

5

H. P. LOVECRAFT:
**EL HORROR DE
DUNWICH**

LEANDRO PINTO



CHOOSE CTHULHU

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

Desde el aislado pueblo de Dunwich, en las montañas de Massachusetts, llegan rumores acerca de extrañas ceremonias relacionadas con dioses paganos y nacimientos monstruosos. La degenerada familia Whateley parece estar llevando a cabo unos oscuros ritos de invocación en la cima de Sentinel Hill, una colina sembrada de monolitos ancestrales. Como una de las máximas autoridades de la Universidad Miskatonic, tu misión es adentrarte en el corazón de esta embrutecida comarca y averiguar qué perturba la paz de sus habitantes. ¿A qué se debe el insistente cántico agorero de las chotacabras? ¿Por qué la familia Whateley lleva a cabo permanentes reformas en su descomunal granero? ¿A qué están destinando las ingentes cantidades de ganado que adquieren sin control? ¿Podrás sobrevivir al horror que se gesta en el pueblo de Dunwich?

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



Otros títulos:

1. LA LLAMADA DE CTHULHU

Leandro Pinto

2. EN LAS MONTAÑAS DE LA LOCURA

Edward T. Riker

3. LA SOMBRA SOBRE INNSMOUTH

Giny Valris

4. LA CIUDAD SIN NOMBRE

Giny Valris

5. EL HORROR DE DUNWICH

Leandro Pinto

6. LOS SUEÑOS EN LA CASA DE LA BRUJA

Edward T. Riker

7. EL MANICOMIO DE ARKHAM

Giny Valris y Edward T. Riker

8. EL COLOR QUE CAYÓ DEL CIELO

Edward T. Riker

9. EL CEREMONIAL

Jen D. Pine

10. EL QUE SUSURRA EN LA OSCURIDAD

Giny Valris

11. EL ASIDUO DE LAS TINIEBLAS

Leandro Pinto

12. EL SER DEL UMBRAL

Leandro Pinto

13. LA SOMBRA DE OTRO TIEMPO

Giny Valris

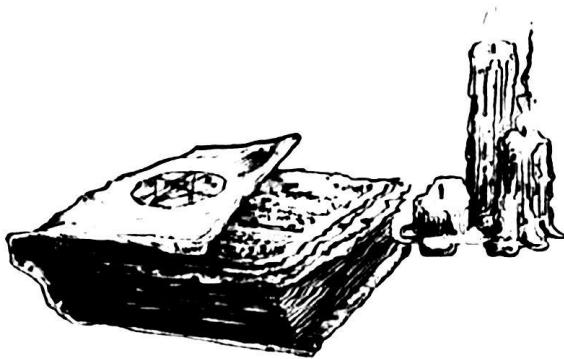
14. EL CASO DE CHARLES DEXTER WARD

Edward T. Riker

ALWAYS CHOOSE CTHULHU - 5

El horror de Dunwich

Leandro Pinto



Ilustraciones: ELIEZER MAYOR

Director de arte: Elezer Mayor

Maquetación: Patricia H. Albín, Rafael Zabala

Leandro Pinto

EL HORROR DE DUNWICH

Primera edición América Latina en :

AKATAKA. EL COFRE DE ULISES. 2023

© Choose Cthulhu es una idea original de
Edward T. Riker para Celaeno Books

© De la edición: Editor Mariano Firpo, 2023

© Del texto: Leandro Pinto

© De las ilustraciones interiores: Elezer Mayor

© De las ilustraciones del bestiario: Adrián Lucas Hernández

© De la portada: Matías Ezequiel Iribarren



www.akataka.com



www.cofredculises.com

www.choosecthulhu.com

Fotomecánica e impresión: LATINGRÁFICA

Impreso en Argentina - Printed in Argentina

ISBN: 978-987 88 8494-3

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

Advertencia

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

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

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

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

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

1

Eres el profesor Henry Armitage, licenciado en Letras por la Universidad Miskatonic, doctor en Filosofía por la Universidad de Princeton y doctor en Letras por la Universidad Johns Hopkins. Ocupas el puesto de jefe de bibliotecarios y archivistas de la Biblioteca de la Universidad Miskatonic, en Arkham, institución en la que resides en calidad de interno.

Cae la soleada tarde del 25 de octubre de 1914 y te encuentras conduciendo tu vehículo por la carretera que conduce a Aylesbury, en la región central de Massachusetts. El objetivo de tu viaje es el estudio de una serie de asentamientos megalíticos en la zona, establecimientos de rocas y altares rituales que, según tus estudios preliminares, datan desde mucho antes de la colonización. Tu intención es llegar a Aylesbury antes de la caída del sol, y permanecer en dicha localidad alrededor de una semana.

Al llegar al cruce de carreteras de peaje a Aylesbury, nada más pasar Dean's Corner, te equivocas de bifurcación, y no has avanzado aún tres o cuatro millas cuando te percatas del error. En busca de una salida hacia la carretera principal, te adentras en una zona agreste y solitaria, un tramo de caminos de montaña polvorientos y sinuosos desde cuya altura observas unas zonas boscosas en el fondo de un rocoso valle. En el centro de esta cañada, y medio encajonada por colinas redondeadas y elevaciones irregulares, se divisa una solitaria y extraña comarca.

Quizá allí puedan indicarte cómo retomar el camino hacia Aylesbury...

Conduce hasta el centro del pueblo en la página [52](#).

2

No dudas en convocar a tus dos colegas de más confianza en la universidad: el doctor Francis Morgan y el profesor Warren Rice. Morgan es doctor en Medicina y profesor de Anatomía, pero además es un experto bibliófilo. Sus conocimientos sobre libros antiguos y grimorios prohibidos resultarían fundamentales en esta investigación. Se trata de un erudito de enorme reputación, y de un académico prudente y circunspecto.

En cuanto a Rice, es catedrático de Lenguas Clásicas, y un gran conocedor del folclore de Nueva Inglaterra. Más allá de su profundo saber en estas materias, te interesa su espíritu pragmático y su sentido de la aventura; se trata de un académico bastante atípico, muy sagaz y lleno de arrojo.

Los tres habéis formado equipo investigativo en ocasiones anteriores, y estás seguro de que todo lo que está ocurriendo en Dunwich puede interesarles muchísimo.

Resulta obvio que te sentirás más seguro si te acompañan Morgan y Rice. Ellos son más jóvenes que tú, y sus amplios conocimientos, combinados con los tuyos, arrojarán algo de luz sobre todo este misterio. Decidido a convocarlos, te acercas hasta la estafeta de correos y envías un telegrama urgente a Arkham, solicitándoles que se unan a ti lo antes posible. Mientras redactas el mensaje, el jefe de correos te mira con desprecio y desconfianza; sus facciones ligeramente caprinas te llevan a pensar que puede pertenecer a una rama sumamente degradada de la familia Whateley. ¡La endogamia irreductible de Dunwich!

Envías el telegrama y regresas rápidamente al hotel. Ahora solo te queda esperar a que lleguen tus compañeros.

Aguarda su llegada en la página [34](#).

3

¡La criatura se acerca a gran velocidad! Es mejor que tengas listo el frasco con los polvos de Ibn Ghazi y te prepares para arrojarlos...

—¡Lo tengo! —exclama Morgan—. ¡Tengo localizado el conjuro de neutralización!

Es lo único que necesitas saber. La maleza y la arboleda que cubren la ladera de la colina ya están completamente destruidas, los temblores de tierra son incontenibles, y el cántico de las chotacabras se ha vuelto enloquecedor. Sin pensarlo más, desenroscas la tapa del frasco y arrojas con fuerza el contenido. En un principio crees que el viento te jugará una mala pasada y que lo esparcirá por el aire inútilmente, pero un segundo después observas cómo forma una especie de nube compacta y homogénea de color violáceo que envuelve a la criatura, justo cuando esta llega a la cima de Sentinel Hill.

Entonces la veis... ¡Es algo que no terminaríais de describir ni en un millón de años! Se trata de una criatura gigantesca, más grande que tres o cuatro elefantes juntos, una especie de descomunal huevo de gallina moteado de rostros, bocas con miles de dientes, protuberancias, tentáculos, órganos saledizos, materia sin forma y apéndices antinaturales, todo ello sostenido por innumerables sogas o intestinos. La pestilencia que emana de ella es absolutamente nauseabunda, y el rugido que emite es estremecedor... Pero lo peor de todo... ¡es ese rostro quasi humano que corona la montaña de materia deforme que es este ser! Un rostro caprino, sin mentón... ¡tan similar al de Wilbur Whateley!

Rice y tú dais un paso hacia atrás y tropezáis con Morgan, que ha perdido el sentido...

Aturdidos, intentad hacer algo en la página [27](#).

4

No tardas en reconocer aquel volumen: se trata, sin duda, de la versión inglesa del *Necronomicón*, el temido grimorio compuesto por el árabe loco Abdul Alhazred. Es una traducción que llevó a cabo el doctor John Dee, un matemático y ocultista que fue consejero de la reina Isabel I de Inglaterra. El tomo, eso sí, está muy maltratado; apenas quedan restos de su encuadernación original, y muchos de los pliegos están sostenidos por una especie de pescante casero y rudimentario. Además, los márgenes de las páginas están llenos de anotaciones en tinta de diferentes colores.

Por supuesto que tenéis un ejemplar completo y canónico del *Necronomicón* en la biblioteca de la universidad; en este caso, la versión traducida al latín por Olaus Wormius en 1228. Como bibliotecario y archivista de la Universidad Miskatonic, sabes muy bien que el libro blasfemo de Alhazred supone uno de los mayores tesoros de la colección... pero al mismo tiempo se trata de uno de los textos más peligrosos jamás escritos.

En ese momento, y ante una nueva demanda de tu visitante, te haces unas cuantas preguntas silenciosas: ¿qué riesgo supondría depositar este libro, en teoría el más oscuro del orbe, en manos de un descendiente del viejo Whateley? ¿Será prudente permitirle consultar el volumen? ¿Cuál sería su reacción si te negaras? ¿Se mostraría irracional?

Te enfrentas, pues, a una decisión importante...

Consciente del peligro que representa, niégale tajantemente el acceso al *Necronomicón* en la página [40](#).

O, temeroso de su reacción, ve a por el libro y permite que haga su consulta en la página [118](#).

5

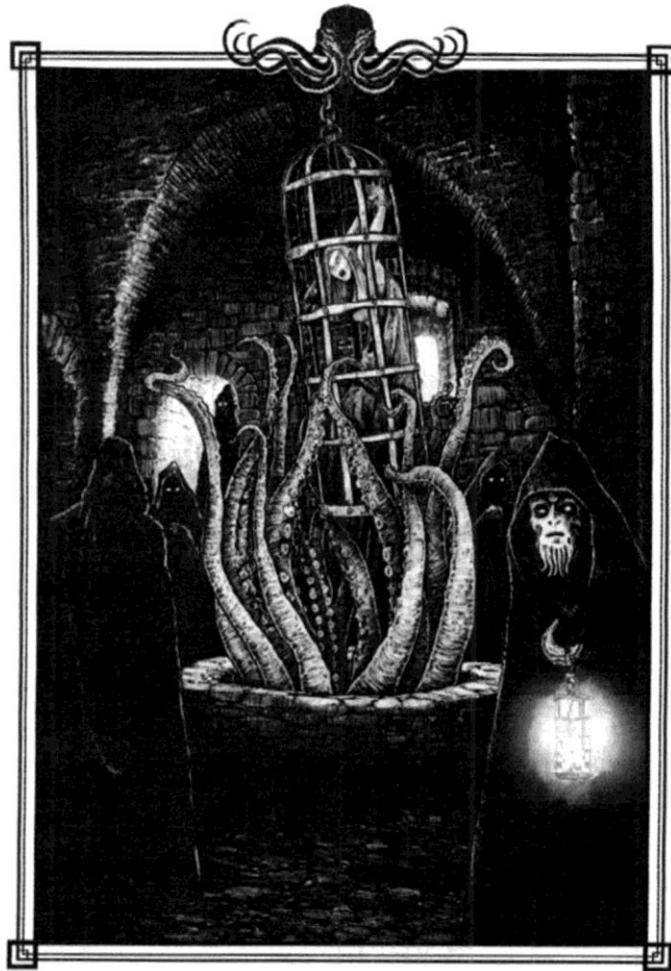
Pasas la noche en un hotel de Aylesbury, intentando recuperarte de todas las experiencias que te ha tocado vivir en Dunwich. Sin duda tienes material suficiente como para elaborar un informe completo, pero en el fondo sabes que nunca más intentarás hollar en estos recuerdos.

A la mañana siguiente Sawyer lleva tu coche hasta el hotel y te pone al tanto de la situación en el pueblo. La gente sigue crispada y conmocionada, pero en el fondo reina un gran sentimiento de alivio. Todos allí tienen la sensación de haber extirpado un cáncer que condenaba a la comarca desde hacía siglos, desde que el primer Whateley se instaló allí. Llevaban años planeando ese linchamiento, y te preguntas qué extraña pirueta del destino ha hecho que finalmente lo llevaran a cabo cuando por casualidad pasabas tú por allí.

Ese mismo mediodía conduces tu coche rumbo a Arkham, poniendo mucho cuidado de no equivocarte en ningún cruce. Haciendo un alto, arrojas a las oscuras aguas del Miskatonic los recuerdos que pudiste recoger en el pueblo: la *Daemonolatreia* que te cedió el propio Sawyer tras robársela al viejo hechicero, y el frasco de polvo del que te apoderaste en el sótano secreto de Zebulon Whateley. Fuera cual fuese su utilidad, ya no quieres conservar nada que esté relacionado con aquella ignota comunidad.

Ahora solo se te queda regresar a tu despacho en la universidad, recuperar la normalidad y conseguir que Dunwich, sus gentes y sus criaturas solo sean retazos de la más volátil de las pesadillas.

FIN



En el interior del sótano os encontráis con un escenario digno de las pesadillas de Damasco.

En el interior del sótano os encontráis con un escenario digno de las pesadillas de Damasco. En el centro del subsuelo alguien ha excavado un pozo, y por el borde del brocal de piedra asoman lo que parecen los tentáculos de una horrenda criatura sin nombre. Solo un pulpo gigante o un ser de otro mundo poseerían unos pólipos semejantes; se mueven inquietamente, e intentan apoderarse de una jaula que pende a un metro y medio por encima del brocal. En dicha jaula está encerrada una chica envuelta en harapos que gime y grita desesperadamente. Desde el interior del pozo emana una pestilencia nauseabunda.

Lo más horroroso de todo, no obstante, lo constituye un grupo de encapuchados que se apiña alrededor de la bestia tentacular y del pozo. Son quienes entonan esa letanía demente que habéis podido escuchar desde que abristeis la puerta del sótano. Lo poco que se ve de los rostros de los encapuchados muestra unas facciones lívidas y medio gelatinosas, terminadas asimismo en unos diminutos tentáculos faciales o excrecencias de inexplicable naturaleza. Uno de ellos, el que está más cerca de vosotros, porta un farol que ilumina la estancia, pero no lo sostiene con una mano, sino con lo que parece ser una grotesca pinza de cangrejo.

En ese momento entendéis que no ha sido buena idea bajar, pero al daros la vuelta observáis a Curtis Whateley en lo alto de las escaleras.

—Jamá debieron ustedes bajar allí —murmura, y acto seguido cierra la puerta y hecha el cerrojo, cuyo sonido lapidario hiela vuestra sangre.

Enfrentad vuestro destino en la página [31](#).

8

Ahora que has averiguado y obtenido tanto, te parece un error marcharte de Dunwich. Bien es cierto que te has colocado en una posición un tanto vulnerable, pero confías en poder investigar algo más.

Observas el calendario del salpicadero y descubres que no faltan sino seis días para la Noche de Difuntos, el 31 de octubre. Por lo visto, y según los rumores y las anotaciones del viejo Whateley en la *Daemonolatreia*, se trata de la noche en la que él y su familia suelen celebrar sus rituales en la cima de Sentinel Hill. Te parece fascinante que el viejo haya consignado todos estos datos, y otros de inmenso valor, entre las páginas de este libro ancestral.

Sabiendo que no podrás pasar esos seis días durmiendo en tu coche, te instalas en la habitación de un pequeño hotel a cuatro pasos del reducido centro urbano de Dunwich. Esta habitación se convertirá en tu centro operacional, y en ella te pasas horas estudiando el contenido del libro de Remigius y, sobre todo, los apuntes en tinta de diferentes colores que su anterior propietario, el viejo Whateley, ha vertido sobre los márgenes.

Todas las tardes te paseas por las calles de Dunwich para tantear a los lugareños; también visitas regularmente el almacén de Osborn, donde los parroquianos habituales parecen mostrarse cada vez más agitados a medida que se aproxima el día clave.

Especialmente vehemente es la reunión que tiene lugar la tarde del mismo 31 de octubre. Por suerte, te encuentras allí para presenciarla...

Escucha lo que dicen los azotacalles en la página [15](#).

La visita de Wilbur Whateley te ha provocado un ligero tumulto emocional. Cosa lógica, si se tienen en cuenta tanto su aspecto como sus intenciones. En todo caso, estás convencido de que ha sido lo más prudente negarle el acceso al *Necronomicón*.

Eres consciente de que el ejemplar del libro maldito de Alhazred que almacenáis en Miskatonic no es el único disponible en la región, con lo cual haces unas cuantas llamadas a los directores de las bibliotecas universitarias a los que conoces, advirtiéndoles de las intenciones del vástago de la familia Whateley. No hay temor a que la figura de Wilbur pase desapercibida ante ellos... ¡ni ante nadie! Eres especialmente enfático con el profesor Arthur Hennessey, decano de la Universidad de Harvard, en Cambridge, ya que el otro ejemplar localizable por catálogo del *Necronomicón* se encuentra allí. ¡Menos mal que los rústicos Whateley carecen de recursos! En caso contrario, te imaginas al caprino Wilbur Whateley atravesando el Atlántico con rumbo a Londres o París, ciudades donde también es posible consultar el *Necronomicón*.

El incidente, aunque fortuito, despierta tu curiosidad sobre el contenido del libro, y poco después de hacer las llamadas solicitas a los guardias del sótano que te hagan llegar el volumen a tu despacho. Allí lees superficialmente algunos pasajes demenciales, pero enseguida lo cierras. No tienes la tranquilidad mental como para explorarlo ahora mismo, con lo cual lo apartas de tu lado... aunque solo momentáneamente. Te propones estudiar algunos párrafos al día siguiente, o en algún momento durante la semana.

De momento, intenta olvidar a Wilbur Whateley y vuelve a tus labores en la página [23](#).

10

Rice se ha entrevistado con varias personas. Earl Sawyer, quien ha sido testigo de las reformas que los Whateley han llevado a cabo durante estos años en la finca —al parecer, la casa está ahora mismo desprovista de tabiques interiores—, parece conocer, además, el destino de las piezas de ganado que Wilbur Whateley ha adquirido desde la muerte del anciano. Rice también ha hablado con el doctor Houghton, quien le ha descrito los momentos finales del viejo Whateley y el escándalo que las chotacabras armaron durante su agonía. Casi nada consiguió averiguar, no obstante, de la misteriosa desaparición de Lavinia Whateley.

—También me he enterado de otra noticia —dice Rice—: una chica ha desaparecido a las afueras de Aylesbury, cerca de las montañas. Estaba dando un paseo con su novio; este recibió un golpe y perdió el conocimiento; al despertar, su novia ya no estaba. Esto ocurrió hace cuatro días.

—¿Cómo lo has sabido? —preguntas.

—Me lo dijeron los azotacalles del almacén de Osborn. No sé por qué, pero creo que Earl Sawyer piensa que Zechariah Whateley y su hijo Curtis están involucrados en el asunto... O que, al menos, saben algo.

Morgan y tú le comunicáis vuestros descubrimientos. Morgan se muestra inclinado a ir directamente a Sentinel Hill y destruir los altares; Rice, por su parte, es partidario de visitar la granja de Zechariah Whateley.

Tú eres el jefe de la expedición, y como tal tienes que decidir:

Visitad la granja de Zechariah Whateley en busca de más información —y, tal vez, de una chica secuestrada— en la página [13](#).

O acudid a Sentinel Hill para destruir los altares de invocación en la página [19](#).

—Profesor Armitage —dice—, necesito comparar con *carma* estos dos ejemplares del *Necronomicón*, y encontrar cualquier referencia a Yog-Sothoth... pero tengo que hacerlo en mi propia casa. Prometo cuidar *mu* bien del libro, y trabajar día y noche *pa* traerlo de *vuerta* lo antes posible...

—El *Necronomicón* es un libro de consulta interna, Señor Whateley —lo interrumpes—. Lamento decirle que no es posible llevárselo de aquí. De hecho, creo que ya ha efectuado usted una consulta... excesiva. Debo pedirle que me lo devuelva inmediatamente.

Una vez más, temes que su reacción se vuelva irracional o violenta; al fin y al cabo eres un hombre de setenta y tres años, y es normal que te preocunes por tu integridad física. En todo caso, te sientes tranquilo, pues cuentas con la seguridad de que los bedeles se encuentran al otro lado de la puerta del despacho, con el oído avizor, y de que intervendrán ante cualquier altercado que se produzca.

Armado de valor, te aproximas a la mesa de lectura y recuperas el *Necronomicón*.

—Buenas tardes, señor Whateley —dices—. Creo que ya ha hecho usted la consulta que necesitaba. Muchas gracias por visitar nuestra universidad...

Observa la reacción final de Wilbur en la página [104](#).

12

Sawyer te conduce a pie hasta la granja de los Whateley, y aunque la idea de la visita ha sido suya, durante el camino te cuenta unas cosas muy extrañas: te habla de las reformas constantes que el viejo Whateley lleva a cabo en su finca, ampliando el granero y eliminando los tabiques interiores; también menciona el hecho de que el viejo adquiere a un precio módico una importante cantidad de ganado a la semana, comprándoselo tanto a él como a su primo Zechariah Whateley, pero que las reses se esfuman del prado de un día para otro. Sawyer alude, también, a una extraña colección de libros impíos que el viejo almacena en la finca y con los cuales ha educado a su hija Lavinia, la albina deformé, y referencia con una inquietante profusión de detalles los ceremoniales paganos que la familia suele practicar en la cima de Sentinel Hill en ciertas noches del año. Los delirios de Sawyer llegan al absurdo al mencionar un extraño pozo que, al parecer, el viejo Whateley habría cavado en el sótano de su primo Zechariah —«¡Un pozo que casi provoca la ruina de todo el pueblo!», según palabras textuales de Sawyer—, y que está relacionado con la desaparición de turistas y forasteros que merodeaban por Dunwich...

Cuando estás a punto de llegar a la granja, tu mente es ya un absoluto batiburrillo de rumores y habladurías, y la voz de Sawyer te taladra el cerebro con su interminable cháchara.

Finalmente, llegáis a la finca.

Observa la construcción en la página [130](#).

13

La granja de Zechariah Whateley y su familia se cae a pedazos; consta de un granero desvencijado y una casucha de madera de una sola planta, con el techo medio carcomido por las termitas. El ganado vacuno, enflaquecido y menesteroso, se limita a un puñado de vacas escuálidas y adormiladas, en cuyo pelaje reseco se acumulan ejércitos de garrapatas y jejenes.

En el jardín delantero de la finca está Curtis, el hijo de Zechariah. No hace falta una gran percepción para que os deis cuenta de que pertenece a una de las ramas más degradadas de la familia Whateley; el muchacho tiene la mirada perdida y arrastra las palabras cuando habla.

Rice se presenta como el delegado de una importante compañía cárnica de Arkham, y cuando le pregunta a Curtis por su padre, el muchacho dice que ha ido al pueblo a por unas semillas, aunque su mirada lánguida no puede evitar dirigirse hacia la puerta inclinada del sótano, a sus espaldas. Tú y tus compañeros observáis que dicha puerta está cerrada, y el cerrojo atravesado por un candado... aunque este permanece abierto.

Morgan, Rice y tú intercambiáis una mirada de lo más elocuente, y en ese momento una de las vacas de Zechariah Whateley se separa del mísero rebaño y se aleja colina abajo. Curtis, desesperado, sale corriendo tras ella.

—¡Eh, «Mamie»! —exclama—. ¡Vuelve aquí, pequeña!

Es el momento que estabais esperando. Sin duda existe un misterio en relación con el sótano de esta finca, y tenéis ahora una oportunidad para descubrirlo...

Acercaos a la puerta del sótano en la página [126](#).

14

Esa noche visitas el laboratorio, al que accedes mediante tu propio juego de llaves, y experimentas entre las retortas y los alambiques. Te pasas horas probando fórmulas, pero en ningún caso consigues el resultado que describe Wilbur Whateley en su diario: un polvo granulado de color violáceo, con un olor muy particular.

El cansancio, las prisas y la ansiedad no te ayudan en tu cometido. Te empiezas a desesperar, y en un momento dado la compleja mezcla de sustancias químicas produce una nube alucinógena que te envuelve durante horas. Pierdes la conciencia, y te de las arrastrar a un viaje lisérgico y demencial. Los muros aislantes del laboratorio impiden que se oigan tus alardos de locura, tus carcajadas lunáticas. Y es que, aunque tú no lo sepas, la lectura del diario de Wilbur ha dejado un sedimento de insania mental muy profundo en tu cerebro, y todas estas alucinaciones refractarias se han disparado al inhalar esa nube de humo tóxico.

