parece que tus aspavientos han dado resultado y alguien ha acudido a tu llamada. La alegría con la que encaras la vista hacia la que crees que es la salvación no te dura mucho tiempo.

Es una horripilante e ingente criatura la que te observa. Una rata monstruosa de dientes afilados y brillantes que te desafían desde lo alto, mientras frota sus patas celebrando la inesperada cena de Navidad. Ese asqueroso e inmundo bicho piensa atacarte en cuanto dejes de moverte, y aunque, es enorme y corpulenta, mucho más que el más grande de los gatos que puedas haber visto nunca, es solo una repugnante rata cobarde.

Estás a más de siete pies bajo tierra, si el animal se lanza sobre ti aún podrías pisotearla o golpearla con los trozos de madera del ataúd. Aunque ese túnel también es una tentadora escapatoria, sobre todo, porque un único mordisco de esa alimaña podría contagiarte el tifus, la peste bubónica u otra decena de fiebres.

Si quieres esperar a que reaccione la rata ve a la página 70. Si no quieres jugártela con tremendo animal y has cogido la linterna entra en la galería en la página 79. Si te has olvidado de ella o no la has encontrado y aun así quieres huir sigue en la sección página 80. Si quieres tratar de trepar por la pared de tierra húmeda ahora que ya has logrado incorporarte ve a la página 19.

El anfitrión no tarda demasiado en volver. No levanta la mirada y parece tener mucha prisa por terminar la faena, limpia a trompicones la barra y llega hasta tu altura para llevarte los desechos de tu cena. De manera instintiva e intentando aprovechar los segundos que te brinda ese acto, le imploras más información.

—Mire, en este pueblo se celebra un extraño ritual cada cien años. Los que son de fuera de este lugar no son bienvenidos. Aquellos que han echado un vistazo, han desaparecido o han acabado en el manicomio de Arkham. Ya le he advertido a Ech, pero insiste en quedarse... Si usted no es de aquí, no salga de la casa de sus tíos. Es lo único que puedo decirle.

—Pero ¿quién es Ech?

—Uno de nuestros huéspedes, bueno nuestro único huésped esta noche, se aloja en la página 7. Y ahora si no le importa, debe marcharse, vamos a cerrar.

Insiste en preguntar algo más sobre el inquilino de la fonda en la página 7.

Sal de la fonda y continúa tu viaje en la página 13.

58

El torniquete parece que ha conseguido parar la hemorragia y te ha dado la fuerza suficiente para avanzar más de lo que esperabas. Estás a punto de desplomarte. No puedes ni siquiera volver a dar un paso más y te caes de bruces en el suelo llenando con el golpe tu boca de tierra y nieve sucia y pisoteada. Escupes con todas tus fuerzas, pero lo que viertes es una espesa y oscura flema sangrienta. No sientes dolor, es más la calma parece haberse instalado en tu cuerpo cuando descubres la herida de tu estómago. Estabas herido y el miedo te ha nublado el juicio. Un minúsculo filo de mármol se ha hundido en tu costado derecho. Puedes extraerlo y dejar paso a un dolor infinito o intentar girarte y marcharte de este mundo visualizando el magnífico cielo cuajado de estrellas de esa noche del Día de Invierno... no te molestes en pedir auxilio. Tu garganta está llenándose de tus fluidos y nada articulado podrá salir de ahí. Quién sabe, a lo mejor tus tatarabuelos te dan cobijo en sus fosas.

FIN



Subes a uno de los dos monstruos alados y te agarras a su lomo huesudo, hundiendo tus falanges en una carne sorprendentemente blanda, escamosa y translúcida. Enseguida se une a ti aquel o aquello que se supone que es tu tío, y puedes ver con claridad el reloj que cuelga de sus ropajes. No cabe duda que es idéntico a la pintura del fundador, el tatarabuelo de tu tatarabuelo que aún permanece en la casa familiar, el primero de tu raza en llegar a Kingsport, el eterno venerado en tu hogar cada solsticio... tienes la certeza de que te encuentras ante el mismo reloj de extraños y singulares grabados geométricos con el que fue enterrado tu antepasado y eso te aterraría de no haberse resquebrajado tu cordura al aceptar, resignado, la existencia del ser que se retuerce bajo tus muslos.

No tardáis en llegar a una explanada aún más recóndita, un agujero plagado de bocas de angostos túneles por los que siguen apareciendo decenas, centenares de miembros de tu estirpe, encapuchados, hablando todos en la misma lengua, que poco a poco empiezas a comprender, como si hubiera estado dentro de ti, pausada, dormida hasta esta noche. Todos te miran y se inclinan levemente y sientes la bienvenida, el respeto y honor de tu raza. Te invade una sensación de dominio, de poder, como si estuvieras destinado a guiarles, adiestrarles e incluso a reinarles.

Continúa en la página **87**.

60

Es preferible observar lo que ocurre dentro de la séptima casa de Green Lane desde el otro lado de la calle, eso sí, ocultándose detrás de unos arbustos, porque en varias ventanas, tanto de la planta baja como en la buhardilla, se percibe movimiento. A pesar de que estás a unos metros, puedes oír con claridad en el silencio de la noche, rumores en una lengua que no puedes reconocer, en realidad podrías testificar que escuchas una retahíla al unísono entre varios sujetos, algo así como un rezo... y no es extraño pensar que forma parte de una tradición propia de las fechas que estás viviendo.

Sigues apostado en la vía cuando notas cierto movimiento en la parte baja de la vivienda, entre la yerba, justo bajo una de las ventanas. Lo que se movía hasta hace unos segundos, ahora asciende, se arrastra hacia la ventana, es una entidad sinuosa y poco clara que se arrastra como lo harían decenas de réptiles unidos hasta formar una amalgama descomunal y repugnante.

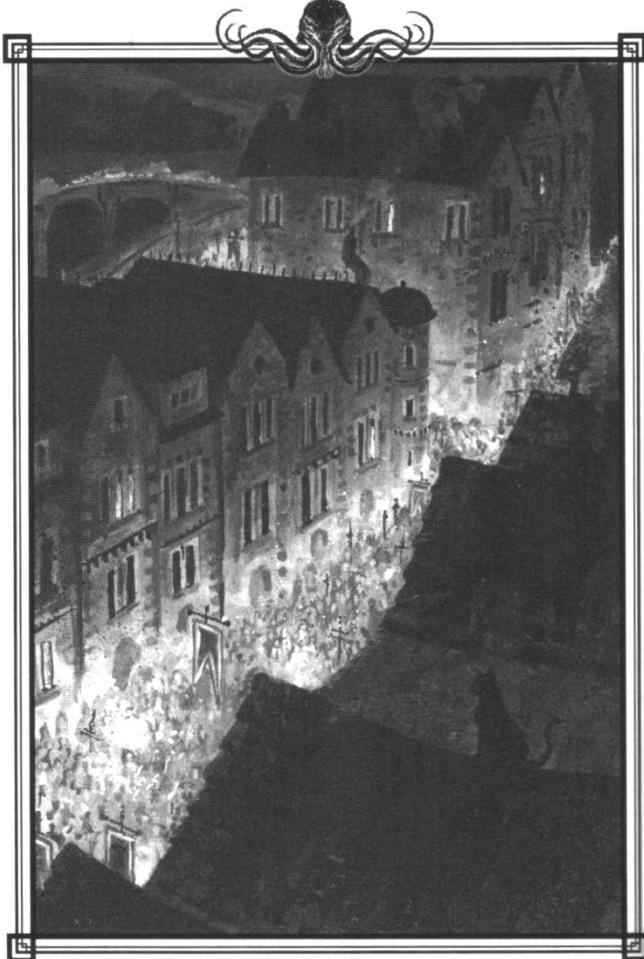
Continúa en la página [71](#).

61

Caminas en medio de una muchedumbre silenciosa, desconcertado. Vas empujado por manos y codos que se te antojan de una blandura preternatural, estrujado por barrigas y pechos anormalmente amorfos, y no obstante sigues sin ver un rostro u oír una voz.

Las columnas espirituales se van nutriendo de más y más asistentes que ascienden por las interminables cuestas y todos se van aglomerando a medida que se acercan a los lóbregos callejones estrechos que desembocan en el elevado centro de la ciudad, donde se alza la inmensa iglesia blanca que marca el punto álgido del pueblo. Ya la has visto antes, cuando te detuviste a contemplar Kingsport bajo las últimas luces del atardecer y ya entonces te estremeciste al imaginar que Aldebarán había temblado un instante, justo sobre el cémit de su torre fantasmal. Ahora eres conducido hacia allí por la masa y aunque quisieras, estás tan imbuido por la fuerza del grupo, que solo puedes abandonarte a la infernal música del silencio absoluto, dejarte arrastrar por su torrente de energía mística que destila la procesión interminable. Has dejado de ser uno para integrarte en el «todos».

Continúa en la página **48**.



*La procesión se arrastra en sepulcral silencio
remontando las oscuras calles.*

A partir de ese momento, las luces de la ciudad entera se van apagando una a una tras las cortinas de las ventanas, y contemplas una muchedumbre de figuras encapuchadas que surgen, en el silencio más sepulcral y aterrador que has contemplado en tu vida, de todas las puertas; y forman una monstruosa procesión a lo largo de la calle, hasta más allá de las enseñas chirriantes, de los edificios de tejados inmemoriales, de los de techumbre de paja, y de las casas de ventanas adornadas con vidrieras de rombos. La procesión recorre callejones empinados, cuyas casas leprosas se recuestan unas contra otras o se derrumban juntas, y atraviesa plazas y atrios de iglesias y los faroles de las multitudes componen constelaciones vertiginosas y fantásticas.

