



The Cthulhu Mythos Gamebooks

H.P. Lovecraft:

# *El que susurra en la oscuridad*

Giny Valris



**CHOOSE 10 CTHULHU**

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

En Townshend, Vermont, unos inexplicables restos arrastrados por las riadas parecen certificar la presencia de vida extraterrestre en sus agrestes colinas. Tu curiosidad te lleva a establecer contacto epistolar con Henry W. Akeley, un residente que posee abundante información al respecto. No obstante, el discurso de Akeley en sus cartas se vuelve cada vez más contradictorio y delirante. ¿Quiénes son esos extraños seres que, según él, acechan el hogar de Akeley? ¿Qué intenciones tiene este estudioso de lo oculto al enviarte todas esas cartas y fotografías inexplicables? Pero sobre todo... ¿Qué se esconde tras esos pavorosos secretos susurrados por Akeley en la oscuridad?

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

## Otros títulos:

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

ALWAYS CHOOSE CTHULHU - 10

# **El que susurra en la oscuridad**

---

**Giny Valrís**



*Ilustraciones:*

**ADRIÁN LUCAS HERNÁNDEZ  
ELIEZER MAYOR**

Director de arte: Eliezer Mayor

Maquetación: Patricia H. Albín

**Giny Valrís**

**EL QUE SUSURRA EN LA OSCURIDAD**

Primera edición en CELAENO BOOKS, LAST LEVEL GAMES: 2021

© De la edición: Ediciones CELAENO BOOKS, 2021

© Del texto: Giny Valrís

© De las ilustraciones interiores: Adrián Lucas Hernández, Eliezer Mayor

© De la portada: Eliezer Mayor



**CELAENO  
BOOKS**      **LAST LEVEL  
GAMES**

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

Fotomecánica e impresión: Ulzama Digital

Impreso en España - Printed in Spain

ISBN: 978-84-122769-6-1

Depósito Legal: TF 510-2021

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

## **Advertencia**

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

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

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

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

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

## **Introducción**

*Eres Albert N. Wilmarth, un erudito profesor experto en folklore americano, de mediana edad y férreas convicciones sobre el origen científico de los mitos y leyendas locales. Toda tu investigación se ha caracterizado por desmontar las supuestas conexiones entre lo sobrenatural, las antiguas civilizaciones y sus creencias, y, como buen empírista, has llevado tu profesionalidad hasta la obsesión.*

*En múltiples ocasiones has sido invitado a programas radiofónicos para discutir con médiums, videntes y demás charlatanes acerca de sus insostenibles creencias, lo que te ha llevado a ganarte el apodo de «El desagradable erudito». Ahora, descansas tranquilamente en tu casa de las afueras antes de que se reanude el curso escolar en Miskatonic, y aprovechas para ponerte al día en la lectura de la prensa local y la correspondencia.*

Las abundantes inundaciones que han envuelto en calamidad la región de Vermont llegan a tus oídos a través de los titulares que protagonizan los periódicos. Junto a los numerosos reportajes, puedes leer, además, diversos testimonios sobre unas supuestas apariciones de objetos —más bien cuerpos— que, al parecer, algunos lugareños habían encontrado flotando en los desbordados ríos.

Ninguna de esas catastróficas noticias habría captado tu experimentada atención si no fuera porque has descubierto, junto con tu correo habitual, una carta sellada por un remitente que crees conocer muy bien.

Uno de tus viejos compañeros de la Universidad de Miskatonic en Arkham, donde trabajas como profesor de literatura, pretende contactar contigo a propósito de esos restos hallados en los ríos. Tanto él como sus colegas están convencidos de que podrían estar relacionados con una serie de leyendas y mitos que las antiguas civilizaciones ya difundían por esas tierras. Pretenden que tus estudios como experto —y entusiasta— en el folklore de Nueva Inglaterra, les ayuden a apaciguar sus dudas y esclarecer, en la medida de lo posible, el sentido de tales descubrimientos. Para ello te proponen participar en una serie de debates y artículos para los medios de comunicación locales o, si el interés se extiende, incluso a nivel nacional.

En un principio te sientes henchido de orgullo porque tu trabajo de investigación ha sido valorado en tal grado por una serie de personalidades tan relevantes como las que firman el documento. Además, la idea de disponer de una oportunidad semejante en la que poder explayar todos tus conocimientos es emocionante; sin embargo, tu dilatada experiencia en el ámbito literario, en la que ningún hecho místico, por extraordinario que parezca, puede sorprenderte ya, y tu excesiva carga de trabajo previa al inicio de curso te hacen dudar sobre si deberías tomar partido en semejante discusión pública.

*Si asumes tu deber de colaborar en este debate, pasa a la página 10. Por el contrario, si prefieres tirar la carta y olvidarte del asunto, continúa en la página 17.*

## 2

Tras obedecer las instrucciones de Akeley, te dispones a acomodarte en su casa. No estás seguro de si son los desvaríos de un viejo o si realmente te está ofreciendo los secretos del universo.

Con permiso de Akeley, enciendes una lamparilla de petróleo y al cabo de un rato empiezas a lamentarlo, pues la penumbra temblorosa da al terso e inmóvil rostro y manos inertes de tu anfitrión una horrible apariencia, como si de algo anormal y cadavérico se tratara. Da la impresión de que no pudiera hacer movimiento alguno.

—¿Está listo para nuestro viaje a Yuggoth, Albert? —Lo directo de sus palabras hace que des un respingo, pero él continúa con su explicación sin inmutarse—. Debo advertirle que el cuerpo humano no está hecho para resistir el vacío del espacio. Por favor, no se alarme. Mediante una sencilla operación quirúrgica, nuestra compacta masa encefálica será extraída y alojada dentro de un cilindro al vacío que está conectado a una serie de sofisticados instrumentos capaces de duplicar las tres facultades vitales: vista, oído y habla.

Por vez primera, una de las inertes y marchitas manos se alza y apunta rígidamente a un estante en el que puedes ver más de una docena de cilindros metálicos, con tres curiosos enchufes dispuestos en forma de triángulo isósceles. Luego ves que la mano apuntaba a un rincón en donde podían verse amontonados varios intrincados instrumentos provistos de cables, algunos de los cuales guardaban un extraordinario parecido con los dos dispositivos que había detrás de los cilindros.

—Aquí hay cuatro clases de instrumentos, Wilmarth —te susurra—. En esos cilindros que se ven ahí, se hallan representadas cuatro clases distintas de seres. Tres hombres, seis seres fungiformes, dos seres de Neptuno y, el resto, entes procedentes de las cavernas centrales de una estrella sin brillo y particularmente interesante situada allende los confines de la galaxia. ¿Quiere escucharlos, Wilmarth?

¿Realmente quieres escuchar las grabaciones en **60**?

¿O le pondrás fin de una vez por todas a esta locura en el **131**?

# 3

No cabe duda de que esas manifestaciones orgánicas que se describen en las noticias guardan una estrecha relación con las antiguas leyendas que ya habías analizado años atrás. En especial, con las antiguas leyendas de los nativos de la zona como los seres antropófagos descritos por los wampanoags, que tan bien conoces y que tan falsas demostraron ser. Es probable que todo este escándalo se deba a un vago intento por captar la atención de turistas incautos y que no sea más que una manifestación de la necesidad de los comerciantes por atraer curiosos a algún pueblo agonizante.

Sea lo que fuere, en lo que a ti respecta, no tienes más que añadir:

«Ninguna de las criaturas presuntamente descubiertas muestra indicios de ser real y, desde luego, no creo que haya habido ningún atisbo de vida en ellas. Muy probablemente exista una explicación lógica que complete las piezas de este rompecabezas y que pueda explicar la procedencia de esas... “construcciones”, aunque por el momento no sepamos cuáles son. Lo único claro es que, en el folklore popular, todas las leyendas conocidas hasta la fecha coinciden en la presencia de ciertas criaturas antropomorfas y extrañas que habitan en las montañas, pero que “casualmente” nadie consigue nunca ver de cerca».

Sabes que este artículo te pone en la situación de tener que enfrentarte de forma pública contra tus colegas y en el deber de sacarles del error en el que la fantasía y el sensacionalismo parecen haberles metido. Es posible que la universidad no vea con ojos favorables que un profesor titulado se exponga a tal controversia y se encarara ante el público en contra de la opinión —igualmente respetable, aunque errónea— de otros colegas.

*Si prefieres desentenderte ya de este asunto para salvaguardar tu reputación académica, avanza hasta la página 108. Si tu integridad profesional está por encima de lo que pueda pensar la universidad, continúa en la página 33.*

# 4

El tren ya está en marcha y te dispones a descansar con alivio. Sin embargo, la puerta del comportamiento se abre bruscamente y el extraño personaje de la estación entra y se sienta frente a ti. Una sensación muy incómoda, como un zumbido molesto, hace que te sientas mareado e incapaz de protestar.

El desconocido baja la cortinilla de la ventana que separa el compartimento del pasillo y clava sus ojos completamente negros sobre ti. Contienes el aliento a medida que la sensación de vértigo te mantiene atado al sillón.

En ese momento, el estómago te da un vuelco cuando el tren penetra en un túnel, sumiéndoos en la oscuridad.

—El *Necronomicón* y las fotografías Kodak que le ha enviado el investigador de Vermont. Démelo todo —te susurra de forma ominosa. Notas su hedor a pescado podrido a escasos centímetros de tu rostro aunque no puedas verlo.

Estás tan mareado que ni siquiera sabes si aún llevas las cartas de Akeley encima. Del *Necronomicón* niegas saber nada, es demasiado peligroso y has jurado a la Universidad de Miskatonic que jamás hablarías de él. Lamentablemente, el individuo no te cree. Te parece distinguir, en la penumbra, como una amalgama pestilente de apéndices inquietos se acerca a tu rostro.

—Haga memoria.

No puedes refrenar nada de lo que tus labios comienzan a decir por ti. Tu voluntad hace rato que no te pertenece. En la negrura del túnel solo ves fragmentos de movimientos entrecortados, como una película a la que faltaran fotogramas. Pero el horror es real.

Encontrarán tu cuerpo al llegar a la última estación, tirado en el suelo en posición fetal, con una mueca de terror extremo: Los ojos desencajados y la boca torcida en un grito silencioso. Pasarán días intentando encontrar tu cerebro y preguntándose cómo demonios es posible que no hubiera ni una gota de sangre en el compartimento.

**FIN**

# 5

No confías ni por un segundo en la autoría de la carta. Así es que bajas hasta la oficina de correos con la nota mecanografiada en la mano y alguna carta manuscrita por Akeley, por si acaso es necesario cotejar la letra de los registros.

El encargado de la oficina examina la nota con el ceño fruncido y te mira de arriba abajo. Ya temes que algo malo haya podido pasarle y esa situación te desespera; sin embargo, el hombre levanta la mano antes de que puedas decir nada.

Después de consultar los registros, se acerca al cristal de la ventanilla y te dice:

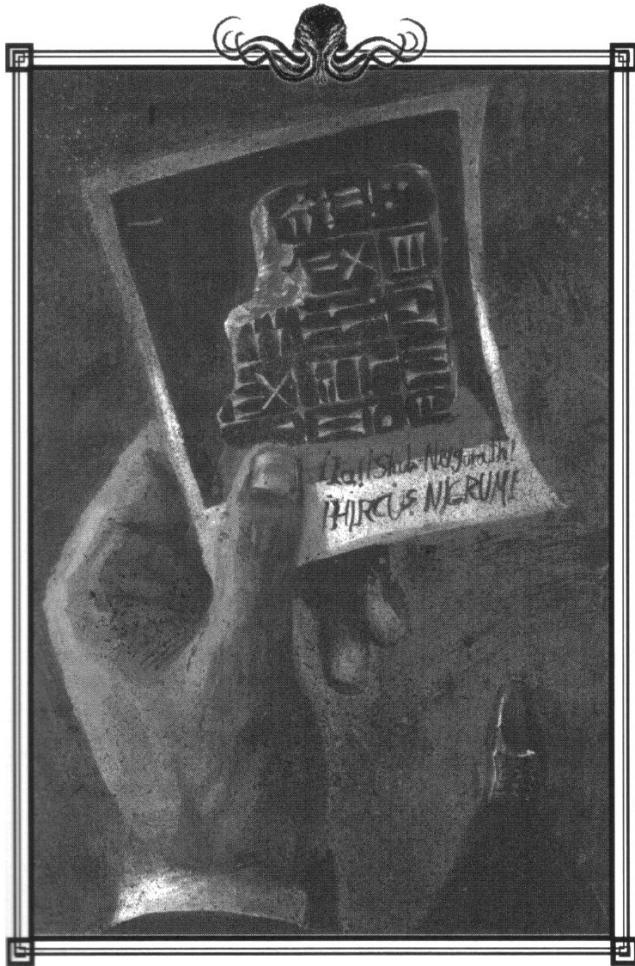
—Lo siento, amigo. No tenemos ningún registro de envíos a su nombre. Desde aquí no ha salido ninguna carta a su dirección, amigo... Pero eso no tiene por qué significar nada. ¡Que me aspen! No es usted la primera persona que se ha acercado hasta aquí en los últimos días preguntando lo mismo, amigo. Con todo ese jaleo de las riadas y los supuestos cuerpos que encontraron, algunos han aprovechado la ocasión para timar a la gente, amigo. No se lo tome a mal. ¡Son timadores expertos!

No puedes creer que todo ese asunto de Akeley fuera una burda mentira y que haya tratado de engañarte todo el tiempo. Lo que sí es cierto es que desde el principio ambos habéis tenido la sospecha de que alguien estaba interceptando vuestras cartas... Pero, ¿por qué pretendería que fueras hasta Vermont?

Agradeces su ayuda a tu nuevo «amigo» y te retiras de la oficina de correos. Por más que lo intentas, las palabras del encargado siguen repitiéndose en tu mente. ¡Un timo! *¿A cuántas personas habrán engañado? ¿Habrá Akeley contactado, uno por uno, con todos tus adversarios para hacerles creer esa historia de los Exteriores?*

Quizá vaya siendo hora de volver al trabajo y dejar de entretenerte a ese viejo chiflado. Pero por otro lado... ¿Y si hay algo más en todo esto que se te escapa?

*Ve a la página 21 si quieres viajar a Vermont y resolver esto. O avanza hasta la página 34 sí, por el contrario, prefieres dejarlo como está.*



Dentro del sobre encuentras documentos gráficos y sonoros incalificables.

Según lo que deduces de los grabados superficiales en la piedra gracias a tus estudios de folklore, crees poder afirmar que los jeroglíficos hablan del cielo; se correlacionan con la posición de las estrellas en una era pretérita y señalan una de ellas como «su hogar». No estás del todo seguro, pero por las investigaciones que has llevado a cabo todos estos años y tus innumerables lecturas de la copia del impío *Necronomicón* que se guarda en Miskatonic, crees que incluso podría tratarse de un mapa, una guía de navegación hasta su lugar de origen.

Es probable que Akeley tenga razón y que esas criaturas provengan del espacio interestelar. Recuerdas haber oído, no hace mucho tiempo, que algunas de las más primitivas leyendas versaban sobre la llegada de unos seres surgidos de nuestro propio sistema solar y se había enmascarado en lo que algunos astrónomos erróneamente habían denominado Plutón, por considerarlo un diminuto planetoide, pero que en realidad se trataba de una nave procedente del planeta... ¿Yuggoth? No estás seguro de por qué ha surgido ese nombre en tu cabeza.

En cualquier caso, ninguna de esas teorías te parecía verosímil por la evidente falta de pruebas, pero ahora, si pudieras consultar la piedra y que tienes a Akeley para sonsacarle la información pertinente, no te parece tan descabellado que estuvieras ante una evidencia definitiva. Es muy probable que esa piedra sea una pista para llegar hasta «ellos».

Podrías estar muy cerca de protagonizar el mayor hallazgo de toda la historia de la humanidad. Pero parece inevitable que para conseguirlo tengas que ir a la universidad y consultar el inefable *Necronomicón*...

*Si no lo has hecho, puedes ir a la Universidad y coger el libro en la página 50. En caso de que ya lo hayas hecho o prefieras mantener el saber impío del Necronomicón al margen, lo mejor es examinar las transcripciones en el 45.*

## 8

Te disculpas y tratas de hacerle ver que no es posible aceptar su propuesta de forma tan precipitada. Tu anfitrión asiente.

—Sí, tiene razón. Es momento de que descansé un rato. Mañana los Exteriores vendrán a visitarnos y me temo que tendrá que darles una respuesta, aunque me encantaría que se uniera a mí, Albert... ¡Podemos abandonar esta débil e ineficiente forma humana para siempre!

No te molestas en responderle. Este tipo está mal de la cabeza. No parece peligroso, pero será mejor que salgas por piernas a primera hora de la mañana.

Subes al cuarto y tratas de conciliar el sueño, aunque es algo totalmente imposible después de lo que te ha revelado Akeley. A altas horas de la madrugada, empiezas a escuchar ruidos. Te incorporas en la cama y el bullicio, zumbante, cesa casi al instante para convertirse en una conversación articulada. Los que hablan parecen ser varios, y están enzarzados en una discusión. El tono de las voces es de lo más variopinto, y no puedes evitar reconocerlas de la endiablada grabación fonográfica que te envió el granjero. Por muy horrible que fuese la idea, comprendes que te encuentras bajo el mismo techo que unos desconocidos seres procedentes de los espacios abismales, pues dos de las voces son, sin ningún género de duda, los diabólicos susurros que utilizan los Seres Exteriores cuando se comunican con los hombres. Las dos voces eran completamente distintas —diferían en timbre, acento e intensidad— pero ambas se caracterizaban por el mismo tono estremecedor. La tercera voz pertenece a una grabación fonográfica. Puedes discernir los chirridos y traqueteos del soporte de grabación y el tono sin inflexiones ni matiz alguno del que recita un discurso, además de su precisión y ponderación impersonal. Completando el espectral coloquio, se oyen dos voces completamente humanas: una, el habla tosca de un desconocido que tiene todas las trazas de un campesino, y la otra con el suave acento bostoniano de Noyes.

*Sigue escuchando en la página [110](#).*

Al desplazar la pared logras dejar un hueco lo suficientemente amplio como para penetrar a través de él. Una fuerte vibración se ha adueñado de todo lo que te rodea, pero no estás seguro de que sea algo físico, más bien es una sensación dentro de tu cabeza. La estancia es mucho más amplia de lo que imaginabas y te ves forzado a deambular con los brazos extendidos, palpando el aire para no caer al suelo.

Entonces, el rumor se torna en un zumbido que se intensifica a medida que avanzas, como si volara hacia ti un enjambre de abejas. La angustia de la ceguera, envolviéndote como un sudario, te asfixia. Te giras manoteando, como si quisieras librarte de una nube de tábanos. ¡La maldita linterna de Walter no es eficaz contra la negrura sobrenatural de la cueva!

Sientes que algo te roza el brazo. El frío del terror resbala por tu columna como agua helada. El contacto hace que «eso» se alarma. El enjambre te golpea. Es duro y gélido, como un millar de cables metálicos que te maceran la carne.

La linterna rueda por el suelo. Con un destello de su giro, distingues una constelación de luces brillantes que se manifiestan de forma espontánea frente a ti. ¡Tal vez sea el final del túnel! De manera instintiva, tratas de alargar la mano en dirección a las difusas luminarias; sin embargo, las débiles luces no están en el otro extremo de la gruta. Se encuentran a pocos centímetros y son perfectamente palpables.

Al instante, más y más luces se encienden. Son docenas, unidas unas a otras en un racimo globular. Para cuando comprendes que estás tocando un ojo polifacetado, es demasiado tarde. Contemplas cómo se abre un enorme agujero pestilente en mitad de la nada. ¡Son las fauces de un ser muy similar a los que se describían en las leyendas que has venido a estudiar!

La criatura gruñe, o mejor dicho, traquetea, con un sonido alienígena reverberante y hambriento. Entonces comprendes qué producía esa horrible y constante vibración.

Antes de que te arranque la cabeza de un mordisco, llegas a ver la piel vaciada y gomosa de Walter tirada en un rincón de la cueva.

# 10

No has llegado a ser uno de los mejores conocedores del folklore de Nueva Inglaterra por ignorar oportunidades como la que tienes entre tus manos. Tras leer otra vez la carta, decides revisar los periódicos de los últimos días a fin de desenmascarar el hilo conductor de toda esa historia y a quién puede beneficiar desenterrar toda la superchería de la región.

Las publicaciones recopilan distintos testimonios de los lugareños, en su gran mayoría solitarios granjeros y ancianas viudas, que afirmaban haberse topado con restos orgánicos, muy distintos de cualesquiera otros vistos con anterioridad, junto a las orillas del río.

Describen «algo» que nada tiene que ver con los mutilados restos que los temporales más fríos habían arrastrado desde la montaña anteriormente. No. Estas criaturas surgidas de la nada no aparentaban ser pobres leñadores que se hubieran internado en el bosque en una noche desafortunada, o animales hinchados por el ahogamiento... Son descritas como objetos rosáceos que triplicaban la talla de un niño de nueve años. Sobre sus espaldas, o lomos, cargaban con una especie de caparazón provisto de grandes alas membranosas y varios pares de patas articuladas. Su cabeza, o más bien lo que debería ser su cráneo, tenía una intrincada forma elíptica cubierta con infinidad de tentáculos.

No eres capaz de visualizar tales descripciones, ni siquiera apoyándote en tu cuaderno de dibujo. Lo único que tienes claro es que, si alguno de entre todos los seres que pueblan el planeta tiene una mínima relación de apariencia con dichas características ese sería, sin duda, el cangrejo... A medida que te sumerges en la lectura, los relatos empiezan a seducir tu curiosidad hasta el punto de hacerte olvidar tus compromisos con la universidad, y antes de que puedas arrepentirte, te pones en pie dispuesto a revisar todos y cada uno de los manuscritos que atesoras en tu biblioteca particular.

*Vuelve a la página 3 para seguir investigando.*

El relato de la muerte de Akeley suicidándose te deja helado y, durante un momento, no sabes qué responder a Walter. El comportamiento de esta gente de las montañas es tan extraño que ya no sabes si lo que estás viviendo es cierto o hasta qué punto deberías confiar en lo que digan. Pero hay algo en la tranquilidad de Walter que invita a pensar que dice la verdad.

Coges la fotografía de Akeley y él se ofrece a mostrarte el lugar donde hallaron su cuerpo para que puedas cerciorarte. Una parte de ti teme lo que te puedes encontrar, pero otra sabe que es inevitable examinar el lugar para poner fin de una vez a toda esta locura.



*Sigue a Walter hasta la página **112**.*

# 12

Estás convencido de que algo muy extraño está pasando en Vermont más allá de las apariciones de aquellos extraños cuerpos y de las historias que te ha contado Akeley, aunque no sabes bien el qué. Es demasiado tarde para tomar ningún tren, así que la única opción será conducir toda la noche y plantarte allí para aclarar todo este horror de una vez por todas.

El único hostal de Brattleboro, la última ciudad en el camino a la granja de Akeley, es un pequeño edificio situado cerca de las vías del tren, en el que parece que no se haya alojado nadie en los últimos veinte años. Aparcas el vehículo frente a la puerta y observas las ventanas. Algunas de ellas tienen las cortinas echadas, otras parecen que hayan sido clausuradas con tablones debido al mal estado del inmueble.

Cruzas la puerta y caminas por el descansillo solitario hasta el mostrador. Esperas a que alguien aparezca, pero no parece que haya nadie trabajando. Sobre la madera, encuentras una libreta con el registro de visitas y, detrás del mueble, un armario con varias llaves colgando.

Consultas el libro por curiosidad y las fechas están apuntadas sin orden ni concierto; hay algunas muy antiguas mezcladas con otras demasiado recientes. Es completamente ilógico. Estás a punto de coger una de las llaves e introducirte en la habitación cuando lees el nombre de Akeley escrito entre los últimos registros de la semana. Sea quien fuera el que trabajaba allí, parece que le había asignado a tu amigo la habitación treinta y tres.

Levantas la vista con el corazón acelerado y compruebas que la habitación contigua está libre. Te parece extraño que tu amigo haya decidido alojarse en un hotel tan deprimente, pero tienes muchas ganas de hablar con él. Por otro lado, tal vez sea mejor que no sepa que estás aquí y puedas sorprenderlo en su propia casa con la guardia baja.

*Coge la llave de la habitación contigua a Akeley y ve a la página 32 si decides ir a hablar con él.*

*Ve a la página 124 si prefieres pasarlo por alto y realizar tú propia investigación.*

# 13

La correspondencia con Akeley es cada vez más demencial. Está convencido de que los Exteriores os observan y que pretenden silenciarle por entrometerse. Te cuenta acerca de un granjero que vivía en unas tierras próximas a su casa, y que se suicidó hace poco: Sus perros se volvían locos con su presencia y nunca lo vio plantar ni una triste semilla en sus campos ressecos. Realmente está convencido de que se trataba de un espía y que los Exteriores acabaron con su vida cuando descubrió su tapadera y dejó de serles útil.

También te cuenta que los mastines hace días que no duermen, aullando día y noche. Y que ha encontrado algunas marcas de zarpas en la fachada de su propia vivienda. Para corroborarlo, te manda fotos en las que se puede ver una infinidad confusa de huellas de perros, como si se hubiera producido una batalla campal con una de las criaturas. Pero eso no parece preocuparle más que su nuevo vecino, Walter Brown, al que ha descubierto merodeando cerca de la casa durante la noche.

Según cuenta, está convencido de que él es el nuevo espía enviado por los habitantes de Yuggoth. Ese pasaje sí que te resulta preocupante, la paranoia del viejo montañero está rozando el delirio; probablemente el pobre hombre estuviera dando un paseo o se hubiera acercado a la granja a propósito de los escandalosos ladridos.

Tras contestar a su carta, expresando tu lógica preocupación y tratando de buscar explicaciones plausibles, te sorprende su respuesta, recibida de forma casi inmediata. Akeley te pide encarecidamente que no le escribas más a su casa hasta que se ponga en contacto contigo de nuevo:

*No quiero correr más riesgos, dice. A partir de ahora, hasta que reciba la maldita piedra alienígena, escríbame a la lista de correo de la estación de Brattleboro. ¡Creo que me estuvieron siguiendo desde Vermont!*

*Sigue en la página 18 si aceptas a esperar la llegada de su paquete con la piedra.*

*Avanza hasta la página 26 si prefieres viajar a Vermont ya.*

# 14

Te aproximas al primer banco de la estación que ves en buen estado y te sientas esperando a que llegue el siguiente tren mientras piensas en todo lo que te ha pasado. Parece que es la primera vez, desde que oíste hablar de los bosques de Vermont, que te sientes tranquilo, aunque no puedas ignorar esa extraña sensación de que alguien te está observando.

No sabes si es a causa de tu paranoia, pero estás seguro de que has visto a un hombre de aspecto inusual que no deja de lanzarte miradas furtivas. Va vestido de arriba a abajo con una gabardina y se cubre con un sombrero; va tan tapado que solo alcanzas a distinguir la punta de su barba... Pero ¿seguro que eso tan asqueroso es pelo?

Te levantas, incómodo, y te alejas caminando en dirección contraria. No estás seguro de que se trate de un hombre realmente peligroso, pero hay algo en él que no te inspira confianza. En ese mismo momento oyes que el tren se acerca, por lo visto, mucho antes de la hora prevista.

Esporas en el otro extremo del andén a que abran las puertas y subes las escalerillas, alarmado al notar que ese extraño individuo se acerca caminando hacia el andén.



*Ve hasta el compartimento número 4 y busca tu asiento. O ve corriendo a enfrentarte a él antes de que tome la iniciativa en 134.*

# 15

Te despiertas desorientado y con un fuerte dolor de cabeza. Esperabas encontrarte sepultado por los abrigos y envuelto en una claustrofóbica oscuridad; sin embargo, estás tendido en la cama en la habitación de invitados con la ventana perfectamente cerrada.

Mantienes vagos recuerdos de lo que sucedió durante la noche, pero estás convencido de haberte metido en el armario por lo que oíste en el piso de abajo. Sacudes la cabeza como si eso fuera a despejar tu confusión y tratas de incorporarte. Muy probablemente no fuera más que un sueño, sin embargo... es todo tan extraño.

Por alguna inexplicable razón, aunque no cabe duda de que has flexionado el torso y usado tus manos para sentarte, sigues viendo el techo de la habitación de huéspedes. Extrañado, tratas de incorporarte de nuevo y el resultado es el mismo. Pese a que deberías estar sentado y todo tu cuerpo te indica que lo has hecho... tus ojos se niegan a dejar de enfocar el techo. Empiezas a estar muy asustado.

—¡WALTER! —gritas—. ¡SOCORRO!

Pero no oyes absolutamente nada más que tus pensamientos retumbando.

*Sigue leyendo en **137**.*

# 16

Subes los peldaños con sigilo y entras en la habitación de Walter conteniendo el aliento. Distingues su silueta bajo las sábanas gracias a una pequeña lámpara de aceite casi agotada que ha dejado sobre el escritorio. Desde el umbral de la puerta, ves una pequeña estantería anclada en una esquina del dormitorio. Caminas hacia ella observando con atención los volúmenes. Para tu sorpresa, algunos de esos libros presentan en los lomos unos símbolos que no habías visto hasta ahora... ¿O sí?

