

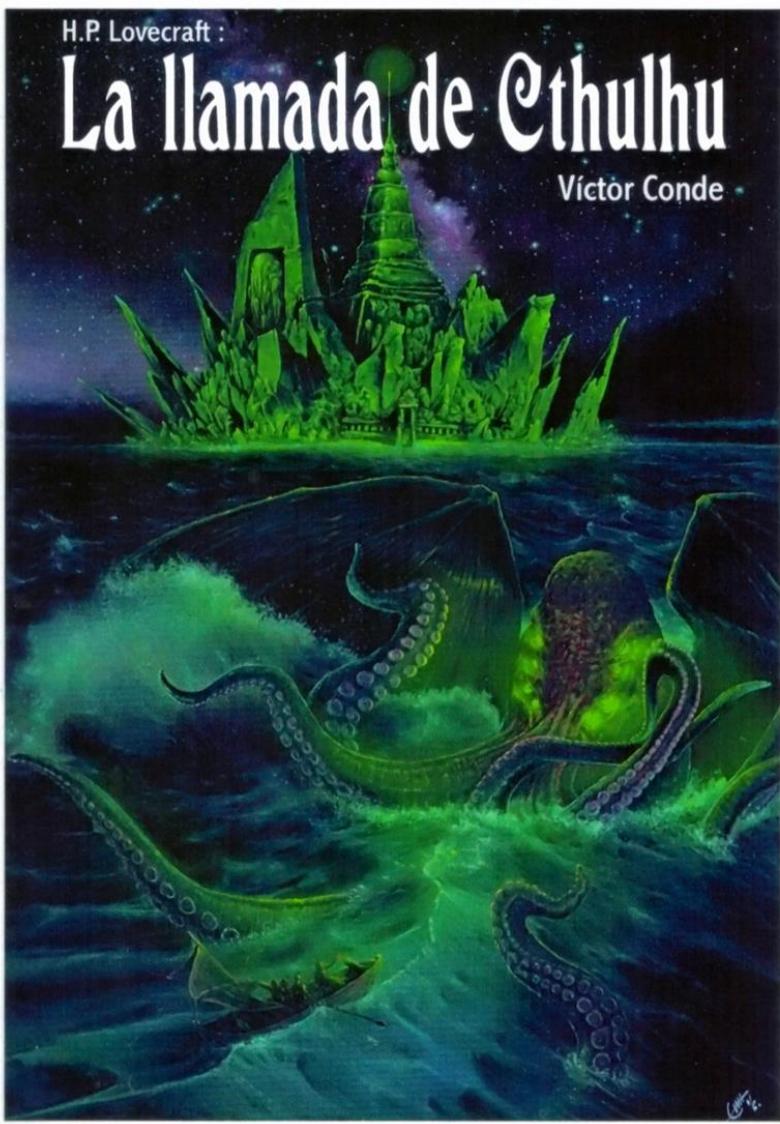
ALWAYS  
**CHOOSE CTHULHU**

The choose your own insanity game-book

H.P. Lovecraft :

# La llamada de Cthulhu

Víctor Conde



**CHOOSE 1 CTHULHU**

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

Corre el invierno de 1926 y funestas noticias sobre el fallecimiento de tu tío-abuelo George Gammell Angell, profesor de la Universidad de Brown, llegan hasta tu puerta.

¿En qué siniestros estudios estaba envuelto? ¿Qué diablos es esa espantosa criatura, mitad dragón, mitad pulpo, que aparece en una tablilla entre sus pertenencias? ¿Tendrás el valor de enfrentarte a la secreta existencia de un culto ancestral que rinde pleitesía a seres de pesadilla venidos de los confines del tiempo y el espacio?

Choose Cthulhu: La llamada de Cthulhu 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**

*Victor Conde*

### **2. EN LAS MONTAÑAS DE LA LOCURA**

*Edward T. Riker*

### **3. LA SOMBRA SOBRE INNSMOUTH**

*Giny Valrís*

### **4. LA CIUDAD SIN NOMBRE**

*Giny Valrís*

### **5. EL HORROR DE DUNWICH**

*Victor Conde*

### **6. LOS SUEÑOS EN LA CASA DE LA BRUJA**

*Edward T. Riker*

### **7. EL MANICOMIO DE ARKHAM**

*Victor Conde, Giny Valrís y Edward T. Riker*

ALWAYS CHOOSE CTHULHU - 1

# La llamada de Cthulhu

---

**Víctor Conde**



*Ilustraciones: ELIEZER MAYOR*

**Director de arte:** Eliezer Mayor

**Maquetación:** kharmedia.es

**Víctor Conde**

**LA LLAMADA DE CTHULHU**

Primera edición en 2.0. BOOKS: 2018

© De la edición: Ediciones 2.0 BOOKS, 2018

© Del texto: Víctor Conde

© De las ilustraciones interiores: Eliezer Mayor

© De las ilustraciones del bestiario: Adrián Lucas Hernández

© De la portada: Juapi Coffee Artist



• San Clemente, 24, Edificio El Pilar,  
38002, Santa Cruz de Tenerife

Tel.: 922 532150

Fax: 922 286062

• León y Castillo, 39 - 4º B  
35003 Las Palmas de Gran Canaria  
Tel.: 928 373637 - 928 381827  
Fax: 928382196

[www.choosecthulhu.com](http://www.choosecthulhu.com)

Fotomecánica e impresión: Ulzama Digital

Impreso en España - Printed in Spain

ISBN: 978-84-17360-44-3

Depósito Legal: TF 559-2018

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**

*Encontrado entre los papeles del difunto Francis Wayland Thurston, de Boston:*

*“Resulta concebible pensar en la supervivencia de tales poderes y criaturas (...), una supervivencia de una época inmensamente remota en la que (...), la conciencia estaba manifestada, quizá, en formas y figuras que desaparecieron hace mucho ante el avance de la Humanidad (...), formas de las que solo la poesía y la leyenda captaron un fugaz recuerdo llamándoles dioses, monstruos y criaturas míticas de todo tipo y especie...”*

*Algernon Blackwood.*

# 1

Corre el invierno de 1926, y tú te encuentras cómodamente apoltronado en tu casa de Boston, en el estado de Massachusetts, viendo caer la nieve por tu ventana. Hace mucho frío fuera, y aunque los periódicos no han avisado de la espectacular nevada, esta ha aparecido como por ensalmo cubriendo todo el norte del país. Todo está cubierto de blanco, desde los condados de Nueva Inglaterra a la frontera con Canadá. Menos mal que tienes chimenea.

Te apellidos Wayland, y trabajas en la Universidad de Brown, en Providence, una bonita ciudad cercana situada en la isla de Rhode. Ahora estás pasando unos días de vacaciones, coincidentes con el final de las clases, y nada perturba la paz de tu existencia. Hasta que, ojeando la correspondencia (abundante, como siempre) que te ha dejado el cartero, encuentras un sobre de la autoridad local de la isla. Intrigado, coges el abrecartas y rompes el lacre.

Este inocente gesto va a disparar la mayor aventura de tu vida, pero tú aún no lo sabes...

Los ojos se te salen de las órbitas cuando lees la carta: al parecer, la policía local de Providence te informa del repentina fallecimiento de tu tío abuelo George Gammell Angell, profesor honorario de lenguas semíticas en tu misma Universidad. ¡Es una tragedia!

Pasa a la página **2**.

## 2

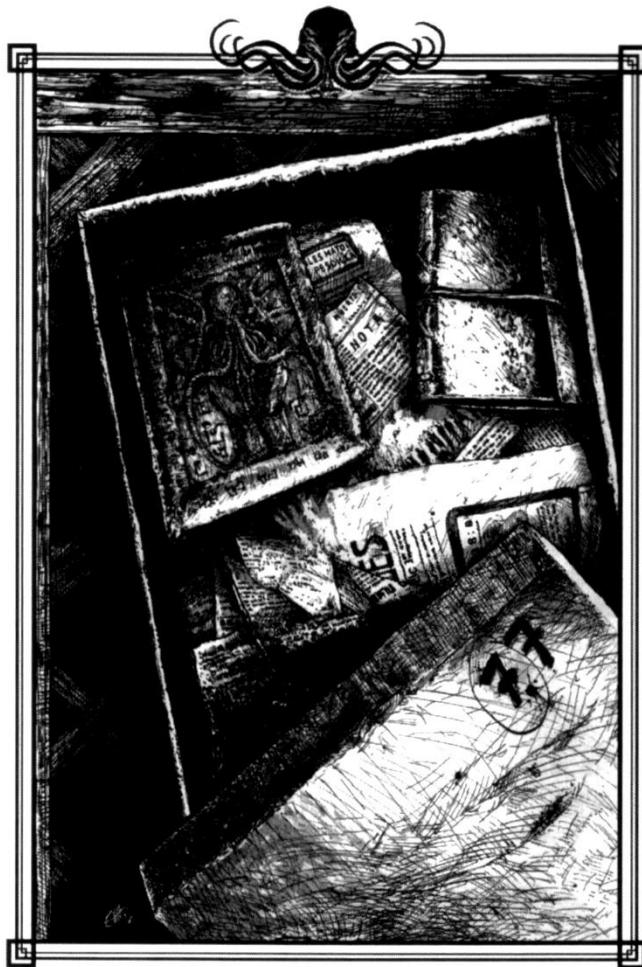
Te llevabas muy bien con tu tío abuelo. Ya estaba muy mayor, contaba con la friolera de noventa y dos años, ¡casi nada! pero era un prodigo de salud. Solía viajar mucho, siempre metido en sus investigaciones sobre lenguas muertas y jeroglíficos, y los directores de los museos de todo el país solían consultarle a menudo. ¿Pero cómo murió?

El hecho sucedió hace menos de dos días, cuando regresaba del barco de Newport: al parecer tomó un atajo para llegar a su casa por la empinada cuesta que conectaba el muelle con su mansión de Williams Street. Según la policía, resbaló y se dio un golpe. Es raro, piensas, porque la noche estaba clara y no había ni siquiera llovido. Aun así, un hombre tan mayor está claro que puede tener un traspié.

Sin pensártelo dos veces, haces la maleta y sales a la mañana siguiente para tomar el tren de Providence. Hay algo raro en todo este asunto y, siendo tú su único familiar cercano en el estado (y heredero y testamentario), tienes que averiguar qué es. Un día después ya estás en Rhode Island, velando el féretro de tu tío. Y entonces se te acerca un hombre.

Pasa a la página [3](#).

3



*Abres el paquete misterioso que te legó  
tu tío abuelo...*

# 4

El hombre viste como un inspector de policía, y se presenta como inspector Legrasse. Tras darte las condolencias, te entrega una caja: son las posesiones de tu tío abuelo, que había dejado en su despacho con una nota donde indicaba que, en caso de que le pasase algo, debían entregarte a ti el paquete. Era como si sospechara que le quedaba poco tiempo de vida.

De regreso en el hotel, abres el paquete y te quedas anonadado: dentro hay tres cosas muy raras. Primero, un montón de recortes de periódico, algunos muy viejos y otros más recientes. Segundo, un manojo de papeles que parece un manuscrito escrito por el puño y letra de tu tío. Y tercero y más desconcertante, un objeto tallado en arcilla con un inquietante grabado.

¿Qué examinarás primero?

Si examinas los recortes de periódico, pasa a la página **67**.

Si le echas un vistazo al manuscrito, pasa a la página **44**.

Si tus dedos te tiemblan de ganas de coger el objeto de arcilla, pasa a la **88**.

“No es real, es solo una pesadilla, solo una maldita pesadilla...”, te dices a ti mismo una y otra vez. Aprietas los párpados intentando no mirar lo que está pasando, pero el sonido chorreante de la pintura te confirma que, en efecto, *algo* le está pasando a *ese* cuadro. Te arriesgas a mirar, coincidiendo con unos gritos espantosos que está soltando Henry Wilcox en ese preciso instante, y ves... lo que entonces ves...

Es imposible que una mente racional asimile un cuadro semejante. La pintura se ha amontonado en el suelo, pero no se está quieta, sino que ha asumido una especie de vida, de palpito. Hay evidencias en ella de una malévolas plasticidad y de una intencionalidad en sus movimientos, una intención nefasta. Cuando *esa* cosa, o más bien la cosa que ha surgido de la pintura, te roza el tobillo... ya no puedes negarlo. ¡Es real, es una criatura física, no estás soñando! ¡Te tiene atrapado por la pierna!

Por fortuna o por desgracia, tu mente no soporta tal horror, y se desmaya. Las sirenas de las ambulancias llegan un rato después, y te recogen.

Pasa a la página **76**.

# 6

Los evangelistas parecen gente más fiable, así que les pides que te dejen ir con ellos hasta el territorio de los esquimales. El jefe del grupo, que se hace llama Padre Jededyah, acepta muy contento. Parece complacido de tener una nueva alma que salvar entre sus manos.

Partís al día siguiente, después de pertrecharos. Los nativos viven cerca de la frontera con el Parque Nacional, muy hacia el interior. Es un viaje de no menos de tres semanas por una meseta preciosa aunque empapada de hielo, y rodeada de montañas. ¡Ay, si te viera tu tío abuelo ahora! Lo único que te intranquiliza es la mirada que te lanza Gothab desde la ventana de la taberna, como si hubieras cometido un grave error. Pero qué sabrá él. Seguro que quería desvalijarte a la primera de cambio, en cuanto salierais de la ciudad. Con los evangelistas, sin embargo, te sientes más seguro.

Una semana de viaje después tienes la sensación de estar perdido en los confines literales del mundo, sin un enclave civilizado a miles de kilómetros de distancia en todas direcciones. Y empiezas a sentir... miedo.

Pasa a la página [7](#).



*El padre Jededyah empuña un puñal de  
sacrificios y te mira.*

# 8

De repente, en una de esas noches eternas, los evangelistas se reúnen en círculo y empiezan a entonar cánticos. Medio congelado, les dejas hacer. Si eso les distrae...

Entonces empiezas a sospechar que algo va mal. Te da en la nariz que ese ritual que han empezado no tiene mucho de cristiano, a menos que expresiones tan raras como *¡Iah, iah, Shub Niggurath!* tengan sentido en una misa de domingo.

Entonces el Padre Jededyah se gira hacia ti, y saca de su traje acolchado un puñal de sacrificios, un *kris*. Su mirada despidе fuego, y de su cuello cuelga un medallón con una efigie llena de tentáculos.

¡No son evangelistas, son sectarios camuflados del Culto del Gran Cthulhu!

Presa del terror, intentas huir. Ellos se ríen. Saben muy bien que no hay lugar donde esconderse en miles de kilómetros a la redonda. Ya te cogerán, o si no lo hará el frío. Aun así, presa del pánico, intentas huir, poner toda la distancia posible entre ellos y tú, internándote más y más en ese infierno helado. Cada hora que pasa te cuesta más moverte, como si tus huesos se estuviesen cristalizando. Llega un momento en que la cruda realidad se impone, y te das cuenta de que te has convertido en una estatua viva de hielo, momificada por decenas de grados bajo cero. Cuando el frío del metal del cuchillo se desliza por tu garganta, ya ni siquiera eres capaz de notarlo.

**FIN**

Las cosas que has descubierto no es que te hayan tranquilizado, precisamente. Está más que claro que tu tío abuelo, el bueno de Angell, estaba metido en asuntos muy turbios. Pero no porque él los hubiese provocado, sino porque a fuerza de investigar se enredó en un mundo lleno de misterios que quizá condujeron... ¿a su muerte?

No, no puede ser, piensas. Su muerte fue un accidente, o eso dijo la policía. Se resbaló en el camino a su casa desde el muelle, y eso fue todo. A veces no hace falta más que eso para una persona que ya roza casi el siglo de vida, por mucho que fuera un dechado de salud.

El problema es que tú ahora has heredado esos misterios. Como testamentario y albacea de las propiedades de tu tío, te corresponde el deber de continuar su búsqueda allí donde él la dejó. Y no es que te atraiga demasiado la idea... pero tienes que admitir que en el fondo estás intrigado. Y por espeluznantes que parezcan estos enigmas, algo en lo más profundo de tu alma siente la necesidad de sacarlos a la luz, y de averiguar toda la verdad que subyace bajo tanto esoterismo.

