

H. P. LOVECRAFT
LOS SUEÑOS EN LA
CASA DE LA BRUJA
EDWARD T. RIKER



CHOOSE CTHULHU

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

La necesidad del conocimiento absoluto se ha apoderado de ti. Guiado por los rumores acerca de la existencia de una malvada bruja que afirmaba haber dominado los secretos del tiempo y el espacio, te diriges a la desierta Colina de Orne para alojarte en su mansión.

¿Podrás descubrir sus secretos arcanos y la relación que guardan con la moderna ciencia? ¿Qué hay de cierto en los espantosos rumores sobre secuestros y oscuros rituales satánicos que aún se producen en la ancestral ciudad de Arkham? ¿Sobrevivirás a los sueños susurrados desde el desván de La casa de la Bruja?

Choose Cthulhu: Los sueños en la casa de la bruja 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 tenor 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 Valris 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 Valris

11. EL ASIDUO DE LAS TINIEBLAS

Leandro Pinto

12. EL SER DEL UMBRAL

Leandro Pinto

13. LA SOMBRA DE OTRO TIEMPO

Giny Valris

14. EL CASO DE CHARLES DEXTER WARD

Edward T. Riker

ALWAYS CHOOSE CTHULHU - 6

Los sueños en la casa de la bruja

Edward T. Riker



*Ilustraciones: **ELIEZER MAYOR***

Director de arte: Elezer Mayor

Maquetación: Patricia H. Albn, Rafael Zabala

Edward T. Riker

LOS SUEÑOS EN LA CASA DE LA BRUJA

Primera edición América Latina en :
AKATAKA, EL COFRE DE ULISES, 2023

- © Choose Cthulhu es una idea original de Edward T. Riker para Celaeno Books
- © De la edición: Editor Mariano Firpo, 2023
- © Del texto: Edward T. Riker
- © De las ilustraciones interiores: Elezer Mayor
- © De las ilustraciones del bestiario: Adrián Lucas Hernández
- © De la portada:
Corrección digital: Matías Ezequiel Iribarren
MidJourney AI y Maquetación: Rafael Zabala



www.akataka.com



www.cofredeulises.com

www.choosecthulhu.com

Fotomecánica e impresión: Help Group SRL

Impreso en Argentina - Printed in Argentina

ISBN: 978-987-88-9443-0

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'naíh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn».

Tu nombre es Walter Gilman, eres un erudito diletante, experto en física y matemáticas, pero no un estudiante más... eres una mente privilegiada que se ha propuesto desentrañar los misterios del universo siguiendo las teorías más avanzadas.

Nada es suficiente para tu voraz necesidad de aprender y estás dispuesto a recurrir a los medios que sean necesarios para entender la relación entre el tiempo y el espacio, pues crees que es posible que nuestra realidad solo sea una de entre muchas otras invisibles a nuestros ojos.

Llevas semanas estudiando de forma intensiva el cálculo no euclidiano y la física cuántica en busca de una llave que te permita acceder a esos otros mundos, pero parece que no vas a ser capaz de encontrarla en la ciencia tradicional. Has viajado a la inmutable y fabulosa ciudad de Arkham, con sus tejados a la holandesa combándose sobre los desvanes donde las leyendas dicen que las brujas se escondían de los hombres del rey hace no tanto tiempo. Acabas de llegar desde Haverhill, Massachusetts, y te has matriculado en la legendaria Universidad de Miskatonic, conocida por su increíble biblioteca de volúmenes prohibidos.

Sigue leyendo, ve al [2](#).

2

El poco tiempo que llevas en la ciudad te ha permitido darte cuenta de que sus viejas casas victorianas están impregnadas de las fantásticas leyendas de la magia primitiva. El folklore local está mezclado con un extraño fondo de realidad multidimensional que no tarda en capturar tu interés, ya que parece que se relaciona directamente con tus estudios.

Tú, como físico teórico, crees firmemente que existen mundos paralelos al nuestro que no podemos percibir, posiblemente porque se encuentran vibrando en frecuencias distintas a las que nuestros sentidos pueden captar. Esto podría explicar las constantes historias de fantasmas, apariciones y desapariciones que se escuchan por todo el planeta y, con especial insistencia, en la infiusta ciudad de Arkham.



Si quieres empezar investigando los libros tradicionales de la Universidad, ve al [37](#).

Si crees que lo mejor es centrarse en las leyendas locales, ve al [103](#).

3

Elwood insiste en que te quedes a dormir en su cuarto y así lo haces. Durante tres días las fiebres parecen remitir y te centras en descubrir más cosas acerca de la extraña figura. Lamentablemente nadie parece reconocer su origen, ni siquiera identificar el material de qué está hecha, solo el profesor Ellery, sustituto del profesor Pabodie de geología, encuentra leves trazas de platino y telurio combinadas en una extraña aleación con otros materiales de peso atómico indefinible.

Elwood y tú os vais a casa enfrascados en una discusión acerca de cómo es posible que esa cosa llegara a tus manos y le insistes en que la bruja Keziah te la ha entregado en sueños, usando algún tipo de conocimiento ancestral para viajar a través de portales dimensionales.

Tras horas debatiendo sobre si es posible que las brujas custodien una erudición remota y sorprendente, pronto salen a colación los nombres de viejos tomos prohibidos y cultos inconfesables como el del terrible Nyarlathotep, el mensajero de los dioses prohibidos. En cuanto comienzas a relatarle tus experiencias con estos seres, el joven Elwood da por zanjada la discusión con un categórico: «¡Paparruchas y supersticiones!»

Y apaga la luz para que os vayáis a dormir.

*Si has acumulado más de 9 puntos de cultista, ve al [57](#).
De lo contrario comienza a soñar, ve al [35](#).*

4

—Creo que lo que me cuenta tiene que ver con la denominada «cuarta dimensión» —te dice el matemático—. Imagine que nuestra realidad transcurre en una esfera tridimensional por la que nos desplazamos. Esa esfera se expande de forma constante en el tiempo y en el espacio.

Asientes con la cabeza.

—Imagine que podemos salir de esa esfera tridimensional y volver a entrar por cualquier otro punto, incluso uno muy lejano.

—¿Salir a dónde, señor? —preguntas con seriedad.

En ese momento entra una secretaria con un cuaderno de tapas negras que deja sobre la mesa.

—Esa es la cuestión, señor Gilman. Podría tratarse de otro lugar físico como el nuestro, o algo mucho más siniestro. Puede que estemos rodeados por múltiples esferas, cada una con su propia realidad... y habitantes.

La charla se prolonga varios minutos y al final los puntos de vista se dividen.

Si insistes en que esta investigación tiene un carácter místico ve a reunirte con Armitage en el [95](#).

Si te fías de las impresiones del profesor y lo das un enfoque meramente físico ve a [91](#).

5

Nada más entrar en la mezquina buharda una punzada de dolor te atraviesa el cráneo. Estás a punto de desplomarte, pero te obligas a llegar hasta la cama de hierro. Cada paso hace crujir las tablas y despierta un batir de alas por encima de tu cabeza que te llena de inquietud.

Antes de que puedas preguntar qué es esa barahúnda, la anciana ya ha cerrado detrás de ti, dejando la llave en tu lado de la cerradura.

¡Puedes jurar que no ha querido ni atravesar el umbral!

Derrumbándote sobre el pestilente colchón, te das cuenta de que estás absolutamente a oscuras, pero tan agotado que no tienes fuerzas ni para encender un candil.

Presas del terror, te dispones a pasar tu primera noche en la Casa de la Bruja.

Si durante tus investigaciones has ganado algún punto de CULTISTA, ve al [109](#).

Si aún no has experimentado el horror del culto, ve al [42](#).

6

Avanzas por las oscuras callejuelas de los barrios periféricos de Arkham en dirección a la Casa de la Bruja.

Siempre que cruzas los apestosos pasajes plagados de charcos estancados de la zona del muelle, tienes la sensación de que alguien te vigila... Pero hoy esa sospecha se confirma.

Dejando atrás los escaparates reforzados con tablones de las pocas tiendas que aún permanecen abiertas, te das cuenta de la presencia de una figura encorvada que se deja ver lo justo como para que sepas que está allí, pero lo suficientemente alejada como para poder desaparecer en el caso de que quisieras seguirla. Se trata de una anciana vestida con harapos grisáceos que se confunden con las sucias paredes de las casas.

En un par de ocasiones te detienes tratando de distinguir su rostro y terminas por maldecir al conseguirlo: la maligna y sardónica mirada de una anciana de piel cetrina te congela la sangre en las venas, especialmente cuando un enorme murciélagosobreuela la calleja y pasa sobre ti a muy corta distancia. Una vez la criatura desaparece, al intentar volver a ver a la anciana, esta ya ha desaparecido.

Si quieres apresurarte a volver a la mansión antes de que caiga la noche, ve al [9](#).

Si quieres intentar descubrir quién diablos es esa anciana que te sigue, ve al [38](#).

De las conversaciones mantenidas con el profesor Upham, una de las cosas que te llamó la atención es que según muchas culturas los sueños suelen considerarse portales a otros mundos.

Usando tu fuerza de voluntad crees que serías capaz de dirigir tus sueños en una dirección u otra.

Estás plenamente convencido de que, de alguna manera, Keziah Mason ha escondido en la pared inclinada las fórmulas para abrir portales a través del mundo de los sueños, por eso tu mente se niega a hacerlo de forma consciente, y las complejas ecuaciones que se necesitan para doblegar el tiempo y el espacio, son resueltas durante tu etapa REM.

Durante las noches siguientes te dedicas a hacer meditaciones que faciliten el control consciente de tus sueños.

A partir de ahora te crees capaz de poder dirigir tus viajes oníricos.

*Ve al **69**.*

8

Una sensación de peligro real te recorre la columna vertebral.

La certeza de que si cruzas el hambriento umbral de la Casa de la Bruja nuca volverás a caminar bajo la luz del Sol te domina. En tus oídos resuena la carcajada lejana de una anciana desdentada que parece burlarse de tu pusilánime actitud, coreada por el chillido agudo de un roedor que también remeda una risa casi humana.

Corres en dirección contraria tan rápido como te permiten tus piernas.

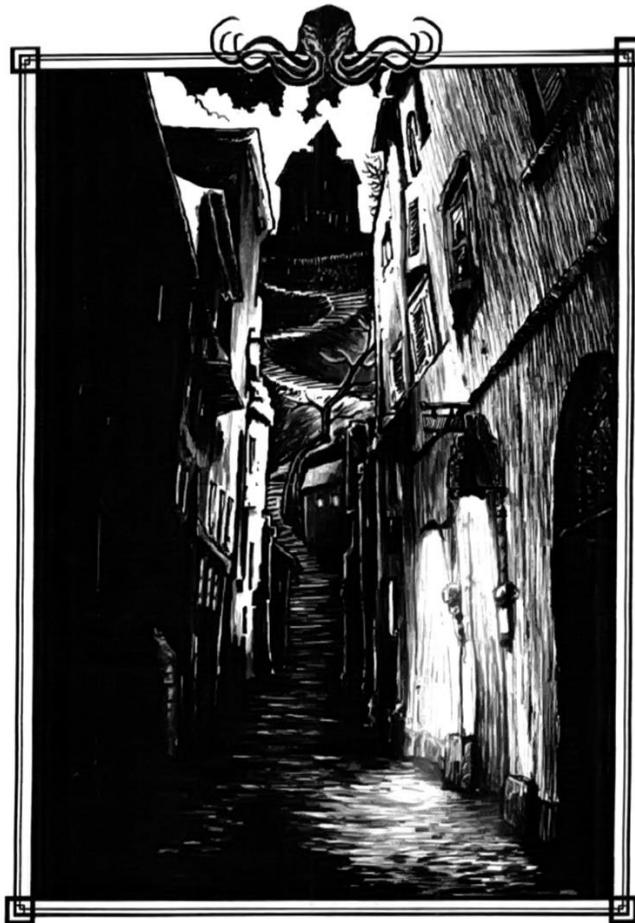
Ningún conocimiento, ningún estudio merece más valor que la propia vida y así se lo haces saber a la maldita bruja mientras huyes.

Los sueños horribles aún te durarán semanas. Notaras el hocico húmedo y peludo de un animal restregándose contra tus piernas en mitad de la noche. Y las noticias de las desapariciones de niños en la zona de la colina de Orne te atormentarán durante muchos años.

Pero al final estarás vivo y eso es lo que importa... ¿verdad?

FIN





El terror. La emoción más antigua y más intensa de la humanidad es el miedo, y el más antiguo y más intenso de los miedos es el miedo a lo desconocido

10

Vuelves a la mansión con una sensación de ansiedad que no entiendes. Por mucho que intentas ir directamente a la colina de Orne, siempre te sorprendes a ti mismo intentando tomar atajos que no conoces y que irremediablemente te conducen en dirección sudeste.

Usando toda tu fuerza de voluntad consigues llegar a la casa. Cuando llegas al abandonado camino que sube hasta la mansión, miras al cielo y lo entiendes todo. ¡Es el firmamento lo que te llama! ¡Las estrellas!

Cuando intentas entrar en la casa, ves cómo Mazurewicz, el fanático religioso que vive justo debajo de tu cuarto, te está esperando. Parece muy ansioso.

—¡Gilman! —te llama con voz alcoholizada—. ¡La luz! Apártese de la luz violeta, los sueños son la clave. La bruja viene a visitarle cuando duerme. Ella le ha elegido. Tome este crucifijo. El padre Iwanicki lo ha bendecido para usted, cójalo o se llevarán su alma. Por algún motivo lo han elegido...

Un pánico atroz se aferra a tu garganta y corres hacia el interior de la casa con el fanático aun gritando a tu espalda.

Si lo deseas coge el crucifijo y ve a [88](#).

Ahora eres tú el que trata de alejarse pero ya no puedes.

De un violento empujón sales volando en dirección contraria y ruedas colina abajo. Cuando logras levantarte ves que ya no hay rastro de las dos criaturas y no te encuentras en el mismo paraje.

Algo desorientado, empiezas a caminar por un páramo oscuro y envuelto en una neblina espesa que parece extenderse en todas direcciones sin alteración.

Algo ha cambiado en la pesadilla: la sensación de realidad es tan intensa que te das cuenta de que llevas las mismas ropas que cuando te fuiste a la cama. Estás en paños menores, y perdido en un cenagal sin ningún tipo de referencia o ayuda para orientarte. Caminas en dirección a lo que crees el sur, pero que en realidad es más una simple especulación de tu mente por estar el terreno ligeramente inclinado en esa dirección.

El cielo es un remolino neblinoso de color grisáceo que recuerda vagamente a una formación nubosa previa a la tormenta.

Por fin, tras una larga marcha, oyes el ruido de voces y risas procedentes de un punto elevado de la constante manta vaporosa que cubre el suelo.

Te detienes y observas:

Son un grupo de niños que juegan con un perro, lanzándole un palo para que corra detrás y lo recoja.

Siquieres acercarte a los niños y su perrito ve a [48](#).

Si por el contrario crees que es mejor alejarte ve a [32](#).

12

Si la ciudad de Arkham habitualmente parece un lugar sombrío y estrecho, los callejones de la zona cercana a la colina de Orne directamente parecen un laberinto mortal. Las calles se encuentran sin pavimentar y un intenso hedor a aguas estancadas emana del río cercano. Todos los edificios que te rodean son antiquísimos y parecen estar plagados de gente que te acecha desde sus estrechas ventanas, mirándote con ojos cargados de desconfianza.

Cosas muy raras han sucedido en estos pasajes y va a ser difícil que alguien te cuente con detalle qué maldades se ocultan en las callejas más oscuras e intrincadas.

Tras muchos intentos, pocas son las puertas que se abren para recibirte, y la mayoría de sus ocupantes dicen no saber nada, si bien puedes ver el miedo en sus rostros.

Tal vez sea el momento de rendirte y aceptar que no conseguirás información por esta vía.

Puedes acudir directamente a la Casa de la Bruja en el 80.

O adentrarte en los callejones más oscuros del barrio pesquero en el 104.

13

Tras pasar tu primera noche en La Casa de la Bruja, la sensación es muy extraña. Un persistente dolor de cabeza te acosa en todo momento, aliviándose ligeramente cuanto más tiempo pasas alejado de la siniestra influencia de la vieja mansión. No le prestas mucha importancia porque posiblemente se trata de la tensión acumulada por tanto estudio y el ambiente oscuro y opresivo de la casa.

Al llegar a la Universidad, te cruzas con el viejo profesor Upham, del departamento de matemáticas, y pronto os enzarzáis en una discusión acerca de lo que has descubierto hasta ahora.

Te sorprende lo receptivo que se muestra a escucharte y en ningún momento resulta escéptico o intenta burlarse de ti.