Te inclinas para examinarlos mejor y adviertes que algunos de esos jeroglíficos son muy parecidos a los que habías visto grabados en las fotografías que te mostró Akeley. Sientes curiosidad por hojear su contenido, pero llevas demasiado tiempo en la habitación y solo es cuestión de suerte que Walter se despierte y te halle ahí.

Entonces, como si hubiera escuchado tus pensamientos, lo oyes roncar y rezongar antes de girarse en la cama. Dudas sobre si quedarte unos minutos más y seguir examinando la estantería o coger ese ejemplar y volver para leerlo en tu habitación.

*Avanza hasta la página **107** si decides revisar la estantería. Ve hasta la página **64** si prefieres marcharte con el tomo.*

Unos cuerpos de animales que aparecen flotando en un río agitado y abarrotado de troncos con los que golpearse —cuya apariencia presuntamente antropomorfa hace confundir a los lugareños más curiosos—, no es motivo suficiente para que una personalidad respetable con tú se vea inmiscuida en absurdos debates narrativos que no harían sino alimentar la malicia e imaginación de algunos desconocidos malintencionados.

Lo mejor y más prudente es que obedezcas a tu intuición y te desentiendas de semejantes cuentos. Cualquier animal moribundo, herido tras la tormenta, podría haber acabado siendo arrastrado por la corriente y desatar la burda idea de que había sido descubierta alguna mitológica criatura, hasta entonces desconocida.

Además, por lo que tienes entendido, en alguna ocasión ya han aparecido cadáveres de montañeros y cuerpos mutilados por bestias que el propio río rescataba desde los escondites más recónditos de la montaña y arrastraba hasta el pueblo. Probablemente esta sea la misma explicación para este hecho. La única diferencia es que, en esta ocasión, el agua y el frío que han traído las lluvias pueden haber hinchado y empeorado el aspecto de los cuerpos, dándoles así ese aspecto «sobrenatural».

Arrugas la carta y te dispones a contestar a tus colegas y declinar su ofrecimiento de forma tajante, sin dedicarle más de cuatro líneas al asunto:

*«Lamento mucho no tener tanto tiempo libre como ustedes. Hay gente que tiene demasiado trabajo que sacar adelante como para entretenerte en cuentos de brujas y supersticiones. Atentamente:*

*Albert Nathaniel Wilmarth»*

*Olvídate y avanza con tu trabajo hasta la página 34.*

# 18

Pocos días después, recibes una breve carta de Akeley. En ella no te cuenta nada más acerca de los Exteriores, ni siquiera menciona los terrores que había sufrido días atrás. Tan solo te avisa de que ya ha enviado la piedra y que la recibirás al día siguiente en tú propia casa.

Por lo visto, las dudas que le acechaban a causa de la desaparición de vuestra correspondencia le han hecho desconfiar del servicio de correos en Vermont y ha preferido mandarla desde otro pueblo, aunque eso le haga pasar por carreteras secundarias muy próximas a los siniestros ríos. Dice que no tiene miedo, pues sabe que las criaturas solo salen por la noche. Aun así, te sientes inquieto. Las pesadillas sobre una roca, que al tocarla hace que la casa entera sea invadida por esos seres, te privan del sueño. No dejas de pensar en los misterios que albergarán sus inscripciones ni en todos los descubrimientos que podrías hacer si resultase ser real.

Pero llega el día acordado y la roca no aparece en tu buzón. Tampoco recibes ninguna notificación reclamando que vayas a recogerla en la estación. Ya contagiado de la incertidumbre de Akeley, te podrías plantear preguntar en la oficina de correos sobre el estado del envío.

Otra posibilidad sería desplazarte hasta Boston y preguntar en la estación general, pero algo en tu interior te dice que está pasando algo sospechoso. No sabes si a tu amigo le podría haber pasado algo... No dejas de pensar en esas estrechas y tenebrosas carreteras por las que tendría que haber cruzado para llegar al pueblo más cercano. Quizá el paquete nunca llegó a salir de Vermont.

*Corre hasta la página 48 si decides acercarte a la estación de correos.*

*Avanza hasta la 88 si prefieres cartear a Akeley sobre el paquete perdido.*

La situación es angustiosa. Apenas sabes nada de Akeley, pero por el tono de sus cartas, parece que todo ese asunto de los Exteriores le ha trastornado.

Para tu desconcierto, Akeley responde a tu angustiada carta con bastante tranquilidad, aunque la narración es más escueta que de costumbre. Temes haberle ofendido con tus palabras y que al final haya preferido mantenerte al margen. Sin embargo, a medida que vas leyendo, empiezas a sospechar por qué tu amigo se muestra tan poco comunicativo:



*Lee la carta en la página **144**.*

# 20

Te encierras en tu casa y esperas. En varias ocasiones te parece advertir la presencia de un hombre embozado en una gabardina oscura que se queda observando tu casa.

Pasan los minutos y tu estado de nerviosismo aumenta hasta que, por fin, tres toques en la puerta trasera te sobresaltan. Al acercarte a la cocina de donde proceden los golpes, puedes ver claramente que están tratando de girar el pomo.

—¿Quién anda ahí? —Preguntas alzando la voz.

—Policía, abra.

Te asomas a la ventana y ves un oficial que parece estar examinando tu jardín con impaciencia y cierta expresión corporal de incomodidad.

Hay algo en su actitud que te resulta extraño, pero es un agente de la ley y llevas mucho rato esperando, así que abres.

El agente se gira e inmediatamente reniegas de haber cometido semejante imprudencia. Un repentino dolor de cabeza, acompañado de un intenso zumbido que te incapacita el poder enfocar la vista, casi te hace caer al suelo.

Aunque sus ropas son de agente de policía y se dirige a ti con amables palabras que no entiendes, es su rostro lo que más te horroriza. Un espeluznante amasijo de tentáculos que se retuercen de forma involuntaria. Entre las manos lleva una caja que gotea un espeso líquido pardo rojizo contra las baldosas.

—¿Creía que las autoridades humanas podían ayudarle? Está usted solo, Wilmarth. Siempre estamos solos cuando nos enfrentamos a lo desconocido, y pedir ayuda ante lo inevitable es... fútil.

La tapa de la caja parece caer a cámara lenta. Girando, girando...

El zumbido se intensifica a medida que una criatura, a medio camino entre una langosta y una tortuga despellejada, se lanza hacia tu cara con sus pequeñas pinzas de crustáceo «claqueteando» ansiosas. Millares de ojos polifacetados te devuelven el reflejo de tu cara congestionada por el pavor.

*Despierta en la página 77.*

# 21

Embargado por una sensación de terror, recorres las silenciosas carreteras que atraviesan las montañas de Vermont con el miedo pellizcándose la nuca. Lo que transmite su oscura sinuosidad es la de que en cualquier momento algo pueda asaltarte en mitad de la nada. Con suerte, alcanzas a ver que la granja aparece al otro lado de una pronunciada curva, mucho antes de lo que hubieras pensado.

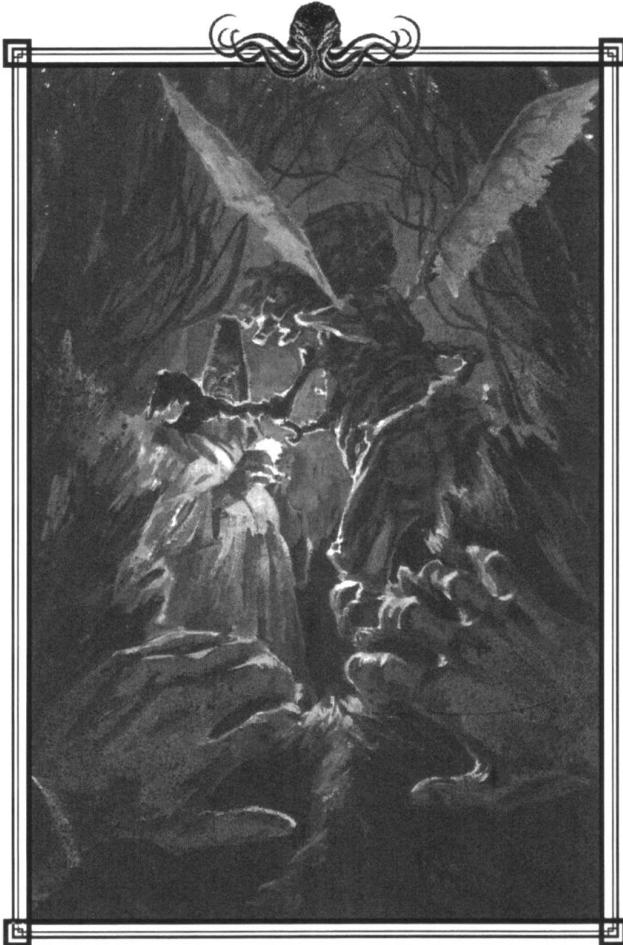
Reconoces la fachada de la casa de dos plantas y amplios graneros gracias a la foto que Akeley te había enviado; sin embargo, en lugar de encontrar al viejo sonriente junto al buzón acompañado de sus perros, hallas una villa vacía y semiderruida. Ni siquiera escuchas el mugir del ganado y parece que ningún animal doméstico o salvaje merodeara por los alrededores. No sabes qué ocurre en las montañas que bordean el pueblo, pero empiezas a pensar que no hay ningún atisbo de vida —no vegetal— en ellas.

Pese a que el cielo vuelve a estar encapotado, casi te parece que puedes distinguir las marcas de zarpas que tu amigo afirma haber visto en incontables ocasiones. Vuelves la vista hacia la carretera y reprimes un escalofrío al reconocer los paisajes donde decía que se ocultan esos seres antinaturales. Sea como fuere, parece que Akeley tenía razón y Vermont no es un lugar recomendable para los forasteros.

Tiritando de frío y cansancio, envuelto en una niebla densa y heladora, buscas la puerta de la casa.

*Ve a la página 81.*

# 22



*La forma horripilante que se yergue ante ti y que intenta hablar como un humano te deja paralizado.*

# 23

La tierra está fría y húmeda. No sabes de dónde sacas el valor para atreverte a apartar las hojas que te separan de aquellas siniestras voces.

Agudizas el oído tratando de identificar algún sentido, el gruñido silbante, el murmullo inquietante... que crees estar escuchando al otro lado del arbusto. Al principio estás seguro de que debe tratarse de los gañidos de algún animal carroñero, un lobo o un coyote que ha deambulado demasiado lejos de su cueva atraído, quizá, por el ganado que hay en las granjas vecinas, y que se ha desorientado.

Ojalá hubiera sido algo así de mundano.

El horripilante gañido que oyes, y que se ha acentuado con la vibración del ambiente, te recuerda a la inquietante grabación que te envió Akeley. ¡Está tratando de articular palabras humanas! Así es que tus mayores temores se materializan cuando detrás de la cortina de hojas adviertes la malformada sombra de una criatura muy similar a la que describía en sus cartas.

*Ve a la página **113**.*

# 24

Día tras día, compruebas abrumado cómo cada vez son más los adversarios que se suman a la teoría de la presencia extraterrestre e ignoran las observaciones que te has tomado la molestia de redactar — y que ellos mismos te solicitaron—. Más que académicos en busca de la verdad, parecen niños inquietos que no quieren ver marchitados sus sueños delirantes y que ansían alimentar el sensacionalismo que durante las últimas semanas ha abanderado los periódicos.

Empiezas a sentirte cansado; más que enfadado, aburrido de verte en la obligación de justificar algo que consideras evidente. No tienes tanto tiempo disponible como para malgastarlo en riñas de colegio. Tras mucho meditarlo, decides escribir una carta de manera particular al periódico y anunciar tu retirada del debate alegando la falta de profesionalidad y seriedad por parte de tus adversarios. Lo último que querrías es que ese enfrentamiento mediático llegue a oídos de la universidad y ponga en riesgo tu puesto por nada.

*Cierra el sobre y envíalo hasta la página [36](#).*

Noyes te conduce por los oscuros pasillos de la morada de Akeley que ahora se te antoja especialmente terrible y desierta. El ambiente es opresivo, sucio y cargado de una sensación de electricidad estática que te hace sentir muy incómodo. El suelo está embaldosado en muchas partes y absorbe el sonido de los pasos, como si la propia granja estuviera alimentándose de todo lo que penetrase entre sus decrepitas paredes. Llegas hasta un estudio igual de tenebroso que el resto, apenas iluminado por un candil que titila precariamente sobre una mesa atiborrada de papeles y libros abiertos.

Noyes ha dejado tus pertenencias al lado de Akeley, que está acomodado en un butacón en la esquina más oscura y fría de toda la casa. Tú le observas. Tiene las manos apoyadas en el regazo, sumergido en la penumbra. La situación es tan tensa y extraña que terminas rogando en tu interior por que todo transcurra con normalidad. Pasan tensos minutos en los que los tres intercambiáis miradas hasta que, de pronto, Noyes se disculpa y se marcha sin casi despedirse.

En el lóbrego rincón puedes ver la borrosa imagen blanquecina de la cara y manos de un hombre muy enfermo. Sin duda, debe haber algo más que asma detrás de esa rígida e inmóvil expresión y te das cuenta de hasta qué punto le había afectado la tensión de sus tenebrosas experiencias. Akeley lleva un amplio batín, y se cubre la cabeza y la parte superior del cuello con una bufanda o caperuza de color amarillo vivo. Él trata de saludarte, pero eres incapaz de entender el tono susurrante y entrecortado de su voz. Es un susurro difícil de captar, pues el bigote entrecano hace imposible ver los movimientos de sus labios, pero terminas por captar fragmentos de su incesante y perturbador monólogo:

Sigue leyendo en [128](#).

# 26

Con todo lo que está pasando Akeley en Vermont y el extravío de alguna de vuestras cartas, empiezas a pensar que no eres útil quedándote en casa. Si tu amigo aún tiene interés en mostrarte la piedra y está tan preocupado por su seguridad, lo mejor será que tú mismo te desplaces hasta su casa. No importa cuántos peligros acechen ni lo inseguro que se sienta en su propia granja; si de verdad los Exteriores están tratando de atacarlo o —cosa poco probable— quieren comunicarse de alguna manera con él, no vas a perdértelo. Sabes que tu relación con Akeley ha llegado demasiado lejos y ya no te vale con unas cuantas historias escritas en un papel, tienes que ver con tus propios ojos que las leyendas que durante años has ido catalogando, son ciertas.

Así es que, antes de que concluya la noche y el halo de la luna luzca en su recorrido más alto, preparas el equipaje y sales tan deprisa de tu casa que te olvidas de avisarle de tu visita.



*Ve a la página [75](#).*

Te introduces por el túnel y comienzas a avanzar. A medida que caminas, el zumbido y un putrefacto olor a moho impregnan el ambiente con mayor intensidad. Ramificaciones y giros sin sentido se suceden, haciendo que a cada paso que das, las probabilidades de volver a encontrar el camino de regreso disminuyan, pero hay algo en esa vibración que te impide detenerte o dar la vuelta. Al cabo de unos metros, las paredes comienzan a estrecharse, ya no hay mampostería, solo tierra apelmazada. Cada vez te cuesta más mantenerte erguido. Buscas la linterna y alumbras las paredes con ella. El haz de luz te revela algo sorprendente, resulta que lo que creías que eran raíces, son en realidad delicados grabados. Los relieves y símbolos que tapizan las paredes y el techo son muy similares a los que aparecían en la fotografía de la roca, pero también a los que una vez estudiaste en el ejemplar del *Necronomicón*.

Diriges el foco de la linterna hacia el otro extremo del túnel y descubres que realiza una bifurcación en forma de «T». Gateas hasta allí sin dejar de vigilar los grabados. El túnel continúa por el lado de la derecha con las mismas inscripciones que has visto hasta ahora, mientras que por la izquierda parece que deriva en unas vertiginosas escaleras en cuyos diminutos peldaños apenas puede apoyarse un pie humano.

*Deslízate hasta la página 46 para continuar por la derecha.*

*Ve por las escaleras en la página 92.*

# 28

Extrañado por el desconcierto de la mujer, te presentas como un buen amigo suyo. Tienes la esperanza de que te permita pasar y poder curiosear sus pertenencias; sin embargo, ella se cruza de brazos y hace amago de cerrarte la puerta.

—No conozco de nada a ese señor, lo siento.

Te corta de forma tajante y se apoya contra el marco para bloquearte la visión del oscuro interior. Le cuentas que has recibido una carta firmada por él con la dirección de esta granja y le tiendes el sobre con la horrible caligrafía de Akeley. Ella dirige sus ojos hacia el papel, pero no llega a cogerlo. Ves que sus cejas se arquean: primero una y luego otra, y sus ojos giran lentamente para mirar el papel y a ti ¡al mismo tiempo!

—Ah sí, ya recuerdo. El hijo de Akeley vendió esta casa hace ya años, cuando su padre apareció muerto en el bosque. Lo que te cuenta es imposible y extraño, igual que su actitud. Le preguntas por el hijo de Akeley y ante tu insistencia comienza a mostrar signos de incomodidad.

—Nadie en Vermont ha vuelto a saber de él, así que no sé decirle de dónde ha salido esa extraña correspondencia. Quizá la carta llegó con demasiado retraso.

Todo lo que esa mujer murmulla es incongruente, te está tratando como si fueras estúpido y encima ¡no ha parpadeado o cambiado de posición desde que empezó a hablar! Retrocedes y ella parece percibir el nerviosismo en ti. Ves que por fin se aparta del marco y eleva la cabeza... y la eleva... ¡y la eleva hasta casi tocar el dintel de la puerta! Despues, uno de sus brazos cae con un tintineo metálico al suelo mientras sus globos oculares giran sin control. ¡Te giras dispuesto a correr!

De debajo de su vestido holgado, surge un «hongo» de cabeza tentacular y ojos multifacetados. Escuchas el traqueteo de sus alas al batir, y el chasquido de sus mandíbulas justo antes de que te agarre por los tobillos. A rastras, entre gritos de pánico, te introduce en la oscuridad de la granja.

**FIN**

Walter te acomoda en su diminuta cocina y prepara café mientras tú le relatas el motivo de tu visita. Tal y como sospechabas, el viejo Brown no ha entendido tu carta, pero lo cierto es que, cuando abrió la puerta, tampoco lo notaste demasiado contento por tu visita.

Le explicas todo lo que has vivido en los últimos días y, sin profundizar en los detalles, relatas lo que Akeley describía en sus cartas y el contenido de las fotografías.

—Que me aspen. Si eso que me cuenta es cierto, va a necesitar ayuda. Conozco las montañas mejor que nadie por estos parajes y puedo llevarle hasta el lugar de «las piedras druidas» que sale en tus Kodaks.

Su ofrecimiento es tan espontáneo y despreocupado que no puedes evitar sentirte incómodo...

—¿Ha traído el *Necronomicón* con usted? —Te pregunta de pronto con su voz susurrante. Al margen de que no sepa hacer un café decente, pues la taza que te sirve sabe como si hubieran vertido en la cafetera agua del pantano, la casa tiene un halo enigmático, inquietante y tan pesado que apenas te permite pensar con claridad; y aunque sabes que esa pregunta es algo que debería molestarte, no puedes sino contarle la verdad y advertirle sobre la peligrosidad de ese grimorio maldito como el que alecciona a un niño pequeño.

Walter se limita a asentir con la cabeza y no parece sentirse contrariado en absoluto. A medida que oscurece, el dolor de cabeza aumenta y hasta parece que los muebles que hay a tu alrededor se distorsionen cuando tratas de enfocar la vista sobre ellos. Oyes hablar a Walter, pero en un susurro tan lejano que apenas puedes entender lo que dice. Con cada palabra, su voz parece más opaca y confusa...

*Avanza hasta la página 114.*

# 30

Mientras bajas los crujientes escalones que llevan al vestíbulo de entrada, puedes oír con mayor nitidez que alguien duerme en el cuarto de estar. A tu derecha se abre la densa oscuridad del estudio en que has oído las voces y donde descansaba el decrepito Akeley. La puerta del cuarto de estar está abierta y diriges la luz de tu linterna hacia el lugar donde se oyen los ronquidos, enfocando finalmente a la cara de quien se encuentra allí durmiendo. Al instante, apartas la luz del rincón e inicias una sigilosa retirada hacia el vestíbulo antes de que se despierte. El que emite los ronquidos es el siniestro y larguirucho Noyes. Sales y cierras la puerta echando el pestillo.

Con suma precaución, entras en el oscuro estudio. Según avanzas, el haz de tu linterna se posa en la gran mesa, iluminando uno de los diabólicos cilindros conectado a las máquinas visual y auditiva, al lado hay una máquina parlante, lista para ser conectada en cualquier momento. Entonces ves algo terrible, se trataba de un nuevo y reluciente cilindro con el nombre de Akeley grabado. Aunque no puedes verlo, intuyes que no debe andar muy lejos.

*Si quieres conectar el cilindro a la máquina, ve a la página 100. Si quieres seguir explorando y tratar de encontrar a tu amigo Akeley ve a 147.*

El tono de la carta, tan insistente y asustada al mismo tiempo, hace que te preguntes por la identidad de quién la firma. No conoces a esa persona, aunque no te sorprende que ella a ti sí. En los últimos días te has vuelto demasiado popular, y aunque por una parte te satisface saber que alguien toma en serio tus argumentos, por otra, no alcanzas a comprender por qué quisiera mantenerte al margen de la discusión.

Tampoco terminas de creer del todo en la existencia de esas criaturas: es evidente que hay una explicación razonable detrás de esas abominables fotografías Kodak de las que habla. Así que decides responder a su carta y pedirle que te las envíe, aunque para ello debas entrar en su juego y retirarte públicamente de las entrevistas.

Solo hay una cosa de todo ese asunto que resulta realmente inquietante: ¿cómo alguien que no pertenece al círculo de confianza de Miskatonic conoce la existencia —y el paradero— del valiosísimo ejemplar del *Necronomicon*?

Cuanto más lo piensas, más brece en ti la incertidumbre y una nube negra de inseguridad te persigue por cada rincón de la casa. No deja de atormentarte la idea de que la inesperada carta de Vermont fuera una advertencia velada y que alguien pretenda robarlo o, peor aún, intentar desentrañar su contenido...

*Si quieres informar al profesor Armitage, custodio del libro prohibido, de tus preocupaciones, ve a la página 136. Si prefieres dejarlo pasar por el momento y no meterte en problemas, avanza hasta la página 51.*

# 32

Cruzas el pasillo del tercer piso tan silencioso como el resto del edificio. A pesar de que quedaban pocas llaves en los casilleros, el hostal parece estar vacío. Das los primeros pasos a tientas, sin dejar de vigilar tu retaguardia. Solo esperas que no sea demasiado tarde y que a Akeley le agrade tu visita. La habitación treinta está en frente de las escaleras, la treinta y uno un poco más alejada, hacia la derecha. Sigues con la mirada la secuencia de las puertas e intuyes que la tuya está al final del pasillo.

Miras de reojo el número de tu habitación y te vuelves hacia la treinta y tres aún con tu llave en la mano. Golpeas un par de veces la madera y esperas en silencio. Una voz susurrante, ronca, te invita a pasar y, por un instante, te recorre la espalda un escalofrío premonitorio. No puedes evitar pensar que ha sido un tremendo error. Giras el picaporte y la puerta se abre.



*Asómate a la página [115](#).*

No tienes ninguna intención de perder tu puesto como profesor y confías en que la universidad sabrá distinguir lo que es una disputa profesional de una mera riña entre aficionados. Guardas tus propias reticencias sobre la supuesta formación académica de la que disponen algunas de esas personas; de hecho, ni siquiera conoces a todos los que se manifiestan en la firma. Tampoco puedes apostar por la legitimidad de sus intenciones: algunos ya han empezado a lucrarse del asunto, publicando sus propias y absurdas exposiciones acerca de la existencia de ciertas criaturas procedentes del espacio exterior, que seguramente hayan habitado entre nosotros desde tiempos remotos y cuyas intenciones aún nos son desconocidas. Como si cualquier sarta de tonterías pergeñadas por su mente enferma fuera una verdad científica fácilmente demostrable.

Esta postura es precisamente lo que entra en conflicto con tu personalidad escéptica y estudiosa, así que no puedes permitir que los lectores de ninguno de los periódicos crean, por no poder contrastar, ninguna de esas absurdas historias. Si bien es cierto que el origen de esas apariciones es desconocido y que ni tú mismo puedes concretar de qué se tratan, no ves motivos para presuponer que sean seres extraterrestres y, mucho menos, divagar sobre su inicua intencionalidad...

*Avanza hasta la página [101](#).*

# 34

Los siguientes días los pasas encerrado en tu casa. El curso universitario ha empezado, pero las historias sobre apariciones y cuerpos sin categorizar siguen protagonizando las primeras páginas de los periódicos, aunque cada vez con menor sensacionalismo. Estás seguro de que la incorporación al trabajo y el descenso de las lluvias durante el verano acabarán por ahogar en la rutina aquella novedad. Hasta que una mañana, mientras degustas tu desayuno en compañía del *Arkham Advertiser*, unas letras impresas captan tu atención:

## UN CONOCIDO INVESTIGADOR DEL FOLKLORE LOCAL ACABA INGRESADO EN EL MANICOMIO DE ARKHAM.

Te incorporas en la mesa aún con la taza en la mano y lees horrorizado el resto de la historia.

Al parecer, el sujeto que aceptó tu puesto en la investigación de las extrañas apariciones acabó manifestando evidentes indicios de demencia tras afirmar, encarecidamente, haber presenciado una serie de sucesos que habían trastornado a las autoridades y que ni el propio diario se atreve a transcribir.

Lo que más te inquieta de todo ese asunto es que transcurre en una de las granjas que bordean la misteriosa Dark Mountain, muy próxima al río donde se hallaron por primera vez esos cuerpos. ¿Qué lo habrá llevado a acercarse al lugar en persona a investigar?

Te asomas a la ventana observando el solitario buzón que hay al otro lado del jardín. Una parte de ti no puede dejar de pensar en aquella carta que recibiste pidiendo ayuda y te preguntas qué habría pasado si hubieras llegado a aceptar. ¿Serías tú el que coparía las siniestras portadas? ¿O habrías arrojado luz sobre los misterios que rodean las colinas de Vermont sin caer en el histerismo?

Suspiras y vuelves a tu mesa de trabajo. Lo único que esperas es que ese pobre desgraciado no fuera ninguno de tus compañeros de la universidad.

**FIN**

Te mantienes oculto a la espera del momento oportuno. Sabes que tienes que salir de aquí cuanto antes, pero parece que tus piernas no te responden como deberían. Al final, aprovechas el primer momento de despiste para escapar y te escabulles entre el ramaje a tientas.

No parece que la criatura se haya dado cuenta de tú presencia pese a no haber sido tan sigiloso como deberías. Tropiezas un par de veces antes de salir a la carrera. Aún con el aliento anudado a la garganta, alcanzas el camino que conduce a la granja de Brown. Tu intención es llegar hasta dónde está tu coche y bajar hasta Vermont; sin embargo, tu huida se detiene de golpe al ver la silueta de Walter en mitad del camino.



*Huye hasta la página 116.*

# 36

A pesar de todo, pocos días después de que el periódico publicara tu retirada, recibes una carta de la universidad. Quedan pocas semanas para que comience el curso y aún tienes mucho trabajo retrasado que muy probablemente quieran reclamarte con dicha correspondencia; pero, en lugar de eso, cuando abres el sobre, encuentras unas líneas cargadas de reprimendas en las que te advierten de tu deplorable actitud frente a la opinión de unos colegas de profesión. Por lo visto, consideran que tus publicaciones han dejado en evidencia la profesionalidad del Departamento de Antropología y, con ello, al resto de la prestigiosa Universidad de Miskatonic. Según parece, el bronco debate ha llegado a ser más popular de lo que creías y algunos mecenas han retirado sus aportaciones a los fondos de la Universidad.

Uno de tus mayores temores se manifiesta en el último párrafo:

«... Estimado profesor Wilmarth, debido a sus continuas indiscreciones y el lamentable espectáculo en el que se ha visto involucrado y, por ende, a nuestra prestigiosa institución, y en virtud del buen nombre de la Universidad de Miskatonic, nos vemos obligados a rescindir su puesto como profesor del departamento de Antropología y, extensivamente, cesamos de forma inmediata su relación con nuestro centro educativo. Personalmente le recomendamos que se tome un descanso de sus actividades y reconsideré su implicación con los tabloides. Continúe con su labor de investigación anterior, aunque sea lejos de esta institución académica».

Este va a ser el fin de tu carrera. Has cometido un tremendo error. Dobra por última vez el sobre con el lema «*Ex Ignorantia Ad Sapientiam; Ex Luce Ad Tenebras: In libris libertas*».

Y llora.

**FIN**

Un hombre desesperado, con la ropa marcada por los cortes y una expresión de terror supremo en la cara, aparece frente a ti y por un momento no sabes si estás gritando tú o es esa otra persona la que lo hace. En cualquier caso, pronto te ves arrastrado por alguien que te ayuda a correr entre las piedras afiladas del Círculo de los Druidas. ¿O está tratando de empujarte para salvarse él? Os sujetáis mutuamente, intentando huir de las criaturas que han entrado en pánico y ahora levantan el vuelo zumbado y aullando a vuestro alrededor entre un desconcertante griterío alienígena.

En vuestro desesperado deambular por entre los árboles negros y espesos, te ves reflejado en los ojos desorbitados de tu acompañante y, por un segundo, distingues algo familiar en sus rasgos. No estás seguro, pero durante ese instante se produce una conexión inexplicable que solo podrías definir como «sensación de familiaridad» o *Déjà vu*.