Pasa a la página **10**.

# 10

Bien, ¿por dónde empezarás?

Está claro que fueron las pesquisas de tu tío las que le fueron sumergiendo cada vez más adentro en un mundo de secretos muy antiguos y de extraños cultos paganos. ¿Cómo empezar a meterte tú en ese mundo?

Tienes un nombre por el que podrías comenzar: Henry Anthony Wilcox. La dirección del joven estudiante de Bellas Artes viene en una de las cartas, por lo que podrías ir a visitarle. No te queda lejos, es en el edificio Fleur-de-Lys, en Rhode Island, a un tiro de piedra de donde tú estás ahora mismo. A lo mejor te puede contar algo más sobre sus extrañas alucinaciones.

O también podrías ir a hablar directamente con la policía, para que te den detalles sobre el fallecimiento de tu tío, al cual, cada vez que lo piensas, le rodean más extrañas circunstancias. El inspector Legrasse, al que ya conoces, podría informarte.

O también podrías ir a la Sociedad Americana de Arqueología a preguntar por el origen de esta escritura y de estos ídolos paganos.

Si vas a visitar la casa de Wilcox, coge el tren en la página **15**.

Si prefieres interrogar a la policía, ve a la **98**.

Si navegas un rato por los archivos de la Sociedad, pasa a la página **35**.

# 11

Le sugieres al inspector que un pequeño grupo de policías debería seguir a los sectarios que se han separado del grupo principal. Ese bullo que están arrastrando te da mala espina. ¿Qué será?

A Legrasse le parece buena idea, y él, tú y tres hombres más os internáis entre los arbustos, en persecución de los sectarios. Los seguís en silencio hasta que llegáis a la cabaña destortalada. Parece el decorado de una mala película de terror, cayéndose a pedazos, con esa combinación de elementos realistas e imaginados, sacados de un cliché alimentado por el horror colectivo. Y eso es lo que vuelve el ambiente más tétrico que si fuese totalmente realista, pues en un decorado parcialmente imaginado pueden suceder más cosas.

Los sectarios abren la puerta y desaparecen en su interior. Contáis hasta cinco antes de salir de vuestro escondite y entrar también en la casa. Os sorprende... no encontrar a nadie. ¿Dónde se habrán metido? Aquí solo hay una habitación grande, vacía y muy sucia.

—¡Aquí! —susurras, señalando una trampilla en el suelo—.  
¡Seguro que se han metido ahí abajo!

Abrís con cuidado la trampilla, apuntando con las escopetas.  
Baja al sótano en la página [12](#).

# 12

Los hombres descienden despacio hacia las tinieblas. Llevan las linternas atadas a los cañones de las escopetas con cinta. Sus haces de luz blanca horadan la negrura, revelando un lugar muy húmedo y desagradable. Pero lo peor es el olor, una peste a descomposición y a basura que te arruga la nariz como si la hubieses hundido en un limón.

Entonces veis a los sectarios: están reunidos en círculo dándoos la espalda, en torno a un saco. Eso es lo que estaban arrastrando. Los policías les dan el alto y les advierten que están detenidos, pero entonces... algo sale del saco. ¡Es un zombi! Y del suelo salen más manos y cabezas que intentan agarraros. ¡Os habéis metido en un nido de muertos vivientes!

Afortunadamente, no hay zombi que resista las dos postas de una escopeta del calibre .12, y en cuanto los hombres lo descubren, empiezan a disparar. El sótano se convierte en una nube de destellos de escopeta y de bocas hambrientas de cadáveres. Los pedazos de los cuerpos vuelan por los aires como mariposas.

Pasa a la página [13](#).

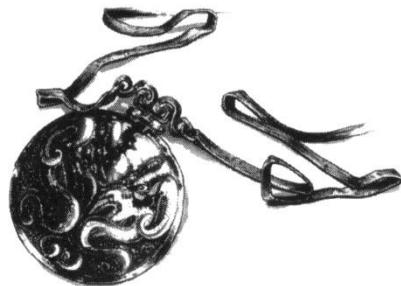


*Algo sale del saco... ¡un zombi!*

# 14

La lucha acaba bien, es decir, con vosotros triunfantes. Legrasse aún no está seguro de si lo que cree haber visto ha ocurrido de verdad. Tú tampoco.

Regresáis a Nueva Orleans sudorosos y sin poder creer aún lo que visteis en el pantano. ¿Habrá sido un sueño, o fue real? Habéis arrestado a un buen puñado de cultistas, y seguro que de su interrogatorio saldrán testimonios interesantes. Pero tú tienes que continuar con tu investigación. Y para ello debes volver a Boston.



Si vas a visitar la casa de Wilcox, coge el tren en la página [15](#).

Si navegas un rato por los archivos de la Sociedad Antropológica, pasa a la página [35](#).

Si visitas la biblioteca de la Universidad de Miskatonic, donde se cuenta que se guardan libros muy raros, ve a la [29](#).

# 15

La casa de Henry Wilcox es la típica residencia de estudiantes, alquilada por meses. Te presentas al casero y pides hablar con el joven, y él te lleva hasta su habitación. Tocas en la puerta. Cuando Henry te abre, te sorprendes: no tiene más de veinticinco años, pero aparenta cuarenta. Está delgado y demacrado, y parece llevar puesta la misma ropa con la que ha dormido tres días seguidos.

Te presentas. Cuando oye tu apellido, sus ojos se iluminan. Te deja pasar y se abre esperanzado a ti, como si necesitara urgentemente la ayuda de alguien y tú fueras su única esperanza después de que tu tío muriera. Inmediatamente le interrogas sobre sus inquietantes sueños, y sobre la tablilla de arcilla que le llevó a Angell. Y él responde:

—Sí, la hice yo con mis manos mientras soñaba extrañas ciudades; esos sueños son más antiguos que la taciturna Tiro, que la contemplativa Esfinge o que la cercada de jardines Babilonia.

Se nota que Henry lleva semanas sin dormir, o durmiendo muy mal, pero aun así está lúcido. Te cuenta que una noche hubo un terremoto en Nueva Inglaterra, y que fue a partir de ese suceso cuando la pesadilla comenzó.

Pasa a la página [16](#).

# 16

Intrigadísimo, le pides que te refiera sus últimos sueños. Él te dice que, aunque ya nunca ha vuelto a dormir como antes, la parte más intensa de los sueños se dio justo entre el 22 de marzo y el 2 de abril del pasado año, más o menos en las mismas fechas en las que se dejó sentir el terremoto. Desde entonces ha seguido teniendo pesadillas esporádicas, pero no con tanta intensidad.

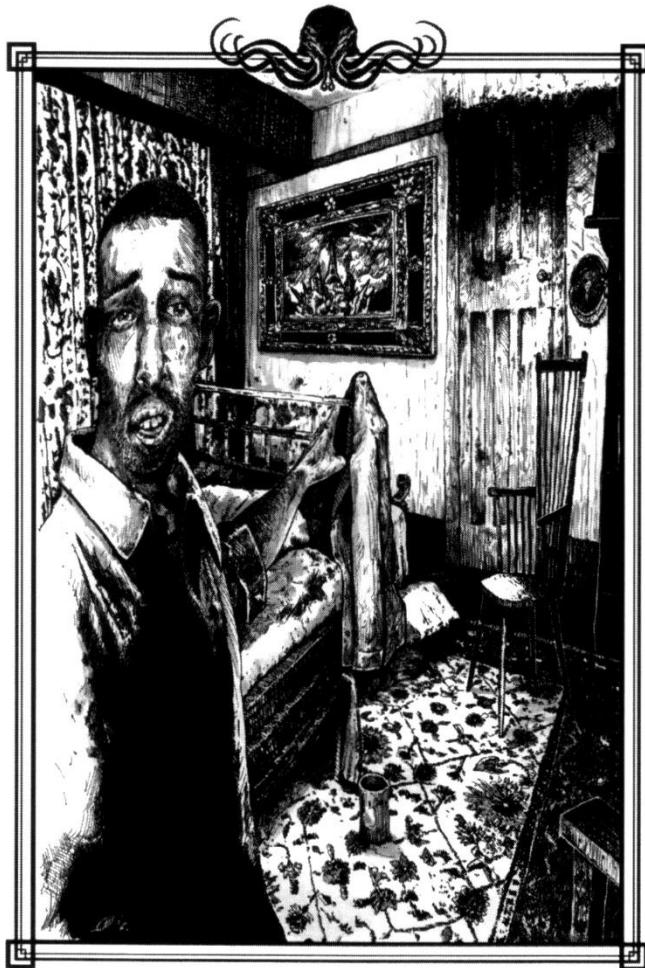
Pero eso sí (te cuenta en voz baja y confidencial): en estas últimas noches ha llegado a verle a él.

—¿Quién es él? —preguntas, intrigado.

—Un ser ciclópeo, de kilómetros de altura —le tiembla la voz y se abraza a sí mismo como intentando protegerse de su propia demencia—. Se comunica mediante impulsos sensitivos imposibles de describir. No es una voz, ni un rugido, sino... otra cosa. Y ha despertado. ¡Poco a poco, ese ser, esa entidad, se está despertando!

El joven se echa a llorar, y te enseña un cuadro que pintó un amigo suyo llamado Ardois-Bonnot. Es un *Paisaje Onírico*, pero con una espantosa capacidad de turbación. Según Henry, lo pintó mientras estaba en un trance pesadillesco. El cuadro evoca un paisaje tan alienígena que no hay palabras para describirlo. Tú no eres amigo de quemar obras de arte, pero si de ti dependiera esta se iba directa a la hoguera.

Pasa a la página [17](#).



*Henry te invita a entrar en su pequeño mundo.*

# 18

Henry te dice que normalmente nota cuándo va a tener un sueño, uno de los terroríficos, y presiente que será esta misma noche. Pero no te aconseja que te quedes cerca, pues en su habitación tienden a ocurrir “cosas raras” mientras él duerme.

Tal vez deberías hacerle caso e irte a hablar con la policía sobre la muerte de tu tío. A lo mejor ellos pueden arrojar un poco más de luz sobre este asunto. O si no, prepárate un buen café que te ayude a pasar la noche en vela junto al pobre Henry, y arriésgate a ver en qué consisten esos fenómenos oníricos que lo aterran...



¿Irás a ver al inspector Legrasse? Pasa a la página **98**.

¿Te quedarás vigilando por la noche junto a Wilcox? Pasa a la **50**.

# 19

El *Alert* parece un buen barco. Su capitán es un noruego apellidado Johansen con el que pronto haces buenas migas. Mejor que sea así, pues vais a estar mucho, mucho tiempo en el mar. Y en las travesías tan largas y duras es mejor llevarse bien con la gente.

El mercante parte hacia el sur un 20 de diciembre de 1926, contigo a bordo. El rumbo que toma el capitán lo lleva tras varias semanas hasta el canal de Panamá, donde esperará su turno durante tres días para cruzar del Atlántico al Pacífico. La cola de barcos que va en un sentido y otro es tremenda, y aquí nunca deja de llover. Nunca jamás.

Johansen, sonriente, te dice que es normal: esta es una de las regiones más pluviosas del mundo. Por eso se construyó aquí esta inmensa obra de ingeniería, una de las siete maravillas del mundo moderno: porque la lluvia se usa para llenar algunos embalses intermedios que suben y bajan como un moderno sistema de ascensores, acarreando buques de una curva geodésica a la siguiente.

Alcanza el océano Pacífico en la página **84**.

# 20

—Subiré —le dices a Englehorn. A este le parece una locura, pero te deja hacer. En el fondo también tiene curiosidad por desvelar ese misterio. O por averiguar si dentro de la muralla hay algo de valor que poder llevarse.

Los marineros usan sus cuerdas para ayudarte a subir. Lentamente, vas metiendo los pies en las irregularidades de la pared y subes metro a metro. No sin pocos esfuerzos, y tras resbalarte un par de veces, logras llegar arriba. El reborde de la muralla es plano, y te permite sentarte y recuperar el aliento. Desde allí arriba, de hecho, se disfruta de un panorama precioso de la isla, con su esmeraldina selva y unos cauces de ríos que serpentean en la distancia.

Pero cuando miras dentro de la muralla...

Pasa a la página [21](#).

# 21

Tus ojos se desorbitan. El color huye de tus mejillas. Tus globos oculares están a punto de salirse del cráneo por la sorpresa.

Gritando de terror, bajas la muralla sin acordarte de que la cuerda está allí. Te pegas tal golpetazo contra el suelo, al caer, que una pierna casi se te rompe. La tienes entera de milagro.

El capitán, entre gritos, te pregunta qué has visto mientras corréis de regreso al barco. No, no es R'Lyeh la isla dónde estáis. ¿Qué cómo lo sabes? Quizá por la espantosa criatura que viste dormida allí dentro, un simio gigante muy distinto a las aberraciones cósmicas que describía el *Necronomicón*. Un simio que no necesita puertas para entrar en su nido, y cuya mano peluda asoma ahora por la parte de arriba del muro. Un ser tan antediluviano en su origen como los que embrujan los libros profanos de Abdul Alhazred, pero que cuando sale de su guarida, lo hace a expensas del beneplácito de sus amos, las presencias malignas de la gran raza de Yith. Su Circo se halla también en la Tierra.

No, no estás en la isla del gran Cthulhu, sino en otra que alberga a un mito muy distinto. Pero da igual: tu cordura tampoco lo aguanta.

Pasa a la página **76**.

# 22

Te internas más aún en la selva, esperando hallar pistas que te aclaren un poco el misterio de esta isla. Englehorn te acompaña, aunque no le parece precisamente una buena idea. Podría haber nativos caníbales o trampas para animales ahí fuera, y con lo tupida que es la foresta, no los veríais hasta que los tuvierais encima.

Os abrís paso a golpe de machete por la maraña de lianas y ramas que cuelgan de los árboles. De repente, un rostro que aparece tras unos arbustos te da un susto de muerte. Cuando te tranquilizas, te das cuenta de que no es más que una estatua de piedra.

—¿Qué ocurre? —pregunta el capitán. Lo tranquilizas con un gesto y señalias la estatua.

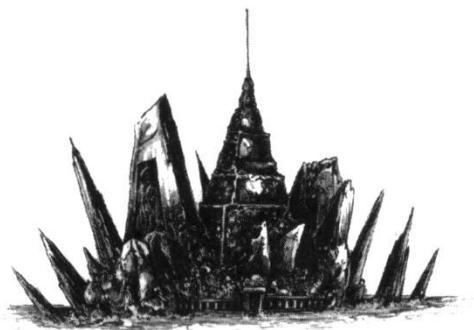
—Eso sucede.

Representa un cruce entre un hombre y un animal, pero no un simio, sino otra cosa. Las enredaderas y el moho que la cubren sugieren que quien la talló lo hizo hace muchos, muchísimos años. ¿Para qué servirá? ¿Una advertencia, tal vez? ¿O será un símbolo religioso, una especie de guardián de la selva?

Pasa a la página [23](#).

# 23

Dejáis atrás el ídolo y proseguís selva adentro. Englehorn está a punto de ordenar a sus hombres dar media vuelta, cuando de repente aparecen: unas antiquísimas ruinas construidas en medio de la selva. Tienen un estilo arquitectónico que recuerda los espiados templos de la India, pero estas parecen construcciones mucho más antiguas. Y abandonadas... ¿o no?



Siquieres explorar las ruinas, pasa a la página **78**.

Si prefieres volver a la muralla circular y ver qué hay dentro, vuelve a la página **97** y escoge otra opción.

# 24

Asustado, le arrancas a Wilcox el colgante del cuello y, sin pensártelo dos veces, abres la ventana. Lo primero que te golpea es una onda de aire helado que viene de fuera: en la calle está nevando. Hay quince grados de temperatura de diferencia.