Únete a la procesión, y continúas como uno más en la multitud en la página **61**. Si crees que ya has visto suficiente, y tienes la llave de la fonda, revisa el número del llavero y dirígete a esa página para refugiarte allí de esta locura.

64

Permaneces exánime, aguantando incluso la respiración cuando Tremoth se acerca a ti. No quiere volver a su morada y está deseando que perezcas para alimentarse, pero es un monstruo cobarde que no se atreve a acelerar el proceso.

Al ver cómo te agarrotas, se limita a cerrar la puerta del mausoleo, bloquearla con una pesada lápida y retirarse a su dominio en las profundidades.

Allí podrá fantasear con hundir sus garras en tus entrañas mientras traga trozos de piel, huesos y dientes...

No dudas en gritar, tratar de forzar un escape, serán días de agonía, pero tranquilo que el pequeño ghoul nacido de un aborto fallido, tiene mucha paciencia.

FIN



Das unos pocos pasos, y te sitúas frente a la trampilla. Solo vas a echar un vistazo —*¿qué podría pasar?*—, convencido de lo que vas a hacer, te arrodillas bajo el cadalso y compruebas que no solo es solo un fulgor verdoso, sino que un líquido de apariencia gelatinosa sale de las rendijas de la trampilla.

Como era previsible, el candado es más sumptuoso de lo que parecía tras desintegrar el óxido superficial con un simple toqueteo. Se mantiene inamovible, así que usas el martillo y golpeas con todas las fuerzas para unir el inframundo con la tierra de los vivos. El golpe es certero y...



Continúa en la página **94**.

66

«M» no va a echar en falta estos objetos. Se nota que hace mucho tiempo que no usa su arma y quizás te pueda ayudar si te tropiezas con alguna de las criaturas que ha intentado atrapar con los cepos. Aunque mejor que el arma, puede ser ese enorme y pesado martillo, parece más efectivo y, sin duda, lo han usado bien. Sin embargo, la noche está empezando a enhebrar las copas de los retorcidos sauces y pronto el velo de la oscuridad no te va a dejar ver nada, por lo que es posible que la linterna sea la mejor aliada incluso para ayudarte en tu recorrido hasta Kingsport... Pero no puedes olvidar que los mausoleos suelen estar cerrados a cal y canto para protegerlos de las profanaciones, muy frecuentes en algunos lugares cercanos a la costa. Sería una faena llegar hasta la puerta del panteón de tus ancestros y no poder entrar, ¿estará la llave de los tuyos en ese manojo?

Elige dos de esos objetos, anótalos, y sigue tu camino en la página [11](#).

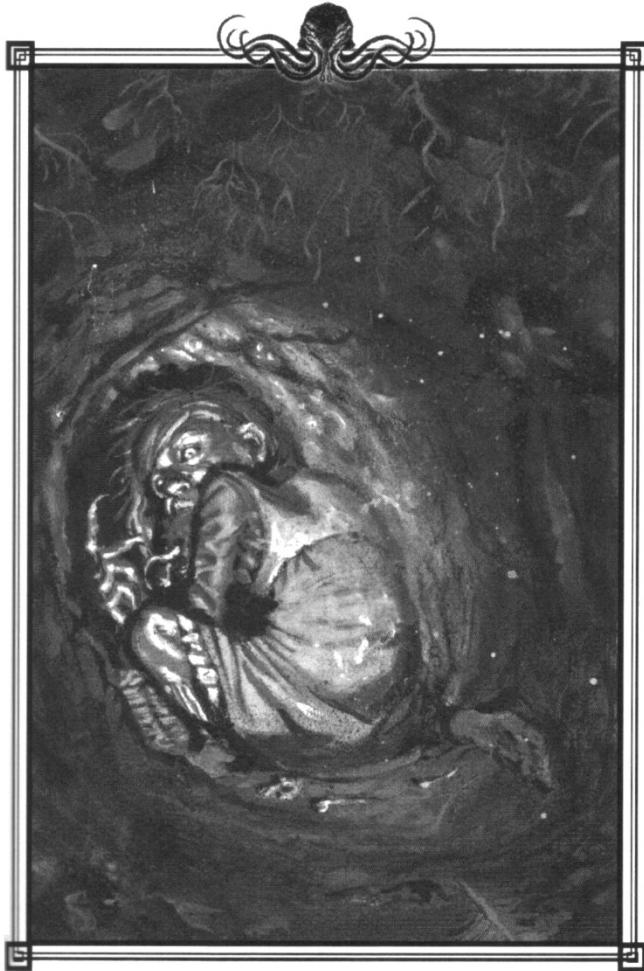
Lo que te han contado hasta ahora es suficiente para pensarte el desoír las palabras de tus padres. Hay algo demasiado oscuro en todo este asunto para verte envuelto en él. Además, este insensato viaje y esa deprimente cena han acabado con tus fuerzas y el agotamiento se manifiesta de una forma tan intensa que no te queda más remedio que rendirte ante ese pequeño camastro apoyado contra la ventana.

Desde allí, solo puedes divisar más de un centenar de tejados de madera viciados y esperpénticos, aunque si te apoyas sobre el marco de la ventana, observando hacia la derecha se puede distinguir, aunque no en su totalidad, el campanario de la iglesia central, la misma que observaste desde la colina cuando llegaste a la linde del pueblo. Y justo interponiéndose entre esa vista y tú, un gato de un pelaje gris intenso se ha plantado frente a ti. Tiene unos vehementes ojos bronce, como las uvas muscadinas del sur, y redondos como lunas, que te observan con una intensidad abrumadora. Un rasgado de hojas procedente de una de las ventanas de la fonda te devuelve del ensimismamiento, parece que el huésped del que te han hablado está entregado a las letras.

Si no has visitado al único huésped de fonda, puedes hacerlo ahora en la página **18**.

Si lo que te han dicho te ha quitado las ganas de seguir con tu plan de vivir el ceremonial, puedes tratar de encerrarte en tu cuarto en la página **24**. Si has recibido el extraño objeto de poder arcano y quieres aprender a usarlo antes de salir ve a la página **88**.

También puedes continuar con tu viaje en la página **13**.



*La criatura se alimenta del contenido de su
cesta de peras.*

El camino acaba en un hueco pestilente... con huésped. La reconoces al instante. Esa cara, esos cabellos que una vez fueron dorados y brillantes, pero ahora no son más que una maraña de rizos, muchos más largos y descuidados que en la escultura. Está arrodillada ante más de una docena de crías de rata aterrorizadas por el aura impía y la falta de inocencia de esa espantosa depredadora. Un desgraciado roedor que ha caído en las fauces destripadoras de «la niña del cesto de peras» y aún se agita. Otra docena de ratas a medio devorar esperan en la cestita.

Al terminar la melodía que canta con su extraña delicada voz, se gira hacia a ti. Parece que no te ve, pero sabe perfectamente que estás con ella; es posible que ahora estéis justo debajo de ese mismo sepulcro que la recuerda, en su hogar, su refugio.

Tu olor la alerta, dirías que incluso le da vida, porque infla sus escuálidos cachetes dejando entrever la misma sonrisilla que tendría en vida, pero profanada por unos dientes más afilados, hechos ya a la carroña. Mueve la cabeza como intentando olisquearte, mientras coloca con mucho cuidado lo que queda de su comida en su cestita de mimbre minúscula. Sin duda, tú eres un bocado mucho más apetecible.

FIN



70

Lo más sensato sin duda es no introducirte en ese hueco o acabarás enterrado. No sabes por qué está ahí, pero no tiene sentido que eso sea una salida.

Así que, tomas un buen tablón de la tapa del ataúd, y te dispones a enfrentarte a la asquerosa rata que sigue observándote sin intentar atacarte. Quizás tengas suerte y se vaya por dónde ha venido. Tratas de espantarla con amenazas y aspavientos. Aunque es posible que no sea suficiente... ya no son solo un par de ojos anaranjados los que te vigilan, no sabes en qué instante han aparecido, tres, cinco, diez... ¡ratas gigantescas! La fosa está rodeada por una manada de alimañas.

Ya comprendes por qué no te había atacado... estaba esperando al resto de la jauría. Antes de que puedas reaccionar empiezan a lanzarse contra ti como una lluvia de pelajes sarnosos y dientes afilados.

Enfréntate a la horda de ratas en la página [72](#).

Todas las casas de la calle comienzan a apagar sus luces y abrir sus puertas. La oscuridad se apodera de la ciudad y, durante un instante, las estrellas brillan con una intensidad cegadora. Aldebarán, desde su cémit te contempla mudo.

Para no ser visto, tienes incluso que esconderte bajo las escaleras. Los vecinos de tus tíos, también son invitados al ceremonial. Lo sabes porque has sentido como la puerta de la vivienda se abre sobre tu cabeza, y ves descender con el concierto de una obediente orden clerical a varias personas ¿encapuchadas? por las escaleras que te parapetan, aunque extrañamente te resulta imposible escuchar sus pasos. No emiten ni un solo sonido, como si realmente andarán con la sinuosidad de una serpiente.