Aunque no eres consciente de lo que haces, organizas un enorme incendio en el laboratorio, del que escapas con vida de milagro. Por la mañana, cuando lleguen los bomberos y empiecen a trabajar arduamente para reducirlo —de nada servirán sus esfuerzos, pues para entonces el laboratorio es poco más que una ruina calcinada—, te encontrarán, aturdido y demente, revoleándote en la hierba adyacente al laboratorio, arañándose el rostro, arrancándose los cabellos y balbuceando incoherencias sobre no se sabe qué dios primigenio.

Los científicos del laboratorio darán testimonio acerca de tus indagaciones del día anterior, y pese a la intervención de Rice y Morgan...

... las autoridades determinan que tu destino está en el asilo de Arkham, en la página [77](#).

El clima en el almacén de Osborn es de agitación total esta tarde, a escasas horas del crepúsculo. Se está organizando una verdadera rebelión para esa noche; al parecer, la mayoría de los lugareños ha alcanzado su límite de tolerancia en lo que respecta a los Whateley: están cansados de que sus constantes devaneos con fuerzas oscuras atraigan la maldición sobre el pueblo. ¡La situación es insostenible!

Uno de los más vehementes en la reunión es un tal William Bishop, descendiente de uno de los fundadores del pueblo. Por lo visto, tiene intención de irrumpir en la granja de los Whateley y enfrentarse cara a cara con el viejo y con su hija. La virulencia de su discurso hace que se le pongan las córneas de un color amarillo que roza lo enfermizo. Muchos de los circunstantes, incluido Earl Sawyer, intentan calmarlo.

Afortunadamente, casi nadie ha reparado en tú presencia esa tarde, ya que has visto y oído todo desde un rincón apartado del almacén. En todo caso, tomas buena nota del estallido que puede tener lugar en Dunwich durante la noche.

Impactado, regresas a tu habitación de hotel, confiando en que se convierta en un refugio seguro durante este anochecer tan volátil...



Permanece a la espera de los acontecimientos en la página [134](#).

16

—Será mejor que nos vayamos de aquí —suplica Sawyer—. Rápido, antes de que sea demasiado tarde.

El cielo ha empezado a oscurecerse a gran velocidad y la atmósfera resulta amenazadora. No obstante, la imagen de esa mujer correteando desnuda, y sobre todo la del muchacho con rostro caprino, te han impactado visiblemente. No quieres marcharte de allí sin antes haber hecho unas cuantas fotografías de aquel portento, así que empiezas a disparar tu cámara, pese a la deficiente iluminación.

—¡Vámonos, maese profesor! —implora Sawyer.

—Espere un momento, ¿quiere? ¿Cuál es el problema?

Sawyer se acerca a ti y te habla en voz muy baja, en tono confidencial.

—El viejo Sawyer viene hacia aquí... —murmura. Efectivamente, no muy lejos de allí se percibe un susurro de pasos sobre la hojarasca, y al asomarte por el borde de la ladera observas que aquel viejo taimado sube trabajosamente por la falda oriental de Sentinel Hill. En ese momento, un destello purpurado eclosiona en el cielo, que de un momento a otro se ha cubierto de nubes—. Sus rituales están a punto de empezar. *Usté haga lo que quiera... ¡Yo me largo ahora mismo!*

Sawyer enfila el descenso por la colina, y en ese momento piensas que tal vez podrías ocultarte tras alguna de las piedras más voluminosas y fotografiar el inminente ceremonial. Pero, ¿y si Sawyer tuviera razón y fuera en verdad muy peligroso permanecer allí? Tú decides tu siguiente paso...

Sigue los pasos de Sawyer y marchaos de Sentinel Hill hacia la página [69](#) O permanece en la cumbre de la colina, dispuesto a presenciar y fotografiar el ritual de los Whateley, que tendrá lugar en la página [51](#).

Un fuerte viento del este arrastra los densos nubarrones hacia la zona oriental de Massachusetts; poco después, amanece sobre Dunwich. Es el alba de una mañana otoñal fresca y pacífica. Durante la madrugada se han oído los cánticos habituales en cada víspera del Día de Difuntos. Sin duda han sido esos condenados Whateley, celebrando sus ceremonias paganas en Sentinel Hill.

Varios habitantes de Dunwich se reúnen al pie de la colina. Todos han sido testigos del advenimiento de la temible forma burbujeante que se formó en el cielo algunas horas antes. Algunos la vieron desde las ventanas de sus cocinas, otros desde los ventanucos superiores de sus graneros. Todos allí conocen el nombre de ese dios: Yog-Sothoth.

Imantados por la curiosidad, suben a la colina. Entre los lugareños se encuentran varios miembros de la familia Bishop, Zechariah Whateley y su hijo Curtis, Zebulon Whateley, Mamie Bishop y su hijo Seth, la señora Corey y su criado Luther, Sally Sawyer y su hijo Chauncey, algunos miembros del clan Frye, y el propio Earl Sawyer.

Lo primero que hallan sobre el musgo de la cumbre son unas cuantas huellas recientes; la prueba de que la familia Whateley ha estado trajinando por entre los pedruscos, como de costumbre. Por lo demás, encuentran allí los mismos monolitos y las mismas piedras de siempre... Bueno, no las mismas: se diría que hay una nueva... Una piedra en forma de ser humano arrodillado que, con ojos perplejos, contempla el firmamento. Todos están de acuerdo en que los rasgos de la figura se parecen notablemente a los de ese extraño forastero que ha estado haciendo preguntas por el pueblo durante la última semana...

FIN

18

Afortunadamente, hay una estafeta de correos y telégrafos abierta las veinticuatro horas a tiro de piedra del hotel. Envías un telegrama urgente a Arkham, solicitando la asistencia de Warren y Rice. Regresas a la habitación, procurando estar el menor tiempo posible en las calles de Dunwich. La atmósfera en el pueblo es irrespirable; parece recargada de ozono y malos olores, y se oyen graznidos, balidos... ruidos muy extraños.

Una vez en la habitación, no puedes despegar los ojos de la fotografía de Lavinia y su hijo, relacionando la deformidad del crío con los actos de brujería de los que se acusa al viejo Whateley. Durante la noche insomne te asomas por la ventana y observas la cumbre de Sentinel Hill. Sobre la cima caen relámpagos y centellas con cierta regularidad, y se oye el cántico desigual pero constante de un millón de chotacabras, además de unos inquietantes gritos de desolación de un timbre inhumano. También se perciben unos extraños crujidos, seguidos de un retumbar gelatinoso. Unas luces violáceas, tornasoladas, parecen descender desde el cielo sobre la cima de la colina.

La noche, terrible, se te hace interminable, y apenas puedes dormir un par de horas, padeciendo agudas pesadillas. No obstante, la llegada del alba te tranquiliza. Los ruidos y las señales decrecen con el arribo del amanecer, y te otorga cierta serenidad el saber que tus amigos ya estarán de camino.

Recíbelos, ansioso, en la página [67](#).

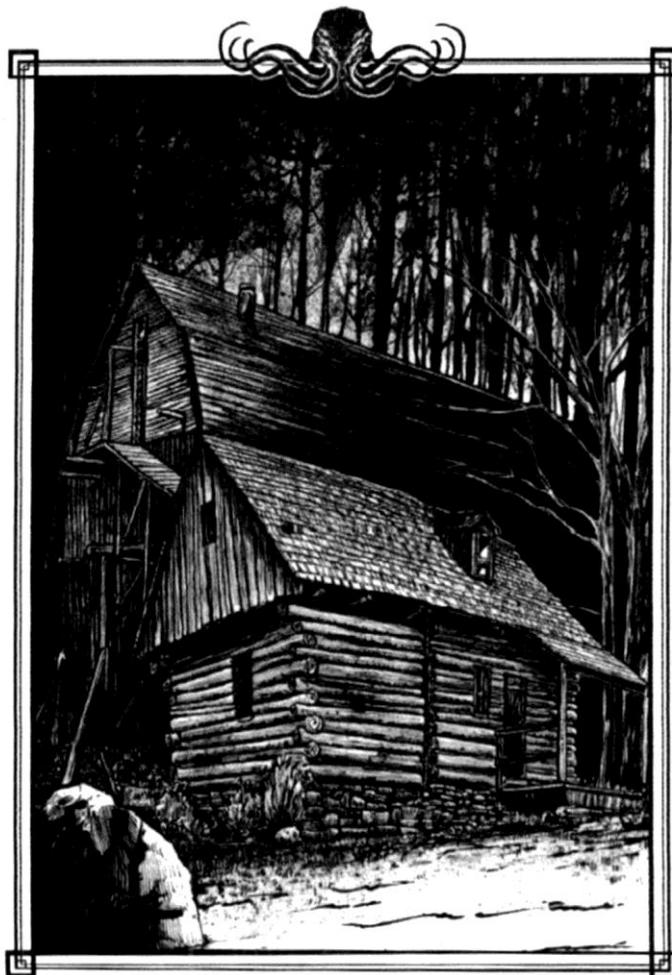
Secundas la propuesta de Morgan, ya que percibes que su convencimiento es pleno: está seguro de poder destruir los altares de invocación en Sentinel Hill. Rice, aunque pretendía tomar otra ruta, termina apoyándolo, y antes de salir os comenta un último rumor que circula por las calles de Dunwich: parece ser que Wilbur Whateley no se encuentra en el pueblo, y que ha hecho un viaje inesperado a la Universidad de Harvard, en Cambridge... No puedes evitar pensar en el ejemplar del *Necronomicón* que se almacena allí.

Preparáis todo lo necesario y os ponéis en camino. Al llegar a la base de Sentinel Hill, atravesáis una pequeña barrera de helechos arborescentes y comenzáis el ascenso. La atmósfera alrededor es densa, espesa. A lo lejos se oye el chirrido constante de las chotacabras. Pese a que la cuesta no es demasiado empinada, tus amigos tienen que ayudarte a subirla; es evidente que el transcurso de los años ya pesa sobre tu humanidad. Morgan carga debajo del brazo el ejemplar de la *Daemonolatreia*; sus más de setecientas páginas no suponen un equipaje ligero. También se ha traído unos potentes prismáticos. Rice, por su parte, lleva su rifle, ya montado y cargado; es el arma que pretendéis utilizar para destruir los altares de Yog-Sothoth.

Todavía os quedan unos cuantos metros para llegar a la cumbre cuando Morgan, de pronto, se detiene.

—¿Qué es eso? —pregunta con voz trémula, al tiempo que señala hacia los monolitos de piedra que hay en la cima.

Descubre lo que ha llamado su atención en la página [125](#).



Al llegar comprendéis por qué todo el pueblo ha estado haciendo comentarios, ya que la finca es imposible que pase desapercibida.

Algo os dice que para desentrañar el misterio que se ha cernido sobre Dunwich, lo mejor es acudir al epicentro del conflicto. Recuerdas perfectamente el camino hasta la granja, ya que prestaste especial atención al trayecto mientras lo hacías en compañía de Sawyer el día anterior, con lo cual no te es complicado guiar a tus compañeros hasta allí.

Al llegar comprendéis por qué todo el pueblo ha estado haciendo comentarios, ya que la finca es imposible que pase desapercibida, aunque te preguntas por qué su morfología tan particular no llamó demasiado tu atención durante la primera visita que hiciste; concluyes en que tal vez la interminable perorata de Sawyer pudo haberte despistado.

La construcción parece firmemente cimentada, aunque sujetada a unas reformas muy recientes. Una ancha pasarela, provista de listones antideslizantes, desciende desde una enorme puertaventana en la primera planta hasta el prado adyacente. Alrededor del granero se desperdigan trozos de madera y pequeños montículos de serrín, señal evidente de alguna obra de carpintería de reciente factura. En algún lugar, mugre lastimeramente una vaca. El césped ralo y medio calcinado del prado exhibe algunas manchas irregulares de lo que parece una horrenda y adiposa sustancia negruzca y alquitranada, de indescifrable naturaleza.

—Sí que es extraño el lugar —comenta Morgan.

—Veamos, pues, qué tiene que decirnos el tal señor Whateley —dice Rice, siempre decidido. Antes de que puedas detenerlo, se abalanza sobre la puerta.

—¡Espera! —exclamas. Piensas que quizás sea mejor elaborar un discurso que justifique vuestra presencia allí, pero Rice, una vez más, parece impaciente por entrar.

Dispuesto a aplacar las ansias de tu compañero, llama a la puerta en la página [65](#).

22

Zebulon Whateley te espera en una biblioteca fastuosa, con estanterías repletas de volúmenes. Te sientas en un pequeño sofá, mientras que el anfitrión lo hace en un opulento sillón de orejas, frente a ti. Un minuto después, el mayordomo te sirve una copa de brandy.

Tras efectuar unas cuantas preguntas, Zebulon te hace un resumen de la historia de Dunwich:

—Esta aldea la fundaron los Whateley y los Bishop en 1692 —dice—. Vinieron aquí luego de huir de Salem, cuando la caza de brujas... Y se diría, señor mío, que el mal vino con ellos. Así lo advirtió el reverendo Hoadley en 1747, en un sermón que todavía figura en algunas publicaciones, aunque... en fin, el reverendo desapareció y nunca más volvió a saberse de él —Whateley hace una pausa para dar un sorbo a su bebida—. Pero esos Whateley de los que usted habla han caído hasta lo más bajo; la mujer del viejo murió en 1890, cuando Lavinia tenía doce años, y su padre nunca escolarizó a la chiquilla. La ha estado instruyendo con esos volúmenes impíos que tienen en la casa. Además, acostumbran a subir a Sentinel Hill la víspera de Walpurgis y de Todos los Santos para realizar sus rituales. ¡Nada bueno puede salir de eso, créame! Por lo demás, todo es endogamia e incesto... Matrimonios entre hermanos, procreación entre padres e hijas... ¡Pecado y depravación por todas partes!

Elevas las cejas. El tal Zebulon Whateley parece toda una autoridad en lo que respecta a los anales de Dunwich, que te resultan muy interesantes.

Sigue nutriéndote de sus conocimientos en la página [80](#).

23

Esa misma noche, tu mujer deja temporalmente la residencia que ocupáis en la universidad, ya que ha de cuidar de su madre anciana, ingresada en un hospital cercano. Eso significa que has de pasar la noche solo, y te parece una oportunidad inmejorable para instalarte en tu despacho y dedicar algunas horas a explorar las páginas del *Necronomicón*. Aunque tu erudición en materia de grimorios y volúmenes blasfemos está más que probada, nunca has efectuado una lectura reconcentrada y continua de este libro maldito. Y es que, según las leyendas, el *Necronomicón* puede arrastrar a la locura y a la desgracia a quién se sumerja entre los delirios desérticos de Abdul Alhazred... Todo esto, obviamente, es superstición y folclore, y sabes racionalmente que ninguna forma de literatura puede producir semejantes efectos.

Poco después de la cena, te aposentas en tu butaca de lectura y te enfrazcas en el *Necronomicón*. El contenido, aunque blasfemo y abominable, resulta lo suficientemente interesante como para que no puedas apartarte de él. Pierdes la noción del tiempo, y sin que te des cuenta se hacen las dos de la mañana. Estás totalmente absorto en las declamaciones, tan líricas como diabólicas, del árabe loco...

De pronto, una serie de ruidos anormales te apartan de la lectura. Oyes ladrar a los perros guardianes de la universidad, y enseguida te sobresaltan las detonaciones de dos disparos. Dejas el libro a un lado y te asomas a la ventana, que da a los frondosos jardines de la universidad. A continuación, una serie de golpes y porrazos contra la puerta de tu despacho te hielan la sangre...

Alguien viene a visitarte en la página [129](#)...

24

Os mantenéis a cierta distancia, ocultos entre los matorrales y la barrera boscosa que separa la base de Sentinel Hill de las lindes del pueblo, donde ha sido interceptado el autobús. Desde allí, y utilizando los prismáticos, no tardáis en descubrir lo que está ocurriendo. La muchedumbre enfurecida ha hecho bajar a la fuerza del vehículo a Wilbur Whateley y allí, en plena carretera, lo están linchando vivo. Evidentemente, el populacho iracundo lo culpa de las muertes y los desastres fruto de la estampida del monstruo invisible al que él, su abuelo y su madre dieran cobijo en la granja reformada.

Desde vuestra posición alcanzáis a oír unos balidos estremecedores, además de golpes, crujidos, insultos... Cuando todo parece haber terminado, la multitud se retira y vosotros, armados de valor, os acercáis hasta el cadáver... y casi enseguida descubréis que lo que queda allí se parece muy poco a un ser humano. De cintura para arriba está completamente desfigurado a causa de los golpes, los desgarros y las contusiones. La furia del ataque ha sido tal que casi lo han decapitado. De cintura para abajo, sin embargo... Aquello es pura fantasía, una mezcla de tentáculos, garras, ojos, protuberancias, escamas, fragmentos de piel reticulada, rabos, verrugas y carnosidades de todo tipo. Todo ello, además, en un incipiente estado de prematura descomposición.

Asqueados, regresáis al coche, y acompañados por el incesante graznido de las chotacabras retomáis la carretera de Aylesbury y dejáis atrás Dunwich, alimentando en vuestros olmos el deseo de no regresar nunca jamás...

FIN

Esperanzado, cierras los ojos y te agazapas, aguardando el brutal estallido del rifle y sus posibles consecuencias... pero casi enseguida comprendes que supone una ingenuidad intentar destruir a esta criatura con un arma tan mundana La detonación escasamente resuena entre el escándalo de las chotacabras y los estremecedores rugidos que emite la bestia. El disparo apenas consigue arrancar de su demencial anatomía un reguero de galipote negruzco y maloliente; además, la agresión parece haberla enfurecido aún más.

La criatura avanza sobre su deforme docena de patas, provistas con extrañas ventosas, y a su paso aplasto de forma inclemente al desvanecido Morgan. Emplastos sanguinolentos medio coagulados y algún resto de tejido de su humanidad colapsada te salpican el rostro. Rice, desesperado, intentar recargar el arma, pero está demasiado asustado; sus manos tiemblan y no aciertan a reponer la munición, y un segundo después empieza a emitir un gemido de pavor contenido. Cuando la criatura se abalanza sobre él, los hipidos dan paso a una seguidilla de gritos demenciales, unos alaridos lunáticos de horror absoluto que te hacen desear morir de una vez para no tener que escucharlos... La criatura abre unas cuatro o cinco fauces repletéis de dientes, todas a la vez, y con todas ellas despedaza a Rice y lo devora ferozmente, delante de tus dilatadas pupilas...

Paralizado y entumecido por un pavor infrahumano, enfrente a tu destino en la página [55](#).

26

En el cuarto de baño de la habitación de hotel, y valiéndote del material que has recibido de Arkham, improvisas una sala de revelado, recordando tus experimentos con emulsiones en la universidad. Unas cuantas horas más tarde, y ya en noche cerrada, obtienes los resultados.

Las capturas que has hecho de los monolitos son fascinantes; constituirían un interesante apoyo visual en la elaboración de un informe geológico sobre asentamientos megalíticos en la zona central de Massachusetts.

No obstante, la imagen del crío deformé y de su madre correteando desnudos entre las pálidas hogueras resulta aún más perturbadora. ¿Qué clase de aberración genética ha propiciado una criatura tan repulsiva? En ese momento acude a tu mente la perorata de Sawyer sobre las actividades de los Whateley en Dunwich, más todos los rumores que sobre el pueblo ya conocías. Piensas que tal vez sea una buena idea convocar al profesor Warren Rice, catedrático de Lenguas Clásicas, y al doctor Francis Morgan, doctor en Medicina y profesor de Anatomía, ambos compañeros muy cercanos en tus actividades en la Universidad Miskatonic. Es evidente que hay mucho por investigar en este pueblo, y resulta lógico pensar que te sentirás más seguro ante las sordas amenazas que palpitan en la comunidad si cuentas con su ayuda y colaboración.

Formula una invitación a tus colegas en la página [18](#).

¡La impresión que le ha producido a Morgan ver a la criatura ha hecho que pierda el sentido en el momento más inoportuno! En el fondo, no lo culpas, pues tú mismo te encuentras al borde del desvanecimiento. Morgan yace caído de lado, y observas que sufre alguna clase de espasmo o convulsión involuntaria. Su cuerpo se sacude frenéticamente, y un hilillo de espuma se derrama por su boca y empapa el musgo que cubre la cima de la colina. A su lado yace la *Daemonolatreia*, pero el fuerte viento hace bailotear las páginas de un lado para otro, sin concierto alguno. ¡Nadie puede saber ahora dónde encontrar el hechizo que neutralice el avance de la descomunal bestia que se aproxima hacia vosotros!

Resignado, caes de rodillas junto al cuerpo convulsionado de Morgan y aceptas tu terrible destino... cuando un segundo después el chasquido que produce el cerrojo del rifle de Rice supone para ti un último hábito de esperanza.

—Si no podemos destruirte con magia —masculla Rice—, ¡lo haremos con plomo!

Acto seguido, aprieta el gatillo...



Observa el resultado de esta medida desesperada en la página [25.](#)

28

A tu memoria acuden unos informes que trabajaste en su día para un artículo sobre el crecimiento demográfico en las zonas rurales de Massachusetts. Fue entonces cuando supiste de Dunwich y de los extraños rumores que corren acerca de esta extraña comarca. Se dice que el pueblo ha crecido entre la ignorancia y la bestialidad, y que el nivel medio de inteligencia es extraordinariamente bajo. Muchos de sus clanes, como el de los Bishop, los Whateley, los Sawyer o los Frye, han visto crecer sus ramas familiares entre la endogamia y el incesto, acrecentando unos estratos de degeneración comunitaria verdaderamente repugnantes. Los archivos de la hemeroteca hablan de casos de depravación manifiesta, asesinatos silenciados, sucesos de inclemente violencia y perversidad sin límites. También se desglosan ritos paganos, actos de brujería y ceremonias impías celebradas en asentamientos monolíticos, o en la cumbre de ciertas colinas; una de ellas es Sentinel Hill, la que el pérfido anciano acaba de mencionar.

La evocación de dicho emplazamiento te recuerda un memorando paralelo en el que se citaba la extraña disposición de las rocas con forma de altares en esa cima, y piensas que quizás haya sido un golpe de suerte haber ido a parar a este pueblo... aunque, verdaderamente, el ambiente resulta siniestro. En cualquier caso, podría no ser una mala idea organizar una expedición a la cumbre de Sentinel Hill.

Sí, pese a la fama del lugar, decides permanecer en Dunwich, donde quizás averigües algo interesante, ve a la página [54](#).

Si consideras que lo más prudente es regresar a Arkham, ya que tu permanencia en Dunwich podría resultarte peligrosa, ve a la página [115](#).

Estando en posesión de la *Daemonolatreia*, sientes que es un buen momento para viajar a Dunwich. El tiempo ha pasado, y pese al impacto que te ha provocado la visita de Wilbur Whateley y a tus setenta y tres años, te sientes con fuerzas como para emprender esta aventura. Eso sí: te propones ir acompañado, y enseguida convocas a tus dos colegas más afines en la universidad: el doctor Francis Morgan y el profesor Warren Rice. Les muestras el libro, lleno de anotaciones, y les comentas el plan.

Morgan, especialista en grimorios y libros extraños, queda fascinado al escudriñar el tesoro bibliográfico que has traído de Dunwich. Comenta que Remigius latinización de «Rémy», auténtico apellido del autor— fue un famoso cazador de brujas del siglo XVI, y que en la *Daemonolatreia* expone sus metodologías más efectivas para contrarrestar las acciones de brujos y hechiceros. Morgan valora especialmente que lo que tenéis entre manos es un ejemplar sumamente raro: impreso en Breslau en 1718, contiene una serie de anotaciones del propio Remigius que no constan en las ediciones regulares. Además del valor de los apuntes manuscritos de Whateley, dichas notas aportan los métodos para destruir ciertos elementos geológicos y minerales que contienen propiedades para la invocación de viejos dioses primigenios.

Sin pensároslo demasiado, emprendéis el viaje a Dunwich esa misma mañana. Rice, un experto cazador, decide llevar su rifle con mira telescopica, por si acaso...

Al llegar a Dunwich sientes un estremecimiento que no puedes contener, y los recuerdos se agolpan en tu memoria. Os registráis en un pequeño hotelito, no muy lejos del centro urbano, y os disponéis a trazar una ruta de investigación.

Verifícala en la página [106](#).

30

Por suerte, la visión que tenéis del monstruo gracias a la acción de los polvos de Ibn Ghazi dura apenas unos instantes. Se diría que es una enorme mole compuesta de sogas o cuerdas apretadas en torno a una figura sin forma, una masa flácida llena de tentáculos, apéndices, bocas, palpos y excrecencias. Pero lo que nunca podréis olvidar Morgan y tú, pese a que la perspectiva tan solo se mantiene ante vuestros ojos durante unos segundos, es el espantoso rostro caprino y sin mentón que corona la parte superior del ser... ¡un rostro muy parecido al de Wilbur Whateley!

Tras esta visión, la destrucción del portal provoca el desmenuzamiento de la criatura, la cual estalla ruidosamente como si fuera una vejiga putrefacta, deshaciéndose en una descomposición bituminosa de inmundo galipote negruzco, una sustancia alquitranada que cae como una marea sobre vosotros y os arrastra por todo el altiplano de Sentinel Hill.

De repente lo ves todo negro; un manto de oscuridad te envuelve, y la pestilencia que se ha desatado alrededor es tan insoportable y nauseabunda que estás seguro de morir asfixiado de un momento a otro.

Finalmente, pierdes el sentido...

Intenta recuperarlo en la página [79](#).