El montón de pintura parece haberse coagulado bajo el cuadro, pero no se queda quieto... Parece haber asumido una especie de vida, de pálpito. Hay evidencias en él de una malévolas plasticidad y de una intencionalidad en sus movimientos, una intención nefasta. ¡Y se está arrastrando hacia ti! Wilcox empieza a chillar en sueños, unos gritos desgarradores.

El colgante quema en tu mano. Lo arrojas con todas tus ganas por la ventana, hacia la calle, con tan buena fortuna que cae en el carril de un tranvía, justo cuando este le pasa por encima. El colgante es destruido, y su luz se extingue.

Pasa a la página [25](#).

El montón de pintura reptante pierde esa consistencia, ese hábito de vida que lo animaba, y se desparrama por el suelo como un montón de acuarela sucia. ¡El peligro ha pasado! Corres hasta la cama de Henry y lo zarandeas. El joven, pálido como un cadáver, despierta lentamente, y te mira.

—He... he soñado con una isla... —balbucea. Y luego cae redondo al suelo.

Solo está desmayado, pero tardará horas en recuperarse. Cuando lo hace tú aún estás allí, y le pides que te hable de esa isla que ha visto en sus pesadillas.



Interrógale en la página **99**.

# 26

Arrojas lejos la linterna con todas tus fuerzas, consiguiendo lo que te proponías: que el dinosaurio la siga con la vista, dejando de vigilarte por unos instantes. Aprovechas esos momentos para salir corriendo como alma que lleva el Diablo y te metes por un pasillo lateral. Es lo suficientemente largo y estrecho como para que el monstruo no pueda seguirte.

Respiras aliviado en la oscuridad, notando cómo el corazón está a punto de salírtete del pecho. Así que esta es la “fauna extraña” a la que aluden los relieves de las paredes. ¿Cómo es posible? ¿Acaso esta isla es una especie de islote reserva del jurásico y el cretácico, lleno de criaturas desaparecidas de la faz de la Tierra?

Ahora que lo piensas, el nombre de Englehorn... ¿no te suena de nada?

Por delante no puedes escapar, así que solo te queda una opción: seguir internándote pasillo adentro, a ver qué encuentras. Aunque sin linterna, claro.

Pasa a la página [27](#).

# 27

Avanzas muchos metros en la oscuridad, temblando ante la idea de lo que te pueda estar esperando allí, agazapado. Pero lo que encuentras es... un destello de luz.

Esperanzado, corres hacia él creyendo que se trata de una ventana, pero no. Es una especie de panel de mandos en una pared, que palpita con un latido rojo, verde y azul. Extrañado, pasas la mano por encima y activas, sin querer, un circuito oculto.

¡Parte del suelo desciende! Estás sobre una plataforma circular que está bajando a modo de ascensor por un tubo de cristal. De repente se para, y tú te encuentras en una sala de ambiente futurista, aséptica y vacía, con paredes hechas de un material que un hombre de tu tiempo (los años 20) no puede identificar.

De repente, delante de ti se materializa una figura en el aire. Es horrenda: parece un ser cónico, de piel escamosa y brillante, de cuyo cuerpo se proyectan cuatro miembros flexibles y cilíndricos, uno de ellos rematado por un gran ojo esférico.

—¡Somos la gran raza de Yith! —explota una voz en tu cabeza. Están usando una especie de telepatía que te resulta extremadamente dolorosa—. Y tú, insignificante humano, has visto más de lo que se le permite a ninguno de tu raza. ¡Ahora pagarás el precio!

Pasa a la página **28**.

# 28

—¿Q... quiénes sois...? —preguntas en voz alta, clavándose los dedos en la sien por el dolor. Cada vez que esa criatura te habla, es como si te metieran la tulipa de una gramola directamente dentro del cerebro.

—¡La gran raza de Yith! Conquistadores del tiempo y el espacio, y dueños de todo lo que existe. No sabemos cómo has llegado hasta aquí, hasta nuestra isla-zoológico, pero te quedarás para siempre. De hecho nos viene bien: no teníamos un ejemplar de tu especie y lo echábamos de menos. ¡A partir de ahora vivirás como una criatura de zoológico, en nuestro complejo biológico trans-temporal!

¿Acaso podrías oponerte aunque quisieras? Los poderes telepáticos del Yith son excesivos para una mente tan poco evolucionada como la de un humano normal. Así pues, te lava el cerebro y te borra todos tus recuerdos, reduciéndote a un simio babeante.

A partir de ahora vivirás aquí. Un recuerdo en forma de ser humano de un mundo muy lejano. Tu vida se reduce a un continuo ir y venir por los mismos pasadizos, por las mismas jaulas, buscando quién sabe qué. Quizás un atisbo de lo que un día te hizo humano, y que ahora ha desaparecido por completo. Te cruzas con otros seres tan perdidos como tú en el laberinto de la memoria, seres horrendos, y sientes el infierno que están viviendo al verse reducidos a meras sombras reptantes de lo que una vez fueron. El yugo del escalpelo ha trepanado lo poco que quedó de ellos, a nivel mental. Ahora, igual que tú, son esclavos de la raza infinita.

**FIN**

¡Miskatonic! Solo pronunciar ese nombre ya te trae estupendos recuerdos. Es la universidad donde te doctoraste, y donde pasaste fantásticos momentos en tu juventud. También es el mayor campus dedicado a Humanidades de la Costa Este del país. Muchísima gente acude aquí a estudiar atraída por su prestigio, sus profesores... y por su extensa y ecléctica biblioteca.

La biblioteca de la universidad es un personaje en sí mismo, dentro de los libros que se dedican a Miskatonic. Está construida dentro de una antigua iglesia de estilo gótico, y sus anaqueles llenos de libros ocupan paredes gigantescas y un enorme laberinto de pasillos. Para alguien a quién le gusten los volúmenes raros y los incunables polvorrientos, esto es el paraíso.



Pasa a la página [30](#).

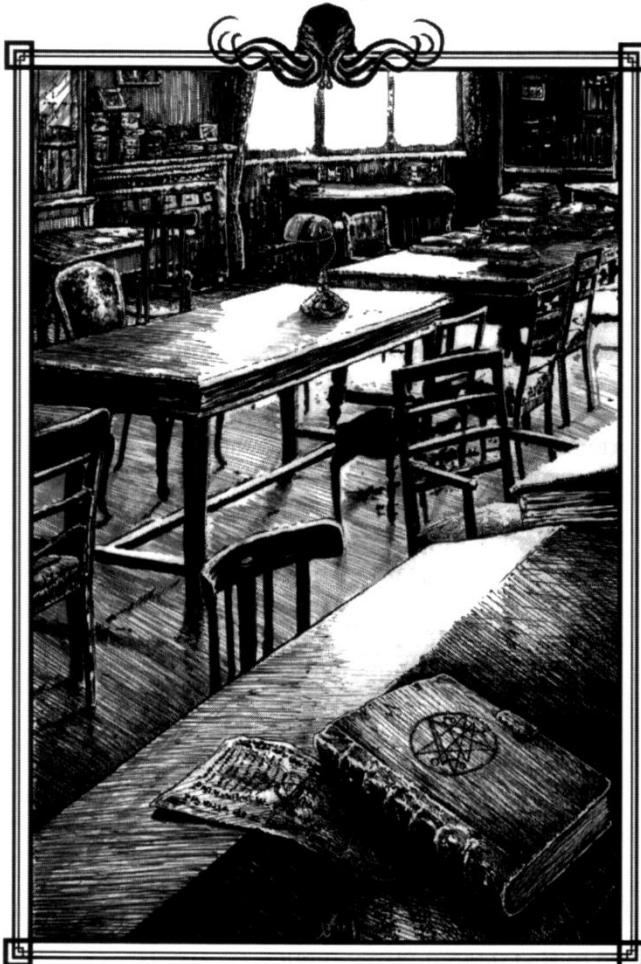
# 30

Nada más llegar te pones a buscar. Hueles el polvo de los siglos en esos libros viejos, lo cual es una delicia absoluta. Lástima que el tema del que buscas información no sea nada agradable: las cosas que has visto hasta ahora en tu aventura te han llevado a pensar que más allá del mundo de lo natural se oculta otra realidad, una a la que muy pocos tienen acceso. Y los que lo tienen acaban volviéndose locos porque no soportan los misterios que se ocultan más allá.

Te pones a buscar todas las referencias posibles al Culto de Cthulhu y a todas las cosas sombrías que has visto en tus aventuras. El bibliotecario frunce el ceño cuando le pides volúmenes cada vez más y más esotéricos... hasta que das con uno (no expuesto al público, sino que se guarda bajo llave en una colección privada) que hace referencia directa al “gran sacerdote Cthulhu y los cultos a él asociados”.

Te tiras horas y horas perdido entre las páginas de ese libro, que tiene un título singular: *Necronomicón*. La maldad y la inmundicia que emana de esas páginas parece corromper incluso el aire de la sala de consulta. El nombre del autor está en árabe, y no logras traducirlo.

Pasa a la página [31](#).



*Huelas el polvo de los siglos en los vetustos libros.*

# 32

Las cosas que este libro afirma que son ciertas te estremecen... Cuenta que hace miles de años unas razas oriundas de un planeta muy lejano cruzaron los negros abismos del espacio y recalaron en nuestro mundo. Eran seres gigantescos y terribles, cuya misma existencia era un insulto a la vida y a todo lo que existe. Estos seres tenían nombres casi impronunciables por gargantas humanas, como "Cthulhu" o "Nyarlathotep".

Llegados a nuestro mundo, lo conquistaron y dominaron a la incipiente raza humana, que no eran más que simios en aquella época. Pero eso no les bastaba. Querían más. Cuando el polvo de los milenios empezó a aposentarse sobre ellos, cayeron en un letargo del que despertarían solo cuando las estrellas alcanzaran su conjunción perfecta. Y entonces... al son de cien profecías nefastas que se cumplirían todas a la vez, llegaría el fin de los tiempos.

Se supone que esos horrendos seres están en nuestro planeta, afirma el *Necronomicón*. Y que duermen un sueño de milenios en espera de despertar de nuevo. Una frase en particular te llama la atención:

"Porque no está muerto lo que puede yacer eternamente, y aun con los evos extraños, hasta la misma muerte puede morir".

Pasa a la página [33](#).

# 33

Cierras el libro con los ojos inyectados de venas. ¿Se ha vuelto loco el mundo, o estas cosas son reales? ¿Es esto lo que descubrió tu tío abuelo, y por eso lo mataron? ¿Fueron los cultistas los responsables de quitarlo de en medio antes de que divulgara cosas que la humanidad aún no está preparada para saber?

En una página del libro negro lees una referencia a una isla, allá donde las auroras australes confluyen. Y no sabes por qué, te domina un impulso irrefrenable de ir a buscarla. Es una completa locura, pero... ¿qué más locura quieres aparte de todo lo que está pasando?



Ve al muelle e infórmate sobre barcos que partan hacia el Pacífico sur, en la página **52**.

# 34

Te lanzas a correr a través de lianas y matorrales esperando que el dinosaurio no te elija a ti como blanco. Por desgracia, tu primera impresión era la correcta: es un depredador acostumbrado a cazar en este hábitat desde que nació, y vosotros meros intrusos. No conocéis el terreno ni la forma de moveros por él; el tiranosaurio sí.

Mientras te deslizas garganta abajo hacia el horrendo estómago del monstruo, tus últimos pensamientos son para un sueño de lugares exóticos y de islas perdidas, misteriosas y abandonadas por el tiempo, que jamás alcanzarás.

**FIN**



La Sociedad de Arqueología tiene una delegación en Boston que podrías visitar. Tomas el tren y vas a la capital, pidiendo ser recibido dentro de los despachos de la sociedad mediante una carta que envías previamente (en Massachusetts el Correo Postal es tremadamente eficaz, y la carta llega antes que tú).

Te recibe una mujer llamada Loendra Malick, doctora en lenguas semíticas y una autoridad en epigrafía, igual que tu tío. De hecho le conoce, no en persona pero sí por haber mantenido correspondencia con él durante años. Desconocía que hubiera fallecido, y cuando se lo dices se pone muy triste.

—Es una lástima —te dice con voz afectada—. Era un hombre muy mayor, pero una gran persona y un pozo de sabiduría. Es una pena para la Ciencia que nos haya dejado.

Estás de acuerdo. En pocas frases le haces un resumen de por qué estás aquí, y sacas la tablilla de Wilcox de tu cartera. La llevas envuelta cuidadosamente en unos paños para que no se estropee.

En cuanto la doctora posa sus ojos en la efigie pulpoide que lleva tallada en el centro, captas un inequívoco cambio en su actitud. La visión de esa figura la ha afectado bastante, como si ya hubiese oído hablar de ella.

Pasa a la página [36](#).

# 36

La doctora parece bastante turbada por la visión de esa criatura, aunque solo sea un tosco dibujo figurativo. La interroga hasta que te cuenta la siguiente historia: en efecto, la imagen de esa cosa con tentáculos no es nueva para ella. La vio hace unos meses porque la desembarcaron de un carguero llamado *Vigilant*, que arribó a las costas de Nueva Inglaterra procedente de Valparaíso. Cuando el práctico del puerto subió a bordo, bajó corriendo otra vez y puso el barco en cuarentena: todos a bordo padecían una contagiosa enfermedad parecida al cólera.

Y eso no es todo: se trajo con él una figura tallada en piedra que llevaba uno de los muertos de a bordo. Era un horrible ídolo de piedra de origen desconocido de unos 30 centímetros de alto. ¿Por qué se lo trajo consigo, le preguntas? Nadie lo sabe, ni siquiera el práctico. Cuando le preguntaron, se limitó a decir que en aquel momento “le pareció una buena idea”.

El ídolo está depositado en el fondo arqueológico de la Universidad de Miskatonic. Si alguna vez vas por allí podrías pedir que te lo dejasen ver. Respecto al otro asunto, el de la caligrafía que Wilcox garabateó con las uñas en la tablilla, la doctora te dice lo siguiente.

Pasa a la página [37](#).

# 37

—Desde luego parece una escritura, pues hay en ella cierta geometría escondida como solo puede tener la palabra escrita. De hecho... espera, déjame consultar un libro.

La doctora se pierde durante unos minutos en su biblioteca particular, y vuelve con un polvoriento tomo. En él se habla de una esquiva tribu de esquimales que vive en Groenlandia, y que raras veces ha tenido contacto con la civilización. Loendra te muestra fotos de la extraña grafología que utilizan... ¡y coincide! ¡Las palabras que escribió Wilcox durante sus pesadillas están escritas en el lenguaje de esos esquimales!

¿Pero cómo es posible?

Te despides de la doctora, dándole las gracias, y te encierras en un café de la calle Westmoor para plantearte tu siguiente movimiento.

Parece ser que esos esquimales son la clave para resolver el acertijo.

¿Te embarcarás hacia Canadá para averiguar algo más sobre ellos? Pasa a la página **57**.

Si vas a visitar directamente la casa de Wilcox, coge el tren en la página **15**.

Si prefieres interrogar a la policía sobre la muerte de tu tío, ve a la **98**.

# 38

—Creo que es una buena idea —le dices a Johansen. Los dos tenéis un brillo extraño en los ojos, como de locura... pero nadie más se da cuenta. Leer tantos pasajes del libro maldito, el *Necronomicón*, ha terminado afectándote mucho, pero ni siquiera tú lo sabes. El loco casi nunca es consciente de su locura.

El capitán empuja la piedra, que cae por un canal tirando de una cuerda. Como si fuera un complejo mecanismo de poleas, ese movimiento hace girar a su vez otras rocas e incrementa más y más su fuerza con tornos y garruchas.

Se oye un crujido siniestro. En esta fantasía de distorsión prismática, la puerta empieza a abrirse de un modo anormal, diagonalmente, y parece transgredir todas las leyes de la materia y la perspectiva.



Pasa a la página [39](#).

# 39

Contemplas atónito el extraño retroceso de la puerta. Johansen se pone en pie lentamente, a tu derecha, mirando alucinado a la oscuridad que hay al otro lado.

Entonces se oye un ruido.