Puedes unirte a la procesión para seguir investigando como uno más en la multitud en la página **61**.

O puedes seguir escondido, si tienes el trapezoedro. Visita la primera sección señalada.

72

Decenas, centenares de afilados colmillos se ensartan una y otra vez como cuchillos en tu sabroso cuerpo fresco. Ni siquiera esperan a que pierdas la conciencia para abrirse paso, devorando tu carne que saborean con una abominable sonrisilla, hasta alcanzar tus órganos.

El dolor es tan intenso y la desesperación tan grande, que serías incapaz de encontrarle alguna comparación con algún daño vivido o imaginado. Intentas huir, pero ya es demasiado tarde. Ni siquiera eres capaz de gritar cuando la cabeza de un repugnante roedor ensangrentado, asoma por el hueco de tu garganta.

FIN



73

El cuarto está completamente helado. La ventana se quedó abierta y no habrá forma de descansar con ese frío, así que no te queda más remedio que cerrarla inmediatamente, pero lo que avistas... lo que ves, no hay forma de entenderlo. La imagen no es la misma que la de antes. El felino gris sigue observándose de forma intensa, pero junto a él, ahora hay decenas de gatos, todos con el mismo semblante fijo que hiela la sangre. Los hay pardos, siameses, con manchas, negros como carbón, blancos como la nieve... ¡hay multitud de ellos! Pero ¿qué demonios? ¿Por qué están todos frente a la ventana?

Al fondo, las casas están derramando sus luces hacia la calle, y un río de luciérnagas sigilosas se dirigen al centro del pueblo, donde se encuentra la iglesia con su plaza central. El campanario está sorprendentemente iluminado, como un faro inerte en el movimiento; aunque no es una luz cualquiera la que desprende, es más bien un fogonazo brillante de tonos verdosos. Quizás sea el ceremonial, y está comenzando ¡sin ti! Hay algo muy extraño en todo esto, sobre todo cuando notas que el trapezoedro emite una luz similar a la del campanario desde el ojo llameante...

Intenta conciliar el sueño, y así olvidarte ya de este maldito viaje a Kingsport en la [24](#).

Curiosea usando el trapezoedro en la página [38](#).

O puedes irte de esta fonda de una vez y seguir con tu viaje en la página [13](#).

74

Sin sentirte realmente dueño de tus actos te ves cruzando el umbral de la gigantesca iglesia que preside Kingsport y te adentras en el templo oscuro, pero rebosante. Te vuelves para mirar hacia el exterior; la fosforescencia del cementerio parroquial derrama un resplandor enfermizo sobre la plaza pavimentada. Al observar cómo has llegado hasta aquí sientes un escalofrío: aunque el frío viento ha barrido la nieve, aún quedan rodales sobre el mismo camino que conduce al pórtico. Y sobre aquella nieve, para asombro tuyo, no descubres ni una sola huella de pisadas, ¿ni siquiera de las tuyas?

La iglesia apenas está iluminada, a pesar de todas las linternas y antorchas que han entrado, porque la mayor parte de la multitud ha desaparecido. Todos los habitantes del pueblo se dirigen por las naves laterales, sorteando los bancos, hacia una inmensa abertura que hay al pie del púlpito, y se deslizan por ella sin hacer el menor ruido.

Avanzas en silencio; te metes en la abertura y comienzas a bajar por los gastados peldaños que conducen a una cripta oscura y sofocante. La cola sinuosa de la procesión es enorme. El ver todos esos cuerpos encapuchados parece algo horrible de verdad. Entonces te das cuenta de que en el suelo de la cripta también se abre una segunda abertura por la que también se desliza la serpiente humana, y un momento después os encontráis todos descendiendo por una abominable escalera de caracol, húmeda, impregnada de un olor muy peculiar, que se enrosca interminablemente en las entrañas de la tierra, entre muros de chorreantes bloques de piedra y yeso desintegrado.

Continúas descendiendo por esa escalera de caracol en la página [82](#).

Tu excitada respiración intenta contener todo el aire rancio que aún queda en las cuevas. Sigue siendo nauseabundo y asfixiante, pero vital para mantenerte consciente, aunque eso quizá sea por poco tiempo.

Es posible que estés a punto de perder la cabeza porque en la lejanía, demasiado débil como para distinguir si es real o un delirio, pero inconfundible, escuchas una canción bien entonada en una delicada voz infantil...

*¿Qué venden en la tienda? Espadas;
¿Qué venden en la plaza? Escaramujos;
Con ellos te saquen los ojos si vieras...²*

La linterna ya no parpadea, como si quisiera torturarte te muestra sin remedio, el espanto, el horror...
... se materializa en la página **68**.

² Canción popular, recogida por Alonso de Ledesma (1562-1623), en *Juegos de Noche Buena a lo Divino* (1611).

76

No puedes quitarte de la cabeza la idea de que hay «algo» en el banco desde el que te llega insistente un rumor que más que a estática, suena como a un millar de susurros superpuestos. A cada segundo que pasas sentado esperando por tu tío, carcomido por lo alienante de la situación, con esa vieja cosiendo como si no existieras, tu tío desaparecido y el perturbador silencio de la casa, tus nervios se van quebrando.

Te acercas a la señora de la rueca, intentando observarla más de cerca, y emites un amable saludo que no es respondido. Apenas puedes visualizar su cara, pero parece sufrir de la misma textura incorpórea de tu anfitrión. Esperas tener más suerte con lo que se encuentra tras el banco, pero también hace caso omiso a tú presencia.

Al acercarte a la penumbra que envuelve el asiento solitario, lo entrevés. Apenas sobresale del respaldo, como si fuera un hombre menudo o un niño, y está cubierto con la misma mortaja que el resto de los miembros de tu familia. A pesar de que el miedo vuelve a presentarse, sientes la necesidad de tocarle la espalda para que te mire. Tus dedos se hunden en una masa gelatinosa... Espantado, retiras la mano, pero el ser ya ha percibido tu tacto. Se da la vuelta con mucha lentitud, antes se lleva sus minúsculas manos al rostro, colocándoselo. ¡Ese color mortecino, ese rostro tan meticulosamente definido que no puede ser más que otra máscara! una que no puede ocultar los anormales ojos de su dueño, redondos y de pupila alargada en forma vertical, como un reloj que marca la mitad de la medianoche. Retrocedes espantado.

Si prefieres volver a tu asiento y continuar el incalificable, hazlo en la página [45](#).

Inventa una indisposición para salir de la habitación en la página [16](#).

Te despiertas de un largo letargo al escuchar tus propios gritos en una pesadilla incomprensible llena de criaturas horribles que intentan capturarte. Sientes una pesadumbre infinita y la frente sudorosa y fría, pero al intentar acceder a ella, descubres que tienes las manos atadas a ¡la espalda! ¿Qué ocurre? ¿qué está pasando? ¡No puedes moverte!

La escasa luz que entra por un minúsculo hueco enrejado cerca del techo muestra la estancia: estás en una celda de un blanco amarillento y una enorme puerta de hierro cerrada que tiene unas pequeñísimas ventanitas con barrotes. Alguien se asoma; un venoso ojo penetrante te manda a guardar silencio con un alarido que retumba mientras vuelve a cerrar el insignificante ventanuco con un fuerte golpe seco con el que se escapa cualquier hilo de cordura. Tienes puesta una camisa de fuerza con un parche delicadamente bordado que revela tu mísero futuro: «Arkham S.; Paciente 77».

FIN



78

No puedes evitar echar una ojeada. La niebla sigue precipitándose por aquel hueco como si algo inmenso la estuviera inhalando para embutir de lobreguez sus propias venas. Pero hay algo aún más extraño. En la vertiente inferior del vano, parece que la neblina se plegase para luego abombarse en bullentes volutas que explotan, formando espirales espesas como sí... ¡No! ¡No es la niebla! ¡Algo gira sobre sí mismo y se retuerce bajo ella! La repugnancia que implica esa visión hace que retrocedas de forma instintiva, pero con tan mala suerte que el pánico te hace tropezar con la tumba de al lado. Caes de manera estrepitosa y torpe.

La losa del sepulcro sobre el que has resbalado te sirve de sujeción y evita que te hundas en la niebla, pero solo unos instantes, porque antes de recomponerte, el mármol cede. Igual que cede la endeble tapa de pino del ataúd que ahora abraza tu propio cuerpo.

Sigue ahí metido hasta la página **47**.

Internarte en la galería suena a locura, pero en este momento parece lo único que puede salvarte. Así que comienzas a gatear, no sin dificultades, porque la excavación se estrecha y agranda sin orden ni concierto, como si estuvieras siendo digerido por un parásito blando e invertebrado. En alguna parte es tan angosto que tienes que arrastrarte o incluso arañar la pared, aunque provoques leves desprendimientos.

Ahora comienzas a darte cuenta de la magnitud de tu error; si te quedas atrapado en esta madriguera no te van a encontrar en la vida. El corazón da buena parte de tu inquietud latiendo de nuevo con una fuerza inusual, ante la posibilidad de esa espantosa muerte, enterrado en vida.

El hedor es tan insopportable que, tienes que utilizar parte del cuello de la camisa para taparte e intentas aguantar la respiración hasta que ya no tengas más remedio que inhalar ese nauseabundo y escaso aire para no morir de asfixia. El túnel, es más húmedo y pegajoso a medida que desciendes y no parece tener fin. Por fin, o por desgracia, comienza a bifurcarse. Qué dirección debes tomar, seguir hacia adelante o internarte en esa nueva trayectoria... Ambas ideas parecen igual de terribles.