—¡Corre! —Os decís el uno al otro al mismo tiempo—. ¡Sálvate tú...! —Y el desagradable «efecto diapasón» vuelve a producirse. Os reiríais si la situación no fuera tan terriblemente angustiosa.

Con una inclinación de cabeza, os despedís y cada uno sale corriendo en una dirección. No estás seguro de que los recuerdos que pasan por tu cabeza sean realmente tuyos:

*Si lo quequieres es volver a la casa de alguien llamado Ammi Pierce, ve a la página 26 de Choose Cthulhu 8: El color que cayó del cielo. Sí, por el contrario, deseas escapar en dirección a la casa de Akeley, ve a la página 132 de este mismo libro.*

## 38

Clavas tu mirada sobre Walter y te dispones a recoger las fotografías Kodak antes de que empiece a interesarse demasiado por los secretos que Akeley te había confiado. Eres un hombre de ciencia, escéptico, así que no crees una sola palabra de lo que dice. ¿Akeley, muerto? ¡Eso es imposible! Cada vez estás más convencido de que está pasando algo extraño y vas a llegar al fondo de ese asunto...

Parece que Walter intenta insistir en su historia y se muestra molesto cuando ve que recoges el escritorio, pero no le das tiempo para que vuelva a hablar. Le dices que has descubierto el pasadizo que hay detrás de la estantería y que estás dispuesto a olvidar la historia de Akeley si te cuenta a dónde conduce y por qué está ahí.



*Sigue en la página 49.*

Pese a todo el revuelo mediático que hay en torno a vuestra rivalidad, ninguno de los rectores de la universidad parece estar al tanto del asunto. O al menos no han manifestado su descontento. Así que continúas ofreciendo entrevistas a los periódicos y redactas infinidad de artículos en los que sin darte cuenta, llegas a desvelar algunas de tus investigaciones mejor guardadas; todo con tal de hacerles ver el grado que alcanza su equivocación... Entonces, cuando ya estás seguro de haber deshilachado sus absurdos argumentos y haber cerrado el debate, recibes en tú propia casa un sobre firmado con un remitente desconocido que proviene de Vermont.

Por alguna razón, esto te hace volver a la realidad. Si es un exaltado y ha averiguado dónde vives, puede ser peligroso. Estás convencido de que el silencio de la universidad acerca de la polémica no es casual y temes haber ido demasiado lejos.

Abres el sobre y sacas de su interior un par de folios arrugados escritos a mano y con infinidad de tachones que delatan la inseguridad de quien lo ha escrito. Casi de manera instintiva, buscas en el membrete algún indicio que confirme su envío por parte de la universidad; pero más bien parece una carta corriente y mal redactada. Volteas el folio y te acomodas en el sillón a la luz de una lámpara de aceite. Aún tienes el pulso acelerado y ya empiezas a convencerte de que se han confundido de destinatario, cuando tu cansada vista logra distinguir tu propio nombre en el encabezamiento. Al parecer, la carta es remitida por un investigador del folklore de Nueva Inglaterra llamado Akeley. Dice trabajar para la Universidad de Vermont y, desde luego, nunca habías oído hablar antes de él.

*Sigue leyendo en la página 44.*

# 40

No sabes qué pensar o hacer. Después de todo... ¿Acaso no te había advertido Akeley que los nefandos Exteriores tenían ahora libre acceso a la granja? Sin duda, Akeley debió verse sorprendido por una inesperada visita de los seres. Pero, ¿qué vas a hacer con él? ¿Acaso no es tu amigo y ha tratado de evitar por todos los medios que se te infligiera el menor daño? Te asomas a la puerta y los apacibles ronquidos que suben de la planta inferior te hacen dudar. ¿No será posible que estuvieran aprovechándose del investigador metido a granjero y lo utilicen de cebo para atraerte a las montañas para recuperar las cartas, las fotografías y la grabación fonográfica? ¿Buscan estos seres vuestra destrucción porque habíamos llegado a saber demasiado? Tienes que hablar con Akeley sin perder un segundo y hacer que recobre el sentido de las cosas. Esos seres le tienen hipnotizado con sus promesas de revelaciones cósmicas, pero ya es hora de que atienda a razones. Debéis salir de allí antes de que sea demasiado tarde. Si tu interlocutor carece de la fuerza de voluntad necesaria para recobrar la libertad, debes tratar de infundírsela tú. Y si no logras persuadirle para salir de allí, al menos te podrás ir sin remordimientos. Te preocupa su estado de salud. Sabiendo lo mal que se encuentra, no sabes si será capaz de despertar de su trance. Tal como están las cosas, no puedes permanecer en este lugar hasta que amanezca.

*Ve a la página [30](#) para salvar al pobre Akeley.*

No parece descabellado sospechar que la llegada de aquella carta y el robo del *Necronomicón* tuvieran alguna relación. A fin de cuentas, tú no conoces a ese tal Akeley y las probabilidades de que un maleante estuviera casualmente en la biblioteca en el mismo momento en el que tú sacaste el libro son ínfimas.

Aún con todo, estás seguro de que, si Akeley es el culpable de su desaparición, la motivación que tenía es algo más compleja de lo que aparentemente mostraba en su carta. No recuerdas las frases en su totalidad, pero algo en la descripción de esas criaturas y las huellas que dijo haber encontrado te recuerdan a la siniestra pinza que te asió del brazo.

Sientes un escalofrío en cuanto sales de la universidad y atraviesas el aparcamiento corriendo. Quizá con un poco de suerte, aún puede sorprender al ladrón, pero por más que miras en derredor no ves a nadie que pudiera parecer sospechoso y el vigilante tampoco recuerda haber visto a nadie entrar.

Todo aquello te parece muy extraño, pero no es solamente el misterio lo que te inquieta: ¡el *Necronomicón* ha desaparecido! Sea quien fuera el ladrón, debes recuperarlo o tus días en la Universidad de Miskatonic están contados.

*Si quieres, conduce tu vehículo con destino a Vermont hasta la página 74.*

*Si prefieres llamar a la policía y que ellos se hagan cargo del asunto, puedes ir a la página 20.*

# 42

La única forma que tienes de salir de allí es saltando por la ventana encima del cobertizo. La caída no es muy alta y después podrías huir por el sendero que sube hasta el bosque. Oyes que los pasos se acercan ¿o son los latidos de tu corazón palpitando en tus oídos? El miedo te corta el aliento y te impide pensar con claridad. No hay tiempo. Abres la ventana y te dejas caer. Te precipitas sobre el tejado del cobertizo y el estruendo es ensordecedor ya que no hay ni otro mísero ruido que no sea el que tú produces. Ruedas hacia un lado, aún entumecido por el pánico y el dolor, pero vuelves a saltar al suelo justo antes de que un tipo enorme, delgado y vestido con una gabardina gris, asome la cabeza. Los oyes discutir en la habitación y la luz se aleja. Sabes que aún no estás a salvo; bajarán y te buscarán por el resto de la granja. Así es que corres tan rápido como puedes siguiendo el sendero del bosque hacia las montañas.

*Continúa caminando por la página [117](#).*

Esas huellas te han hecho entrar en razón y, por primera vez, eres consciente del peligro que corres al adentrarte en las montañas. Nunca habías pensado que esas marcas pudieran resultar tan inquietantes vistas desde cerca. Si las historias de Akeley tienen algo de verdadero, lo mejor será que salgas de allí cuanto antes...

Ya no te sientes a salvo en Vermont, así que decides volver andando hasta donde habías dejado aparcado el coche. Con un poco de suerte, habrá regresado ya del hostal y podrás pedirle que te explique algo de lo que acabas de ver.



*Conduce tu vehículo hasta la página [21](#).*

## 44

Lees con prisa las torpes líneas mientras aumenta tu gesto de incredulidad. Tu peculiar interlocutor no solo presume de saber más acerca de aquellos seres, sino que te aconseja tu retirada de las publicaciones. No porque fuera a peligrar tu puesto de trabajo, sino porque está convencido de que cuanto más discutáis tus oponentes y tú sobre la presencia de esas terroríficas criaturas, más peligro correrá el resto de la humanidad.

*Estimado Dr. Wilmarth, le aseguro que no estoy loco pese a lo que pudiera parecer. ¡Tengo pruebas! Terribles. He encontrado huellas de esos seres de los que hablan cerca de la mi granja e incluso hemos llegado a oír voces susurrantes en la oscuridad cuya procedencia es irreconocible. Estoy casi completamente seguro de que los sus estudios sobre el folklore podrán ayudarnos a investigar más acerca de estos seres, si acepta colaborar conmigo y confía en mi testimonio le enviaré pruebas irrefutables.*

En las siguientes líneas, comenta la posibilidad de enviarte algunas placas Kodak y una grabación en la que podrás distinguir esos susurros para demostrar sus afirmaciones. También está convencido de que las criaturas tienen espías entre los humanos, por lo que debéis andar con mucho cuidado.

Concluye su carta mencionando el ejemplar del *Necronomicón* que tenéis guardado en la biblioteca de la universidad, y la posible relación que hay entre esas criaturas y los espeluznantes mitos que se recogen en sus páginas.

Es innegable que el contenido de esa grabación puede ser realmente interesante, y no puedes evitar sentir curiosidad por las fotografías Kodak; sin embargo, tampoco puedes ignorar el hecho de que no conoces a ese hombre, pese a todo lo que él sí parece saber de ti y del *Necronomicón*.

*Si te atreves a responder a este sujeto, sigue en la página 31. Si prefieres ignorar sus consejos y seguir con tu vida, avanza hasta la página 109.*

Aún con los nervios a flor de piel, palpas el sobre en busca del cilindro de la grabación y lo conectas mediante unos cables especiales que te ha remitido Akeley al reproductor que tienes en el despacho. Te acomodas en el sillón antes de encenderlo. Tal y como apunta en la nota, Akeley también ha incluido una transcripción de lo que él cree; son palabras pronunciadas por una de esas criaturas en mitad del bosque. Más que palabras, dice en su carta, «son susurros extraídos de la más absoluta oscuridad». Lo cierto es que el texto tiene más de tenebroso y enigmático que de decididamente horrible, pero el conocimiento de su origen y su reiterada lectura hacen que te envuelva un halo de terror superior a cualquier palabra que pudiera pronunciarse...

*Ve a la página 99.*

# 46

Te deslizas por el túnel de la derecha sin dejar de vigilar las marcas que decoran las paredes. Por más que lo intentas, no consigues descifrar su contenido. Ojalá llevaras el *Necronomicón* contigo...

Sigues caminando. Al principio, la longitud y envergadura del túnel son tan amplias que no llegas a ver el final de las paredes por mucho que alumbres con la linterna. Hace frío y la sensación de vibración aumenta a cada paso hasta que ya ni siquiera puedes pensar con claridad. Llega un momento en que el silencio se vuelve tan insondable y denso, que temes que acabarás perdiendo el juicio. Aun así, sigues adelante. Entonces, el haz de la linterna se topa con una pared de roca cuyos grabados te resultan familiares. La pared parece elevarse más allá de donde alcanza el halo de la linterna. Miras hacia adelante y ves que el túnel continúa.

*Sigue adelante por la página 106.*

*Quédate en la página 52 para examinar los grabados.*

Te mantienes inmóvil en tu escondite rezando para que la criatura se marche sin que te descubra; sin embargo, el ritual se alarga y las mismas frases que escuchaste por medio de la grabación, ahora las oyes pronunciándose en persona. Sientes miedo, pero no quieres salir corriendo. ¡No sabrías cómo regresar, aunque pudieras!

De alguna forma, las palabras invocadoras y la fuerte vibración que produce la criatura al comunicarse han provocado que sobre el claro del bosque se manifiesten unas atrayentes luces de colores. De pronto, esas brillantes luces se agrandan y caen del cielo, extendiendo sus alas sobre ti. Si no fuera por el horrible aspecto que tienen, habrías pensado que se trata de ángeles. Te dejas caer, incapaz de apartar la mirada de todo cuanto está sucediendo.

Una miríada de esas criaturas te pasa por encima. Entre sus pinzas monstruosas, llevan sujetos todo tipo de animales, puedes ver dos enormes osos, un ciervo, algunas formas que no puedes identificar...

Entonces escuchas un terrible aullido, sin duda humano, que pide auxilio.

*Quieres continuar escondido en la página 118.*

*O correrás a socorrer al desgraciado en la página 37.*

## 48

Coges el coche y conduces hasta la estación general de Boston esa misma tarde. Ya sabes que no había ningún paquete a tu nombre en la oficina de correos, pero tienes una corazonada. Tras preguntar a varias personas y recorrer las oficinas de la estación, el encargado de clasificación te pone en contacto con el repartidor que tenía turno aquella misma mañana y que, según te cuenta, había venido hablando de un individuo extraño que lo entretuvo durante algún tiempo. Podría parecer un hecho sin importancia sino fuera porque su tono de desconcierto te despierta la curiosidad e insistes en hablar con él.

Le preguntas por un paquete de grandes dimensiones que iba destinado a tu dirección. Al principio no parece recordarlo, pero enseguida empieza a hablar del incidente:

—Mire, la verdad es que no sabría decirle —el cartero se rasca la cabeza, confuso—. Esta mañana me crucé con un tipo raro.

Te habla con un aire adormecido.

—Un hombre me abordó antes de salir de la estación y comenzó a hablarme en galimatías. No sabría decir realmente si se trataba de un lenguaje o si se estaba burlando de mí, pero lo cierto es que no comprendí ni una sola palabra.

Sigue leyendo en **140**

Walter te mira con algo que interpretas como suspicacia, aunque sus expresiones comienzan a parecerse confusas. Has irrumpido en su dormitorio, pero lejos de parecer molesto o enfadado, parece más ansioso por ver las fotografías que por echarte a patadas de su granja.

—Espere un momento, Albert —te dice antes de acercarse de forma melodramática a la estantería.

Lo ves abrir el pasadizo y guardarse el libro bajo el brazo. El chirrido de los engranajes al separar la pared hace que por primera vez seas consciente del peligro que has corrido. Este tipo podría haberte volado la cabeza si hubiera querido.

—¡Listo! Sígame y tenga cuidado con la cabeza al entrar. Tal vez quiera usar la linterna que hay en la mesilla.

Lo ves atravesar la pared. Se desplaza a tientas, pero parece conocer bien el camino. Apoyas los pies con fuerza al sentir los diminutos peldaños bajo tus suelas, y avanzas con miedo a tropezar y caer en la oscuridad. Sigues la silueta de Walter con la mirada hasta que, de pronto, se desvanece ante tus ojos. Parece que su cuerpo se haya disipado en la negrura... fusionado con la oscuridad. Pero eso no es posible, ¿verdad?

Lo llamas, asustado, pero nadie contesta. Vuelves sobre tus pasos para coger la linterna.

Cuando llegas al lugar donde desapareció Walter, empiezas a palpar las paredes y te atreves a explorar el suelo temeroso de que se hubiera producido un derrumbamiento que, por alguna razón, no hubieras escuchado.

Avanzas unos pasos y lo vuelves a llamar. Entonces, enfocas una pequeña grieta en la pared por dónde podrían entrar unos dedos. Parece que si tiras de ella se abrirá un nuevo pasadizo que, según tus cálculos, debe bajar hasta el maizal reseco que rodea la granja.

*Sigue en la página 9 para descubrir qué esconde este nuevo camino.  
Ve a la página 27 si prefieres continuar por el túnel principal.*

# 50

Avanzas por los pasillos de la biblioteca de la universidad como lo harías por el vestíbulo de tú propia casa. Recorres con la mirada los estantes, ignorando la susurrante tentación de detenerte a explorar los distintos tomos.

Al final de la sala, hallas una puerta clausurada por un cerrojo del cual solo un puñado de personas poseéis la llave. No hay nadie más en el edificio; pese a ello, no puedes ignorar la incómoda sensación de que alguien te está observando. Te sientes así desde que saliste del coche, pero por más que miras en derredor, no ves nada.

Entras en una sala, más estrecha, cuyas paredes están jalonadas por robustas estanterías. Con el transcurso de los años, has ido almacenando en ellas los manuscritos que necesitabas para tu estudio, y recopilando manuales y tomos costosísimos que ahora forman parte de los tesoros literarios que se custodian en Miskatonic.

Situada en un espacio céntrico del habitáculo, sobre un facistol de madera de ébano, hay una caja metálica de tres cerraduras. Las abres una por una, en orden alterno, y escuchas con el corazón inquieto cómo giran los engranajes.

Vuelves la vista atrás tantas veces que ni siquiera te paras a admirar la belleza que adorna los cuatro cofres que van apareciendo, como *matrioskas*, dentro de cada caja. El último de ellos se abre con una presión en secuencia sobre sus cuatro esquinas. Parece mantenerse sellada. Es lo único que te asegura que, en principio, nadie ha accedido al libro. Posas los dedos en las sofisticadas cerraduras talladas al milímetro y la blasfema cubierta del *Necronomicón* aparece recostada sobre una superficie de cobre.

Lo coges con ambas manos, como si se tratase de un recién nacido, sin poder disimular un resoplido de alivio. Tratas de ocultarlo bajo la chaqueta mientras cierras de nuevo, una a una, las siete llaves que lo custodian.

*Si quieres echarle un vistazo rápido, ve a la página 122.*

*O sal de la biblioteca cuanto antes por la página 127.*

Estás muy preocupado por el contenido y el aspecto de la carta de Akeley, además de por todos los extraños acontecimientos que están rodeando esta investigación, por lo que decides esperar a ver qué sucede antes de tomar alguna decisión precipitada.

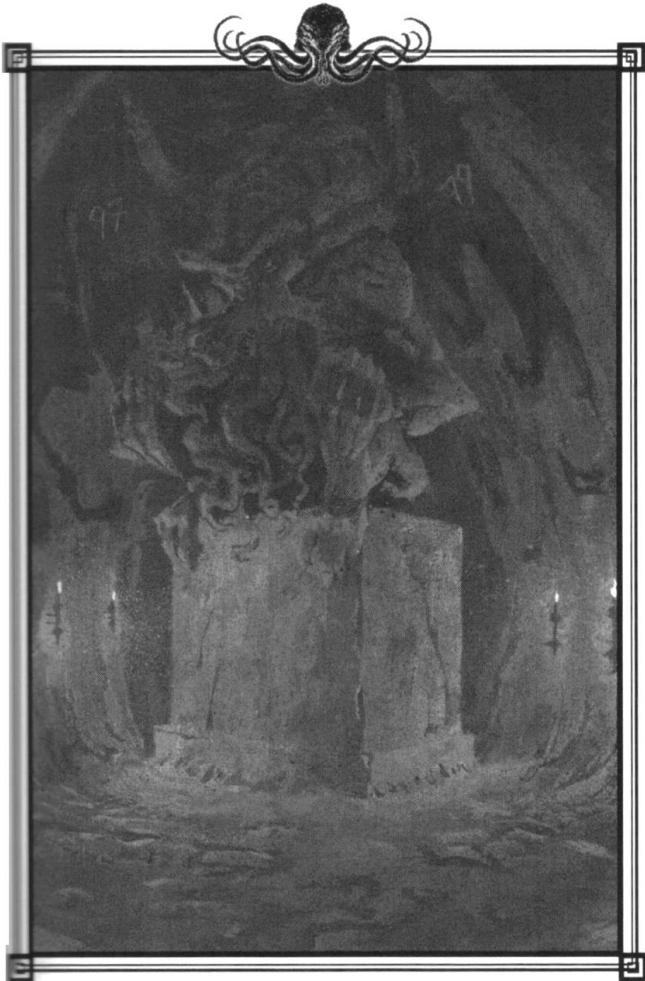
Son días de angustia en los que no te atreves ni a poner un pie en la calle, hasta que, cuando ya temes que la correspondencia se ha extraviado definitivamente o, peor aún, que en realidad no exista ninguna prueba y se trate de una macabra broma, un grueso paquete aparece en tu buzón.

Los sucesos que se relataban en la anterior comunicación, la impaciencia por ver las fotografías y el miedo a perder tu trabajo en la universidad si se descubre lo que está sucediendo, te han mantenido en vela las últimas noches. Pero ahora que sostienes entre tus manos el bulto mal embalado, con la precaria firma de Akeley garabateada en el remite, el miedo a lo que vas a descubrir amenaza con sobrepasarte.

Tal y como esperabas, el sobre contiene una nota manuscrita de Akeley, igualmente tachada y mal redactada, y varias instantáneas junto con la transcripción de la grabación. Ojeas la carta con atención, intentando que ningún borrón te prive de su contenido.

Examina el contenido de la carta en **138**.

# 52



*Examinas la estatua detenidamente esperando a que te dé alguna pista acerca de lo que hacer a continuación.*

Te detienes a examinar la pared sin apartar el haz de tu linterna. Esos grabados parecen muy similares a los jeroglíficos que viste en las paredes del túnel, pero parecen transmitir otro significado. Más que enumeraciones o palabras sueltas, como aparentaban ser los anteriores, transmiten la sensación de que se trata de algún tipo de salmo o conjuro escrito en una lengua que desconoces y que ni siquiera te atreves a pronunciar...

Sin embargo, cuanto más tiempo pasas observando, antes descubres que, en realidad, aunque no sepas la procedencia de ese lenguaje, tu cerebro está siendo capaz de decodificarlo. No entiendes cómo sabes qué sonidos debes construir, pero lo cierto es que al rato terminas por escuchar tú propia voz pronunciando extrañas palabras olvidadas.

Antes de que termines, la pared tiembla con una fuerte sacudida y poco a poco las rocas que la componen se despeñan ante ti. Te proteges la cabeza con ambas manos, pero no dejas de leer hasta que pronuncias la última frase.

Al contemplar el espacio que han dejado el derrumbamiento de rocas, ves una escultura de seis metros de alto que parece representar una especie de ser antropomorfo con alas de murciélagos y cabeza tentaculada. En el pedestal, distingues una leve inscripción en la misma lengua de los símbolos:

*ÉL te mira. ¿Hacia dónde dirige su vuelo el Gran Cthulhu?*

Alzas la vista hacia los ojos del monstruo que parece observar al frente, pero no ves rastro de qué puede significar «su vuelo». No sabes a qué se refiere la inscripción y, por más que observas la figura, no ves nada que te indique alguna pista. Tienes la sensación de que estás a punto de descubrir algo importante, muy probablemente esa escultura demuestre la existencia de una civilización hasta ahora desconocida, pero... ¿Por dónde querrá Cthulhu que continúes?

# 54

Cuando abres los ojos, compruebas, sorprendido, que estás tendido en el suelo de la biblioteca. El frío ha desaparecido, pero aún sientes esa incómoda vibración en la cabeza. Intentas recordar qué ha ocurrido y cómo has acabado tirado sobre las baldosas. Palpas el lugar donde crees que te han golpeado y te alivia ver que no estás herido.

Te incorporas mientras tratas de recuperar el valioso grimorio, pero descubres que el *Necronomicón* ha desaparecido. Miras en todas direcciones. Estás seguro de que lo sacaste de la sala y que lo llevabas asido bajo el brazo hasta que...

Aunque no puedes recordar bien el encontronazo con aquel tipo, no puedes quitarte de la cabeza el color llamativamente grisáceo de su piel y el tono adormecedor de su voz. No sabes qué te dijo, ni si alcanzaste a ver su rostro, pero estás seguro de que se llevó el libro cuando te desmayaste. No, un segundo... ¡¿Fuiste tú mismo quien se lo entregó?!

Te aprietas la sien intentando recordar mientras el dolor de cabeza que sentías vuelve como una dolorosa migraña. Aquel individuo extendió la mano y tomó el libro sin esfuerzo. Aunque no era una mano lo que alcanzaste a ver, más bien una zarpa ¡una pinza rugosa y oscura! Quizá fue eso lo que te alteró e hizo que perdieras el sentido. Pero... ¿cómo pudiste entregarle algo tan valioso sin más?

Nada de lo que recuerdas puede ser real. Ha debido drogarte o engañarte de alguna manera para llevártelo consigo... Pero ¿para qué terrible propósito querría alguien apropiarse de ese tomo maldito?

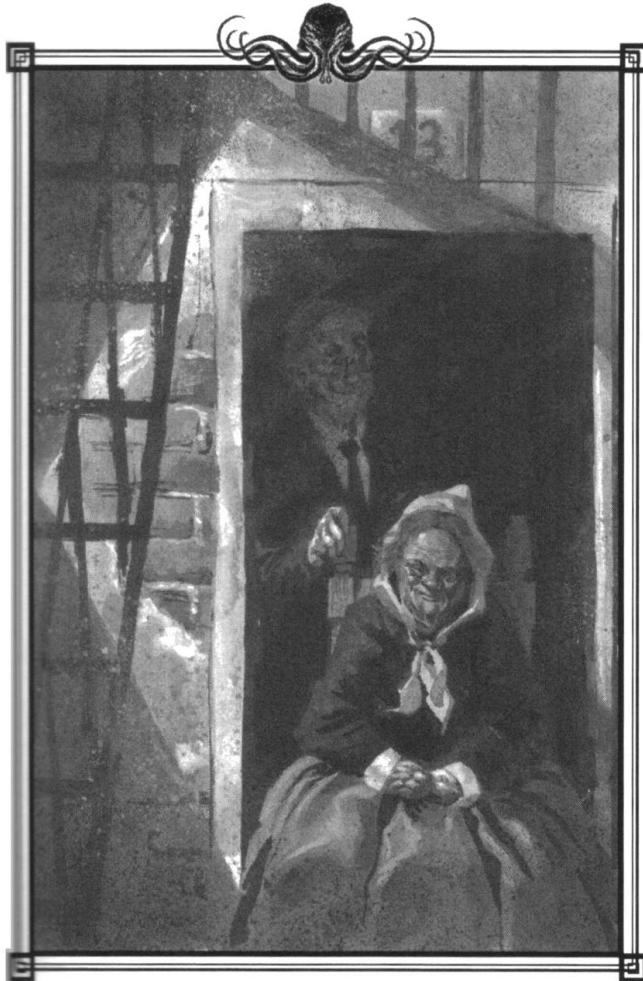
Parece que un único nombre resalta en tu mente como respuesta cada vez que intentas buscar un culpable, pero te parece demasiado enrevesado para ser verdad...

*Si has venido siguiendo las indicaciones de Akeley o por tú propia iniciativa, puedes volver a tu casa y reconsiderar tus opciones en el 87. Si has llegado aquí siguiendo los consejos del desconocido investigador de Vermont, tal vez deberías pedirle explicaciones en 73. Por otro lado, si ya estás cansado de todo este juego ve a denunciar el robo en la página 41.*

Sigues el rastro de las huellas sin apartar la vista del suelo. Las marcas de zarpas te conducen por el límite del desfiladero hasta una profunda grieta trazada en la ladera de la montaña que parece querer camuflarse bajo la maleza. Miras varias veces a tu alrededor, has leído suficientes novelas como para intuir que algo va a suceder en cualquier momento. La vibración se acentúa, ¡hasta parece que proviene de esa misma abertura!

Notas que el miedo se adhiere a la base de tu espalda cuando te acercas, pero, irónicamente, el mismo miedo te empuja a aproximarte para demostrarlo a ti mismo que no existe tal peligro. Tus pies se acercan lentamente a la pared y estiras las manos hasta tocar la roca. Sabes que, si cruzas la grieta, ya no habrá marcha atrás, pero la sed de descubrimiento reclama aventuras. No has llegado hasta aquí para ahora echarte a correr por el miedo irracional a una simple superchería.

Adéntrate en la cueva por la página [27](#).



*La gente del pueblo te mira como si para ellos  
fueras tan aberrante como te resultan a ti.*

La anciana parece sonreír cuando ve que te detienes y te vuelves hacia ella. Sus pupilas tienen un color pálido que te atrae e inquieta al mismo tiempo. Se acerca a ti, proyectando su aliento mohoso contra tu cara al hablar:

—Las leyendas de las que hablaban los periódicos son ciertas, total y terriblemente ciertas. Sé que piensa que solo soy una vieja loca, pero yo misma he visto una de esas criaturas en las montañas. Fue justo antes de que mi marido desapareciera...

Notas el sufrimiento y la resignación en su voz, pero cuesta creer lo que dice. Por experiencia, sabes cuánto disfrutan las ancianas de ciertos lugares haciendo estremecerse a los turistas; pese a todo, hay algo en el ambiente salvaje de los bosques de Vermont que, por un instante, te hace pensar que podría ser cierto...

—Si fuera usted, me largaría de aquí mientras aún puede hacerlo —su sonrisa desdentada es escalofriante—. Ojos extraños nos vigilan, maquinando nuestra destrucción desde esas cuevas olvidadas por Dios. Huya profesor, huya antes de que acabe como mi querido Walter.

Te alejas de ella en cuanto empieza a sollozar como un alma en pena. Puede que lo mejor sea aprovechar tu estancia en este pueblo e ir a preguntarle a Akeley en persona si todo lo que dijo en sus cartas es cierto. A fin de cuentas, su granja ya no queda muy lejos de aquí. O podrías hacerle caso a esta anciana y salir de aquí.