31

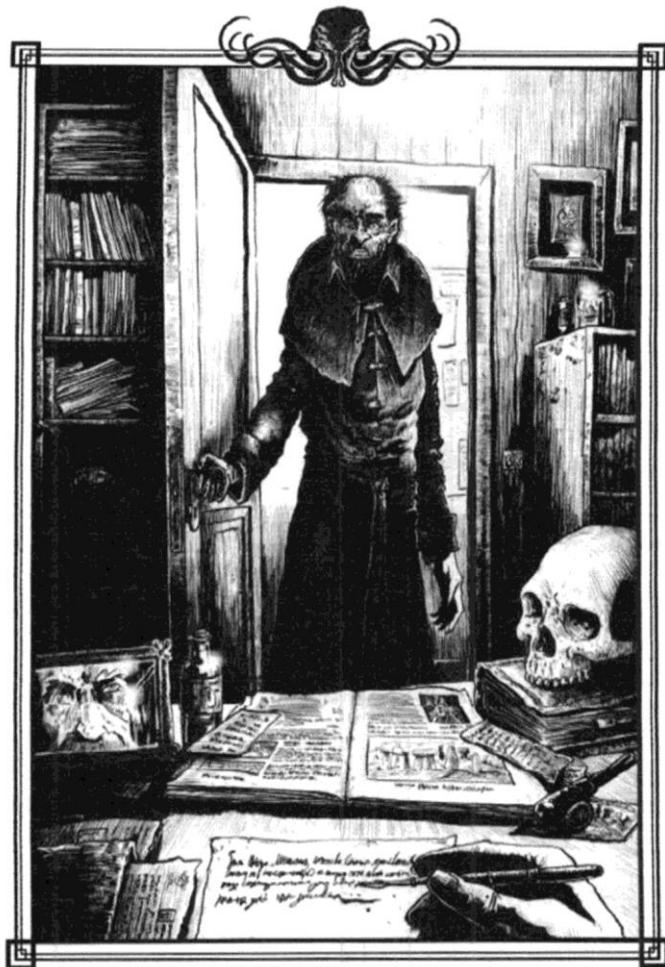
Los miembros de esta deforme cofradía de idólatras interrumpen su cántico al veros allí, y al notar el chasquido del cerrojo de la puerta se abalanzan sobre vosotros. Son extraordinariamente fuertes, y enseguida os percataís de que es inútil que opongáis resistencia. Rice, el más corpulento de vosotros, se debate como un león, pero cuatro de estos adoradores paganos caen sobre él y lo reducen. Lamentablemente, no podéis hacer nada por evitar que os arrojen de cabeza a aquel pozo de Demócrito, en cuyo seno se debate solo el diablo sabe qué clase de criatura primigenia.

Afortunadamente, el miedo y el dolor os ciegan y obstaculizan vuestros sentidos, y apenas sois conscientes de estar siendo devorados y deglutidos por una horrenda criatura de eones de antigüedad. Lo último que oyes antes de perecer lastimosamente masticado son los gritos de socorro de la cautiva semidesnuda que se mece en la jaula justo encima de vosotros.

Después, todo es oscuridad y muerte.

FIN





«... tras unos golpes en la puerta esta se abre y asoma al interior una fisonomía realmente temible...

Te encuentras en tu despacho cuando, repentinamente, los furiosos ladridos del perro guardián te hacen perder la concentración. Nunca antes lo habías oído ladrar con tanto ímpetu. Arrugas el entrecejo y permaneces a la expectativa. Segundos más tarde, una voz gruesa y cavernosa menciona tu nombre en el pasillo, y alguien le indica a su propietario cuál es la puerta a la que debe llamar. Un ligero tufillo, nada agradable, invade tus fosas nasales, y tras unos golpes en la puerta esta se abre y asoma al interior una fisonomía realmente temible...

Tu visitante se presenta como Wilbur Whateley, y tú casi te caes de espaldas al verlo cara a cara. Es un individuo desproporcionadamente alto y espigado; a simple vista, parece medir unos dos metros y medio, y es enjuto y alargado como un tallo. Carece de mentón, y posee un repulsivo rostro caprino de labios estirados y ojos penetrantes. Lleva un largo abrigo abotonado desde el cuello hasta los pies, y su presencia trae consigo una pestilencia insopportable.

Tus recuerdos de Dunwich y las horrendas connotaciones del apellido Whateley se agolpan en tu memoria. ¿Wilbur Whateley? ¿Aquella criatura que dicen que nació en 1913? ¿Este individuo de rostro velludo, voz grave y casi dos metros y medio de altura tiene nada más que quince años...?

—He venido a consultar uno de sus ejemplares, profesor —dice—. Un libro *mu* especial...

—¿Cuál? —preguntas con temor.

—La versión completa *deste...* —Tras estas palabras, deposita sobre tu escritorio un tomo ajado y medio deshecho, un hatajo de papeles con las palabras inglesas *The Necronomicon* en la portada...

Atónito, responde como puedas a su demanda en la página [4](#).

34

Antes del mediodía recibes respuesta de Rice y Morgan: se pondrán en camino inmediatamente. En efecto, llegan al pueblo a media tarde y te hacen una visita al hotel. El viaje ha sido tortuoso y complicado, pues no había forma de dar con ese condenado pueblo. Morgan trae consigo un ejemplar del *Arkham Advertiser* en el que se registra una curiosa noticia; una jovencita de Aylesbury ha desaparecido mientras paseaba con su novio por las colinas cercanas a Dunwich. Al parecer, su compañero recibió un golpe en la cabeza y perdió el conocimiento; al despertar, ya no vio a su novia por ninguna parte.

Rice y Morgan están ansiosos por conocer tus experiencias en Dunwich. Les narras todo lo que has tenido oportunidad de ver y oír desde tu llegada accidental al pueblo, así como los resultados de tu impactante visita a la granja del viejo Whateley, la obtención de la *Daemonolatreia* y tu estancia en la mansión de Zebulon Whateley. A la vista de estos acontecimientos, os proponéis trazar una ruta de investigación. En ese momento te vienen a la mente los comentarios de Sawyer acerca de las reformas que el viejo Whateley lleva tiempo haciendo en la finca, y también la mención que hizo de un extraño pozo que el viejo cavó en el sótano de un pariente suyo, Zechariah Whateley, a quién le ha estado comprando ganado.

Sin duda, cualquiera de estos dos destinos puede suponer un buen punto de partida.

Si quieres visitar la granja vacuna de Zechariah Whateley, ve con tus compañeros hasta la página [13](#).

Si prefieres volver a visitar la finca del viejo Whateley para verificar esas reformas, id hacia la página [21](#).

El viejo Whateley carraspea y sonríe de lado; no parece ofendido.

—Este es un pueblo de chismosos y *maldicentes* —dice con toda calma—. A *menú* se nos *judga* por lo que le hicieron a un *antepasao* nuestro, hace muchos años... ¡Lo lincharon, señó! Pero *usted* no haga mucho caso de lo que se *baladra* por aquí.

Mientras el viejo habla, paseas la mirada por el salón. Una de las paredes contiene una enorme librería, a simple vista repleta de volúmenes antiquísimos, llenos de polvo y miserablemente encuadrados. También hay libros extraños encima de las mesas; las cubiertas están invadidas por capas de moho y restos fungosos. Quizá sea esa la fuente del indescriptible hedor que reina en la casa.

A todo esto, los extraños ruidos provenientes de la planta alta se repiten; una sacudida, un ligero bramido contenido, un repiqueteo de cascós equinos.

Rice, frenético, no puede contenerse.

—¿Qué son esos ruidos en la primera planta? —pregunta.

El viejo Whateley y su hija intercambian una mirada y, ante la sorpresa de todos, es el chiquillo quien interviene.

—Aún ha de *crecé* mucho *má* —dice con una pausada y armónica voz de adulto—. *Toavía* tiene que *crecé* mucho *má* pa ser visible. La puerta hacia *Yog-Sothoth* no debe abrirse aún...

—Si están *usted* de *interesaos* en ver lo que hay allí, síganme... —interrumpe el viejo, y pone rumbo hacia las escaleras. Tú estás a punto de oponerte, consciente de que tal vez no sea buena idea asomaros allí, pero el ímpetu de Morgan y Rice te arrastra con ellos escaleras arriba, detrás del viejo Whateley.

Descubre el contenido de la primera planta en la página [86](#).

36

Tomas la decisión de marcharte del pueblo, después de una estancia de algunas horas que, curiosamente, han resultado muy fructíferas. Has tenido acceso a una serie de misterios que envuelven a la comarca de Dunwich y a sus habitantes, y todos ellos relacionados con la familia Whateley... aunque en el fondo sabes que no has atisbado sino el extremo del iceberg. La conversación con Zebulon Whateley ha ampliado tu caudal de información, y además has obtenido un tesoro valiosísimo: el ejemplar de la *Daemonolatreia*, repleto de anotaciones. Con todo, aún te preguntas qué pudiste haber descubierto en el sótano secreto de Zebulon...

En cualquier caso, sientes que no sería prudente permanecer más tiempo en Dunwich. No descartas iniciar una investigación basándote en los datos que has obtenido, más no estás dispuesto a trabajar en el epicentro mismo del misterio; prefieres hacerlo desde la tranquilidad de tu despacho en Arkham, consultando hemerotecas y archivos disponibles. ¿Es posible que regreses a Dunwich alguna vez? Eso nadie puede asegurarlo, aunque no descartas la idea.

Haciendo preguntas a los lugareños, consigues recuperar la senda que conduce a la carretera de Aylesbury, tu destino original. Tus planes, sea como fuere, han cambiado, y en una bifurcación te diriges de vuelta a casa, hacia la apacible Arkham.

Regresa a la comodidad de tu despacho en la Universidad Miskatonic en la página [38](#).

El disparo provoca un estruendo ensordecedor, cuyos ecos resuenan en toda la comarca. La criatura aferrada al monolito explosiona, y restos de un icor verdoso y maloliente se desperdigan sobre la cumbre de Sentinel Hill. Al mismo tiempo, la piedra monolítica se deshace en mil pedazos, que vuelan hasta vosotros convertidos en una esporádica lluvia de fragmentos pétreos. Morgan y tú os cubrís las cabezas con las manos y tu compañero te señala el cielo, que de repente empieza a oscurecerse.

—¡Está funcionando! —exclama—. Según el texto de Remigius, esta es la reacción que se produce cuando se cierra el portal.

Rice, frenético, parece disfrutar como un niño con la destrucción de los monolitos, los pedruscos con forma de altar y los milenarios dólmenes que siembran la cumbre de Sentinel Hill. Son evidentes sus habilidades como cazador experto, a juzgar por la velocidad y destreza con que recarga el arma y vuelve a disparar.

Pasado un rato, y tras unos cuantos estallidos más, ya no quedan restos megalíticos en la cima de la colina, ni vestigio alguno de la criatura amenazadora, aquella cosa horrible que Morgan llama «protector». Los tres subís hasta la cumbre para aseguraros de haber cumplido vuestro cometido, pero una vez que estáis arriba os veis sacudidos por un inesperado temblor de tierra. El cielo sigue encapotado, y toda la aldea parece ahora sometida a un ligero seísmo.

Morgan apunta con los prismáticos hacia el centro del pueblo y se queda boquiabierto.

—No puede ser... —murmura.

En ese momento, le arrebatas los prismáticos y miras en esa dirección.

Descubre el motivo de su asombro en la página [60](#).

38

Estás de nuevo en la civilización, y lo que sientes es un inmenso alivio. Tu planeado viaje a Aylesbury no ha salido como esperabas a causa del desafortunado desvío que dio con tus huesos en Dunwich, pero eso no te preocupa; ya surgirá ocasión de organizar una nueva expedición. De ahora en adelante te prometes, eso sí, tener mucho más cuidado a la hora de elegir las bifurcaciones en los traicioneros caminos y trazados de carretera de Massachusetts.

Esa misma tarde regresas a la universidad y te instalas nuevamente en tu confortable despacho. Lo que hayas traído de Dunwich —ya sean experiencias u objetos— lo olvidas de momento y lo almacenas en un rincón de tu memoria y de tu lugar de trabajo.

Por ahora, te centras en las múltiples tareas eruditas que hay sobre tu escritorio, que no son pocas ni poco complejas.



El tiempo transcurre apaciblemente hacia la página [78](#).

El granero revienta debido al empuje de una incontenible fuerza interna; los listones que componen la estructura vuelan en mil pedazos, entre una inmunda marejada de sustancia negruzca y bituminosa. En ese momento de caos absoluto, vuelven a tu memoria algunas de las palabras finales del viejo Whateley, reproducidas por el doctor Houghton: «Tú creces... pero eso crece más deprisa».

Una fuerza expansiva e invisible cae sobre Morgan y Rice, que se encontraban más cerca que tú del epicentro en el momento de la explosión. Continúa la lluvia de trozos de madera y el baño de galipote parduzco; algunas gotas de esa extraña sustancia color azabache caen sobre tu piel y te provocan un agudo escozor. Las chotacabras enloquecen, y todo el lugar se impregna de una fetidez insopportable.

Desesperado, esgrimes el frasco de polvo y lo lanzas con toda tu fuerza hacia donde intuyes que está la criatura; aunque esta es del todo invisible, el aire fluctúa de forma diferente por dónde se desplaza, y los trozos de madera parecen «rebotar» sobre la nada cuando le caen encima.

No sabes lo que tendrás oportunidad de ver cuando el polvo surta su efecto, pero...

... lo puedes comprobar en la página [94](#).

40

¡Un descendiente de los Whateley, acusados secularmente de brujería en Dunwich, poniendo sus manos sobre el *Necronomicón*! Es un riesgo que no puedes asumir, así que te niegas inflexiblemente a permitirle el acceso al volumen prohibido. Esgrimes, eso sí, una excusa de índole administrativa: argumentas que para acceder a ese tipo de publicaciones se necesita de una acreditación especial, una titulación de la que el rústico Wilbur Whateley obviamente carece.

Te preparas, pues, para afrontar la reacción de tu visitante, que no tarda en manifestarse. Los rasgos deformes y asimétricos de su rostro se crispan horriblemente, y de un momento a otro empieza a resoplar con sus espantosos labios de cabra. Finalmente, y entre bufidos, consigue articular algunas palabras.

—*Usté* no se imagina lo que *pue* desatar si no me deja consultar ese libro —dice—. ¡Es fundamental que lo haga!

Parece no alcanzarle el aliento para su argumentación. Decidido, te mantienes firme en tu postura y vuelves a negarle el acceso al libro. Wilbur, casi resignado, apoya los puños cubiertos de pelo hirsuto sobre la superficie de tu escritorio.

—¡Bueno, si se pone *usté* *ansí*! —exclama—. Tal vez en Harvard no sean tan melindrosos, *señó*...

Sin decir más, recoge su amasijo de papeles mal cosidos y, lanzándose una mirada de desprecio infinito, se marcha de tu despacho, teniendo que agacharse mucho para pasar por el umbral de la puerta.

Aliviado, tomas asiento y te llevas las manos a la cabeza.

Es hora de que pienses en lo que puede suponer la naturaleza de esta visita. Hazlo en la página [9](#).

El fuego redentor que achicharra la cabaña de los Whateley vuelve visible, por momentos, a la horrenda criatura que se refugiaba en el interior. Se trata de un ser gigantesco, compuesto de millares de tentáculos y pólipos... pero no puedes estar seguro de lo que tus sentidos perciben. Todo alrededor es caos, criterio, gente que aúlla de dolor y espanto... Finalmente, se produce un nuevo estallido, y una marea de un galipote negruzco y maloliente baña a la chusma enardecida que se ha propuesto exterminar para siempre a esta rama de la familia Whateley.

Todo parece haber terminado. El fuego ha hecho sucumbir al monstruo, y la estructura de la cabaña se deshace, completamente calcinada.

Sawyer regresa al vehículo. Tiene el rostro tiznado de hollín, y una fea y preocupante brecha en la frente, de la que mana abundante sangre. Un frenesí asesino brilla en sus ojos; sin duda es de esos tipos que piensan que no hay justicia como la que imparte un populacho encolerizado.

—¡Esos condenaos Whateley! —exclama mientras se sienta al volante—. ¡Se han cargao como a diez de los nuestros, incluso a Zechariah Whateley, quel pariente dellos! Pero se ha acabao... Será mejor que nos larguemos de aquí, maese profesor.

El vehículo de Sawyer arranca y os alejáis del epicentro del caos. Poco después, tu acompañante encara el camino comarcal sembrado de baches que conduce a la carretera de Aylesbury. Al parecer, se han erradicado para siempre las amenazas demoníacas que acechaban a Dunwich. Tú participación ha sido mínima... aunque, en el fondo, te alegréis de no haberte convertido en un asesino.

Márchate para siempre de este pueblo maldito en la página [5](#).

42

Actuando con toda la celeridad posible, escondes el frasco en el bolsillo interior de tu abrigo —donde abulta un poco, aunque confías en poder disimularlo—, apagas la lámpara de flexo y subes las escaleras. Al llegar a la cima, accionas el interruptor y apagas también el bombillo. Acto seguido, colocas en su sitio *La rama dorada* de Frazier y empujas la estantería hacia la pared, oyendo con alivio el chasquido que produce al encajar en el resorte que la mantiene cerrada.

Segundos después de tu peripecia, Zebulon regresa de atender su llamada. Si algo en tu rostro o tus expresiones delata tu aventurilla en el sótano, el dueño de casa no lo nota.

Zebulon Whateley te ofrece otra copa, pero, agradeciendo su amabilidad, la rechazas y te despides, con la excusa de que has de regresar a Arkham antes de que caiga la noche.

Una vez en tu vehículo, observas con atención el botín que has obtenido: un viejo libro de brujería repleto de anotaciones y apuntes de un supuesto hechicero local, más un frasco de valioso polvo, elaborado, al parecer, para aplicarse en materias nigrománticas. A tu mente regresan todas las habladurías que has absorbido en tan poco tiempo, y comprendes que en verdad puede resultar peligroso permanecer en Dunwich habiendo capturado estos elementos. Te planteas, entonces, la posibilidad de emprender una oportuna retirada...

Emplea la prudencia y, habiendo obtenido un sustancioso botín, busca la forma de regresar a Arkham en la página [47](#) O, habiendo llegado tan lejos en tan poco tiempo, permanece en Dunwich y persevera en tu investigación en la página [8](#).

Quizá lo más conveniente sea acudir a la raíz del problema: la granja del viejo Whateley, sin duda el epicentro de los misterios que abruman al pueblecito de Dunwich. Sin dejar atrás las fotografías que tomaste la noche anterior, os ponéis en marcha, decididos a actuar con cautela.

Tras preguntar a algunos lugareños, finalmente dais con la granja de la familia Whateley. Es una construcción rústica, de dos plantas, que cuenta con un enorme granero a un lado. Lo primero que os llama la atención es una gigantesca pasarela que conecta el prado con una especie de portalón instalado en la planta alta del edificio. Lo más llamativo de todo, sin embargo, es la fila de vacas enflaquecidas que ascienden como autómatas por la rampa hacia el interior de granero, del que emanan mugidos vacunos lastimeros y extraños sonidos acuosos. Alrededor de la casa hay multitud de tablones cortados y montañas de serrín, sin duda producto de una reforma reciente. También hay restos de una peculiar sustancia negra y alquitranada que mancha el césped irregular del prado.

—Esto no me gusta nada —dice Morgan—. Insisto en que lo mejor sería acudir a la cima de esa colina y centramos en el estudio de los restos megalíticos.

Rice, quien no deja de observar las fotografías, se muestra ansioso, impulsivo como de costumbre.

—Nada de eso, compañeros —dice—. Algo muy extraño ocurre aquí, y creo que deberíamos entrar y procurar interrogar a ese hombre.

¿Qué haréis a continuación?

Llamad a la puerta de los Whateley e intentad dialogar con el viejo en la página [65](#) O daos la vuelta y visitad los monolitos de Sentinel Hill en la página [102](#).

44

Aunque Morgan es partidario de acudir en primer lugar a la cima de Sentinel Hill, no ve con malos ojos el proyecto de visitar en primer término la granja de los Whateley, propuesta de Rice que finalmente secundas. Por los testimonios que habéis podido recoger de Zechariah Whateley y del doctor Houghton, más algunas conclusiones a las que llega Morgan tras la lectura sucesiva de ciertos pasajes del *Necronomicón* y de la edición especial de la *Daemonolatreia*, parece claro que la familia Whateley ha dado vida, mediante algún aberrante proceso nigromántico, a una espantosa criatura a la que ha cobijado y alimentado en su granero modificado: solo esta realidad puede justificar las ingentes cantidades de ganado que desaparecen y las reformas en la finca. Según indica el texto de Remigius, dicha criatura no es visible para el espectro del ojo humano, pero se la podría hacer perceptible a la vista si se la rocía con cierto excipiente místico que, según la descripción de su color y textura, se parece bastante al que lleváis en el frasco que robaste en el sótano de Zebulon Whateley hace catorce años: los famosos polvos de Ibn Ghazi. El propio texto de Remigius incluye, también, un ritual de neutralización y destrucción para una criatura de estas características.

En teoría, contáis con todo lo necesario para combatir el horror de Dunwich. Una vez que lo hagáis, piensas, podréis acudir con más tranquilidad a la cima de Sentinel Hill y encargaros de cerrar el portal.

Decididos a convertiros en héroes, partís hacia la granja de los Whateley en la página [64](#).

Tu obsesión con el pueblo de Dunwich llega demasiado lejos. Durante las noches te despiertas, sobresaltado, acosado por agudas pesadillas, y una y otra vez abres el cajón de tu mesa de noche y contemplas, a la luz de una lámpara, la fotografía de la madre correteando desnuda, seguida por su hijo deforme con patas y rostro de cabra.

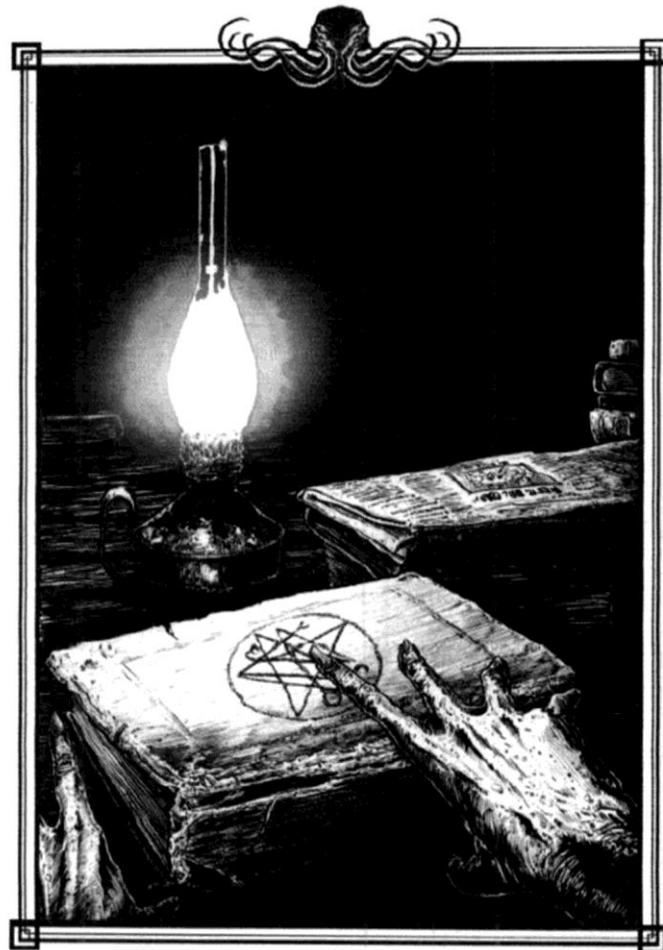
Rice y Morgan, con quienes compartes reuniones y llamadas telefónicas diarias, viven un calvario similar al tuyo.

Finalmente, no pasa mucho tiempo hasta que cada uno toma un rumbo distinto. Morgan, con espíritu aventurero, se embarca en un buque con rumbo a Adelaida, con intención de iniciar una serie de investigaciones en tierras australianas. Rice acude a la residencia de unos parientes en Londres, y lo que en principio iba a ser una estancia temporal termina convirtiéndose en una residencia permanente en el Reino Unido.

Tú, por tu parte, reacio a abandonar suelo americano, decides trasladarte lo más lejos posible de Nueva Inglaterra. A mediados del año siguiente te encuentras investigando montículos desérticos y viejos restos de la civilización Apache en Cross Plains, Texas, un inhóspito paraje en el cual reinan el silencio y la quietud polvorienta.

Pero lo prefieres... Prefieres esta desolación y esta melancolía antes que seguir viendo en sueños aquel rostro caprino... Prefieres esta aridez absoluta antes que sentirte acosado por el cántico macabro de aquella bandada de chotacabras que, como impíos psicopompos, amenazaban con arrebatarte el alma...

FIN



... ves una garra enflaquecida y marchita que se acerca a lo que reconoces como un ejemplar del inclasificable Necronomicón.

Estás dispuesto a marcharte, pero la noche ha caído y no te parece prudente internarte en esas carreteras en plena oscuridad. Te registras en un hotel cercano al almacén de Osborn, dispuesto a pasar en Dunwich una sola noche.