Quieres continuar bajando en línea recta para no perderte en la página **68**.

O, si prefieres, inténtate en la nueva dirección para ver si desemboca en una salida en la página **100**.

80

Internarte en el hueco oscuro es sin duda mucho más prudente que esperar a que te devoren esos infestos animales que te acechan desde lo alto. Pero la falta de luz hace que te golpees una y otra vez contra el techo y las paredes húmedas del repugnante túnel. Podrías esperar algún tiempo para que las ratas se cansen y se marchen... Pero y ¿si están hambrientas y entran en el túnel? Es muy probable que de hecho ya estés dentro de la larvaria ciudad que las sabandijas han construido para devorar los cuerpos sin vida que depositan en el cementerio.

Enseguida empiezas a escuchar el tamborileo de sus patitas chapoteando sobre la tierra empapada y el chillido cómplice del inminente festín.

Sin pensarlo y antes de que entren por las perneras de tu pantalón, ya estás pataleando como puedes detrás de ti, y manoteas sobre tu cabeza para cerrar la otra dirección. No tienes muy claro cuál es el plan, pero tus frenéticos intentos por evitar ser devorado vivo hace que caigan piedras, tierra, arenisca sobre tu cuerpo, tu cara y tus piernas. Enhorabuena has conseguido enterrarte tú mismo. Las fuerzas te fallan porque el escaso aire que has dejado en tu burbuja, se escabulle en agitadas respiraciones.

Cuando comprendes que te has enterrado en vida ya no puedes volver a excavar para salir de ahí.

Morirás antes de terminar así que, duerme, duerme para siempre.

FIN

Recuerdas la siniestra advertencia que te hizo el desgraciado Ech, así que sacas el amuleto que te entregó del bolsillo interior de la chaqueta. Te sorprendes al verlo desprender un fulgor apenas perceptible, pero sin duda «palpitante» como si algo le estuviera insuflando vida. En su centro hay horadado un pequeño hueco, que jurarías que no estaba antes. Justo se ha expandido a través de la llama del ojo incrustado en la estrella de las cinco puntas que tiene labrada. Así que, por pura intuición, observas a través del símbolo... y se muestra ante ti el infinito horror.

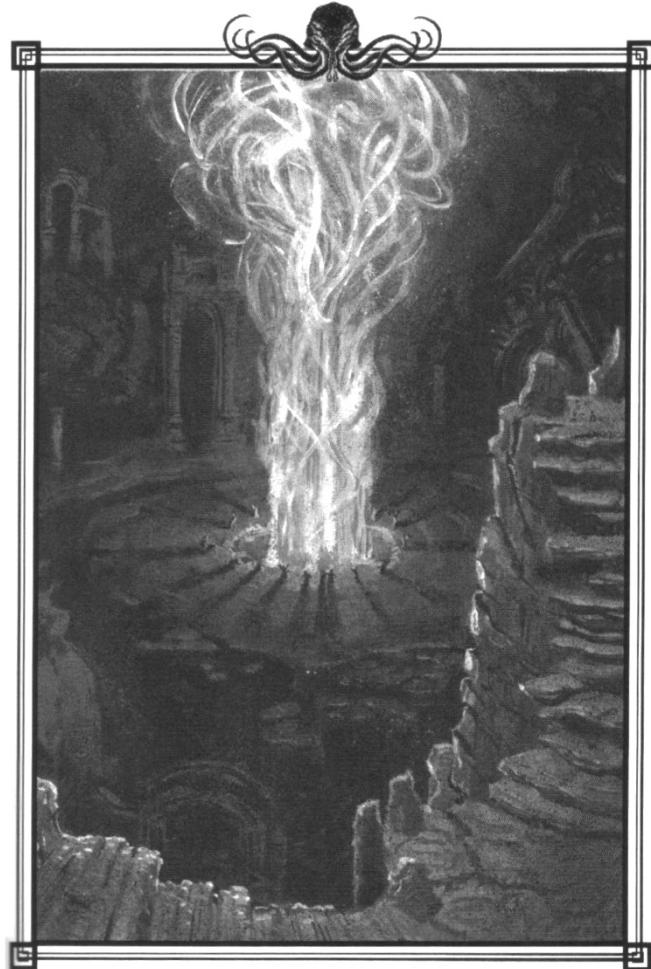
Miles de seres de sombra, criaturas amorfas unidas en una única entidad que reptá como una corriente de malignidad viviente, una «Línea de Ley» que adopta la forma de un ser viviente. Kingsport es su nodo, el centro de todo mal, observado con avaricia por seres de otros mundos.

De cada casa fluyen, se integran los unos en los otros, seres que no son del todo humanos por mucho que usen «trajes de carne». Y en medio de ellos, como un tronco que flota en una corriente de podredumbre... ¡Ech! que está estudiando lo que acontecerá esta noche desde la inocencia del erudito que se asoma al abismo del conocimiento que no puede entender.

—Psshhh, Ech, Ech... ¡Por el amor de Dios, salga de ahí!

No hay forma, no te oye, no te ve a pesar de que ya te encuentras a escasos pasos de él, y continúa siguiendo la procesión. Pero en su expresión no existe el horror que tú has experimentado, solo curiosidad y cierto grado de jolgorio. Es como si no estuvierais en la misma realidad.

Si quieres seguir observando a través del trapezoedro ya sabes lo que tienes qué hacer. O aparta de ti esta aberración y vuelve a la «realidad» en la página **61**.



Una columna de fuego verde brota de las entrañas de la tierra bañando con su enfermiza luz un acantilado de pesadilla.

Es un descenso silencioso y horrible. Al cabo de un rato, observas que los peldaños ya no son de piedra y argamasa, sino que están tallados en la roca viva. Continúas con el corazón encogido al constatar que miles de pies no producen ruido ni eco alguno. Después de un descenso eterno, la caverna se abre a unos pasadizos laterales que conducen al misterioso acceso. Los pasadizos no tardan en hacerse numerosos. Son catacumbas de apariencia amenazadora, y el acre olor a descomposición que desprenden aumenta hasta lo insopportable.

Seguramente habéis llegado hasta la base de la montaña, y quizá incluso estéis por debajo del nivel de Kingsport. Asusta pensar en la antigüedad de aquella población infestada, socavada por aquellos subterráneos corrompidos. Luego ves el cárdeno resplandor de una luz y oyes el murmullo insidioso de las aguas. No te gustan las cosas que están sucediendo y piensas que ojalá ningún antepasado tuyo hubiera exigido tu asistencia a un rito de este género.

En el momento en que los peldaños y los pasadizos se hacen más amplios haces otro descubrimiento: percibes el doliente acento burlesco de una flauta; y súbitamente, se extiende ante ti el paisaje ¡limitado de un mundo interior!: una inmensa costa fungosa, iluminada por una columna de fuego verde y bañada por un vasto río oleaginoso que mana de unos abismos espantosos, insospechados, y corre a unirse con las simas negras del océano inmemorial. Esto es demasiado para tu psique y por un instante crees que estás a punto de derrumbarte.

Quieres seguir junto a los tuyos, en este nuevo reino de pesadilla en la página **96**. O tal vez sea mejor esconderse en uno de los recovecos de las catacumbas en la página **108**.

84

Todo resulta demasiado sospechoso, un camino manipulado, un fuerte olor a putrefacción y un recodo apenas visible... huele a trampa.

Sales del camino.

Muchas de las tumbas están extremadamente cercanas unas a otras, por lo que es más fácil iniciar un espeluznante juego de saltos, sorteando los obstáculos andando sobre los sepulcros más accesibles, hasta alcanzar la salida sin ser tragado por alguna de las fosas. No parece sencillo, así que te dispones a transitar sobre algunas de las lápidas que mejor estado conservan. Apenas te quedan unos pocos pies para alcanzar el muro, cuando un sonido chirriante para el tiempo. Es como si el amolador de tu pueblo se hubiese instalado a menos de un pie de distancia y ejerciera su profesión con una precisión nunca oída antes. No puedes ver nada, la oscuridad se cierne sobre todo lo que te rodea, así que vacilante sigues saltando, pero acelerando el ritmo. El sonido vuelve, y el miedo se apodera de tu columna haciéndote recorrer la escasa distancia que te queda con una arriesgada ligereza.

Y cuando estás a punto de alcanzar tu objetivo, el suelo cede bajos tus pies.

Pasa a la página [47](#).

Entras en la urna y te recuestas sobre la iridiscencia de la llama que comienza a rodearte y hacerse más y más intensa para provocar tu metamorfosis.

Los descendientes de los dioses exteriores ya no susurran, elevan esos huecos sonidos que emiten hasta que la llama crece, asciende, encumbra el cielo hasta más allá de los eones. Estás dentro de la luz y solo puedes sentir un extraordinario dolor de una intensidad indescriptible, la putrefacción de la carne que te ha acompañado en la tierra, la salvación de tu ser...



Continúa la ceremonia en la página **110**.

86

El viejo que dirige la ceremonia se queda en tierra al ver que te niegas a cabalgar sobre una de esas bestias como los otros.