*Ve a la página 14 si quieres que alguien te lleve a la estación y marcharte cuanto antes.*

*Retrocede a la página 21 si crees lo que dice la anciana.*

# 58

Sales corriendo y te escabulles de la granja sin oportunidad de pasar por el dormitorio y recuperar tus pertenencias. Crees que tu huida ha debido molestar a Walter porque escuchas gritos en la casa mientras sales corriendo de allí. Aún jadeante, logras esconderte detrás de unos matorrales. Oyes ese inquietante zumbido cada vez más acusado, como si los cielos quisieran avisarte de que algo malo está a punto de suceder; sin embargo, cuando levantas la vista, no ves ni una sola nube. Pese a todo, el ambiente está húmedo y el suelo embarrado.

Buscas con la mirada tu viejo vehículo en lo que esperas a toparte con la silueta de Walter saliendo de la casa. Te parece un milagro que hayas podido salir de allí sin recibir un solo disparo. Estás pensando que lo más seguro sería coger el coche y conducir todo lo rápido que puedas hasta Vermont para pasar al amparo de la ciudad lo que queda de noche, cuando adviertes al otro lado del camino embarrado un viejo cobertizo. Tal vez podrías seguir investigando qué sucede desde la seguridad de un buen escondite.

*Corre hasta la página **86** y conduce el coche hasta Vermont. Sigue en la página **94** si prefieres esconderte en el cobertizo.*

Conduces de regreso al pueblo con los faros del vehículo alumbrando un tramo de la carretera que se te antoja demasiado corto. La noche es oscura y el cielo amenaza tormenta, pero no eres capaz de sentir otra cosa que ese inquietante zumbido que parece provenir de las montañas. Llegas al pueblo de Vermont antes de lo previsto y, para tu sorpresa, completamente a salvo.

Aparcas el vehículo cerca de la estación y te aproximas a las taquillas para comprar un billete directo a Arkham. Por las indicaciones que te ha dado Akeley en sus últimas cartas, no te sientes seguro conduciendo hasta casa cruzando los bosques. El vendedor te indica que aún faltan un par de horas antes de que salga el tren. El miedo y las prisas te han hecho olvidar la hora y no sabes en qué matar el tiempo.



*Ve a la página **14** si decides quedarte en la estación. Avanza hasta la página **71** para dar una vuelta por las calles del pueblo.*

# 60

La voz de Akeley te enerva, sigue sentado en ese butacón, susurrando, inmóvil, ceroso...

—Mire... —te dice mientras agita la mano de forma mecánica, inane—. Coja las tres máquinas que le señalo y póngalas encima de la mesa. Aquella más alta con las dos lentes de cristal en la cara anterior... luego la caja con los tubos en vacío y la caja de resonancia... y, por último, la que tiene el disco metálico encima. Ahora, coja el cilindro que lleva pegada la etiqueta «B-67». Ahora, conecte el cable de la máquina con las lentes al enchufe superior del cilindro... ¡Eso es! Conecte la máquina con los tubos al enchufe inferior izquierdo, y el aparato con el disco al otro enchufe. Ahora, gire todo lo que pueda a la derecha los interruptores de las máquinas; primero la de las lentes, luego la del disco y, por último, la de los tubos.

Los artilugios que manipulas se asemejan a las extravagantes creaciones propias de inventores y científicos chiflados.

*Sigue leyendo en [80](#).*

A partir de la pérdida de la piedra, tus conversaciones epistolares empiezan a perder completamente el sentido y a adoptar un cariz tan preocupante que ya ni la curiosidad científica puede evitar el terror que te producen:

*Los seres desconocidos han empezado a montar un cerco en torno a mi. Los ladridos nocturnos de los perros cuando no hay luna se han vuelto espantosos, y me han atacado cuando me dirigía al pueblo en coche. Encontrémos un tronco de árbol en medio del camino en un lugar en que la carretera discurría por entre una frondosa arboleda; los furiosos ladridos de mis dos mastines me alertaron de que alguno de aquellos seres debía estar merodeando por allí. Un proyectil pasó rotando el coche, a la vuelta.*

El 15 de agosto recibes otra desesperada carta que te intranquiliza.



Sigue leyendo la misiva de Akeley en [139](#).

# 62

Atraviesas la cámara ignorando las siniestras miradas que parecen dedicarte las estatuas mientras contienes el aliento. Tienes la sensación de que en cualquier momento las paredes puedan derrumbarse, pero tu curiosidad y ánimo de explorador son más fuertes.

El túnel se va ampliando a medida que lo atraviesas y parece que conduce a lo que podría ser una sala ceremonial. Los techos son más altos y se advierten los anclajes de las antorchas colgados a ambos lados del pasillo. No hay nada más aparte de tu linterna que pueda aportar algo de luz; sin embargo, parece que hubiera una claridad titubeante que ilumina la estancia, como si las paredes estuvieran hechas de un material ligeramente fosforescente, aunque no puedas deducir cuál es.

Apagas el foco y continúas caminando guiado por la tenue luminiscencia. En las paredes vuelves a distinguir los dibujos similares a las criaturas que Akeley describía en sus cartas y que parecen más terroríficas a medida que te adentras. De pronto, cuando parecía que no iba a suceder nada extraño y que el pasillo no tendría final, oyes que el zumbido se convierte en un cántico y que las paredes retumban...

*Ocúltate en una esquina en la página [72](#).*

El dolor de cabeza, el zumbido, el incesante susurro tan insoportable e inhumano.

Estás tan aturdido que no dudas en asentir con la cabeza, instante en el que el gigantesco Noyes hace acto de presencia y te conduce al exterior de la casa como el que pasea un cachorro indefenso.

Te alegras de salir del estudio impregnado de ese extraño olor almizcleño e indefinidas sensaciones vibratorias, pero no logras evitar una estremecedora sensación de temor, amenaza y anomalía cósmica al pensar en el lugar al que te conducen. Aquella desolada y despoblada comarca, la sombría y misteriosamente frondosa ladera montañosa que se yergue justo detrás de la casa.

Remontas el camino salpicado de huellas.

A tu espalda queda el susurrador enfermizo e inmóvil en la penumbra, con sus infernales cilindros y máquinas, y, entonces, eres consciente de que has aceptado su antinatural invitación a participar en la increíble operación quirúrgica y en los aún más increíbles viajes...

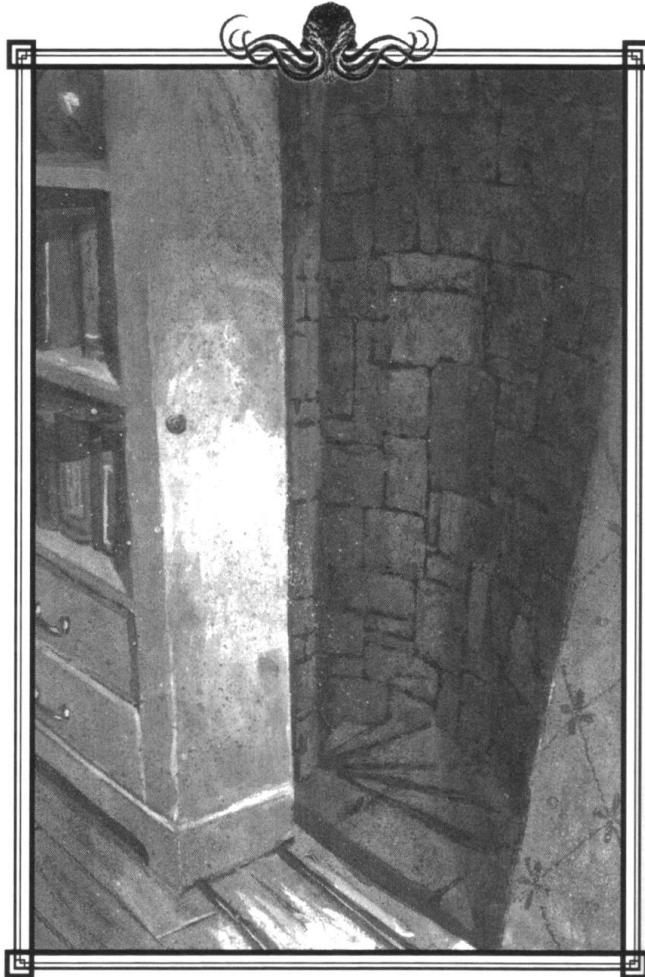
Tras una larga caminata, estás en las piedras druidas; los imponentes monolitos se elevan sobre tu cabeza como garras basálticas que te sujetan a la tierra ennegrecida. El descubrimiento de que tu guía, Noyes, es el celebrante humano del monstruoso aquelarre te produce una tremenda impresión, pero tampoco te sorprende, ¿acaso no has reconocido su voz de las grabaciones que te envió Akeley?

Te tumba sobre una roca plana, pulida y tan limpia... ¿Cómo puede estar tan limpia si esas infernales criaturas realizan aquí sus cirugías?

No te preocupes, lo descubrirás enseguida. Media docena de esos seres fungiformes, repletos de cilios palpitantes, patas de insecto y coraza quitinosa han aparecido desde las alturas. Sujetan cajas, elementos de tecnología desconocida y también... un cilindro con tu nombre.

**FIN**

# 64



*Un pasadizo oculto desciende desde detrás de la estantería.*

Eres consciente de que llevas mucho tiempo merodeando por la casa y, a cada minuto que pasa, pones en peligro tu seguridad. Hay algo de Walter que te inquieta sobremanera, aunque no sabes el qué, tal vez sea el hecho de que parece siempre adelantarse a todos los acontecimientos o que nunca se sorprenda de nada de lo que le cuentas. Pero tampoco puedes ignorar los ejemplares tan extraños que tienes delante.

Coges el libro que habías visto antes con tanta impaciencia que apenas te da tiempo a darte la vuelta y comprobar si Walter sigue durmiendo. No puedes ni imaginar lo que pasaría si te descubriera en ese momento. Estás dispuesto a ocultarlo bajo el pijama y salir corriendo, cuando, al sacar el libro de la estantería, oyés que ésta se desplaza con un fuerte chirrido de vieja maquinaria, y te deja entrever una abertura detrás de los estantes lo suficientemente amplia como para un ser humano pueda caber por ella. Sin duda, el estridente sonido habrá despertado a Walter, lo que provoca que una gota de sudor frío te escorra por la espalda.

Te asomas al interior de la grieta en la pared y ves unos peldaños que descienden como si fuera el tiro de una chimenea.

Ignorando el hedor que emana de las escaleras, te inclinas aún más, forzando la vista. No alcanzas a ver hacia dónde conducen, pero sí puedes percibir una fuerte vibración en el mismo aire que te provoca dolor de cabeza. La situación te produce tanta inquietud, que tu única reacción es volver a dejar el libro en el estante.

Al hacerlo, compruebas aliviado cómo el mecanismo reacciona y vuelve a bloquear la abertura; sin embargo, los chirridos y el rotar de los engranajes han despertado a tu anfitrión, que ahora te observa con gesto poco amigable desde el borde de su cama.

*Puedes tratar de evitar esta situación tan incómoda e intentar salir corriendo en el 58. O avanza hasta la página 78 si prefieres excusarte.*

# 66

Toda la información que Akeley te ha confiado y en la manera que lo ha hecho significa mucho para ti, así que decides mantener en secreto vuestra correspondencia y darle la oportunidad de convencerte de que te impliques en todo este terrorífico asunto.

Cuando estás a punto de empezar a pensar que todo ha sido una broma de mal gusto o algo peor, la correspondencia vuelve a fluir como un torrente. Durante las siguientes semanas, no dejas de recibir cartas a las que respondes puntualmente, ya que las espeluznantes revelaciones y conocimiento del que hace gala Akeley no pueden ser fruto de la locura o la imaginación. En sus apretadas líneas llenas de tachones, debate contigo sobre la existencia de un último y desconocido planeta en el sistema solar: Plutón, que en realidad sería el hogar de estos seres... el místico e impío Yuggoth, mencionado en multitud de textos.

Discutís también sobre la procedencia de la piedra y cuál sería la mejor forma de que te la envíe a Arkham, pues tu amigo no se muestra muy conforme con la idea de que tú mismo viajes a Vermont a recogerla, por el peligro que podría conllevar.

*Continúa leyendo en la página [141](#).*

Parece que no hay mucho más que observar en esa cámara, y tienes la sensación de que el recorrido de esas galerías no vaya a terminar nunca, así que decides volver tras tus pasos y continuar por el túnel. Te das media vuelta y recitas de nuevo las palabras del *Necronomicón* para salir de la cámara. Poco a poco, oyes la vibración y el zumbido retumbando tras las paredes del túnel y la gran estatua de Cthulhu se alza ante ti.

Alumbras con el halo de tu linterna el camino y los jeroglíficos que te habían llevado hasta allí. Una parte de ti tiene la sensación de que nunca lograrás salir de la montaña. Aunque te cueste reconocerlo, lo que más deseas es estar en Arkham y no haber recibido nunca aquella inesperada carta.

Continúas caminando, siguiendo con paso decidido el laberíntico tramo de galerías que va dibujando el túnel, sin apartar la vista de la claridad que te ofrece la bombilla, mientras sientes que el aburrimiento y la falta de luz van minando tus fuerzas...



Sigue en la página [106](#).

# 68

Sales a hurtadillas del dormitorio en cuanto oyes los ronquidos de Walter. La granja está sumida en un profundo silencio, tanto que ni siquiera percibes el sonido del viento soplando tras los cristales, solo el monótono respirar del granjero y tus pisadas sobre las tablas envejecidas. Bajas las escaleras hasta llegar a la cocina y te asomas. La escasa luz que se cuela por las cortinas te deja ver la cena de tu amigo pudriéndose sobre la mesa. Es lo que piensas, pues ha dejado un pestilente olor en las paredes, como a algo enmohecido, que se va extendiendo por el resto de la casa. Te acercas a echar un vistazo y no puedes sino sorprenderte de que Walter haya sido capaz de comerse algo así; parecen restos de vegetales podridos en una salsa o jugo rojo que... ¡No! Tiene que ser zumo de grosella.

Asqueado, vuelves al pasillo y pasas un dedo por el papel pintado. Las paredes están frías y polvorrientas, como si llevasen años sin airearse, pero no hay indicios que expliquen ese corrosivo hedor húmedo y tan intenso que desprenden. Te deslizas hacia el despacho y la sala de estar. Walter tiene atesorados en sus paredes algunos cuadros y grabados en los que no terminas de distinguir qué se representa y solo logran inquietarte.

La casa es fea, pequeña, está llena de muebles viejos y trastos inútiles, pero no parece que haya nada fuera de lo normal... salvo ese molesto zumbido que se asemeja a un lejano enjambre de abejas y que parece emanar de la propia casa. Si no fuera porque es imposible, dirías que es ese zumbido lo que apesta, pero ¿cómo va a oler un sonido?

Después de revolver los cajones y husmear en cada rincón, llegas de nuevo al pasillo. Ya solo te quedaría por revisar su dormitorio, donde permanece dormido, o salir a explorar los cobertizos de la granja.

*Sal por la página 76 siquieres explorar el exterior de la granja. Sube las escaleras hasta la página 16 para registrar la habitación de Walter.*

Crees que tu amigo ha perdido definitivamente el juicio y que no está en condiciones de seguir solo. Temes por su seguridad, y más aun cuando reconoce haber matado —en teoría por accidente— a su propio vecino. No niegas la presencia de esas sospechosas huellas de zarpas en el granero, pero a estas alturas, después de todo lo que te ha contado, empiezas a temer que haya alguna explicación lógica detrás de todo eso. Puede que pertenezcan a un animal salvaje o, incluso, que algún desalmado vecino esté gastándole una cruel broma. Sea lo que fuere, estás seguro de que lo mejor es utilizar la dirección que te anota en la carta y ponerte en contacto con su hijo.

Su contestación no solo te llega antes de lo que esperabas. En cierto modo, ante lo preocupante de las acciones de su padre, lo normal hubiera sido que viajase desde California para reunirse con él o que se pusiera en contacto directamente con el pobre hombre. Pero ha preferido escribirte a ti, así que intuyes debe querer decirte algo importante. Abres el sobre con más nervios de los que hayas podido experimentar hasta ahora y casi te caes al suelo cuando lees, en una perfecta caligrafía, las siguientes palabras:

*Estimado señor... Debe tratarse de un error. Mi padre ingresó en el manicomio de Arkham hace dos años y luego se suicidó. No sé con quién habrá estado usted carteándose, pero desde luego no puede ser él.*

*Si en una broma, no tiene ninguna gracia.*

FIN



# 70

La carta de Akeley aparece pasados unos días.

*... Le ruego tome en consideración lo que voy a contarte como una verdad tan cierta como que el sol se pone cada noche, pues entiendo que pueda tener la tentación de tomarme por un loco.*

*Como le decía, empezaron a sonar algunos disparos sobre las dos de la madrugada, pronto también se oyeron gritos y el ruido de los animales a la estampida. Todo procedía de la granja de los Gardner. Salí de la casa, escopeta en mano, y me asomé al sendero que bajaba del bosque. A lo lejos, recortado contra la luz biliosa de la luna, vi cómo un enjambre de esas criaturas volaba en dirección a la granja de esos pobres desgraciados. No alcancé a distinguirlas del todo, pero la escena que se intuía, velada por las nubes y la oscuridad, me hizo comprender que no estamos a salvo. Ni usted, ni yo. Si esas cosas quieren acabar con nosotros, nada podremos hacer. ¡Nada! Que Dios me perdone, he cometido un grave error al ponerme en contacto con usted y poner sobre la mesa su existencia. A pesar de los gritos y disparos que se escucharon, las criaturas no han sido eliminadas y mucho me temo que no han conseguido el objetivo que buscaban. Me despido ya, pues pronto irán a por mí.*

*Sin otro particular, siempre suyo, Walter Akeley*

*Posada de La Estación, Brattleboro, Vermont.*

*PD: He contactado con mi hijo y partiré esta misma mañana a California. Destruya todas las pruebas que le he mandado, destrúyalas o usted será el próximo.*

Te escribe estas últimas líneas a modo de despedida. No quiere volver a saber nada acerca de los Exteriores y te insiste en que tomes esa misma decisión.

Teme por tu seguridad —y, por qué negarlo, tú también tienes miedo—. Sabes que esta aventura se os ha ido de las manos y, al margen de que la historia de Akeley fuera cierta o no, la verdad es que el suceso que te acaba de relatar ha consumido tus ganas de saberlo. Dejas la carta de nuevo en el sobre y la introduces en una olla para quemarla con el resto de las fotografías.

**FIN**

No quieres permanecer parado mucho tiempo, así es que decides airearte y caminar por el pueblo hasta que puedas marcharte. Las calles parecen tan solitarias como las imaginabas y las casas se encuentran en un preocupante mal estado comparadas con las bellas mansiones de Providence o Boston. Hay algunos comercios, pero a estas horas ya están cerrados y no ves a nadie deambulando por las aceras. Sin embargo, te llama la atención una anciana que encuentras sentada tranquilamente frente a la entrada de su vivienda.

Ella alza la mirada y trata de buscar tus ojos, pero tras un primer cruce fugaz, la evitas. No sabrías decir por qué, pero hay algo en sus pupilas que te produce una sensación de miedo e incomodidad. Entonces, se pone en pie y se inclina hacia ti. Tratas de seguir caminando, pero no deja de llamarte para captar tu atención. Dice haberte reconocido de los periódicos:

—Sí, tú eres el estudioso que no creía las atrocidades que habían sucedido en Vermont —exclama—. Tengo algo que decirte, señor profesor. Un mensaje solo para ti.

Gira la esquina por la página **93** y sigue tu camino.

*Detente a hablar con ella en la página **56**.*

# 72

Antes de que puedas darte cuenta, el habitáculo ha sido invadido por decenas de esos seres rosados que parecen haber surgido de la nada. Vuelves la vista hacia las estatuas y compruebas horrorizado que ya no se encuentran allí. Sientes tanto miedo que solo puedes observar lo que hacen mientras tratas de aplastar tu cuerpo contra las rocas para ocultarte, rezando porque no te descubran.

De pronto, empiezas a oír voces en tu cabeza, como si pudieras escucharlos atravesar con sus zumbidos y traqueteos tú propia mente, aunque resuenan distantes como si se encontraran a eones de aquí.

Junto a las criaturas, entran algunos humanos encapuchados, arrastrando hasta un círculo que hay dibujado en el suelo, decorado con los mismos símbolos que la roca, a un hombre que no reconoces. No alcanzas a ver lo que hacen con él, pero sus gritos de auxilio te desgarran los tímpanos y el alma.

La luz se intensifica a medida que van sustituyéndose sus alardos por una vibración del mismo aire, que se incorpora a los zumbidos de tu cabeza. Todo empieza a dar vueltas. Te sientes mareado y contienes unas profundas ganas de vomitar. Alzas la mirada y compruebas que lo que antes era el hombre, ha desaparecido; al menos su cuerpo ya no está en el círculo. En su lugar crees distinguir un complicado sistema tecnológico de engranajes y cilindros que ni siquiera te preocupas en identificar. Entonces, el humano que oficia la ceremonia dice algo con un suave acento bostoniano y te señala con el dedo. Las criaturas te están mirando con curiosidad, como si se sorprendieran de encontrarte allí y tú presencia les agradase. Tragas saliva y te pones en pie, conocedor del final que te espera.

Serás el próximo en ser «descompuesto para el transporte».

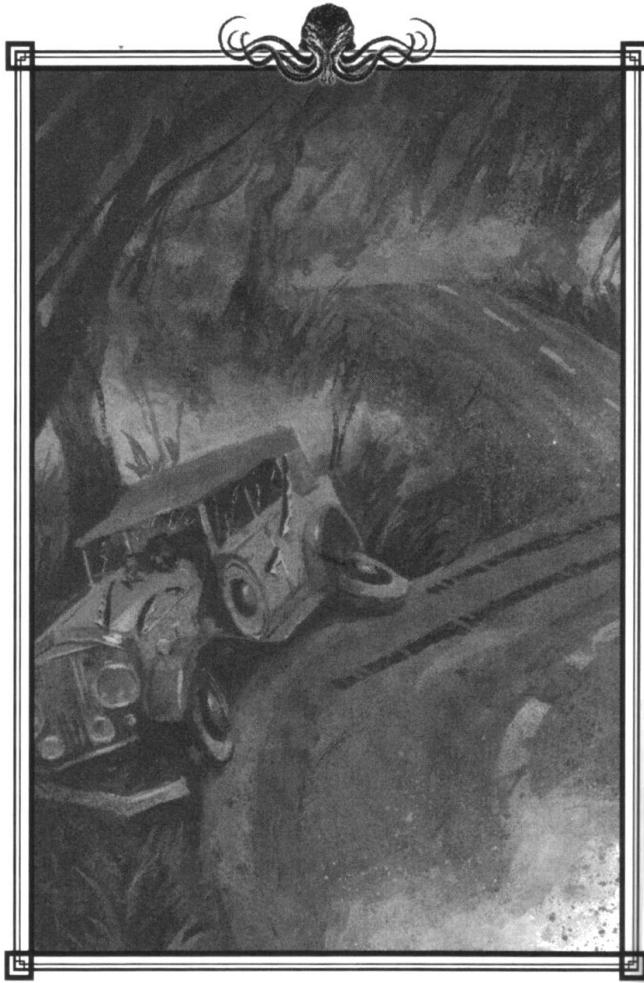
**FIN**

En vez de viajar en tren como tenías previsto, te diriges a la granja de Brown en coche y llegas dos días antes de la fecha prevista. No es la primera vez que viajas hasta Vermont, pero sí la primera que te reúnes con él en persona; no sabes por qué, tal vez sea por su conocimiento de la existencia del *Necronomicón* o por la imposibilidad de recordar esas investigaciones donde trabasteis amistad, pero hay algo en el ambiente que te inquieta. Hace más frío del que esperabas y, a medida que te acercas a las inmediaciones de la granja, un incesante dolor de cabeza y un murmullo inexplicable te persiguen. No puedes ignorar la absurda sensación de que alguien te está observando o de que algo te seguía por la carretera, aunque no llegas a ver nada ni a cruzarte con nadie.

El aspecto deplorable de su granja hace que se te pongan los pelos de punta. No esperabas una casa tan deteriorada, casi abandonada. El cobertizo está prácticamente en ruinas y el césped descuidado y marchito. No se oyen los habituales ruidos de animales y ni siquiera parece que el viento se atreva a soplar por esa zona pese a que ese persistente murmullo sigue zumbando en tus oídos.

Una parte de ti quiere dar media vuelta y regresar a Arkham, pero te apeas del vehículo antes de que puedas pensártelo dos veces. Tus nudillos golpean, titubeantes, la puerta de la entrada. Walter tarda demasiado en abrir. Oteas a tu alrededor y ves su buzón cerca de la puerta con gran parte de la correspondencia tirada en el suelo. Estás dispuesto a marcharte asumiendo que la granja está abandonada cuando la descuidada y vieja silueta de Brown te recibe.

*Acepta su invitación a entrar y ve a la página 29.*



*Algo enorme y oscuro surge de la vegetación para embestir tu vehículo.*

Arracas tu vehículo y conduces en dirección a Vermont. Si alguien tiene alguna indicación que darte sobre cómo resolver todo este misterio es, sin duda, la persona que se domicilia en esa dirección.

Te mantienes atento a la carretera mientras el coche avanza a gran velocidad por los caminos de tierra. Estás convencido de poder zanjar con rapidez este asunto y de que recuperarás tu vida normal después de visitar a ese tal Akeley. Vas sumergido en tus pensamientos cuando oyes un fuerte chasquido a un lado del camino. Apenas has dejado atrás las luces de Arkham cuando algo enorme y oscuro emerge de la vegetación y embiste contra tu vehículo.

El coche derrapa con violencia y gira sobre sí mismo mientras pierdes el control del volante. No llegas a ver con claridad lo que ha sido, solo sientes el brutal golpe en la carrocería y un intenso frío que te penetra hasta los huesos.

Te has salido del camino y el vehículo, sin control, se precipita por una agreste pendiente. La ausencia de un suelo firme, tras atravesar violentamente los arbustos, hace que el vehículo dé una vuelta de campana y ruedes dentro de la cabina hasta casi perder el sentido.

Gritas mientras tu cuerpo sale proyectado del asiento. Te golpeas la cabeza contra el techo varias veces y antes de perder definitivamente el conocimiento, notas un fuerte dolor en la sien. Pero no a causa del impacto; ¡es esa inquietante vibración que se repite una y otra vez!

El coche queda sepultado bajo las ramas de los arbustos, oculto a la vista de los que crucen los solitarios caminos.

Pasarán varios meses hasta que alguien logre encontrar tu cuerpo. Lo que nadie podrá explicar es la cauterización de tus heridas... o descubrir el paradero de la mitad superior de tu cabeza.

**FIN**

# 76

Te escabulles de la casa sin hacer ruido y vas a explorar los alrededores. En el cielo, las nubes conforman un manto oscuro que te impide distinguir con claridad nada de cuanto te rodea. Cielo y bosque se funden en una única y amenazadora concavidad negra que parece haber devorado el mundo. Avanzas unos pasos sin poder ignorar la ausencia total de ruidos. No oyes el silbido del viento, pero tampoco el rumiar del ganado que debería estar en los cobertizos o el ulular de las aves silvestres o, en todo caso, el canto de las cigarras y otros insectos. La última vez que viniste a entrevistar a Walter, recuerdas haber visto algunas vacas o gallinas correteando por detrás de la casa. Deberían seguir allí.

Te detienes en mitad del camino cuando, por fin, oyes un ruido procedente de la oscuridad. Durante un segundo, temes que sea Walter yendo en tu búsqueda. No sabes por qué, pero esa idea te pone los pelos de punta. Antes de que puedas reaccionar y esconderte, oyes un grito desgarrador, como de auxilio, y el pulso se te dispara. Te agachas, en un gesto instintivo por protegerte, y contienes la respiración.

No hay nadie a tu lado; sin embargo, parece que el grito procedía de la casa.

¿Walter? No, aquella no parecía la voz de tu amigo... Entonces, cuando estás dudando si acercarte a la casa y comprobarlo, el grito se repite, esta vez seguido de un disparo.

*Huye a esconderte en el cobertizo en la página 94. Corre hasta la página 102 y ocúltate en el bosque.*

Te despiertas maniatado y encerrado en una de las celdas del manicomio de Arkham. Lo sabes porque, en alguna ocasión, has tenido que hacer alguna que otra visita a sus internos para entrevistarles durante tus investigaciones... Pero ahora tú pareces ser el enfermo. Abres los ojos, aún desorientado por la medicación, y observas a tu alrededor. Solo ves paredes blancas y una puerta blindada frente a ti. No se oye nada al otro lado del pasillo, pero estás convencido de que te observan.

Al parecer, algunos vecinos encontraron tu cuerpo desnudo flotando en el río Miskatonic. Al principio pensaron que eras un montañista y te habías desorientado, o que un fuerte golpe en la cabeza te había hecho perder el conocimiento antes de robarte. Ya te habían dado por muerto cuando empezaste a balbucear acerca de unas horribles criaturas fungiformes que vienen del espacio.

Decías que eran reales, que nadie estaba a salvo y que no se acercasen a la montaña, pero no hallaron nada donde afirmabas que se habían visto. Al final, determinaron que muy probablemente tus estudios te habían obsesionado hasta el punto de haberte hecho perder la razón; al fin y al cabo, cuando te preguntan, te muestras confuso a la hora de responder cómo llegaste a este punto... Cuando empieza a sonar la relajante música que indica el cierre de las celdas, te unes al resto de pacientes en el coro de gritos y aullidos que claman que *«todo es un error, y que no estás loco»*.