—Cielos, señor Gilman —te dice agarrándote por el antebrazo con familiaridad—, eso es apasionante. Sígame a mi despacho y cuénteme más.

Upham te lleva hasta su despacho y te pide más detalles acerca de tus investigaciones.

Es un hombre misterioso, bajito y con unas gafas oscuras con cristales de tonalidad verdosa en los que te ves reflejado al hablar. Al parecer sufre de una aflicción que le impide recibir la luz directa a riesgo de quedarse ciego.

Tras escucharte un buen rato divagar acerca de Keziah Mason y sus extraños estudios, descuelga el teléfono.

Pasa a la página 4.

14

Sales corriendo, pero la niebla es cada vez más intensa. Los pulmones te arden del esfuerzo, ¿o tal vez es un problema causado por respirar los vapores fétidos de esta ciénaga?

Los niños enseguida pierden interés por el perro y se centran en perseguirte a ti. Sus risas van subiendo en intensidad a medida que vas perdiendo el aliento y ellos se van acercando. Es un zumbido ensordecedor, como si estuvieras caminando entre una nube de moscas.

Uno de los niños aparece delante de ti y te mira con ojillos traviesos... ¡un segundo antes de abalanzarse sobre tu pierna y morderla! Ves cómo sus dientes están afilados y sus ojos enrojecidos, con las pupilas dilatadas hasta casi ocupar toda la esclerótica.

—Somos los sacrificios que no lograste evitar —te dice el pequeño ser demoniaco—. Eres un fracasado.

Los niños siguen jugando contigo, saliendo de la niebla para morderte, arañarte o escupirte.

De pronto, algo te sujeta del brazo y tira de ti. No es un niño el que te mira con ojos desorbitados. ¡Eres TÚ! Tratas de hablarte, pero de tu boca solo surge una nube de tábanos grandes como abejorros.

—No juegues con el perro —te dices con una voz que no suena del todo humana—. ¡Brown Jenkin viene a por nosotros mientras duermes!

Te sueltas e intentas correr, solo para verte rodeado de un corro de diez o doce críos de diversas edades.

—ESTAS MUERTO, GILMAN. Ella viene a por ti.

Ya no ves a tu otro yo, solo las caras de los pequeños y las heridas abiertas en sus cuellos... Ahora tú eres su víctima.

FIN

Bajas hasta el vestíbulo donde se encuentra la mesita del té y el mostrador de inscripciones. Recorres la habitación en busca de la señora Dombrowski o su marido.

—¿Hola? —preguntas en voz alta—. ¿Hay alguien?

Una cabeza aparece desde lo alto de la escalera por la que acabas de descender y sorprendentemente te llama por tu nombre.

—¿Gilman? —pregunta incrédulo.

Aturdido por el dolor de cabeza y un conato de fiebre, tardas unos segundos en reconocer a Frank Elwood, otro estudiante de la universidad de Miskatonic cuya pobreza le obligaba a alojarse en este antro.

El siguiente en aparecer es un hombre de expresión severa, con una descuidada barba que lleva una camisa abotonada hasta el cuello y unos pantalones de pana muy viejos.

—Saludos, soy Joe Desrochers, su vecino, y le recomiendo que si aún ama a Dios nuestro Señor, abandone esta mansión de la locura antes de seguir poniendo en peligro su alma.

Te cuenta que los inquilinos reciben las habituales visitas de un viejo párroco procedente de un pueblito costero de Nueva Inglaterra, el Padre Iwanicki de la Iglesia de San Estanislao de Arkham.

El señor Dombrowski se encuentra muy enfermo desde hace unos meses y es su esposa la que se encarga de todo.

Por supuesto, los dos inquilinos te recomiendan salir cuanto antes de la casa y si no te es posible, al menos abandonar la habitación, ya que en palabras del religioso Joe: «Ese cubículo de negrura era una puerta abierta al Infierno».

*Se está haciendo bastante tarde y quizás deberías ir a clase 13.
O tal vez explorar las habitaciones de los inquilinos en el 98.*

16

Una de las cosas que más te intriga de estos relatos sobre las brujas de Arkham, son las constantes referencias a los seres espantosos que denominan como «familiares»: aberraciones surgidas de lugares desconocidos que cumplían la voluntad de las malvadas hechiceras mientras les ayudaban a completar sus obscenos rituales.

En 1692 no menos de once personas atestiguaron haber visto una criatura con la forma de un murciélagos, pero con un barbudo rostro diabólicamente humano y zarpas que parecían diminutas manos de persona. La gente del pueblo le puso el nombre de «Brown Jenkin».

Esta criatura abominable solía ser vista en la víspera de Todos los Santos antes de que se produjeran misteriosas desapariciones de niños por la zona de la colina de Orne.

Se dice que se comunicaba con una voz similar a una risita detestable, y que podía hablar todos los idiomas de la humanidad.

Sin embargo, lo más inquietante de estas historias es que los relatos acerca de los avistamientos de la pequeña aberración se han seguido produciendo hasta fechas muy recientes. ¿Podría ser esta criatura un ajeno al transcurrir normal de «nuestro tiempo»?

Cerrando los viejos libros de historia, intentas apartar la sensación de que estás adquiriendo conocimientos que no deberías manejar. Ganas un punto de CULTISTA.

Tal vez deberías acercarte a la misteriosa zona de los avistamientos en el 72.

O podrías documentarte acerca de esa bruja despreciable si no lo has hecho ya en el 63.

Aunque siempre puedes ir directamente a la fuente de tanta maldad, la casa donde fue detenida la vieja Keziah, ve al 80.

Una niebla negra empieza a arremolinarse en torno a las hojas y parece surgir del propio encuadrado del libro.

Armitage y tú tratáis de alcanzar la puerta, pero se cierra de golpe dejándoos atrapados y a oscuras dentro de la habitación que no deja de llenarse de ese humo negro.

—¿Qué sucede? —intentas gritar, pero de tu boca no escapa ningún sonido.

Armitage se ha tirado al suelo, intentando rebuscar entre los papeles de su escritorio algo en concreto, y con las prisas, derriba una de las lámparas que no tarda en hacer prender los arrugados pergaminos que lo abarrotan todo.

Y entonces, de entre la niebla que emana del libro, aparece lo que podría ser una cabeza de mastín.

Gritas y te lanzas contra la cerradura, suplicando por ayuda. Una cosa sin forma definida comienza a brotar de los ángulos del tiempo. Podría tener una apariencia ligeramente similar a la de un murciélagos cruzado con un enorme perro, pero en realidad es más bien un conjunto de energías que se entrelazan en un arabesco indescifrable para los sentidos humanos.

Armitage ha comenzado a entonar un cántico, pero este acaba bruscamente cuando una lengua probóscide le atraviesa el cráneo. Cierras los ojos y te acurrucas en el suelo.

Sientes el aliento venido de más allá de las dimensiones en tu nuca, y escuchas el crepitar de la realidad al retorcerse ante una presencia que no debería pisar nuestro mundo... Mucho me temo que este es él...

FIN



*Algo terrible y oscuro atormenta el
alma de un inocente*

En la cama, sobre un colchón salpicado de horribles manchas que no quieres identificar, se encuentra postrado un niño de unos dos o tres años que suda copiosamente y parece estar muy enfermo.

Las ancianas te arrastran hasta el borde de la cama en dirección al lugar donde se alza el *hombre negro*.

Señalas en su dirección y les pides por favor que no sigan acercándose a esa espantosa criatura, pero ollas no hablan tu idioma. Acabas de pie, temblando de miedo frente al ser sin rostro. Entonces, el niño comienza a agitarse y murmurar en un idioma que no suena del todo humano.

—*Ia, Ia Shub-Niggurath* la cabra negra de los bosques y su millar de retoños impíos...

Las palabras resuenan en tu mente con eco, como si fueran varias bocas las que la entonaran a la vez.

Quieres gritar y correr, pero estás paralizado por el miedo.

El hombre negro sonríe y antes de que pierdas la conciencia ves cómo introduce sus largos y afilados dedos en la boca del chiquillo. En ese momento suelta un espeluznante alarido y dobla la espalda en un aterrador escorzo. Ganas un punto de CULTISTA y...

Te despertas en el [34](#).

20

Haciendo un esfuerzo sobrehumano, consigues introducir la mano por debajo de la camisa y, tirando del símbolo de metal con todas tus fuerzas, rompes la cadena y sacas el crucifijo.

Al verlo, la bruja profiere un grito de pánico y afloja su presa lo suficiente como para que puedas desprenderte de sus garras asesinas.

Sujetas a la vieja bruja por el pelo y enormes mechones se desprenden a medida que la arrastras hasta el abismo triangular que ahora comprendes no es otra cosa que la pared inclinada que tanto te atraía. ¡Era una puerta!

Cogiendo la cadena del crucifijo, se la enrollas en el cuello, apretando con todas tus fuerzas hasta cortarle la respiración. Al mismo tiempo, notas cómo el monstruoso Brown Jenkin ha corrido en ayuda de su ama, mordiéndote con saña en las pantorrillas. De un salvaje puntapié lo lanzas por el orificio y lo oyes estrellarse contra algo gelatinoso.

No sabes si has matado a la bruja, pero ya ha dejado de luchar, así que la dejas tirada en el suelo.

Has estado tan absorto en la pelea con los dos monstruos, que no te has fijado en que Brown Jenkin se había ocupado del indefenso niño que yacía sobre la mesa del escritorio... y el recipiente metálico está ahora completamente lleno de su sangre inocente.

En tu delirio aun tienes tiempo de escuchar la risa siniestra del Hombre Negro resonando a una distancia infinita.

En ese preciso momento, la luz violácea se apaga, dejándote completamente a oscuras.

Ve a la página 79.

El viejo se presenta como profesor Henry Armitage, Bibliotecario General de Miskatonic, y tras ver cómo casi perdiste la cabeza, se ha acercado a ver qué te sucede.

Tras dudarlo un momento, le cuentas lo que estás tratando de demostrar y durante unos minutos conversáis en voz baja sobre cómo los libros tradicionales no parecen tener ninguna respuesta. El profesor Armitage asiente con la cabeza y por el brillo de sus ojos, puedo que te entienda mejor de lo que crees. Le preguntas si sabe de alguien o algo que te pueda ayudar y aguardas su respuesta con impaciencia.

El anciano se niega y te recomienda que te olvides del tema, pero tú insistes en que no vas a parar hasta abrir las puertas de este conocimiento al mundo entero.

Por fin, refunfuñando, te arrastra por el codo hasta un pasillo poco utilizado.

—Se lo advierto —te susurra mientras saca un manojo de enormes llaves de hierro—. Lo que va a ver a partir de ahora está bajo su completa responsabilidad. Puede que le sirva en sus estudios o que le destruya completamente... Por mi experiencia, yo le recomendaría alejarse de todo lo que tiene que ver con esos mundos de los que habla.

Asustado por sus ominosas palabras, cruzas el umbral en la página 81.

22

Tras una larga conversación con el profesor Armitage, llegáis a la conclusión de que si lo que dices es cierto, has debido de experimentar algún tipo de encuentro con una entidad sobrenatural. Henry te asegura que jamás se ha encontrado contigo y que la Colección Orne se encuentra cerrada desde los extraños acontecimientos ocurridos en el pueblo de Dunwich, cuando un aficionado a las artes oscuras llamado Whateley provocó un incidente desastroso.

Aturdido y espantado, ya te dispones a abandonar el despacho cuando Armitage te detiene y busca entre sus papeles un documento garabateado apresuradamente a mano. En él puedes ver una estrella de cinco puntas con una llama primitivamente dibujada en su interior y diferentes fórmulas escritas en latín.

—Tome, muchacho. Esto es una copia de una de las páginas del Necronomicón. No la pierda ya que puede servirle de guía en esos mundos que con tanto empeño desea visitar.

Guardando la página del Necronomicón, te marchas en busca de más conocimientos en el [103](#).

23

Te acercas a la pared inclinada y algo en tu interior parece agitarse. Una sensación de desasosiego similar a la que se experimenta al acercarse al borde de un precipicio sin protección.

Observando los extraños ángulos que forma con el resto de la casa, no tardas en intuir un significado matemático que en tu opinión oculta pistas acerca de su función en los estudios de la bruja. ¿Acaso no pretendía asegurar haber traspasado los límites del mundo espacial que conocemos a través de ciertos ángulos?

Lo único que tienes claro es que cada vez que intentas centrar la atención en el muro, tu dolor de cabeza aumenta y empiezas a perder toda capacidad de concentración.

Angustiado, dejas de lado por el momento el muro, seguro de que tiene algo que ver con los estudios que te han traído aquí. Pero antes tendrás que aprender más acerca de la vieja Keziah y sus estudios.

Ganas un punto de CULTISTA e intentas seguir con tu vida.

*Ve a la universidad en el **40**.*

24

Esa noche, todos los inquilinos se acercan a pedirte que, por el amor de Dios abandones ese horrible cuarto que te está matando.

Las plegarias de Mazurewicz te ponen enfermo y no dudas en gritarle a través de los tablones para que cierre de una vez el pico o bajarás a buscarle.

Entonces, cuando no sabes si estás despierto o dormido, una luz violácea comienza a brotar del ángulo de la pared inclinada y el techo. La vieja repulsiva y su rata se materializan en el fondo del cuarto y a una velocidad asombrosa se plantan al lado de tu cama sonriéndote con malignidad.

Sin miramientos, te arrancan del lecho y, sujetándote por los brazos, te llevan con ellos hasta el agujero de la pared.



Ve al [35](#).



La forma oscura parece brotar de un pasado remoto desgarrando los pliegues de la realidad hasta retorcer la existencia

26

El hombre de negro se aproxima a ti con una sonrisa que solo puedes intuir.

De alguna manera ya no te resulta tan amenazador y cuando sus casi tres metros de altura te sumen en la más absoluta oscuridad, casi sientes un perverso regocijo.

El interior del ser negro riela y se retuerce delante de tus ojos, pues su misma figura es una especie de portal a un abismo sin fondo. Un abismo del que surgen dos siluetas de diferente tamaño.

Una es una anciana de piel putrefacta, plagada de llagas fruto de una edad prolongada mucho más de lo que el cuerpo humano está preparado para resistir; la otra es una rata con cabeza humana que te sonrió de forma maligna.

—Es usted un inútil, Gilman —te susurra la vieja desdentada antes de agarrarte por la muñeca—. Ni siquiera ha llegado a descubrir una fracción del poder al que pretendía enfrentarse.

Y te arrastra con ella hasta el foso abisal que es la figura de su amo.

Ni siquiera tratas de resistirte.

Nunca encontrarán tus restos, puede que ya ni siquiera estén en esta dimensión.

Lo último que pudiste pensar antes de fundirte con la negra locura del espacio exterior, fue que determinados conocimientos no están hechos para la mente humana.

FIN

27

La señora Dombrowski te mira con preocupación mientras bajas la escalera y no sabes muy bien por qué.

—¿Se encuentra usted bien? Tiene un aspecto horrible.

Enseguida ves tu oportunidad y comienzas a hablarle del horrible dolor de cabeza que sufres desde que llegaste a la casa. La anciana asiente como si no le sorprendiese y te recomienda acudir al médico cuanto antes.

Le pides por favor si es tan amable de ir a buscar uno por ti ya que no conoces el barrio.

Tras unos instantes discutiendo, te das cuenta de que no solo no va a hacerlo, sino que tampoco parece querer moverse del mostrador.

—Lo siento mucho, caballero, pero no estoy aquí para cuidar de enfermos... bastante tengo con mi marido —te corta tajante mientras se revuelve inquieta.

—No me extraña que esté enfermo —le respondes mientas señalas la casa con un gesto de la mano—. Este antro es lo que nos está matando a todos.

Completamente frustrado vuelves a tu cuarto echando pestes de la terquedad de la mujer.

La ira es tan intensa en ti que ganas un punto de CULTISTA.

Ve a la página 56.

28

En el mismo instante en el que el monstruoso sirviente de la bruja te señala en dirección al vacío, entiendes que de alguna manera esos seres no toleran tú presencia en el lugar.

Una fuerza incomprendible comienza a arrastrarte fuera de la colina que ahora identificas como una versión salvaje y llena de vida (aunque una vida alienígena y extraña) de la colina donde se alza la vieja Casa de la Bruja.

Te resistes a ser expulsado y luchas contra la manipulación de los dos seres.

Esto parece enfadar bastante a la anciana que avanza hacia ti de forma inexorable, pero con esfuerzo, como si estuviera vadeando un océano.

Aunque asustado, te plantas en el sitio. Los aullidos que antes escuchabas en la lejanía empiezan a acercarse; igual que la vieja Keziah.