Lamentablemente, descubres que te cuesta mucho dormir. No dejas de oír el chillido de las chotacabras, que te ha acompañado durante todo el trayecto desde la mansión de Zebulon Whateley. Finalmente, te quedas dormido, y tienes una extraña e inquietante pesadilla. En ella puedes ver una garra enflaquecida y marchita que se acerca a lo que reconoces como un ejemplar apócrifo de uno de los libros más temibles de los que almacenas y custodias en la Biblioteca de la Universidad Miskatonic: el inclasificable *Necronomicón*, del árabe loco Abdul Alhazred. Casi enseguida puedes ver el rostro de quien lo manipula mediante esa horrible garra. ¡Son las facciones caprinas del hijo de Lavinia, solo que con más edad! Es una proyección de aquel hijo deformé hacia su versión adulta. Segundos después te despiertas, sobresaltado y empapado en sudor. ¿A qué obedece esa horrenda pesadilla?

Al amanecer, las chotacabras siguen graznando sin parar, y la sensación de agobio e inquietud te quita el aliento. De esta forma, te convences de que no puedes pasar ni una hora más en este pueblo.

Prepara tu salida en la página [75](#).

48

Te giras en la dirección que te indica Sawyer... y entonces los ves. Al principio solo parecen sombras, pero un segundo después los distingues claramente. La primera figura que identificas es la de una mujer albina y medio deforme que corre completamente desnuda por la ladera opuesta de Sentinel Hill, a unos quince o veinte metros de vuestra posición. Detrás de ella, y brincando como un gamo, hay un chiquillo que aparenta unos cuatro años; sigue los pasos de la mujer, al tiempo que emite unos extraños gemidos medio humanos, medio animales. Al principio te da la sensación de que el crío también va desnudo, aunque al agudizar la vista descubres que lleva puesta una extraña prenda que lo cubre de cintura para abajo; se diría que es un llamativo cinturón con flecos, y unos pantalones erizados de pelo hirsuto que le abrigan las piernas. El mocooso exhibe unas horrendas facciones caprinas en su rostro.

Un segundo después, te percatas de algo más: a lo largo de la ladera opuesta a la que habéis utilizado Sawyer y tú para subir, brillan de trecho en trecho unas cuantas hogueras, y la mujer desnuda y el crío deformes avanzan brincando y evitando la danza de las llamas.

—¿Esos son Lavinia y su hijo? —preguntas—. ¿El crío que tiene poco más de un año y medio de edad?

Sawyer asiente, temeroso... y parece a punto de emitir una súplica.

Escucha lo que quiere decirte en la página [16](#).

Tras la incómoda visita de Wilbur Whateley, tus experiencias en Dunwich regresan a tu memoria y despiertan nuevamente tu interés por la comarca. Esa misma tarde te sumerges en la hemeroteca de la universidad, intentando rastrear noticias sobre el pueblo en los viejos ejemplares del *Arkham Advertiser* y en el archivo del condado; te interesa bucear tanto en los anales del pueblo como en las actividades de la familia Whateley. En una crónica de época descubres, entonces, que un antepasado del viejo Whateley fue linchado hasta la muerte por sus convecinos, quienes lo acusaban de actos nigrománticos; este primer Whateley fue uno de los que huyeron de Salem en 1692, para instalarse en el rocoso valle donde se encuentra Dunwich.

En un viejo anuario encuentras, también, el sermón que pronunció el reverendo Hoadley en 1747 acerca de las actividades del diablo entre la población, y un periódico de ese mismo año que refleja la noticia de la misteriosa desaparición del párroco.

De época mucho más reciente es la esquela del viejo Noah Whateley, así como un pequeño suelto aparecido en el *Advertiser*; al parecer, durante la noche en la que murió el viejo —1 de agosto de 1924— se registró la mayor eclosión de ladridos de perros y cánticos de chotacabras que se recuerda.

Todo esto indica que indudablemente algo extraño ocurre en ese pueblo. Por desgracia, tus múltiples labores —y cierto temor reverencial— te impiden organizar de momento una expedición... Pero te dices a ti mismo que no perderás de vista todo este material.

Continúa esperando novedades en la página [95](#).

50

Te sientas y pides una cerveza. Mientras te la sirven, observas de reojo a la concurrencia, que no es muy nutrida. Delante de la barra se aglutina un conjunto de lugareños rústicamente vestidos; la mayoría gastan raídos monos de trabajo manchados con briznas de paja y excrementos de caballo. Por los movimientos rumiantes de sus carrillos, se diría que casi todos ellos mascan tabaco. El centro de atención de este grupo de parroquianos es un viejo de aspecto fiero y mirada diabólica. De pie frente a la barra, el taimado carcamal da puñetazos sobre la superficie de madera, al tiempo que despotrica a voz en cuello.

—Tráenme sin cuidado las habladurías de la gente de por aquí —dice—. Si Wilbur, el chico de Lavinia, *parécese* a su padre, muy *desemejante* será de lo que aguardáis. ¡Os lo digo yo! Su hombre es tan buen esposo como cualquier otro mozo de este lado de Aylesbury. Diréos algo: *algún día escucharéis todos al chico de Lavinia baladrando el nombre de su padre en lo más alto de Sentinel Hill!*

Uno de los azotacalles interviene; la borrachera que lleva encima hace que su hablar sea arrastrado y que, evidentemente, no mida sus palabras.

—Lo único que sabemos por aquí, maese Whateley dice, es que ese mocoso de su hija Lavinia es *mu* difícil de ver, y que *argo extraño* ocurrió la noche en que nació, el Día de la Candelaria del año *pasao*. Los chuchos no dejaron de ladrar en *toa* la noche y... y aquí en Dunwich *sabimos* que *argo* andaba mal...

¡Dunwich! Al oír el nombre del pueblo recuerdas haber leído algo sobre él.

Rememóralo en la página [28](#).

Estás decidido a presenciar el ritual de los Whateley y así confirmar los rumores que has leído y oído acerca de Dunwich a lo largo de estos años. Además, es una oportunidad inmejorable para registrar las peculiares costumbres de esa familia a través de un testimonio fotográfico. No tienes una idea exacta de cómo Lavinia Whateley pudo dar a luz a una criatura tan horrenda, y ahora entiendes por qué en el pueblo todos hablan de ese crío deformé; en todo caso, sientes que tu permanencia en Sentinel Hill esta noche es el primer paso para desentrañar el misterio.

Buscas el monolito más voluminoso de todos y te agazapas detrás. Desde esa posición alcanzas a ver las correrías de Lavinia Whateley y su hijo. Ella entona un cántico ahogado, medio ronco; en cuanto al mocoso, no para de emitir un balido de oveja lastimada que te pone los pelos de punta.

El viejo Whateley llega a la cumbre entre resoplidos. Desde tu escondite observas que lleva un gigantesco libro en las manos. Ya no viste sus maltratadas ropas de granjero, sino que va cubierto con una especie de túnica enlutada que lo cubre hasta los pies. El viejo coloca el libro sobre uno de los monolitos con forma de altar y comienza a orar en voz alta. No entiendes una sola palabra de lo que dice, pero no pierdes el tiempo y disparas con tu cámara en su dirección.

En ese momento, un grito a tus espaldas te sobresalta...

Averigua su procedencia en la página [135](#).

52

La carretera desemboca en la calle principal del silencioso pueblo, en cuyo rudimentario trazado urbano casi no se aprecia movimiento. Los únicos ruidos los producen el viento al agitar las copas de los árboles y el graznido errático de unos pájaros que solo pueden oírse en zonas rurales como esta; dirías que son chotacabras, aunque no estás seguro. Tras dejar atrás un recodo, te encuentras frente a un local que tiene apariencia mitad de almacén, mitad de taberna de pueblo. El letrero es un simple tablón de madera con el nombre del local grabado a fuego: «OSBORN». Te gustaría poder seguir sin tener que entrar en el recinto, pues unas vibraciones extrañas y desagradables emanan de él; pero te has perdido, y lo mejor que puedes hacer es preguntar a los lugareños.

Aparcas el coche y entréis en el local. Inmediatamente, unos cuantos pares de ojos reparan en tu llegada. Se diría que te miran con recelo y desconfianza. Quizá no sea prudente llamar la atención preguntando, nada más entrar, cómo puedes salir de allí. Además, tu garganta seca te reclama algo de beber, así que tal vez lo más conveniente es que te sientes y pidas algo al camarero.

Ubícate en una de las mesas libres y observa el ambiente en la página [50](#).

Al caer la noche, regresáis a Arkham con la fórmula y efectuáis una visita tardía al laboratorio. Los hombres de ciencia que trabajan allí no muestran inconveniente alguno en elaborar el excipiente. Una vez obtenido el famoso polvo de Ibn Ghazi, los científicos te recomiendan y facilitan, además, el uso de un artilugio muy especial: una especie de aspersor con forma de cerbatana, muy útil para una irrigación efectiva.

Esa noche, ya tarde, te juntas a cenar con Morgan y Rice en tu despacho. Morgan continúa leyendo los numerosos apuntes que ha extraído esa tarde de la *Daemonolatreia*. Según Remigius, el polvo de Ibn Ghazi vuelve visible a cierta criatura indetectable para el ojo humano, pero su efecto solo tiene lugar por espacio de ocho latidos. Es, sin duda, la criatura a la que hace referencia una y otra vez Wilbur Whateley en su diario. En todo caso, pensáis que ese lapso de tiempo ha de ser suficiente como para que consigáis ejecutar la fórmula que neutralice el accionar de la criatura y que cierre, además, el portal de acceso a Yog-Sothoth.

Rice, por su parte, tiene noticias frescas, extraídas del *Arkham Advertiser*: al parecer, algo ha «colapsado» en Dunwich esa mañana. Los rumores hablan de un estallido en la granja de los Whateley, de un escenario caótico, de muertes por aplastamiento, de granjas destrozadas, de abundante ganado descuartizado, de huellas descomunales en los prados... y de una inexplicable amenaza invisible.

Dispuestos a no perder más tiempo, os ponéis en marcha a la mañana siguiente.

Viaja con tus compañeros rumbo a Dunwich en la página [62](#).

54

La atmósfera no resulta acogedora, pero piensas que tal vez resulte más fructífera una investigación en esta rústica aldea que en la coqueta Aylesbury. Tu estancia en Dunwich supone un drástico cambio de planes para tu viaje, pero pese a tus sesenta años aún confías en tu capacidad para improvisar.

Transcurren unos minutos y el gentío se disuelve. Un rezagado, no obstante, se acerca hasta tu mesa. Gasta un raído sombrero de paja y luce una barba de una semana.

—*Usté* no es de por aquí, *¿verdá?* —pregunta.

—No —responde—. Soy de Arkham.

El tipo se presenta.

—Earl Sawyer —dice. Sin esperar respuesta, se sienta frente a ti—. ¿Piensa quedarse algún tiempo?

—Sí. Estoy realizando una investigación sobre asentamientos megalíticos, y tal vez me interese visitar esa colina... Sentinel Hill.

El tipo ahoga una risa alcohólica.

—¿Qué ocurre? —preguntas—. ¿Hay algo que deba saber sobre ese lugar? ¿O tal vez sobre ese hombre, el viejo Whateley?

Sawyer vuelve a ahogar una risa beoda.

—Muchas historias circulan sobre esos Whateley —dice—. Todos sabemos por aquí que son brujos...; el viejo, sobre todo. Lleva un año y medio *baladrando* tonterías acerca de su nieto, un niño deforme con rostro de chota. —Hace una pausa—. Ellos saben mucho acerca de esos pedruscos de allá arriba... Si quiere *usté* averiguar algo más, *quinzá* debamos hacerles una visita...

Si te interesa saber más sobre este clan y su relación con los asentamientos megalíticos, acompaña a Sawyer hasta la granja Whateley en la página [12](#).

Si prefieres dedicarte a lo tuyo y no escarbar en los asuntos de esa familia, organiza tu expedición a Sentinel Hill en la página [109](#).

Ya sin fuerzas, ya sin voluntad, te arrastras sobre el musgo de Sentinel Hill, macabramente salpicado con las vísceras y los órganos aplastados de tus compañeros. Has visto demasiado: tu cordura se hace pedazos, tu cuerpo no te responde, y un fuerte dolor en el pecho, seguido de un elocuente hormigueo en el brazo izquierdo, te transmite la dulce sensación, casi balsámica, de que un oportuno ataque cardíaco pronto acabará con tu vida.

De todas formas, la criatura, el vástagos de Yog-Sothoth, no parece dispuesta a permitirte semejante acto de clemencia, ya que esas mismas bocas hambrientas que devoraron a Rice hace un minuto caen ahora sobre ti, todas al mismo tiempo, y apenas tienes conciencia suficiente como para asimilar el dolor atroz que te produce el ser engullido por esta aberración de la naturaleza. Tu último, postrero y fugaz pensamiento lo dedicas al mundo que dejas detrás de ti... ¿Cómo hará la raza humana para poner freno a esta criatura y, sobre todo, para afrontar la venida de su padre, el todopoderoso Yog-Sothoth...?

FIN



56

Eres consciente del peligro que supone quedarte con ese libro, sobre todo si el viejo Whateley ya sospecha que alguien se lo ha robado; aun así, tienes la sensación de haber dado con un ejemplar único, y no solo debido a las características del tomo en sí mismo —bastante inusuales, pues se trata de una edición especial de 1718, única en el mundo—, sino también a las anotaciones en tinta que figuran en los márgenes, y que parecen haber sido escritas por el propio viejo Whateley. En dichos comentarios se habla abiertamente de los rituales que él mismo practica periódicamente ante ciertos restos megalíticos en la cima de cierta colina, y se repiten constantes referencias a una deidad llamada «Yog-Sothoth». Evidentemente, tienes en tus manos un testimonio que vale su peso en oro, y consideras que sería un pecado imperdonable permitir que quede en poder del rústico y profano Earl Sawyer.

Agradeciendo su amabilidad, aferras el libro y te marchas de la casucha de tu anfitrión, dispuesto a decidir cuál será tu siguiente paso...

Habiendo conseguido un botín más que interesante con la obtención de este libro, y temiendo las consecuencias que su posesión te pueda suponer, busca una ruta de salida hacia Arkham en la página [115](#).

O, tras haber abierto una puerta de investigación más que Interesante, permanece en Dunwich e intenta averiguar algo más sobre la familia Whateley en la página [100](#).

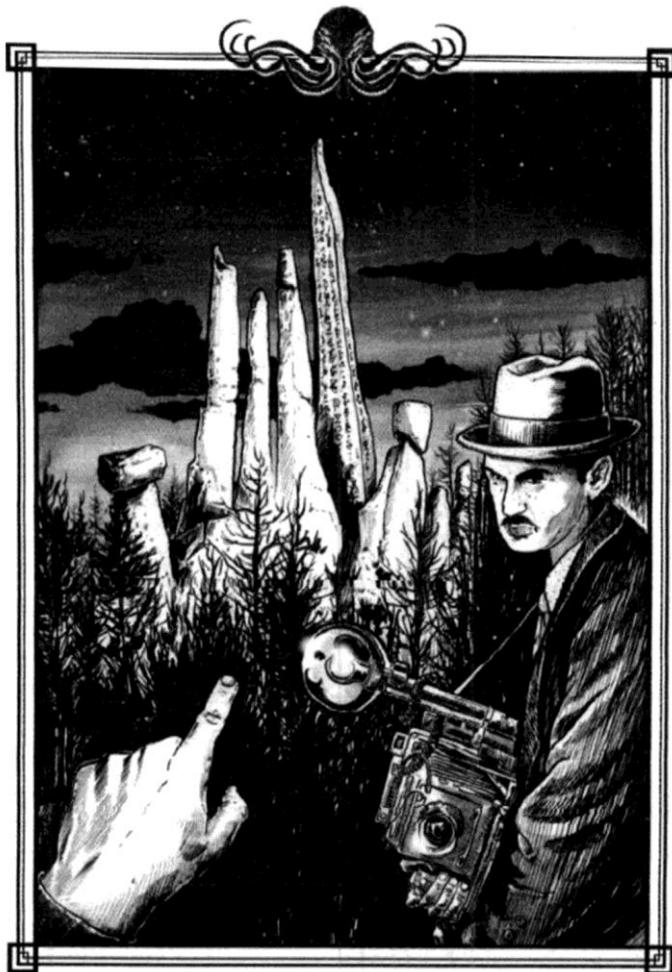
No mucho después unos lugareños te encuentran, inconsciente, entre los matorrales. Al ver la documentación que llevas en tu cartera, tienen la amabilidad de llevarte hasta Arkham, hasta tu residencia en la Universidad Miskatonic. ¡Por fin estás en casa, por fin has logrado salir de esa condenada aldea de Dunwich!

En cualquier caso, tu cordura parece haber salido gravemente dañada tras la experiencia. Casi no hablas durante todo el día, y te pasas las horas con la mirada perdida, como un catatónico. De vez en cuando balbuceas alguna incoherencia que tu mujer y tus amigos son incapaces de entender.

Lo peor de todo, sin embargo, son las noches. A menudo te despiertas, agitado y tembloroso, después de haber soñado con el monstruoso hijo de rostro caprino de Lavinia Whateley devorando las entrañas de William Bishop. En ocasiones puedes ver, en el sueño, cómo ese mocoso demoníaco mastica tus propias vísceras. También sueñas con el viejo Whateley, pero sobre todo con la indescriptible criatura que, solo de forma parcial, has llegado a atisbar en el fondo del granero: aquel extraño ser hecho de cuerdas apretadas, con tentáculos, apéndices, una docena de bocas... ¡y un rostro humano coronando su morfología!

Con el tiempo empeoran poco a poco tus facultades intelectivas, y tu mujer y tus amigos no ven otra opción que no sea remitir tu caso a los profesionales del asilo de Arkham. Quizá ellos sean capaces de encontrar una solución a tu trastorno...

Averígualo en la página [77](#).



—¡Mire usted! —exclama—. ¡Hacia allí!

El asentamiento resulta fascinante; hay pedruscos de todas las configuraciones y tamaños: unos alargados y puntiagudos, otros con forma de lápida funeraria, algunos otros tallados o semiesculpidos, quizá por manos humanas, semejantes a figuras humanas en genuflexión. Los más llamativos son aquellos que forman una especie de altar o mesa de piedra, y sobre los cuales se ven manchas de un liquen oscuro que parece sangre reseca. Muchos monolitos contienen fascinantes inscripciones rúnicas, indescifrables jeroglíficos que fotografías muy de cerca. La luz, efectivamente, no es la ideal, pero no descartas la idea de regresar durante la mañana.

Tan absorbido estás por la naturaleza de los restos que apenas eres consciente de la inquietud que empieza a invadir a Sawyer. Tampoco te das cuenta, en un principio, de lo mucho que se ha sobrecargado la atmósfera. No sabrías explicar el motivo, pero de repente parece faltar allí el oxígeno. Aunque el cielo carece de nubes, sí destellan algunos relámpagos violáceos en el firmamento. A lo lejos se oye el graznido de una bandada de chotacabras, un canto siniestro y acompañado.

—¿Qué está pasando aquí? —preguntas a Sawyer.

Tu acompañante apenas puede contener un escalofrío.

—Se... se lo he dicho, *señó*... No es una buena noche *pa* subir aquí...

El graznido de las chotacabras es tan alto y estridente que apenas puedes oír lo que Sawyer dice. En un momento dado, tu compañero avanza unos pasos hacia el borde de la cima y, tras observar algo que parece trastornarlo, señala con el dedo hacia la ladera opuesta a la que habéis utilizado para ascender.

—¡Mire usté! —exclama—. ¡Hacia allí!

Asómate y observa lo que señala Sawyer en la página [48](#).

60

Un temblor de tierra cada vez más intenso, y cuyo epicentro se encuentra en la cima de Sentinel Hill, sacude al pueblo entero. Desde la distancia contemplas el extraño y anchuroso granero de los Whateley, y te estremeces al observar el inexplicable «latido» que experimenta toda la construcción. Como si una enorme fuerza interior lo estuviera hinchando, los tablones de madera que componen el granero se dilatan y se expanden, y un segundo después se contraen, como si el edificio estuviera respirando. De todas formas, la estructura cada vez se abulta más, y amenaza con explotar de un momento a otro. El ritmo de esta extraña «respiración» coincide con el chirrido infernal de las chotacabras.

Entonces ocurre lo inevitable, y eres tú quien tiene los prismáticos para verlo: ¡el granero de los Whateley estalla en mil pedazos! Los tablones de madera, despedazados, vuelan por el aire, y lo que escapa desde el interior es un mar espeso y alquitranado de un inmundo galipote negruzco. Como si se tratara del proceso de licuefacción de una criatura hasta entonces en estado sólido, la marea bituminosa y maloliente se derrama sobre los campos yermos y forma un repugnante pantano azabache que se expande hasta unos doscientos metros a la redonda. La peste de aquel galipote es tan intensa y nauseabunda que llega hasta la cumbre de Sentinel Hill, donde tú y tus compañeros tenéis que cubriros la nariz. No parece que el estallido del granero haya provocado muertos ni heridos, pero sabéis bien que la aldea de Dunwich apestará para siempre a esa horrible sustancia pringosa.

Lo mejor es que, una vez erradicado el mal, os marchéis de allí hacia la página [90](#).

¿Qué fuerza, tan peligrosa como irresistible, conduce tus pasos irremediablemente hacia Sentinel Hill en una noche semejante? Ni siquiera tú mismo eres capaz de responder a esta pregunta, pero lo cierto es que sales del hotel en plena madrugada y atraviesas los prados adyacentes a la célebre colina. Poseído por una curiosidad frenética, inicias el ascenso. Desde la cumbre llegan hasta ti los resabios de un resplandor violáceo, medio purpurado, así como los rugidos de unos truenos potentísimos; ha parado de llover, pero el cielo continúa recargado de nubes tornasoladas. El cántico de las chotacabras se ha vuelto ahora regular, cadencioso, monocorde...

Finalmente, llegas a la cima, sembrada aquí y allá de monolitos, lápidas y túmulos. Hay piedras y restos megalíticos de todos los tamaños, pero en ese momento, a la luz semicrepúscular de ese resplandor amoratado, lo que más llama tu atención es la profusión de burbujas iridiscentes que se ha abierto en el cielo. Es una masa pulposa de gránulos medio transparentes que fluctúan y dan forma a una especie de deidad inclasificable. La figura pende del cielo y emite un zumbido absolutamente hipnótico que —lo intuyes— te empujará sin remedio hasta la locura.

Ignoras qué extraña ansia de sabiduría te ha empujado hasta la cima de este lugar profano en la noche más inoportuna, pero ahora sabes, recordando los apuntes del viejo Whateley en el libro, que te encuentras ante el mismísimo Yog-Sothoth, el dios primigenio al que el anciano ha invocado algunas horas antes.

Presa de una abstracción paralizante, caes de rodillas ante aquella masa de burbujas inestable e inconsistente... y poco después pierdes el sentido.

Intenta recuperarlo, junto con tu cordura, en la página [127](#).

62

Un par de horas después arribáis a Dunwich, y pronto comprobáis la agitación que reina en el pueblo. Los habitantes de la comarca exhiben rostros alterados por el pánico y la incertidumbre. En el almacén de Osborn, adonde os dirigís nada más llegar, todo son habladurías, especulaciones, discusiones... Hay quienes hablan del apocalipsis definitivo; otros mencionan los viejos espíritus errantes de los brujos que fueron sacrificados en la zona.

Mientras Rice y Morgan recaban testimonios entre los azotacalles, te acercas al teléfono comunal que pende de una de las paredes del local; tu intención es hacer una llamada fugaz a la redacción del *Arkham Advertiser*, pero al levantar el auricular lo que haces es escuchar... escuchar una conversación que tiene lugar del otro lado, producto sin duda de un fortuito cruce de líneas. En dicho intercambio, una tal señora Corey habla con voz crispada con una tal Sally Sawyer acerca del desastre que ha tenido lugar durante la noche en el pueblo: el granero destruido de los Whateley, el extraño galipote que rebasa unas huellas enormes —¡como de elefante!—, las granjas de los Frye y de los Bishop, al parecer absolutamente arrasadas...

Tanto el contenido de la conversación como el insoportable acento pueblerino de estas dos comadres hacen que cuelgues el teléfono con los pelos de punta. Al parecer, la histeria puede resultar contagiosa.

Mientras tanto, los lugareños han convencido a Rice y a Morgan para mostrarles el rastro de destrucción que esa supuesta criatura invisible ha dejado a su paso.

Únete a ellos en la página [136](#).

Como un ente noctámbulo, atravesas el pueblo anegado por la tormenta reciente y llegas hasta la silueta enlutada de la granja Whateley. Todo parece muy quieto alrededor... ¡aunque desde el interior se oyen unos gritos desesperados, aterradores! Te acercas a la construcción, y a través de un pequeño ventanuco que da al interior del granero, te asomas y contemplas un espectáculo absolutamente macabro. Firmemente atado de pies y manos a un bastidor, está William Bishop. Es él quien profiere los gritos desesperados de agonía, y no le faltan motivos, pues el mocoso deforme de Lavinia ha hincado sus dientes caprinos en su vientre y parece estar devorándolo poco a poco. Del abdomen abierto en canal penden unas cuantas vísceras grisáceas y brota una enorme cantidad de sangre.

Cerca del muchacho caníbal está el viejo Whateley. Sostiene entre sus manos un vetusto volumen, y a voz en cuello profiere una salmodia inentendible.

Pero lo más horroroso ocurre en la parte trasera del polvoriento granero, ya que entre la penumbra del rincón parece divisarse, de forma pulsátil, una figura monstruosa, una especie de huevo de gallina de tres metros de alto, una criatura hecha de sogas apretadas en torno a un enorme globo purulento repleto de tentáculos y trompas, y en cuya parte superior se divisa un rostro humano de facciones caprinas, sospechosamente similar al del hijo deformе de Lavinia. Esta figura aparece y desaparece conforme se intensifican o menguan los salmos del viejo Whateley.