FIN



# 78

Estás convencido de que Walter cargará su escopeta y disparará contra ti en cualquier momento. Levantas los brazos de forma instintiva y tratas de explicarte con algunas excusas absurdas.

A pesar de la expresión de desconfianza con la que te mira, Walter no da muestras de estar enfadado y te pregunta por qué has cogido ese libro en concreto. Está claro que te ha visto abriendo el pasadizo. No sabes qué responder para no empeorar la situación, pero al mismo tiempo hay algo en su voz que te invita a permanecer calmado. Suena tranquila, sosegada, casi susurrante.

Te excusas diciéndole que no podías dormir.

—No pasa nada. Yo tampoco podía dormir pensando en lo que me ha contado acerca del viejo Akeley. No me importaría... «olvidarme» de todo este malentendido si me enseña esas cartas que le envió.

Enseguida comprendes por dónde va todo este asunto y consientes en enseñarle las fotografías a cambio de que no te eche al bosque en mitad de la noche.

Al principio parece muy interesado en las huellas de zarpa que aparecen en las placas y las observa con detenimiento, aunque en realidad no muestra signos de sorpresa, como si no fuera la primera vez que ve algo parecido. Entonces, Walter coge la fotografía en la que sale Akeley con sus perros:

—¿Ese es el hombre que le ha estado escribiendo?

Le dices que sí, extrañado, y ves como se sienta frente al escritorio con gesto contrariado.

—Ese hombre que aparece en la instantánea vivía en una granja muy próxima a la mía, y digo vivía porque acabó suicidándose. Se pegó un tiro en la cara... decía que escuchaba voces en la oscuridad y que solía presenciar «cosas» en los bosques.

No puede ser cierto. ¿Con quién te habías estado carteando entonces?

*Si puedes creer que Walter dice la verdad, sigue en la página 11.*

*Si sospechas que está mintiendo para mantenerte alejado de algo importante, vuelve a la página 38.*

Cuando ya creías que no ibas a resolver el acertijo de la estatua, adviertes que en una de sus alas parece estar dibujado un número. Rápidamente, recuerdas la inscripción que había al pie de esa página en vuestro ejemplar del *Necronomicon*. Quizá sea una locura pensar que esta escultura tenga algo que ver con la inscripción, pero no pierdes nada por intentarlo.

Das un paso atrás, tomando aire, y empiezas a recitar las complejísimas palabras que recuerdas. De pronto, la vibración que ya se había vuelto casi imperceptible empieza a retumbar en las paredes. ¡Y se acerca! Sin embargo, lo que realmente te hace temblar de miedo es que la escultura empieza a moverse lentamente y de forma espasmódica.

Te cubres el rostro con las manos. Una enorme presión en el estómago te hace creer que te van a partir en dos. La criatura parece haberte atrapado y envuelto en un gomoso y pestilente agarre. Notas la flacidez de sus pliegues, el gotear de sus aceitosas secreciones... Aprietas los dientes con tanta fuerza que sientes estallar algunos capilares en la frente. Entonces, escuchas como la criatura grita con un aullido agudo y penetrante que te arrebata el sentido mientras lo coreas con tu propio alarido de terror y locura.

Cuando te despiertas, estás al volante de tu vehículo y unos faros deslumbrantes se dirigen hacia ti a toda velocidad. Das un fuerte bandazo en el último instante y logras evitar la colisión mientras el sonido de un claxon se pierde en la distancia. ¡En algún momento te habías quedado dormido al volante!

Te detienes en el arcén y respiras profundamente. La criatura, la noche de horror que has vivido, ¿todo ha sido una pesadilla? No puede ser, ha sido todo tan real...

*Puedes conducir hasta el punto más seguro desde aquí: la granja de Akeley en la página 132. U olvidarte de todo y poner rumbo a tu casa en Arkham en 34.*

# 80

En cuanto terminas de conectar los cables del cilindro, sin previo aviso, la máquina se pone a hablar de tal manera que no cabe duda alguna de que la cosa que la «habita» se encuentra efectivamente allí y os observa. Es una voz recia, metálica, inexpresiva y totalmente mecánica.

«Mr. Wilmarth», dice con un ligero zumbido de fondo, «espero no asustarle. Soy un ser humano igual que usted, aunque mi cuerpo se encuentra ahora descansando y a buen recaudo, sometido a un eficaz tratamiento revitalizador. Estoy con usted: mi cerebro está en el interior de ese cilindro, y veo, oigo y hablo a través de esos vibradores electrónicos. Dentro de una semana voy a atravesar el vacío, al igual que ya he hecho en muchas otras ocasiones, y espero poder disfrutar de la compañía de Mr. Akeley. Me gustaría también que usted nos acompañara. Le conozco de vista y de oídas, y he seguido muy de cerca su correspondencia con nuestro común amigo Akeley. Soy uno de sus aliados en este planeta. He estado en treinta y siete diferentes cuerpos celestes, planetas, estrellas apagadas y otros objetos menos definibles, ocho de los cuales no pertenecen a nuestra galaxia y dos se hallan fuera del cosmos circular de espacio y tiempo. ¡Y no he sufrido el menor daño! Me han extraído el cerebro del cuerpo por medio de unas fisuras ejecutadas con tal destreza que sería tosco calificar de operación quirúrgica. Somos prácticamente inmortales, pues sin cuerpo, el cerebro no envejece...»

La voz hace una pausa en su monólogo para que proceses el horror de sus palabras.

*Escucha la siniestra propuesta de Akeley en **145**.*

Sientes un profundo temor, estás aterido de frío y desconfías de las intenciones de tu amigo epistolar, pero has llegado demasiado lejos como para echarte atrás ahora. Cruzas su jardín, de un aspecto mucho más descuidado de lo que recordabas haber visto en las fotos, ignorando la ausencia de ladridos, mientras piensas en las explicaciones que le darás si Akeley se encuentra en casa.

Golpeas la puerta un par de veces, convenciéndote de que no hay nadie, pero, para tu sorpresa, a los pocos segundos te atiende una mujer de mediana edad que no conoces y que, desde luego, Akeley nunca había mencionado.

Ambos os miráis fijamente y ella te pregunta qué deseas. Deduces que tu amigo tampoco le había comentado acerca de ti y te presentas, pero ella no da muestras de saber quién eres...



*Ve hasta la página 89 si entiendes que ha sido una equivocación.  
Retrocede hasta la página 28 para seguir preguntando.*

## 82

Con la excusa de necesitar estirar las piernas, le pides a Noyes una parada rápida en el pueblo. Por un momento parece reacio a ofrecerte el capricho, pero termina por desviar el vehículo, introduciéndolo por una carretera de tierra tan estrecha que las ramas de los árboles amenazan con penetrar por las ventanillas. Cruzáis un puente de madera cubierto por un tejado decrépito. Cada giro de las ruedas sobre los tablones hace que toda la estructura tiembla, y llegas a temer que os precipitaréis al lúgido río. Pero por fin llegáis al solitario pueblo de Newfane.

—No se aleje, Albert. Este bosque es peligroso si no se conoce. No todos los pobladores de Vermont son tan amistosos como Akeley o como yo.

Ves como el espeluznante Noyes no te aparta la vista de encima y su sonrisa amable, pero imperturbable, te hiela la sangre en las venas.

Devolviéndole el gesto, te alejas del coche. No puedes recuperar tu equipaje, pero ahora mismo te da igual.



Cruza el pueblo en el [71](#).

La sorpresa es mayúscula cuando te enteras de que el profesor se llama Walter Brown y vive en una granja en las faldas de Dark Mountain, al parecer muy cerca de donde Akeley dice tener su casa. Es un hombre de avanzada edad y parco en palabras, aunque apacible; como lo son por lo general las personas solitarias.

Contactas con él y no te sorprende descubrir que es el nuevo encargado de cubrir la noticia de los extraños avistamientos para el periódico. Por ahora sus investigaciones no parecen tener nada de particular: rumores sobre criaturas, aparentemente humanoides, que solo salen por las noches y cuyas enormes y horripilantes alas no les sirven para poder volar... Nada serio de no haber sido por las cartas de Akeley con las que sus descripciones parecen coincidir.

Estás seguro de que no tendrá reparo en ayudarte, además, después de todo, está ahí gracias a que tú renunciaste. Así que le relatas someramente, y sin entrar en los detalles más truculentos, lo que te ha sucedido y el contenido de las cartas. Para tu sorpresa, se muestra extrañamente calmado. Pero lo más asombroso de todo es que, antes de que puedas reaccionar, te dice que ya os conocéis. Al parecer, colaborasteis en el pasado en algunas investigaciones, cosa que no puedes ni negar ni confirmar. Termina su carta invitándote a su casa y te recomienda llevar contigo el ejemplar del *Necronomicón* de la Universidad de Miskatonic. A fin de cuentas, si te vas a desplazar a Vermont para investigar a fondo esas leyendas, lo mejor será que cuentes con toda la información posible. Te recomienda que cojas el tren de Brattleboro donde alguien te recogerá para llevarte a su granja. Estás asombrado de que este antropólogo y folklorista también conozca de la existencia del libro maldito. ¡Es inquietante!

*Puedes tomar el tren con destino a Brattleboro como te dice en 14. Otra opción mucho más rápida es ir en tu coche hasta la puerta de su casa en la página 73. Si no lo has hecho ya, podría ser un buen momento para ir a por el Necronomicón en la página 50.*

# 84

Conduces el vehículo a través de una angosta y oscura carretera, convencido de que hallarás algo singular al llegar a la cima. A medida que asciendes, la vibración del aire se acentúa y el aturdimiento vuelve.

El asfalto concluye en una explanada que no parece natural y te detienes. El frío al salir te golpea como algo sólido.

Al alejarte del vehículo y contemplar la inmensidad de las montañas que tienes a tu alrededor, comprendes esa inquietud de la que hablaban los lugareños. En las montañas se respira un ambiente extraño, sobrecogedor, como si aquellas empinadas cumbres atesoraran aún más secretos de los que el viejo Akeley presumía conocer. Los oscuros bosques se extienden hasta donde alcanza la vista, con el viento soplando sobre las copas que danzan rítmicamente y las espesas lenguas de niebla que bajan por las laderas de los montes. Todo envuelto en un silencio sobrenatural.

Empiezas a caminar por un estrecho sendero forestal que sube una empinada cuesta de roca hasta que no puedes continuar más. No sabes muy bien a dónde te estás dirigiendo, porque de esta región apenas existen mapas y, aunque los tuvieras, tampoco sabes dónde se encuentra el círculo druida exactamente. Te estás dejando llevar por la intuición y los rumores.

Te sientas sobre una roca lisa y respiras hasta recuperar el aliento. Al mirar la densa y fría fronda que te rodea, es inevitable pensar que adentrarte en las peligrosas y salvajes montañas de Vermont ha sido una mala idea. Entonces, cuando tus ojos se posan sobre un profundo tajo en el tronco de un árbol cercano, no dudas de que te encuentras ante una de las marcas de garras que describía Akeley en sus cartas. Tu corazón se dispara y el pulso se acelera tan rápido que te pones de pie al instante. ¿Será prudente permanecer a la intemperie y solo?

*Sigue el rastro de esas marcas hasta la página 55. O ve a la página 43 si quieres salir de ahí e ir en busca de la granja de Akeley.*

Te metes en la cama con la incertidumbre aferrada a las tripas. Das vueltas y más vueltas, pero no consigues conciliar el sueño. Entonces, tras varias horas en vela, escuchas unos ruidos que provienen del piso de abajo y oyes las voces de dos hombres discutiendo entre sí. No alcanzas a distinguir todas las palabras, pero sí puedes llegar a intuir el contexto de la conversación. Una de ellas parece la de Walter, pero la otra no llegas a identificarla.

—¿Ha traído con él el libro prohibido?

—No lo he visto en su equipaje, maldita sea —Walter parece alterado y te preguntas en qué momento ha tenido tiempo para revisar tus pertenencias. La primera voz, más suave y opaca que la suya, si cabe, le contesta.

—Entonces no le necesitamos. Esa estrategia de las grabaciones va a ser muy arriesgada y, al final, este tipo no es estúpido, terminará por descubrir el secreto.

Te incorporas en la cama de un salto tratando de mantenerte en silencio. ¿Qué secreto? Escuchas con atención. Todo parece indicar que las criaturas en realidad no existen. Una parte de ti sospecha que la voz pertenece al propio Akeley.

—Aprovechemos que duerme y las drogas aún lo tienen aturdido para acabar con su patética vida.

Tras decir esto, oyes a uno de los dos cargando la escopeta y pesados pasos subiendo las escaleras.

*Ve a la página 133 para esconderte en el armario.*

*O sal al pasillo para tratar de escapar en el 42.*

# 86

Al final te decides por salir de allí y corres hacia el coche. El motor arranca a la primera, aunque tras un brusco acelerón se apaga el motor. Una parte de ti se siente intranquilo por huir en mitad de la noche, pero ya has visto suficiente. Está claro que no puedes contar con la ayuda de Walter y que el granjero está metido en algunos temas de los que prefieres no saber nada.

Intuyes que lo mejor sería regresar a Newfane, el pueblo más cercano, y coger allí un tren de regreso a casa, aunque aún sientes curiosidad por las imágenes que mostraban esas fotografías... Con el miedo y las prisas, no has podido recuperarlas y lo más seguro es que Walter ya las haya encontrado, pero aún conservas la carta de Akeley en la guantera del coche.

Una miríada de posibilidades se suceden en tu mente mientras circulas por las carreteras que rasgan los bosques, ajeno a los cientos de ojos que te observan. A lo lejos, distingues las luces de Brattleboro y poco a poco dejas atrás el silencioso bosque y la extraña granja.

*Ve a la página 59 si quieres tomar directamente un tren de regreso a Arkham. O bien puedes coger tu coche e ir a visitar de una vez la granja de Akeley para poner fin a toda esta locura en 132.*

Por muy extraño que parezca, está claro que hay alguien más que conocía la existencia del *Necronomicon* y ha estado esperando el momento oportuno para robarlo. Sea quien fuere, aún debe andar cerca y es más que evidente que está pendiente de tus pasos. Así que decides volver a casa para poner en orden tus pensamientos y contarle lo sucedido a Akeley. De alguna manera, estás tan sugestionado que empiezas a creer probable que su teoría sea cierta y esos supuestos extraterrestres tengan espías entre nosotros. Además, si realmente está dispuesto a mandarte un material tan esclarecedor como esas placas fotográficas, lo mejor será que esté al corriente del suceso y alerta.

Pero algo te detiene nada más acercarte a la verja de tu domicilio. Hay unas vibraciones extrañas en el aire y no puedes ignorar la sensación de vacío que te persigue y te alerta de que algo extraño está a punto de suceder. Miras en derredor, por si vieras algo inusual, pero todo parece estar en su correcta monotonía. Caminas hacia la puerta con la vista fija en ella. Entonces, cuando estás a punto de introducir la llave, tus zapatos se posan sobre un pequeño sobre que, hasta ahora, te había pasado desapercibido. Ya está abierto, así que te agachas a recogerlo, no sin antes sufrir ese conocido dolor de cabeza que se traduce como una incansable vibración dentro del cráneo.

*Lee las primeras líneas con el ceño fruncido en 146.*

# 88

Prefieres ser precavido y decides contarle a Akeley todo lo ocurrido con respecto a la piedra. En el fondo, deseas que no hubiera llegado a enviarla, pero las evidencias concluyen en que él tenía razón y vuestras conversaciones nunca estuvieron a salvo. No sabes cómo se lo va a tomar Akeley cuando lea que vuestra principal prueba ha desaparecido.

Su respuesta llega al día siguiente, lo cual te altera aún más. Sabes que tu amigo no ha perdido un solo minuto en responderte. Tal y como temías, el tono desesperado y los tachones que presenta su escritura demuestran cuán alterado está.

*Estimado amigo Wilmarth:*

*Coincido completamente contigo con usted. Los Exteriores están detrás de su desaparición y lamento mucho habértela enviado. He ido en persona a la estación y esos diablos han usado sus poderes telepáticos para borrar todo recuerdo de su visita. Muy probablemente ya esté en Yuggoth, ~~a salvo en su propio planeta~~ y seguro que ya no hay ninguna posibilidad de acceder a ella. Ahora que la han recuperado, ya no nos necesitan. Nuestras vidas corren peligro y le aconsejo hacer como yo: comprar unos cuantos perros muy grandes y una buena escopeta —aún mayor. No se sabe de qué manera podrían llegar a atacarnos. Pero debe debemos estar preparados.*

No estás seguro de qué habrá querido decir con que los Exteriores hayan podido llevar la piedra a su planeta. La verdad, lo que más te preocupa es que tu amigo haya llegado a perder el juicio —si es que alguna vez ha estado en posesión de él— y ahora trate de contagiarte su locura.

Lo cierto es que esta situación se está descontrolando y sientes que ha dejado de ser una investigación académica para convertirse en una persecución peligrosa.

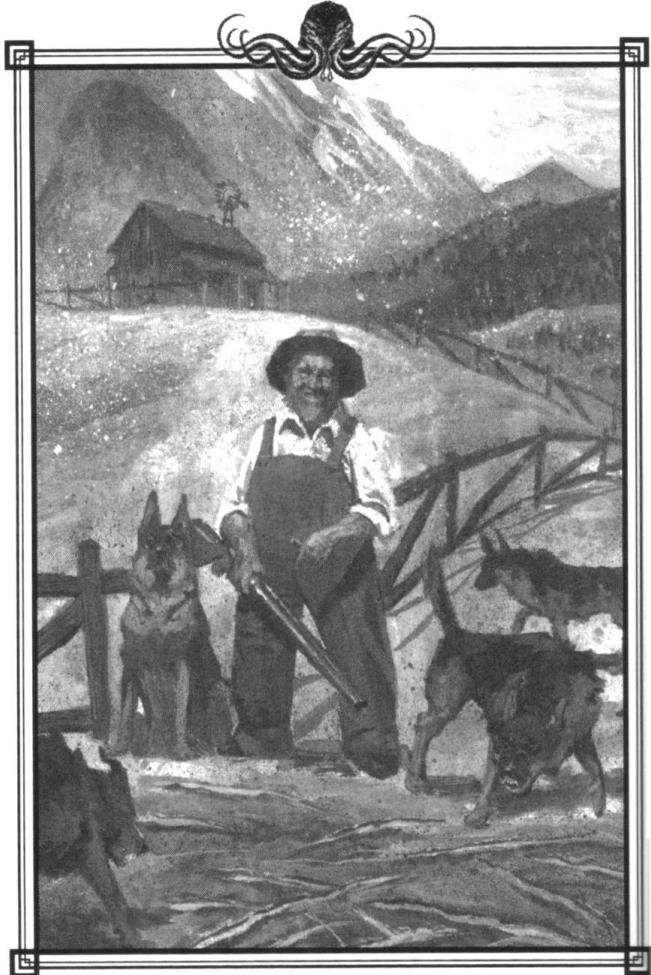
*Escríbele de vuelta en la página 61.*

No te hace falta entablar ninguna conversación con esa mujer para comprender que ha sido un error ir a visitar la casa de Akeley sin avisarle primero. Al parecer, ni siquiera ella sabe quién es el hombre que andas buscando. Todo eso te resulta muy extraño. ¿Por qué iba Akeley a hablarte de una casa donde en realidad no vive? Está claro que los misterios de Vermont parecen multiplicarse a medida que los investigas, pero sin pistas tan claras como las que debía aportar Akeley, parece que tu permanencia en el pueblo carece de sentido.

Comienzas a desanimarte, ya no te parece tan oportuno continuar con esa investigación. Con todas las vueltas que has dado y la única sensación que tienes es que todo el mundo ha estado jugando contigo y mintiéndote descaradamente. Te sientes ridículo, así que decides ponerle fin a todo este embrollo y volver a Arkham donde redactarás un artículo tan hiriente sobre Vermont y sus pobladores, que se arrepentirán de haber intentado tomarte el pelo.

**FIN**





*Extrañas huellas de arañazos frente a la casa de  
Akeley inquietan a sus canes.*

Lo cierto es que la narración de Akeley encaja increíblemente bien con ciertos mitos antiguos, e incluso con las más inverosímiles leyendas indias. La presencia de unas criaturas provenientes de las estrellas y su interacción con los humanos hace que se te ponga la piel de gallina. Abres el sobre que contiene las fotografías Kodak y las extiendes sobre el escritorio. Al instante, experimentas la extraña sensación de espanto que se siente ante la contemplación de lo incomprensible, pues, a pesar de lo borrosas que están, todas poseen un endiablado poder de sugestión que resalta su realismo.

Cuanto más las miras, más te convences de que no te has equivocado en tomar en serio a Akeley y su historia. Desde luego, aquellas imágenes aportan pruebas concluyentes de que en las montañas de Vermont hay algo que está fuera del alcance del conocimiento humano. Ya no te extraña lo más mínimo que el miedo que sentía Akeley se viera reflejado en sus tachones o que sus perros ladrasen con una furia como la que te cuenta en algunos pasajes de su carta.

En las fotografías puedes observar huellas de zarpas en las inmediaciones de su granja, al propio Akeley con sus perros y su casa al fondo, y una composición de rocas levantadas organizadas en un círculo druida en las cumbres de una desolada montaña. En medio de aquel monumento crees advertir, además, la silueta de una figura humana que mira con espanto al objetivo. Pese a todo, lo que más te inquieta es una instantánea que muestra la boca de una cueva en un terreno muy frondoso y con una piedra esférica obstruyendo la abertura. En ella puede distinguirse una densa maraña de extrañas huellas y algunos grabados que formaban jeroglíficos, tal y como Akeley describía... Y que, de alguna manera, es lo que más te espanta, ¡también has visto antes en las páginas del *Necronomicón*!

*Si prefieres leer la transcripción ve a la página 45.*

*Si no lo has hecho ya, puedes ir a la Universidad a tratar de recuperar la copia del Necronomicón en el 6.*

# 92

Decides seguir por las escaleras a pesar de que apenas puedes mantener el equilibrio. A medida que avanzas, el hedor y la vibración aumentan en intensidad. Ya casi no puedes ni respirar y te mareas a causa de la presión que te taladra los tímpanos. Los escalones no dejan de descender, pero parece que en la distancia se advierte una tenue luminiscencia. Cuando ya estás al borde del desmayo, oyes un siseo y una voz ininteligible. El rumor vibratorio resuena en tu mente como si un enjambre de insectos te estuviera devorando el cerebro y, en cuanto pisas el último de los escalones, casi te hace gritar de desesperación.

Solo cuando te desplomas, las voces se acallan. Sientes que algo gigantesco se te aproxima por la espalda. Trastabillando para ponerte en pie ¡echas a correr!

Al final del túnel parece que titila una luz fija. Al alumbrar con tu linterna, te topas con la curiosa piedra que Akeley había fotografiado, pero, aunque los símbolos son idénticos, esta la cuadriplica en tamaño. Tratas de apartar la roca o presionar los símbolos para poder salir del túnel, pero es inútil.

Te das la vuelta y el cono de luz alumbra la pesadilla que te persigue. Akeley tenía toda la razón. Un ser enorme, micótico e insectoide a la vez, con un cuerpo fungoso en la parte inferior pero recubierto por una armadura quitinosa. Racimos de ojos refulgen bajo el brillo de la linterna y varias bocas que parecen desgarrones supurantes en su superficie, rezuman un icor negro, espeso y de olor acre. Lo peor es el sonido, su voz, parodia de la humana, monótona, susurrante y con el inefable eco vibratorio que te derrite el cerebro.

No podrás huir, no podrás resistirte. Te cortarán en piezas y conservarán tu cerebro en un cilindro metálico donde tu intelecto será exprimido para mayor gloria de los dioses Exteriores de Yuggoth.

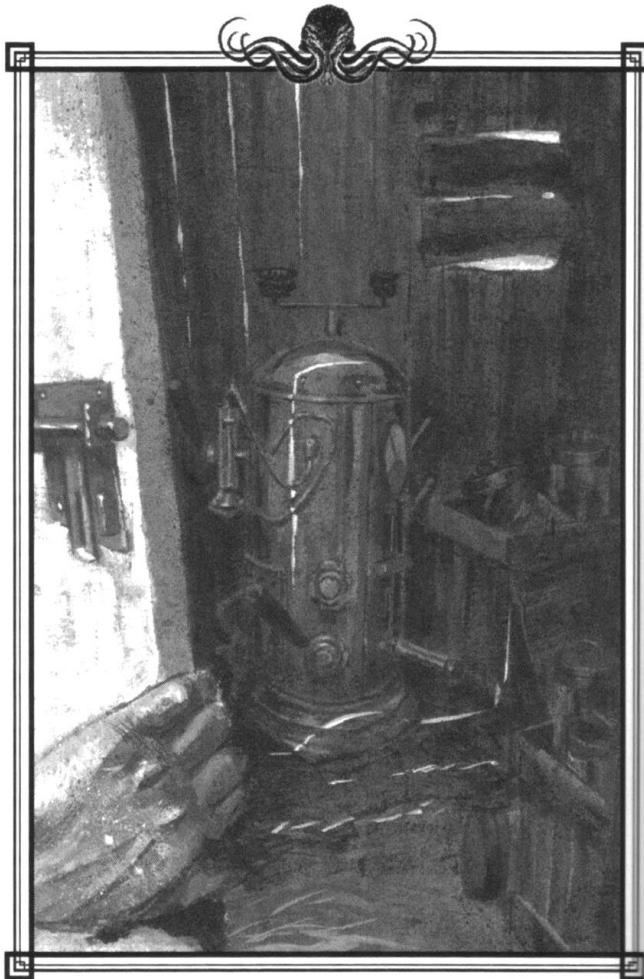
**FIN**

Aceleras el paso y tuerces la esquina, vigilando que la anciana no haya optado por seguirte. No sabes a qué podría referirse con que tiene algo que contarte, pero no tienes ninguna curiosidad al respecto. No estás aquí para atender fanáticos ni pueblerinos. Esta parte del pueblo despierta en ti una sensación de angustia. Las calles están vacías y sucias, como si nadie se preocupara de mantenerlas. Las pocas personas con las que te cruzas parecen desorientadas y te rehúyen cuando te acercas a ellas.

Hay algo en sus ojos que te inquieta, todos te miran como aquella extraña vieja, como si estuvieran vacíos por dentro. Parece que no vas a sacar nada en claro de esa visita, hasta que empiezas a reconocer algunas marcas inquietantes en las paredes de las viviendas, cerca de las ventanas... ¡Hay araños profundos!

Entonces, te recorre la espalda un escalofrío y empiezas a sentirte observado.

*Si quieres volver a casa, es hora de que te pongas en marcha en busca de la estación de tren en **14**.*



*Una máquina de apariencia sofisticada desentona  
con el primitivo cobertizo.*

Corres hasta refugiarte en el cobertizo donde se supone que Walter tiene al ganado, esperando poder ocultarte entre los montones de heno; sin embargo, cuando logras abrir la pesada puerta, descubres que se trata de un habitáculo vacío, frío y mal iluminado. Aquí ni siquiera hay un caballo, vacas o una triste gallina, y eso te inquieta. El lugar parece totalmente muerto, como el bosque que os rodea. La mayor parte del espacio lo encuentras ocupado por una extraña máquina con un condensador eléctrico encima y algunas cajas metálicas que contienen lo que, a simple vista, parecen ser cilindros de cobre.

Te acercas sin dejar de vigilar la puerta. La máquina es muy diferente a todo lo que has visto hasta ahora. Parece una especie de enorme fonógrafo tubular, con un emisor encima y docenas de cables, diales y palancas... desde luego parece haber sido construida con materiales muy sofisticados.

Estiras la mano para coger uno de los cilindros que sobresale de las primeras cajas. Está muy oscuro y no estás seguro de lo que pone, pero crees distinguir... ¡Sí, parece el nombre de Akeley! Volteas el cilindro varias veces como si con ello esperaras que alguien te dijera qué hacer. Todo esto te parece muy extraño y peligroso. Una parte de ti quiere salir corriendo y volver a la seguridad de tu hogar, la otra se muere de ganas por comprobar lo que contiene.

*Ve a la página [117](#) si prefieres correr hacia la carretera en busca de ayuda. Salta a la página [100](#) si estás dispuesto a reproducir el cilindro.*

# 96

La espera se hace eterna. Vigilas la llegada del cartero constantemente. Es tan angustiosa la situación que, a medida que pasan los días, terminas por convencerte a ti mismo de que un hombre alto y muy delgado, vestido con una gabardina amarronada y un sombrero, se pasea demasiado por delante de tu fachada.

Un par de días después recibes una tranquilizadora —aunque mecanografiada— carta de Akeley en la que parece haber cambiado su actitud con respecto a los Exteriores. En ella te describe a las criaturas como seres de luz pacíficos y empieza a hablarte de las maravillas que tienen preparadas para él:

Como le he dicho, mis extraños visitantes han empezado a comunicarse conmigo y anoche por fin se materializó el diálogo. En respuesta a ciertas señales, dejé entrar en casa a un mensajero de los del exterior... un ser humano. Me contó cosas que ni usted ni yo nos habríamos atrevido siquiera a imaginar, y me demostró que nuestros juicios y conjeturas acerca de los Exteriores estaban totalmente descaminadas. El juicio que me merecían antes no era sino una fase de la eterna tendencia humana a odiar, temer y rehuir lo radicalmente distinto. Ahora lamento el daño que he infligido a esos extraños e increíbles seres. Hay todo un culto secreto practicado por hombres perversos (relacionado con Hastur y la Señal Amarilla) cuya finalidad es injuriarles en nombre de abominables poderes procedentes de otras galaxias. Muchas de nuestras cartas perdidas fueron robadas por los emisarios del maligno culto del que le hablo...