La mano arrugada y sin uñas de la anciana se acerca a tu pecho a cámara lenta y no puedes evitar fijarte en sus rasgos ajados por el tiempo. Te está mirando con una cara descompuesta por una mueca de odio que no es humana. Sus ojos carecen de párpados y sus pupilas están veladas por el paso del tiempo, cubiertas de unas cataratas escleróticas que le dan un tono gris opaco. Parecen los ojos de un calamar u otra bestia marina que al verse privados de la humedad han ido perdiendo su brillo hasta resultar esmerilados.

Sigue leyendo, ve al [11](#).

Te levantas por la mañana presa de unas náuseas terribles. El sueño, lejos de haber sido reparador, te ha dejado en un estado febril y de agotamiento similar al que experimentarías de haber contraído una enfermedad tropical. De hecho, te encuentras tan cansado como si hubieras estado explorando una selva. Salvo por el hecho de que esta selva estaba en el interior de tu mente.

Tu primera intención es acudir cuanto antes a la consulta del doctor Malkowski, pero te acuerdas de que durante esta semana tienes los exámenes parciales. Acudir al médico parece necesario, sin embargo, hacerlo supondría que, en el caso de que tu agotamiento fuera medianamente peligroso, te impidiera presentarte y suspender las asignaturas.



Si quieres anteponer la sed de conocimiento a tu salud puedes ir a [74](#).

Si por el contrario crees que realmente necesitas visitar ese médico ve a [62](#).

30

De una patada abres la puerta y te precipitas dentro de la habitación del sótano. Sin embargo, lo que te espera es aun peor que lo que te acechaba en el exterior.

Atado a una cama de muelles sin colchón se encuentra el pobre señor Dombrowski. Tiene la espalda en carne viva por haber permanecido mucho tiempo en la misma posición sobre los alambres oxidados. Su cuerpo está tan esquelético que puedes ver las costillas a través de la fina piel y apenas tiene fuerzas para retorcerse hasta mirarte.

A su lado, la sádica dueña de la Casa de la Bruja está alimentándolo con una papilla pestilente que rebosa de los labios ressecos de su marido. De pronto, este empieza a hacer gestos con la cabeza, pero no para pedirte ayuda, sino para advertir a su mujer de tú presencia.

Aunque lo más horrible es que, ¡«ella» no tiene piernas!; en su lugar se agita una masa informe de tentáculos que empapan el suelo a su alrededor de una viscosa baba purpúrea. ¡Claro! por eso nunca parecía querer moverse de su mostrador.

La visión os tan horrible que pierdes el control y te abalanzas sobre ellos con la intención de poner fin a ese horror antinatural.

Te despertas en el 77.

Pasas una noche horrible. Monstruosas pesadillas que te producen pánico y asco te acosan, sobre todo en las que aparece el sacrílego y diminuto híbrido, Jenkin, cuya imagen llega hasta ti mil veces más odiosa que la que habías deducido por los antiguos archivos y los rumores.

En estas pesadillas te zambulles a través de ilimitados abismos de colores Inexplicables y sonidos confusos; abismos en los que la materia y la gravedad se deforman hasta resultar inexplicables.

En ellas estás paralizado y no eres capaz de caminar, nadar, reptar o volar; pero experimentas una sensación de movimiento, en parte voluntario y en parte como si algo te arrastrase. No eres capaz de discernir tu propio estado, ya que cuando intentas mirarte a ti mismo, un extraño desajuste de perspectiva te hace percibirte como transformado y proyectado obliquamente... pero grotescamente proporcionado respecto a tu entorno.

Los abismos parecen poblados de indescriptibles masas anguladas de sustancia, algunas orgánicas y otras inorgánicas.

Sigue leyendo, ve al [29](#).

32

Antes de que esos niños adviertan tú presencia, intuyes que hay algo intrínsecamente malo en su forma de acosar al pobre perro y pones pies en polvorosa.

Sigues caminando por el pantano durante lo que en tu mente parecen horas y pese a que no experimentas ninguna sensación como hambre o sed, tienes la necesidad de que algo cambie en esa agobiante monotonía.

Casi por arte de magia, una vieja casucha abandonada emerge de entre la niebla en mitad del camino.

Cansado hasta la extenuación y preso de un súbito escalofrío, te acercas a sus decrépitas paredes en busca de refugio.

Está hecha de maderas podridas que se han quedado grises por el paso del tiempo y la humedad. Tiene una sola planta, estrecha y alargada que parece combarse sobre sí misma por su propio peso. De las tejas negras que conformaban el tejado apenas quedan unas pocas y una ventana cubierta por trapos raídos, impide ver su oscuro interior.

Siquieres entrar en la casa, ve al [68](#).

Si sigues caminando por este páramo sin fin, ve al [92](#).

33

Estás de pie en mitad de un descampado que en Innsmouth llaman: «plaza del pueblo».

Te colocas al lado de una solitaria farola y te das cuenta que el trémulo haz que ilumina un pequeño cono a su alrededor es la única luz en el pueblo.

El frío es atroz y por mucho que metes las manos en los bolsillos, no consigues entrar en calor.

El olor a salitre te marea y reparas en que no se oye ni el sonido de un triste grillo. No sabes cuánto tiempo esperas allí, perdido en mitad de ninguna parte. Por fin, los faros de un autobús renqueante te deslumbran; no lo has oído ni acercarse.

La puerta se abre y entras apresuradamente. No te extraña que seas el único pasajero.

El chofer, un tipo siniestro, de enormes ojos saltones y labios gruesos te sonríe de forma ominosa.

Tras dejarle unas monedas, te arrastras hasta los últimos asientos. A medida que te alejas del siniestro pueblo, un deseo desgarrador de pedirle al chofer que se detenga y te deje volver se apodera de ti.

*Si durante tu aventura has entrado en contacto con la lista del profesor Upham, ve al **47**.*

*De lo contrario, ve al **41**.*

34

Te despiertas tumbado en el dispensario de la Universidad de Miskatonic. Un grupo de estudiantes te encontró tirado en las afueras del barrio de los inmigrantes, justo a la orilla del río frente a la isla de Mcadows Hill.

El anciano doctor Waidron se acerca a la camilla y se sienta a tu lado con una expresión de disgusto.

—Es usted un inconsciente, Gilman —te reprende el doctor—. ¿Estaba usted tomando algún tipo de substancia tóxica?

Niegas con la cabeza y dices que has estado estudiando demasiado, algo que es cierto.

Tras recetarte descanso y unas infusiones revitalizantes, el doctor te señala la puerta.

—No quiero volver a verle por aquí Gilman, si lo hago le prohibiré seguir haciendo locuras y se perderá el semestre, ¿me ha entendido?



Si quieres hacer caso al doctor puedes volver a tu casa y estudiar un poco del folklore local, ve al [103](#).

O puedes intentar averiguar qué te ha pasado, ve al [84](#).

35

De nuevo, los abismos rugientes del vacío sin forma se abren ante tus ojos para acabar de pie en mitad de un callejón fangoso que te resulta familiar.

Estás de pie, vestido con un pijama, delante de la puerta podrida de una casa de cuatro pisos. Parece abandonada, pero en realidad está habitada por los más pobres de entre los inmigrantes que se hacinan en los barrios periféricos de Arkham. Delante de ti se encuentra el hombre de negro de flotantes vestiduras. Brown Jenkin se restriega contra los tobillos del hombre negro con algo similar al cariño de un animal.

El ser sin rasgos señala la puerta y la bruja se desliza dentro de un zaguán de paredes desconchadas, arrastrándose por la manga del pijama. La vieja Keziah te lleva hasta un rellano donde resuenan llantos y plegarias que no entiendes.

La bruja te ordena que te detengas y se precipita en el interior de la casa. Un grito ahogado llega a tus oídos y transcurridos unos momentos, sale portando una pequeña forma inerte que deposita en tus brazos.

La visión del bullo y la risa perversa del pequeño monstruo de dientes afilados ante los llantos que salen del saco te supera.

*Si durante el transcurso de la aventura has ganado más de 12 puntos de CULTISTA ve a **101**.*

*De lo contrario despierta en el **94**.*

36

Te interpones entre el animal y la horda de chiquillos y estos terminan formando un corro en torno a ti.

Son más de una docena y están anormalmente morenos, aunque con la niebla no puedes verlos bien.

Estás seguro de que lo que has hecho es un acto estúpido, pero al fin y al cabo solo estás soñando...

—¡APARTAOS! —les gritas—. ¡Fuera de aquí o tendré que haceros daño!

Los críos empiezan a carcajearse con unas risas agudas que te sacan de quicio. Entonces, el perro que tratabas de proteger se levanta del suelo y comienza a avanzar arrastrando las patas traseras en dirección al corro. Pero no es a los niños a los que se acerca...

De entre la niebla surge una criatura oscura y alargada, un hombre de aproximadamente dos metros de altura, sin rasgos y completamente negro. Los niños le abren paso y el perro, ahora convertido en una especie de sabueso deforme y vaporoso, se echa a los pies del recién llegado.

Antes de que puedas reaccionar, comienzas a desplazarte hacia él, o mejor dicho, todo lo que te rodea se desplaza en dirección contraria hasta dejarte cara a cara con el enorme ser.

—Es usted mío, Gilman.

Unas uñas negras te rasgan la muñeca y dos gotas de sangre se derraman en la mano del ser.

*Gana 2 puntos de cultista y ve al **44**.*

Durante los siguientes cuatro días te centras en estudiar de forma casi obsesiva los gruesos tomos de física y matemáticas en busca de alguna teoría que avale tus creencias.

Repasas los revolucionarios modelos de Bohr, Planck, Heisenberg, Einstein y sus interminables fórmulas y ecuaciones. La cabeza te da vueltas y llegas incluso a dormir en la biblioteca, pues aún no has encontrado un alojamiento decente.

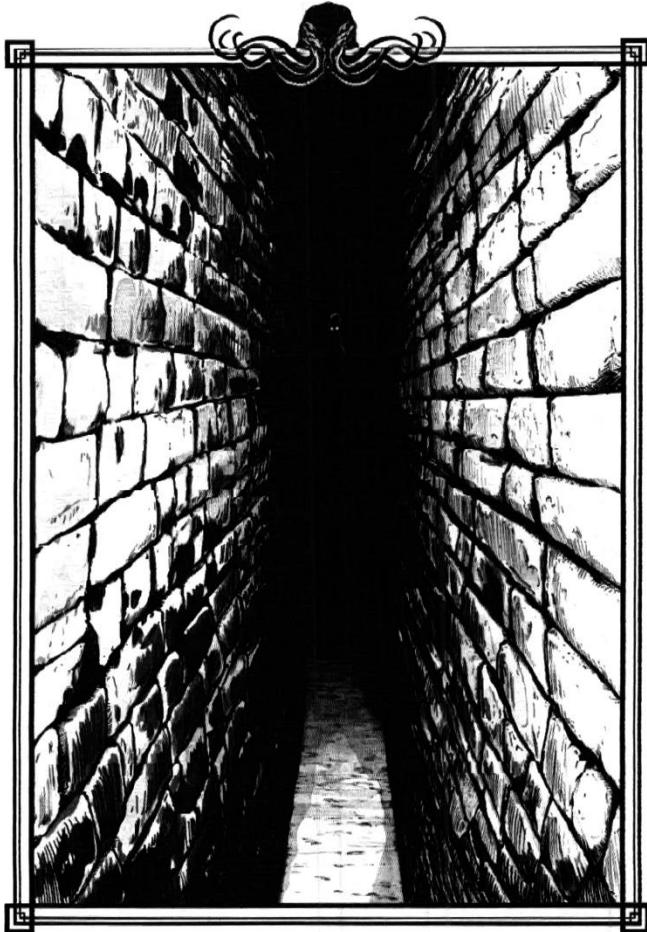
Pronto llegas a la conclusión de que tus estudios tienen una base científica, pero nadie ha sido capaz de demostrarlo más allá de la mera especulación.

Entonces, cuando estás a punto de entrar en cólera, cansado por la falta de sueño y de resultados, un hombrecillo con unas gafas de montura dorada y tan arrugado como las páginas de un tomo medieval, se acerca desde el pasillo más oscuro de la biblioteca, haciéndote gestos con la mano.

¿Qué vas a hacer?

Si quieres acercarte a ese anciano, ve al [21](#).

Si ya estás cansado de lo poco que puede ofrecerte la ciencia tradicional, puedes ir a estudiar un poco del folklore local, ve al [103](#).



*Vagas entre mansiones de la locura que se pliegan
sobre sí mismas hasta formar un pasaje de pesadilla*

Armándote de valor, corres calle abajo en busca del lugar donde viste a la anciana. Sofocado por tu constante estado de agotamiento, llegas hasta un oscuro callejón que se abre entre dos casas tan antiguas que sus cimientos parecen haber cedido hasta derrumbarse la una sobre la otra formando un pasillo agobiante. De forma imprudente, te metes por el pasaje y terminas vagando por un laberinto de intrincadas callejuelas. Solo el atronador sonido de tus pasos sobre el suelo empedrado te acompaña. Los edificios que te rodean te parecen distorsionados, deformes, alargados o contrahechos, y tan amenazantes como si sus podridos umbrales y ciegos ventanales trataran de devorarte.

Corres desesperado gritando en busca de una ayuda que nunca aparece. Por fin, al final de un interminable corredor de mansiones de locura, ves la imponente figura de un hombre vestido de negro que avanza hacia ti.

A medida que se acerca, el sonido de sus pasos rítmicos y extrañamente animales te llena de un pavor incomprendible. Estás paralizado y solo puedes mirar cómo su silueta se va agrandando cada vez más y más hasta ocupar toda la altura del callejón.

El ser negro puede parecer un hombre, pero no lo es. Su ropa, su piel, la esclerótica de sus ojos... todo en él es de una negrura infinita.

*Siquieres esperar a ver qué puede querer este ser ve a [25](#).
O bien huye en dirección al [43](#).*

40

Llegas a la universidad con el convencimiento de que estás perdiendo el tiempo en esa casa. Pese a que el dolor de cabeza que te acosa ha disminuido, tu aspecto es horrible y los demás alumnos tratan de evitarte.

Las clases se te hacen eternas y solo puedes pensar en la maldita habitación y su pared inclinada. Se ha vuelto una completa obsesión para ti y llegas a ver patrones en sus ángulos y muescas curvilíneas en la mampostería.

Los días pasan y tus notas académicas se derrumban, suspendes Cálculo decimal y Psicología General, pero tus conocimientos sobre matemáticas y física dejan asombrados a tus profesores.

Por fin, una mañana de Marzo recibes un mensaje del bibliotecario de la Universidad de Miskatonic, el profesor Henry Armitage: quiere verte de forma urgente en su nuevo despacho.

Sin embargo, el profesor Upham quiere discutir contigo algunos aspectos sobre las últimas teorías físicas que te podrían interesar.

Si quieres acudir a tu reunión con Armitage, ve al [95](#).

Si crees que es mejor permanecer en el mero plano científico, ve al [91](#).

Te levantas de forma precipitada y comienzas a avanzar por el autobús tambaleándote en dirección al conductor.

—¡Pare! —le exiges mientras te detienes para mirar al cielo desde una de las ventanillas—. ¡Pare!

No te hace caso y ves cómo el vehículo toma una carretera secundaria siguiendo la dirección de tu impulso. Pronto ya no puedes resistirte y te precipitas contra el cristal como una mosca en un tarro.

Un enorme acantilado cae a la derecha del camino hasta un mar embravecido. Olas enormes de color purpúreo rompen contra la roca, pero a tus oídos no llega otro sonido que no sea el de tu respiración. Y entonces, de lo más profundo del océano lejano, ves levantarse una montaña que rasga el agua que cae como una cascada a su alrededor.

Surgiendo del arrecife del Diablo ves aparecer una gigantesca criatura de formas difusas. Parece un inmenso sapo de apariencia antropomórfica y proporciones titánicas. Entonces, tienes una extraña revelación; el ser, al igual que tú, acude a la llamada... ¡la llamada de las estrellas! Algo se está preparando, un acontecimiento demasiado terrible para ser entendido por la mente humana. Al final, cuando la cosa anfibia se yergue para aullar a las constelaciones de Hidra y Argo Navis... tu voluntad se quiebra y le coreas vociferando como un demente.

*GANÁ 3 puntos de CULTISTA y... Ve al **45**.*

42

Te despiertas como si no hubieras descansado ni un minuto. El dolor de cabeza es bastante intenso, pero parece haber disminuido con la llegada de la claridad.

Sin perder un instante te dedicas a explorar el cuarto en busca de alguna pista acerca de los conocimientos secretos que manejaba la vieja Keziah.

Paradójicamente la habitación es bastante amplia, pero de forma irregular; la pared norte se inclina perceptiblemente hacia el interior de la estructura, en tanto que el techo, muy bajo para tu gusto, desciende suavemente en la misma dirección. Aparte de un visible agujero practicado por los murciélagos, no hay ningún acceso al espacio que debió existir entre la pared inclinada y la pared exterior de la casa, aunque puedes jurar que cuando subías por la colina pudiste ver una ventana. Puede que haya sido tapiada en algún momento remoto.