Has comprendido cuál es el destino de quienes atentan contra esta familia. Te alejas del ventanuco y echas a correr, profiriendo tú mismo unos gritos que anuncian demencia...

Huye hasta la página [66](#).

64

Aparcáis el coche a cierta distancia de la finca, ya que la perspectiva que ofrece la granja es verdaderamente pavorosa: los listones del granero parece como si estuvieran vivos, ¡como si respirasen! Se dilatan y se contraen rítmicamente, y la construcción se inflama y se retrae con la misma cadencia que en ese momento se aprecia en el cántico de un millón de chotacabras. Todo el edificio parece exhalar un aire perverso y malsano, y su movimiento «respiratorio» os transmite la sensación de que puede estallar de un momento a otro.

—Debemos darnos prisa —apremia Morgan.

Os apeáis del coche. Rice porta su rifle de caza, que ha insistido en traer desde Arkham; Morgan lleva los pesados tomos del *Necronomicón* y la *Daemonolatreia* —el libro de Alhazred, con más de novecientas páginas, supone una carga considerable—. Tú, que eres el mayor de los tres, llevas el elemento más liviano... pero tal vez el más importante de todos: el frasco con el excipiente de Ibn Ghazi.

El estado que presenta el granero os pone los pelos de punta. ¡Parece a punto de estallar! Por entre los listones de madera que componen la estructura escapan densos churretones de un horrendo y maloliente galipote negruzco, viscoso y nauseabundo. El cántico frenético de las chotacabras apenas os permite oír lo que decís.

—¡Rápido! —grita Morgan, y comienza a trotar en dirección a la granja. Rice corre tras él, enristrando el rifle. Tú, con tus setenta y tres años a cuestas, haces lo que puedes, pero inevitablemente te quedas atrás.

Segundos después... ¡el granero estalla!

Intenta soportar esta explosión en la página [39](#).

Golpeas la puerta principal.

—¿Quién es? —responde una voz malhumorada desde el interior.

Os presentáis como lo que sois: dignas autoridades de la Universidad Miskatonic, en Arkham. Lo único que queréis es conversar pacíficamente con el señor Whateley.

—Un momento —tras una espera lánguida e inquietante, la puerta se abre con un chirrido infernal—. Pasen ustedes, señores —dice el viejo desde las sombras del interior.

Cuando entráis en el rústico salón sumido en penumbras, Lavinia Whateley se encuentra arrodillada delante su hijo y está terminando de abotonar un pesado abrigo, negro como la muerte, que lo cubre hasta los pies. Cuando termina, lo único que asoma de la prenda es el insufrible rostro caprino del mocoso. Desde la planta superior se oye un ruido muy llamativo: una especie de sacudida, seguida de lo que parece el repiqueteo de los cascós de un caballo o un ternero.

El olor que reina en esta cabaña es indescriptible; hiede a un pozo de miserias, a muerte y a corrupción.

El viejo os observa con gesto desconfiado; la mirada lechosa de Lavinia parece ligeramente inquieta y enrojecida; en cuanto al crío, os mira atentamente con las perlas de brea gélida que tiene por ojos.

Con toda calma, inicias un discurso académico que intenta justificar vuestra presencia allí, pero enseguida el ímpetu del profesor Rice interrumpe tu insulsa perorata.

—Tenemos razones para pensar que está usted involucrado en actos de impía brujería, señor Whateley —expone abiertamente. Morgan y tú intercambiáis una mirada; definitivamente, este no era el plan, pero quizá no sea mala idea ir directamente al grano.

Observa la reacción de los Whateley a esta acusación en la página [35](#).

66

¡Corres! Corres desesperadamente, mientras en tus oídos resuenan una y otra vez los alaridos agónicos de William Bishop, la blasfema salmodia del viejo Whateley, los chasquidos de la masticación de las mandíbulas deformes del mocosco de rostro caprino y, sobre todo, el balbuceo ominoso de esa horrenda criatura pulsátil que se adivinaba entre las sombras del granero.

Sientes que tu cordura se desvanece, lo mismo que tu aliento. Ya no tienes edad para huir como un gamo a campo traviesa, pero lo único que te importa es alejarte de esa finca maldita, de ese condenado pueblo, de todas las extrañas criaturas que habitan allí. Lo único que deseas es regresar a casa y olvidarte de todo... Y con esta plegaria en los labios caes rendido entre unos matorrales, donde perderás el sentido...



Intenta despertar en la página [57](#).

Morgan y Rice, a quienes la llegada de tu telegrama a la universidad ha despertado en plena madrugada, llegan a Dunwich poco antes del mediodía, impacientes por saber el motivo de tu urgente convocatoria. Inmediatamente, los pones al día de lo que has visto y oído durante los cinco días que llevas en el pueblo, y les enseñas las fotografías que hiciste la noche anterior en la cima de Sentinel Hill. Al igual que tú, ambos quedan fascinados con las imágenes de los monolitos, especialmente aquellos que contienen intrincados jeroglíficos rúnicos... Pero, tal y como te ocurriera a ti, los deja absolutamente perplejos la toma que has hecho de la familia Whateley. La mujer albina correteando desnuda apenas llama su atención; lo más impactante, obviamente, es la configuración anatómica de ese mocooso contrahecho con rostro de cabra.

—¿Qué demonios es esto? —pregunta Rice, el más impulsivo de los dos.

—No tengo ni idea —responde—, pero es evidente que algo muy extraño ocurre en este pueblo.

Tras deliberar un rato, llegáis a la conclusión de que lo mejor que podéis hacer es establecer una ruta de investigación.

Poneos a ello en la página [139](#).

68

Wilbur se pone a copiar frenéticamente el contenido de esta página, valiéndose de un lápiz romo y mal afilado. Vuelca el contenido del texto en una de las páginas en blanco de su maltratado volumen, y lo hace con una caligrafía espantosa, casi criptográfica. Al asomarte por encima de su hombro compruebas por qué le cuesta tanto escribir: sus dedos, en verdad, no parecen humanos, sino más bien las garras cartilaginosas y retráctiles de un ave rapaz.

Tarda un buen rato en copiar el contenido de la página 751, y mientras lo hace respira ruidosamente y parece muy agitado. Te es muy complicado permanecer cerca de él, ya que de su cuerpo envuelto en el gabán aflora un hedor nauseabundo. «Por Su olor los hombres pueden saber a veces que están cerca», resuena en tu mente.

Una vez copiado el contenido de la página, vuelve a hojear frenéticamente el *Necronomicón* latino. Parece desesperado; lee muy por encima el contenido de cada página, pero las prisas que manifiesta, sumadas a tu Incómoda vigilancia, lo ponen sumamente nervioso.

—¡Necesito más información, profesor Armitage! —exclama en un momento—. Necesito encontrar *toas* las referencias que haga Alhazred al dios Yog-Sothoth.

La pronunciación del nombre de la deidad mediante sus labios caprinos lo vuelve casi inentendible a tus oídos... En cualquier caso, no se puede decir que le falte sinceridad.

Furioso, finalmente se pone de pie.

—¡Pero no pueo pasarme *to* el día en este despacho! ¡Tengo que regresar a casa lo antes posible!

Entonces cierra el libro y te mira directamente a los ojos. La petición que está a punto de hacerte refulge en sus pupilas color azabache...

Escúchala en la página [11](#).

Los cambios atmosféricos que se han producido en la cumbre de Sentinel Hill, más el estado de agitación y pavor que observas en Sawyer, te convencen de que quizá no sea buena idea permanecer allí. Pese a tu mentalidad pragmática y racionalista, sientes un temor que no puedes ocultar; además, la visión de aquel criado deformé con rostro y patas de cabra te ha impactado muchísimo. Sea cual sea el ritual que vaya a celebrarse allí, concluyes en que es mejor estar lejos cuando se inicie.

Sigues los pasos de Earl Sawyer, colina abajo. Descendéis a gran velocidad, casi derrapando por la cuesta, hasta llegar a una mata de arbustos que cubre la base de la elevación. Camináis en silencio, sin dejar de oír los extraños cánticos y las demenciales letanías que os llegan desde la cima. Cuando por fin llegáis al pueblo, observáis desde la distancia la cumbre de Sentinel Hill. Unas extrañas luces purpuradas fluctúan sobre los pedruscos, y tres siluetas humanas danzan frenéticamente, recortándose contra el lienzo tornasolado y relampagueante del cielo.

—Ahí los tiene —dice Sawyer—. Ya han *empezao...*

Tu acompañante se marcha al almacén de Osborn, donde seguramente pillarás una buena borrachera. Tú regresas al hotel, dispuesto a revelar las fotografías. Estás deseándolo, pues necesitas corroborar que tus ojos no te han mentido.

Comienza tu labor de revelado en la página [26](#).

70

El viejo, como si fuera un mago, arroja al aire el misterioso polvo, que inmediatamente forma una nube azulada muy cerca de dónde estás. Un segundo después, se materializa ante vuestros ojos un horror inimaginable... Los polvos han hecho visible a una horrenda criatura de unos tres metros de alto e indescriptible morfología. La parte superior casi toca el techo, y parece un inmenso huevo del que sobresalen numerosos tentáculos y palpos. La criatura parece estar hecha de sogas, o firmemente apretada mediante unos órganos similares a intestinos. Tiene innumerables bocas diseminadas por toda la superficie de su anatomía, así como ojos, apéndices y prolongaciones formando un todo caótico y enloquecedor. Se diría que posee como una docena de patas, pero lo más pavoroso es el rostro semihumano que corona al horrendo ser... ¡Un rostro caprino muy similar al del chiquillo deforme de Lavinia!

Paralizados por el horror, sois incapaces de articular palabra o de mover un músculo. Lo más desesperante de todo es que la criatura no es del todo visible, sino que la acción irregular de los polvos hace que su imagen fluctúe ante vuestros ojos alucinados.

El viejo Whateley empieza a reír, y en ese momento la criatura se abalanza sobre Rice y Morgan y no tarda en despedazarlos simultáneamente con sus bocas articuladas. Muy pronto los huesos y las vísceras de tus amigos pasan a formar parte de la decoración, y sus aullidos de agonía se pierden entre el rugido feroz que emite la criatura.

Desesperado, enloquecido por el horror, observas una ventana a pocos pasos de tu posición...

¡Rápido, arrójate al vacío en la página [71](#)!

Estás convencido de que la caída terminará matándote de todas formas, pero no te importa; cualquier muerte es preferible a la que acaban de sufrir tus colegas de la universidad. Mientras caes al vacío, oyes a tus espaldas la maléfica risa del viejo Whateley y los espeluznantes ruidos de masticación de la criatura. La caída se te hace eterna... ¡pero tienes la suerte de caer sobre un tupido colchón de maleza! A los pocos segundos de impactar te das cuenta de que estás ilesos, tan solo con algunas magulladuras, pero lo peor no es tu cuerpo, sino tu mente.

Desesperado, enloquecido y abrumado por el horror, echas a correr sin rumbo fijo, con la única idea de alejarte de esa granja lo máximo posible. Correrás sin parar durante millas, desafiando las limitaciones de tu cuerpo. El miedo te impide detenerte, y cuando finalmente lo haces descubres que has llegado a un pueblo donde, ante los lugareños, te muestras incapaz de comunicarte. Balbuceas entre sollozos, hilas vocablos arrastrados y medio incoherentes, se te derrama la saliva por los labios... Además, estás pálido, tembloroso y convulsionado. En vano las personas que te encuentran intentan saber qué te ha pasado; lo único que obtienen son las respuestas de un lunático.

Sin saber qué hacer contigo, no ven otro remedio que recurrir a profesionales. Tu destino, pues, parece estar sellado...

Afróntalo en la página [77](#).



... te topas con una imponente mansión victoriana; su elegancia y fastuosidad contrastan visiblemente con la precariedad del resto del pueblo.

La mansión de Zebulon Whateley se encuentra, al parecer, casi a las afueras del pueblo, con lo cual tienes que conducir durante un buen rato. En el trayecto te da por pensar si no estarás metiendo las narices donde no te llaman, pero es evidente que el caso de la familia Whateley y su relación con los rituales que se practican en Sentinel Hill ha estimulado tu curiosidad académica, una cualidad que, desde siempre, ha ido contigo.

Siguiendo las indicaciones de Bishop, llegas a una bifurcación tras un paso de montaña y giras a la izquierda. Dejas atrás una pequeña alameda y enseguida te topas con una imponente mansión victoriana; su elegancia y fastuosidad contrastan visiblemente con la precariedad del resto del pueblo. Un sendero embaldosado conduce a unas escalinatas de mármol y a un regio edificio de tres plantas. Todo el frontispicio está rodeado de árboles y vegetación. A la derecha, la estatua de un ángel con una espada en la mano te da la bienvenida.

Aparcas en la explanada y subes las ceremoniosas escalinatas que conducen a la gruesa puerta de roble.

Toca el timbre y espera a ser recibido en la página [110](#).

74

Te reúnes con Morgan, confiando en que su erudición te lleve hasta la *Daemonolatreia* y, de allí, al ingrediente faltante para la composición del polvo de Ibn Ghazi. Morgan consulta un amplio catálogo de publicaciones; aunque no hay ningún ejemplar de la *Daemonolatreia* en vuestra biblioteca de Miskatonic, sí parece haber uno en la Biblioteca Widener, de la Universidad de Harvard.

Esa misma tarde hacéis el viaje a Cambridge y os entrevistáis con el decano de la universidad, el profesor Arthur Hennessey, un viejo colega tuyo. Asombrado por el carácter de tu investigación, te cuenta que durante la primavera pasada también se presentó por allí el tal Wilbur Whateley con intención de consultar el *Necronomicón*, y que gracias a tu advertencia tuvieron la precaución de vetarle el acceso. También te revela que Whateley, siempre sincero, ha confesado poseer un ejemplar de la *Daemonolatreia*.

Por supuesto, os permiten consultar el libro y la página indicada por Whateley en su diario: efectivamente, allí está el ingrediente faltante para la composición del polvo.

Rato después, y mientras Hennessey y tú intercambiáis pareceres acerca del repulsivo aspecto de Whateley, Morgan, quien continúa absolutamente enfrascado en la lectura del libro, encuentra una serie de referencias cruzadas entre este y el *Necronomicón* que le permiten descubrir nada menos que un ritual de neutralización de la inmunda criatura que los Whateley presuntamente están criando en su granja, siempre según las confesiones de Wilbur en su diario.

¡Ahora ya tenéis todo lo necesario para viajar hasta Dunwich! Solo os queda elaborar una buena dosis del polvo de Ibn Ghazi y organizar la expedición.

Emprende estas tareas en la página [53](#).

Definitivamente, Dunwich no es lugar para ti. ¡Brujería, seres deformes, ritos paganos en la cumbre de las colinas, incesto, endogamia, bestialidad, noches de horrenda pesadilla! Que otras personas más excéntricas o más valientes acudan allí a investigar o a realizar exploraciones megalíticas; tú, por tu parte, ya has visto suficiente.

Esa misma mañana recoges tus cosas —poniendo especial atención en llevarte los objetos que has «capturado» en Dunwich— y preguntando a algunos de los azotacalles que se amontonan en el almacén de Osborn, consigues dar con un camino comarcal sumamente accidentado que te conduce a la carretera de Aylesbury, aunque tus experiencias en Dunwich te hacen abandonar incluso tus planes en esa ciudad; todo lo que deseas es regresar a tu confortable despacho en la Universidad Miskatonic y respirar el aire de urbanidad de la civilizada Arkham.

Sin mirar atrás, abandona (¿para siempre?) la pérvida aldea de Dunwich y regresa al hogar en la página [38](#).

76

Desde la cumbre, observáis cómo los árboles y la maleza que cubren la ladera oriental de Sentinel Hill se aplastan y se marchitan al paso de la criatura invisible; esta emite un rugido contenido, y cada una de sus zancadas ascendentes coincide con un ligero seísmo. Tras su andar monstruoso deja un rastro visible de galipote negruzco.

Los nervios os encogen el corazón, pero sabéis que es vuestro deber mantener la calma y comportaros como lo que sois: expertos folcloristas de la Universidad Miskatonic que habéis venido desde la civilización a exterminar la amenaza de este pueblo.

Morgan y tú intercambiáis una mirada. Durante el viaje en coche habéis repasado una y otra vez las extrañas palabras del ritual de neutralización; estaban impresas en las páginas de la *Daemonolatreia*, pero los tres las habéis copiado en trozos de papel.

Cuando la criatura está a punto de llegar a la cima cubierta de musgo verdoso, Morgan y Rice empiezan con su parte de la letanía:

—*Tu autem fili horror, filius mali! Et tu fili Yog-Sothoth saeva, impius est qui ex maiusculis stabilibus fores! Prauum est omnium nostrum súper vos semen timoribus! Haec pulveribus cogimur te...!*

En ese momento, y según estaba planeado, das un paso al frente y, aferrando con fuerza el aspersor, tiras del gatillo y rocías a esa horrenda amenaza invisible...

Descubre si el polvo de Ibn Ghazi y las palabras del ritual funcionan en la página [99](#).

Las experiencias que te ha tocado vivir en Dunwich han sido demasiado intensas para ti, y han terminado por volatilizar tu cordura. Los especialistas del asilo de Arkham jamás se han encontrado con un caso de demencia tan profundo como el tuyo. Desde tu llegada al centro te conviertes en un objeto de estudio para ellos; eres sometido a toda clase de terapias, incluida la electroconvulsiva, y experimentan contigo en la aplicación de nuevos fármacos y medicamentos, antipsicóticos y neurolépticos. La implementación de estos fármacos resultará fundamental para la evolución de la ciencia médica, aunque no da resultado alguno contigo.

Finalmente, y tras la experimentación diaria, los expertos del centro te encierran en una celda acolchada, firmemente amarrado con una camisa de fuerza. Allí continúas balbuceando incoherencias y referenciando la presencia de criaturas interdimensionales y primigenias.

Lo peor, en todo caso, son las noches... Noches de pesadilla absoluta durante las cuales, irremediablemente, sueñas con el poder cósmico de Yog-Sothoth y de sus horrendos vástagos en la tierra.

FIN



78

La rutina diaria, la vida familiar, los pequeños ratos de ocio, pero especialmente la vida laboral y la enorme actividad intelectual que desarollas hacen que el transcurso del tiempo se vuelva imperceptible. Casi sin darte cuenta, vas dejando atrás el paso de los años. Se desata una guerra mundial, y los periódicos te hacen llegar los pormenores del conflicto, los problemas que afronta la humanidad. Tus lecturas del *New York Times*, el *Washington Post* y el *Boston Globe*, a los que estás suscrito, te informan de la realidad nacional y global, aunque tampoco dejas de leer el humilde *Arkham Advertiser*, que te mantiene al tanto de las noticias de tu localidad. Entre ellas, muy de vez en cuando, se cuela un sueldo sobre algún suceso que ha tenido lugar en Dunwich, esa comarca siniestra y oscura que apenas recuerdas. Casi siempre siguen un mismo patrón: temblores de tierra, invasiones de bandadas de chotacabras, pérdida masiva de ganado, ceremonias oscuras en la cima de las colinas...

En 1917 el pueblo es noticia a causa de una encuesta que el Gobierno realiza allí, una pequeña investigación federal que intenta desentrañar los motivos del bajísimo nivel de enrolamiento en Dunwich. La endeble salud de los habitantes termina siendo la respuesta. El 2 de agosto de 1924 se publica la esquela del anciano Noah Whateley, que ha fallecido en Dunwich durante la noche anterior. Cada cierto tiempo, algunos resabios de tu experiencia en el pueblo te persiguen en sueños.

Finalmente, es la propia comarca la que golpea a tu puerta una tarde de enero de 1928. Después de más de trece años, te reencuentras con Dunwich.

Atiende a esta llamada en la página [32](#).

Te despiertas no mucho después. Rice y Morgan están cerca de ti, también ellos empapados en esa sustancia horrenda, una especie de icor parduzco que huele como ninguna otra cosa que hayas olfateado en tu vida. Os encontráis confusos y mareados... ¡pero vivos! ¡Y cuerdos! Es, quizás, mucho más de lo que esperabais.

—Creo que se ha terminado... —susurra Morgan.

Os ponéis en pie. No hay rastros del rifle de Rice ni del ejemplar de la *Daemonolatreia* entre todo aquel galipote que cubre la cima. En silencio, y todavía commocionados por vuestro éxito, comenzáis a bajar la cuesta de Sentinel Hill.

En el pueblo se detecta una enorme agitación. Un par de granjas arden en llamas, y se aprecia, en la distancia, el desplazamiento de unos cuantos grupos humanos. Los veis avanzar provistos de palos y picas, horcas y rastrillos: incluso vislumbráis el brillo de unas cuantas antorchas. La destrucción de las granjas de los Bishop y los Frye seguramente ha causado lamentables pérdidas humanas, y el populacho se muestra ahora enardecido.

—¡Mirad! —exclama Rice. Hacia el oeste, un autobús que ingresa en el pueblo por la carretera de Aylesbury es interceptado por una turba iracunda. En ese momento recuerdas a Wilbur Whateley, quien tal vez esté regresando de Cambridge en aquel mismo autobús. Confías en que no le hayan dejado consultar el *Necronomicón*, ni en que haya sido capaz de robarlo.

—Quizás deberíamos acercarnos —sugieres, y tus compañeros secundan tu propuesta.

Aproximaos al autobús en la página [24](#).

80

Al ser preguntado sobre el origen del moco deformante al que Lavinia ha dado a luz, el viejo Zebulon carraspea y esquiva tu mirada.

—Ya se lo he dicho, profesor —musita—. La procreación entre padres e hijas no es infrecuente aquí... Pero el viejo está convencido de haber propiciado una aberración aún peor: la descendencia de unos dioses a los que él llama «Primigenios»... ¡Supersticiones, paganismo y bestialidad! Lo siguiente que harán esos Whateley será volver a las cavernas y comerse los piojos los unos a los otros...

La degeneración de su rama familiar parece alterarlo bastante, y crees que no le falta razón. Si es verdad lo que insinúa, te encuentras ante una comunidad que ha caído hasta lo más bajo.

Tras unos minutos, el mayordomo se persona en la biblioteca y anuncia a Whateley que tiene una llamada importante en su despacho.

—Disculpe usted, profesor —dice, y se retira ceremoniosamente.

Al quedarte solo, te pones a recorrer con la mirada la fastuosa biblioteca. La mayoría son libros regulares: novelas históricas, volúmenes de filosofía, ensayos sobre humanismo y sociología... y algún tratado sobre brujería. Uno de ellos llama tu atención: *La rama dorada*, de James G. Frazer. Por supuesto que lo conoces, aunque no recuerdas haber hojeado esta edición. Retiras el libro del estante... ¡y la estantería completa se desliza de pronto sobre unos goznes, dando paso a una abertura oculta y a unas escaleras subterráneas! Jamás esperaste encontrar aquí un pasadizo secreto.

¿Qué harás a continuación?

Desciende las escaleras y observa lo que hay en el sótano en la página [107](#) O, dispuesto a no meterte en más líos, intenta cerrar la puerta en la página [128](#).

Morgan, experto en tradiciones paganas de Nueva Inglaterra, parece conocer las claves del misterio. Ha leído mucho acerca de esa deidad a la que llaman «Yog-Sothoth», y las palabras finales del moribundo viejo Whateley sin duda hacen referencia a ella. Finalmente, y tras horas de lecturas y consultas en el *Necronomicón* que se ha traído desde Arkham, Morgan da con la solución, arrinconada en la página 917 del libro de Abdul Alhazred:

—«La única forma de impedir la venida de Yog-Sothoth —lee Morgan— es destruir el portal de acceso que los cultistas hayan podido abrir. Esto no acabará con la existencia del dios, porque Yog-Sothoth, la Llave que abre Todas las Puertas, es eterno e inmortal, pero una vez devastado el acceso ya no podrá ingresar por ahí, y nuevamente los cultistas deberán ocuparse, mediante el signo de Voor, de abrir un nuevo portal de acceso en otro lugar, donde las ruinas sean propicias».

Rice se frota las manos, mientras que tú asientes filosóficamente.

—La solución parece clara —continúa Morgan—: debemos subir a Sentinel Hill, sitio de reuniones paganas de los Whateley durante las noches elegidas, y destruir esos monolitos de piedra.

—No es mala idea —tercia Rice—, aunque yo propongo, en primer término, hacer una visita a la granja de los Whateley y cerciorarnos de sus actividades. Se supone que ahora mismo no hay nadie allí...

Ambos miran hacia ti, ya que, como jefe de la expedición, te toca decidir...

Acudid a la cima de Sentinel Hill para destruir el portal de acceso y los monolitos en la página [82](#).

U organizad una visita a la granja de los Whateley, supuestamente deshabitada, en la página [44](#).

82

Secundas la propuesta de Morgan y decides que lo más prudente es acudir a la cima de Sentinel Hill. Ya habrá ocasión de averiguar a qué funesta criatura han dado vida, cobijo y alimento los Whateley en su granja reformada; ahora lo prioritario es cerrar el portal de acceso a Yog-Sothoth, ese peligroso dios primigenio. Además, tenéis los polvos de Ibn Ghazi, los cuales, según la *Daemonolatreia*, pueden volver visible a cualquier criatura indetectable para el ojo humano.