El flautista amorfo ya ha desaparecido y solo dos de esas bestias permanecen allí pacientemente, inmensas, antinaturales, desprendiendo su olor ofídico y penetrante. Al resistirte a cabalgar, el viejo saca el punzón y la tablilla que usa para comunicarse, y te indica por escrito que él es el verdadero delegado de aquellos antepasados tuyos que fundaron el culto al Invierno en este mismo lugar, que ha sido decretado que volvieras aquí, y que faltan por celebrarse los misterios más recónditos y necesitan tú presencia.

Escribe todo eso en un estilo muy antiguo, y aún dudas cuando saca de sus amplios ropajes un sello y un reloj con las armas de tu familia, tan antiguo e intrincado que resulta una auténtica reliquia. Te lo enseña para probar que todo es según ha dicho él. Es idéntico a la pintura del fundador, el tatarabuelo de tu tatarabuelo que aún permanece en la casa familiar, el primero de tu raza en llegar a Kingsport.

Pero esa prueba es espantosa, porque sabes por el testimonio de tus parientes y antiquísimos documentos, que ese reloj que ahora sujetas, fue enterrado con el tatarabuelo de tu tatarabuelo ¡en 1698!

Continúa en la página **50**.

En el centro de la explanada se erige un majestuoso altar enhebrado a un foso del que emana, aunque levemente, esa misma venenosa e iridiscente llama verdosa. Sobre él descansa una alargada urna o ataúd de cristal. Tu pariente se acerca al altar y eleva sobre sus hombros el incalificable *Necronomicón* pronunciando unas impías palabras que ahora pareces reconocer y que todos repiten mientras la llama asciende hacia la cima de aquel hueco que se alza hasta tocar las mismas estrellas.

Eres el único que continúa impávido ante el espectáculo, porque tu cabeza, tu mente comienza a trascender, y ante ti se libera tu destino: Ya no cabe ninguna duda, eres el heredero de tu gente, el elegido para continuar la propagación de tu raza, para que no olviden los secretos del mundo originario. Eres el continuador, el que regresaba aquella noche como manda la tradición.

Tu antepasado, ya no dudas de que realmente es el tatarabuelo de tu tatarabuelo, el mismo cuyo retrato cuelga de tu pared, te invoca al altar, y sabes todo lo que va a ocurrir si lo haces. Dejarás atrás lo que has vivido hasta ahora, olvidarás a la mismísima humanidad; abandonarás la forma humana que protege a la tierra del exterminio y permitirás que lo eones distantes, el origen mismo de tu ser, brote a través de ti.

Accede a subir al altar y acepta tu herencia familiar en la página **28**. O niégate a ser un títere de una decisión que nunca te fue consultada en la página **92**.

88

Ese tal Ech es, sin duda, un hombre de cualidades extraordinarias, intenso y algo pedante, pero te ha entregado algo impresionante. La noche ha caído de golpe sobre el pueblo de Kingsport, y se está haciendo tarde para que acudas a tu cita, así que pronto tendrás que tomar una decisión sobre si acudir al Ceremonial o no hacerlo.

Pero antes, decides examinar el objeto, ese trapezoedro rojizo de ocho caras engarzado en una plancha de madera con una estrella de cinco puntas, y una especie de ojo con una columna de fuego en su interior... «Usar solo cuando Aldebarán esté en su cémit», ¿qué querrá decir? ¿cómo demonios se utilizará?

Miras a través del trapezoedro y no aprecias absolutamente nada salvo que tiñe de rojo todo lo que enfoca... «Cuando Aldebarán esté en su cémit» repites una y otra vez. Al final te encoges de hombros y lo guardas en el bolsillo. A lo mejor durante tus viajes puede resultarte de alguna utilidad.

(Si en algún momento crees que se dan las condiciones para usar el trapezoedro, solo tienes que sumar 10 a la sección en la que te encuentres. No te preocupes, sabrás perfectamente si ha funcionado).

Vete a tu cita en la página **13**, sin olvidarte de que ahora cuentas con «el trapezoedro». Si lo prefieres, puedes quedarte en tu habitación en la página **73**.

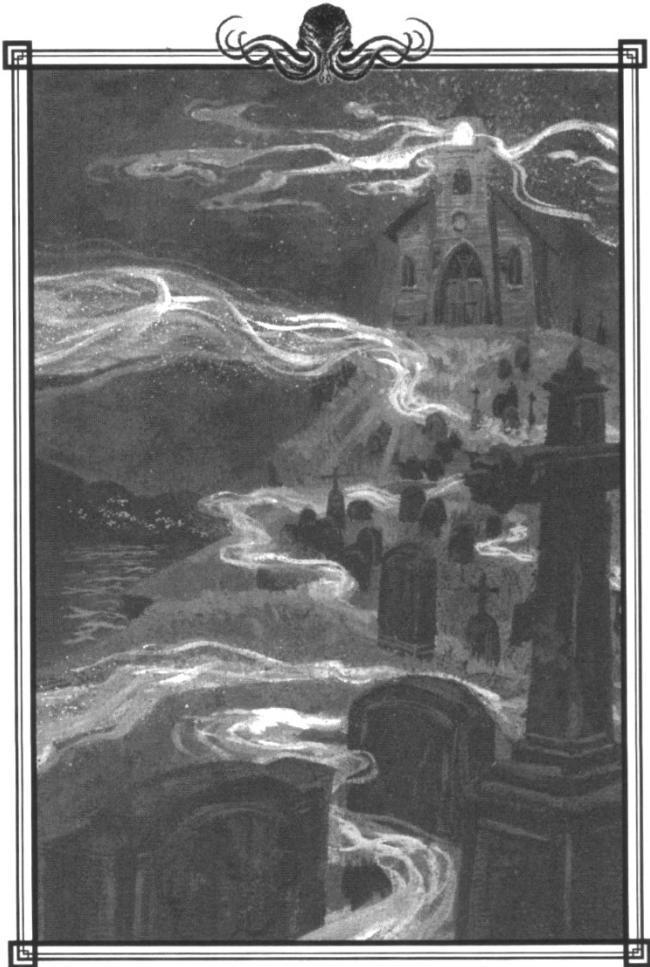
Te lanzas en aquel jugo pútrido de las entrañas de la tierra y una corriente de aguas fangosas te guía por la siniestra necrópolis subterránea que los híbridos han excavado bajo el cementerio. No son cadáveres, no, es la infinita progenie de Tremoth que, más bestia que hombre, ha sido capaz de procrear con las alimañas y ahora su estirpe puebla las catacumbas royendo huesos, devorando carne putrefacta y aguardando su momento para salir al mundo.

No lo soportas más y pierdes la conciencia.

En el hospital te dicen que te han encontrado en el puerto de Kingsport, medio helado, al amanecer, aferrado a un madero providencial. Te dicen que la noche anterior te habías extraviado por los acantilados de Orange Port, cosa que habían deducido por las huellas que encontraron en la nieve.



Cuéntales todo lo que has visto y vivido en la página **77**.
No dices nada en la página **99**.



El cementerio de Kingsport se extiende como un parche de lepra por la superficie de la colina.

91

Antes de que llegues al lugar impío, ya sabes, gracias a la conexión con ese apasionante y confuso objeto arcano que el destino de esta procesión de ultratumba, el escenario de la macabra ceremonia, se encuentra bajo la iglesia central del pueblo. Es como si gracias al trapezoedro, la realidad anduviera unos pocos pasos por detrás de ti. Miras a los cielos nocturnos y el gigante cazador brillante que te observa desde el cielo, parpadea. Por un instante eres Orión, o mejor dicho el abominable ser que se agazapa allí. Contemplas el mundo desde la incommensurable altura desde la que se encuentra y sientes el vértigo de cruzar los vacíos del cosmos. Te insta, te invita a internarte en el aterrador descenso hacia las profundidades del misterioso acceso vertical que se abre bajo la iglesia impía del pérrido Kingsport, del que emanan lóbregos pasadizos, unos túneles laterales repletos de abominables seres en descomposición que desprenden corrupción y fetidez de forma inimaginable y, que esperan para culminar la ceremonia de traslación de su nuevo sumo sacerdote.

Obedece la llamada de Orión y continúa siguiendo a tu raza en la siguiente sección. Si has cogido las llaves de la fonda, puedes tratar de huir de ahí y refugiarte. Recuerda el número del llavero. O aparta de una vez el trapezoedro de tu rostro y vuelve a tu realidad en la página **74**.

92

Pese a la velocidad con la giran tus pensamientos, no puedes reprimir el horror que ves y que causarás si accedes a convertirte en el sumo sacerdote de esta raza, aunque sea la tuya. La Tierra temblará ante vuestros impíos dioses, se quebrará mil veces hasta extinguirse por la influencia del horror, la sinrazón, el caos desatado por los tuyos en las mentes de los insignificantes seres humanos, para el disfrute de los Primigenios.

Ahora que sabes lo que ocurrirá, no quieres continuar sirviendo a la estirpe, no puedes permitirlo, no puedes convertirte en el nuevo gusano que roe.

Avanzas hasta colocarte justo delante del estigio foso. Desde allí puedes ver la desatada turbación misma de tu raza al ver cómo te precipitas al vacío.

Es la primera vez, en milenios, que la semilla que debe brotar, se sacrifica por la humanidad.

Caes y caes a los vacíos siderales y mientras lo haces escuchas carcajadas. La alegría de tu sacrificio se torna en terror al comprender que, si tú no abrazas tu destino, la gran estirpe aún cuenta con tu descendencia.