Encima de tu cabeza debe de estar el desván, pero no ves forma alguna de alcanzarlo. Miras el viejo despertador y te das cuenta de que si no te marchas enseguida no vas a poder llegar a clase de matemáticas.

Ve a clase en el [13](#).

Estás tan absorto en confirmar si esa cosa aún te sigue que no te das cuenta de que tus pasos te han conducido en una dirección completamente diferente a la que querías ir. Has caminado en dirección sureste hasta llegar a la Calle de la Iglesia, en los límites del peligroso barrio portuario.

Quieres entrar en el templo, pero un impulso que no puedes controlar te pide que continúes. Es una necesidad tan grande, que sospechas que pueda tratarse de algún tipo de misteriosa enfermedad nerviosa que te obliga a actuar con ansiedad, tal vez causada por tu sonambulismo.

Caminas en dirección norte a lo largo de la Calle Garrison hasta llegar al puente sobre el río Miskatonic. Estás completamente solo en las calles y un frío viento empieza a levantarse. Sin embargo, estás empapado en sudor.

Súbitamente das un respingo: en la desolada isla que hay en el río acaba de aparecer algo de la nada. Es una anciana vestida con harapos que camina entre la alta hierba, notas cómo algo se arrastra a su lado. En cuanto se da cuenta de que la has visto, te señala con el dedo. La escena es pavorosa. La anciana se dirigía a una piedra plana, de color blancuzco, pero totalmente cubierta por manchas amarronadas.

Miras al cielo y gritas de desesperación. Por fin lo entiendes: son las estrellas las que te llaman. Una constelación extraña entre Hydra y Argo Navis te reclama como suyo. Pierdes la conciencia y te despertas en...

Ve al [77](#).

44

Movido por una fuerza inexplicable, te arrastras hacia adelante siguiendo la trayectoria indicada por el brazo de la criatura. Te sientes expulsado del desolado paisaje y vuelves a vagar por los abismos sin forma. Una de las masas amorfas de materia orgánica se precipita hacia ti y acabas cayendo de forma vertiginosa en una espiral hasta acabar despertando en tu lecho.

Cuando abres los ojos estás rodeado por tus vecinos mientras te agitas y gritas como un demente en tu catre. Joe Mazurewicz está de pie en la puerta, rezando por tu alma.

Solo tu increíble fuerza mental te ha permitido sobrevivir a los horrores que has experimentado.

—¡Tiene usted que irse, señor! —te grita al ver que abres los ojos—. ¡La luz! ¡La luz! —continúa desvariando mientras te señala con un crucifijo.

—Tranquilo, Joe. —Paul Choynsky, otro de los inquilinos, se interpone entre el fanático y tú para intentar calmar los nervios—. Dice Joe que anoche vio la luz violeta salir de la ventana de tu cuarto cuando volvía de celebrar el día del patriota.

—¿La luz violeta? —preguntas sin entender a qué se refieren.

—¡Es la luz que acompaña a la bruja al aparecerse a reclamar un alma!... Todo el mundo lo sabe.

Preocupado te pones a reflexionar mientras tus vecinos se retiran Sin duda esa luz te es familiar, pero solo la has visto en sueños. ¿Cómo es posible que Mazurewicz sepa de su existencia?

Ve a la página 99.

Sin saber muy bien cómo, te despiertas en una playa de aguas negras y arena pestilente repleta de conchas, algas y animales marinos a medio descomponer. El olor es nauseabundo y te obliga a salir de allí lo antes posible.

Tus ropas están descolocadas, mal abotonadas, como si te hubieras vestido a toda prisa, pero no recuerdas absolutamente nada de lo sucedido la noche anterior. Cada vez que lo intentas, un profundo dolor de cabeza te hace desistir de la idea hasta que por fin te marchas tambaleándote en dirección a Arkham.

Cuando cruzas las desoladas calles de Innsmouth, una extraña sensación te invade. Las casas bajas y las barracas de pescadores parecen abandonadas, pero algo te dice que extraños ojos saltones te vigilan desde sus ventanas.

Por fin, tras coger un autobús renqueante en la solitaria plaza del pueblo, partes en dirección a la Casa de La Bruja. El impulso por viajar hacia el sudeste ha desaparecido y cuando miras al cielo ves perfectamente que ahora brillan dos soles, el nuestro y otro ajeno a este mundo de color azul oscuro. Lo malo es que eso te parece perfectamente normal. Por alguna extraña razón, contemplar ese sol opaco te llena de una satisfacción perversa y tienes un incontrolable deseo de reír y festejar la próxima llegada de... algo que aún no puedes definir.

Ve al [47](#).

46

Aunque quisieras, no sabrías cómo volver a casa, así que no tienes más remedio que seguirlo al interior.

El estado del lugar es lamentable. Aunque parece una casa abandonada, en realidad aquí vive gente... y mucha. Escuchas voces y llantos lejanos.

—¿Hola? ¿Hay alguien? —preguntas con la voz temblando de miedo.

Subes por una escalera estrecha que cruce con cada paso, está muy oscuro y huele a humedad y abandono. El suelo está plagado de agujeros y marcas de suciedad, las paredes están desconchadas y en ellas se han grabado símbolos que te llenan de una extraña incomodidad.

Llegas hasta la primera planta. Desde una puerta entreabierta te llega el sonido de las plañideras que oías: antes. El olor en esta planta es nauseabundo. Avanzas hacia la puerta y echas un vistazo en el interior.

Un grupo de ancianas vestidas de negro y con pañuelos en la cabeza está rodeando una cama con un cabecal de hierro oxidado. Se dan la vuelta en cuanto apareces en el umbral, mirándote fijamente.

De pie, al lado de la cama, está el hombre que has seguido hasta aquí. Es un ser completamente «negro», sus ropas, su pelo... incluso su rostro es anormalmente oscuro, tanto que te resulta imposible distinguir sus rasgos.

Intentas correr de nuevo a las calles, pero las mujeres se lanzan hacia ti suplicándote en un idioma que no conoces. Te atrapan y arrastran al interior del cuarto.

Sigue leyendo, ve al [18](#).

Resistiendo al impulso regresas a la ciudad. Te paras a almorzar y a hojear algunas revistas mientras la gente te mira como si fueras un mendigo o un loco.

Después de comer, entras en un cine en el que ni siquiera sabes qué película están proyectando y dejas pasar las horas viéndola una y otra vez hasta que por fin cae la noche.

En ese momento vuelves a la colina de Orne deseando con desesperación volver a soñar. Cuando entras en tu habitación, al encender la luz, ves que hay algo sobre la mesa que no esperabas encontrarte.

Tendida de costado (ya que le falta la base) está la figurilla exótica de tu monstruoso sueño de la noche anterior: el centro en forma de barril, los delgados brazos como irradiados, las protuberancias en cada extremo... Aturdido, coges la figura y la examinas. Efectivamente, está rota por el mismo sitio por el que se partió en tu sueño.

Siquieres investigar acerca de esa extraña figurita, ve al [97](#).

Si por el contrario estás harto de todo este misterio, puedes irte a dormir ya y esperar a tu próxima visita nocturna, ve al [24](#).



*El verdadero horror siempre tratará de
corromper la inocencia*

Desconfiado, pero contento de ver una forma humana en el páramo, corres en dirección a la isleta donde juegan los niños. Avanzas de manera torpe, perdiendo el equilibrio, ya que el suelo está cubierto de unos extraños matorrales que se adhieren a tus pantalones de pijama y te causan pequeños arañazos en la planta de los pies.

Por fin, llegas a su altura y compruebas que son una docena, niños y niñas de aspecto descuidado y tez muy oscura, que le lanzan un hueso de grandes proporciones que invariablemente recoge el perro y devuelve a sus amos.

Uno de ellos lanza el hueso en tu dirección y el can sale a la carrera en pos del juguete.

Bajas la vista: el hueso es un trozo mondo de un fémur del que, ante tu horror, ¡surgen enormes clavos oxidados en todas direcciones!

Pronto el sabueso llega hasta él y cierra sus fauces para recogerlo. Apartas la mirada mientras le gritas suplicando que no lo haga. No puedes verlo, pero el sonido del chasquido de su paladar y mandíbulas al perforarse es igual de espantoso.

Suerte que todo es un sueño... ¿O no?

¿Quieres enfrentarte a los niños e impedir que sigan torturando al pobre perro? ve al [36](#).

O tal vez crees que lo mejor es huir de la zona cuanto antes, ve al [14](#).

50

Una criatura espantosa que se encontraba oculta entre las sombras de la buhardilla está de pie junto a la mesa. Se trata de un hombre altísimo y enjuto, de piel negrísima, aunque sin el menor rasgo negroide en sus facciones, completamente desprovisto de cualquier vello en el cuerpo y que por única indumentaria lleva una túnica de tela negra sin forma.

La bruja te arrastra hacia esa cosa mientras tratas de resistirte presa del terror. El ser te tiende una pluma de ave de color gris mientras te señala el libro.

Lanzas la pluma lejos de ti y entonces, la criatura peluda salta encima de la mesa y te muerde en la muñeca. La sangre brota hasta que te desmayas.



Ve al [58](#).

De repente te dejan caer a través de un inmenso vacío y puedes escuchar el rugido de una bestia gigantesca, para inmediatamente después, despertarte en mitad de un pequeño y descuidado recinto limitado por vigas y tablones sin cepillar que se elevan para juntarse en un ángulo por encima de ti, y que forman un curioso declive a tus pies.

En el suelo hay cajones colmados de libros muy antiguos en diferentes idiomas y estados de conservación. En el centro de la habitación hay una mesa y un banco clavados de forma precaria al suelo.

A la izquierda del banco hay un hueco triangular del que surge, acompañado de un halo de luz violácea, el ser peludo.

Sobre la mesa hay un enorme libro abierto y la bruja te lo señala entre carcajadas.

Si has ganado más de 6 puntos de cultista o simplemente quieres ver qué es ese libro, ve al [54](#).

Si tratas de resistirte y huir del agarre de la bruja, ve al [50](#).

52

Te presentas en la comisaría de policía del distrito de Orne sin saber muy bien por dónde empezar.

Un oficial te remite a la oficina del comisario Farnsworth Wright, un hombre con más apariencia de ser un oficinista que un hombre de acción.

Le explicas que estás buscando datos sobre las extrañas desapariciones en la zona y los rumores acerca de la casa de la bruja de la colina de Orne. El hombre te escucha amablemente, pero no parece demasiado interesado en el tema. Por fin, se acerca a una pila de expedientes en el rincón más alejado de su despacho y te los deja caer delante de la cara.

—Tome —te dice con una expresión de disgusto—. Tal vez usted descubra algo que todo el departamento de policía sea incapaz de ver.

La mayoría de los informes tienen fechas cercanas a la noche de todos los santos. Los más numerosos hacen referencia a los avistamientos de un ser de apariencia deforme, como una rata de tamaño descomunal y rostro humanoide, husmeando en los portales de las casas o siguiendo a los incautos al anochecer. Pese a que se organizaron batidas de caza, jamás llegó a poder atraparse. Otros informes hablan de la desaparición de niños de sus casas, una docena, de los cuales muchos aparecieron flotando cerca de la isla del río. Empiezas a tener mareos y un persistente dolor de estómago.

*Tal vez quieras insistirle un poco más al policía, ve al **66**.
O considerar que ya sabes lo suficiente e ir a la fuente del mal,
ve al **80**.*

De las conversaciones mantenidas con el profesor Armitage, extraes que según muchas culturas, los sueños suelen considerarse portales a otros mundos.

Usando los conocimientos prohibidos recopilados en la infame obra de Abdul Al Hazred descubres que algunos pasajes muestran el modo de manipular esos denominados «portales dimensionales».

Estás plenamente convencido de que, de alguna manera, Keziah Mason ha escondido en la pared inclinada las fórmulas para abrirlos. Pero tu mente se niega a hacerlo de forma consciente y las complejas ecuaciones que se necesitan para doblegar el tiempo y el espacio solo son resueltas durante tu etapa REM del sueño.

Durante las noches siguientes te dedicas a practicar una serie de rituales que faciliten la apertura de esos portales, pese a que eres perfectamente conocedor de que el uso de esa magia ancestral es un error que puede condenar no solo tu alma, sino también tu cuerpo físico.

Ganas un punto más de CULTISTA, pero a partir de ahora te crees capaz de poder dirigir tus sueños.

*Ve al **69**.*

54

Te acercas al tomo y entonces ves una criatura espantosa que se encontraba oculta entre las sombras de la buhardilla: se trata de un hombre altísimo y enjuto de piel negrísima, aunque sin el menor rasgo negroide en sus facciones, completamente desprovisto de cualquier vello en el cuerpo y que por única indumentaria lleva una túnica de tela negra sin forma.

Te acercas a «eso», presa del terror, y te tiende una pluma de color gris mientras te señala el libro. Entonces, la criatura peluda salta encima de la mesa y te muerde en la muñeca, la sangre brota y tú la usas para firmar alegremente en el siniestro tomo, para la satisfacción demente de todos los presentes. Te desmayas y ganas tres puntos de cultista.



Ve al [58](#).

Lo que sucede esa noche comenzará a repetirse una vez tras otra durante todos los días que pasas en la casa. Te encuentras tan débil y enfermo que pronto no podrás ni acudir a clase.

El horror comienza en la fase en la que el sueño es más ligero y más penetrantes son los horrores que te asaltan, justo antes de caer en el sueño profundo; mientras estás tendido en tu lecho, luchando por mantenerte despierto, una leve claridad violácea se filtra en tu habitación a través de los tablones de la ventana cegada de la buhardilla. Es entonces cuando inevitablemente la figura contrahecha de un pequeño murciélagos con cara de anciano, aparece justo en el ángulo entre la pared y el suelo, y avanza deslizándose con una maligna expresión de satisfacción en su barbudo rostro.

El sueño solía fundirse justo antes de que el diabólico ser llegara a tocarte. Pero a partir del mes de marzo, la forma de pesadilla de Brown Jenkin empieza a verse acompañada por otra mancha borrosa que, con el transcurrir de cada noche, va adoptando cada vez más la forma de una repugnante anciana encorvada. Cada día, cada semana, parecen avanzar un poco más y tú cada vez te sientes menos capaz de resistir su maligno influjo y tratar de despertarte.

Ve al [88](#).

56

Cierras el fechillo de tu habitación y empiezas a pasear como un tigre enjaulado.

Te acercas a la pared inclinada e inmediatamente sientes el impulso de tocar sus irregulares ángulos. Nada más hacerlo sufres una horrible punzada en la sien y te llevas ambas manos a los ojos al mismo tiempo que se empieza a derrumbar un enorme pedazo de la mampostería del muro. Todo parece volverse rojo y caes al suelo presa de convulsiones.

Antes de perder la conciencia tienes la extraña visión de un animal peludo que salta de la grieta abierta para sentarse en tu pecho.

Durante las siguientes horas, horribles pesadillas te sobrecogen. En ellas, un hombrecillo con cuerpo de murciélagos y diminutas manos humanas te susurra al oído acerca de las obscenas torturas a las que la vieja polaca somete a su pobre marido. El ser trata de convencerte de que lo mejor sería poner fin a sus monstruosas prácticas y salvar a ese pobre hombre sea como sea.

Te despiertas gritando y empapado en sudor y compruebas que es de madrugada. Has perdido un día entero.

Sin duda la fiebre te está afectando, porque empiezas a pensar que tal vez los sueños tengan algo de verdad. La tal Dombrowski está escondiendo algo, no cabe duda de eso.

Si crees que los sueños pueden ser una advertencia, tal vez deberías bajar a investigar, ve al [90](#).

O tal vez sería mejor ir al médico tal y como te ha recomendado la señora Dombrowski, ve al [102](#).

Te vas a dormir profundamente molesto con el comentario de tu compañero.

No paras de darle vueltas a la idea de que Elwood se está riendo de tu trabajo, así que cuando cae la noche más profunda, subes hasta tu cuarto en busca de uno de los tomos donde has apuntado minuciosamente cada una de tus pesadillas e investigaciones.

Acompañado por la sarmentosa figura de una anciana que parece arrastrarse por el suelo oculta en el interior de tu sombra, te sientas al lado de Elwood con una siniestra mueca en el rostro.

—¡PAPARRUCHAS! —gritas mientras le golpeas con el tomo en la cabeza—. ¡SUPERSTICIONES! —continúas golpeándole una y otra vez...

Sin parar de reír te quedas dormido a los pies ensangrentados de la cama de tu compañero de clase...

GANAS 4 puntos de cultista, ve al [35](#).

58

Te despiertas con una extraña mancha de sangre en la muñeca, justo por debajo del puño de la camisa.