No es nada mecánico, sino más bien lo describirías como orgánico. Un soplido producido por una criatura viva.

Una especie de respiración.

El ruido nauseabundo, cenagososo, sube de volumen hasta que se convierte en una especie de rugido monstruoso. Es entonces cuando surge la aberración, baboseando y tanteando. Una masa de tentáculos retraídos que lentamente se expanden, como si se estuviesen estirando tras milenios de encierro... una gelatinosidad verde constreñida en un espacio mil veces menor... un dios primigenio que busca la luz.

Y que os ha encontrado a vosotros.

Huye, por lo que más quieras, hasta la página **69**.

# 40

El colgante brilla, cierto, pero es quizá de la fuerza del chico de donde extrae todo su poder. Por eso decides intentar despertarlo. No miras cuando el montón de acuarela se coagula en una masa informe, llena de colores y dotada de una solidez enfermiza, y empieza a reptar hacia tu pierna.

—¡Vamos, vamos, Henry! ¡Despierta! —le zarandeas. Pero el joven está realmente dormido, a pesar de que no cesa de gritar y de lanzar alaridos espeluznantes. Está contemplando algo en sus pesadillas, en este mismo instante, que le está arrebatando la cordura. Algo titánico y grotesco.

La masa de color maligna llega hasta tu bota y la toca. Empieza a filtrarse por ella y al mismo tiempo a disolverla, como si fuera un potente ácido. Si te llegara a la piel, ya puedes irte despidiendo de tu pierna...

—¡Henry, despierta, vuelve a la realidad! —le gritas, sintiendo la presencia del monstruo allá abajo, haciendo sonidos nauseabundos y burbujeantes—. ¡Despierta ya!

Pasa a la página [41](#).

# 41

De repente miras a un lado y lo ves: ¡el termo de café! Esto le dolerá un poco a Henry, pero es la única forma de que regrese al mundo real.

Abres el termo y compruebas por el peso que aún le queda algo de líquido hirviendo. Sin miramientos, se lo viertes por el cuello de la camisa a Wilcox. Este se despierta, desde luego que lo hace, profiriendo un grito diferente a los que ha soltado hasta ahora. El colgante, en ese mismo momento, deja de brillar y se deshace en polvo.

La masa de color reptante también se evapora en la nada, como si no hubiese sido más que una pesadilla. El producto de un mal sueño. ¡Estáis a salvo!

El joven, pálido como un cadáver, te mira con ojos como platos.

—He... he soñado con una isla... —balbucea. Y luego cae redondo al suelo.

Solo está desmayado, y tarda horas en recuperarse. Cuando lo hace tú aún estás allí, y le pides que te hable de esa isla que ha visto en sus pesadillas.

Interrógalos en la página **99**.

# 42

El pasillo parece una buena idea, pero el pozo está más cerca. Y es lo suficientemente pequeño como para que el monstruo no pueda meter dentro su enorme cabeza. Sin pensártelo dos veces te arrojas a su interior, rezando porque no tenga mucha profundidad, porque entonces lo que te matará no será precisamente ese vestigio jurásico, sino la caída a la nada.

¿Has dicho nada? Sí, eso parece ser lo único que hay aquí dentro, pues caes y caes y caes... durante lo que parece una eternidad. Tanto tiempo pasas cayendo en la oscuridad que empiezas a sospechar que te has vuelto loco, y que todo esto no es más que una ilusión.



Pasa a la página [43](#).

# 43

Caes y caes, hasta que de pronto unos torbellinos de luz caleidoscópica te atrapan, te zarandean, te manejan como si fueras una marioneta...

Estás atravesando algo más que una barrera entre espacios o realidades, ¡estás atravesando la barrera del tiempo!

Unas presencias insondables olfatean tu rastro por las esquinas de la realidad, intentan cazarte... sientes sus sentidos ciegos puestos sobre ti, deslizándose, deslizándose como sueños funestos por entre las brumas del tiempo... Están cada vez más cerca, cuando traspasas un nodo enlazado de improbabilidades cósmicas.

Sin saber cómo, vuelves al principio de la aventura.

Pasa a la página **1**.

## 44

Desatas la cuerda que protege el manuscrito y lo lees con avidez. Está escrito de puño y letra de tu tío, sin la menor pretensión literaria. En realidad es un montón de papeles deslavazados, pero el principal lleva por título “EL CULTO DE CTHULHU”. ¡Qué extraña palabra, que inmediatamente despierta en ti una sensación de desconcierto, y también de peligro! No sabes por qué, pero ese raro vocablo, “Cthulhu”, te da muy mala espina. ¿Qué significará?

La historia que cuenta tu tío habla de un joven que vino a verlo hace meses, llamado Henry Anthony Wilcox. Era un joven artista introvertido que estudiaba escultura en la Escuela de Bellas Artes. Al parecer fue él quien le entregó a tu tío el grabado en arcilla que hay en esta caja, y quién le habló de unos inquietantes sueños que había tenido. Escrita en el margen de la hoja está su dirección, así que si quisieras podrías ir a visitarle. No logras sacar mucho más de los papeles, pues parecen los garabatos de un loco. Cosa rara en tu tío, un hombre muy metódico...

Al parecer, el tal Wilcox vino a visitarle y le dijo que había tallado con sus propias manos aquella pieza de arcilla, en la que plasmó algo que había visto en sueños. O más bien, en terribles pesadillas...

Pasa a la página [45](#).

# 45

Según cuentan las notas de tu tío, Wilcox le habló de una especie de ciudad perdida que había visto en sus pesadillas: un lugar ciclópeo de gigantescos sillares y monolitos que se erguían hasta el cielo. Como si fuera un pájaro, el joven sobrevoló esa extraña ciudad y vio cosas que lo despertaron en mitad de la noche bañado en sudor.

Justo antes de despertar, pudo oír una voz oscura que procedía del interior de la urbe, y que gritaba: *¡Cthulhu fhtagn!*

Los dos sonidos que más veces se repiten en el texto, con la caligrafía temblorosa de tu tío, son “Cthulhu” y otra palabra no menos misteriosa, “R’lyeh”.

Qué cosa más rara. Empiezas a sospechar que tu tío frecuentaba unas amistades poco recomendables, y que estas visitas se hicieron más frecuentes en las semanas previas a su muerte.

Ahora puedes seguir examinando el resto del contenido de la caja.

Si examinas los recortes de periódico, pasa a la página **67**.

Si tus dedos te tiemblan de ganas de coger el objeto de arcilla, pasa a la **88**.

Si ya lo has examinado todo, pasa sin demora a la página **9**.

# 46

El Aurora parte del puerto de Rhode Island el 18 de diciembre de 1926, contigo a bordo. Bordea los Estados Unidos por la costa este y enfila hacia el canal de Panamá, una de las siete maravillas del mundo moderno, inaugurado en 1914. El capitán se llama Englehorn, y es un tipo bastante afable: pronto se acostumbra a tenerte a ti entre sus pasajeros, un tipo taciturno de Boston que parece sumido en profundas cavilaciones, que apenas habla con nadie y que tiene espantosas pesadillas nocturnas. Sí, ese eres tú.

Pasan los días y las semanas. Al cabo de un mes de navegación, el barco ya surca el océano Pacífico rumbo a la isla de Pascua. Un día veis aparecer un banco de niebla muy denso por el oeste, y el capitán decide evitarlo. Aunque por estas aguas no hay islas, no hay nada que asuste más a un capitán que navegar a ciegas entre una bruma impenetrable.

Pasa a la página [47](#).

Subes a cubierta y oteas en el horizonte. Correcto, es un banco de niebla muy espeso y, por lo que parece a tenor de las historias que cuenta la tripulación, perenne.

—Hay historias sobre ese banco de niebla procedentes de barcos balleneros del siglo pasado —te dice un tripulante—. Es como si jamás se levantara, pasen los años que pasen. Nadie sabe lo que hay en su interior. Me da muy mala espina.

—Una vez una goleta se perdió por allí y no volvió jamás —argumenta otro—. Al único superviviente lo encontró otro barco a la deriva semanas después, y no paraba de contar disparates sobre una tierra oculta, un lugar jamás visto por el hombre.

¡Una tierra oculta! Podría ser la mítica isla de R'lyeh, la que solo sale a la superficie tras un terremoto, y luego se vuelve a sumergir. ¿Podrás convencer al capitán Englehorn de que ponga proa al banco de niebla, a pesar de sus reticencias?

Si intentas convencer a Englehorn de que tome esa ruta, pasa a la página **94**.

Si decides que es demasiado peligroso internaros en la niebla y seguís hacia Pascua, ve a la **66**.

# 48

Johansen tiene razón: ¿cómo iba un vapor tan pequeño a causarle la menor herida a un ser de ese tamaño? Lo más juicioso es seguir avivando las calderas e intentar, aunque suene absurdo, ser más rápido que él.

Os empleáis a fondo, pero el monstruo os da caza muy rápido. Sin embargo, aunque os alcanza, no destruye el barco, ni se lo come ayudándose con sus dantescos tentáculos. Lo que hace es pasarse buceando por debajo.

Contemplas cómo la bestia os deja atrás, como si no le importaseis nada, como si para ella no fueseis más que simples moléculas de plancton. Os ha ignorado.



Pasa a la página [49](#).

# 49

No te cuesta mucho imaginar hacia dónde se dirige el Gran Cthulhu. Ahora que está despierto, nada lo detendrá, y podrá desplegar su caos primigenio por el mundo. Probablemente el rumbo que ha elegido al azar lo lleve hasta Sumatra o a Hong Kong. Da igual dónde toque tierra, en realidad: en cuanto la humanidad lo vea, empezará la guerra final. Una de la que los humanos tienen pocas posibilidades de salir victoriosos.

Las pesadillas te persiguen en los días ulteriores, y espantosos cuadros de una montaña de carne verdinegra saliendo de las aguas justo en frente de las costas de ciudades civilizadas llena de espanto tus horas de vigilia. Imaginas al titánico ser partiendo en dos el océano, alzándose como una nueva isla hecha de tentáculos, cada uno tan alto como un rascacielos, y lo oyes, oh, sí, oyes perfectamente el coro de gritos humanos de millones de hombres, mujeres y niños, al divisar tal horror alzándose frente a sus ciudades. Impotentes, incapaces de huir ni de hacer nada salvo volverse completamente locos ante la aplastante visión del dios primigenio...

Es el principio del fin. O el comienzo de algo nuevo. Quién sabe.

**FIN**



# 50

Decides quedarte y ver con tus propios ojos qué pasa cuando este muchacho duerme. Seguro que no es tan raro como él dice. Y aunque lo sea, ¿qué daño puede hacerte un tipo tan delgaducho con problemas de insomnio?

Te preparas un termo de café bien caliente y te traes un buen libro que te ayude a mantenerte despierto. Las horas de la madrugada son frías y solitarias en Massachusetts, y debes procurar no quedarte dormido si quieres pillar a Wilcox en el preciso instante en que comience a soñar.

Las manecillas del reloj vuelan en lento círculos... las horas han pasado y ya es noche cerrada. Una fina taracea de nieve empieza a acumularse en el alféizar, y a ti, a pesar del café cargado, comienzan a pesarte los párpados.

En torno a las tres de la madrugada sucede algo: Wilcox empieza a retorcerse en su camastro, dejando escapar unos tenues gemidos. Los músculos de sus brazos están tensos, como si le estuviera dando un calambre. Y sus pupilas tiemblan en un estado REM descontrolado bajo sus párpados. No hay duda de que está soñando.

Pasa a la página [51](#).

Te acercas a él para averiguar qué es lo que está murmurando, aunque para eso tienes que pegar el oído a sus labios. No deja de pronunciar palabras absurdas, como si hablara una lengua extranjera. Le entiendes algo así como “*Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu...*”, o algo similar.

Wilcox empieza a sudar, y se convulsiona tanto que parece que va a caerse del catre. Tú le ayudas para que no se caiga, manteniéndolo sujeto por los brazos, pero el muchacho ni se despierta. De un colgante muy extraño que tiene en su cuello emana una luz verdosa, antinatural.

Entonces pasa algo: ¡la acuarela del cuadro parece que está empezando a moverse! Es como si las figuras pintadas cobrasen vida y empezasen a chorrear por el marco, hasta el suelo. ¿Lo estás viendo de verdad o es solo una ilusión? ¿Quién está provocando ese fenómeno? ¿Es Wilcox con su sueño o es el colgante? ¿Acaso el café tenía algo de whisky y te está afectando?

Si arrojas el colgante de Wilcox por la ventana, pasa a la página **24**.

Si intentas despertar al chico por todos los medios, ve a la **40**.

Si intentas convencerte a ti mismo de que tú también te has quedado dormido y que esto no es más que una pesadilla, pasa a la **5**.

# 52

Te pasas varios días haciendo averiguaciones sobre barcos que partan hacia el sur del Pacífico. Al final hallas dos de ellos que podrían servirte. Uno coge la ruta de Surabaya hacia el enorme espacio en blanco que hay en medio del Pacífico, cerca de las islas Whedon. Es un lugar apenas explorado por el hombre, donde aún quedan espacios en blanco en las cartas marítimas. Ese barco se llama “*Alert*”.

Luego hay otro, un vapor volandero, que se acerca a la isla de Pascua bordeando la barrera de coral de Ínverhomm. Es el “*Aurora*”. En principio tiene más eslora que el otro, lo que lo hace más fiable de cara a las tremendas tempestades que se desatan en esa zona... pero su ruta no se acerca tanto a las zonas en blanco del mapa.

El nombre de la isla, que estaba escrito en el *Necronomicón*, se convierte en una letanía que te cuesta apartar de tu cabeza: R’Lyeh. La sagrada, la oculta, la maldita. ¿Existe de veras, o es un sueño de marineros como otras islas míticas tipo San Borondón o la Atlántida?

Si compras pasaje en el *Alert*, pasa a la página [19](#).

Si compras pasaje en el *Aurora*, ve a la [46](#).

Desembarcáis en un plano sesgado de la enorme acrópolis, y empezáis a adentraros en la isla. No tenéis otro remedio, pues es como si una voluntad ajena a la vuestra os llamara... os llamara... y fuera muy difícil decirle que no.

No se puede describir esta isla ni estos edificios, solo hacer hincapié en las impresiones generales de inmensos ángulos y superficies de basalto, arcos titánicos y escalones demasiado grandes para que puedan corresponder a un ser de este mundo. La geometría del lugar no es normal: es una pesadilla anti-euclidianas llena de repugnantes esferas y dimensiones distintas a las que tu cerebro está acostumbrado a percibir.

—¡Allí! —señalas, descubriendo una talla de un ser monstruoso, con una cabeza llena de tentáculos, circunscrita en uno de los obeliscos. Sin duda señala como importante el edificio que está debajo.

Hacia él os llevan vuestros pasos, a medio camino entre la decisión consciente y la ensoñación.

Pasa a la página **54**.

# 54

Entráis en la milenaria oscuridad del edificio. Las tinieblas resbalan por la superficie de la luz de vuestras linternas, como si fueran algo líquido y legamoso, y la luz algo sólido y táctil.

Bajo la talla del dragón cefalópodo parece haber un pasillo. Os internáis a su través, y llegáis a una sala cuyas dimensiones físicas son más que inmensas: son descomunales. Ahora sabes lo que debe sentir una hormiga cuando sale al gran espacio central de la basílica de Santa Sofía, en Estambul, y mira hacia arriba, a las lejanas bóvedas.

Te sientes como el ser más insignificante del mundo, pero aun así sigues explorando. Es lo único que te queda ya: intentar desvelar los antiguos misterios, en nombre de tu tío abuelo o en el tuyo propio. Jamás un Wayland llegó tan lejos. Jamás un Wayland hizo tanto por escribir a fuego su nombre en la historia de la antropología.

—¡Aquí, mirad esto! —grita Johansen. Todos corréis hacia donde él se encuentra, con los ojos abiertos como platos. La negrura alrededor es como si fuera una *cualidad positiva*, pues encharca los márgenes de las cosas y afea aún más la lógica de la arquitectura.