Esa misma noche será arrancada de las entrañas de tu esposa. Y a ese minúsculo ser, no se le dará la opción de elegir.

FIN



Corres, gateas y te arrastras hasta el camino principal, asegurándote de ir más rápido que él, y parece que por el momento has conseguido librarte de M. Tus uñas sangrantes, consumidas, retorcidas de escarbar en la húmeda tierra maloliente han conseguido tapar el hueco por el que acabas de huir. Un efímero halo de esperanza te compadece, pero estás a siete o más pies bajo tierra y un endeble muro te separa de un espantoso y horrible animal u hombre, aunque ya no sea nada de eso.



Continúa por la galería en la página [75](#).

94

Cualquier otro habría salido huyendo o se hubiese postrado suplicando una muerte rápida, pero hay algo en la mirada de ese ser que te resulta familiar.

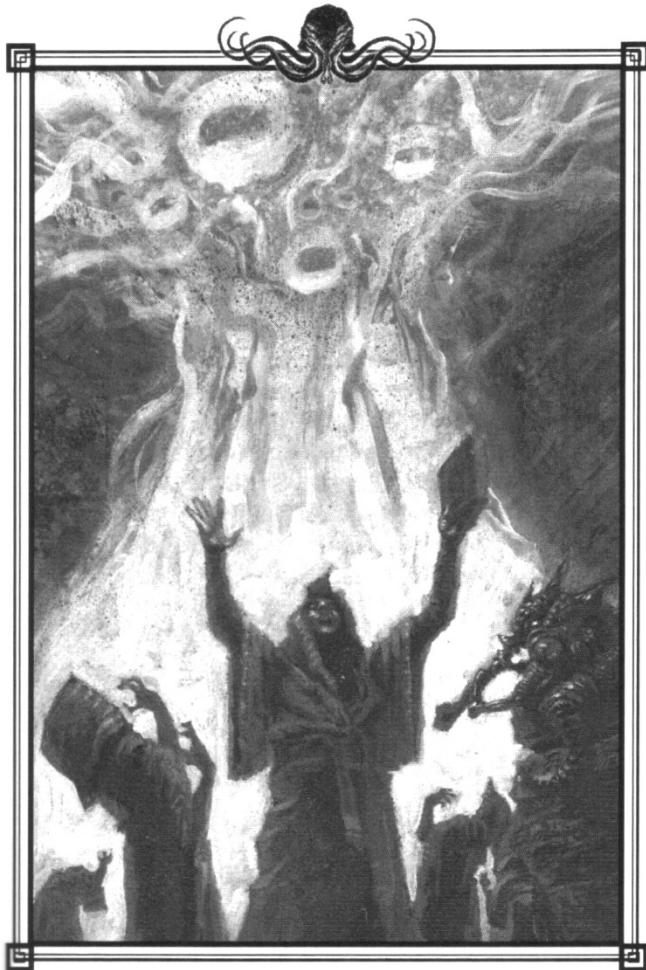
Miras esas cuencas vacías y empiezas a recordar. ¡Ahora lo ves con total claridad!... Fue tu propio tío el encargado de llevar al hijo de los Tremoth —nacido de la catalepsia mortuoria de su madre—, desde Inglaterra hasta un lugar al otro lado del océano que no debía ser conocido por nadie. Un trato al que llegó tu familia como representantes de tu estirpe con un tal «Chaldane». No puedes recordar la charla entre tu padre y tu tío, eras demasiado pequeño, pero ahora los ves en el comedor de la vieja casa, al pie de la Iglesia, susurrando, confesando culpas que consumen la mente y condenan el alma. Con voz trémula y refiriéndose a ese ser «hienoso», endemoniado, que se alimenta de los últimos hálitos de los que abandonan este mundo de dolor.

Continúa en la página [43](#).

Lo mejor es alejarse de ese efecto antinatural en la niebla. Es como si existiera un respiradero bajo el camposanto que necesita nutrirse del frío y la oscuridad de la bruma. Dirigirse hacia la salida y continuar el camino hacia Kingsport es la opción más sensata después de lo visto. Además, ya se está haciendo tarde y aún queda un trecho que recorrer hasta la casa de tus tíos. Estás sumergido en estos pensamientos cuando notas que hay algo extraño en el camino por el que ahora están andando. Está pisoteado y ennegrecido, pero tras uno de los panteones más modestos, el trayecto continúa sin un solo rastro de pisadas. No puedes ver claramente qué puede suceder, pero ves que el terreno ha sido removido y aplanado. Lamentablemente es paso obligado para salir de ahí desde dónde estás... a no ser que andes sobre las tumbas más bajas del cementerio, pero muchas están fragmentadas y seguro que algunas abiertas. ¿Qué harás?

Cruzarás este camino manipulado y aplanado en la página **22**.

O sortearás como puedas el camino arriesgándote a cruzar las tumbas en la página **84**.



Rito de Invierno, rito de Fuego...

Desfallecido, con la respiración agitada, contemplas ese averno profano de leproso resplandor y aguas mucilaginosas; la muchedumbre encapuchada forma un semicírculo alrededor de la columna de fuego.

Este es el rito del Invierno, más antiguo que el género humano y destinado a sobrevivirle, el rito primordial que promete solsticio y primavera después de las nieves; el rito del fuego, del eterno verdor.

Y en aquella gruta estigia ves cómo adoran la nauseabunda columna de fuego y arrojan al agua puñados de viscosa vegetación que resplandece con una fosforescencia pálida y verdosa. Y ves también, fuera del alcance de la luz, un bulto amorfo, achaparrado, que toca la flauta de modo repugnante. Y mientras, te parece oír también unas notas apagadas en la fétida oscuridad donde nada puedes ver. Con cada horrible acorde arrastrado, también llega el conocimiento, la música impía está cargada de la sabiduría blasfema de lo prohibido que, en oleadas, fuerza tu mente con revelaciones inasumibles por tu naturaleza.

Pero lo que más te llena de espanto es la columna de fuego. Brota como un surtidor volcánico de las negras profundidades; no arroja sombras como una llama normal, y baña las rocas salitrosas de un verdor sucio y tóxico.

Toda aquella hirviente combustión no produce calor, sino la viscosidad de la muerte y la corrupción. El hombre que te ha guiado se escurre ahora hasta colocarse junto a la horrible llama y ejecuta unos rígidos rituales hacia el semicírculo que le mira.

En determinados momentos, los asistentes rinden homenaje de acatamiento, especialmente cuando levanta por encima de su cabeza el *Necronomicón*.

Sigue el Ceremonial en la página **106**.

98

La perpetuidad de tu especie es la condena de todo aquello que conoces, ahora lo sabes. Aquello que hay en ti, que legas, está condenado a suceder por milenios guiando a los espectros de masas reptantes que pululan por las catacumbas del mundo oculto.

No puedes permitirlo, así que arrastras contigo al origen de tu estirpe, a tu legado al fondo del foso, donde se eterniza el alarido infernal de vuestra desintegración. La semilla de tu raza se extinguirá en Kingsport gracias a ti, aunque solo sea hasta el momento en el que las estrellas distantes, o los hijos de sus hijos, vuelvan a esa ignominiosa caverna execrable y repugnante a perpetuar el dolor y el horror inimaginable en el espíritu humano que tanto place a Los Primigenios.

Sigue leyendo en la página [111](#).

99

No haces ningún comentario. Sabes que nada de lo que digas encajará con la realidad para la que el mundo está preparado.

Mientras te interrogan te pierdes en divagaciones y fijas la vista en los ventanales del hospital; que se abren a un panorama de tejados de los que apenas uno de cada cinco podía considerarse realmente antiguo. Las calles vibran con el estrépito de tranvías y automóviles. Cuando preguntas dónde estás, te insisten en que eso que ves es Kingsport, cosa que no puedes negar. Al verte caer en un estado de ansiedad en cuanto mencionan que te encontraron cerca del cementerio parroquial de Central Hill, te preguntan si está preparado para salir. Vuelves a mirar por la ventana, recuerdas lo vivido en la siniestra necrópolis y te haces la misma pregunta:

¿Estás preparado para enfrentarte al aura sobrenatural que parece haberse instalado en la normalidad de esta ciudad olvidada? Pasa a la página **12**.

¿O tal vez será mejor olvidarse de todo y continuar con tu tranquila vida en Arkham? En la página **103**.

100

El camino parece algo más holgado en esa nueva dirección, y ya vuelves a caminar a gatas. La claridad que desprende la linterna te muestra aún un largo camino por delante que vuelve a dividirse, aunque al fondo se vislumbra un espacio más amplio donde casi podrías ponerte de pie.

Cuando consigues estirar tus rodillas, crujen como una rama seca. Recorres la caverna con muchos problemas porque la luz de la linterna comienza a parpadear, como si imitase los temblores de espanto que sufres al pensar en el horror de verse bajo esta tierra limosa y pestilente que te rodea como una cúpula precaria. La agitas y le das un par de golpes para que siga funcionando. Iluminas un montículo amorfo y abultado, parece un desprendimiento, aunque del techo de la cueva no ha caído. Te acercas y ahora los efectos en la luz los provocas tú. Tiemblas, y contigo, la linterna, al comprobar que aquello que se mueve al intuir tú presencia, parece tener forma de ¡cuerpo humano!

Descubre lo que se acerca a ti en la página **102**.