Al mirar el suelo ves que la harina se encuentra intacta en el exterior. Nadie ha entrado en tu habitación, por lo tanto, lo que te ha mordido en el brazo ha debido ser una rata. Sin embargo, no hay marcas de sangre en la cama pese a que tu mano se encuentra empapada de ella.

Es el momento de pedir ayuda.

Coges la estatua misteriosa y un extraño impulso por correr lejos de la casa se apodera de ti. La llevas hasta la habitación de Elwood y se la enseñas. Sin embargo, lo que realmente le llama la atención es tu horrible aspecto. Insiste en que lo acompañes a la universidad a la que no vas desde hace muchas semanas y le haces caso... alejarte de la casa te sienta bastante bien.

Elwood traza un plan para alejarte de la siniestra influencia de tu habitación ahora que se acerca la noche de Walpurgis.

Escucha el plan de Elwood, ve al [3](#).

Armándote de valor cruzas el umbral temiendo... o tal vez deseando, que el caserón convertido en un olvidado hostal se encuentre lleno y no queden habitaciones. Pero a medida que avanzas a través del sombrío vestíbulo, te das cuenta de que nadie salvo los desesperados o los locos querría vivir en la Casa de la Bruja.

Desde el mismo momento en el que entras, un profundo dolor de cabeza se apodera de ti y parece hacerse más y más intenso a medida que te internas en sus profundidades.

—¿En qué puedo ayudarle? ¿Se ha perdido? —pregunta una señora tan decrepita como las mismas paredes, con un acento extranjero, posiblemente europeo. La señora Dombrowski es una emigrante polaca que por circunstancias del destino se vio comprando una mansión infestada de murciélagos sin tener ni idea de la herencia de horror que traía consigo.

Su asombro ante tú presencia se convierte en miedo cuando preguntas si tiene la infame habitación de Keziah Mason disponible.

Al preguntarle acerca de las leyendas sobre el lugar, se limita a decirte que vas a tener mucho tiempo para descubrirlas por ti mismo.

El marido de la señora Dombrowski es un pobre anciano decrepito que se encuentra enfermo en el sótano, así que deberás cargar tu propio equipaje escaleras arriba.

Remontas los peldaños retorcidos y estrechos con una sensación de angustia hasta que por fin, cuando ya creías que ibas a morir de cansancio, la escalera termina abruptamente en una puerta tan negra y podrida como un cadáver puesto a secar al sol.

Sigue leyendo, ve al [5](#).



*El pasillo se eleva sobre una ciudad de
arquitectura imposible y bajo un cielo alienígena*

Desde uno de los pasillos que conectan la ciudadela inferior con la enorme estructura ves acercarse a cinco figuras silenciosamente. En dos de ellas reconoces a la anciana y a su horrible animal de compañía, mientras que el resto... ¡son entidades vivientes de unos cinco metros de altura, réplicas exactas pero animadas de las figurillas que adornan la balaustrada!

Antes de que puedan llegar hasta tu posición pierdes la conciencia.

Al abrir los ojos te das cuenta de que estás tendido en tu lecho, empapado en sudor y con una rara quemazón en manos y pies. La necesidad de abandonar tu cuarto y correr en dirección norte es tan imperiosa que no puedes resistirte.

Tras vestirte apresuradamente sales a la calle a trompicones. Tus ojos se encuentran fijos en un punto en el cielo, una especie de disco levemente más azulado que el resto del firmamento.

Al cabo de una hora logras por fin recuperar el control de tu cuerpo y te das cuenta de que has llegado a las afueras de la ciudad: oscuras marismas se extienden a tu alrededor y una carretera siniestra se abre en dirección al infame pueblo de Innsmouth, un antro de pescadores que poca gente quiere visitar por propia voluntad.

Sin embargo, tú tienes la necesidad de recorrer los kilómetros que te separan de las siniestras callejuelas cubiertas de moho y salitre.

¿Qué harás?

Siquieres volver a la vieja casa antes de que sea de noche otra vez, ve al [47](#).

Si por el contrario sucumbes al deseo de ver qué te llama desde el pueblo maldito, ve al [85](#).

62

Bajas las escaleras pálido como un fantasma. Cada crujido de los tablones de la decrepita casona se te clava en los oídos como si fuera una puñalada. Tus sentidos se encuentran tan alterados que el saludo de la señora Dombrowski casi hace que te dobles del dolor. Un brote de ira te nubla la vista y sin molestarte en devolverle la cortesía atraviesas la puerta de la calle, cerrándola de un portazo.

La claridad del día incipiente resulta torturadora y de camino a la consulta del doctor Malkowski, te detienes para comprar unas lentes oscuras.

El médico atiende a sus pacientes en una casa victoriana en uno de los barrios más ricos cercano al cauce del río Miskatonic. Como eres su único paciente y tu aspecto resulta lamentable, te atiende con rapidez.

Tras examinarte pregunta si has estado en contacto con algún tipo de animal salvaje o en lugares insalubres. Al principio dudas qué contestar, pero terminas por relatarle todo lo referente a tus pesadillas y la buhardilla plagada de murciélagos de la casa de la colina Orne.

El médico se muestra muy preocupado por un posible caso de fiebre cerebral y, tal y como te temías, te prohíbe asistir a clase.

Muy decepcionado contigo mismo por tu debilidad, decides volver a la mansión y dedicarte en exclusiva a investigar los oscuros secretos de la vieja Keziah Manson.

*Ganas un punto de CULTISTA y ve al **6**.*

En los archivos del Condado de Essex figuran numerosos datos acerca del juicio contra Keziah Mason, y una extensa relación de todas las maldades que la anciana había admitido bajo la presión del tribunal.

Te fascina la confesión hecha al juez Hathorne sobre la existencia de líneas y curvas que podían ser trazadas para señalar direcciones conducentes a través de las paredes a «otros espacios» más lejanos. Tales trazos eran utilizados en distintos puntos de la ciudad para reunir a los aquelarres, sin que estos pudieran ser interceptados por las autoridades.

¡Esto es precisamente lo que estabas buscando! La prueba de que las brujas eran capaces de usar fórmulas para viajar a través del tiempo...

Rápidamente empiezas a buscar información acerca del vecindario donde se ubicaba la Casa de la Bruja y lo que descubres te llena de pavor: son constantes las declaraciones acerca de la persistente presencia de Keziah en la antigua casa y en las angostas calles cercanas. ¡Parece no importar que la vieja lleve muerta dos siglos! Te llama la atención la repetición constante de artículos relacionados con la desaparición de niños en los barrios más próximos al río y la colina de Orne.

Si crees que lo mejor es tomar una acción directa visita la casa de la bruja en el [80](#).

Si por el contrario consideras que deberías interesarte por los testigos de estos extraños sucesos ve al [72](#).

64

Las oficinas del *Arkham Advertiser* están extrañamente vacías y silenciosas, tal vez se deba a que la mayoría de los reporteros y fotógrafos estén cubriendo alguna noticia importante.

—¿En qué puedo ayudarle? —te pregunta un hombre mayor mientras teclea con lentitud algunas palabras en su flamante máquina de escribir Underwood.

Tras un momento de duda empiezas a contarle lo que sabes de la casa de la vieja Keziah y las leyendas locales.

—Si me diieran un dólar por cada loco que trata de descubrir los secretos de la Casa de la Bruja, no tendría que pasarme el día escribiendo sus esquelas... —gruñe de forma ominosa. Sin muchas ganas, el anciano termina por traerte una caja con recortes de prensa:

«LAS FAMILIAS DEL BARRIO DE ORNE PIDEN PROTECCIÓN A LA POLICÍA PARA EVITAR MÁS DESAPARICIONES:

Un grupo de padres preocupados por los casos de desapariciones cerca de la zona del río, en Orne's Gangway, piden al comisario Farnsworth que asigne patrullas de vigilancia durante la víspera de todos los santos.

Debemos recordar que no es la primera vez que se denuncian ataques de extraños animales y la desaparición de menores en la zona.

El comisario ha respondido a los padres que no dejen que sus hijos jueguen en las orillas del río Miskatonic para evitar mayores problemas».

Si crees que ha llegado el momento de visitar el barrio de Orne, ve al 12.

Si crees que tal vez sea mejor visitar a eso comisario Farnsworth, ve al 52.

La materia inorgánica de tus sueños muchas veces forma prismas, laberintos, racimos de cubos y planos que se te antojan como edificios ciclópeos pertenecientes a una civilización no euclidianas. Y las cosas orgánicas, las impersonas como grupos de burbujas, pólipos, centípedos e intrincados arabescos alzados en un movimiento ofídico. Todo lo que ves en tus pesadillas te resulta amenazador y horrible; y suelen terminar cuando una de esas «criaturas geométricas» logra fijarse en ti, produciéndose tal sobresalto que te despiertas aullando de terror. Sin embargo, lo que más te perturba de tus sueños es la rugiente confusión de sonidos que desafían todo análisis en lo que respecta al tono, timbre o ritmo. Esa cacofonía parece proceder no solo de las criaturas «vivientes» sino también de las estructuras y del propio espacio.

Las pesadillas se convierten en algo recurrente cada noche y pronto dejas de asistir a clase. Cada mañana te despiertas más agotado que la noche anterior y no puedes hacer otra cosa más que observar la maldita pared inclinada.

Ve al [88](#).

66

Te molesta el hecho evidente de que la policía no ha investigado de forma suficiente los extraños acontecimientos que suceden en las cercanías de la casa de la bruja.

Puede que se deba a que realmente no sucede nada extraño, pero algo te hace pensar que tal vez por tratarse de un barrio pobre, la policía no se esté tomando la investigación en serio.

Indignado, se lo haces saber al comisario.

Al principio el hombre se muestra tranquilo pero a medida que tus insinuaciones se hacen más duras el comisario empieza a molestarse. Tu dolor de cabeza es ahora insoportable y empiezas a creer que muchas de las palabras que salen de tu boca no son realmente tuyas.

Farnsworth no tarda en llamar a un par de compañeros cuando tratas de cogerlo por la solapa y zarandearlo.

—¡Tiene que hacer algo! —le gritas desesperado—. ¡En esa casa están pasando cosas! ¡Cosas terribles!

Los policías te sujetan y tras aplicarte un poco de terapia de puño, te dejan en un hospital adecuado para que te hagan un chequeo.

Te despertas magullado, ve al [77](#).

El grupo de niños es apenas visible, parecen muy pequeños y solo puedes ver sus cuerpecitos corriendo en todas direcciones. Miras a tu alrededor y te das cuenta de que no eres capaz ni de distinguir las paredes de las casas, te sientes como flotando en una nube espesa e infinita. El sonido también es difuso, y un zumbido como el de centenares de moscas se entremezcla con las risas.

Intentas sujetar a los críos que se cruzan en tu camino, pero no puedes alcanzar a ninguno. Están jugando contigo. Por fin agarras a uno del brazo y tratas de darle la vuelta.

No es un niño el que te mira con ojos sin vida, blancos como la misma niebla. ¡Eres TÚ! Pero te ves como una especie de parodia de ti mismo, parecida a un cadáver reanimando. Por fin de tu boca surge una nube de tábanos tan grandes como abejorros.

—No juegues con el perrito —te dices con una voz que no suena humana. ¡Brown Jenkin viene a por nosotros mientras duermes!

Te sueltas e intentas correr, solo para verte rodeado por el corro de diez o doce críos.

—ESTAS MUERTO. GILMAN. Ella te ha visto y viene a por ti.

GANAS UN PUNTO DE CULTISTA, pierdes el sentido y despiertas, ve al 80.

68

Te acercas al porche destartalado y ves que la casa no está tan abandonada como parecía en la distancia. Una claridad mortecina se escapa por las ventanas y desde debajo de las puertas.

Te acercas olvidando la prudencia y tocas con los nudillos en la madera gris que se abre casi al instante, como si te estuviera esperando.

La casa solo tiene una habitación oscura y maloliente; atiborrada de viejos muebles tan podridos como el exterior. Fuera, una tormenta empieza a arremolinarse.

Nada más atravesar el umbral un escalofrío te recorre el cuerpo. Los sonidos dentro de la casa suenan espesos, como si fueran un eco, y te das cuenta de que hay algo familiar en su estructura. El suelo se inclina de forma extraña hacia el interior de la tierra, mientras que los techos, que desde fuera parecían muy altos, están casi al alcance de tu mano... Suelo inclinado, techos bajos y, al fondo, una ventana circular tapiada con maderas... ¡Estás en la buhardilla de la Casa de la Bruja!

Ve al [89](#).

Después de la conversación con Elwood estás convencido de que tus pesadillas tienen algo que va más allá de lo meramente onírico. Empiezas a tomar nota de tus viajes astrales e incluso tratas de inducir a tu cansada mente a sufrir estos espantosos sueños.

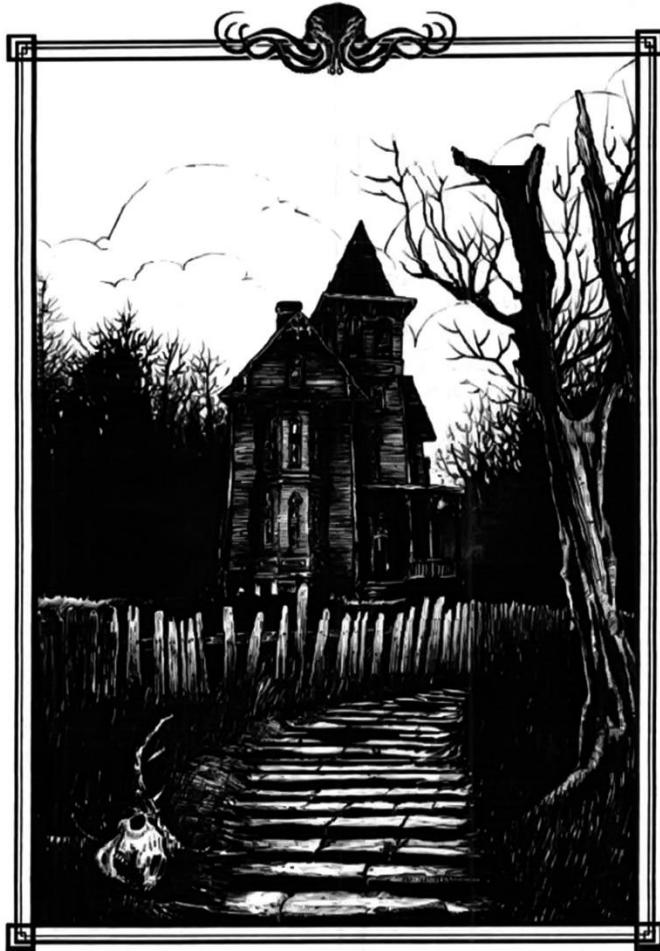
Durante la noche del 19 al 20 de abril vuelves a experimentar una de tus vividas pesadillas por los abismos sin forma. Vagas flotando por entre las masas de burbujas guiado por un pequeño poliedro que flota delante de ti, cuando observas los ángulos extrañamente regulares del borde del abismo. Un instante después estás fuera de la inmensidad disforme de pie sobre la rocosa ladera de una colina bañada por una intensa luz verde. Ahora puedes ver que estás completamente descalzo y en paños menores, pero al menos tienes tu forma humana, incluso puedes sentir la humedad calándose los huesos.

Un remolino de niebla tan espesa como el vapor lo oculta todo a ras del suelo y a duras penas eres capaz de levantar los pies para dar un paso.

Estás espantado por una lejana cacofonía que parece proceder de algún punto entre la niebla, algo parecido a dos criaturas monstruosas comunicándose entre sí con voces bestiales. De repente dos formas empiezan a arrastrarse hacia ti: la anciana y el animalito peludo. La anciana está cruzando los brazos de una manera completamente anómala, como si sus articulaciones se pudieran doblar en direcciones antinaturales, mientras Brown Jenkin te señala en la dirección de donde proceden los horribles sonidos.

Si de alguna manera has adquirido la capacidad de controlar tus sueños, ve al [28](#).

De lo contrario sigue leyendo, ve al [44](#).



*Desde lo alto de la estéril colina, la decrepita
mansión te aguarda amenazante*

Caminas con paso trémulo por entre las viejas casas, que parecen suplicarte que no sigas avanzando, hasta llegar al pie de la colina.

Ni un tocón de árbol crece en el espantoso erial que rodea la vieja mansión victoriana. El suelo está reseco y cuarteado como una costra, solo algunos hierbajos amarillentos se agitan por el viento del frío atardecer.

Desde lo alto, el caserón te contempla decrepito, con sus ventanales cegados por portones de madera. Encorvado por el peso de los años y el de las historias de maldad que destilan sus piedras antiguas y mohosas. Y, agazapada desde debajo de los techos de pizarra negra, te observa con su único ojo de cristal la buhardilla que albergó los horrores de las prácticas de la vieja Keziah:

¿Seguro que quieres que este sea tu futuro nuevo hogar?