Pasa a la página [55](#).

Delante de Johansen se alza una descomunal puerta, o eso os parece a tenor de su estructura de dintel y jambas. Pero está hecha de piedra, y parece pesar cientos de toneladas. Sobre su superficie hay más bajorrelieves, representando la historia de unos seres que bajaron del cielo hace millones de años y conquistaron el mundo. Uno de esos seres, el único que se quedó despierto para velar por el sueño de los otros, es el dragóncefalópodo al que tú has aprendido a llamar “Cthulhu”.

Ahora entiendes por qué el Necronomicón lo llama “sacerdote”: porque es una especie de guardián, un centinela que vela por los antiguos misterios y las tumbas donde sus semejantes yacen *no muertos*, sino durmiendo un sueño de milenios.

Una frase parece haber sido garabateada por manos humanas, en una de las jambas de la puerta:

“*Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'Lyeh wgah'nagl fhtagn*”

Y más abajo, otra que tú has aprendido a traducir:

Pasa a la página [56](#).

# 56

*“Porque no está muerto lo que puede yacer eternamente, y con los evos extraños, hasta la misma muerte puede morir...”*

—Creo que puedo abrirla —dice Johansen, y te señala una piedra contrapesada—. Me parece que esto podría ser una especie de mecanismo de apertura. ¿Qué le parece, profesor? —te pregunta—. ¿Asomamos la cabeza al misterio definitivo? ¿Nos arriesgamos?

Vas a decirle que sí, pero en el último momento dudas. No se te escapa la noción de que estás delante de algo que ha permanecido sepultado y en silencio desde que el mundo es mundo, y que si ahora lo profanáis... abriendo la puerta y dejando que la luz penetre por primera vez en esas lóbregas cámaras...

—No sé —tiemblas—. No estoy seguro de lo que podría pasar.

Si decides accionar el mecanismo de la enorme puerta, pasa a la página **38**.

Si prefieres salir corriendo e intentar llegar hasta el barco, ve a la **74**.

Compras un pasaje en un barco que sale al día siguiente para Halifax, con la esperanza de que allí te digan más cosas sobre esa misteriosa tribu de esquimales. Se hacen llamar kallysuts, por lo que te contó Loendra, y son una gente malhumorada y esquiva. Tendrás que andarte con cuidado.

El barco zarpa y cuatro días después desembarcas en Halifax. Allí pasas unas semanas investigando, hasta que la frustración hace que te tires de los pelos. Nadie sabe nada de esos kallysuts, ni siquiera los pescadores que van a faenar a los fríos caladeros de Groenlandia. De hecho, te dicen que es mejor que no te cruces con esos indígenas, porque a veces se han mostrado abiertamente agresivos hacia los extranjeros.

Un día, sin embargo, estás tomándote un café en una taberna portuaria, cuando oyes hablar de un capitán cuyo barco va a partir hacia un sitio llamado Qassimiut. Parece que está cerca del territorio de los kallysuts. ¿Será esta la oportunidad que estás buscando?

Pasa a la página [58](#).

# 58

Te acercas a la mesa dónde está sentado el capitán y charlas con él. La verdad es que el precio que te pide (en dólares americanos, no en moneda canadiense) es bastante elevado, pero lo puedes afrontar con tus ahorros. Ahora bien, te advierte que una vez lleguéis a Qassimiut estaréis literalmente en el Círculo Polar, y que las condiciones de vida allí son muy duras. Además, ha oído historias sobre esos esquimales tan raros... y no son nada tranquilizadoras. El capitán te dice que veneran a cultos ancestrales de la humanidad, muy oscuros y tenebrosos, anteriores a religiones jóvenes como el Cristianismo. ¿Aún deseas ir?

Si estás empecinado en conocer a los kallysuts (y a viajar hasta el Círculo Polar), pasa a la página [81](#).

Si no, coge un barco que salga ahora mismo para Nueva Inglaterra y sigue investigando allí. Puedes visitar la casa de Henry Wilcox (página [15](#)) o hablar con el inspector Legrasse (página [98](#))

Ese muro es demasiado sospechoso. Es mejor investigar primero el barco encallado por si contiene alguna pista sobre el destino de su tripulación. A lo mejor así la exploración del resto de la isla se os hace más sencilla.

Volvéis a la playa y, usando la barca, llegáis hasta el barco. Es una ruina, un esqueleto de madera que de milagro sostiene en alto sus mástiles. ¿Cuánto lleva aquí, cincuenta años? ¿Sesenta? Es difícil decirlo. Seguro que su desaparición consta en los anales, en alguna parte.

Llegáis hasta las rocas dónde está encallado. Trepas por ellas seguido por los marineros y os metéis dentro del ballenero por una grieta del casco. Estáis dentro de la bodega, que en tiempos se usó para transportar los restos de las ballenas cazadas. Nunca te ha gustado ese tipo de pesca, la verdad. Hacerle eso a las ballenas es un crimen.

Pasa a la página **60**.

# 60

De repente, algo se mueve en la oscuridad. Al principio crees que podría ser un humano, parte de la tripulación que se refugió aquí y que todavía usa el barco como casa. Pero no, eso no tiene la forma o el tamaño de un humano... a menos que haya hombres que tengan pinzas gigantes en lugar de manos, y que parezcan cangrejos titánicos de diez metros de largo.

El barco ahora es el caparazón de un monstruo marino, el refugio de una antigua y aberrante criatura del mar. Suele salir a cazar sus presas cuando la Luna declina y la frialdad más absoluta se ha apoderado del mundo... pero en esta ocasión las presas han venido por su propio pie hasta su guarida.

**FIN**



La isla al completo tiembla y se convulsiona como si fuera un gigantesco ser vivo. Los obeliscos empiezan a inclinarse y a brillar, poseídos por algún tipo de energía maligna. Por todas partes se desprenden y ruedan rocas, grava, polvo.

Agarras a Johansen por la pechera y lo empujas hacia la base del templo. Una vez allí, el capitán despierta de su trance y se da cuenta de lo que está haciendo: huir. Y le parece una estupenda idea.

—¡Esperadnos, ya vamos! —gritas a los marineros, que están botando la barca a las olas. Os esperan todo lo que pueden, aunque al final tenéis que nadar salvajemente contra corriente para alcanzarlos. Los brazos y los músculos de las piernas te arden por el esfuerzo, pero finalmente logras subir a la chalupa junto con Johansen.

—¡Remad! —les ladra el capitán—. ¡Remad por vuestras vidas, desgraciados, más fuerte de lo que lo habéis hecho nunca!

Los hombres obedecen, y pronto os alejáis de la costa, que ya empieza a hundirse de nuevo en las profundidades del océano. Subís al barco.

Pasa a la página [62](#).

# 62

El *Alert* ya se está alejando de R'Lyeh cuando algo sucede, algo que no vas a poder olvidar mientras vivas:

De repente el obelisco se parte en dos, pero no por la fuerza de los terremotos o maremotos, sino porque algo, algo *enorme*, se está abriendo paso hacia la superficie desde abajo. Desde las profundidades de la tierra.

Con las pupilas dilatadas del asombro, los marineros y tú contempláis cómo una figura titánica, que mide kilómetros de altura y parece un cruce entre un dragón y un calamar, se alza en toda su majestuosidad sobre la isla y extiende hacia los lados sus gargantuescas alas, esparciendo un dédalo de sombras sobre el mundo.

Es el Gran Cthulhu, el sacerdote de los dioses olvidados.

La visión dura poco, porque el monstruo y su isla se hunden en el mar. Y tú, tras realizar todo el viaje de vuelta a Boston, acabas irremediablemente en...

... la página **76**.

El avión aterriza en el aeropuerto de Nueva Orleans tres horas después. Os está esperando una delegación de la Policía local para escoltaros hasta el cuartelillo. Por el camino, Legrasse y el jefe del cuerpo local se ponen de acuerdo en un plan a seguir.

Al parecer, la operación entre las dos ciudades (Boston al norte y Nueva Orleans al sur) es conjunta, ya que los miembros de la secta vudú que están siguiendo provienen de ambos sitios. Aquí no hay problemas de jurisdicciones, todo lo contrario: los cuerpos de policía de ambos estados están encantados de colaborar juntos.

Legrasse te informa de que se les ha seguido hasta un lugar oculto en los boscosos pantanos del sur del condado. Esta noche es sábado, y un chivatazo les ha revelado que se van a reunir todos al amparo de la oscuridad y de sus sombríos rituales. El plan es sorprenderlos en medio de su liturgia y arrestarlos antes de que maten a algún animal y lo usen como sacrificio.

Miras por la ventanilla y solo ves pasar un muro de espino negro como el betún, tras el cual parecen ocultarse cosas que os observan con ojos siniestros.

Pasa a la página **64**.

# 64

Salís al anochecer. En unos camiones especiales de la policía, con año de fabricación 1925, os internáis en los pantanos. No hay ni una luz, ni siquiera procedente del cielo (no hay luna y las nubes tapan las estrellas), y todo el paisaje parece un gigantesco paño negro.

Sois casi veinte hombres, todos fuertemente armados (menos tú). Llevan pistolas, escopetas recortadas y de cañón largo. En unas cajas que tiemblan más de lo que deberían en el asiento de atrás, lees las siglas T.N.T., lo cual no te tranquiliza en exceso.

Os adentráis más de treinta kilómetros en los pantanos, a veces usando senderos que no tienen de carretera más que el nombre. A veces el coche que va en cabeza se detiene en seco, parando al resto de la comitiva, y un hombre provisto de un largo palo ahorquillado se baja. Contemplas atónito cómo coge algo alargado y oscuro con el palo y lo lanza fuera de la carretera, para que los camiones puedan seguir. Es un caimán. Aquí los hay a montones.

Entonces, en un momento dado, el coche que va delante se detiene definitivamente y apaga los faros. Los hombres bajan a toda prisa en formación militar y toman posiciones. Legrasse te dice que habéis llegado al lugar de reunión del culto vudú.

Tú tragas saliva, ansioso.

Pasa a la página **65**.

Como si fueseis comandos de guerra, os arrastráis con absoluto sigilo entre la hierba. Delante, en un claro sin árboles, hay luces: docenas de personas vestidas con largas túnicas pardas están reunidas en torno a una hoguera. Cantan, bailan desaforadamente y tiemblan como si estuvieran poseídos. Los gritos del maestro vudú te hielan la sangre incluso a esta distancia.

—Ahí están —susurra Legrasse—. Preparados. Intervendremos cuando dé la señal.

El ruido del amartillamiento de las escopetas se propaga por la hierba. Afilas la vista para intentar capturar más detalles: del grupo principal ves que se desgaja un grupo de personas más pequeño, que arrastran algo. Salen del claro y se dirigen a una especie de cabaña destalada que se distingue en la marisma. Pero el grupo más grande de vudú sigue danzando desquiciadamente en torno a la hoguera, como si estuviera a punto de ocurrir algo.

¿Qué haréis?

Si le propones a Legrasse que vaya detrás del grupo pequeño, pasa a la página **11**.

Si prefieres seguir apostado vigilando al grupo grande, ve a la **101**.

# 66

No hay nada más peligroso para un marinero que no saber adónde va. Así que evitáis el banco de niebla y seguís rumbo a Pascua.

Pasan los días y al fin alcanzáis vuestro destino. Pero en estas aguas no hay auroras australes, están mucho más al sur. Cuando te das cuenta de ese pequeño detalle intentas convencer a Englehorn de que tome rumbo sur, pero el capitán se ríe de ti. Su barco es un buque comercial, y tiene un calendario que cumplir. No va a alterar en cientos o miles de kilómetros su ruta solo por las locuras de un simple pasajero.

Este viaje es inútil. Has perdido tu tiempo y tu dinero, y no has profundizado más en el misterio. El *Aurora* va a regresar ya a los Estados Unidos. Tal vez el año que viene tengas más suerte.

**FIN**



Coges los recortes de periódico y los despliegas por tu mesa. Son noticias recortadas de ejemplares de prensa de la primavera de 1925, es decir, de hace un año y medio. Al parecer, hubo un brote psicótico en muchos puntos del país en aquellos días, del que dieron fe bastantes médicos.

Junto a noticias que hacen referencia a la Sociedad Americana de Arqueología (ahora recuerdas que tu tío era miembro honorífico), ves muchos otros que comentan sucesos extraños: al parecer, otras personas tuvieron sueños muy raros en el mismo periodo en el que el joven Wilcox (si no sabes quién es todavía, examina los manuscritos) tuvo sus extrañas visiones, siempre entre el 23 de marzo y el 2 de abril. Una anciana del pueblo de Salem, al norte de Boston, afirmó haber sido visitada en sueños por una figura que estaba hecha de oscuridad, y a la que se le intuían unas largas alas de murciélago saliéndole de la espalda. Un caballero de la “sal de la tierra” de Nueva Inglaterra, un abogado, juró haber sido perseguido por una entidad sin nombre a lo largo de un complejo laberinto cuyas paredes rezumaban limo. Y la esposa de un pescador que había salido recientemente a faenar dijo que había visto en sueños cómo algo gigantesco salía del agua, bajo el barco pesquero de su esposo, y se lo tragaba de un bocado, en mitad de una tempestad. El barco nunca volvió a puerto. Las autoridades marítimas dijeron que se había perdido durante una tormenta.

Pasa a la página **68**.

# 68

Tu tío se puso a hacer una dilatada encuesta entre todos sus amigos y entre la gente que conocía de la Sociedad de Arqueología, a ver si tales desmanes eran ciertos. No conservó la correspondencia, pero sus notas y estos recortes de periódico constituyen una síntesis significativa. Algo muy, pero que muy extraño, sucedió en el periodo del 23 de marzo al 2 de abril de 1925, y afectó a mucha gente a lo largo y ancho de los Estados. No fue un fenómeno aislado.



Si le echas ahora un vistazo al manuscrito, pasa a la página **44**.

Si tus dedos te tiemblan de ganas de coger el objeto de arcilla, pasa a la **88**.

Si ya lo has examinado todo, pasa sin demora a la página **9**.

Decir que salís corriendo de allí es un eufemismo. Digamos que jamás se vio a seres humanos moverse tan rápido, ni siquiera en toda la historia de las Olimpiadas.

La isla entera empieza a convulsionarse y a temblar. Fragmentos de roca se deshacen y ruedan en avalancha por todas partes.

—¡Está volviendo a sumergirse en el océano! —grita Johansen—. ¡La isla zozobra!

Alcanzáis sin emitir ningún sonido la playa (no tenéis tiempo ni para gritar de terror), y saltáis a la chalupa con tanta violencia que es ese mismo movimiento el que la devuelve al agua. Empezáis a remar como posesos, tú el que más, mientras veis en la distancia cómo el templo revienta y la cosa sale de su interior, rompiendo paredes, bóvedas y techos.

—¡Más rápido, más! —chillas. Los hombres se dejan los brazos y el aliento en los remos, y al final lográis llegar en tiempo récord hasta donde os espera fondeado el *Alert*.

Subís al barco sin perder un segundo.

Pasa a la página **70**.

# 70

Los hombres que estaban a bordo ya habían empezado a alimentar las calderas, por lo que el barco empieza a moverse con cierta celeridad. Desde la cubierta, el capitán y tú miráis atónitos mientras la isla se convulsiona, se retuerce como un organismo vivo y empieza a hundirse, tragada por la violencia del maremoto.

El *Alert* choca contra murallas de agua y espuma de decenas de metros de altura, pero poco a poco se va alejando de la isla.

—¡Tenemos que alejarnos más o nos arrastrará al fondo! — exclama Johansen.

—Creo que tenemos un problema peor que ese —murmuras tú, señalando al enorme monstruo que ha salido a la superficie.

Con las pupilas dilatadas del asombro, los marineros y tú contempláis cómo una figura titánica, que mide kilómetros de altura y parece un cruce entre un dragón y un calamar, se alza en toda su majestuosidad sobre la isla y extiende hacia los lados sus gargantuescas alas.

Es el Gran Cthulhu, el sacerdote de los dioses olvidados.