Aparcáis el coche cerca de la base de la colina y comenzáis el ascenso por la ladera oriental. La subida es ardua y compleja, sobre todo para ti, que ya tienes más de setenta años. Tus compañeros, más jóvenes y en mejor forma, te ayudan a llegar a la cumbre. Rice porta su rifle de caza, que ha insistido en traer desde Arkham; se supone que os serviréis de sus habilidades como cazador para destruir los monolitos. Morgan lleva consigo el pesado tomo de Remigius, donde constan ciertos rituales de neutralización. Tú únicamente cargas con el frasco que contiene el excipiente de Ibn Ghazi, aunque es probable que se trate de vuestra arma más valiosa.

—Ahí están los monolitos —indica Rice cuando todavía os queda un buen trecho para llegar a la cima cubierta de musgo. Sin pensárselo dos veces, engatilla el arma y se la lleva al hombro... y está a punto de disparar cuando un violento estallido a vuestras espaldas, y al parecer proveniente desde el centro mismo del pueblo, detiene su acción.

Daos la vuelta y comprobad el origen de la misteriosa explosión en la página [112](#).

Tras pasarte todo el día recorriendo la aldea, duermes como un lirón en tu cama de hotel. Por la mañana, acudes nuevamente al almacén de Osborn, dónde estás seguro de encontrar a Sawyer. Efectivamente, se encuentra bebiendo en un rincón. No hay rastros del viejo Whateley en el local, pero el resto de parroquianos parece sumido en un gran estado de agitación.

—Suele ocurrir lo *mesmo* cada final de octubre —explica Sawyer—. Tiene que ver con esos *condenaos* Whateley...

Ignorando sus comentarios sobre esa familia (sin duda un tema recurrente en el pueblo), le propones que te acompañe a Sentinel Hill en cuanto arribe el material de fotografía. Calculas que puede llegarte mediante envío postal la tarde del 31.

Sawyer abre los ojos como platos.

—¡No creo que debamos subir allí la Noche de Toos los Santos! —exclama—. Esa noche los Whateley realizan actos de brujería, señó... Unos ritos *mu extraños*.

«Tanto mejor», piensas. Está claro que has ido a parar, casi por accidente, a una comunidad contaminada por la superstición, incluso por cierta paranoia relacionada con lo sobrenatural. Bien es cierto que los anales del pueblo registran noticias terribles, escalofriantes, pero estás seguro de que todas obedecen a una explicación racional. ¿Y sí, además de los monolitos, pudieras fotografiar secuencias de la celebración de algún ritual? Te vendría muy bien para la elaboración de un informe sobre el folclore de la zona y la naturaleza pervertida de los habitantes de Dunwich.

Decidido a acudir, ofreces a Sawyer una sustanciosa propina por acompañarte, y solo entonces se muestra dispuesto, aunque un respetuoso temor bailotea en sus ojos amarillentos.

Ultimad los preparativos para la expedición en la página [132](#).



Pero la visión de pesadilla más aguda que hayáis podido ver en vuestras vidas se manifiesta de cintura para abajo, donde termina la realidad y empieza la más inmunda fantasía.

Al penetrar en la sala de lectura, os encontráis con el peor horror imaginable: en medio de un charco adherente de icor espeso y mefítico halláis el cuerpo de Wilbur Whateley. Tiene las ropas desgarradas, y una multitud de heridas —sin duda producidas por el ataque del perro— laceran su torso. Su rostro caprino y desagradable aparece crispado por el pánico y el dolor, y tiene los ojos muy abiertos. Pero la visión de pesadilla más aguda que hayáis podido ver en vuestras vidas se manifiesta de cintura para abajo, donde termina la realidad y empieza la más inmunda fantasía.

El tren inferior del cuerpo de Wilbur Whateley está compuesto de una serie de tentáculos o pólipos que articulan, mediante unos segmentos de piel escamosa y reticulada, similar a la de los caimanes, con el resto de su organismo. En el extremo de cada uno de estos tentáculos alcanza a distinguirse una especie de boca mutante en forma de ventosa. En varios sitios alrededor de las caderas, o entre la misma masa de pólipos, identificáis unos horrendos ojos vivos y llenos de inteligencia, circundados por una órbita ciliada de color carne. El cuerpo también está provisto de rabo, que más bien parece una excrecencia en forma de trompa o tentáculo con marcas anulares de una tonalidad morada; la imaginación os hace pensar que esa extremidad termina en una boca o garganta aún sin desarrollar. Las piernas, absolutamente monstruosas, se asemejan a los cuartos traseros de los saurios de las eras prehistóricas, y culminan en unas patas que no son ni garras, ni pezuñas...

Intenta recuperarte del impacto que te ha producido esta visión en la página [113](#).

86

Ya en la cima de la escalera, el viejo extrae un manojo de llaves de un bolsillo de su maltratado pantalón y abre tres o cuatro cerrojos; se diría que almacena allí dentro algo muy valioso. Nada más abrirse la puerta, la horrible pestilencia se multiplica; parece como si hubieran abierto una fosa sepulcral repleta de cadáveres.

En fila india, entráis siguiendo los pasos del carcamal. La habitación de la planta alta parece un matadero: hay huesos de animales por el suelo, vísceras e intestinos por todas partes, y manchas de sangre en las paredes. Parece el escenario de una brutal matanza, y aunque más allá de esto no veis a nadie, se percibe una presencia silenciosa y amenazadora en la estancia. *Invisible*. El suelo tiembla, y en el aire flotan unas vibraciones siniestras y ominosas.

El viejo, riendo entre dientes, se aproxima a una mesa llena de redomas, polvos, tubos de ensayo y cucharillas. La inquietud que os invade os hace intercambiar una mirada llena de pavor.

—¿Qué es lo que pasa aquí? —pregunta Morgan con voz trémula.

—Enseguida lo verán ustedes... —dice el viejo—. En cuanto tenga preparados estos polvos de Ibn Ghazi.

Jamás habéis oído ese nombre.

Al cabo de unos segundos el viejo se da la vuelta y se aproxima a vosotros. Parece haberle cambiado la cara; ahora una sonrisa diabólica, de absoluta malignidad, campea por su rostro. Tiene sus manos convertidas en un cuenco, y acuna con ellas un extraño polvo violáceo.

—Mis queridos amigos... ¡Les presento al vástagos de Yog-Sothoth! —exclama.

Descubre a qué se refiere en la página [70](#).

Tras esta escalofriante declamación, las nubes de tormenta se agitan y se manifiesta la descontrolada ira de los cielos en forma de tempestad. Los relámpagos destellan sobre vuestras cabezas, al tiempo que la criatura pugna por caer sobre vosotros y destruiros... Pero antes de que eso ocurra, un violento y fulminante rayo se precipita desde el firmamento, atraviesa a la criatura de arriba abajo y se estrella contra uno de los altares de piedra que pululan por la cima de Sentinel Hill. Un segundo después, el monstruo se deshace ante vuestros ojos atónitos y se convierte en una horrenda y pestilente marejada de sustancia negruzca que, afortunadamente, rueda y se desparrama colina abajo, hacia dónde está el grupo de lugareños observándolo con el telescopio.

A lo largo de unos cuantos minutos, el cielo continúa encapotado, manifestando su furia a través de más relámpagos y centellas. Después de haber oido las estremecedoras palabras de la criatura —dichas en una pronunciación *indiscutiblemente inglesa*—, te viene a la mente la funesta premonición que oíste declamar al viejo Whateley en el almacén de Osborn hace catorce años, durante tu primera y accidental visita a Dunwich. Aquel día, el pérrido carcamal profetizó que el vástago de Yog-Sothoth subiría hasta esta cumbre para vociferar el nombre de su Padre... Y así ha ocurrido, solo que, en tu percepción de entonces, creíste que se refería a su otro hijo, el deforme Wilbur.

Una vez recuperados, hacéis todo lo posible por mantener la cordura y bajáis trabajosamente la cuesta de Sentinel Hill, recubierta de una horrenda sustancia orgánica cuyo hedor, estáis seguros, os perseguirá hasta el fin de los días...

Reuníos con los lugareños en la página [141](#).

88

Esto dice la página 751:

Tampoco debe pensarse que el hombre es el más antiguo de los dueños de la tierra. Los Antiguos estuvieron, los Antiguos están y los Antiguos estarán. No en los espacios que conocemos, sino entre ellos. Se pasean serenos y primordiales, e invisibles para nosotros. Yog-Sothoth conoce la puerta. Yog-Sothoth es la puerta. Yog-Sothoth es la llave y el guardián de la puerta. Pasado, presente y futuro, todo es uno en Yog-Sothoth. Él sabe por dónde se abrieron paso los Antiguos en tiempo inmemorial y por dónde se abrirán paso de nuevo. Por Su olor los hombres pueden saber a veces que están cerca, pero ningún ser humano puede ver Su apariencia, excepto en las facciones de aquellos que han sido engendrados por Ellos como género humano. Se pasean sin ser vistos por los solitarios lugares donde fueron pronunciadas las Palabras y se aclamaron los Ritos a su debido tiempo. El viento farfulla con Sus voces, y la Tierra murmura con Sus conciencias.

Por su fetidez los conoceréis. Su mano está en vuestras gargantas pero vosotros no los veis; y Su morada incluso forma un todo con el umbral que guardáis. Yog-Sothoth es la llave de la puerta, por medio de la cual las esferas se encuentran. El hombre gobierna ahora donde antes gobernaban Ellos: pronto gobernarán Ellos donde ahora gobierna el hombre. Después del verano llega el invierno, y después del invierno el verano. Ellos aguardan, pacientes y poderosos, ya que volverán a reinar aquí.

Sin duda, un texto estremecedor. Ahora...

... contén el aliento y comprueba lo que hace Wilbur en la página

Tras el largo y traqueteante desplazamiento por carretera, os instaláis en un pequeño hotel, no lejos del casco urbano. Regresar a Dunwich te provoca un ligero estremecimiento, y los recuerdos de tu anterior visita se agolpan en tu memoria; en todo caso, sabes que ya es hora de superarlos.

Decidís hacer una parada en el almacén de Osborn, una especie de centro informal de rumores en este pueblo. Las chotacabras no han parado de chillar desde que llegasteis: se diría que, en su naturaleza de *psicopompos*, estuvieran anticipando la muerte de alguien.

En el almacén de Osborn os entrevistáis con un rústico llamado Zechariah Whateley, un miembro de la rama absolutamente degradada del clan. A cambio de un par de tragos, os cuenta algunos sucesos extraños que han tenido lugar en el pueblo, casi todos relacionados con la familia del viejo Whateley; habla de las reformas en el granero, de la inexplicable extinción de las piezas de ganado, y de la misteriosa y silenciada desaparición de Lavinia Whateley en octubre de 1926, poco después de que comentara con Mamie Bishop algunas actitudes extrañas que veía en su hijo. También os habla de los viajes de Wilbur Whateley: todos en el pueblo saben que hizo un desplazamiento hasta Arkham hace no mucho —¡tú mismo puedes atestiguarlo!—, y que desde hace unos días emprendió un viaje a Cambridge, quién sabe por qué razón.

—¿Cómo murió el viejo Whateley? —preguntas; era algo que no se especificaba en la esquina del *Arkham Advertiser*. Zechariah os sugiere entrevistaros con el doctor Houghton, quien asistió al viejo en su agonía.

—Él sabrá darles más información —murmura.

Visitad al doctor Houghton en la página [96](#).

90

Afortunadamente, el coche en el que habéis viajado hasta Dunwich se encuentra aparcado al otro lado de Sentinel Hill, con lo cual la asquerosa marea de galipote no ha tenido oportunidad de llegar hasta él. Recogéis el rifle, la *Daemonolatreia* y los prismáticos y bajáis la ladera, siempre con un pañuelo cubriendo vuestras narices.

—La destrucción del portal habrá provocado la volatilización de la criatura que los Whateley criaban en ese granero, según creo —explica Morgan—. Un monstruo sin forma que ni siquiera podremos algún día imaginar cómo era.

—¿Qué crees que hará Wilbur cuando regrese de Cambridge? —pregunta Rice.

—No lo sé —dice Morgan—. Pero lo más probable es que sienta un inmenso alivio.

El viaje en coche hasta Arkham se hace largo y tortuoso; siempre es más difícil dejar atrás una pesadilla que adentrarse en ella. A) llegar a la universidad, Morgan y Rice se despiden de ti; los tres os sentís afortunados de haber salido indemnes de aquel infierno.

De todas formas, tú no terminas de estar tranquilo. Es posible que hayáis acabado con un vástago de Yog-Sothoth, como sostiene Morgan, y que tanto el viejo Whateley como su hija Lavinia estén muertos y enterrados, pero... ¿Qué hay de Wilbur? ¿Acaso no resulta tanto o más peligroso que su abuelo? ¿Y si un día lograra hacerse con un ejemplar del *Necronomicón*? ¿Y si es él quien consigue abrir otro portal que permita el acceso a su Padre?

Mientras barruntas estas posibilidades, encuentras sobre tu escritorio un recado del profesor Arthur Hennessey, decano de la Universidad de Harvard. Te pide que lo llames, y enseguida temes lo peor...

Haz la llamada en la página [91](#).

El profesor Hennessey tiene una estupenda noticia para ti, aunque su voz suena verdaderamente commocionada cuando te la transmite. Un tal Wilbur Whateley —un ser indescriptible— ha estado en la biblioteca de la universidad reclamando tenazmente el ejemplar del *Necronomicón*, tal y como tú habías anticipado en tu llamada de advertencia. Ante la negativa de las autoridades, ha intentado colarse furtivamente en la biblioteca para robar el libro, pero los cuatro perros que custodian la entrada del campus han saltado sobre él y lo han despedazado. Pese a que siempre habían sido estupendos perros guardianes, Hennessey sostiene que nunca antes habían exteriorizado una rabia semejante hacia ningún intruso.

—Eso sí, Henry... —musita Hennessey—; no me pidas, por favor, que te describa lo que quedó de ese ser tras el ataque de los perros...

Aquí SU voz se quiebra, y tras unas palabras finales os despedís, deseándoos mutuamente lo mejor.

Wilbur Whateley ha muerto, y por tu parte sientes que puedes ahora dormir tranquilo. Entre Rice, Morgan y tú habéis hecho lo más complicado: bloquear el acceso al dios Yog-Sothoth. Los perros guardianes de Harvard han hecho el resto. De todas maneras, no puedes dejar de hacerte preguntas y cuestionamientos: ¿es posible dormir placenteramente en medio de un cosmos tan violento, impredecible y caótico? ¿Se puede descansar con placidez sabiendo que ese dios primigenio, Yog-Sothoth, espera al otro lado de la puerta a que algún nigromante le franquee el acceso y le permita penetrar en nuestra realidad...?

FIN

92

La tarea de descifrar el contenido del diario te supone días y noches de arduo trabajo. Te ves obligado a interpretar un complejo lenguaje de símbolos, y para conseguirlo tienes que recurrir al auxilio de algunos volúmenes almacenados en la biblioteca: la *Poligrafía*, de Trithemius; el *De Furtivus literatum notes*, de Giambattista Porta; el *Traite des chiffres*, de De Vignère; el *Cryptomensys Patefacta* de Falconer o el *Kryptographik*, de Kübler.

Tu mujer y tus amigos, preocupados por tu infatigable entrega a esta tarea, observan que duermes muy poco y que te alimentas escasamente y mal. Incluso Rice y Morgan te suplican que temples un poco el ritmo. Lo más alarmante para ellos resulta, además de la hercúlea tarea de descifrar los mensajes, el daño psíquico que te pueda estar provocando el oscuro y absolutamente perturbador contenido del diario.

Finalmente, y tras un enorme esfuerzo, descubres cuáles eran las intenciones del malogrado Wilbur Whateley, plasmadas en el escrito. Ahora ya sabes, además, qué elementos necesitas para organizar una expedición hasta Dunwich: un libro en concreto, llamado *Daemonolatreia*, de Remigius, y un excipiente especial, una especie de sustancia granulosa ancestral conocida como «polvos de Ibn Ghazi». En el diario de Wilbur constan dos de los tres elementos químicos necesarios para elaborar el polvo, junto con la indicación de sus proporciones; el tercer elemento, al parecer, consta en las páginas de la *Daemonolatreia*...

¿Cómo te propones descifrar ese elemento faltante?

Puedes hacer una visita al laboratorio de la universidad, donde quizás sepan identificarlo. Inténtalo en la página [108](#).

O puedes reunirte con Morgan, especialista en bibliografía apócrifa y libros extraños, y buscar algún ejemplar de la *Daemonolatreia* en la página [74](#).

Acudes a un viejo arcón que junta polvo en tu despacho y de allí rescatas el botín que trajiste en SU día desde Dunwich: un extraño libro llamado *Daemonolatreia*, de un tal Remigius, y un frasco de cristal que contiene un misterioso excipiente de color violáceo. Recuerdas muy bien el momento y el lugar en el que obtuviste estos polvos: fue en aquel sótano subterráneo, en la mansión de Zebulon Whateley.

Esa tarde, convocas a tus colegas más afines de la Universidad Miskatonic, el profesor Warren Rice y el doctor Francis Morgan, y les comunicas tus planes de visitar Dunwich.

Morgan se muestra perplejo al observar tus suvenires; de hecho, parece muy al tanto de la naturaleza del misterioso polvo.

—Estoy convencido de que son los famosos polvos de Ibn Ghazi —afirma—. Un valiosísimo excipiente en el inframundo de la nigromancia y la alquimia.

Por lo visto, el ejemplar de la *Daemonolatreia* también vale su peso en oro, ya que no se trata de un ejemplar corriente. La erudición de Morgan nuevamente entra en juego.

—Es una edición única, impresa en Breslau en 1718 —dice—. Contiene ciertas anotaciones del propio Remigius que ninguna otra edición posee. Además, está lleno de notas al margen...

Sin duda se refiere a los apuntes del viejo Whateley.

Morgan parece convencido de que el estudio conjunto de esta *Daemonolatreia* y del *Necronomicón*, junto con la utilización del misterioso polvo de Ibn Ghazi —que no se ha estropeado en absoluto, pese al transcurso del tiempo—, os pueden servir para erradicar el horror de Dunwich.

Bien pertrechados con todos estos elementos, os disponéis a hacer una visita al pueblo maldito en la página [89](#).

94

Un crujido te da a entender que el frasco ha impactado contra la criatura y se ha despedazado; un segundo después, los polvos de Ibn Ghazi cumplen su cometido: una densa nubosidad azulada se materializa ante la criatura... ¡y esta se vuelve visible! Es, definitivamente, la cosa más horrorosa que has visto. Es mucho más grande y voluminosa que un elefante; parece un inmenso huevo de gallina, pero provisto de innumerables protuberancias, patas, tentáculos, antenas, pólipos... Parece estar compuesta casi completamente de intestinos enroscados, y desde cualquier lugar de su inexplicable anatomía surgen bocas, dientes y excrecencias; una horrorosa configuración anatómica que ningún escritor podría describir, que ningún artista plástico podría reproducir. Lo más demencial e inconcebible se encuentra, en todo caso, en la cima de esa horrenda montaña orgánica: ¡un rostro de facciones caprinas muy similar al de Wilbur Whateley!

Te has quedado paralizado... Por suerte, tus compañeros no, aunque intuyes que es muy poco lo que podrán hacer. Morgan, en el caos del estallido, ha perdido la *Daemonolatreia*—, ahora, acuclillado, busca desesperadamente un conjuro de emergencia en las páginas del *Necronomicón*. La criatura, sin contemplaciones, se abalanza sobre él y lo aplasta; lo único que queda del doctor Morgan un segundo después es un emplasto de carne colapsada y huesos triturados. En cuanto a Rice, está lidiando con su maldito rifle, que parece haberse encasquillado... La criatura abre una de sus innumerables bocas y tritura con sus dientes deformes la humanidad del profesor Rice, cuya vida acaba en un alarido demencial que te perseguirá hasta en tu última pesadilla... Si es que logras salir de allí con vida, lógicamente...

Inténtalo en la página [123](#).

No transcurren más de seis meses desde la visita de Wilbur cuando la pesadilla, insidiosa, vuelve a llamar a tu puerta. Ocurre durante la madrugada del 3 de agosto de 1928. Te encuentras durmiendo plácidamente en la residencia del campus que ocupas desde hace años cuando, de repente, un estruendo de cristales rotos te despierta con un sobresalto. A este sonido sigue el ladrido desesperado del perro guardián, unos gritos destemplados y, por último, un disparo de pistola.

Sumamente alarmado, te vistes a toda prisa, sales de la residencia y atraviesas los frondosos jardines que la separan del complejo académico. Caminas a paso ligero hacia la biblioteca, donde parece haberse producido el incidente. A la luz de unas cuantas linternas que bailotean por el lugar distingues a un grupo de curiosos que se ha apiñado a las puertas del recinto, y junto a ellos al guardia de seguridad, que pugna por impedirles el paso. Al llegar allí te encuentras con dos de tus colegas más reputados: el profesor Warren Rice y el doctor Francis Morgan.

Una vez que el guardia os ve, os franquea el paso entre la pequeña multitud de curiosos, que incluye a bedeles, tutores, y un reducido grupo de estudiantes. Entráis en la sala de lectura, y casi enseguida arrugáis el rostro y ahogáis una náusea, ya que en toda la habitación reina una pestilencia asquerosa y repulsiva.

De todas formas, aún no habéis visto lo peor...

... aunque lo veréis enseguida, en la página [84](#).

96

Visitáis al doctor Houghton en su consulta. Es un hombre afable, circunspecto y flemático, pero SU rostro parece crisparse cuando mencionas el caso del viejo Whateley. El doctor os cuenta acerca de la llamada de emergencia que recibió por parte de Wilbur Whateley desde el teléfono comunal del pueblo, la noche del 1 de agosto de 1924. También describe la horrenda agonía del anciano y, pese a que han pasado más de tres años, os reproduce textualmente las últimas palabras del moribundo, dirigidas a su nieto:

—«Más espacio, Willy», dijo el viejo, «pronto necesitará más espacio. Tú creces... pero eso crece más deprisa. Pronto estaré dispuesto a servirte, muchacho. Ábrele las puertas a Yog-Sothoth salmodiando el largo canto que encontrarás en la página setecientos cincuenta y uno de la edición *completa*, y luego prémdele fuego a la prisión. El fuego de la tierra ya no puede destruirlo».

Morgan. Rice y tú intercambiáis una mirada de inquietud.

—Todavía dijo más —prosigue el médico—. «Susténtalo con método. Willy», continuó, «y presta atención a la cantidad, pero no lo dejes crecer demasiado deprisa, porque si revienta en pedazos antes de que se abra la puerta de Yog-Sothoth, se acabó y todo habrá sido inútil. Solo los que vienen del más allá pueden hacer que se multiplique y dé resultado... Solo ellos: los antiguos que quieren volver...» Y, dicho esto, falleció en mitad de un estruendo insopportable de chotacabras. ¡Nunca entenderé qué quiso decir con este discurso!

El médico, durante su relato, ha perdido buena parte de su compostura. Agradecidos —y al mismo tiempo impactados—, os despedís de él.

Regresad al hotel y procesad esta información en la página [81](#).

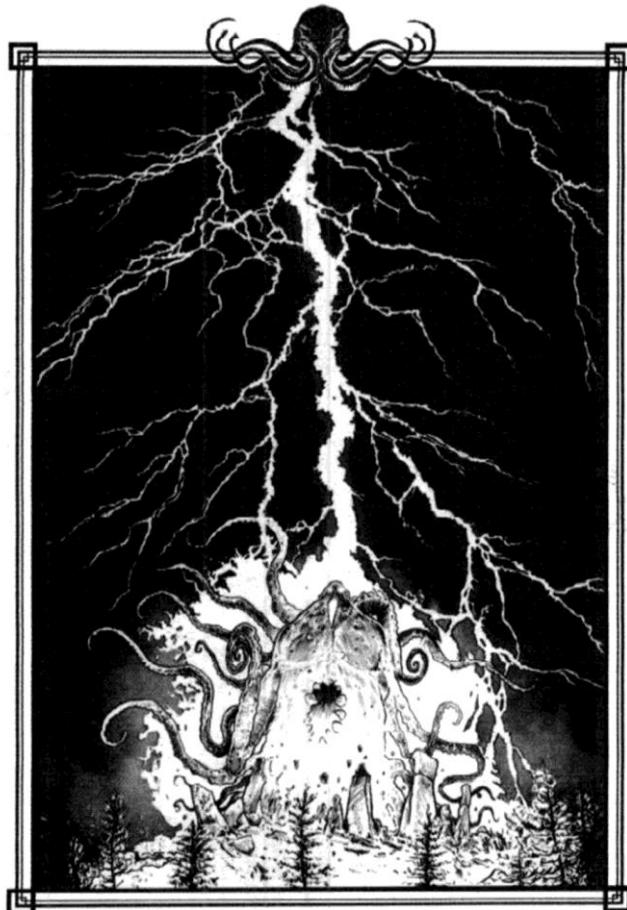
El viejo Whateley y su hija te arrastran hasta el centro de la colina y te colocan de rodillas, de cara a una grieta violácea que se ha abierto en el cielo. Lamentablemente, tus intensos dolores y el pánico que te invade te impiden oponer cualquier resistencia. El viejo Whateley pronuncia una letanía ininteligible, y acto seguido una fluctuante masa de burbujas iridiscentes surge en el cielo tornasolado. Su visión te trastorna inmediatamente, y tus sensaciones corporales se vuelven de pronto muy intensas. Lo primero que sientes es una tremenda sequedad bucal. La lengua se te pega al paladar, y los labios resecos se te agrietan en cuestión de segundos. Un instante después sientes un ardor tremendo en las pupilas, también producto del marchitamiento de los lagrimales. Poco a poco percibes cómo empiezan a agarrotarse todos los músculos de tu cuerpo. No sabes exactamente qué está ocurriendo, pero de pronto sientes como si comenzaras a petrificarte, como si cada célula y tejido de tu cuerpo estuviera atravesando un proceso de inexplicable osificación.