Si vences tus temores y te decides a reservar habitación, ve al 59.

O tal vez sea el momento de reconsiderar toda esta locura o ir lo más rápido posible, ve al 8.

72

Por lo que sabes hasta ahora, Arkham es una ciudad íntimamente relacionada con la magia negra y no es descabellado pensar que esta se base en algún tipo de ciencia primitiva, tal y como la química fue confundida en sus orígenes con la alquimia. Es probable que estas supuestas brujas descubrieran en sus fórmulas mágicas algún tipo de ecuaciones que les permitieran comunicarse con lo que ellas creían el más allá y las adornaran con actividades «místicas» para darles una explicación.

Lo más lógico en estos casos es acudir a las informaciones aparecidas en prensa y a las autoridades para contrastar su veracidad. Sin embargo, ves imprudente mezclarte con sucesos que implican el secuestro de niños...

Antes de ir a la casa de la vieja Keziah por ti mismo, puedes acudir a la policía y preguntar por las extrañas desapariciones que se reportan en la zona de la colina cerca del río Miskatonic, o presentarte en las oficinas del *Arkham Advertiser*, el periódico local, y buscar datos sobre posibles testigos directos.

Si quieres investigar por tu cuenta en los periódicos, ve al [64](#).

Si por el contrario crees que lo mejor es acudir a la policía, ve al [52](#).

Pasas un buen rato buscando la forma de acceder a la buhardilla que sin ninguna duda se encuentra encima de tu cabeza, hasta puedes oír el corretear de los murciélagos cuando empiezas a palpar la mampostería en busca de alguna fisura que indique la portezuela de acceso. Pero no hay manera de encontrar absolutamente nada mayor que las grietas y desconchones de la pintura.

Bajas hasta el salón principal de la casa en busca de la patrona y le pides por favor una escalera con la que poder acceder al desván.

—Lo lamento, caballero —te responde santiguándose—, pero la buhardilla se desplomó hace algunos años y hemos tenido que cegar el acceso.

—Pero yo he oído los murciélagos —replicas.

La expresión de su cara se toma en terror y te asegura que eso es imposible, hay tanto veneno entre las paredes que es peligroso hasta apoyarse en ellas.

Tras una larga discusión te permite subir una escalera de mano y con ella descubres una abertura cerrada con recias planchas de madera. Las golpeas varias veces, pero parece que hay algo pesado encima que te impide acceder por el momento.

Puedes ir a la universidad, ve al [40](#).

O puedes intentar engañar a la señora Dombrowski para buscar la manera de tumbar esa puerta tapiada, ve al [27](#).

74

Decides no informar de tu fiebre al médico, ya que sabes que si ingresas en la enfermería de la universidad no podrás presentarte a los exámenes.

Los siguientes días son una completa tortura. Cada vez que intentas hacer algo que no sea mirar de una forma obsesiva la pared inclinada que preside la infecta habitación donde vives, irremediablemente acabas pensando en ella. Parece que se ha convertido en el centro de tu universo y sus extraños ángulos y el misterio que ocultan, es lo único que te importa. Suspendes Cálculo Decimal y Psicología General; y aunque te quedan esperanzas de recuperar el terreno perdido antes de que termine el curso, sabes que desentrañar el misterio de la Casa de la Bruja va a ser la única solución para no acabar siendo un fracasado.

Pasas los días y las noches lentamente atrapado entre las cuatro paredes de la casa de la colina. Por mucho que investigas y registras la casa son pocos los avances que haces.

Tu vida se va volviendo aburrida y te sientes enfermo e incapaz de concentrarte... Y entonces en Marzo comienzan de nuevo los sueños...

Tu mente se llena con extraños objetos orgánicos e inorgánicos que flotan en el vacío, imposibles de describir, e incluso de comprender para la mente humana.

Sigue leyendo, ve al [65](#).

Los pasos continúan acercándose y cada nuevo crujido, cada nueva respiración, que ya no sabes si es tuya, de lo que quiera que está bajando la escalera... o de la misma casa, te acelera el pulso.

Y por fin, de la oscuridad del vano surge la sarmentosa figura de una anciana plagada de llagas y mirada vacía. Intentas arrastrarte lo más lejos posible de su presencia, pero en tu pánico, tropiezas con las sillas y el gramófono que cae al suelo con estrépito, para empezar a reproducir en bucle un chasquido rítmico y como el de las mandíbulas de un gigantesco insecto.

La anciana cambia de rumbo y empieza a caminar hacia ti.

Tratas de ponerte en pie y correr, pero antes de que puedas hacer nada, la figura se desvanece en la oscuridad dejándote a solas con el sonido del aparato de música.

—*Giielman* —el corazón casi se te para en el pecho cuando notas su apestoso aliento en la nuca y el roce de unas uñas largas y podridas por los hongos que te acarician—. Volveremos a por usted.

No quieres darte la vuelta, pero sabes que esa cosa está detrás de ti y, entre tus piernas, rozándose como un enorme gato sarnoso, se retuerce su estirpe, un monstruoso ser mitad rata, mitad humano.

GANAS UN PUNTO DE CULTISTA antes de perder el sentido.
Ve al 31.

76

Pese a que crees que la ciudad te está volviendo completamente loco, aún eres lo suficientemente prudente como para salir corriendo.

Sin sabor muy bien cómo, te las arreglas para alejarte del río y pronto dejas atrás la niebla apestosa y vuelves a los callejones poco transitados de Orne's Gangway.

—Oiga. ¿Quién es usted? —te pregunta alguien y te alegras de oír una voz humana.

—Me he perdido —dices aún temblando por el miedo.

Dos agentes de policía se están acercando a ti y notas que te miran con expresión extraña. ¡Estás cubierto de sangre!

—¡No se mueva!

Levantas las manos y los policías se lanzan sobre ti mientras gritas que no has hecho nada. Tratas de explicar que has estado investigando las desapariciones de niños, pero no te escuchan.

Es difícil explicar que «las voces» te llevaron a aquellos callejones donde unos minutos después encuentran unas bolsas repletas de huesos.

Con contundencia acabas en un hospital en espera de un juicio que despeje las dudas acerca de tu implicación en este asunto.

Ve al [77](#).



*Ante la horrorizada mirada de tus vecinos una
bestia sangrienta se cobra la venganza de
sus aberrantes dioses*

78

«Hay un extraño placer en la locura que solo los locos conocen...»

Sentado en una celda fría y oscura, tienes mucho tiempo para pensar: ¿Ha valido la pena? Ahora sabes cosas que otros desconocen, comprendes secretos que nunca debieron ser revelados a ojos humanos.

... Y lo único que se te permite es gritar, llorar y darte golpes contra las paredes acolchadas de una celda con el número 77.

El cómo has llegado aquí es lo de menos, lo importante es en qué estado vas a salir: Los doctores van a aplicar contigo las más modernas técnicas de sanación, el electrochoque, el agua a presión, las microtrepanaciones. Puede que al principio te duela, puede que incluso pases un miedo atroz mientras los últimos restos de tu humanidad se van escapando...

Pero pronto, la extraña criaturilla con cuerpo de murciélagos y cara de anciano que viene a lamerte los pies por las noches, dejará de parecerse real y la aceptarás como parte de tus incontrolables sueños.

FIN



Con un grito de auxilio que hace temblar la mampostería te despiertas en tu catre entre violentas convulsiones.

Pronto acude en tu ayuda el médico local, el doctor Malkowski y te suministra dos inyecciones que te sumen en un sueño profundo. Tal vez, de haber podido hablar, te hubieras negado, pero te encuentras no solo ciego, sino también sordo y mudo. Tus tímpanos se han roto, como por efecto de algún sonido estruendoso.

Te sacan de aquel cuarto horroroso y te dejan en la habitación del pobre Elwood que está convencido de que la única solución es sacarte de esa casa lo antes posible, algo que hará en cuanto amanezca. Mazurewicz advierte que tu crucifijo ha desaparecido y tienes unas extrañas marcas como de quemaduras en la garganta.

Sin embargo, el horror aún no ha terminado para ti. El haber interrumpido los planes de las siniestras criaturas que conspiran más allá del tiempo conlleva un castigo acorde a tu insolencia.

Comienzas a convulsionar violentamente, de tu boca escapan gruñidos y cánticos de naturaleza inhumana. Una gran mancha roja empieza a aparecer en las mantas y Elwood no tiene más remedio que salir corriendo en busca de ayuda para sujetarte.

Dombrowski. Choynsky, Desrochers y Mazurewicz apenas sí tienen fuerza entre todos para evitar que tus músculos se contraigan más. Hasta que de pronto, con un último y brutal grito, tu espalda se arquea y un animalillo peludo salta repentinamente de entre las ensangrentadas sábanas y huye en dirección a la apestosa habitación de la que no fuiste lo suficientemente rápido para escapar.

Termina tu triste vida, ve al 110.

80

La laberíntica ciudad de Arkham está envuelta en un aura de magia y misterio que la hace peligrosamente letal.

No tienes ni la más remota idea de cómo has llegado hasta la calle en la que te encuentras ahora. Estás confuso y completamente solo en una especie de pasadizo oscuro formado por casas ruinosas que parecen combarse hacia delante hasta formar un siniestro túnel. La mayoría de las ventanas están tapiadas o aseguradas con gruesos tablones de maderas infestadas de moho. El hedor es horrible, una mezcla de humedad, vejez y un almizcle indefinible que ha impregnado la misma piedra hasta hacerla supurar.

Aturdido por un repentino y pertinaz dolor de cabeza, cruzas el callejón, limpiándote los hombros de un espeso polvo gris parecido a ceniza que lo impregna todo.

Por fin, solitaria, como rehuída por el resto de edificaciones, se alza la inefable Casa de la Bruja en lo más alto de la despellejada colina de Orne.

Extrañamente fascinado por la edificación avanzas hasta..., ve al [70](#).

Impresionado por tu determinación, el profesor Armitage te abre la bóveda de la biblioteca de Miskatonic, en concreto la sala secreta conocida como Colección Orne.

Allí te deja hojear los misteriosos volúmenes guardados bajo llave: el temido Necronomicón de Abdul Alhazred, el fragmentario libro de Eibon y el prohibido *Unaussprechlichen Kulten* de Von Juntz. No tardas en relacionar parte de su espantoso contenido con fórmulas abstractas sobre las propiedades del espacio y la conexión de dimensiones conocidas y desconocidas.

Los libros parecen contener la sabiduría que necesitas para abrir esas puertas cerradas durante tanto tiempo, pero sus revelaciones están mezcladas con horrores que te aturden y apenas comprendes.

Agotado y horrorizado por los conocimientos blasfemos que acabas de descubrir, huyes de la bóveda y pasas las siguientes horas vagando por las calles de Arkham, ahora mucho más oscuras y siniestras que nunca.

Has dado tu primer paso en el espantoso mundo de los CULTISTAS de Cthulhu (ganás un punto de Cultista).

*Vagas sin rumbo por las calles de Arkham, ve al **108**.*

82

Estás tendido en una terraza a una altura increíble, la balaustrada que te rodea apenas sirve para darte una mínima sensación de seguridad.

A tus pies se alza una selva de picachos, cúpulas y minaretes, de formas demenciales y antinaturales.

Estás en lo alto de una ciudad interminable iluminada por ¡tres soles! en forma de disco, que se te antojan pender de la bóveda celeste como si fueran lámparas y no lejanos astros.

Te agarras con terror a la balaustrada y arrancas de cuajo uno de sus adornos: una figurilla de metal en forma de barril con delgados brazos irradiando desde un anillo central, unas protuberancias o bulbos sobresaliendo del lugar donde debería estar la cabeza y las piernas formando un sistema similar al de una estrella de mar.

El suelo es de losas negras, que al ponerte de pie, queman al contacto con la piel.

Entonces, escuchas un bramido bestial de algo gargantuesco acercándose desde la distancia.

*Si durante tus aventuras has ganado más de 4 puntos de cultista, ve al **107**.*

*De lo contrario continúa leyendo, ve al **60**.*

Te pasas un buen rato explorando el piso superior buscando la forma de acceder a la buhardilla que, sin ninguna duda, se encuentra encima de tu cabeza. Hasta puedes oír el corretear de los murciélagos cuando empiezas a palpar la mampostería en busca de alguna fisura que indique la portezuela de acceso.

Por un momento piensas en bajar y pedir ayuda a la señora Dombrowski, pero enseguida empiezas a sospechar que si han cegado la entrada es porque quieren mantener a los inquilinos lejos de esa zona.

Deabajo de tu piso se encuentran las habitaciones del resto de huéspedes y en la planta baja, está el recibidor, una salita con una vieja radio y una mesita rodeada de sillas. Y aún más abajo, el sótano donde el pobre señor Dombrowski languidece enfermo.

¿Qué te gustaría explorar primero?

Si quieres intentar forzar la entrada en la buhardilla, ve al 73.

Si por el contrario crees que es mejor intentar investigar la planta de las habitaciones, ve al 98.

Si crees que el auténtico secreto de Keziah se encuentra en tu habitación, ve al 23.

84

La figura del hombre negro se ha convertido en una obsesión de la que no puedes librarte, así que decides volver al lugar donde pareció empezar todo este misterio: la Colección Orne custodiada por el profesor Armitage.

Te cuelas en los oscuros pasillos repletos de libros en busca del bibliotecario, el profesor Armitage.

Lo encuentras sentado en su despacho, una habitación pequeña y sin ventanas a la que te invita a pasar en cuanto te ve en el umbral.

Una extraña sensación te invade en cuanto cruzas la puerta y enseguida entiendes por qué. El despacho es casi completamente... ¿esférico? Alguien ha usado pasta de papel para redondear las esquinas y los ángulos del techo, hasta el punto en el que no puedes apreciar nada que no sean formas suavemente redondeadas.

—¿En qué puedo ayudarle, señor?

Extrañado, miras al profesor Armitage y le preguntas por qué te trata con tanta frialdad, a lo que él te contesta que no suele confraternizar con desconocidos.

Si le insistes en que os conocéis ve a la página [100](#).

Si por el contrario crees que es mejor seguirle la corriente y preguntarle por lo que te ha sucedido, ve al [22](#).

Tu llegada al pueblo de Innsmouth se produce nada más caer la tarde, cuando el sol ya comienza a ocultarse detrás de los lejanos bosques de Nueva Inglaterra.

El olor a salitre, lejos de ser agradable, resulta mareante y vomitivo. Las calles empedradas apestan a pescado podrido y están encharcadas, como si el mar las repudiase o algo húmedo y gigantesco se hubiera dedicado a retozar por ellas.

Cruzas una plaza solitaria en la que una única farola ilumina con su cono de luz trémula la parada de autobuses vacía. Ni un ruido aparte del murmullo de las olas rompiendo contra el muelle de pescadores perturba la solemne quietud del pueblo.

Sin embargo, a lo lejos puedes apreciar un edificio gigantesco, una especie de catedral de piedras negras y resbaladizas que permanece iluminado con una fosforescencia verdosa. ¡Ese es el lugar que te reclama!

Luchando contra tus impulsos, tienes la necesidad de ver qué sucede dentro de esas paredes mohosas. Pero la prudencia te recomienda salir de allí cuanto antes.

Si quieres visitar la catedral del mar tal y como te piden tus impulsos, ve al [86](#).

O puedes rezar para que aparezca un maldito autobús en la plaza del pueblo, ve al [33](#).



*La impía peregrinación te conduce irremisiblemente
al templo de paredes negras y rezumantes*

Aunque sabes perfectamente que es una mala idea, no puedes evitar avanzar como una polilla hacia la luminiscencia verde de la catedral de Innsmouth.

Pronto te das cuenta de que no eres el único, docenas de lugareños, tan silenciosos como la muerto, se han unido a ti en una procesión de pesadilla. Hombres, mujeres y niños arrastran sus pies descalzos por entre los charcos, con sus ojos, extrañamente desorbitados, posados en la puerta de la iglesia marina.

Tal vez sea por la oscuridad y el reflejo de las vidrieras con formas octopoides, pero la piel cetrina de los parroquianos se te antoja verdosa y brillante, como si estuviera escamada.

Una anciana vestida con harapos grisáceos te coge del brazo y haciéndote una señal para que guardes silencio, te sienta en uno de los últimos bancos, cerca de la puerta que se cierra en cuanto el último de los habitantes de Innsmouth cruza el umbral.

Esa noche, impías verdades son susurradas a través de labios que no parecen humanos, secretos ocultos en las profundidades del mar son revelados y un pedacito de tu alma se descompone en un altar adornado con la figura de un ser rechoncho y obsceno, con cabeza de pulpo.