Su rugido hace temblar el mundo y causa fracturas en la tela del cielo, arrastrando con su viento las auroras australes.

Pasa a la página [71](#).

Con tu cordura a un paso de volatilizarse por completo, ves al enorme ser sumergirse y nadar hacia vosotros, hacia el *Alert*. ¡No quiere dejaros escapar! Así, sumergido y con solo sus jorobas y las puntas de las alas saliendo del mar, parece una ballena del tamaño de una isla grande que pudiera moverse a su antojo. Y que ahora mismo os está persiguiendo.

—Tenemos que virar —dices súbitamente, con una idea loca en la cabeza.

—¿Cómo dice usted? —se desgañita Johansen—. ¿Se ha vuelto loco?

—¡No! ¡Es nuestra única oportunidad, tenemos que embestirlo con el barco!

—¡Ni muerto haría una cosa así! —escupe Johansen, hecho una furia.

Miras hacia la cabina de mando y ves la rueda del timón. Estás a tiempo de saltar sobre ella y hacer girar en redondo al *Alert*, para que quede encarado con el monstruo que os persigue. El choque será brutal. Ahora bien... ¿realmente es una buena idea?

Si haces que el *Alert* embista con su proa al Gran Cthulhu, pasa a la página **108**.

Si crees que Johansen tiene razón y es mejor salir corriendo, ve a la **48**.

## 72

Gothab parece el típico ladronzuelo de callejón, pero tiene algo indefinible en su mirada que te inspira confianza. Es la mirada de quien ha visto cosas raras, pero raras de verdad, y ha sobrevivido para contarlo. Tal vez deberías fiarte de él, aunque en una conversación larga te demuestra que no está del todo cuerdo.

Partís al día siguiente hacia el territorio donde viven los esquimales, que está a dos semanas de viaje hacia el interior de la isla, allá donde empieza el Parque Nacional de Groenlandia. Es una meseta interior empapada de hielo y rodeada por un reborde montañoso, pero es preciosa, naturaleza salvaje en estado puro. Bueyes almizcleros, lobos de blanco pelaje, lemmini y renos, a todos los ves formando rebaños o camadas en la lejanía. Un día incluso te parece ver un felino de pelaje tan blanco que parece una mancha de plata en movimiento.

Estás muy, muy lejos de tu casa, pero nunca te has sentido más libre en toda tu vida. Este lugar es un paraíso intocado por la mano del hombre.

Pasa a la página [73](#).

A los quince días de bregar por ese paisaje sumido en una noche eterna, con temperaturas que rondan los cuarenta grados bajo cero, sucede un milagro: divisáis luces en la distancia.

Eufórico, crees que habéis alcanzado de nuevo la civilización, pero Gothab te obliga a agacharte para que no te vean.

—Ssshhh. No hagas ruido. Es el poblado de los kallysuts —gruñe.



Pasa en un tenso silencio a la página **105**.

## 74

No. Esto es un tremendo error, piensas. Jamás debisteis llegar hasta aquí, y mucho menos profanar estos templos paganos. Quién sabe lo que podría estar durmiendo dentro, esperando a que alguien lo deje salir.

—¡Huyamos! —gritas, y sales corriendo hacia la playa.

No hace falta más para convencer al resto de los marineros: todos menos Johansen te siguen de cerca, corriendo como si los talones les llegaran a la nuca. Un momento... ¿dónde está Johansen??

Frenas en seco y lo buscas con la vista. Ya no está al lado del mecanismo de la puerta, por fortuna, pero parece que se ha ido a otra parte del enorme complejo. Distingues su figura, minúscula como un microbio en comparación a los ciclópeos obeliscos, que está dirigiéndose hacia uno de ellos.

Maldiciendo, ordenas a los hombres que preparen el barco para zarpar cuanto antes, y te echas a correr en dirección a Johansen. No vas a abandonarle aquí, en este paraje de pesadilla.

Pasa a la página [75](#).

—¡Johansen, vuelva, no sea loco! —le chillas. Pero él no parece oírte, o si te oye te ignora por completo. Está absorto contemplando el obelisco, el que tiene el grabado del dragón con tentáculos.

—¡Ya lo entiendo, por fin lo entiendo todo! —te dice con una sonrisa demente estampada en la cara.

—¿Qué es lo que entiende?

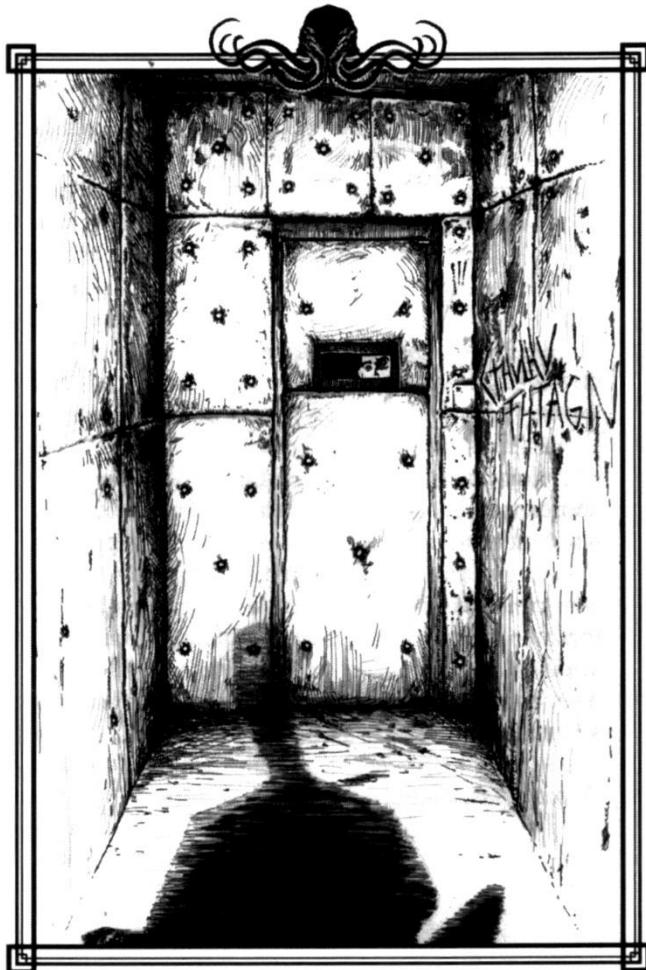
—¡El porqué de todo! Por qué fuimos creados los seres humanos, por qué nos permitieron que poblásemos la Tierra... todo forma parte de un complejo plan de estas criaturas. Un plan que abarca eras enteras del mundo, y del que nosotros no somos capaces de ver ni una milésima parte.

—¿Qué plan es ese, Johansen?

No le da tiempo a contestarte, porque de repente el suelo de la isla empieza a temblar. Toda la isla vibra como si estuviera a punto de desmenuzarse, y las olas salvajes impactan contra su perímetro.

—¡Está empezando a sumergirse otra vez! —exclamas.

Pasa a la página **61**.



*No hacen caso de tus balbuceos ni  
de tus advertencias...*

La cosa no ha acabado bien, querido amigo.

Si estás leyendo esta página, es que los horrores y los secretos que has descubierto a lo largo de tu aventura han sido demasiado para ti. Tu pobre mente racional de persona occidental no ha resistido la exposición a tamañas escenas, ¡y te has vuelto loco! Vas a pasar el resto de tus días en una celda acolchada, en un manicomio, me temo. Pero no te preocunes, aquí hay gente muy amable que cuidará de ti, y no permitirá que te falte nada. ¿Qué no hacen caso de tus balbuceos ni de tus advertencias? Bueno, ya lo entenderán cuando llegue la hora. Cuando los secretos salgan a la luz, todo el planeta sabrá que tú tenías razón, y que los prodigios que presenciaste eran ciertos.

Como una mente enferma dijo una vez: “Lo más piadoso del mundo es la incapacidad de la mente humana para relacionar todos sus contenidos. Vivimos en una plácida isla de ignorancia en medio de negros mares de infinitud...”

¿FIN?



## 78

Te internas con decisión en las ruinas. No es un camino fácil, está todo lleno de escombros derribados por las lluvias, enredaderas y fosos, pero estás decidido a llegar al fondo del misterio. ¿Por qué habrías recorrido miles de kilómetros para llegar hasta aquí, si no?

—¿Está seguro de lo que hace, amigo? —te pregunta el capitán.

Tú asientes con la cabeza y le pides a los marineros que te pasen una linterna de fósforo.

—Sí. Sería un desperdicio de tiempo y esfuerzo haber llegado tan lejos y dar la vuelta en el último minuto, ¿no cree, capitán? —le preguntas.

Él asiente, aunque no del todo convencido.

La luz de la linterna va sacando cosas de las sombras, sombras de siglos... Ves relieves donde se cuenta una historia de nativos que llegaron hasta aquí en barcas de mimbre, hace mucho tiempo. La historia cuenta cómo se encontraron con una fauna, digamos, “especial”, y cómo tuvieron que aprender a lidiar con ella sin querían sobrevivir.

¿Fauna especial? ¿A qué se referirá?

Pasa a la página **79**.

De repente, un rugido te pone los pelos de punta. Los hombres se quedan paralizados, mirando al fondo cóncavo del templo. Visto desde esta perspectiva, la verdad es que parece una cueva que un animal, y en este caso uno grande, estuviera usando de guarida...

Entonces la cosa se alza sobre sus dos patas traseras, y a ti la sangre se te vuelve horchata de la impresión. O tus ojos te engañan, o lo que tienes delante es... ¡un dinosaurio! Un tiranosaurio carnívoro gigantesco y de piel blancuzca, llena de cicatrices de viejos combates. ¿Pero qué clase de isla es esta, una especie de reserva del jurásico donde los grandes depredadores no se extinguieron?

El ser eleva casi siete metros su enorme cabeza y os mira con ojillos diminutos en comparación al resto de su cráneo. Las mandíbulas se abren ligeramente, dejando ver cuatro hileras de dientes (dos arriba y dos abajo, como los tiburones), aunque con incisivos del tamaño de tu pie. Cuando abre la boca, un enjambre de mariposas y pequeños insectos voladores sale revoloteando de ella, como si esa fuera su casa.

Pasa paralizado de terror a la página **80**.

# 80

Los marineros chillan de pánico y salen corriendo sin esperar la orden. Englehorn sale disparado rumbo a la playa, detrás de ellos, pero sabes que si tienen que competir con ese monstruo de veinte toneladas no lo van a conseguir: el tiranosaurio seguro que les gana en una carrera a través de la selva.

¿Qué harás tú?



Si sales corriendo detrás de los marineros, pasa a la página **34**.

Si arrojas a un lado la linterna con intención de distraerle, y te metes por un pasillo lateral, ve a la **26**.

Si te tiras de cabeza en un pozo negro que se abre a tu izquierda, muy cerca, ve a la **42**.

¿Cómo has pasado en tan pocos días de estar cómodamente apoltronado en tu sofá, en tu casa de Boston, a estar sufriendo un frío desquiciante y glacial en la cubierta de un barco que se dirige a Groenlandia? Eso te lo preguntas en los días que dura el viaje por el Flemish Cap (un caladero de pesca muy apreciado por sus atunes y peces espada), rumbo al lejano Norte. Eso sí, el panorama compensa el esfuerzo, pues en ocasiones os abrís paso entre las jorobas de decenas de ballenas que convierten el mar en un bosque de árboles hechos de soplidos plateados y espuma. ¡Es precioso!

El barco es muy marinero y el capitán, aunque hosco, es amable contigo. Descubres que tienes una afición en común con él, y es el dominó. Jugáis juntos partida tras partida para llenar las largas tardes, mientras en el horizonte los días se acortan y llega un momento en el que el Sol parece que no va a salir nunca, y las noches empiezan a durar cincuenta horas.

Al fin, tras interminables días de travesía, la costa inmensamente verde de Groenlandia (una isla que tiene el tamaño aproximado de un tercio de Europa, aunque está prácticamente despoblada) aparece a lo lejos. ¡Habéis llegado!

Pasa a la página [82](#).

## 82

La acumulación de casas abigarradas y dársenas pesqueras que es Qassimiut os recibe en medio de una ventisca que hace que la peor tormenta que hayas visto jamás en Boston parezca una llovizna de primavera. Los habitantes de este lugar, daneses en su mayoría, son auténticos vikingos duros y malhumorados, pero tratan bien a sus invitados. Aquí lo único que hay son compañías enlatadoras de pescado y astilleros para reparación de barcos. De un poste muy alto cuelga un monumento que debe llevar ahí desde la época colonial: el esqueleto pelado de una ballena azul.

Te cuesta encontrar gente que quiera acompañarte al interior de la isla, hacia la región en donde viven los esquimales (inuit, en su lengua). En cuanto empiezas a preguntar en las tabernas y en los salones consistoriales, a ver si se alquilan los servicios de algún guía, todos apartan la mirada y gruñen por lo bajo. Lo único que crees entender en ese raro dialecto islandés que hablan es que “estos americanos están locos”, y que “a quién se le ocurre, intentar meterse en el territorio de esos perturbados”.

Sin embargo, cuando empiezas a perder ya toda esperanza, hallas inesperadamente a alguien que quiere ayudarte.

Pasa a la página [83](#).

—Eh, pssst, ¡señor! ¡Venga aquí!

El propietario de esa voz susurrante es un hombre con pinta de truhan que te invita a sentarse en su mesa de la taberna. Te dice que se llama Gothab Johannsen, y que en tiempos fue prospector de glaciares, hasta que se partió una pierna. Se ofrece a llevarte al territorio de los kallysuts si le pagas bien. Pero el pobre tiene una pinta de mala persona y de engañabobos que apenas puede disimularla.

El mismo día encuentras a un grupo de evangelistas religiosos que casualmente llevan la misma ruta. Ellos también te podrían servir de guía. ¿Con quién irás?



Si escoges al siniestro Gothab, pasa a la página **72**.

Si prefieres la discreta compañía de los evangelistas, ve a la

**6.**

# 84

¡El Pacífico! Nombre engañoso, pues es un océano inmenso que no solo alberga buen tiempo, sino también gigantescas y letales galernas. Por fortuna tenéis suerte, y el viaje hasta Surabaya y de ahí al sur, hacia la parte más inhóspita de los mapas, se efectúa con relativa tranquilidad.

El tiempo que pasas a bordo del barco, hasta llegar a ese punto, es de dos meses y medio. Pero no es tiempo perdido: lo aprovechas para estudiar las notas que copiaste a mano del *Necronomicón*, en Miskatonic, y te pasas las largas noches y las tediosas tardes intentando descifrar la escritura. Johansen va notando que las ojeras en tu cara son cada día más marcadas, y que tu expresión se va alejando paulatinamente de la que tendría un hombre cabal. Pero no te dice nada por respeto.

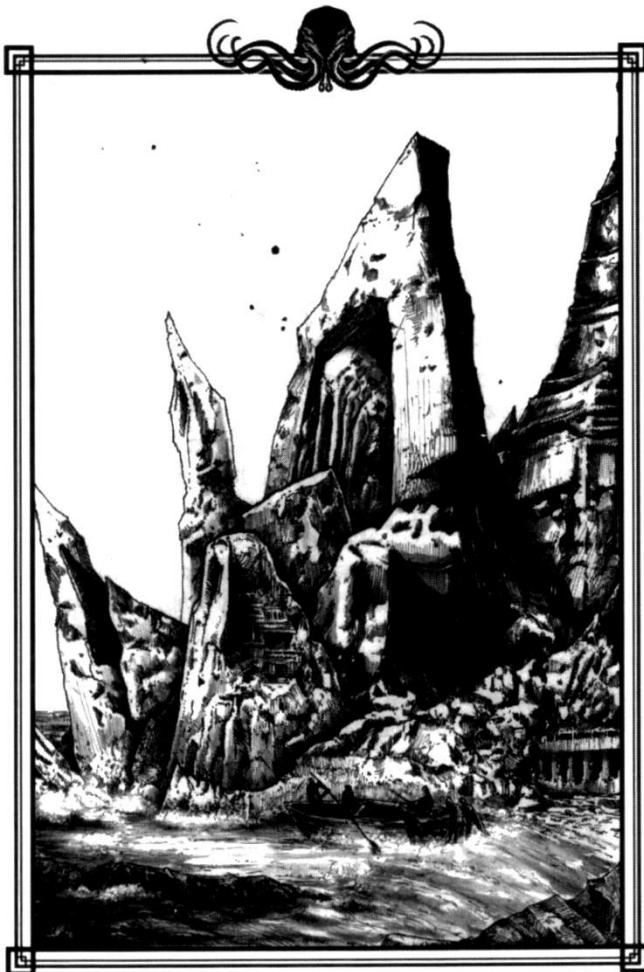
Pasa a la página [85](#).