*¡Es una auténtica locura! ¡Akeley ahora es amigo de los exteriores!*  
Sigue leyendo su demencial carta en **104**.

Cuando ya creías que no ibas a resolver el acertijo de la estatua, adviertes que en una de sus alas se distingue un número. Rápidamente, viene a tu mente la mareante imagen que había al pie de esa efigie en una de las páginas del *Necronomicón*. Te llamó la atención en su día porque no parecía mantener ningún tipo de relación con el contenido. Quizá sea una locura pensar que esta escultura tenga algo que ver con la inscripción, pero no pierdes nada por intentarlo. Das un paso atrás y empiezas a recitar las complejísimas palabras que recuerdas.

De pronto, la vibración, que ya se había vuelto casi imperceptible para ti, empieza a retumbar en las paredes del túnel y oyes un incómodo zumbido que se acerca. Sin embargo, lo que te hace temblar de miedo es ver que la escultura se resquebraja a medida que lo recitas, hasta dividirse en dos piezas simétricas que te conducen a un estrecho túnel. Incomodado por la vibración, corres a atravesarlo justo a tiempo de que la estatua recobre su posición.

*Corre hasta la página 121.*

# 98

Te aproximas al círculo sin dejar de vigilar el destello titubeante del cielo y, entonces, te das cuenta... Las luces permanecen estáticas sobre un manto púrpura erizado de unas estrellas que no eres capaz de reconocer. Una imposible vía láctea de tonalidades azuladas parte una noche completamente negra. Te dejas llevar por el pánico cuando las identificas... Son cinco, una de ellas especialmente grande. ¡Son lunas! Cuando te das la vuelta, el paisaje ha cambiado completamente, ya no hay cueva, ni montañas lejanas, solo placas de hielo humeante y el bosque. ¿El bosque desde el que sacó sus fotos Akeley?

Estás a punto de salir del círculo cuando te estrellas contra una barrera que no eres capaz de percibir, pero que sin duda te impide el paso. Empiezas a palpar la nada con las manos, nervioso, mientras sientes que el zumbido aumenta. En ese momento crees distinguir una silueta humana que se acerca hacia ti desde el otro lado. Sabes que te está mirando, pero se comporta como si no te viera. Rebusca entre sus pertenencias y saca una cámara fotográfica. Da igual lo que hagas para llamar su atención, está absorto en su trabajo y tus gritos no parecen penetrar la barrera invisible.

La bombilla del flash se consume con un intenso fogonazo y te dejas caer hacia atrás, impresionado al contemplar el terrible y desolador paraje alienígena que te rodea. El que toma la fotografía está parado en mitad del bosque, pero no son árboles lo que le rodea, sino enormes setas de tonalidad azulada que... ¿Se mueven rítmicamente?

Mientras, el zumbido sube y sube en intensidad hasta el punto que empiezas a creer que lo entiendes: ¡Alimento para los dioses de Yuggoth!

Esta noche serás despiezado y procesado por sus cortadores cauterizantes, tus órganos serán alimento para la colmena y el cerebro... el cerebro será conservado en un cilindro para que diviertas con tus súplicas a los dioses Exteriores.

**FIN**

Conectas el reproductor y escuchas, intentando descifrar los gruñidos, susurros y voces guturales que crees oír. Esas oraciones enviadas por carta aparecen una y otra vez ante tus ojos mientras tu cerebro trata de darles un sentido. Es probable que Akeley fantaseara en su transcripción y se aventurara a extrapolar su verdadero sonido, pero no por ello el contenido del audio te produce menos terror:

—*Iä! ¡Sub-Niggurath! ¡El Cabrón Negro de las Mil Crías!* —oyes, con el corazón paralizado, que dice una de esas criaturas. Sabes que no es un ser de este mundo por el zumbido que acompaña ese intento de imitación de la voz de un hombre. Pero lo que más te inquieta es no saber a quién pertenece la segunda intervención que Akeley describe como «voz humana» y que repite en varias ocasiones—: *Por lo que, desde los abismos de la noche hasta las vorágines del espacio, y desde las vorágines del espacio hasta los abismos de la noche, siempre las alabanzas al Gran Cthulhu, a Tsathoggua y a Aquel Que No Puede ser Nombrado. Siempre sus alabanzas, y abundancia para el Chivo Negro de los Bosques... ¡Iä! ¡Sub-Niggurath! ¡El Cabrón Negro de las Mil Crías!*

Ese sonido, monótono, sin inflexiones, viene acompañado por los chasquidos y la estática que se esperaría de una grabación en un soporte tecnológico. Pero es imposible porque ambas parecen mantener una conversación articulada. Aunque más que una conversación, la transcripción relata un ritual religioso e impío.

Todo eso es demasiado para tu cerebro y, aunque te gustaría saber más acerca de esas criaturas y todos los misterios que él pretende contarte, una parte de ti sabe que no deberías mantenerlo en secreto. Si es cierto que una criatura capaz de pronunciar un sonido como ese se encuentra tan cerca de Vermont, es necesario que la gente lo sepa...

*Si decides continuar con lo pactado y mantener estas revelaciones en secreto, ve hasta la página 66. Si crees que no vas a poder mantener tu promesa, ve a buscar ayuda en la página 105. Si crees que es inevitable recurrir al poder del Necronomicon para desentrañar estos terribles misterios, ve a la página 50.*

# 100

A pesar de la aprensión que sientes, decides introducir el cilindro en la máquina y enciendes el dispositivo que lo reproduce. Tal y como esperabas, empiezas a escuchar una voz metalizada y distorsionada, muy similar al zumbido que te ha estado persiguiendo durante todo el viaje. Frunces el ceño intentando descifrar lo que dice, pero la voz no parece proceder de una grabación sino, más bien... ¡Más bien parece que habla como si se estuviera dirigiendo directamente a ti!

No alcanzas a escuchar todas sus palabras debido al mal estado de la máquina y tu nerviosismo, pero estás casi seguro de que, sea como sea, ese aparato puede verte.

Pero lo más escalofriante de todo es que reconoces perfectamente esa forma de expresarse, el tono susurrante, el nerviosismo y la profunda erudición.

«Corra, profesor Wilmarth. ¡Corra! Para mí ya es demasiado tarde».

Con la voz temblorosa, con un nudo en el estómago y tu frágil cordura desmoronándose por momentos, preguntas:

—¿Akeley?

Como si se tratase de un escenario planeado, en ese momento ves de soslayo que alguien abre la puerta. No tardas en distinguir el sonido del cerrojo de una escopeta y el hipnótico sonido de una voz monótona, distorsionada por la estética y el zumbido de la tecnología alienígena que continúa hablándote sin cambiar de inflexión:

—No se resista, profesor. Ha sido escogido para visitar mundos más allá de toda comprensión. Juntos cruzaremos el espacio interestelar. No se alarme, no se preocupe por su cuerpo, ya no le hará falta. Ahora es propiedad de los Exteriores, van a hacer que explore con ellos. Solo necesitan... necesitamos... SU cerebro metido en uno de nuestros cilindros.

A lo mejor quieres oponerte y gritar con todas tus fuerzas, como hace la voz de Akeley desde el interior de esa infernal máquina, pero el zumbido es tan intenso que ya ni siquiera eres capaz de abrir los párpados. ¡Buen viaje!

**FIN**

# 101

La primera de tus cartas aparece publicada en el *Arkham Advertiser*. En ella, comparas la aparición de esos supuestos seres con la existencia de otras criaturas propias del folklore tradicional, como los faunos, dríadas o sátiros... Incluso llegas a mencionar al abominable hombre de las nieves con el objetivo de persuadir sobre el origen imaginario y fabuloso de dichas experiencias.

Todo aparentaba haber quedado resuelto a un único punto de vista y parecía que ya habías terminado tu labor; sin embargo, la respuesta de tus contrincantes no tardó en publicarse y es que, cuánto más insisten tus argumentos en dicha comparativa y alientan a ridiculizar las afirmaciones de la supuesta presencia extraterrestre, más se aterran tus oponentes en la curiosa —aunque por lo visto no casual— relación entre el origen del folklore indio y las antiguas leyendas con la veracidad de la llegada de los extraterrestres.

Poco a poco, las cada vez más duras discusiones van ganando popularidad y se extienden a otras revistas especializadas y, a medida que se publican los párrafos de manera sesgada, el tono desenfadado y académico de ambas partes se va desinflando y entra en conflicto tu propio ego profesional... Hasta tal punto que ves peligrar tu puesto en la universidad en cualquier momento.

*Ve hasta la página 39 siquieres seguir adelante con el debate.*

*Ve a la página 24 si crees que ya has hecho suficiente.*

# 102

Huyes despavorido, atravesando el sendero que se pierde en la oscuridad del bosque sin pararte a pensar si te están persiguiendo. Aún retumba en tu cabeza el eco del disparo y solo puedes imaginar a Walter corriendo tras tus pasos con la escopeta de caza asida entre sus manos temblorosas de demente.

A medida que te aventuras entre los árboles, los gritos se alejan, pero aumenta esa inquietante vibración y no te cuesta percibir el sonido de agua corriendo con fuerza. Los arbustos y las ramas más bajas arañan tus brazos y piernas cuando te adentras entre la maleza. Vuelves la vista hacia atrás varias veces. Ya no distingues la granja de Walter ni oyes sus gritos; sin embargo, la sensación de que algo te está observando entre la espesura y la oscuridad de la noche te impide detenerte para recuperar el aliento.

Entonces, cuando ya no puedes dar un paso más, crees oír una voz humana que procede de detrás de los arbustos y que te resulta familiar. Más que una voz, parecen susurros, gruñidos y chasquidos que no logras identificar como humanos, pero, sin embargo, con la cadencia propia de un intento de lenguaje.



*Escóndete tras los matorrales de la página [22](#).*

Tras la ventanilla, la ciudad parece dormitar, como esas antiguas ciudades de Nueva Inglaterra que parecen estar siempre esperando algo. La disposición de los tejados, chapiteles, chimeneas y fachadas de ladrillos hacen vibrar en ti las cuerdas de hondas emociones ancestrales. Te parece encontrarte en el umbral de una región medio encantada por la acumulación de etapas, sin discontinuidad temporal, una región en la que podrían acontecer y pervivir las cosas más antiguas y extraordinarias. La tensión y presentimientos funestos van en aumento a medida que dejáis atrás Brattleboro, pues hay algo indefinido en el abigarrado paisaje montañoso, con sus imponentes, amenazadoras y apiñadas vertientes verdes y graníticas que hacen pensar en lóbregos secretos e inmemoriales reliquias del pasado que muy bien podían ser hostiles al género humano. Durante algún tiempo, vuestro trayecto discurre paralelo a un anchuroso río de escaso caudal que desciende desde las remotas montañas del norte: un escalofrío te recorre la columna cuando recuerdas que en estas aguas se vio flotar a raíz de las inundaciones uno de aquellos morbosos seres de rasgos semejantes a cangrejos.

Poco a poco, el paisaje se va haciendo más abrupto y desolado. De vez en cuando, la carretera se bifurca en estrechas y semiocultas calzadas que se abren paso a través de macizas y frondosas masas de bosques.

—¿Ha traído con usted las pruebas? —La voz de Noyes te saca de tu ensimismamiento y no tienes más remedio que asentir con la cabeza.

Sin apartar la vista de la carretera, te señala un viejo cartel casi engullido por la fronda.

—Eso es Newfane. Aquí termina la civilización. Y ya no habrá vuelta atrás, Albert.

Ahora sí que sientes un auténtico estremecimiento de terror, hay algo en esa voz... ¡Jurarías haberla oído antes!

*Esta es tu última oportunidad para pedirle a Noyes una parada en el pueblo. Tal vez puedas coger un tren y volver a Arkham en el 82. ¿O prefieres aparcar tu aprensión y continuar el viaje hasta la casa de Akeley en el 129?*

# 104

Fisionómicamente son, quizá, los seres orgánicos más maravillosos que existen en o allende el espacio y el tiempo; integrantes de una raza cósmica, son más vegetales que animales, si es que tales términos pueden aplicarse a la materia de que están formados, y tienen un aspecto un tanto fungiforme, aunque en realidad, están formados de un componente totalmente ajena al sector del espacio en que habitamos. Su capacidad cerebral sobrepasa a la de cualquier otra forma de vida existente y la telepatía es su medio habitual de comunicación.

... Querido profesor, estos increíbles amigos de las estrellas me han ofrecido la oportunidad de acompañarlos al espacio interestelar y prepararme para que sea uno de los pocos humanos que conozcan los verdaderos límites del universo. Hasta hoy le había aconsejado que no viniera a verme, pero ahora que todo va bien, sería para mí un gran placer que olvidara mi advertencia y aceptase ser mi huésped.

Con todos mis respetos, su leal amigo,

Aekly.

PD. Traiga todas las fotos y grabaciones consigo, por favor. Es muy importante.

Lees todas estas coherentes líneas mecanografiadas de forma impoluta con incredulidad; pero lo que más te sorprende es que, por primera vez, ya no siente temor porque corras peligro y te invita a viajar hasta Vermont para que pueda enseñarte, ahora sí, todos los secretos que tiene atesorados en su granja y contarte de primera mano la información que ha podido recopilar durante estos días. Dice que solo necesitaría que pasaras allí una noche, que no te robará mucho tiempo de tus propias investigaciones, y que el viaje merecerá la pena.

*Si crees que hay algo sospechoso en esta carta, pon a prueba tus dotes de detective y multiplica el valor de la evidencia más importante por 24 para descubrir qué sucede.*

*Si no te ves capaz de resolver este enigma, despídete de Akeley porque esta aventura ha llegado a su FIN.*

# 105

Todo lo que has visto en las fotografías y las manifestaciones de la grabación te hacen creer que estás ante algo mucho más importante de lo que una mente tosca como la de Akeley puede apreciar. Si bien es cierto que él ha conseguido acercarse más a esas criaturas de lo que aparentemente ningún otro ser humano ha logrado hacer, es muy probable que su falta de medios y su incontrolable excitación ante lo desconocido pueda acabar por arruinar un gran descubrimiento.

La única solución que ves es desplazarte en secreto hasta Hardwick y allí buscar un guía que te ayudase a desentrañar los misterios de los bosques y montañas de Vermont. Tras investigar un poco, descubres que un antiguo profesor de Boston ha sido contratado para ocupar tu puesto en los programas de radio y en los periódicos y se ha establecido en la zona. Se trata de un estudioso, como tú, del folklore local, y que ya había sido antaño testigo de algunos casos similares a los que Akeley menciona en sus cartas. Si logras encontrarlo, puede ser una de las pocas personas en Vermont que tenga una actitud crítica hacia ese tipo de experiencias. Podrías comentarle lo interesado que estás de hablar con él y es probable que pueda darte más información para resolver ese asunto desde fuera.

*Intenta ponerte en contacto con este profesor en la página 83.*

*Ve a la página 70 si antes prefieres esperar la contestación de Akeley.*

# 106

Has deambulado durante tanto tiempo y has recorrido tantos túneles, que apenas puedes mantenerte en pie del cansancio. El interior de la montaña es un laberinto que ha drenado tu tiempo y tus fuerzas, alimentando con ellas el peso avasallador de tu angustia. La batería de la linterna hace tiempo que se consumió y vagas a tientas con el corazón encogido y los nervios a flor de piel, sobresaltándote con cada sonido. Sabes que en cualquier momento caerás exhausto y las probabilidades de salir con vida de la cueva disminuyen a cada paso que das.

Entonces, sin saber muy bien de dónde ha surgido, una luz cristalina te deslumbra. Avanzas extendiendo los brazos para protegerte la vista. Tus ojos tardan en acostumbrarse, pero pasados unos largos segundos de brillante ceguera, ves con alivio que te encuentras fuera de la cueva.

De alguna manera, el túnel te ha conducido hasta las cercanías del mismísimo círculo druida que Akeley había fotografiado. Un nuevo fogonazo de luz cegadora te fuerza a cubrirte el rostro. Junto a ti, ves las erguidas rocas, a tu espalda, la silueta de las cavernas de las que has emergido y, a lo lejos, como una ominosa sombra de otro tiempo: la cordillera infernal de picos negros que se ha tornado en madre de todas las leyendas locales.

La estructura de piedra parece muy similar a las construcciones celtas europeas que has estudiado para entender los puntos comunes de los diferentes folklores; sin embargo, los símbolos dibujados en las piedras no tienen nada que ver con esa cultura. Solo hay una traducción posible para esos jeroglíficos, pero no te atreves a pronunciarla. Está claro que Akeley había llegado a este mismo lugar. Pero, según recuerdas, la perspectiva de su fotografía estaba tomada desde el bosque...

*Ve a la página 98 para salir de aquí de una vez.*

# 107

Cuando revisas los libros, en su mayoría polvorientos y descuidados, encuentras un cilindro metálico muy parecido al que te envió Akeley y que parece contener una grabación junto a un papel. En él lees una breve nota que Walter parece haberse escrito a modo de recordatorio:

## *Devolver al cobertizo*

Volteas el cilindro y descubres, extrañado, que lleva tu nombre escrito: *Albert Nathaniel Wilmarth*. El corazón se te dispara del susto al oír que Walter gime en sueños en la cama. En ese momento, ves cómo se incorpora y se frota los ojos. Sientes tanto pavor que no quieres esperar a que te descubra o te dé la oportunidad de darle ninguna excusa; ni siquiera sientes curiosidad por saber qué encierra el cilindro.

Sales corriendo de la habitación y bajas las escaleras contenido la respiración mientras un disparo de escopeta resuena desde arriba. Sin detenerte a recoger tus cosas, huyes por el camino que lleva al bosque. Los disparos empiezan a resonar demasiado cerca, arrancando un incesante rocío de piedra del camino, y pronto eres consciente de que Walter te está conduciendo a un sitio al que no estás seguro de querer llegar: el cobertizo.

*Corre a refugiarte en la página 94.*

# 108

La voz de la experiencia tiene razón; ese escenario parece más una estratagema publicitaria que cualquier manifestación mística que merezca un minuto más de tu tiempo.

Desde luego que no piensas poner en riesgo tu puesto y tu reputación por rescatar del error a unos hombres ociosos que no tienen otro asunto mejor en el que malgastar su tiempo que persiguiendo quimeras. Por lo tanto, la mejor decisión que puedes tomar es rechazar su petición de una manera cordial y retomar tus investigaciones... No serás tú quien tome partido en una discusión a texto descubierto poniendo en riesgo tu trabajo, cuando, en realidad, no tienes nada que ganar con ello...



*Retrocede hasta la página 34.*

Observas la caligrafía de la carta y lees una y otra vez el contenido sin dejar de pensar en el hombre que parece estar tras las palabras. No recuerdas haber oído hablar de él en todos tus años como profesor y estudiioso del folklore nacional, y eso que pensabas conocer a todos tus colegas, y tampoco recuerdas haber leído ninguna de sus publicaciones.

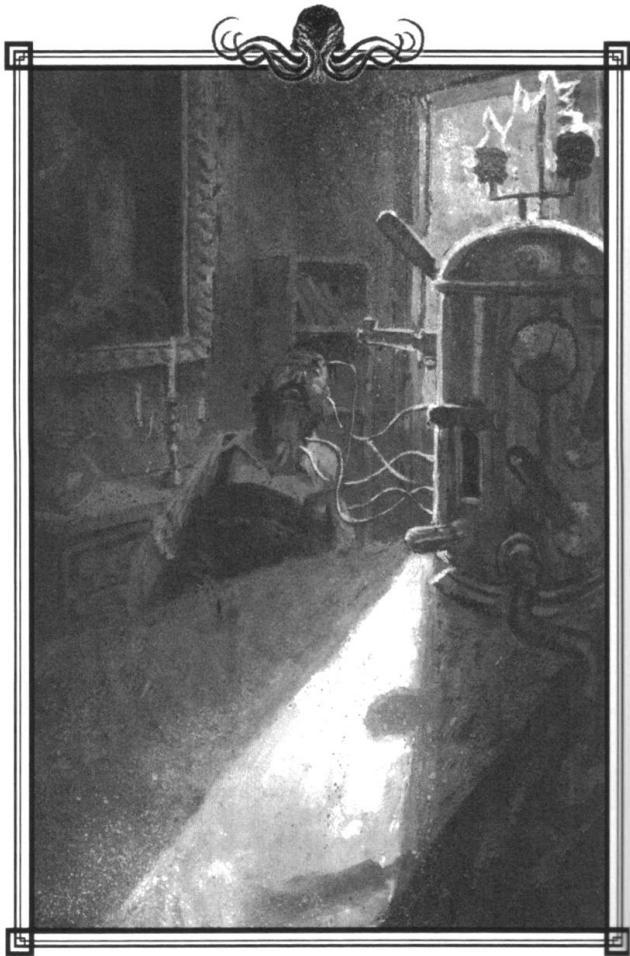
Hay algo en su contenido que aviva tu curiosidad y te incita a querer saber más acerca de esas tentadoras placas Kodak. Pero lo que más te inquieta de esa correspondencia es el párrafo donde menciona la existencia del *Necronomicón*.

Hace mucho tiempo que lo consultaste y se podría decir que era la pieza angular de varias de tus investigaciones, pero apenas has hablado de él o citado en tus trabajos y son muy pocos los colegas que saben que tienes acceso a sus páginas. Eso es lo realmente extraño; alguien de quien nunca has oído hablar, te contacta cuando más exitosos parecen ser tus argumentos para pedirte que te retires de la discusión... ¡Claro!

Si lo piensas con detenimiento, todo parece tener sentido: está claro que han sido tus propios adversarios quienes han tratado de persuadirte usando un seudónimo en la carta, pero el comentario sobre el *Necronomicón* les ha delatado.

No vas a caer en su juego y tu postura en los periódicos no se va a torcer ni un ápice. Mañana mismo redactarás un artículo insinuando la llegada de esa irónica carta. Es hora de poner a cada cual en su sitio.

*Envía el artículo y ve a la página [123](#).*



*La tensión es tan grande que te invade una terrible sensación preñada de imágenes incuestionablemente malignas y monstruosas de Akeley fusionado con una máquina alienigena.*

Prefieres no especular sobre la naturaleza y aspecto físico de los autores de aquellos sonidos. Solo eres capaz de captar palabras sueltas —entre las que distingues el nombre de Akeley y el tuyo. La naturaleza de la charla se te escapa. De lo que estás convencido es de que justo debajo de ti se halla reunido un terrible y monstruoso cóncclave. La tensión es tan grande que te invade una terrible sensación preñada de imágenes incuestionablemente malignas y monstruosas de Akeley fusionado con una máquina alienígena, a pesar de las garantías que te ha dado sobre la cordialidad de los Exteriores. No oyes el susurro de Akeley, pero su voz enfermiza no podría en modo alguno traspasar la gruesa tarima del suelo de tu habitación. Pones toda tu atención y empiezas a distinguir fragmentos sueltos:

(La máquina parlante) «.... lo traje conmigo... devueltas las cartas y la grabación... el final de todo... recibido... ver y oír... mal dita sea... fuerza impersonal, después de todo... cilindro nuevo y reluciente... Dios Todopoderoso...»

(Primera voz susurrante) «... el tiempo detuvimos... pequeño y humano... Akeley... cerebro... decir...»

(Segunda voz susurrante) «.... Nyarlathotep... Wilmarth... grabaciones y cartas... burda patraña...»

(Noyes) (una palabra o nombre impronunciable, posiblemente N'gahKthun)... inofensivo... paz... par de semanas... teatral... ya se lo advertí...»

(Primera voz susurrante) «... ningún motivo: plan original, efectos... Noyes puede vigilar... Round Hill... nuevo cilindro... coche de Noyes...»

(Noyes) «... bien... todo suyo... aquí abajo... descansar... lugar...»

Entonces, varias voces empiezan a hablar al mismo tiempo y escuchas un extraño sonido batiente, justo antes de que resuene en la noche el ruido de un automóvil arrancando y echando marcha atrás.

*Disponte a bajar las escaleras para salvar a tu amigo o huir en la página 40.*

# 112

Walter te escolta hacia el interior del bosque sin pronunciar palabra. Lo sigues sin dejar demasiada distancia mientras las sombras de la noche engullen vuestros pasos.

Se detiene al llegar a un claro que se te antoja como una herida abierta en la misma naturaleza ancestral e imperturbable, y alumbría, con su lámpara de aceite, el árbol solitario que tenéis enfrente. Desvías la vista de forma inconsciente, como si por un momento esperases encontrar un cuerpo aún colgado. No alcanzas a imaginar qué llevaría a Akeley a suicidarse.

Tu vista se desvía al suelo que aparece revuelto y marcado por pisadas. Hay algunas huellas que se dirigen desde el sendero a los matorrales y algunas ramas están partidas. Alguien permaneció aquí escondido, en el mismo punto que tú ocupas ahora, no tienes la menor duda. Pero ¿quién? ¿Y por qué se ocultaría? Por un momento piensas en la posibilidad de que fuera el propio Akeley quien lo usó como escondrijo... Eso contextualizaría lo que Walter había dicho, que vio algo extraño en el bosque. Pero ¿por qué se suicidaría en ese mismo lugar? A no ser que...

Vuelves la mirada hacia Walter a tiempo de ver cómo su rostro se empieza a deformar... Poco a poco, se desprende de su cara de hombre de campo, que cae al suelo como una vulgar máscara de goma. Lo que hasta hace un instante era un hombre, ahora es un ser de brillantes y multifacetados ojos acumulados unos sobre otros sin orden ni concierto, que apenas llegan a distinguirse por la cantidad de cilios palpitantes que cuelgan de su cara.

La idea de que los Exteriores tenían espías es ahora evidente, ¿por qué tardaste tanto en darte cuenta?

Resulta irónico pensar que en unos días alguien pueda venir a buscarte y también termine colgando de este árbol, como vas a hacer tú, por no cejar en tu obsesión por las investigaciones de Akeley.

**FIN**

# 113

Te quedas paralizado por el miedo, como si de una bofetada se hubiesen despertado todas tus pesadillas más profundas y primarias. Aunque lo que más te desubica es que sea un humano de exquisito acento bostoniano, a quién sorprendes interactuando con la criatura.

Lo ves frente a ella, a pocos metros de distancia. Viste con una túnica de ritual y porta una vela que sostiene con pulso firme frente a su cara. Lo reconoces enseguida porque su voz es la misma voz humana que se reproducía en la grabación...

Oyes al desconocido expresando la misma frase que en la transcripción y, al instante, un latigazo de pánico te impacta en las tripas. Tratas de ordenar tus ideas y comprender qué está ocurriendo, pero la imagen que tienes delante te impide pensar con claridad.

Te frotas la sien intentando reprimir ese molesto dolor de cabeza que te produce la vibración que sube en intensidad a cada instante, coreando el clímax de tan extraña ceremonia. Te sientes como si hubieran introducido en tu mente un enjambre de avispas enfurecido. Sea lo que fuera que está pasando, solo tienes dos alternativas.

*Ve a la página 47 si prefieres permanecer inmóvil y esconderte.*

*Avanza corriendo hasta la página 35 para salir de allí.*

# 114

Al final, te levantas de la mesa y te excusas para ir al dormitorio. Dices estar cansado, pero en realidad solo necesitas quedarte a solas y pensar cómo salir de esta. No sabes si es por el mal sabor de ese café repugnante o el cansancio acumulado del viaje, pero desde que has entrado en la cocina te encuentras incómodo.

Walter se pone de pie de inmediato y te escolta hasta el dormitorio. Te sorprende ver preparada una muda de pijama y algunas prendas limpias pese a que, en apariencia, no esperaba visita. Es extraño, así que te encierras con llave y esperas a oírle bajar las escaleras antes de examinar la habitación de arriba abajo. Realmente esperabas que venir a Vermont te ayudase a aclarar muchas cuestiones, pero te inquieta haberte encontrado un tipo tan desconcertante. No podrías asegurar si es un pobre campesino, un investigador real o simplemente un loco que te ha embaucado a saber con qué siniestro fin.

Consultas tu reloj: según el itinerario que te ha marcado, os pondréis en marcha dentro de cinco horas... Suspiras, agotado, y te sientas al borde de la cama. Quizá deberías descansar un poco antes de que amanezca, pero esa granja respira un aire tan extraño... No sabes si podrías conciliar el sueño aunque quisieras.

*Si quieres esperar a que Walter se duerma, avanza hasta la página 68 para explorar la granja. Ve hasta la página 85 si prefieres descansar a ver si se te pasa el malestar.*

# 115

En su interior, encuentras un hombre pálido y demacrado tendido en la cama. Sus ojos se vuelven hacia ti y, aunque su rostro sonríe, parece que sus pupilas no te vieran. Te saluda por tu nombre, lo cual te pone alerta. De alguna manera, Akeley sabía que habías viajado a Vermont, pese a sus insistencias, y todo apunta a que también esperaba que te alojaras allí.

Le preguntas por su estado y por la situación en la granja sin moverte del quicio de la puerta. Él se mantiene en silencio y después contesta.