*Entre carcajadas dementes, ganas 3 PUNTOS DE CULTISTA
y te despertas, ve al [45](#).*

88

A principios del mes de abril, empiezas a preocuparte seriamente al ver que tu fiebre no remite. Sin embargo, tus conocimientos sobre matemáticas y, en particular, sobre ecuaciones Rienmanianas se ha multiplicado exponencialmente.

Estás inmerso en uno de esos cálculos que la mera contemplación de tu pared inclinada te inspira, cuando alguien toca a la puerta con insistencia. Te acercas a abrir y ves que se trata de tu compañero de facultad, Frank Elwood. Por la expresión de su rostro te das cuenta de que tu aspecto debe ser horrible.

—¡Cielos, Gilman! Pareces un maldito cadáver ambulante.

Agradeciéndole el cumplido, le preguntas qué le trae por tu habitación después de tantos meses. Pues, aunque vivís en esta infecta pensión juntos, hasta ahora no se había dignado a visitarte.

—Bueno, amigo, estoy un tanto preocupado por tu problema... —te dice mientras afirma con la cabeza—. Tu sonambulismo. Sabes que tu habitación está justo encima de la mía y todas las noches oigo los pasos de unos pies calzados con algún tipo de zapatos de tacón reforzado encima de mi cabeza. A no ser que te hayas comprado una cabra y la tengas escondida, yo diría que por las noches te dedicas a pasear por el cuarto.

—Vaya, Frank. Eso que me dices es desconcertante. Te juro que cuando me levanto por la mañana, mi ropa sigue en su sitio, incluidos los zapatos.

—Pues amigo, cuídate mucho, porque la alternativa es que alguien... o algo, viene a visitarte en sueños.

Haces caso de las advertencias de Elwood y trazas un plan para descubrir si realmente eres un sonámbulo, ve al [105](#).

Por fin has alcanzado el punto que tantos desvelos y horrores te ha provocado:

¡Te encuentras en mitad de la buhardilla donde Keziah Mason practicaba sus impíos ritos!

Miras lo que te rodea y sientes cómo los pelos de tu nuca se erizan. Ves un viejo escritorio que se apoya contra la pared donde se abre la ventana tapiada, sobre él se derrama un polvo amarillento producto de la desintegración total de libros antiguos.

Anaqueles desvencijados sostienen objetos relacionados con la magia negra, todo cubierto por apestoso guano de murciélagos. Pero lo que más te asusta es el mueble que ocupa el centro de la estancia: Al principio lo confundes con una cuna con su dosel, pero a medida que tus ojos se acostumbran a la oscuridad, te das cuenta de que no es una cuna normal. ¡Está cubierta por oxidados barrotes! Y en su interior, una pila de huesecillos de niño descansan envueltos en harapos.

Tratas de correr lejos de allí, pero una mano sarmentosa y sin uñas surge de la oscuridad para arrastrarte con ella.

Gritas y gritas, pero nadie viene en tu auxilio. La vieja Keziah se carcajea a medida que su pequeño familiar, la rata de aspecto humanoide, empieza a desgarrarte las entrañas.

Al parecer ha decidido hacer de tu estómago su nueva madriguera.

FIN

90

No pareces dueño de tus actos. Tambaleándote como un sonámbulo, abandonas el cuarto y empiezas a caminar a oscuras por los pasillos.

Los sonidos de la noche te resultan sobrecogedores, escuchas perfectamente los ronquidos de alguno de los inquilinos, el arrastrarse de los murciélagos detrás del muro... Pero no son sonidos normales, destacan por encima de un silencio antinatural, como si la casa contuviera la respiración.

Llegas hasta la puerta que lleva a la habitación donde duermen los Dombrowski.

Pegas la oreja a la puerta y retrocedes horrorizado: una risita aguda y demoniaca te pone los pelos de punta. Te apartas de la madera sin saber muy bien qué hacer.

Y entonces, desde la escalera oscura por la que has bajado, empiezas a escuchar un murmullo como el de pequeñas patas de animal correteando, acompañado del crujir de los peldaños, causado por los pasos de alguien más pesado.

Miras a tu alrededor.

Si quieres entrar en el cuarto antes de que lo que sea que está bajando la escalera te alcance, ve al 30.

Si por el contrario prefieres esperar a ver qué sucede, ve al 75.

El enigmático profesor Upham considera que en realidad nuestro universo no es lineal como se ha pensado hasta ahora, sino una especie de cadena elíptica o cuerda que se agita en el vacío, pudiendo plegarse sobre sí misma en ocasiones.

Tiene la teoría de que aplicando la fuerza adecuada, la persona que posea unos conocimientos matemáticos fuera del alcance de la mente humana, podría doblegar el espacio y el tiempo, y cruzar el cosmos hasta llegar a mundos lejanos.

Un salto semejante conllevaría dos etapas: primero, la salida de la esfera tridimensional que conocemos y segundo, el regreso a la misma esfera por otro punto.

Durante la interesante charla, el profesor te comenta que posiblemente, mientras investigas, tendrás la tentación de creer en las supercherías y los mitos. Para evitarlo te deja una lista de direcciones y textos de diferentes Científicos que te ayudarán a dar una explicación racional a lo que te parezca más ilógico.

Debes centrarte en encontrar las fórmulas que te permitan abrir un portal físico entre dimensiones y no en la magia. Ese portal sin duda debe estar escondido en la casa.

Puedes eliminar los puntos de CULTISTA que has ganado hasta ahora.

*Vuelves a la casa, ve al **6**.*



*Desde distancias inimaginables inteligencias
oscuras nos observan ...y planean nuestro ocaso*

Te sientes sin fuerzas. El extraño cielo se arremolina sobre tu cabeza adoptando una tonalidad plomiza. Temes que se desate una tormenta espantosa en cualquier momento.

Avanzas vadeando la niebla y cada paso se convierte en una horrible tortura. Por fin, el cielo rompe de una vez y comienza un fenómeno tan extraño que tu mente amenaza con quebrarse.

Las nubes empiezan a girar sobre sí mismas en dirección contraria a las agujas del reloj y a precipitarse ¡hacia arriba! como si se tratase de un tornado invertido. Rayos purpúreos surgen de las paredes verticales que se extienden hasta el espacio infinito, alumbrando un cielo negro y plagado de estrellas que forman constelaciones desconocidas.

Y entonces, cuando crees que ya tu mente ha alcanzado el límite, un enorme orbe surge del vacío del espacio para ocupar la totalidad del hueco abierto por el extraño huracán.

¡Una esfera rojiza y acuosa que resulta ser un ojo gigantesco!

Gritas e intentas correr fuera de su campo de visión, pero ese globo kilométrico lo observa todo.

Tratas de gritar, pero de tu boca solo sale una risa demente cuando un enorme apéndice tentacular atraviesa los cielos señalándote directamente. El brazo está rematado en un garfio de carne que bulle en una extraña efervescencia. La piel correosa se abre en enormes llagas de las que surgen centenares de ojos... entonces la criatura aúlla...

Si en algún momento has entrado en contacto con la lista del profesor Upham, ve al [44](#).

De lo contrario despiertas, ve al [77](#).

94

Los gritos de los vecinos te despiertan por la mañana.

Al parecer un niño de dos años, el hijo de una lavandera polaca llamada Anastasia Wolejko, ha sido raptado. Pero lo que más te impresiona son las declaraciones de los testigos que dicen que los culpables fueron vistos merodeando por la zona. Un negro de tamaño enorme, una vieja vestida con harapos y un muchacho en pijama...

El horror te mantiene atenazado y no puedes pensar en otra cosa. Ahora tiene sentido, las visitas nocturnas, el sonambulismo, la estatua... ¡Los sueños en la casa de la bruja son reales! La anciana ha venido a visitarte y te ha llevado con ella a través del tiempo y el espacio.

Esta noche la señora Dombrowski asegura todas las puertas y ventanas. Los rumores dicen que el Aquelarre se reuniría de nuevo en la piedra blanca de Meadows Hill, pero tus vecinos se encargarán de que nadie ose acercarse a ti.

Montan guardia ante la puerta y Mazurewicz no deja de rezar en ningún momento, pero a medida que avanza la noche, un extraño sonido empieza a imponerse a todos los demás. Ves cómo Elwood cae en un profundo sopor y en ese momento, justo antes de que pierdas la conciencia... oyes cómo alguien hurga en la puerta.

Ve al [96](#).

Si alguien puede ayudarte a resolver este misterio, es sin duda el viejo profesor Armitage.

Como custodio de la peligrosa colección Orne, tiene acceso a secretos inconfesables.

De camino a la biblioteca te lo cruzas y se dirige a ti de forma apresurada.

—Ah, señor Gilman. He estado pensando en el problema que le preocupa —te dice de forma misteriosa, y te confiesa algo que te trastorna:

Te cuenta cómo hace casi una década, tuvo una terrible experiencia con un ser procedente de una de esas dimensiones sobre las que tú teorizas. Fue en un pueblito infecto llamado Dunwich. Armitage está seguro de que existen personas que aun usan saberes desconocidos, la llamada ciencia mágica, transmitida a través de los siglos desde una remota antigüedad —humana o pre-humana— cuyo conocimiento del cosmos era mayor que el nuestro.

Armitage te dice que este tipo de conocimiento es muy peligroso y que, por su experiencia, deberías evitarlo en la medida de lo posible.

En todo caso, dirigiéndose a la caja fuerte de la biblioteca, te deja un grueso volumen escrito en latín: El infame libro traducido por Olaus Wormius ¡el Necronomicón!

—Use esto, amigo mío. Pero no para abrir esas puertas que tanto ansia, sino para cerrarlas para siempre. Ellos se comunicarán con usted, no caiga en su trampa.

Coges el libro y vuelves a la casa de La Bruja, pero con un punto más de CULTISTA.

Ve a la página 6.

96

Los crepusculares abismos vuelven a llamear ante ti y un centenar de manos iridiscentes te arrancan del camastro hasta lanzarte a un suelo de maderas podridas, un recinto diminuto de techo inclinado y cajones atestados de libros.

Sobre una mesa se encuentra la figura blanca de un niño desnudo e inconsciente, en tanto que a su lado, la vieja repugnante de ojos muertos entona un cántico en un idioma que no reconoces.

En ese mismo instante aparece el pequeño ser llamado Jenkin. Surge de un agujero triangular en el suelo.

La anciana te tiende el cuenco y te pide por señas que lo sujetes en una determinada posición sobre el abismo triangular. No das crédito a lo que ven tus ojos.

La vieja Keziah levanta un enorme cuchillo de sacrificios ondulado por encima de la cabeza mientras la rata-murciélagos, Jenkin, sujetala al niño con sus manitas humanoides.

Una profunda sensación de horror se abre paso a través de la parálisis mental que sufres, dejas caer el cuenco de tus manos para que se estrelle ruidosamente contra el suelo, arrancando un sonido similar al tañido de una campana. Te abalanzas sobre la vieja y le arrebatas el cuchillo de las manos, arrojándolo por el agujero, del que empiezan a brotar los aullidos ahogados de un cántico de invocación.

Al ver cómo te has liberado de su poderoso hechizo, las garras asesinas de la anciana se lanzan hacia tu garganta.

Si has encontrado un crucifijo durante tus investigaciones, ve al 20.

De lo contrario, ve al 106.

Lo primero que haces es preguntar a la señora Dombrowski si ella había colocado la figura en tu cuarto, pero asegura amablemente que el objeto estaba tirado en tu cama, en la zona más cercana a la pared, y que como no sabía lo que era, te la había dejado en la mesa.

Sin duda tiene que estar relacionado con tu sonambulismo, así que decides esparcir harina por todo tu cuarto para ver si realmente te estás levantado para robar museos o tiendas de antigüedades...

Te echas en la cama demasiado cansado para pensar con claridad y el ruido de los murciélagos arrastrándose por encima de tu cabeza te tortura antes de caer profundamente dormido.

Un fogonazo de luz violeta comienza a brillar en la habitación, mucho más intenso de lo que eres capaz de soportar. Y entonces, los ves con claridad... Una anciana y el ser peludo de afilados colmillos te agarran del brazo, sacándote de la cama sin que puedas hacer absolutamente nada.

Sigue leyendo, ve al [51](#).

98

Al subir por las escaleras, el sonido irritante de unos rezos en latín que viene de uno de los cuartos de la primera planta, te saca de quicio. Proceden de la habitación de uno de los inquilinos, el tal Mazurewicz.

No sabes muy bien por qué, pero la letanía te resulta especialmente molesta y agradeces que cese bruscamente en cuanto pones un pie en el rellano.

Una puerta se abre al fondo del pasillo y dos personas salen a tu encuentro: uno es un puritano de expresión adusta, con traje apolillado y camisa abotonada hasta el cuello que te señala directamente con el dedo. A su lado avanza un sacerdote sacado de un relato de terror Victoriano, con una sotana hasta los pies.

Los dos fanáticos religiosos se presentan como Joseph Mazurewicz y el padre Iwanicki. Tras un breve intercambio de cortesías te piden por favor que los acompañes al cuarto del primero. Accedes.

Las paredes están completamente cubiertas por crucifijos, muchos, simples maderas atadas entre ellas, otros dibujados o incluso grabados por la fuerza en la mampostería.

—Está usted en un templo al maligno, señor Gilman —te dice preocupado el puritano—. Aléjese de esa estancia maldita mientras aún puede. Seguir hurgando en los secretos de la vieja Keziah solo le traerá la muerte o la locura.

—Rezaremos por usted, amigo —el padre Iwanicki te tiende un crucifijo de plata que al principio rechazas—. Cójalo... le hará falta. Considerelo una pequeña protección de nuestro señor contra la bestia negra que acecha en el umbral...

Si has ganado algún punto de CULTISTA puedes eliminar hasta dos de ellos y correr hasta la Universidad en la página 13.

Después de esta experiencia, empiezas a sentir que conoces de algo el lugar donde te llevaron tus pesadillas. Durante los días siguientes el impulso de viajar hacia el suroeste se convierte en una obsesión. Cuando menos te lo esperas te encuentras mirando en esa dirección. Pasas los días luchando contra ti mismo por no permanecer sentado durante horas mirando un punto vacío de tu habitación en el suelo, justo donde se cruza la pared con las maderas podridas.

Cuando lo haces, sufres vértigos y dolores de cabeza inexplicables. No cabe duda de que está relacionado con esa atracción que sientes por el suroeste. Y entonces tienes una revelación. ¡Las estrellas! hay algo en las estrellas que te está llamando, que te necesita con impaciencia.

Durante una noche de principios de marzo, sufres una nueva pesadilla completamente diferente a las demás.

Tras ver cómo la habitual luz purpúrea empieza a derramarse desde la pared inclinada, te despierta una claridad antinatural que mezcla unos brillos amarillentos con un chorro de luz índigo que cae sobre ti como una cascada.

Sigue leyendo, ve al [82](#).

100

Le cuentas a Henry Armitage todo lo referente a vuestro encuentro. Le relatas los extraños sucesos que te han llevado hasta este punto, desde que imprudentemente consultaste las páginas de los grimorios que él custodia.

El hombre te escucha horrorizado y asegura que nunca daría permiso a nadie para acceder a la bóveda y mucho menos a un estudiante chiflado como tú.

Discutís durante un rato hasta que por fin se te ocurre cómo convencerle. Sin pensarlo dos veces, tratas de recordar algún pasaje del Necronomicón, un libro tan raro y maldito, que solo existen unas pocas copias en el mundo, la mayoría encerradas bajo llave para que su maldad no escape.

Las palabras se derraman de tu boca como un torrente, no sabes cómo eres capaz de recordarlas con tanta fidelidad, hasta que por un momento empiezas a dudar que seas tú mismo quien las recita.

—*Cthulhu fhtagn ph nglui mglwnafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn* —entonas antes de que el horrorizado profesor se lance para intentar taparte la boca.

—¡¿Qué hace, maldito loco?! —Te grita mientras se lleva la mano al pecho.

Como un poseso, salta de detrás de su escritorio con tan mala suerte que una pila de libros cae al suelo, abriéndose uno hasta formar un ángulo recto.

Ve al 17.

Cargando el saco al hombro, haces caso omiso a los llantos de la criatura que la vieja bruja ha raptado de su cuna.

Tú, el monstruoso Jenkin, la vieja Keziah y el hombre negro os veis transportados a través de los abismos multicolores y sin forma hasta que acabáis de pie en un lugar que te es extrañamente familiar. En el suelo hay un hoyo triangular desde el que puedes ver tu camastro. ¡Estás en la buhardilla encima de tu cuarto!

Sobre una mesa se encuentra la figura blanca de un niño inconsciente. A tu lado la vieja te tiende un cuenco y te pide por señas que lo sujetes en una determinada posición sobre el abismo triangular.

Obedeces a la anciana mientras ella alza el cuchillo por encima de la pequeña víctima y cierras los ojos.