Un buen día divisáis cortinas de color en el cielo: ¡son auroras australes! Ya estáis muy cerca de la zona que tú buscas. Se lo dices al capitán e intentas convencerlo de que se aleje un poco más de las rutas comerciales y vaya hacia el sur, a la zona en blanco del mapa. Johansen se muestra reluciente, parece como si le diera miedo penetrar en esas aguas... pero al final, empleando lo que te queda de tus ahorros, le convences. No hay nada mejor que el brillo del dinero para hacer cambiar de parecer a esta clase de hombres, que tripulan cargueros mercantes.

El *Alert* toma rumbo sur, y pronto deja atrás las últimas islas cartografiadas de esa zona del mundo. A partir de aquí, entráis en lo desconocido.

Ya ha pasado el año nuevo y habéis entrado holgadamente en 1927 cuando, un día, divisáis un raro banco de niebla. El viento arrecia y la mar se pica, llenándose de olas de hasta doce metros. El barco es sacudido como una cáscara de nuez por las violentas fuerzas del océano.

Pasa a la página **86**.



*Lo que ves al otro lado de la bruma  
te deja sin aliento.*

El capitán trata de maniobrar su barco para salir de la galerna, pero no puede: la ferocidad del mar y de los vientos os empuja hasta el banco de niebla, y este se disipa.

Lo que ves al otro lado cuando se alza la bruma... te deja sin aliento. A ti y a los marineros, hombres avezados a la mar pero que jamás habían sido testigos de nada semejante.

Una isla se levanta delante de vosotros, un erial desolado y sin vegetación pero lleno de extrañas construcciones ciclópeas. No hay nada ahí aparte de limo y algas, y unas titánicas construcciones que parecen sacadas de la pesadilla de un arquitecto demente.

No cabe la menor duda: ¡habéis encontrado la isla perdida de R'Lyeh, la monstruosa acrópolis de los Mitos de Cthulhu!

Desembarca en la página **53**... si te atreves.

# 88

El extraño bajorrelieve en arcilla te quema en los dedos, pero no porque esté caliente, que no lo está, sino porque sientes un poder indefinible emanando de él... Es un tosco rectángulo de unos dos centímetros de espesor, y una superficie de doce por quince centímetros. Los dedos que lo modelaron hicieron una figura en medio, rodeada de garabatos y símbolos en una escritura prehistórica: la figura en cuestión representa una especie de antiguo dios deforme, con muchos tentáculos saliéndole de la cabeza y dos alas de murciélago en la espalda. Detrás de la figura, un vago bosquejo de arquitectura ciclópea.

La simple visión de esa figurilla te llena de terror. ¿Es posible que represente a un ser real, o a la visión que alguna cultura proto-humana tenía de una deidad ya olvidada? Esa cabeza pulposa, tentaculada, que corona un cuerpo grotesco y escamoso... ¿cómo pudo alguien, en toda la historia de la Humanidad, sentir devoción por un ser semejante, un ser tan... alienígena?

Pasa con un escalofrío a la página **89**.

Cuando tocas la figurita de arcilla, algo siniestro pasa. No podrías decir exactamente qué es... pero hay un descenso general en la temperatura de la habitación. Un viento frío mueve las cortinas y trae una especie de aullido lejano, procedente de los bosques.

¿Un animal salvaje? Podría ser, pero lo cierto es que nunca en la vida has oído nada igual. No podrías decir si lo que ha emitido semejante chillido era la garganta de un oso, de un coyote... o de algo que si tuvo un nombre, lo perdió en las nieblas del pasado.

O puede que no haya sido más que una ilusión, producto del nerviosismo y del cansancio. Por si acaso, cierras con llave la puerta y trabas el pestillo de la ventana, y regresas a la caja con los enseres de tu tío para seguir examinándola.

Pero se te ha puesto la piel de gallina.

Si examinas los recortes de periódico, pasa a la página **67**.

Si le echas un vistazo al manuscrito, pasa a la página **44**.

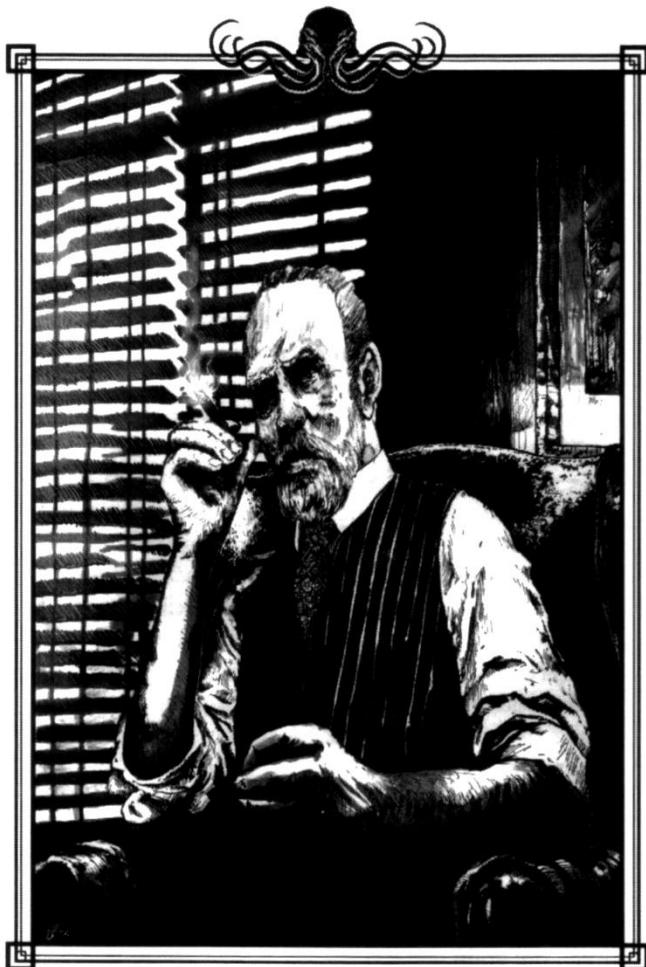
Si ya lo has examinado todo, pasa sin demora a la página **9**.

# 90

El inspector Legrasse es un hombre corpulento y ojeroso, con esa pinta de intranquilidad perenne que sugieren los detectives de los seriales radiofónicos. Te recibe en su despacho y te ofrece una silla. Tú, de manera concisa, le hablas de tu tío y de tus sospechas sobre que su muerte no ha sido algo demasiado “limpio”.

Al oírtelo decir esto, el inspector se enciende un cigarro y te escruta bajo la luz rayada de la persiana. Te dice que él tampoco cree que la muerte de tu tío abuelo haya sido natural, aunque por el momento no es más que una sospecha. Al parecer, hubo un testigo que afirmó que tu tío no resbaló, sino que *lo empujaron*. Fue un hombre de raza negra con aire de estibador, que lo siguió desde los muelles y lo acorraló en un callejón. El problema es que el único testigo del hecho es un vagabundo borracho de esa parte de la ciudad, y su testimonio tendría menos valor en un tribunal que el papel mojado.

Pasa a la página [91](#).



*El inspector Legrasse parece un detective de serial radiofónico.*

## 92

De pronto entra su secretaria en el despacho, como una exhalación, llevando unos papeles en la mano. Está muy nerviosa.

—¿Qué pasa, Consuella? —le pregunta su jefe.

—¡Nuestros hombres en Nueva Orleans lo confirman! ¡Hay evidencias de que el culto vudú se va a reunir en los pantanos este sábado por la noche!

El inspector y tú cruzáis una mirada. ¿Un culto vudú?

—Aunque parezca raro, creemos que esto puede estar relacionado con el asesinato de tu tío —dice Legrasse—. Tras interrogar al mendigo del callejón nos dimos cuenta de un detalle sospechoso: en su declaración nos dijo que el hombre que supuestamente agredió a tu tío llevaba un tatuaje en el brazo. Representaba una especie de símbolo vudú. Por lo general tenemos vigiladas a esa clase de sectas, por si se les ocurre hacer algo rarito.

—¿Rarito? —Arqueas las cejas por el asombro—. ¿Qué entiende usted por “rarito”?

—Rituales oscuros en medio del bosque y cosas así. Sacrificios litúrgicos de animales e intentos de resucitar a los muertos... Ya sabe, la parafernalia típica del vudú.

Pasa a la página [93](#).

Así que alguien perteneciente a esos cultos oscuros estaba siguiéndole la pista a tu tío... ¿Pero por qué? ¿Acaso el bueno de Angell había descubierto algo respecto a ellos que les preocupaba que saliera a la luz? ¿Por eso se lo quitaron de encima por la vía expeditiva?

—Consuella, sácame rápido un pasaje de avión. Debo arrestar a esos chiflados antes de que cometan alguna locura —gruñe Legrasse.

—Iré con usted, si me lo permite, a Nueva Orleans —te ofreces—. Tengo que llegar como sea al final de este asunto, o jamás dormiré tranquilo.

El inspector se muestra relucante a dejarte ir con ellos, pero al final accede. Como él mismo admite, si se va a enfrentar a un culto misterioso, no le irá mal tener un erudito al lado que entienda de antropología. ¡Y ese eres tú!

Haces la maleta y coges un avión, en compañía del inspector Legrasse, hacia el sur, a la ciudad más afrancesada de todas las que hay en Estados Unidos: ¡Nueva Orleans!

Pasa a la página **63**.

# 94

Ahí está, tiene que ser eso. Un banco de niebla perenne que oculta una isla... es plausible. Usando tu mejor labia y lo que queda de tus ahorros, convences a Englehorn de que se interne en la niebla. El capitán acepta reluciente, pero hay algo en esa bruma que lo atrae a él también. Como si fuera un canto de sirena.

A golpe de bocina, el buque se interna en el espesor blanco y esponjoso, donde no se ve nada a diez metros. El barco va muy despacio, tanto que a veces parece que no se está moviendo del sitio. El agua golpea mansamente la quilla, dándote una sensación de avance, pero podría ser una ilusión.

El capitán pide una medición de profundidad. Un marinero arroja una sonda por estribor y lee:

—¡Veinte brazas!

—Aguas someras —murmura Englehorn, y reduce aún más la velocidad del buque.

Pasa a la página [95](#).

De repente la niebla se aparta, y veis algo asombroso: ¡un atolón aparece en medio de la nada! ¿Será esta la isla que estás buscando? ¿Será la mítica R'Lyeh?

El capitán no sale de su asombro, tampoco: esta isla no sale en los mapas, desde luego. Es un lugar desconocido, apenas visitado por el hombre, a menos que se haga caso a esas leyendas que se cuentan de balleneros extraviados del siglo XIX.

—La llamaré isla Englehorn —sonríe el capitán, dispuesto ya a descorchar el champán. Pero tú no tienes tan claro que la isla carezca de nombre.

—No se precipite, capitán. Puede que no esté deshabitada.

—Bueno, si está llena de indígenas preciosas con coronas de flores, tampoco me molesta. ¿Y a usted?

—Sinceramente, no creo que sea el caso...

Detrás del atolón aparece una playa. El *Aurora* bota una barca en la que vais el capitán, tú, y siete marineros escogidos. Cuando os aproximáis, una sombra enorme aparece por vuestra izquierda, surgiendo de la bruma.

Pasa a la página **96**.

# 96

Contienes el aliento unos instantes, imaginando lo peor, pero te tranquilizas al ver que solo es un barco encallado. Es un enorme ballenero de tres palos del siglo XIX, que se estrelló contra el atolón hace muchas décadas y que lleva ahí desde entonces, como si fuese un gigantesco esqueleto. La visión es estremecedora. Lleva su nombre escrito en la amura: *TERROR*.

—¿Quién le pondría un nombre así a un barco? —preguntas en voz alta. Nadie te responde.

Los marineros son gente, por lo general, muy supersticiosa. Se persignan y murmurran rezos a la Virgen, todos menos Englehorn, que está muy concentrado en la playa.

Llegáis hasta la arena y embicáis la barca. El tacto de tierra sólida bajo tus pies te reconforta tras tantas semanas de navegación. Miras hacia la selva que parece cubrir el resto de la isla, y distingues algo: una especie de construcción en la distancia, como si fuera una enorme muralla.

—¡Allí! —señalas—. ¿Lo ve, Englehorn? Le dije que podría estar habitada.

Esperando encontrarte con gente que te confirme si estás pisando o no la mítica R'Lyeh, te encaminas hacia ese lugar, acompañado por el resto de la tripulación.

Pasa a la página [97](#).

A medida que te acercas te das cuenta de que esa construcción no es un edificio, sino una especie de muralla circular. Pero no tiene puerta, te das cuenta al rodearla completamente. Ni puertas ni ventanas. Parece increíblemente antigua, y hecha para contener algo dentro... o para impedir que la gente del exterior entre y vea lo que se oculta ahí.

¿Quién construiría algo semejante, y tan alto? ¿A quién se le ocurriría levantar una muralla sin ningún acceso a su interior?

¿O no es una muralla... sino una prisión?

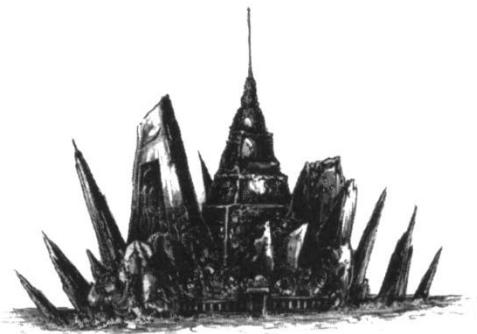
Si intentas escalarla para ver lo que hay dentro, pasa a la página **20**.

Si te internas más en la selva a ver si hallas indicios de alguna respuesta, pasa a la **22**.

Si vas a explorar el barco ballenero encallado, ve a la **59**.

# 98

Decides ir a hacerle una visita al inspector Legrasse. Tal vez él pueda arrojar un poco de luz a todo este asunto. Al fin y al cabo *ese es el trabajo de la Policía*, ¿no? ¡Investigar!



Pasa a la página **90**.

Henry parece más tranquilo ahora que ha amanecido. Le traes algo de comida para que desayune y lo interrogas sobre esa isla misteriosa que afirmó haber visto en sueños.

—Es un paraje perdido en medio de un gran océano, creo que el Pacífico —te cuenta entre susurros, como si temiera que hasta las paredes tuviesen oídos—. La veo saliendo de entre las olas en medio de un banco de niebla, como si permaneciese siglos y siglos hundida hasta que algún innombrable cataclismo la trajera de nuevo a la superficie, de vez en cuando. Es una isla fantasma. El Culto de Cthulhu ha estado buscándola durante siglos...

Henry te cuenta que las ciudades llenas de obeliscos milenarios y de figuras gigantescas que él ha visto se hallan dentro de esa isla, y que no piensa acercarse jamás en la vida a una costa, para no arriesgarse a verla en el horizonte. “Eso podría ser demasiado para mi cordura”, afirma.

—¿En serio crees que esa isla existe de verdad? —le preguntas, intrigado.

Él asiente.

—Sí, y si algún barco tiene alguna vez la desgracia de toparse con ella... recibe por su tripulación, porque nunca jamás volverán a puerto.

Pasa a la página **100**.