—Estoy perfectamente, doctor Wilmarth. Nunca me he encontrado *mejooooor* —parece convencido de sus palabras, pero se comporta como si estuviera escuchando algo que tú no alcanzas a oír. Entonces, mientras te habla, sientes que algo vibra debajo de la cama. Es un sonido muy similar al que escuchaste en las grabaciones que te envió el viejo campesino...

Aprovechas que Akeley está entretenido narrando para tirar de las sábanas y descubrir su torso.

No sabrías decir qué esperabas encontrar, pero, desde luego, cualquier cosa menos el tronco de tu amigo epistolar fusionado a una máquina cuyos circuitos permiten simular un comportamiento humano.

Das un paso hacia atrás, horrorizado, cuando comprendes que la persona que te había estado carteando no era el Akeley que creías. Ni siquiera estás seguro de que ese hombre haya llegado a existir realmente. Es una especie de constructo, una amalgama entre restos humanos y maquinaria que es capaz de reaccionar y expresarse como si realmente estuviera viva.

A tu espalda se reproduce ese zumbido electrizante, un olor quitinoso y penetrante invade tus fosas nasales...

Cuando dos pinzas erizadas por vellosidades ásperas como cables se posan en tus hombros. Sabes que tu suerte se acaba.

**FIN**

# 116

Levantas las manos al ver que tiene la escopeta entre las suyas y estás a punto de alertarle sobre la presencia de la criatura, cuando ves que se acerca con firmes pasos hacia ti. Con gestos, te hace retroceder hasta el claro, con el cañón pegado a tu espalda para recordarte que escapar sería inútil.

Avanzas arrastrando los pies, temeroso de que en cualquier momento alguno de esos seres emerja de entre las sombras y os ataque, pero, para tu sorpresa, el desconocido y la criatura no se han movido del claro.

Walter te empuja con el arma. El desconocido te saluda como si os hubieran estado esperando. Entonces, la voz de la criatura, que interactuaba con el bostoniano, resuena en el interior de tu cabeza, pero no logras entender del todo qué dice.

*«¿Se da usted cuenta de lo que significa cuando digo que he estado en treinta y siete diferentes cuerpos celestes —planetas, estrellas apagadas y otros objetos menos definibles— ocho de los cuales no pertenecen a nuestra galaxia, y dos se hallan fuera del cosmos circular de espacio y tiempo? ¡Y no he sufrido el menor daño!»*

Habla sobre un viaje a los confines del espacio, y tanto el granjero como tu correspolal asienten todas las maravillas que te está prometiendo; aun así, no puedes obviar el gesto que hay en sus ojos ni el dolor de cabeza que sientes. Quieres huir, pero sabes que Walter te dispararía si lo hicieras. Todo eso parece fruto de un mal sueño y rezas porque sea así.

Pese a todo, en un momento dado, mientras te dejas mecer por el tono sosegado de su voz, empiezas a ser consciente del cosmos que tienes ante ti y, por un momento, temes que te hayan drogado... Todo cuanto ves, el universo y la infinidad de estrellas que flotan junto a ti, parecen tan reales y a la vez tan fantosas e inasumibles que pierdes el sentido y caes contra el suelo.

*Abres los ojos en la página 77.*

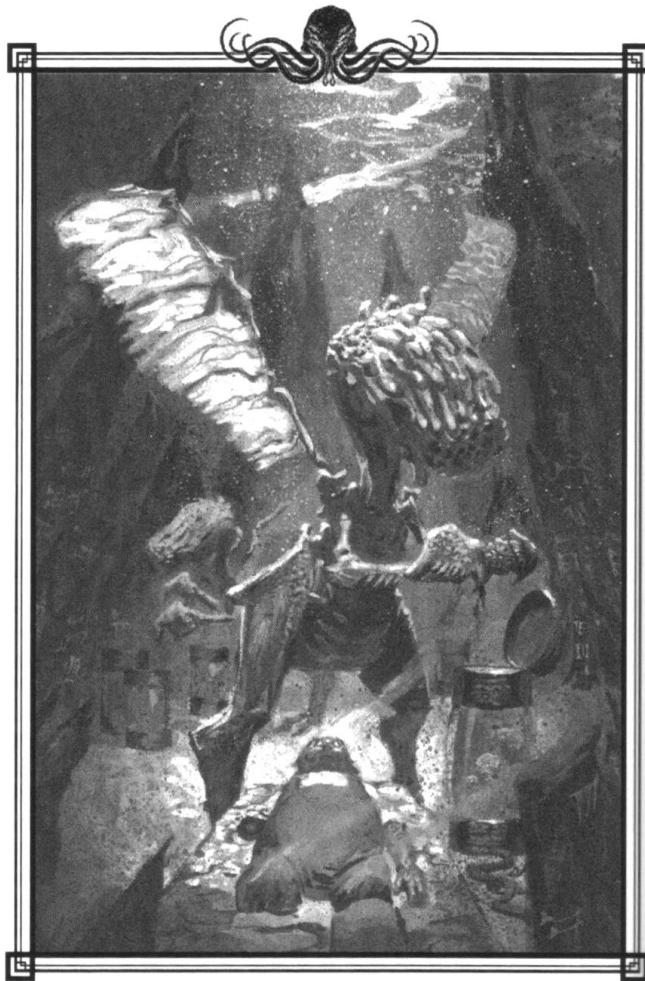
Parece que si sigues la única carretera que cruza el bosque, te llevaría hasta un claro en el que se aprecia otra casa. Lo lógico sería correr hacia ella, pero tu instinto te dice lo contrario en cuanto ves a los que deben ser sus habitantes: dos mujeres vestidas con camisones holgados que se agitan con un viento que no puedes oír y un hombre con el torso desnudo y plagado de cicatrices apreciables incluso desde la distancia. Todos ellos de pie, mirando al cielo como estatuas. Sin hablar, simplemente estáticos con la vista perdida en las estrellas. Les gritas, pero siguen sin moverse y eso te desconcierta y aterroriza.

Recorres el camino asfaltado en dirección a las montañas. Con un poco de suerte, podrás encontrar otro camino que te lleve hasta el pueblo o algún refugio donde pasar la noche. Nada de eso ocurre.

La carretera desemboca en una especie de mirador rodeado de árboles. Un enorme acantilado de roca se precipita hasta un barranco del que no puedes ver el fondo.

Una endeble cerca de madera te separa de una caída mortal. Entonces, aprecias movimiento en la lejana montaña. Primero, solo ves puntos, pero al fijarte mejor empiezas a detectar estructuras camufladas entre las rocas. Ves líneas de ferrocarril y una mirada de cuevas que horadan la montaña como si fuera un inmenso termítero. De su interior ves salir unas sombras de apariencia humana que la oscuridad de la noche te impide reconocer pero que el miedo y las historias que has oído te ayudan a identificar enseguida.

*Resuelve el misterio de Dark Mountain en [142](#).*



*Las criaturas preservan los cerebros en macabras operaciones de desmembramiento.*

Una de las criaturas lleva consigo un cuerpo humano aún vivo que no tardas en relacionar con el de Walter. Entre todos, ante la pasiva observación de tus ojos horrorizados, los seres empiezan a despedazarlo y manipularlo, fusionándolo con una extraña máquina que, de alguna forma, han logrado transportar allí sin que te dieras cuenta. Cogen las extremidades de Walter y las separan sin esfuerzo de su cuerpo y sin derramar una gota de sangre. Después, por medio de una complejísima operación que no eres capaz de asumir como real pese a estar viéndola, acoplan su cabeza a otro aparato más sofisticado.

El olor de la carne humana quemada al fundirse con los entramados eléctricos del dispositivo, y el espanto de la escena de descuartizamiento, hacen que tu miedo no se contenga y gimes de terror.

Entonces, justo cuando creías que te habías librado, tus ojos se cruzan con la mirada acristalada de un anciano encapuchado que te resulta demasiado familiar, pero al que no te sientes capaz de atribuir una identidad certera. Murmura algo a las criaturas y estas se giran hacia ti. Por un momento, piensas que van a abalanzarse sobre los arbustos y que tendrás el mismo desenlace que el pobre granjero, pero parece que los seres alienígenas no tienen mayor interés en ti...

De entre las sombras del bosque, sacan otro sujeto que va vestido como un explorador y, lo que le hacen... Los indescriptibles horrores a los que someten a ese pobre sujeto... te hacen perder la cabeza. Estás seguro de tu locura porque la cabeza cercenada de Walter ha empezado a hablar con el timbre metálico que caracteriza a las criaturas. Al instante, una nueva vibración se suma al zumbido que sientes en el interior de tu cabeza. Parece que todo empieza a dar vueltas y vueltas mientras el susurro aumenta, las vibraciones se acentúan y las luces se precipitan de vuelta hacia el cielo a una velocidad pasmosa.

*Sigue en la página 77.*

# 120

Solo por un momento te sientes tranquilo por saber que todo ha acabado bien —de una forma poco esperada, pero bien—; además, te intriga saber todo aquello que quiere contarte y estás dispuesto a responder inmediatamente cuando adviertes, casi por casualidad, que la carta aparece firmada por él, pero su nombre está mal escrito:

*Aekly*

Esto hace que observes la nota con más recelo todavía. Ya te parecía sospechosa la mecanografía y ese tono despreocupado —tan inusual en él—. Siempre has sospechado que Akeley es un hombre despistado, pero cuidadoso, y no parece el tipo de persona que escribiría mal su propio nombre.

Hay algo extraño en esa nueva situación que te resulta demasiado siniestro como para imaginar qué puede estar pasando. Por otra parte, la posibilidad de viajar a Vermont y comprobar con tus propios ojos lo que está ocurriendo es realmente seductora.

*Vuelve hasta la página 130 si crees que lo mejor será aceptar su invitación. Retrocede hasta la página 5 si no confías en «Aekly».*

Te detienes en seco en mitad de una sala adornada con metales preciados y cristales que nunca antes habías visto. A ambos lados del pasillo ves unas estatuas con forma humana, pero no te atreverías a asegurar que sean hombres... Más bien parecen esculturas alegóricas propias de un ritual arcaico, y empiezas a pensar que quizás fueron esas mismas efigies lo que los aldeanos vieron flotando en los ríos. Algún desprendimiento habría podido hacer que el agua se desviara por entre las montañas y las arrastrase.

¡Quién iba a imaginar que en las montañas de Vermont hubiera una cámara como esa! A medida que avanzas, el sonido del agua discurriendo por detrás de las paredes de roca y el zumbido que lleva tanto tiempo persiguiéndote se intensifican. No es un sonido continuo, más bien parece como si la misma naturaleza intentase comunicarse. Notas interrupciones, algunas con frecuencias más extensas que otras... En cualquier caso, más que intrigarte el origen de ese peculiar sonido, te preocupa que esas sacudidas puedan hacer que la cámara se derrumbe. Nadie sabe cuánto tiempo llevará este lugar sepultado...



*Sigue en la página 62 si te atreves a explorar la cámara. Regresa a la página 67 si decides volver al túnel.*

# 122

Cada vez que te enfrentas a las mohosas y pestilentes páginas del *Necronomicón* no puedes dejar de estremecerte. El tacto pegajoso en la yema de tus dedos transmite una sensación de peligro y maldad que trasciende lo meramente descrito en él. Es algo antinatural, como si lo que hojeases fuera diferente en cada ocasión, o tal vez sea el mismo volumen el que decide qué enseñarte durante cada visita.

En esta ocasión, estás ante una ilustración repulsivamente realista de una criatura con cabeza de cefalópodo sentada sobre un pedestal ensangrentado, tiene las manos sobre unas rodillas abotargadas, plegadas contra su pecho. De la espalda le brotan dos enormes alas de murciélagos que, sin duda, son incapaces de mantener su rotundidad en vuelo y deben haber sido añadidas para dar una mayor impresión de ajenidad a la espantosa criatura. Te sorprende que, aunque has visto esta imagen centenares de veces, es la primera vez que reparas que de sus alas gotea un limo negro que forma una serie de palabras. El ala derecha rezuma ponzoña verde de la que parecen brotar criaturas que se ahogan en sus propios fluidos vitales, mientras que, del ala izquierda, surge un riachuelo negro que se agita en un oleaje embravecido formando un *Maelstrom* de cuyo ojo emerge una ciudad de minaretes extraños y pasajes oscuros.

Te aprietas las sienes con fuerza y tratas de borrar el terrible efecto óptico de tu mente mientras cierras las tapas con fuerza. Estás completamente convencido que la imagen de ese ser, que los eruditos han denominado como «Cthulhu», te estaba llamando y te aguarda. Sales de la habitación repitiendo sin cesar un salmo que no recordabas haber aprendido...

*Sal de la biblioteca con el Necronomicón en la página 127.*

# 123

Tus palabras son duras y contundentes. Empiezas comparando las pueriles ideas de tus contrincantes con las ilusiones paranoicas de un escritorzuelo de poca monta de revistas *pulp*... ¿Qué será lo próximo? ¿Decir que los extraterrestres construyeron las pirámides?

En cuanto las líneas son publicadas en diversos medios y te despachas a gusto en las radios, las reacciones no se dejan esperar. Comienzas a recibir amenazantes misivas en el buzón de la Universidad. Proceden de todos los ámbitos de las paraciencias y estamentos de lo fantástico posibles. Escritores de novelas de fantasía, aficionados a la parapsicología, teóricos del caos y fanáticos de toda índole te escriben viéndose profundamente insultados y no puedes evitar sentir cierto grado de perversa satisfacción al hurgar en sus infantiles sentimientos.

Sigues con tu vida normal hasta que, una mañana, algo te llama la atención y te aterroriza: frente a la puerta de tu casa aparece un paquete... ¡que rezuma sangre sobre la acera!

*Si quieres llamar a la policía ve, a la página 20. Si te atreves a descubrir que horrores han ideado tus adversarios para amenazarte, ve a 125.*

# 124

Te encierras en la habitación que hay frente a las escaleras del segundo piso y cierras la puerta con llave. Es un dormitorio pequeño con una cama individual al fondo, un pequeño armario y una mesa de escritorio muy sencilla. No hay espejos ni cuadros colgando de las paredes, aunque apenas tienes tiempo de detenerte en contemplar la distribución o la decoración. Te dejas caer sobre la cama sin quitarte los zapatos y casi al instante sientes cómo te empieza a invadir el sueño.

Desconoces cuántos huéspedes tendrá el hostal o cuánto deberás pagar por el alojamiento cuando te marches. En este momento estás tan cansado que solo puedes pensar en qué harás al día siguiente... Por una parte, tienes la posibilidad de acercarte a la granja de Akeley, que ahora estará abandonada, y comprobar por ti mismo si lo que decía en sus cartas es verdad. Dado que en teoría él está alojado en otra habitación, es poco probable que te descubra si te acercas a su casa. Por otro lado, la idea de adentrarte en las montañas e inspeccionar el lugar que se mostraba en las fotografías Kodak te resulta muy tentadora...

Te despiertas a primera hora de la mañana en la misma postura. No recuerdas en qué momento te quedaste dormido, pero sí lo último en lo que pensaste. Recoges tus escasas pertenencias y bajas las escaleras dispuesto a meterte en el coche. Tal y como esperabas, en la recepción no hay nadie esperándote. Dejas la llave número veinte en el mismo cajetín y observas con alivio, antes de salir, que la llave de Akeley sigue sin estar colgada.

*Pasa a la página 21 siquieres ir a inspeccionar la granja de Akeley. Ve hasta la página 84 si prefieres subir a las montañas.*

Sin levantar el paquete del portal, retiras con asco la tapa y terminas tirándola para taparte la boca y no vomitar. Lo que hay dentro de la caja es repulsivo: Alguien ha despellejado... ¿un gato? ¿Una tortuga enorme? Sea lo que sea lo que yace ensangrentado en el interior, estuvo vivo hasta hace muy poco, pues aún palpita y regurgita borbotones de sangre espesa y pestosa.

De una patada, apartas de tu puerta ese horror, preguntándote quién puede estar tan enfermo como para tratar de amedrentarte con semejante crueldad. Y entonces, sucede lo inenarrable. La «cosa de la caja» sale de ella, pero no rodando como podría caber esperar, sino ¡correteando! Con movimientos espasmódicos y dejando un reguero rojizo tras de sí, el ser da unos pasos vacilantes hacia el jardín. Lo hace sobre sus patas traseras, como lo haría un pollo al que alguien hubiera tratado de destripar de forma defectuosa. Entonces lo ves, tres diminutos pares de patas que le surgen del abdomen, como pequeñas garras o pinzas de crustáceo. No puedes moverte, no puedes gritar; solo puedes contemplar las evoluciones de ese títere supurante y antinatural que deambula por tu portal. Entonces, como culmen del horror, dos pares de alas quitinosas empiezan a brotar de su espalda gibosa, y el ser despega con un traqueteante sonido similar al que emitiría una inmensa libélula. Lo pierdes de vista cuando sobrevuela tu tejado.

Esta experiencia te deja exhausto, aterrorizado por la incomprendible contemplación de lo inexplicable... pero, sobre todo, por lo familiar que te resulta la siniestra simetría de la criatura. ¿Acaso no parecía una cría de los terribles horrores descritos en Vermont?

*¿Irás a la Universidad a buscar información sobre esas criaturas en el único libro que puede tratar estos temas: el inefable Necronomicón en la página 50?*

*¿O llamarás a la policía en la página 20?*

# 126

El sonido sube en intensidad hasta convertirse en un eco que parece rebotar en las paredes de tu cráneo. Pronto te ves deambulando sin rumbo, tropezando con los altísimos árboles que te rodean como un muro sólido e infranqueable.

Entonces, la oscuridad del bosque se hace aún más densa, casi como si algo estuviera ocultando la escasa claridad de las estrellas que se filtra entre la fronda. No puedes evitar mirar hacia arriba: una criatura del tamaño de un coche, con alas quitinosas que traquetean como las de una libélula y un cuerpo acorazado de crustáceo, se lanza desde la copa de los árboles.

Te atrapa con dos enormes pinzas mientras que con otras dos más pequeñas te apunta con un aparato de tecnología desconocida, parecido a una cámara de fotos, pero rematada en un embudo muy largo.

La cosa te alza por los aires. El zumbido que emite desde el aparato te anula la voluntad para luchar. El viaje es corto, ves como las copas de los árboles discurren como un río de negrura bajo tus pies hasta que llegáis a un claro horadado por gigantescas piedras con grabados ininteligibles.

Otras criaturas van llegando, todas portando seres indefensos. Ves ciervos, un lobo, dos enormes osos y... un aterrorizado granjero de barba blanca que te mira con los ojos desencajados.

Ambos sois custodiados por los seres crustáceo y textura esponjosa que no paran de comunicarse entre ellos con un galimatías de chasquidos, gorjeos y regurgitaciones muy desagradables.

Las criaturas emprenden el vuelo, llevándose al pobre tipo que no para de forcejear. Por un instante parecen olvidarse de ti y sería una oportunidad única para escapar. Cuando estás a punto de empezar a correr, te das cuenta de que no estás tan solo como creías... ¿Acaso hay alguien más oculto entre la maleza, observando?

*Si quieres gritar pidiendo ayuda, ve a [37](#). Si quieres tratar de escapar por tus propios medios, ve a la página [118](#).*

No sabrías explicar por qué, pero, desde que lo tienes entre tus brazos, estás convencido de que llevarlo contigo a casa es la mejor opción. Algo te dice que la universidad no es un lugar seguro. Te dispones a recorrer los pasillos de camino a tu vehículo cuando adviertes la presencia de una sombra de alguien escondiéndose tras las estanterías.

Te detienes en seco.

Sea quien sea, te está siguiendo y parece que se ha ocultado tras los estantes de la izquierda. Sientes que tu pulso se acelera y se te reseca la boca cuando una corriente de aire frío te alcanza los pies. Aprietas el libro contra tu pecho y te dispones a caminar sin apartar la mirada del rincón oscuro.

No sabes de dónde ha salido, pero, de pronto, al girarte hacia la puerta de salida, te das de bruces con el torso de un hombre enfundado en una gabardina y un sombrero oscuro. Tus dedos aún sostienen el libro con fuerza, pero tus ojos son incapaces de apartarse de su boca.

Te habla con un acento extraño y pareciera que su voz resonase directamente en tu cabeza sin pasar primero por los oídos. Quieres levantarte, llamar al vigilante, pero su timbre de voz hace que te adormezcas y todo en tu entorno se vuelve de color gris y distorsionado. Casi no puedes distinguir las estanterías que os rodean ni cuántos metros os separan ya de la puerta. Tan solo le entiendes decir que está desorientado y que necesita ayuda para salir de allí. Alcanzas a retroceder unos pasos, desconfiado, mientras intentas reconocer sus rasgos.

Pese a todo, a medida que él habla, el hedor a putrefacción y esa extraña vibración en tu cabeza aumentan. El cansancio que sientes de repente hace que tus músculos se ablanden como si estuvieran derritiéndose, hasta que te ves tendido en el suelo.

*Despiertas del desvanecimiento en la página 54.*

# 128

—¿Mr. Wilmarth, supongo? Disculpe que no me levante. Me encuentro muy mal, como sabrá por Mr. Noyes. ¡Tengo tantísimas cosas que decirle mañana cuando me encuentre mejor! Supongo que habrá traído toda la correspondencia, ¿no? ¿Y las placas Kodak y grabaciones?

No eres capaz de contestarle y eso parece incomodarle, pues balancea la cabeza de adelante a atrás, en el primer movimiento que adviertes en su persona.

—Ante nosotros se abrirán inmensas simas de tiempo, espacio y conocimientos que sobrepasan cualquier límite de la ciencia y filosofía humanas. No puede imaginarse el nivel científico que han alcanzado estos seres. No hay nada que no puedan hacer con la mente y el cuerpo de los organismos vivos. Espero visitar otros planetas, e incluso otras estrellas y galaxias. El primer viaje será a Yuggoth, el planeta más cercano en que habitan los seres. Como sabe, ya estaban aquí mucho antes de que llegara a su fin el fabuloso período de Cthulhu, y recuerdan lo que le sucedió al sumergido R'lyeh cuando surgió de entre las aguas. Han estado en el interior de la tierra —hay hendiduras de las que nada saben los seres humanos... algunas de ellas bajo estas mismas montañas de Vermont— y en los grandes mundos de misteriosa vida que hay bajo nosotros: el azulado K'u-yan, el rojizo Yoth y el negro y tenebroso N'kai. De N'kai vino el terrible Tsathoggua... Ya sabe, la amorfa y repelente deidad que se menciona en el *Necronomicón* y en el ciclo mitológico de *Commoriom* conservado por Klarkash-Ton, sumo sacerdote de los atlantes. Pero ya tendremos tiempo de hablar de todo esto. Deben ser ya las cuatro o las cinco. Será mejor que coma algo y regrese luego para que hablemos con más calma.

No te esperabas semejante torrente de conocimientos perdidos; y la naturalidad con la que habla de estos seres venidos de más allá de las estrellas no puede más que aterrizararte.

*Si consideras que lo mejor es seguirle el juego por ahora, ve a la página 2.*

*Si prefieres sonreírle y retirarte discretamente hasta que puedas salir corriendo, ve a 8.*

La noción del tiempo se va perdiendo en los laberintos verdes, y en derredor solo se divisan las florecientes olas de lo feérico y el renacido encanto de siglos ya pasados. De pronto, tras salir de una pronunciada curva en lo alto de una empinada pendiente, el coche se detiene. A tu izquierda, en medio de un césped bien cuidado, luce un cerco de piedras encaladas y se levanta una blanca casa de dos pisos más buhardilla, con una serie de cobertizos y heniles contiguos o unidos por arcadas, y un molino de viento en la parte posterior, a la derecha. La reconoces al instante gracias a la fotografía que recibiste en su día. En la parte trasera de la casa, y a una cierta distancia, se extiende una franja llana de terreno pantanoso y, detrás, una ladera muy boscosa y con una pronunciada pendiente que culminaba en una frondosa cresta en forma de diente. Es la inefable y misteriosa Dark Mountain.

Noyes coge tu maleta y la mete en la casa. Te ruega que aguardes mientras va a notificarle a Akeley tu llegada.

Paseas un momento por los terrenos que tan familiares te resultan tras las descripciones de Akeley; no puedes sino temblar en las conversaciones que vais a mantener y que van a ponerte en contacto con esos extraños y prohibidos mundos.

Mientras esperas examinando las heterogéneas huellas que hay en el camino con indolente curiosidad, sufres un repentino y paralizador acceso de terror activo. Pues, aunque las huellas que se ven en el polvo son, en general, confusas, delante de ti, seguramente dejadas no hace muchas horas, hay al menos tres de ellas que destacan ominosamente: ¡Son las endemoniadas huellas de los hongos vivientes de Yuggoth!

*Entra en la casa para entrevistarte con Akeley en 25.*

# 130

Completamente desconcertado, tomas el primer tren que parte hacia Vermont y, antes de que te des cuenta de lo que pasa, te encuentras bajo la marquesina de la estación de Brattleboro.

Te preguntas cuál será el Ford de Akeley cuando un hombre muy alto, vestido con una moderna gabardina, te tiende la mano mientras pregunta:

—¿Albert Nathaniel Wilmarth? —te sonríe enseñando todos los dientes desde debajo de su fino bigotito. Le estrechas la mano. Es muy fuerte, aprieta como unas tenazas—. He venido a llevármelo conmigo.

—¿Disculpe? —Respondes tragando saliva.

—Akeley. Me ha enviado a recogerle para llevármelo conmigo a su granja. Él no puede moverse —entonces, su expresión se curva, como si fuera el gesto de un polichinela, en una mueca de tristeza tan sentida y dramática que crees que está a punto de estallar en llanto—. Mucho me temo que su enfermedad ha sufrido un repentino empeoramiento. Pero no se preocupe, está deseando que se una a él. Mi nombre es Noyes.

El desconocido de alegre acento bostoniano te conduce hasta un coche que, desde luego, no es el que esperabas encontrar en mitad de un pueblo perdido en las montañas. Tiene matrícula de Massachusetts y lleva el emblema del «sagrado bacalao» tan de moda en Nueva Inglaterra.

Noyes te ayuda a meter el equipaje en el maletero y a subir al vehículo. Os ponéis en marcha en dirección a lo profundo del condado.

*Ve a la página [103](#).*

Sin darle tiempo a reaccionar, te levantas y cruzas los apenas dos metros que os separan con largas zancadas. Los ojos de Akeley se clavan en los tuyos, pero no hay miedo ni sorpresa en su expresión. ¡De hecho, no hay expresión alguna!

Todo lo contrario de lo que te sucede a ti cuando, sin pensarlo dos veces, tiras del batín que le cubre el cuerpo entero. La tela cae lánguida, igual que la bufanda amarilla que le emboza el rostro y que ahora parece flotar en el aire.

Retrocedes espantado mientras tratas de taparte los ojos con las manos, pero ya es demasiado tarde. Gritas, braceas y niegas con todas las fuerzas que puede acumular tu ser físico, a medida que tu psique se resquebraja ante la contemplación de lo imposible.

Lo primero que adviertes es el olor, penetrante, almizcleño y repulsivo, a enfermedad y putrefacción. Lo siguiente es el vacío... El vacío en el lugar que debía ocupar el cuerpo ajado del enfermo Akeley, en el que solo se aprecia un cilindro metálico del que surgen cables y electrodos conectados a una máquina de tecnología imposible y alienígena.

Pero eso no es lo peor. Tras la máquina, oculto en el orificio que debía ser el respaldo del butacón, ves un ser de simetría antinatural, más vegetal que animal, agazapado, acurrucado como una bestia insectoide de ojos polifacetados y piel rugosa y supurante. Listo para abalanzarse sobre ti. Sujeta con sus pinzas y apéndices tentaculares un sofisticado entramado de palancas y largas barras de hierro rematadas en las inanimadas manos y pies del ya despedazado y envasado Akeley. Es en ese instante en el que deja caer, con un sonido sordo de caucho, ese falso armazón al que tratan de insuflar una desquiciante apariencia de vida, cuando tu cordura se termina de romper en mil pedazos.

*Ve a la página 77.*

# 132

El bosque que se alza a los pies de la misteriosa Dark Mountain es silencioso y atemorizador, el legado de un tiempo en el que el hombre no osaba alzar su mano contra los poderes de una naturaleza antigua y terrible. Sus misterios parecen tomar forma en las retorcidas copas de los imperturbables bosques y entre los escasos resquicios tomados por las sombras que los troncos apretados y esbeltos dejan entre sí.

Vagas siguiendo unos instintos que creías olvidados, hasta que, por fin, tras una curva imposible y empinada, la siniestra silueta de la granja, que tantas veces has visto en las manoseadas instantáneas de Akeley, se alza entre la niebla.

Es un decrepito caserón de dos plantas, vetusto y terrible, que se yergue solitario en mitad de la nada. El hedor a humedad y tierras pantanosas invade tus fosas nasales a medida que te acercas a la puerta.

Un escalofrío se apodera de tu columna, reptando como un gusano de fosa, a medida que reparas en que esos caminos son los mismos que hoyaron los seres del espacio que te describía Akeley y que pueden estar acechándote en este mismo instante.

Antes de que puedas tocar a la puerta, esta se abre y un hombre alto, con una gabardina abotonada hasta los pies y un fino bigote de corte moderno, te invita a pasar.

—El profesor Wilmarth, supongo —te dice con un susurrante acento bostoniano—. Mucho me temo que el señor Akeley no se encuentra muy bien... y, por lo que veo, usted tampoco tiene muy buen aspecto.