Un instante después, el rugido monstruoso que has escuchado en la distancia se hace cada vez más fuerte y cercano. Ahora conoces su nombre, es la primera encarnación de Nyarlathotep, el heraldo del caos sin forma, Azathoth.

A través del portal, procedente de los abismos eternos, se arrastra la masa bulbosa del «sultán demoniaco». Eres testigo de cómo toda la realidad se colapsa a su paso, de cómo las naciones se reducen a cenizas y todo el legado del hombre se sume en el olvido.

¡Enhorabuena has logrado que tu error trascienda al tiempo y el espacio! A partir de ahora, cada vez que leas este libro, empiezas con un punto de CULTISTA que jamás podrás borrar sin importar lo que hagas, pues tu alma está maldita en todos los planos, tiempos y realidades.

FIN

102

La fiebre no remite. Tambaleante, como si fueras un náufrago y vieras un salvavidas, te aferras al borde de la cama y empiezas a ojear tus apuntes en busca de la dirección del doctor Malkowski, el médico asignado para los estudiantes de la Universidad de Miskatonic.

Intentas tomar nota, pero la vista se te escapa en dirección al muro de extraños ángulos, casi como si te estuviera llamando. Te parece escuchar el susurrante movimiento de los murciélagos que infestan la buhardilla arrastrándose al unísono. Es como una ola que se precipitara sobre ti.

El vértigo se apodera de tus sentidos y, enfebrecido, te desplomas sobre la cama.



Si durante tus investigaciones has conseguido ver el Necronomicón o posees alguna de sus páginas, ve al 55.

De lo contrario sigue leyendo, ve al 31.

Como aún no tienes ningún lugar donde quedarte y la Universidad de Miskatonic no tiene mucho nuevo que ofrecer, vuelves a tu casa en el condado de Essex, y desde allí te diriges a los archivos locales. Te das cuenta de que la siniestra ciudad de Arkham influye negativamente en la salud de las personas, pues el ligero dolor de cabeza que te produce estudiar, desaparece en cuestión de horas una vez te has alejado de allí.

Entre las numerosas leyendas que circulan acerca de la ciudad de Arkham, las más insistentes hacen referencia a los procesos llevados contra las brujas en el año 1692. De entre todas ellas destacaba la figura de Keziah Mason, cuya fuga de la cárcel de Salem continúa siendo inexplicable a día de hoy. La infame Keziah fue una vieja mezquina y despiadada, acusada de brujería junto a su monstruoso compañero de fechorías, un pequeño animal peludo de colmillos blancos que según las leyendas locales, aún sigue viéndose ¡200 años más tarde! en las cercanías de la casa que habitaban.

En los informes figuran breves anotaciones sobre cómo las paredes de su celda estaban marcadas con líneas y curvas que nadie supo qué podían significar y que también aparecieron en el oscuro valle de la piedra blanca, más allá de Meadows Hill y en la isla desierta del río Miskatonic. Lugares supuestamente usados por los aquelarres de brujas.

*Si quieres buscar documentos acerca del Juicio, ve al **63**.*

*Si por el contrario te llama más la atención investigar acerca de ese animal peludo, ve al **16**.*

*Si crees que lo que necesitas es ir directamente a la casa de la colina, trata de encontrarla en el **80**.*

104

Empiezas a creer que esta incansable necesidad de saber más y más no es enteramente explicable y que algo dirige tus pasos. El dolor de cabeza que sufres desde que llegaste a la ciudad se intensifica a medida que te internas en las entrañas de la ciudad. Es casi como si un murmullo de fondo estuviera susurrándote cosas que no puedes comprender y te incitan a hacer y decir cosas.

Cruzas las estrechas callejuelas que bordean el río, siempre con la sensación de que te están vigilando. La tarde se ha vuelto extrañamente calurosa, provocando que una espesa niebla se levante desde las pestosas aguas estancadas.

Vas de puerta en puerta, golpeando los portones, preguntando a gritos si alguien puede ayudarte. La niebla se va volviendo cada vez más y más densa hasta que ya no puedes ver más de un par de pasos por delante de ti. Entonces escuchas unas risas de niños unos metros más adelante y te parece ver unas siluetas que corretean por el callejón.

Si quieres acercarte a ver quiénes son esos niños que juegan en la niebla, ve al [67](#).

Si por el contrario piensas que es mejor salir de allí y volver a la universidad, ve al [76](#).

Acuerdas con Elwood que en caso de que vuelva a escuchar esos extraños pasos, suba a ver qué ocurre, y él acepta encantado. Además, te propone esparcir harina por el suelo del pasillo para comprobar a dónde te diriges todas las noches ya que tu habitación solo tiene una salida, la puerta principal; la otra opción es la ventana que da al vacío.

Lo que pasa durante las tres noches siguientes no tiene ningún tipo de explicación. Elwood te asegura que al volver a escuchar tus pasos, había subido corriendo, pensando que no te importaría que te despertase en mitad de tu paseo sonámbulo. Pero que al entrar en tu habitación se encontró con que esta estaba vacía y tu ropa perfectamente colocada en su sitio. Lo que quiere decir que te habías estado paseando descalzo y en paños menores por la mansión. Pero lo más desconcertante era que, en ningún momento, Elwood había visto tus pisadas sobre la harina.

Si el profesor Upham te ha entregado una lista de nombres, ve al 7.

De lo contrario ve a la página 69.

Si en algún momento has entrado en contacto con el Necronomicón, ve al 53.

106

Las garras sarmentosas de la vieja Keziah se hunden en tu cuello antes de que puedas hacer nada por evitar que cumpla con su malvado ritual.

Mientras te sujetas con una fuerza incapaz de provenir de una anciana decrepita, el pequeño Brown Jenkin se desliza hasta donde yace el Cuerpecito inconsciente del bebé raptado durante la noche.

Del otro lado del abismo triangular, una espantosa risa siniestra va creciendo en intensidad.

—Escucha la voz del amo —te escupe al oído la bruja y sientes el pestiloso hedor de su aliento en tu cara—. Él es Nyarlathotep, el heraldo de la destrucción.

En el suelo, el aberrante monstruo de rostro humano, muerde al niño en la muñeca y rellena el cuenco con su sangre inocente.

—Llevábamos mucho tiempo esperando a un estúpido como tú que nos ayudara a volver a este mundo. En agradecimiento a tu eficiente ignorancia, nuestro maestro, Azathoth, el sultán demoniaco... te matará el último.

¡Sé testigo!

Lo has intentado, pero tus esfuerzos no han sido suficientes. Cuando despiertas al día siguiente no adviertes nada especial, pero en tu interior sabes que algo ha cambiado. El mundo se derrumbará lentamente mientras todos ignoran tus gritos de demencia en el manicomio de Arkham.

Despierta, ve al [77](#).

Alzas la vista y ves cómo los cielos se toman de un color purpúreo cada vez más intenso. El resplandor de un sol ajeno al nuestro comienza a abrirse paso entre las nubes hasta ocupar casi la totalidad del firmamento.

La anciana y sus monstruosos acompañantes te alcanzan, y tú les señalias fascinado el espectáculo de los cielos abiertos de par en par. Ellos sonríen complacidos y ríes a carcajadas. De repente, de la superficie del sol azulado, comienza a brotar una amalgama deforme de viscosos tentáculos erizados de llagas y protuberancias, que estallan hasta formar racimos de cosas similares a ojos que te contemplan.

Tu mente se llena de oscuros secretos que ni siquiera comprendes, ves sitios y seres tan blasfemos, que no tienen cabida en tu conciencia y terminan por colapsarte.

Ganas 6 puntos de cultista por la contemplación de Lo Innombrable y huyes despavorido.



Ve al [35](#).

108

Guiado por una determinación que no terminas de comprender, te adentras en lo más profundo del barrio antiguo. En esta zona de Arkham las casas parecen inclinarse unas sobre otras hasta formar un siniestro túnel que casi no deja pasar la luz del Sol.

Los minutos se suceden sin que te cruces con nadie hasta que una silueta al fondo de un callejón te sobresalta.

—¡Quién está ahí! —Gritas a la persona que se oculta entre las sombras—. ¡¿Puede ayudarme?! Creo que me he perdido.

De forma temeraria, persigues a un hombre vestido de negro que rápidamente se aleja de ti.

Cruzás por delante de portales sucios y cerrados con gruesos candados, ves comercios abandonados y muros semiderruidos cubiertos de musgo, pero no ves a nadie más aparte de tu presa. Por suerte, sus zapatos hacen un extraño sonido rítmico al andar, como el traqueteo de un caballo herrado que impide que lo pierdas en ese laberinto.

Llegas hasta un callejón sin salida donde, al fondo, el hombre de negro parece estar esperándote. Asegurándose de que lo sigues, te hace una señal con un dedo anormalmente largo y rematado en una uña descuidada.

Al mirar atrás, te das cuenta de que ya ha caído la noche, una noche fría y silenciosa en la que ni siquiera cantan los grillos.

Puedes tratar de seguir al hombre, ve al [46](#).

O correr lejos de allí ahora que aun estas a tiempo, ve al [103](#).

Nada más cerrar los ojos te pierdes en los sonidos de la casa. El dolor de cabeza se va intensificando hasta el punto de hacerse insoportable, pero aunque deseas despertarte y correr, no puedes moverte. Sientes como si algo estuviera sentado sobre tu pecho y te impidiera respirar con libertad. El crujido de las tablas, el retremblar de las cañerías y las respiraciones del resto de los huéspedes se te hacen insoportables, todo ello mezclado con el insistente tic tac de un despertador barato que reposa sobre la repisa de una vieja chimenea inservible. Los leves rumores del resto de la ciudad te llegan lejanos y apagados. Todos duermen felices mientras a ti la noche te susurra cosas terribles camufladas entre el siniestro deslizar de los murciélagos por las agusanadas mamparas.

Empapado en sudor te despiertas muy temprano y, sin pensártelo un instante, te dedicas a explorar el cuarto en busca de alguna pista. Paradójicamente, la habitación es bastante amplia, pero de forma irregular; la pared norte se inclina perceptiblemente hacia el interior de la estructura, en tanto que el techo, muy bajo, desciende suavemente en la misma dirección. Aparte de un visible agujero triangular practicado por los murciélagos, no hay ningún acceso al espacio que debió existir entre la pared inclinada y la pared exterior de la casa, aunque puedes jurar que cuando subías por la colina viste una ventana en esa zona.

Si crees que lo mejor es explorar la casa, ve al [83](#).

Si crees que lo mejor es interrogar a los inquilinos, ve al [15](#).

Si por el contrario opinas que tienes que explorar en profundidad esta habitación primero, ve al [23](#).



*De existir un alma, te gustaría creer que la
tuya descansa en paz. Por ahora el mal
ha sido detenido*

Después de lo ocurrido contigo, la casa jamás volvió a ser alquilada. Dombrowski no fardó en abandonarla y pronto comenzó su decadencia final.

Usaron tanto veneno para intentar acabar con «la rata» que se había abierto paso a través de tu pecho, que la casa se convirtió en una auténtica pesadilla para todos los barrios colindantes.

El hedor que desprendía era tan grande, que se ordenó su demolición. Tus sueños e investigaciones jamás pudieron ser explicados y el bueno de Elwood tuvo que ser ingresado en el manicomio de Arkham por una larga temporada.

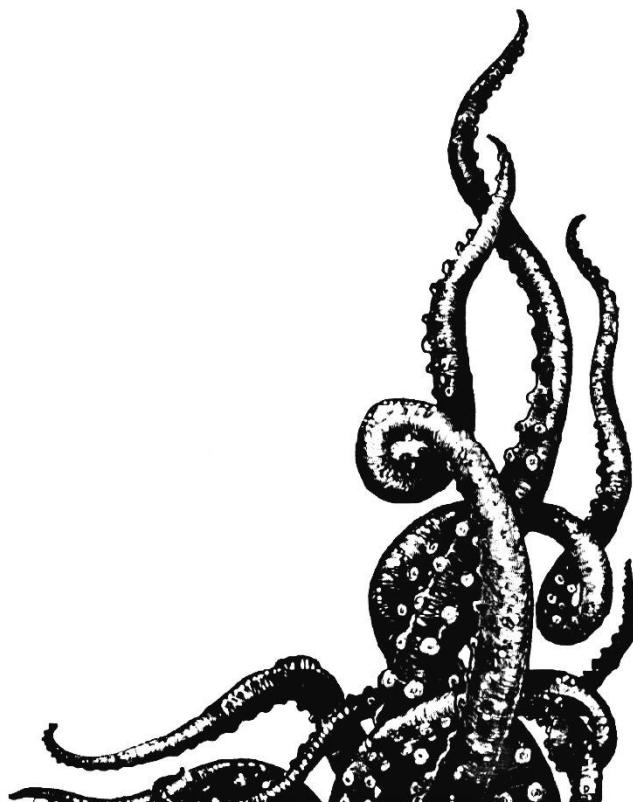
Lo único cierto es que, desde tu muerte, no volvió a producirse ningún avistamiento más de la vieja Keziah ni de Brown Jenkin.

... Hasta marzo de 1931, cuando una tormenta tiró abajo el tejado y la gran chimenea de la Casa de la Bruja.

Dicen que entre las ruinas había huesos aplastados y astillados, indudablemente humanos. Algunos pertenecían a un niño de corta edad y otros, mezclados con harapos polvorrientos, correspondían a una mujer de edad avanzada. Y entre ellos un crucifijo de plata que había impedido que un recipiente de metal grabado con extraños símbolos, se precipitase por un ominoso agujero practicado por las ratas en el suelo...

FIN

BESTIARIO







Nyarlathotep

Es uno de los dioses Primigenios más activos, puede adoptar múltiples formas, ya sea monstruosas o humanoides. Más conocido como «El Caos Reptante» sus motivaciones siempre son oscuras, buscando instaurar un reinado de la locura en la Tierra. Está aliado con la vieja Keziah y su intención es abrir un portal a través del tiempo que traiga a nuestro mundo a entidades aún más terribles.



Joe Mazurewicz

Joe Mazurewicz

Es otro de los pobres desgraciados atrapados en la casa de la bruja. Su fe es inquebrantable y pasa la mayor parte del tiempo rezando con su amigo y confesor Iwanicki. Tal vez sea de ayuda tenerlo de tu lado si eres capaz de soportar sus constantes rezos.



Keziah Mason

Keziah Mason

Vieja hechicera escapada de los tribunales de Salem del año 1692, gracias a su habilidad para viajar por distorsiones geométricas de la realidad. Muchos han sido los que han intentado averiguar los secretos de la bruja y ninguno ha sobrevivido para contarlos. Son constantes los rumores acerca de misteriosos avistamientos en las cercanías a su vieja casa en Orne's Gangway.



Dolores Dombrowski

Dolores Dombrowski

Es la propietaria de la vieja mansión de Keziah Mason. Es una inmigrante de origen polaco que se ha visto atrapada en la casa y no dispone de recursos para abandonarla. Cuida de su marido enfermo, recluido en el sótano de la vivienda.



Brown Jenkin

Brown Jenkin

Rata peluda con rostro distorsionado de ser humano que se ríe con una risa espantosa Era el familiar de Keziah y la ayudaba en sus funestos rituales. Se rumorea que puede ser hijo de Keziah y algún dios primordial, posiblemente Yog-Sothoth o el mismo Nyarlathotep.



Padre Iwanicki

Padre Iwanicki

Hay quién dice que el buen padre Iwanicki de la Iglesia de San Estanislao pudo haber tenido alguna relación con el culto de la Orden Esotérica de Innsmouth, pero si eso es cierto nada queda de esos registros. Es un hombre de fe con cierto aspecto extraño debido a sus ojos saltones y ese extraño olor a pescado.



El Hombre Negro

Misteriosa entidad que se aparece en sueños dentro de la casa de la bruja, y que podría tratarse de un aspecto humanoide de un dios.



Frank Elwood

Es otro estudiante de la Universidad de Miskatonic. Una mala racha le ha obligado a vivir en la vieja casa de la colina Orne. Es un hombre joven, entusiasta y optimista que simplemente se ha visto atrapado en el sitio equivocado.



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

La necesidad del conocimiento absoluto se ha apoderado de ti. Guiado por los rumores acerca de la existencia de una malvada bruja que afirmaba haber dominado los secretos del tiempo y el espacio, te diriges a la desierta Colina de Orne para alojarte en su mansión.

¿Podrás descubrir sus secretos arcanos y la relación que guardan con la moderna ciencia? ¿Qué hay de cierto en los espantosos rumores sobre secuestros y oscuros rituales satánicos que aún se producen en la ancestral ciudad de Arkham? ¿Sobrevivirás a los sueños susurrados desde el desván de La casa de la Bruja?

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



ISBN 978-987-88-9443-0



9 789878 894430