# 100

Henry te confiesa que la única pista que podría haber de dónde está esa isla, en qué coordenadas marítimas, es la presencia de unas *auroras australes* en el cielo, llenas de colores extraños. ¿*Australes*? ¡Eso significa que está cerca del Polo Sur! Por lo poco que sabes de navegación, hay escasas rutas comerciales que pasen por allí, pero si investigas un poco podrías averiguar qué barcos estuvieron en esa zona a lo largo del año pasado.

¿Tendrá eso que ver con el hecho de que tu tío abuelo, cuando falleció, estuviera viendo hacia su casa *desde el puerto* de la ciudad? ¿Qué buscaría allí?

Dejas a Henry al cuidado de su familia en Waterman Street, y te dispones a continuar con tus pesquisas.

A lo mejor deberías ir a la Biblioteca de la Universidad de Miskatonic, un lugar ampliamente surtido de libros, para investigar un poco. Te vendría bien.

Visita la Biblioteca de Miskatonic en la página **29**.

# 101

—Usted es el antropólogo —te dice Legrasse—. ¿Qué hacemos? ¿Qué se puede esperar de estos salvajes?

—Creo que será mejor que sigamos vigilando al grupo grande —sugieres—. Algo me dice que está a punto de ocurrir algo.

La danza vudú aumenta en intensidad, más y más frenética cada vez, hasta que el sacerdote lanza unos polvos a la hoguera y hay una pequeña explosión. Se hace un frío silencio, que cae pesado como una cortina entre vosotros y ellos. La noche se queda paralizada, en completa quietud.

Y entonces pasa.

Un temblor entre los árboles delata la presencia de una “cosa” enorme, más grande que un elefante, que se abre paso hacia el claro. Los del culto (que, ahora lo entiendes, no tienen nada de adoradores de vudú; esto es algo mucho más antiguo y perverso) salen corriendo presa del pánico, pero la cosa los atrapa con sus largas ramas tentaculadas y empieza a devorarlos a todos, sin distinción.

El monstruo parece un árbol que camina, arrastrándose sobre sus raíces, con un racimo de ramas largas y prensiles con el que atrapa a sus presas. Mide por lo menos diez metros de altura, y su tronco tiene cinco de grosor, como si fuera una secuoya móvil. ¡Es espeluznante!

Pasa a la página [102](#).



*Un temblor entre los árboles delata  
la presencia de la Cosa.*

No puedes creer lo que estás viendo, y desde luego los policías tampoco. ¡Están paralizados de terror!

Los cultistas han invocado a esa aberración, pero está claro que no pueden controlarla. El monstruo devora al sacerdote, que para él no es más que un simple humano insignificante, y luego prosigue con el resto de los sectarios. Los policías empiezan a disparar contra él, pero las balas rebotan inofensivamente en su piel. ¿Qué hacer? ¡Dentro de nada estará encima de vosotros!

Tu mente se ilumina durante un segundo y haces algo insólito: le quitas el puro de la boca a Legrasse. Él no se da ni cuenta, de lo asombrado que está. Corres al vehículo donde estaban los explosivos y abres las cajas de T.N.T. Dentro hay cartuchos con largas mechas. Los coges todos.

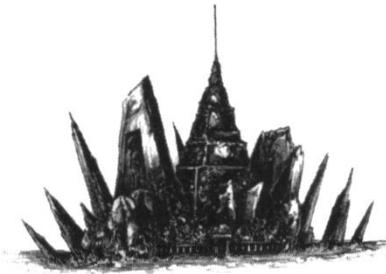
—¡Use esto! —le gritas al inspector, y le pasas un puñado de cartuchos. Usando el puro los encendéis, y entre los dos empezáis a arrojárselos al monstruo.

Pasa a la página [104](#).

# 104

¡BOOOOM! El estampido de la dinamita se oye a kilómetros de distancia. ¡Y surte efecto! El humo de las explosiones se condensa alrededor del monstruo, mientras su tronco vuela por los aires. Al final, queda convertido en astillas humeantes. Los únicos restos que deja son los de un árbol corriente que parece que jamás se movió de su sitio.

Regresáis a Nueva Orleans sudorosos y sin poder creer aún lo que visteis en el pantano. ¿Habrá sido un sueño, o fue real? Habéis arrestado a un buen puñado de cultistas, y seguro que de su interrogatorio saldrán testimonios interesantes. Pero tú tienes que continuar con tu investigación. Y para ello debes volver a Boston.



Si vas a visitar la casa de Wilcox, coge el tren en la página [15](#).

Si navegas un rato por los archivos de la Sociedad Antropológica, pasa a la página [35](#).

Si visitas la biblioteca de la Universidad de Miskatonic, donde se cuenta que se guardan libros muy raros, ve a la [29](#).

Gothab y tú os arrastráis por la nieve hasta llegar muy cerca del poblado kallysut. Es un conjunto de casas que parecen caparazones de tortuga apelmazados con resina y brea. Un lugar muy siniestro, sin calles, sin lógica en su construcción; sin niños, sin gente caminando entre ellas. Parece un sitio desolado y muerto, pero si te fijas bien sí que hay gente, lo que pasa es que están todos reunidos a las afueras del poblado, en una especie de concilio.

—¡Vámonos de aquí! —se asusta Gothab, de pronto—. Hemos llegado en el peor momento posible: están invocando a sus dioses oscuros. ¡Huyamos antes de que sea demasiado tarde!

Pero tú no puedes irte. Has venido hasta aquí para *saber*, porque algo en tu interior necesita desvelar estos misterios. Eres como Charles Marlowe en “El corazón de las tinieblas”: por mucho que te aterre el viaje no darás la vuelta, porque necesitas desesperadamente vencer tu miedo.

Dejando a Gothab atrás te acercas reptando hasta el borde de una colina. Lo que ves desde allí se te graba a fuego en la mente, y no podrás olvidarlo durante el resto de tus días.

Pasa a la página [106](#).



*Algo rompe la gruesa capa de hielo  
y sale a respirar.*

Los kallysuts bailan formando un círculo con antorchas en sus manos, en torno a ruinas que yacen sepultadas por el glaciar. Esas ruinas, a tenor del grosor del hielo, deben llevar allá abajo como mínimo diez o doce mil años. Entonces, algo rompe la capa de hielo y sale al exterior a respirar: es una serpiente gigantesca con una masa de tentáculos viscosos como cabeza, del tamaño de una locomotora. Su cuerpo es un saco negro con espacio para ganglios, agallas o cualquier otro rasgo que pudiera insuflar vida a semejante pesadilla.

El ser baila en la noche polar mientras sus adoradores le dedican cánticos. Y mientras eso ocurre, tu cordura se rompe y tu mente se desliza por el abismo de la locura, rápida, rápidamente, hasta llegar al...

Sí, amigo mío: al terrible 76.

Pasa a la página **76**.

# 108

Te lanzas sin esperar el permiso del capitán sobre la rueda del timón. Johansen grita unos insultos en su noruego natal e intenta detenerte, pero ya es demasiado tarde: el buque ha dado la vuelta, y ahora se dirige de frente y a toda velocidad contra el monstruo. Directo en rumbo de colisión contra el Gran Cthulhu.

El ser ni siquiera intenta esquivaros. El tremendo impacto sucederá en tres...

(Johansen se agarra de la columna de control, para no caer; tú te aferras como puedes a la rueda del timón)

... dos...

(la tripulación chilla de pavor al ver cómo el monstruo se dirige con su masa tentacular por delante hacia el *Alert*, levantando una ola de quince metros de altura; todos buscan un asidero donde bien pueden, y se ponen a rezar)

... uno...

Cierras los ojos en el último segundo, para no ver cómo el monstruo alza su megalómana cabeza de entre las aguas y se convierte él mismo en una isla hecha de horror y tentáculos...

Y entonces...

Pasa a la página **109**.



*El monstruo es en sí mismo una isla  
de terror y tentáculos.*

# 110

La colisión se produce.

Y es como si Europa chocara de pronto contra Asia. O como si África colisionara de frente contra América.

Es brutal. Brutal y devastadora.

Sin embargo, algo insospechado sucede: hay un estallido como si reventase una vejiga, y una fangosa suciedad mana del cráneo de Cthulhu como cuando se rasga el cuerpo de un pez luna. Un hedor gelatinoso la sigue, y el monstruo cae hacia las profundidades del mar. A pesar de su tamaño, era más blando de lo que parecía.

El *Alert* no lo vuelve a ver, ni tampoco a R'Lyeh. Todo transcurre para vosotros como en un mal sueño mientras regresáis a los mares del norte, y de ahí al canal de Panamá y de vuelta a Boston.

Menos de cuatro meses después, estás de vuelta en tu casa.  
Pasa a la página **111**.

# 111

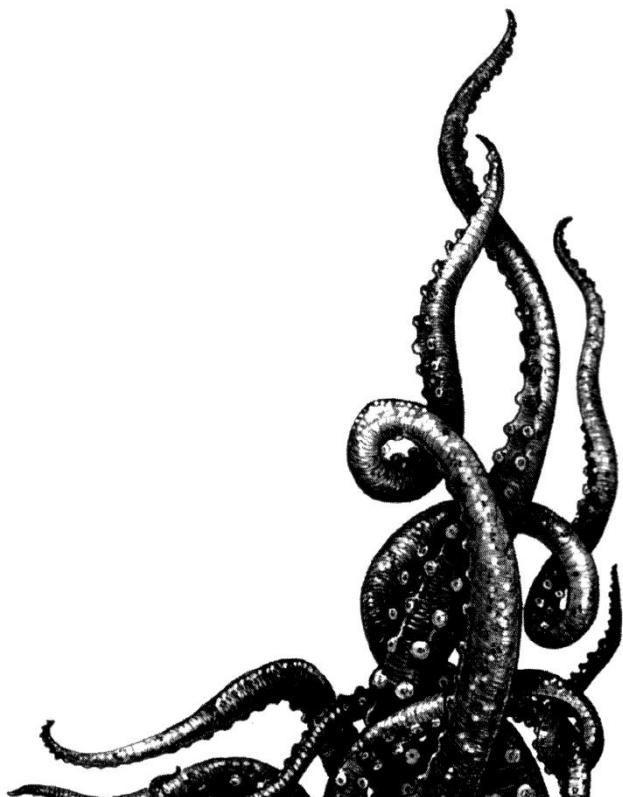
Necesitas años de cuidados mentales en un sanatorio después de semejante experiencia, pero no te has vuelto loco. Quizá haya sido esa maniobra final digna de héroes marinos de la Antigüedad, como Jasón u Odiseo, pero al enfrentarte al monstruo y vencerlo, has logrado vencer también tu locura. ¡Pronto te recuperarás!

Aquí termina tu aventura. Pero no tu vida, pues sigues adelante, días tras día, preguntándote siempre cuándo llegará la conjunción estelar que los Primigenios esperan para despertar. Y ya no miras nunca más el océano con ojos tranquilos, pues sabes que ahí fuera, en alguna parte... Cthulhu aguarda durmiendo y recuperándose de sus heridas.

**FIN**



# BESTIARIO



**Cthulhu:** Cthulhu fue descrito por H. P. Lovecraft de la siguiente manera: Es lo más parecido a un dios extraterrestre para los humanos, pero para él, nosotros somos menos que nada. Es una enorme criatura comparable a una montaña en movimiento, con cabeza de pulpo o calamar, y abotargado cuerpo de dragón con alas rudimentarias. Tiene la capacidad de alterar su forma, aunque siempre es básicamente la misma. Su cuerpo escamoso está compuesto por una sustancia distinta a las que se encuentran en nuestro planeta, una especie de masa gelatinosa que lo hace prácticamente indestructible. De todos modos, incluso si su cuerpo físico es destruido por completo (cosa muy improbable), su naturaleza extraterrenal lo haría volver a formarse en horas. Fue uno de los conquistadores de la Tierra y dominó desde las profundidades del océano.

**Cultistas (sectarios):** En el mundo de los mitos de Cthulhu un cultista no es un creyente en una religión particular, es una persona que cree firmemente que su salvación depende de la destrucción de cualquier otra creencia que no sea traer de nuevo a la Tierra a los dioses Primigenios que una vez la dominaron. Un cultista puede ser cualquiera, hay que tener mucho cuidado en quién confías. Hay familias e incluso pueblos que practican que practican estos cultos de forma habitual.

**Gran raza de Yith:** Los miembros de la Gran Raza eran inmensos conos rugosos de unos tres metros de altura, con la cabeza y otros órganos dispuestos en los extremos de una serie de miembros distensibles, de unos treinta centímetros de grosor, que se extendían a partir de sus cimas. Hablaban chasqueando o arañando sus enormes zarpas o garras, articuladas al final de dos de sus cuatro miembros, y caminaban por la expansión y contracción de una capa viscosa situada en la parte inferior de sus bases, que a su vez tenían un diámetro de casi tres metros.

La gran raza de Yith es una especie que habitó nuestra Tierra hace 400 millones de años, dedicada a la experimentación genética, se cree que en la actualidad se encuentra mezclada con la raza humana.

**Zombis:** En los mitos de Cthulhu los zombis son también conocidos como REANIMADOS y aparecen en el relato de Herbert West Reanimador. Su apariencia es similar a la de los muertos, con piel podrida, graves heridas y mal olor, ya que son cuerpos que han fallecido y por medios científicos o mágicos han sido devueltos a la vida. Su comportamiento no suele ser pacífico y les consume un hambre atroz.

**Francis Wayland Thurston:** Es un antropólogo de Boston y sobrino-nieto y único heredero de George Gammell Angell. Es uno de los pocos investigadores que ha logrado evidencias de la existencia del antiguo culto al Gran Cthulhu gracias a sus viajes por todo el mundo para recopilar información. Su primer contacto con el mundo de los mitos se produce al heredar los papeles de su tío-abuelo.

**George Gammell Angell (1834 — November 23, 1926):** Es profesor emérito de lenguas semíticas en la Universidad de Brown. Angell murió de forma inesperada al recibir un empujón fortuito por parte de un marinero en una calle estrecha mientras volvía de un viaje en el ferry de Newport. Tenía 92 años y sin familiares directos. Gracias a sus estudios, su sobrino nieto descubrió la existencia real de los mitos de Cthulhu.

**Henry Anthony Wilcox:** Es un estudiante de arte de la Escuela de Diseño de Rhode Island. Vive en el viejo edificio “Fleur-de-Lys”. Es descrito como alguien parecido al propio Lovecraft, delgado, joven e inquieto, repleto de una oscuridad neurótica. Es el hijo más joven de una familia prominente, un

genio de inteligencia precoz. Se considera a sí mismo una especie de psíquico hipersensitivo, pero la mayoría de sus compañeros lo considera simplemente un “rarito”.

**Gustaf Johansen:** Es un marinero noruego descrito como de una “peculiar inteligencia” que era segundo oficial en el *Enma*, una goleta de dos mástiles que tenía base en Nueva Zelanda. Tras un incidente en el que se cruzaron con un barco fuertemente armado llamado *Alert* y tripulado por cultistas de Cthulhu, Johansen se vio en el puesto de capitán al morir este, y el primer oficial. De alguna manera se las arregló para volver a su casa en Oslo y dar testimonio de las experiencias que fueron encontradas después de su muerte. Gustaf las escribió en inglés para evitar que su familia pudiera entender los horrores que había vivido.

**Inspector John Raymond Legrasse:** Fue descrito como un hombre de mediana edad que no llama demasiado la atención. Fue inspector de policía de Nueva Orleans durante la redada que desmontó el culto a Cthulhu del año 1907.

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

---

---

Corre el invierno de 1926 y funestas noticias sobre el fallecimiento de tu tío-abuelo George Gammell Angel, profesor de la Universidad de Brown, llegan hasta tu puerta.

¿En qué siniestros estudios estaba envuelto? ¿Qué diablos es esa espantosa criatura, mitad dragón, mitad pulpo, que aparece en una tablilla entre sus pertenencias? ¿Tendrás el valor de enfrentarte a la secreta existencia de un culto ancestral que rinde pleitesía a seres de pesadilla venidos de los confines del tiempo y el espacio?

**Choose Cthulhu:** La llamada de Cthulhu 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.