La figura del dios ancestral sigue fluctuando ante ti. Tiene multitud de ojos, y un rostro formado por una cantidad incontable de burbujas que se forman y se deshacen ante tu vista. El barboteo que emite es similar al del agua de un caldero cuando hierva.

No pasa mucho tiempo hasta que tus sentidos, finalmente, se anulan. Ya no puedes ver ni oír nada; tus ojos se han recubierto de una capa rocosa grisácea y reseca, marmolada, y quedas sumido en un silencio sepulcral.

No puedes moverte... No puedes respirar... Solo puedes pensar.

Permanece en esta posición estatuaria hasta que amanezca en la página [17](#).



—Eh-ya-ya-ya-yahaah... e'yayayayaaaa... ngh'aaaaa...
ngh'aaaa... h'yuh... h'yhu... ¡SOCORRO!
¡SOCORRO!... pa... pa... pa... ¡PADRE! ¡PADRE!
¡YOG-SOTHOTH!

La criatura es horrenda... ¡casi indescriptible! Se trata de una especie de gigantesco huevo de gallina de casi doce metros de altura, y su morfología parece estar apretujada entre un conjunto de cuerdas o sogas que mantienen su inestable homogeneidad. Está provista de innumerables protuberancias, tentáculos, pólipos, apéndices y excrecencias. Parece tener una docena de patas, y cientos de bocas deformes y ojos fulgurantes por todo el cuerpo. Un mar de pústulas orgánicas repulsivas y supurantes cubre toda su monstruosa anatomía.

Aunque te sientes ligeramente paralizado por el miedo y la impresión, pronto te unes a Rice y Morgan y entonas tu parte del ritual:

—*Non ad condemnationem vestram dico tenebrae! Non proiciam te in tenebras! Rogamus autem vos exitium!*

El canto de las chotacabras se vuelve insoportable, y el cielo de pronto se oscurece, cubierto por unas densas y rechonchas nubes de tormenta. De un momento a otro, empiezan a brillar en el firmamento las luces destellantes de unos relámpagos. Aunque sabes que la criatura solo será visible durante ocho latidos, eres consciente de que su imagen permanecerá en tus pesadillas para siempre. ¡No puedes dejar de observarla, sobre todo cuando detectas, en la cima de su monstruosa morfología, los rasgos semihumanos de un rostro de facciones caprinas! ¡Un rostro muy similar al del malogrado Wilbur Whateley!

Seguís invocando la fórmula de Remigius, y un momento después la criatura empieza a gritar con todas sus fuerzas y mediante una escalofriante voz de ultratumba que a punto está de haceros perder la cordura:

—*Eh-ya-ya-ya-yahaah... e 'yayayaya... ngh aaaaa... ngh aaaa... h 'yuh... h 'yhu... ¡SOCORRO! ¡SOCORRO!... pa... pa... pa... ¡PADRE! ¡PADRE! ¡YOG-SOTHOTH!*

A punto de desfallecer, acércate al desenlace en la página [87](#).

100

Todo lo que has visto y oído acerca de la extraña familia Whateley, más la prueba irrefutable de sus impías actividades que supone el ejemplar de la *Daemonolatreia*, te impulsan a permanecer en el pueblo e intentar averiguar algo más sobre ellos. Por desgracia, en Dunwich no hay bibliotecas ni museos... Tampoco parece existir ninguna hemeroteca ni archivo municipal. Cualquier información oficial habría que buscarla en el ayuntamiento de Arkham.

Esta ausencia de fuentes te lleva a preguntar a los lugareños, especialmente a los azotacalles que se reúnen todas las tardes en el almacén de Osborn. Utilizas toda tu habilidad discursiva y sentido de la diplomacia para efectuar las averiguaciones, y te enteras así de que existe una rama de la familia Whateley que, al parecer, no ha caído en la degeneración ni en la bestialidad, y cuyo único representante en el pueblo es un tal Zebulon Whateley. Por lo visto, se trata de un marchante de arte que ha amasado una importante fortuna.

Pagando algunos tragos a un simpático borrachín de apellido Bishop, consigues la dirección del tal Zebulon Whateley.

Hazle una visita en la página [73](#).

101

Al despertar, te encuentras atado de pies y manos sobre una plataforma de piedra, en el interior de una cueva iluminada por antorchas. Rice y Morgan están en igual situación, solo que permanecen inconscientes. A tu alrededor hay una muchedumbre de personas encapuchadas que, por lo bajo, entonan una letanía blasfema.

—Ha llegao la hora de ofrecer las víctimas a Yog-Sothoth —dice una de ellas—. Es el día señalao... el día en que su hijo subirá a la cumbre *pa baladrar Su Nombre*.

El tono de esa voz te resulta familiar, lo mismo que las palabras. La figura encapuchada se acerca a ti, cojeando, y revela su verdadero rostro... Entonces profieres un alarido de pánico, ¡pues no es otro que el viejo Whateley en persona! Tiene el rostro marchito y consumido, y cubierto de costras purulentas, ¡pero es él! ¿Cómo es posible que esté vivo?

—¡No puede ser! —gritas—. Usted murió hace cuatro años...

—¡Insensato! —grita el viejo—. ¡Los discípulos de Yog-Sothoth nunca morimos! Estamos *destinaos* a vivir por siempre en estas grutas, *protegías* de la luz del sol, y nuestra misión es ofrecerle sacrificios el día de *Su venía*. Usté y sus amigos debieron quedarse en casa, profesor...

El viejo se da la vuelta y se dirige a sus congéneres.

—¡Tened listos vuestros puñales de pedernal! —exclama—. La hora se acerca, y Yog-Sothoth reclama el descuartizamiento de estos *entrometías*...

Un segundo después, la horda de encapuchados cae sobre vosotros, esgrimiendo unos afilados cuchillos rituales de pedernal, y os descuartizan sin piedad. Lo último que oyes es el canto frenético de las chotacabras, quienes, en su función de psicopompos, vienen a por vuestras almas...

FIN

102

Las amenazas silenciosas que parecen brotar de la familia Whateley os hacen tomar el camino de Sentinel Hill, aunque en el fondo sabéis que, tal vez, sea un destino tanto o más peligroso que aquel. En todo caso, Morgan se muestra muy entusiasmado. Ha traído sus propias cámaras fotográficas —así se lo habías indicado en el telegrama de invitación—, y tras un almuerzo frugal los tres os ponéis en marcha a primera hora de la tarde.

El ascenso, al igual que en compañía de Sawyer, se hace muy trabajoso para un hombre de tu edad. Morgan y Rice, más jóvenes y en mejor forma física, te ayudan y te brindan todo su ánimo.

Llegáis arriba, y no tardáis en notar la atmósfera agobiante y densa que reina en la cumbre. Allí están los fascinantes restos megalíticos, que Morgan empieza a fotografiar de inmediato. Rice, mientras tanto, toma abundantes notas en sus libretas de investigación. Los caracteres rúnicos que cubren algunas de las piedras parecen antediluvianos, anteriores incluso a los empleados por las primeras comunidades aborígenes de la zona.

Poco antes de caer la tarde, la cima de Sentinel Hill empieza poco a poco a manifestar ciertos portentos: luces extrañas, sonidos inusuales, fuegos fatuos, agudas manifestaciones energéticas, el cántico de lo que parecen un millón de inquietas chotacabras...

Morgan, Rice y tú intercambiáis una serie de miradas cargadas de pavor. Se diría que, de un momento a otro, habéis envejecido unos cuantos años en cuestión de unas pocas horas. Jamás experimentasteis una sensación de inquietud tan grande.

Decididos a no pasar allí arriba más tiempo del necesario, tomáis las últimas fotografías...

... y abandonáis la cumbre hacia la página [116](#).

Decidido a llevarte algún testimonio de Dunwich, te instalas en un hotelito cercano al almacén de Osborn, dispuesto a permanecer allí una semana más; tu objetivo es tomar unas cuantas fotografías en Sentinel Hill, tanto de los restos megalíticos como de los posibles rituales que la extraña familia Whateley lleve a cabo allí arriba.

Durante el transcurso de esos seis días visitas el almacén de Osborn todas las tardes. Enseguida te das cuenta de que la agitación entre los pueblerinos crece a medida que se acerca la noche crucial. Cada día te sientas a tomar algo con Sawyer, e intentas convencerlo para que te acompañe a la cima de la colina durante la tarde-noche del 31, a lo cual se niega de forma taxativa.

Finalmente, comprendes que debes acudir tú solo. Bien pertrechado con tu cámara de fotos, comienzas el ascenso poco antes de la caída de la tarde. Durante toda la subida sientes que el aire se enrarece cada vez más; la atmósfera se vuelve densa, asfixiante, irrespirable. El cielo se cubre de unas nubes violáceas, casi tornasoladas, y en los alrededores se escuchan ruidos extraños y el cantar frenético de miles de chotacabras. El ambiente resulta estremecedor, pero de pronto te sientes poseído por una curiosidad febril. Has llegado muy lejos, y no estás dispuesto a regresar.

Los monolitos de la cumbre son fascinantes, llenos de inscripciones extrañas, pero no has llegado a fotografiar ninguno cuando unos ruidos de pasos y gritería en las cercanías te ponen en alerta. ¡Acaso sean los Whateley, que llegan a celebrar sus rituales a la caída del sol!

Rápido: escóndete detrás de algún monolito y espía su accionar en la página [51](#).

104

Wilbur se pone frenético al oír tus palabras de despedida... ¡y se abalanza sobre ti, intentando quitarte el *Necronomicón!* Enseguida te das cuenta de que no puedes forcejear con él; es demasiado fuerte. Te da un violento empujón que te hace caer de espaldas sobre tu escritorio.

—¡Usté no entiende! —exclama—. ¡No entiende la importancia que este libro tiene pa mí! ¡Lo necesito, y no pueo seguir perdiendo el tiempo!

Commocionado, alcanzas a llamar a los bedeles:

—¡Jackson! ¡Stevens!

Pero ellos ya están entrando; los gritos de Wilbur los han alertado. Irrumpen en el despacho y se echan encima de Wilbur... pero al poner sus manos sobre él las retiran inmediatamente, con repugnancia. Sus rostros se muestran repentinamente crispados por el pánico, como si hubieran tocado un saco lleno de serpientes.

Wilbur suelta el *Necronomicón*.

—¡No me toquen! —grita con un inquietante balido caprino—.
¡No me toquen!

Los bedeles acatan la orden, casi aliviados.

—Ya me marcho —prosigue—, pero que *naide me* ponga una mano encima... Jamás pensé que encontraría tanta incomprendión... Tendré que hacer una visita a Harvard, donde espero que no sean tan melindrosos...

—Acompañen... Acompañen al señor Whateley hasta la salida —murmuras.

—¡No hace *farta* que *naide me* acompañe ni se me acerque! —replica—. Conozco la *salía*... Y más vale que ese perro esté bien *atao*.

Sin más, se larga, teniendo que agacharse para pasar por la puerta. Los bedeles también salen, y tú evitas preguntarles lo que sintieron al poner las manos encima del repulsivo Wilbur Whateley.

Ahora, descansa y reflexiona en la página [117](#).

Sientes que no es momento de improvisar, sino de seguir el plan original. Estás de acuerdo con Morgan en que la criatura, tarde o temprano, terminará por acudir a la cumbre de Sentinel Hill, y lo más conveniente es que la esperéis allí.

Antes de comenzar el ascenso, entregáis a un grupo de lugareños un telescopio que habéis traído junto con el resto del equipo; de esta manera, podrán atestiguar todas vuestras maniobras en la cumbre —si es que saben cómo se utiliza tal artilugio, cosa que dudas al ver las miradas de asombro que le dedican—. En todo caso, crees que es importante que haya testigos de vuestra peripecia, pues no tienes claro que vayáis a bajar de allí con vida o mínimamente cuerdos.

Morgan lleva consigo los ejemplares de la *Daemonolatreia* y el *Necronomicón*. El tomo de Remigius supera las setecientas páginas, y el de Alhazred las novecientas, con lo cual su carga es considerable. Rice porta su rifle de caza y lo lleva apoyado sobre el hombro. Sobre ti recae la responsabilidad de transportar el aspersor con forma de cerbatana, cargado con el polvo de Ibn Ghazi.

Ascendéis trabajosamente, y al llegar arriba oís el graznido de las chotacabras. A lo lejos, sentís un ligero temblor de tierra. Vosotros lleváis unos prismáticos, y al mirar con ellos hacia los lugareños veis que os hacen señas en dirección a la cañada; la criatura invisible sin duda ha salido de allí y se dirige hacia Sentinel Hill; el rastro de árboles y maleza aplastada así lo atestigua.

Os preparáis para el momento crucial...

... que llegará en la página [76](#).

106

Tomáis la decisión de dividir el equipo en dos: mientras que Morgan y tú os quedaréis en la habitación, estudiando a fondo la *Daemonolatreia*, Rice, más intrépido y aventurero, efectuará un recorrido por las callejas del pueblo intentando recabar información. Se llevará consigo su rifle, aunque cuidadosamente desmontado en el interior del estuche, para no llamar la atención.

Durante las siguientes seis horas, Morgan y tú os volcáis de lleno en las páginas de la *Daemonolatreia*. Morgan parece especialmente fascinado con el libro; no lo suelta ni por un momento, y extrae abundantes notas de su lectura.

En un momento dado, te muestras preocupado por lo que pueda ocurrirle a Rice; conoces bien lo peligroso que puede resultar Dunwich.

—No te preocupes por él —te tranquiliza Morgan—. Sabe cuidar de sí mismo.

Poco después, Morgan te lee un pasaje sumamente interesante que ha encontrado en la *Daemonolatreia*:

—«La destrucción de los altares debe ser física y orgánica —dice—, pero el dios primigenio intentará proteger el lugar. Una vez que esa puerta se cierre mediante la demolición de los altares, ya no será posible para la deidad acceder a nuestro plano de la realidad mediante ese portal, previamente abierto por uno de estos nigromantes (sin duda se refiere a los que Remigius combatía en su día), a menos que uno de sus congéneres lleve a cabo todo el proceso de invocación nuevamente».

—La solución parece clara —opinas.

—Sí —confirma Morgan—: hemos de subir a Sentinel Hill y destruir los altares de invocación... Aunque el dios primigenio buscará la forma de protegerlos.

En ese momento. Rice entra en la habitación.

Escucha las noticias que trae en la página [10](#).

Delante solo ves una masa impenetrable de oscuridad, pero al tantear en la pared no tardas en encontrar un interruptor; lo accionas, y el descenso se ilumina de inmediato gracias a un bombillo que pende del techo. Imantado por tu incorregible curiosidad, accedes al sótano secreto de Zebulon Whateley.

Al llegar abajo te encuentras con una estancia reducida que, de alguna manera, hace las veces de improvisado laboratorio químico. Sobre una amplia mesa colocada delante del muro salitroso encuentras multitud de tubos de ensayo, probetas, retortas, alambiques, libros repletos de fórmulas, cucharillas, un par de microscopios... Un instrumental completo de química. La superficie de trabajo está perfectamente iluminada gracias a una lámpara de flexo que arroja una luz diáfana sobre los elementos, y esta claridad te permite descubrir, en un rincón de la mesa, un frasco de polvo que parece herméticamente cerrado. En ese momento acude a tu memoria tu primera visita a la granja de los Whateley, y la visión de un frasco de polvo cuyo contenido te resulta muy similar a este. Al mismo tiempo, recuerdas algunas de las anotaciones manuscritas del viejo Whateley que has leído en los márgenes de la *Daemonolatreia* robada por Sawyer; allí se habla de un excipiente al que llaman «polvos de Ibn Ghazi», imprescindibles, según parece, para la ejecución de cierto ritual.

¿Y si los polvos que poseen tanto el viejo Whateley como su pariente, el opulento Zebulon, fuesen los mismos, y ahora tuvieras al alcance de tu mano una muestra? Piensas que lo mejor que puedes hacer, tras este golpe de suerte, es apoderarte de ellos...

¡Rápido! Coge el frasco y regresa escaleras arriba hasta la página **42**.

108

Programas una visita al prestigioso laboratorio de la Universidad Miskatonic, pero cuando presentas allí el dilema te topas con la obtusa barrera de la ciencia. Los encargados del laboratorio son hombres pragmáticos, escépticos, y tanto las supercherías sobrenaturales como los rituales esotéricos escapan a sus conocimientos y a su interés. Ni siquiera han oído hablar de Ibn Ghazi, y en vano les explicas que fue un filólogo, matemático e historiador marroquí que vivió entre los siglos XV y XVI.

La postura de los científicos es terminante: ellos pueden elaborar el polvo, pero para hacerlo necesitan la fórmula química exacta, con sus respectivos elementos y proporciones.

Es evidente que, de momento, no puedes contar con su ayuda.
¿Qué harás, pues, a continuación?



Intenta localizar el ingrediente faltante en las páginas de la *Daemonolatreia*, rastreando primero el libro en la página [74](#).

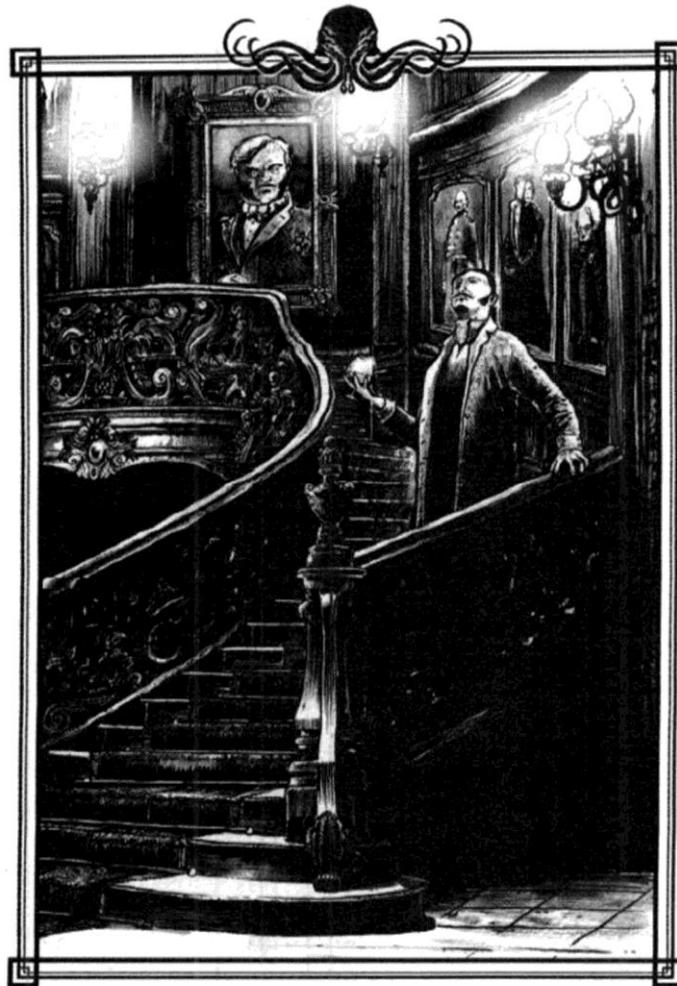
O visita el laboratorio en solitario y procura, basándote en tus conocimientos de química, descifrar tú mismo la fórmula en la página [14](#).

No se te ocurre qué relación puede tener esa familia, los Whateley, con los restos megalíticos que se yerguen en la cima de Sentinel Hill; en todo caso, el aspecto del viejo y sus bravuconadas son suficientes como para que no quieras involucrarte con ellos. Agradeciéndole la invitación, te despides de Sawyer y comienzas a organizar tu expedición, con la que ni soñabas hace apenas unas horas.

Primeramente, te instalas en un pequeño hotelito cercano al almacén de Osborn. No mucho después, empiezas a recorrer el pueblo en busca de algún centro de información. Dunwich carece de biblioteca, pero encuentras un pequeño centro cívico donde poder consultar ejemplares atrasados del *Arkham Advertiser*, un reducido archivo ordenado con microfichas. Allí lees algunas otras noticias inquietantes sobre el pueblo: extrañas luces sobre Sentinel Hill en noches determinadas, viejas historias de linchamientos y matanzas, inexplicables desapariciones de turistas y forasteros... Comienzas a pensar que algo realmente extraño ocurre y siempre ha ocurrido en Dunwich.

Al revisar tu equipaje descubres que apenas tienes película para tu cámara de fotos, ya que tu planeada labor en Aylesbury consistía, principalmente, en el cotejo de cierta documentación. En Dunwich no encuentras una sola tienda de fotografía, con lo cual te ves obligado a enviar un telegrama a Arkham solicitando más película y material de revelado. Estos implementos pueden tardar unos días; no obstante, estás seguro de que obtendrás unas fotografías muy valiosas en la cima de la colina. Lo malo es que quizás no sea prudente ascender en solitario; ¡un guía es lo que necesitas! Piensas, entonces, en Sawyer; es posible que esté dispuesto a acompañarte.

Espera hasta mañana y tantea esta posibilidad en la página [83](#).



*El amo de la mansión desprende un halo innegable
de opulencia y pléthora.*

Tras unos minutos de espera, la gran puerta se abre y un mayordomo tieso y de rostro cadavérico hace su aparición. Te dedica una mirada llena de curiosidad.

—¿En qué puedo servirle, señor? —pregunta con un engolado acento británico.

—¿Es esta la residencia del señor Zebulon Whateley?

—¿Puedo preguntar quién desea verlo?

Decides presentarte.

—El profesor Henry Armitage, de la Universidad Miskatonic, en Arkham.

—¡Déjalo pasar, Bell! —exclama una voz a espaldas del mayordomo. Este, al oír la indicación de su amo, se hace a un lado y te franquea el paso.

Entras en un lujoso vestíbulo, amplio, equipado con muebles de roble antiguo y caoba. Las paredes están cubiertas de retratos; a juzgar por el parecido, se diría que son viejos antepasados de tu anfitrión. En cuanto a este, se encuentra a la mitad del tramo de una escalera curva que asciende hasta la segunda planta. Se apoya con seguridad en la balaustrada ornamentada, y viste una bata sedosa y holgada. En su mano derecha agita una copa de brandy, y del ojo de ese mismo lado pende un suntuoso monóculo. El amo de la mansión desprende un halo innegable de opulencia y pléthora.

—Pase usted, mi querido amigo —dice—. Bell, sírvele una copa al profesor Armitage, por favor.

Zebulon Whateley se da la vuelta y comienza a subir las escaleras. Parece dispuesto a compartir una charla agradable contigo.

Sube las escaleras y sigue sus pasos hasta la página [22](#).

112

A través de los prismáticos que ha llevado Morgan, distingues de inmediato el epicentro del cataclismo: ¡es el granero de la granja de los Whateley, que ha volado en mil pedazos! Los listones de madera que lo componen, reducidos a astillas, vuelan por los aires tras la conflagración espontánea que ha hecho estallar el edificio. Toda la información que habéis recogido durante el último tiempo os da una idea aproximada de lo que pudo haber ocurrido, pero aun así os ahogan la sorpresa y el estupor.

La tierra, de pronto, comienza a temblar y a sacudirse bajo vuestros pies. Los monolitos de piedra que cubren la cima de Sentinel Hill repiquetean a causa de la serie de seísmos irregulares que se ha desatado en el pueblo. Ajustas tus prismáticos y, aunque no puedes verlo, sí puedes sentirlo: una fuerza invisible avanza implacablemente por los prados aledaños a la granja, y a su paso arrasa con piezas de ganado y árboles, cobertizos y cercas, vehículos y personas que huyen despavoridas y son reducidas a charcos sanguinolentos entre aullidos de pavor. Una horrenda fetidez, hipnótica y nauseabunda, asciende colina arriba.

—¿Qué demonios está ocurriendo? —grita Rice por encima del escándalo de las chotacabras, que se ha vuelto frenético. No tienes palabras para responderle... La granja más próxima a la de los Whateley, propiedad de los Bishop, es aplastada por esa misma energía indetectable para el ojo humano. Mientras Rice y tú contempláis, embelesados, este espectáculo de destrucción, Morgan, acuclillado, estudia afanosamente la *Daemonolatreia*...

—¡Es invisible! —exclama por fin.

Buscad una solución a esta amenaza en la página [122](#).

El perro guardián aún tiene sus patas encima de ese maltrecho cuerpo deformé, y a pocos pasos de él yace un arma descargada, sin duda la fuente del disparo que oíste.

Absolutamente conmocionados por la visión, dispersáis a los curiosos y permanecéis a la espera de la llegada de las autoridades. Cuando estas se presentan, poco queda ya del cuerpo de Wilbur Whateley, que se ha convertido en una masa inestable y medio derretida sobre el suelo de la sala de lectura. Por suerte, los responsables no tardan en retirar de allí esa inmundicia.