101

Los pasos adelantados de tu realidad se esfuman cuando el trapezoedro cae de tus manos para estrellarse contra las profundidades de un río oleaginoso que golpea furioso el fondo de una gruta estigia que se abre bajo la maldita iglesia, el origen de todo mal, el padre del Tártaro y del Naraka, del Infierno y de Diyu, del Gehena y el Duat.

El horror se materializa ante tus ojos adoptando la esencia de la realidad. No tienes ni idea de cómo has llegado hasta aquí, pero lo intuyes.

Por un instante has sido parte integrante de la masa, has sido su fervor sangriento y destructivo, la locura y el perdón absolutorio del colectivo anónimo. Y el secreto del conocimiento prohibido te ha llevado en volandas hasta donde mora y cría el mal oculto de Los Primigenios... Tal y como te advirtieron has abusado del poder del trapezoedro y has quedado atrapado por su realidad.

Tu amada esposa se encuentra amordazada y cubierta con un pañuelo con las idénticas formas geométricas del reloj de tu antepasado que cuelga en tu casa desde tiempos pretéritos. Está condenada a perpetuar la semilla estelar porque ya habita en sus entrañas el mal, el linaje de tu estirpe, tu hijo. La vieja hilandera y el sumo sacerdote están a punto de internarla en el ataúd de cristal que se eleva sobre un altar bañado por la llama sin sombra, que mana de una cavidad infinita... está a punto de iniciarse la ceremonia de traslación, a no ser que...

Acabes con esta pesadilla en la página [98](#). No intervengas, no luches contra la providencia y ve a la página [109](#).

102

Cuando se da la vuelta, alertado por el sonido de tu agitada respiración puedes verlo con nitidez... Un cadáver andante, un ser semi-momificado y carroñero que oisquea y te busca sin mover sus desorbitados y blanquecinos ojos que parecen canicas vacías a punto de salirse de las cuencas. Balancea de un lado a otro su cabeza despojada de importantes trozos de carne, sobre la que caen unos escasos y rancios cabellos; sin duda, este cuerpo descarnado fue un hombre en algún momento; pero debe llevar años bajo tierra y se ha vuelto una forma de vida diferente y maldita. Se acerca tanto a ti, que tu linterna es capaz de descubrir su inicial grabada en sus roídas ropas de operario... Ese ser, es, era ¡M!

Ya sabe que estás ahí. Los sabes porque, mientras avanza hacia ti, gime de hambre abriendo y cerrando su boca llena de pústulas, salivando con cada paso torpe en tu dirección. Si te quedas inmóvil te descubrirá. ¡¿Qué vas a hacer ahora?!

Si durante el transcurso de la aventura has encontrado algún arma puedes usarla en la página **104**. Si no puedes combatirle retrocede rápido hasta la nueva bifurcación en la página **93**.

Con melancolía en la mirada recorres por última vez los callejones estrechos, los tejados holandeses y los monumentos de tiempos pretéritos. Como ominosa respuesta, una ráfaga helada levanta las hojas muertas que se arremolinan frente a la puerta de la iglesia de la colina. Sientes un profundo escalofrío en la soledad de los caminos vacíos de gente, en el repiqueteo de las campanillas de los porches abandonados, y te das cuenta de que por mucho que este pueblo sea la cuna de tu origen, nada quiere deberte ya.

Agachas la cabeza y te dispones a partir hacia la seguridad de Arkham.

Tal vez estás defraudando a tus padres y a tus tíos, tal vez estás renunciando a un destino superior, pero al menos ya eres libre de la carga de tu apellido.

FIN



104

Sacas de tu bolsillo el revólver que le has cogido del cuarto del propio M y comienzas a disparar. El ruido del primer disparo en aquel hueco larvario bajo tierra retumba en tus oídos dejándote aturdido y casi sordo. Pedazos de techo caen sobre tu cabeza.

El monstruoso ser se queda noqueado solo unos instantes... no cesas en el intento y sigues disparando mientras retrocedes hacia el espacio por el que has entrado. Los pocos segundos que las balas distraen a M pueden ser suficientes para que intentes al menos internarte de nuevo en el camino principal.

Te lanzas a la carrera hacia la red de túneles que se pierden en las entrañas de la tierra. No tienes ni idea de cuánto tiempo pasas corriendo, gateando, reptando por la necrópolis subterránea que esas criaturas necrófagas han excavado bajo el cementerio. No son cadáveres, son la estirpe de los enterrados en vida que ahora puebla las catacumbas alimentándose de los que han tenido más suerte y están realmente muertos.

No lo soportas más y estás a punto de perder la conciencia justo antes de precipitarte por uno de los miles de túneles, canales y pozos que horadan la tierra.

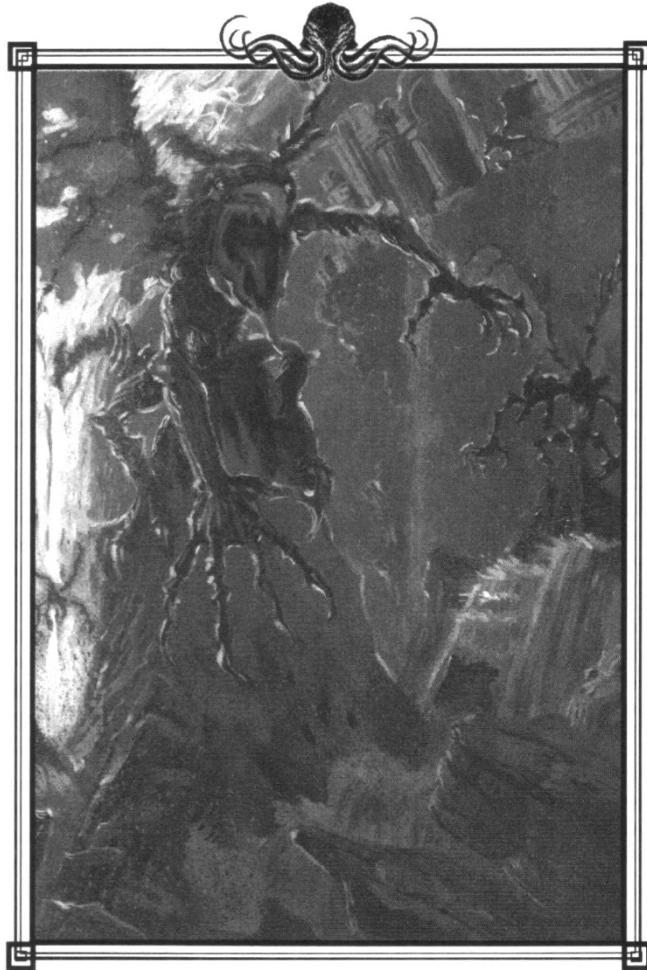
Despierta en la página **89**.

La muchedumbre brama en un aullido seseante. Sin duda, era preferible la transformación del legítimo heredero, pero por alguna razón ha desaparecido, dando la espalda a su legado. Maldicen y se lamentan en un abrumador silencio, pero la ceremonia no puede aplazarse e inmediatamente se presenta ante los reunidos el futuro sumo sacerdote: ¡el hijo no nacido del heredero!

Cuando ves a tu esposa amordaza y portada por dos encapuchados que enseguida reconoces como tus familiares en Kingsport, tratas de interrumpir el ritual. Arrastran a tu esposa hacia una urna de cristal bañada por la columna de fuego, en la que será posible la metamorfosis, pero tus lamentos no son oídos, no antes de que el pulposo y repugnante brazo de tu familiar, liberado de su guante de piel humana, estrangule a tu amada.



Continúa en la página **109**.



*Las criaturas adiestradas aguardan mansamente a sus
invocadores.*

Tú también te ves impelido a tomar parte en todas las reverencias, puesto que habías sido convocado a esta ceremonia de acuerdo con los escritos de tus antecesores y ¿quién eres tú para negarte al destino de tu estirpe?

El viejo encapuchado que dirige la homilía hace una señal al que toca la flauta en la oscuridad; este cambia su débil zumbido por un tono más audible, provocando con ello un horror inesperado.

Falta poco para que te desplomes sobre el limo de la tierra traspasado por un espanto que no proviene de este mundo ni de ninguno conocido, sino de los espacios enloquecedores que se abren entre las estrellas.

En la negrura inconcebible, más allá del resplandor gangrenoso de la fría llama, en las tartáreas regiones a través de las cuales se retuerce aquel río oleaginoso, extraño, insospechado, aparece danzando rítmicamente una horda de mansos híbridos alados que ningún ojo ningún cerebro en su sano juicio, ha podido contemplar jamás.

No son cuervos, ni topos, ni seres humanos en descomposición; son algo que no consigues entender. Dan saltos blandos y torpes, impulsándose a medias con sus pies palmeados y sus alas membranosas.

Y cuando llegan hasta la muchedumbre, las figuras encapuchadas se agarran a ellos, montan a horcajadas y se alejan cabalgando a lo largo de aquel río tenebroso hacia unos pozos y galerías donde venenosos manantiales alimentan el caudal tumultuoso de las negras cataratas. Y llega tu turno, es hora de que tú también cabalgues sobre esos seres extraños, ¿o quizás no...?

Imitas al resto y te subes a uno de esos seres alados en la página 59. O te niegas a sucumbir a la locura colectiva y tratas de huir entre la multitud en la página 86.