Despojándose de tu abrigo empapado por el rocío, te invita a entrar mientras cierra la puerta.

*Ve a la página 25.*

Te pones en pie rápidamente y buscas un escondite en la habitación. Lo más sensato sería escapar por la ventana, pero, cuando te asomas al exterior, la altura te impresiona. El frío y esa constante vibración han aumentado. Te vuelves hacia la puerta, convencido de que la abrirán en cualquier momento.

Al final, abres el armario y te ocultas detrás de los abrigos. Sabes que este escondite no ha funcionado nunca en la historia de la literatura, pero no tienes alternativa. El picaporte rota al tiempo que te cubres con una prenda y contienes la respiración.

Walter y un desconocido irrumpen en el dormitorio con el cañón de la escopeta por delante. Oyes cómo revuelven la cama y uno de los dos corre hacia la ventana.

—No lo veo —susurra un tipo con acento de Boston que te desconcierta—. Debe haber saltado.

Walter no responde y se produce un tenso silencio. No ves absolutamente nada desde tu escondite, solo el sonido de las tablas crujiendo ligeramente bajo el ruido de los pasos.

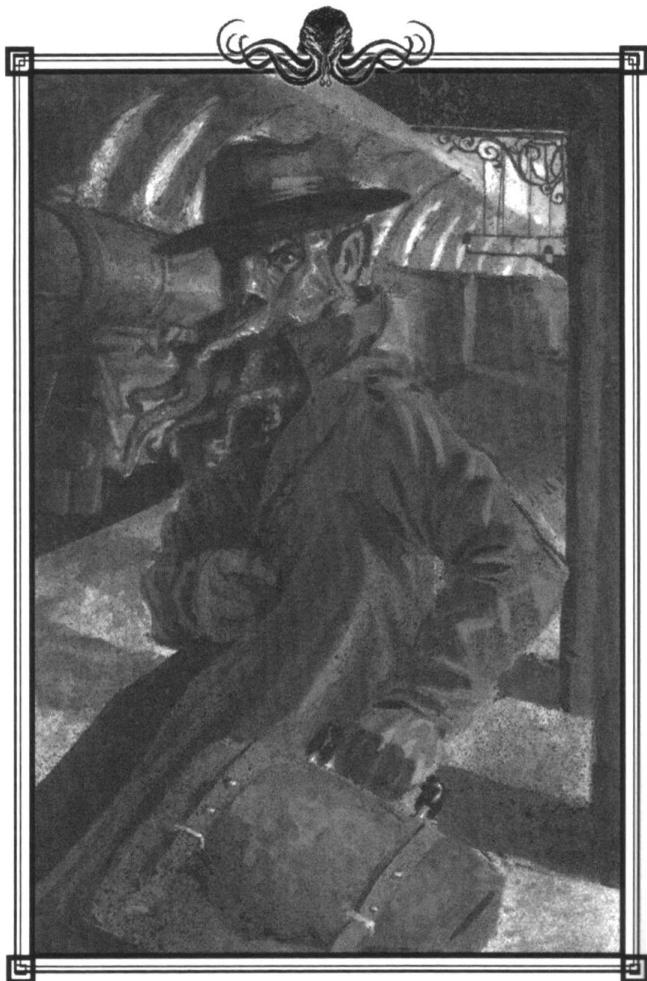
Las pisadas se acercan a la puerta. El hedor a sudor rancio de las ropas te asfixia. Un impulso irrefrenable te tienta a empujar la puerta y salir corriendo, pero el miedo te mantiene agarrotado. Por un instante, hasta estás convencido de ver cómo los dos sujetos están de pie, tras la puerta del armario, observándote.

El manillar comienza a girar, tu garganta se seca a medida que el sudor te congela la curvatura de la espalda.

—Vámonos... No creo que sea tan estúpido como para meterse en un armario.

Sus pisadas recorren el pasillo y cada rincón de la casa hasta perderse en el jardín. Sabes que por ahora estás a salvo y que es muy poco probable que vuelvan a la habitación, pero no quieres arriesgarte. Lo más prudente será que te mantengas escondido hasta que acabe la noche. Las horas pasan lentamente, el zumbido vibratorio que parece emanar de la misma casa te arrulla hasta que, contra todo pronóstico, el cansancio termina por vencerte...

*Ve a la página 15.*



*¿Qué mente enferma ha cosido unos tentáculos de pulpo a una vieja máscara de cuero?*

Te acercas furtivamente dando un amplio rodeo al andén de la estación. Sería deseable que hubiera más gente para poder pasar desapercibido, pero te resulta desesperante darte cuenta de que sucede todo lo contrario; cada vez hay menos personas esperando el tren. Este hecho te aturde un poco, es casi como si los viandantes y pasajeros estuvieran esfumándose en el aire.

Tal es la sensación de confusión, que pronto empiezas a sentirte físicamente mareado, pero no puedes detenerte ahora, estás cada vez más cerca del hombre de la gabardina y el sombrero. Un tren entra silbando con fuerza, el pitido es casi ensordecedor, ¡vibrante incluso!

Avanzas mientras el maquinista no deja de hacer sonar el silbato. Tienes al tipo a tiro de piedra y extiendes la mano para sorprenderle. ¡Por Dios, que alguien haga callar a ese tren!

Ves borroso, tienes la boca seca y un sudor espeso resbala como pasta por la curva de tu espalda. Conteniendo la náusea, logras agarrarlo por la solapa. Y tiras.

El sujeto se da la vuelta. Las puertas del tren se abren para vomitar su corriente de ocupantes. Todos bajan a una velocidad temeraria, casi salvaje. Se cruzan ante ti y tu presa. El desconocido te mira entre los empujones y zarandeos. Pero no hay sorpresa en su rostro. No hay rostro, solo un amasijo borroso de tentáculos negros y resecos. El olor a pescado podrido te golpea como una maza. La gente se ha convertido en una avalancha, el sonido en una tortura. Todo te da vueltas. Recibes un codazo en la cara y notas la furia de un enjambre pasándote por encima.

*Despierta en la página 77.*

# 136

Tu visita a la Biblioteca secreta de Miskatonic se produce a horas intempestivas. No te das cuenta de lo tarde que es hasta que te ves recorriendo los oscuros y desiertos pasillos bajo la trémula luz de la luna que se cuela por los inmensos ventanales asegurados con rejas del «Ala Prohibida». Te detienes ante la puerta del despacho del anciano profesor Armitage, deberías pensar qué vas a decirle... ¿Un desconocido te ha escrito una carta garabateada con referencias al *Necronomicón*? ¿Alguien se ha enterado de que la Universidad de Miskatonic guarda un ejemplar de un grimorio maldito? La verdad es que ahora, en frío, no parece tan apremiante. Entonces la puerta se abre.

Armitage es un hombre de mediana edad, pero su gesto y constitución le hacen parecer mucho mayor. Hay quién dice que se debe a su estrecho contacto con los peligrosos libros que custodia y a ciertas experiencias de las que no le gusta hablar, relacionados con el contenido de dichos tomos.

—¡Nathaniel! —Exclama al verte—. ¿Qué hace usted aquí a estas horas?

No puedes reprimir un sentimiento de vergüenza cuando comienzas a relatarle tus aventuras epistolares respecto al misterio de los cuerpos de Vermont, pero a medida que notas que el interés de tu interlocutor crece, no dudas en contárselo todo.

*Continúa conversando con Armitage en [143](#).*

No sabes cuánto tiempo pasas así, pero el terror absoluto no llega hasta que una mosca empieza a revolotear frente a tus ojos. El insecto zumba, da varias pasadas y por fin se posa en tu frente. Lo notas moverse, caminar chapoteando... ¿chapoteando? Con repugnancia, ves cómo se pasea por encima de tu ojo. Quieres parpadear, ¡pero no hay párpado que descienda! Ves como la maldita mosca, inmensa sobre tu pupila, se limpia las patas ensangrentadas, regurgitando sus líquidos intestinales para deglutar su festín.

—¡Maldito bicho repugnante!

Walter entra en la habitación y su mano pasa a pocos centímetros de tu reducido campo de visión espantando al atrevido insecto. No está solo.

—¡Te dije que había que guardarlo en el cilindro cuanto antes! —Aunque la otra persona que lo acompaña está alzando la voz, no es más que un susurro distante y mecánico, como si fuera una grabación de un fonógrafo barato.

Walter y el desconocido recogen tu cerebro como el que recolecta zanahorias, aún conectado al expuesto sistema nervioso desplegado por encima de la cama. Puedes verlo ahora, porque tus ojos, sujetos precariamente al nervio óptico, «pendulan» colgantes y flácidos. ¡No eres más que una masa infinita de hebras rojizas y sanguinolentas! No tienes ni idea de cómo sigues... ¿vivo? Pero el caso es que no puedes evitar compararte con un repulsivo amasijo de espagueti que dos campesinos de manos callosas meten sin ningún cuidado ni higiene, en un enorme frasco con un líquido verde y viscoso.

**FIN**

*¿Acaso realmente creías que esconderte en un armario te iba a salvar?*

# 138

*Estimado Dr. Wilmarth:*

*Si ha recogido este paquete es que ya cree, sabe que no estoy loco. Iré al grano, esos seres no son de este mundo. Los he visto, aunque vagamente y puedo describir algunos rasgos de su fisionomía. Pese a que son espantosos y ajenos a todo lo conocido, no creo que tengan demasiado interés en amenazar a la raza humana, más bien prefieren pasar desapercibidos. Todo indica que se trata de una colonia que habita o trabaja en las minas que han excavado en las montañas de Vermont y me temo e imagino que se marcharán del planeta en cuanto se hayan provisto de suficientes minerales. Aún con todo, le advierto de que, en la transcripción de la grabación, presenciarás una escena de lo más terrorífica y antinatural, que deja al descubierto la naturaleza anti-terrestre de esos seres.*

*Por si esto fuera poco, hemos tengo una extrañísima piedra que yo mismo ha encontrado en las montañas y cuyos grabados se asemejan a los descritos en el Necronomicón. Le mando una fotografía que lo demuestra, por si pudieras descifrar los símbolos, pero si no le importa esperaré unos días más para enviarte la piedra. He visto gente merodeando por la granja, los chuchos no dejan de ladrar y no quiere quiero correr ningún riesgo.*

Concluye su nota advirtiéndote de los peligros que correría la humanidad si esas criaturas presintieran la más mínima amenaza. Así es que insiste en la importancia de que te retires de las publicaciones y, por supuesto, que no menciones a nadie el contenido de sus cartas.

*Si quieres examinar las fotografías Kodak, avanza hasta la página 90.  
Si prefieres leer la transcripción, ve a la página 45.*

«... se oyeron varios disparos en el exterior de la granja, salí y tres de mis doce grandes perros estaban muertos. ~~Huellas de zarpas~~ Encontré por todo el camino huellas, y entre ellas podían verse las huellas humanas de Walter Brown. Intenté telefonear a Brattleboro, pero la comunicación se cortó al poco de empezar a hablar. ¡Me temo que me están aislando...!

Pero lo peor me esperaba esa misma madrugada. Pasada la medianoche algo enorme se posó en el tejado de la casa y los perros se precipitaron fuera a ver qué pasaba. Les oí ladrar y aullar, y seguidamente uno consiguió encaramarse al tejado saltando desde un cobertizo bajo. Se entabló una feroz lucha allí arriba, y oí un espantoso susurro que jamás olvidaré. Y luego llegó hasta mí un tufo irresistible. Casi al mismo tiempo unos proyectiles atravesaron la ventana y ~~a punto estuvieron de~~ alcanzarme. Apagué la luz y utilicé las ventanas a modo de troneras, y barri toda la casa con fuego de rifle. A la mañana siguiente, descubrí grandes charcos de sangre en el patio, además ~~de otros~~ de una sustancia verde y viscosa que despedían el olor más nauseabundo que mi memoria recuerda.

Estoy aterrorizado y he cogido una habitación en el pueblo más cercano ~~donde me refugio~~ y desde allí le escribo».

La carta está escrita en la oficina de correos de Brattleboro. Temes por Akeley en su remota y solitaria granja, e incluso empiezas a albergar temores por ti mismo.

Apresuradamente, le instas a que busque ayuda y le comentas la posibilidad de ir a Vermont en persona a pesar de sus deseos en contra, y de ayudarle a explicar el caso a las autoridades competentes.

*Si todo te parece muy inquietante, siempre puedes partir hasta la página 12 en busca del hotel que aparece en el remite de la carta. O continúa en la página 19 para leer su carta de respuesta.*

# 140

En este momento ya estás completamente embelesado por su historia, que a cada instante se vuelve más y más extraña:

—Traté de mirarle a los ojos, pero tenía el rostro cubierto, como por un embozo, y no había un solo rasgo de su aspecto que pudiera identificar ni aunque me pagaran por ello, salvo quizás que tenía unos ojos brillantes, demasiado, y una densa —y extraña— barba. No me pregunte de qué hablamos, solo recuerdo que tenía un sueño atroz y que tuve que echar una cabezada en el almacén... No se lo diga al supervisor.

Sonríes con complicidad y le escuchas terminar su increíble historia:

—Lo siguiente que vi al abrir los ojos fue a ese mismo individuo al otro lado de arcén cargando con... Sí, parecía que llevaba una gran caja pesada a la espalda y corría en dirección contraria al tren. En cualquier otra situación habría pulsado la alarma y varios vigilantes lo habrían perseguido, pero en ese momento «algo» me advirtió que no debía delatarlo.

Vuelves a casa abrumado por la historia que has oído. Estás convencido de que Akeley tenía razón y que los Exteriores os están observando. De alguna manera, ellos o sus propios espías han logrado hacerse con la roca sin causar ningún revuelo. Ya está todo perdido... Lo peor de todo es que Akeley tiene que saberlo.

*Ve a la página 88 para escribirle una carta a Akeley.*

*O puedes llamar a la policía para que investiguen el caso en 20.*

A pesar de lo frecuentes que son vuestras cartas, empezáis a notar que algunas de ellas se extravían. Tú no le das mayor importancia; el sistema de correos en Arkham deja mucho que desear y no terminas de creer la obsesión de Akeley con que las criaturas os espían e interceptan la correspondencia. Pero él siente cada vez más miedo y te comenta que ya no se atreve a contar todo lo que sabe por escrito. Está convencido de que los «Exteriores» poseen la capacidad de hacerte perder el sentido y, de alguna manera, privarte de tu voluntad para que hagas lo que ellos quieren. Así es que te pide que mantengáis la correspondencia suspendida durante un tiempo.

Tú accedes, disgustado, mientras consideras que el delirio de tu amigo parece ser cada vez mayor. Hace bastante que el tono de sus cartas se muestra cada vez más inquietante y no dejaba de comentarte cuánto ladran sus perros por la noche pese a no haber peligro alguno. Temes que sin tu supervisión pueda llegar a perder el juicio... Por otra parte, no puedes dejar de pensar en, si tan hábiles son esos seres como para mantener al resto de la población ignorante de su existencia, ¿por qué iba Akeley a arriesgar su vida tratando de desenmascararlos?

Toda esa situación entraña un misterio que aún se te escapa, pero que estás dispuesto a resolver. Así es que decides esperar a que Akeley te proporcione más datos antes de embarcarte en ninguna aventura.

*Espera la carta de Akeley en la página 13.*

# 142

Los ves dirigirse hacia una grieta en la montaña más próxima. Unos entran y, al instante, otros salen llevando consigo unas piedras que relucen, aunque ninguna luz se reflete en ellas. Jamás habías visto nada semejante.

Te parece muy extraño y, ahora que los contemplas con más detenimiento, más que las siluetas de los Exteriores, lo que te parece ver son mineros normales explotando una mina clandestina.

Estás dispuesto a dar media vuelta y alertar a las autoridades cuando sientes el cañón de una escopeta pegado a tu espalda. No te hace falta mirar para saber que el desconocido y Walter están detrás de ti. Uno de ellos se acerca a tu oído y susurra lo que temías oír:

—Shhh, amigo. No se mueva. No podemos arriesgarnos a qué nos delate a las autoridades. Los Exteriores no existen, son disfraces que usamos para mantener a la población lejos de las montañas. Necesitábamos que siguiera desalentando a los curiosos con su cháchara científica, pero ha tenido usted que venir a meter las narices...

Es una larga caída, pero, por suerte, perderás el conocimiento antes de impactar contra las rocas del fondo. Será una muerte rápida y piadosa, pero no tan glamurosa como ser devorado por alienígenas del espacio exterior...

**FIN**



Pasáis al interior del despacho y la conversación se prolonga durante horas. Por fin, poco antes del amanecer, Armitage te interrumpe antes de acompañarte con apremio hasta la puerta.

Parece que tu charla le ha causado una honda impresión y despertado algún recuerdo que le incomoda.

—Estimado amigo —te dice con amabilidad, pero con firmeza—. Creo que «ellos» se han fijado en usted para algo... No, no trate de preguntar nada porque las respuestas aún no han sido escritas. Solo escúcheme y hágame caso: sé por lo que está pasando. A partir de este momento, se encuentra usted solo. Nada de lo que haga puede evitar que lo que tenga que suceder, acontezca. ¿Me oye? Navegamos por un mar de ignorancia bendita y, a veces, a algunos se nos permite echar un vistazo por la borda. Olvídense del *Necronomicón* y no deje por nada del mundo que caiga en manos equivocadas. —En ese momento su expresión cambia a una de inmensa pena, justo antes de abrirte la puerta que lleva al exterior—. No se precipite, no fuerce las cosas, deje que lo que tenga que ocurrir, ocurra. Lo inevitable no debe darle miedo... solo lo imprevisible. Adiós, señor Wilmarth. Nos encargaremos de mantener el libro a salvo. Por su parte, trate de evitar acercarse a él por un tiempo a menos que crea que es... *inevitable*.

*¿Qué habrá querido decir Armitage? Vuelve a tu casa a pensar sobre ello en la página 51.*

# 144

*Esta misma mañana me disponía a bajar a Vermont para avisar a las autoridades siguiendo su consejo, cuando encontré unas pisadas humanas, aún húmedas, que conducían hasta mi granero... Estimado profesor, créame cuando le digo que no hay palabras suficientes para describir lo horrendo de la fisionomía de lo que encontré, pero no por ello me resigné a tocarlo. Pensaba conservarlo para mostrárselo a las autoridades, pero antes tuve la prudencia de hacerle una fotografía para mostrárselo a usted y no considere toda esta misiva el último y definitivo desvarío de un pobre loco montañés. ¡Hé visto a uno de esos seres!*

*... No se moleste en pedirme esa imagen, la criatura desapareció del granero al poco tiempo, no sé si vinieron a buscarla, si se disolvió o qué brujería usaron para llevársela. Para mi sorpresa y desgracia, tampoco apareció reflejada en la imagen pese a que pasé toda la mañana lanzando placas Kodak una detrás de otra. Por supuesto, el plan que tenía de avisar a las autoridades ha sido descartado: no quiero que piensen que he perdido el juicio. Además, después de la pelea en el tejado, uno de los Exteriores... ha contactado conmigo. No me pregunte, no tengo explicación por ahora, pero estoy seguro de encontrarme muy cerca de resolver el misterio. Tenga paciencia, doctor Wilmarth, pero que, si no recibe noticias mías en cinco días, le ruego encarecidamente que se ponga en contacto con mi hijo para que arregle todo lo concerniente a mi funeral.*

*Si crees que lo mejor será avisar ya al hijo de la locura de su padre para ver si puede ponerle fin a todo esto, ve a la página **69**.*

*Si prefieres esperar a recibir más noticias suyas y seguir al margen, sigue en la página **96**.*

# 145

«En suma, deseo de todo corazón que se decida y nos acompañe a Mr. Akeley y a mí. Los seres que nos visitan están muy interesados en conocer a hombres cultos como usted para hablarles de los grandes abismos que la mayoría de nosotros hemos imaginado en nuestra supina ignorancia. Así pues, Mr. Wilmarth, a usted le toca decidir. Buenas noches, Mr. Akeley. ¡Trate bien a nuestro huésped! ¿Listo para cerrar los interruptores?».

Te dejas caer contra el respaldo del sofá, estás mareado, con la cabeza embotada por la información y el zumbido persistente que sigue resonando en el interior de tu cabeza. ¿Qué vas a hacer? Es todo tan irreal. ¿Le entregarás tu cuerpo a estas criaturas? ¿Lucharás contra tu anfitrión, sin duda, poseído por los demonios del espacio?

*Si pretendes resistirte, ve a **131**.*

*Sí, por el contrario, crees que puedes aceptar su oferta y cruzar el cosmos con ellos, ve a **63**.*

# 146

«Estimado profesor Wilmarth:

Lamento mucho el malentendido de mi última carta, no hay ninguna placa Kodak en mi posesión que pueda ser de su interés. Al parecer, confundí algunos insectos posados sobre las lentes. Le ruego olvide todo lo que le he contado y...»

¡Todo era una patraña! Una estratagema para robarte el *Necronomicón*. No hay ninguna criatura ni huella alguna en aquella granja, ni siquiera sabes si ese tal Akeley existe en realidad. Solo querían apoderarse del manuscrito y pretendieron aprovechar la situación de tu disputa en los periódicos para que bajaran la guardia. Se ha burlado de ti y tú has sido tan incauto como para haber caído en su juego.

Sin embargo, hay algo diferente en esta carta, algo que no te cuadra, pero ¿qué podrá ser?



*Si no te fías de Akeley, puedes conducir hasta Vermont para descubrir quién es en la página 75. Si crees que sabes qué puede estar pasando y decides esperar un poco más de tiempo, ve a 66.*

Lamentas que tu cobardía te impida hacer hablar al aparato. ¡Dios sabe qué misterios y espantosas dudas y cuestiones sobre su identidad podría haber despejado! Aunque, después de todo, quizás haces bien en no tocarlo. De la mesa diriges la linterna al rincón donde crees que estaría Akeley, pero en el butacón no hay nadie, ni dormido ni despierto. Por el suelo, ves su viejo y familiar batín, y junto a él, su bufanda amarilla y los grandes vendajes para los pies. Notas que ha desaparecido de la habitación esa sensación vibratoria que tanto has experimentado.

Te detienes, dejando vagar al haz de la linterna por el estudio a oscuras hasta que una ahogada exclamación se te escapa de los labios antes de abandonar a toda carrera la tenebrosa granja al pie de la oscura y frondosa cima de la montaña encantada. ¡Todo un foco de horror transcósmico entre las desoladas montañas verdes y los maldicientes arroyos de aquellapectral campiña!

Por vez primera, adviertes la presencia sobre el asiento de varios objetos que apenas dejaban ver los pliegues sueltos del batín. Son tres dispositivos endiabladamente sofisticados, provistos de ingeniosas pinzas metálicas que se conectan a articulaciones orgánicas de las que, francamente, prefieres no hacer conjectura alguna.

Pero esperas, lo esperas con toda tu alma, que se trate simplemente de las obras en cera de un escultor magistral.

Y entonces lo comprendes:

¡Dios mío! ¡Aquel susurrador en la oscuridad con su enfermizo olor y sus vibraciones! Brujo, emisario, portavoz del averno, ser ajeno a este mundo... aquel espantoso y amortiguado susurro... y todo el tiempo en aquel cilindro nuevo y reluciente del estante... pobre diablo... Prodigiosa destreza quirúrgica, biológica, química, mecánica...

Pues lo que hay encima de ese butacón, perfectos en apariencia hasta el menor y más inimaginable detalle, ¡es el rostro y las manos de Henry Wentworth Akeley!

# 148

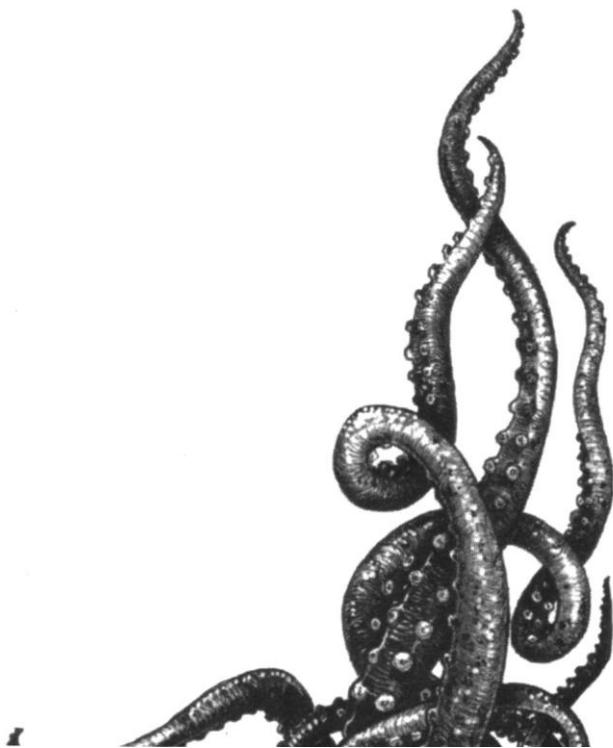
Esas desoladas montañas de Vermont son sin duda el puesto de observación de una espantosa raza cósmica... y cualquier duda que albergas sobre el tema pierde consistencia al leer que se había localizado un noveno planeta más allá de Neptuno, tal como aquellos seres habían adelantado. Los astrónomos, con una implacable propiedad que estaban lejos de sospechar, lo denominaron «Plutón». Tú estás convencido de que se trata, nada menos, que del nocturnal Yuggoth...

En vano, tratas de convencerte de que esas diabólicas criaturas no están planeando, poco a poco, realizar actos contra la seguridad de la tierra y de sus habitantes humanos.

**FIN**



# **BESTIARIO**



### **Mi-Go**

Los Mi-Gos, u hongos de Yuggoth, son una raza alienígena de aspecto fungoide y armadura quitinosa similar a la de los crustáceos profundamente relacionados con el planeta Plutón del que podrían ser originarios o, al menos, tener una base permanente.

Suelen ser descritos como una mezcla de insecto y hongo de aproximadamente un metro y medio de altura, con numerosos apéndices rematados en garras o pinzas y alas membranosas que no parecen ser lo suficientemente fuertes como para permitirles volar y, sin embargo, lo hacen, aunque de forma torpe.

Los Mi-Gos, pese a su aspecto brutal y primitivo, son una raza extremadamente tecnológica, siendo capaces de realizar complicadas operaciones de cirugía en las que destacan la extracción de cerebros completamente operativos para su preservación y transporte.

Estas criaturas están relacionadas con un sonido desconcertante e inclasificable que produce terribles efectos sobre los que lo escuchan durante demasiado tiempo; este sonido no está claro si es un medio de comunicación o algún tipo de arma sónica.

### **Henry Akeley**

Este granjero de las montañas de Vermont es un hombre de temperamento, educación e inteligencia notables. Pese a que nadie parece haberle visto desde hace años, recientemente ha comenzado a remitir cartas a diferentes investigadores acerca de extraños avistamientos ocurridos en su granja.

### **Albert Wilmarth**

Es profesor de literatura en la Universidad de Miskatonic, Arkham y un gran entusiasta, aficionado al folklore de Nueva Inglaterra. Durante años ha estudiado las leyendas de la costa este de los Estados Unidos, relacionando los relatos de los nativos con otras mitologías comunes a otros grupos humanos de todo el planeta. En su estudio, plantea que los mitos son fantasías que todas las culturas usan para llenar los huecos en su conocimiento, una especie de cuentos de hadas que surgen de forma espontánea ante la observación de lo inexplicable sin la aplicación del método científico.

Su despiadada crítica a todos los historiadores menos serios que atribuyen veracidad a estas leyendas le han reportado la reputación de ser un auténtico ogro. Tiene muy pocos amigos fuera de la Universidad.

### **Noyes**

Un hombre de origen desconocido y acento extraño. Nadie de

Vermont es capaz de dar una descripción suya, salvo su considerable altura y andar desgarbado. Segundo parece, es un buen amigo de Akeley y descansa en su casa. También puede conocer a Walter Brown e incluso mantener algún tipo de relación profesional con él.

### **Walter Brown**

Existen dos relatos acerca de la procedencia y actividad de este sujeto. Una gran parte de los habitantes de Brattleboro lo consideran un anciano mendigo enloquecido que malvive en una granja semi abandonada en mitad de las montañas. Pero para todos los habitantes de fuera de la comarca, se trata de un erudito profesor de folklore que abandonó sus estudios para establecerse por su cuenta en Vermont. Quién sabe, puede que ambas versiones sean ciertas...

### **George Akeley**

Es el hijo de Henry Wentworth Akeley. Se mudó a San Diego, California, después de que su padre se jubilase. Por lo que se sabe de él no mantiene ninguna relación con su padre desde hace 10 años y su dirección está disponible en todas las guías telefónicas, por lo que no debe tener nada que ocultar.

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

---

---

En Townshend, Vermont, unos inexplicables restos arrastrados por las riadas parecen certificar la presencia de vida extraterrestre en sus agrestes colinas. Tu curiosidad te lleva a establecer contacto epistolar con Henry W. Akeley, un residente que posee abundante información al respecto. No obstante, el discurso de Akeley en sus cartas se vuelve cada vez más contradictorio y delirante. ¿Quiénes son esos extraños seres que, según él, acechan el hogar de Akeley? ¿Qué intenciones tiene este estudioso de lo oculto al enviarte todas esas cartas y fotografías inexplicables? Pero sobre todo... ¿Qué se esconde tras esos pavorosos secretos susurrados por Akeley en la oscuridad?

**Choose Cthulhu:** El que susurra en la oscuridad 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.