108

Sigues lo más cerca que puedes los movimientos de esa muchedumbre encapuchada, adoradores del espanto y el vacío. Veneran una columna de fuego, a esa ingente llama sin sombra que baña de veneno y hedor todo lo que la rodea, mientras suena el sonido repugnante de una flauta que toca un achaparrado y amorfo ser. De su música brota el caos, el dolor y la entropía... Pero también el profano y obsceno conocimiento de seres anteriores al nacimiento de los dioses. Con cada repulsiva nota del flautista nuevos velos caen en tu mente y te internas en mares de conocimiento prohibido.

Todo está preparado para que el rito de Invierno continúe. Pero la ceremonia de este centenario es especial —¡Única en milenios! —es la que perpetuará la estancia de la semilla estelar en la Tierra, el ritual de traslación en el que el hijo del hijo revivirá y guiará a la especie por nuevos eones, la elección del nuevo sumo sacerdote, y tú estás aquí para vivirlo.

Continúa el ritual en la página **105**.

El cuerpo inmóvil de tu esposa es introducido en el ataúd sellado. Las unidas exclamaciones de alegría y júbilo de los adoradores del infierno te repugnan hasta hacerte vomitar sobre el suelo de piedra. Con el *Necronomicón* alzado sobre su cabeza, la columna de fuego se introduce en las entrañas de tu adorada compañera pudriendo y reduciendo su ser, su carne, hasta convertirla en una masa infesta. Pero su vientre abultado aún sigue vivo, palpita, respira y se deforma monstruoso. Hasta que, en un horrendo instante de terror inexplicable, un brazo ofidio desgarra su camino hacia el exterior. De un modo u otro, has traído a este mundo condenado, al deleznable nuevo sumo sacerdote de los «externos de Nueva Inglaterra».

FIN



110

La ceremonia de traslación ha finalizado. El fulgor verdoso, forjado en las estrellas más brillantes, ha penetrado en ti eliminando cualquier vestigio de la ínfima vida anterior que escondía y aprisionaba tu destino como futuro sumo sacerdote de tu raza para los próximos milenios. Has trascendido al origen mismo de la creación, dejando de habitar una raza inferior para alcanzar el conocimiento pleno. Tu cuerpo, ya no está formado por huesos, ni por la piel que recubre al despreciable humano, un ser que ahora solo te causa repulsión y apetito; eres la semilla estelar, la inteligencia suprema que mantendrá el abismo exterior en contacto con las entrañas del lugar elegido para que habiten los descendientes de los externos. Eres el levado que andará en la oscuridad y protegerá a tu raza de las lides perpetuas con los Arquetípicos.

Cuando te alces harás temblar el mundo sembrando la locura de Nyarlathothep, caerán las ciudades bajo la ira de Cthulhu y arderán los seres vivientes en el caldo de fuego de La Llama Viviente... Todo bajo la mirada estulta del maldito Azathoth.

¿Enhorabuena...?

FIN

111

Te lanzas en aquel jugo pútrido de las entrañas de la tierra antes que tus locos chillidos puedan hacer caer sobre ti las legiones de cadáveres andantes que los abismos pestilentes ocultan.

En tu locura, arrastras contigo al sumo sacerdote del caos reptante, el viejo «gusano que roe» y en una espiral de vertiginosa muerte impactáis contra el agua verde justo antes de que todo se vuelva completamente negro.

Despiertas en una habitación de hospital, tienes todos los huesos rotos y la convalecencia va a ser larga. Te dicen que te han encontrado en el puerto de Kingsport, medio helado, al amanecer, aferrado a un madero providencial. Debes de haberte extraviado por los acantilados de Orange Port, cosa que habían deducido por las huellas que encontraron en la nieve de alguien que te arrastró a la orilla de forma providencial. Miras a los médicos a los ojos. Parecen buenas personas. Galenos preocupados por un enfermo en estado de ansiedad extrema. En tu interior sabes que nada de lo que dicen es cierto.

Cuéntales todo lo que has visto y vivido en la página **77**.

No dices nada en la página **112**.

112

No haces ningún comentario. Tu cabeza es un caos. Nada encaja con la experiencia de la noche anterior. Los ventanales del hospital se abren a un panorama de tejados de los que apenas uno de cada cinco podía considerarse realmente antiguo. Las calles vibran con el estrépito de tranvías y automóviles como una urbe «normal». Te insisten en que eso es Kingsport, cosa que no puedes negar, pero tampoco puedes dar como «real». Al verte caer en un estado de delirio cuando te enteras de que el hospital se encuentra cerca del cementerio parroquial de Central Hill, te trasladan al Hospital St. Mary, de Arkham, donde te atenderán mejor. Los médicos de Arkham son de mentalidad más abierta, y te ayudan, y gracias a su influencia puedes conseguir acceso a copias del censurable *Necronomicón* de Alhazred, celosamente guardado en la Biblioteca de la Universidad de Miskatonic. Dicen que sufres una especie de «psicosis» y convienen en que el mejor sistema de alejar las obsesiones de tu cerebro es provocando tu cansancio del mismo a base de permitirte ahondar en el tema.

De esa suerte llegas a leer un espantoso capítulo que te estremece doblemente, puesto que no es nuevo para ti: lo que cuenta, lo has visto tú, dijeron lo que dijesen las huellas de los pies del lugar donde te encontraron. Tus sueños son aterradores a causa de ciertas frases que no te atreves a transcribir y cuando te preguntan qué te perturba, citas únicamente un párrafo. Lo traduces lo mejor que puedes de ese desgarbado latín vulgar en que está escrito...

Continúa en la página [113](#).

«Las cavernas inferiores —escribió el loco Alhazred— son insondables para los ojos que ven, porque sus prodigios son extraños y terribles. Maldita la tierra donde los pensamientos muertos viven reencarnados en una existencia nueva y singular, y maldita el alma que no habita ningún cerebro. Sabiamente dijo Ibn Shacabad: bendita la tumba donde ningún hechicero ha sido enterrado y felices las noches de los pueblos donde han acabado con ellos y los han reducido a cenizas. Pues de antiguo se dice que el espíritu que se ha vendido al demonio no se apresura a abandonar la envoltura de la carne, sino que ceba e instruye al mismo gusano que roe, hasta que de la corrupción brota una vida espantosa, y las criaturas que se alimentan de la carroña de la tierra aumentan solapadamente para hostigarla, y se hacen monstruosas para infestarla. Excavadas son, secretamente, inmensas galerías donde debían bastar los poros de la tierra, y han aprendido a caminar unas criaturas que solo deberían arrastrarse».

FIN



BESTIARIO



El Gusano que Roe

En los Manuscritos *Pnakóticos* se menciona la existencia de una entidad de origen desconocido con la forma de un enorme gusano. En los textos se dice que los hechiceros de Shaggai lo invocaron por accidente y este ser monstruoso acabó por devorar el planeta entero. Hay quién dice que el culto al Gusano que Roe ha resucitado en Kingsport... Pero nadie sería tan estúpido como para llamar a una criatura que hasta los Dioses Arquetípicos temen, ¿verdad?

«M»

Es el sepulturero de uno de los cementerios más antiguos de Kingsport. Es un hombre rudo y alto que tiene un claro objetivo: acabar con todas las alimañas que anidan en su camposanto.

La niña del cesto de peras

Es una adorable niña de seis años con unos enormes ojos verdes que, a veces, se esconden tras unos alborotados rizos dorados como las espigas de trigo. Siempre va acompañada de su cesto, que suele utilizar para recoger, entre otros comestibles, la fruta de los perales de su familia.

Junior Tremoth

Es el hijo de John y Ágata Tremoth. En torno a él gira una leyenda que conoces desde niño, porque parte de tu familia se encargó de custodiar a Junior tras el fallecimiento de sus padres. Le procuraron alimento y techo, pero Junior hace tiempo que no está bien dónde se encuentra.

El mesonero

En el pueblo de Kingsport todo el mundo se prepara para las festividades propias del Día de Invierno, salvo este amable mesonero que está apurando el cierre de su fonda para recogerse y no saber nada del ceremonial. No le gustan las historias que cuentan de la festividad familiar de tu raza.

Ech Pi El

Es un escritor que está comenzando a hacerse muy popular gracias a sus textos en algunas revistas literarias de poca entidad. Se encuentra en Nueva Inglaterra porque quiere documentarse para su obra. Es muy inteligente y exquisito en los modales pero no es muy amigable.

Tu tío

Es quien te ha convocado, mediante tus padres, a Kingsport para que seas testigo de la celebración centenaria que conmemora tu estirpe. Será tu guía y te dará la bienvenida como te mereces, aunque hay algo en su rostro que te provoca una profunda inquietud.

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

Durante una oscura y gélida noche de diciembre, regresas a la casa de tus parientes en Kingsport, dispuesto a participar en una ceremonia ancestral: el Rito del Invierno. El pueblo parece anclado en el tiempo, y en el silencioso hogar de tus congéneres reina una atmósfera siniestra y ominosa. ¿Por qué custodia tu familia un ejemplar del *Necronomicón*, el libro más perverso jamás escrito? ¿Tendrás valor para unirte a la procesión de encapuchados que, a medianoche, desfila solemnemente hacia el corazón de la vieja iglesia? ¿Qué misterioso ritual pagano te espera al final de unas escaleras interminables que se hunden en las entrañas de la tierra? ¿Te unirás a tu familia en el Ceremonial o perderás algo más que tu cordura en las catacumbas de Kingsport?

Choose Cthulhu: El ceremonial 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.