La gravedad del incidente hace que sus pormenores pasen a manos de las potestades judiciales, aunque no parece que estas vayan a hacer mucho al respecto. En cualquier caso, una semana después del suceso llega a la universidad un paquete a tu nombre. Al abrirllo te encuentras con un extraño libro mayor de contabilidad que, una vez desplegadas sus tapas, tiene toda la apariencia de haber sido utilizado como un diario, a juzgar por el espacio entre las entradas y los diferentes colores de tinta de que están compuestas. Lo malo es que se trata de un complejísimo esquema criptográfico, y al parecer las autoridades confían en tu erudición y talento para conseguir descifrarlo.

Esa misma noche te reúnes con Rice y Morgan y tomáis una decisión: en cuanto consigas averiguar el contenido del diario, estáis dispuestos a organizar una expedición hasta Dunwich.

Sumérgete de lleno en este misterioso diario encriptado en la página [92](#).

114

Perturbado por lo que acabas de presenciar en la granja, eres incapaz de pronunciar una palabra hasta que llegáis al almacén de Osborn. Un trago de absenta logra romper tu silencio.

—¿Ese era el nieto del cual el viejo habló aquí esta mañana? —preguntas.

—Ansí es, señó —confirma Sawyer—. Le dije que era un crío *mu* mal hecho. Son esos *condenaos* rituales que practican en la Noche de *Toos* los Santos y en Walpurgis. ¡A saber cómo fue que concibieron semejante *creatura*!

La misma pregunta te haces tú, y lo cierto es que empiezas a sospechar que algo siniestro está ocurriendo en este pueblo. Todavía no tienes clara la relación entre esa familia tan peculiar y los restos megalíticos de Sentinel Hill, pero comienzas a sentir una irrefrenable curiosidad.

—Hay allí arriba unas piedras *mu* especiales —dice Sawyer, tras preguntarle al respecto—. El viejo Whateley las utiliza *pa* invocar a no sé qué dios de las alturas... Eso, al menos, es lo que dice el libro...

—¿Qué libro? —preguntas, pensando en el extraño volumen que viste en la granja del viejo. Sawyer hace a un lado su jarra de cerveza y se inclina sobre ti, adoptando un tono de secreta confidencialidad.

—Un libro que, hace no mucho, birlé de la casa del viejo —susurra—. Es un libro *mu extraño*, profesor... A lo mejor *usté*, con *toa* su erudición, es capaz de entenderlo del *to*...

Te llevas la mano a la barbilla... y piensas que no pierdes nada con acompañar a Sawyer hasta su casa y echar un vistazo a ese libro.

Hazlo en la página [133](#).

Lo que has visto y oído en Dunwich, sea mucho o poco, te indica que no debes permanecer más tiempo allí. Haciendo preguntas a los lugareños de aspecto más fiable, consigues encauzar un camino comarcal accidentado y lleno de baches que te conduce, por suerte, a la apacible carretera de Aylesbury. Dejas atrás la inquietante comarca de Dunwich, aunque algo en tu interior te dice que no será esta tu visita postrera, y que las noticias a las que has tenido acceso durante tu estancia no serán tampoco las últimas que recibas.

Tu coche se pierde carretera abajo, rumbo a Aylesbury y, más tarde, de regreso a Arkham.



Vuelve a la tranquilidad de tu ciudad en la página [38](#).

116

Esa misma noche, y de común acuerdo, recogéis todo lo que habéis traído a Dunwich y os marcháis del pueblo. En el hotel, y mientras hacéis el equipaje, comprobáis los estragos físicos y mentales que vuestra estancia en la cumbre de Sentinel Hill os ha causado. Una buena parte del pelo de Rice se ha vuelto blanca, mientras que unas muy notorias patas de gallo se han formado en las comisuras de los ojos de Morgan.

Sea como fuere, estáis entusiasmados con el material que habéis obtenido. El testimonio fotográfico con el que contáis es valiosísimo, y si a eso sumáis las notas que habéis tomado, más la información que podáis recoger en los anales de Dunwich, el resultado bien puede ser un informe científico completo y riguroso sobre la influencia de aquellos restos megalíticos en la población rural de Dunwich.

A vuestra llegada a Arkham, comenzáis a reuniros para redactar el informe, y mientras trabajáis sabéis que ahora los tres compartís un oscuro secreto. Estáis seguros de haber estado en el umbral mismo de un descubrimiento pavoroso, que habéis estado muy cerca de despertar a esas fuerzas insondables, peligrosísimas, que yacen dormidas en ese misterioso y abandonado pueblo.

Pocos meses después de vuestra visita a Dunwich, presentáis el informe a la comunidad científica y a los expertos de la Universidad Miskatonic, quienes apenas prestan atención a vuestro trabajo. En cuanto a vosotros, una inquietud permanente no os deja vivir tranquilos. La cercanía del pueblo de Dunwich resulta una amenaza constante para vuestra cordura y vuestras noches plagadas de pesadillas...

Tal vez sea hora de poner tierra de por medio en la página [45](#).

La visita de Wilbur Whateley sin duda te ha impactado. Afortunadamente, el episodio ha terminado, y tanto tú como el *Necronomicón* os encontráis a salvo.

Durante la tarde, tomas la precaución de llamar a los bibliotecarios de las universidades e instituciones del estado para advertirles de la presencia de este repulsivo rastreador de grimorios. Eres especialmente insistente con el profesor Arthur Hennessey, el decano de la Universidad de Harvard, donde sabes —y Wilbur Whateley también parece saberlo— que hay otro ejemplar del libro maldito de Alhazred. Agradeces que la miseria y la rusticidad de los Whateley les impidan Viajar a Europa y visitar los otros dos enclaves donde podrían encontrar el *Necronomicón*; el Museo Británico, en Londres, y la Biblioteca Nacional, en París.

Una vez hechas las llamadas, procuras olvidarte de esta desagradable visita.

Intenta, pues, centrarte en tus labores eruditas en la página [119](#).

118

La figura de Wilbur Whateley te resulta tan temible y su estado emocional te parece tan frágil que, en aras de la prudencia, decides permitirle el acceso al *Necronomicón*... aunque, lógicamente, no sin dejar de tomar unas cuantas precauciones.

Mediante el teléfono interno del campus llamas a los almacenes del sótano y solicitas a los bedeles que traigan hasta tu despacho el ejemplar del *Necronomicón*, guardado cuidadosamente bajo llave. El rostro de Wilbur brilla con un fulgor maligno al oírte dar esta orden. Un momento después, sales del despacho y recibes a los bedeles en la puerta. Les indicas que no se muevan de allí, y que permanezcan alertas a cualquier suceso extraño que pueda tener lugar en el interior.

Vuelves a entrar, ya con el libro en las manos, y se lo entregas a Wilbur, quien te lo arrebata con impaciencia. Inmediatamente lo abre y empieza a hojearlo. A continuación, y sin despegar la vista del volumen, se instala en una de las mesas de lectura y compara el contenido del libro con el de su inmundo hatajo de papeles mohosos. Dispuesto a no perder de vista en ningún momento su actividad, te colocas detrás de él y desde allí espías sus consulteís. Pronto descubres que parece tener claro lo que busca, ya que pasa rápidamente las páginas hasta llegar a una en concreto: la número 751 de la traducción de Olaus Wormius.

Con disimulo, echa un vistazo al texto que tanto interesa a Wilbur en la página [88](#).

Aunque te propones concentrarte en tus labores, durante los dos días siguientes a tu entrevista con Wilbur Whateley no puedes evitar que los recuerdos de tu viaje fortuito a Dunwich en octubre de 1914 regresen a tu memoria. Todo el tiempo estás repasando mentalmente lo que tuviste oportunidad de ver y oír en aquel pueblo. ¿Supondrá la visita del vástago de los Whateley un resabio de lo que por aquel entonces estaba ocurriendo allí? ¿Quizá debas tomar cartas en el asunto? ¿Es momento de iniciar una investigación al respecto? ¿O puede que te animes a organizar una expedición hasta Dunwich?

¿Y qué hay de los suvenires que pudiste haber traído contigo desde allí? ¿Tienes acaso en tu poder algún objeto que hayas recogido en tu anterior visita?

Es hora de abrir el viejo arcón de tu despacho —al tiempo que las compuertas de tu memoria— y verificar qué es lo que almacenas allí...

Si cuando viajaste a Dunwich en 1914 trajiste contigo un ejemplar de un libro titulado *Daemonolatreia*, de un tal Remigius, ve a la página [29](#). Si además de la *Daemonolatreia* has recogido también un frasco que contiene un misterioso excipiente, ve a la página [93](#) Sí, en cambio, has vuelto con las manos vacías, inicia una investigación en la página [49](#).

120

Lo único que puedes hacer es observar desde el asiento del copiloto, a través del parabrisas manchado de barro.

La turba iracunda desciende desde varios vehículos y mascullando groserías, echa abajo la puerta de la cabaña. Los lugareños irrumpen, y segundos después sacan a rastras a Lavinia Whateley. Earl Sawyer la tiene cogida por los pelos; la mujer se resiste y patalea. Un miembro de la familia Bishop se aproxima y le clava una horca en el vientre sin contemplaciones, y a continuación Lavinia se debate en una agonía espantosa. Curtis Whateley se encarga de su depravado pariente, el viejo Whateley, degollándolo limpiamente con una hoz herrumbrosa. Litros de sangre manan de la garganta del carcamal, quien empieza a invocar a unos dioses invisibles en un lenguaje blasfemo... hasta que muere desangrado. El chiquillo Whateley, ese mocoso deforme con rostro caprino, se desgañita y muele a patadas a unos cuantos vecinos a los que pilla desprevenidos. En todo caso, poco puede hacer cuando unos cuantos lugareños caen sobre él y lo matan a golpes.

De todas formas, lo más extraño ocurre a los pocos minutos: la parte superior del granero estalla en pedazos, eyectando tablones y astillas por los aires, y una especie de fuerza invisible se abalanza sobre los invasores. Algunos de ellos mueren horriblemente aplastados... *¡por algo que no se alcanza a ver!*

El lugar se convierte en una carnicería. Los Whateley sucumben, pero esa fuerza invisible se lleva por delante a unos cuantos pueblerinos empavorecidos.

Poco después, la cabaña empieza a arder.

Observa el desenlace de este brutal linchamiento en la página [41](#).

Aunque es evidente que la amenaza que representa la criatura es descomunal, crees que puede ser una buena idea arrinconarla en el fondo de la quebrada; al fin y al cabo, lo más probable es que los polvos de Ibn Ghazi y el ritual de neutralización funcionen también allí abajo.

Comenzáis el descenso, que se presenta complejo y potencialmente accidentado, y justo antes de que os internéis alcanzas a captar una mirada cómplice entre los lugareños...; un fugaz intercambio de sonrisas contenidas que, de pronto, te genera una gran desconfianza. ¿Acaso no ha sido una buena idea bajar allí?

Ya es tarde para replantearlo.

La bajada es escabrosa y ríspida; os cuesta mucho trabajo aferrados a los salientes de roca, y Morgan y Rice tienen que ayudarte a superar los obstáculos. Finalmente, y tras no poco esfuerzo, llegáis abajo, donde también hay restos del inmundo galipote por todos lados. Se trata de un barranco seco, rocoso y agreste, pero sobre la escasa hierba que hay allí también se distinguen las notorias huellas de la criatura.

—Bien, ahora deberíamos... —dice Rice, pero no puede terminar, pues en cuestión de segundos unas cuantas manos caen sobre vosotros y os abaten sobre el suelo peñascoso. No tienes idea de lo que sucede, pero de un momento a otro un grupo de lunáticos os está moliendo a patadas a los tres. La paliza es brutal, y tras ella sientes que te envuelven en un saco de arpilla.

Eres incapaz de comprender nada de lo que ocurre, pero lo cierto es que segundos después te arrastran por el suelo pedregoso y sobreviene una completa oscuridad...

Descubre lo que ha ocurrido en la página [101](#).

122

—¡Es el vástagos de Yog-Sothoth! —exclama Morgan por encima del escandaloso chillido de las chotacabras—. Según Remigius, sus formas son imperceptibles para el ojo humano.

Rice le arrebata los prismáticos y observa el rastro de destrucción.

—Ha destrozado otra granja —dice—. Creo que es la de los Frye...

A continuación te pasa los prismáticos, y lo que ves te hiela la sangre: a simple vista, el camino boscoso que separa Sentinel Hill del pueblo está siendo aplastado por la fuerza invisible de esa criatura, que destroza todo a su paso. Los temblores de tierra se vuelven más intensos, y sientes que se te aflojan las rodillas cuando ves aplastarse la maleza que cubre la ladera oriental de la colina en la que os habéis confinado.

—Viene hacia aquí... —musitas—. ¡Está subiendo!

—¿Qué hacemos ahora? —pregunta Rice—. ¿Utilizamos esos polvos mágicos para hacerla visible e intentamos neutralizarla mediante un conjuro, o nos ceñimos al plan original y destruimos los monolitos?

Ante esta pregunta, observas a Morgan, que pasa frenéticamente las páginas del libro de Remigius en busca de dicho conjuro. No habéis tenido la precaución de buscarlo antes, ¡ya que no formaba parte del plan enfrentarlos a esta criatura!

Ahora, desde luego, te toca decidir...

Ceñíos al plan original y destruid los monolitos con el rifle de Rice en la página [131](#) O esperad a que la criatura termine su ascenso, hacedla visible mediante los polvos y localizad algún conjuro para neutralizarla en el libro, en la página [3](#).

123

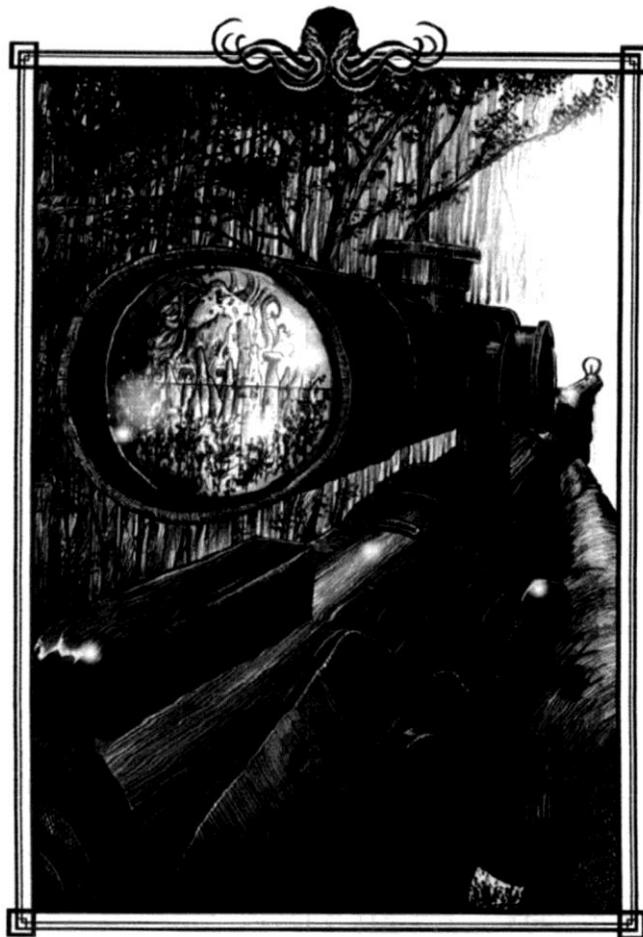
La horrorosa muerte de tus compañeros te obliga a reaccionar. ¡Tienes que hacer lo posible por escapar! Definitivamente, no ha sido una buena idea acudir a esta condenada granja armados tan solo con un frasco de polvo, un rifle encasquillado y dos viejos libros polvorrientos. No mucho después de tu reacción, el efecto del excipiente de Ibn Ghazi parece remitir y la criatura —¡alabado sea Dios!— se desvanece ante tus ojos y se vuelve invisible nuevamente. En todo caso, un temblor de tierra y una profunda sacudida te hacen entender que el monstruo se está moviendo y que, seguramente, *él puede seguir viéndote a ti gracias a su millar de ojos.*

Aunque tienes más de setenta años, empiezas a correr... ¡te propones correr hasta el fin del mundo si es necesario! Pero lo cierto es que ya no tienes edad para huir dando saltos como un gamo; quizás debiste entenderlo cuando te encontrabas confortablemente sentado en tu despacho de la Universidad Miskatonic. Aunque ya no puedas visualizar a la criatura, sí puedes percibir su fuerza, su peso descomunal, su potencia ultraterrena cuando uno de sus múltiples apéndices te aplasta inmisericordemente contra la hierba marchita de la granja Whateley, y acto seguido mueres de un múltiple estallido orgánico interno, entre un mar de apestoso galipote negruzco...

Lamentablemente, no ha quedado del honorable profesor Henry Armitage nada más que una pulpa rojiza de huesos pulverizados y órganos reventados.

Serán otros —tal vez— quienes deban encargarse de la funesta amenaza que se ha desatado para el mundo...

FIN



... una extraña criatura tentacular, de aspecto bulboso e informe, enroscada en uno de los monolitos que se elevan en la cumbre de Sentinel Hill.

Localizas casi de inmediato lo que ha alertado a Morgan: hay una extraña criatura tentacular, de aspecto bulboso e informe, enroscada en uno de los monolitos que se elevan en la cumbre de Sentinel Hill. Se desliza poco a poco sobre la superficie de piedra, y a través de los prismáticos que acaba de pasarte Morgan observas que va dejando un reguero verdoso y desagradable sobre la roca. No tienes idea de cuál es su naturaleza, pero su presencia resulta, sin duda, amenazadora.

Rice y Morgan también la observan cuando tú les pasas los prismáticos.

—Es un protector —dice Morgan.

—Explica eso... —solicita Rice.

—Las fuerzas perversas que imperan en este lugar saben a lo que hemos venido, e intentan disuadimos mediante esa criatura. Probablemente nos habría atacado si llegamos a acercarnos más. Es una suerte que contáramos con estos prismáticos.

—¿Y cómo ha aparecido allí? —pregunta Rice.

—Yog-Sothoth la ha enviado —dictamina Morgan; parece convencido—. Está protegiendo su portal de acceso.

Rice y tú intercambiáis una mirada.

—¿Qué hacemos? —preguntas.

Morgan suelta un suspiro prolongado.

—Liquidarla... —sentencia—. Y no dejar un solo monolito en pie.

Rice emite una risilla y, acto seguido, enristra el rifle, se lo coloca encima del hombro y toma posición de tiro. A través de la mira telescopica del arma observas que apunta directamente hacia la criatura...

Prepárate a oír la detonación en la página [37](#).

126

Curtis Whateley se aleja colina abajo, persiguiendo a la vaca descarrizada, y Rice no se lo piensa ni un segundo: se abalanza sobre la puerta del sótano y retira el candado abierto del cerrojo. Abre la puerta inclinada, y desde la negrura de sus profundidades asciende hacia vosotros la discontinua cacofonía de un cántico demencial e indescifrable, y contrapunteada por unos gritos desesperados de mujer. ¡Gritos de socorro! Al mismo tiempo, una vaharada de un hedor nauseabundo sale expelida en fétidas ráfagas desde aquella oquedad.

—¡Vamos! —apremia Morgan—. ¡Tenemos que rescatarla!

Por sus palabras, parece saber perfectamente de quién habla... Un segundo después tú mismo caes en la cuenta. ¡Es la chica de Aylesbury! ¡La chica que iba acompañada de su novio y que desapareció en las montañas! ¿Es posible que los dementes Whateley la tengan cautiva en el oscuro fondo de su sótano? ¿Y a qué se deben esos cánticos enloquecidos que ascienden por los escalones de piedra?

Lo cierto es que no tienes tiempo ni oportunidad de pensar en nada más; ni siquiera tienes ocasión de considerar si puede ser peligroso descender esas escaleras, ya que Morgan y Rice, mucho más decididos que tú, se lanzan en tromba hacia las profundidades del sótano y su ímpetu te arrastra irremediablemente con ellos.

Descubre lo que ocurre en el sótano de los Whateley en la página [6.](#)

Al despertar te encuentras dolorido y confuso, incapaz aún de apartar de tu pensamiento la imagen de aquella pavorosa deidad burbujeante. Viajas en el asiento del copiloto de un vehículo que atraviesa una carretera repleta de baches. Una voz familiar masculla a tu lado:

—No entiendo cómo se le ha *ocurrió* a *usted* subir a Sentinel Hill en una noche como esta, *señó*. Es un verdadero milagro que esté con vida... Aunque esto *toavía* no ha *terminao*...

Obnubilado aún, echas un vistazo al conductor del traqueteante vehículo y compruebas que se trata de Earl Sawyer. Vas envuelto en una manta raída, estás tembloroso y febril y te cuesta hilar los recuerdos... pero al menos sigues vivo y, a lo que se ve, mínimamente cuerdo.

—Lo rescatamos de allí arriba esta mañana, amigo —dice Sawyer—. Estaba *usted desmayao*, y le salía espuma del jocico.

De repente lo recuerdas todo: la inexplicable tentación que te empujó hasta Sentinel Hill, el graznido de las chotacabras, los extraños resplandores violáceos... y la gibosa y burbujeante figura de ese dios al que la *Daemonolatreia* llama «Yog-Sothoth»

—La puerta de Sentinel Hill ha *vuerto* a abrirse —murmura Sawyer—. Por eso *debemo* acabar de una vez con esos *condenaos* Whateley.

El coche se detiene y Sawyer se apea. Tú no tienes fuerzas para hacerlo; ni siquiera puedes moverte. Junto al vehículo de Sawyer aparca otro coche, y más allá una camioneta que se cae a pedazos; de ella desciende un contingente de pueblerinos con horcas, rastrillos, palos y antorchas.

Estáis delante de la cabaña de los Whateley...

Averigua lo que se proponen hacer en la página [120](#).

128

Lo único que ves escaleras abajo es una impenetrable oscuridad... y aunque sabes que no ha de ser complicado encontrar un interruptor que ilumine el descenso, no estás dispuesto a hurgar en ese pasaje secreto. Así pues, colocas *La rama dorada* de Frazer en su sitio y empujas la estantería. Con alivio, escuchas el chasquido que hace al encajar nuevamente en el resorte que la mantiene cerrada.

Tu alivio crece cuando, un segundo después de esta maniobra, la puerta de la biblioteca se abre y Zebulon Whateley regresa de atender su llamada telefónica. ¡Menos mal que no se te ocurrió bajar a husmear en el sótano! El dueño de casa te habría descubierto en plena fechoría.

—¿Desea otra copa, profesor? —ofrece Zebulon Whateley.

—No, gracias, señor Whateley. He de regresar a Arkham lo antes posible, y debo conducir por carreteras un tanto sinuosas.

Tu anfitrión secunda tu comentario con una carcajada sincera. Agradeciéndole la información que te ha brindado —y que supuestamente ha de servirte para un informe académico que estás redactando—, te despides de él y dejas la mansión Whateley.

Al subir al coche observas el ejemplar único de la *Daemonolatreia*, que has escondido en la guantera, y te preguntas qué hacer a continuación...

Tal y como dijiste a Zebulon Whateley, busca la forma de regresar a Arkham en la página [36](#).

O intenta averiguar algo más sobre los Whateley y prolonga tu estancia en Dunwich en la página [138](#).

Los estampidos contra la puerta son terribles, y finalmente logran desencajarla de los goznes y hacerla caer hacia atrás. En el hueco aparece Wilbur Whateley. Se ha despojado del abrigo con el que iba ataviado durante su visita vespertina, y bajo el rostro caprino y la mirada diabólica observas un torso desarrollado y velludo. De cintura para abajo, sin embargo, sientes que no hay palabras para describir semejante monstruosidad. Wilbur exhibe un par de patas de macho cabrío, pero a cuyo alrededor bailotean una serie de tentáculos o pólipos escamosos y llenos de anormales protuberancias. En las caderas crecen unas deformidades que parecen ojos ciliados y extrañas bocas dentadas. Algunos tentáculos terminan en bocas con forma de ventosas o laringes a medio desarrollar.

Solo una pesadilla vivida podría constituir el escenario vital de semejante criatura.

Wilbur esgrime un revólver que humea por el cañón. Lo deja caer sobre la alfombra, y sus ojos inmediatamente vuelan hacia el ejemplar del *Necronomicón*, que ha caído al suelo.

—Muchas gracias, profesor —balbucea—. Sabía que finalmente accedería a dejarme el libro...

Sin darte tiempo a reaccionar, se abalanza sobre ti y clava sus horrendos dientes caprinos sobre tu vientre. Con una feroz sacudida, desparrama tus vísceras sobre el suelo del despacho.

Lo último que perciben tus ojos es a esa espantosa criatura saliendo de tu despacho con el *Necronomicón* en las manos. No muy lejos, se oyen sirenas policiales, gritos, agitación... Es probable que lo atrapen y le arrebaten el libro, aunque quién sabe cuál será la reacción de las autoridades al observar la horrenda figura que corretea por el campus. En todo caso, no estarás vivo para presenciar el desenlace...

FIN

130

Sawyer llama a la puerta y el viejo en persona le abre. Entráis. El interior es tenebroso, maloliente, siniestro. La hija del viejo es una albina contrahecha, medio jorobada, de unos treinta y cinco años. Tiene los ojos lechosos y la mirada perdida, y en el momento de entrar está abotonando un extraño abrigo enlutado sobre el cuerpo de su hijo, un mocosco de rostro horripilante que aparenta unos cuatro o cinco años de edad. Las facciones del criado son verdaderamente monstruosas: carece de mentón, y exhibe unos rasgos caprinos imposibles de imaginar en un ser humano. El tamaño del muchacho te llama la atención, ya que, según lo que oíste en el almacén de Osborn, nació hace apenas un año y medio... El rapazuelo balbucea y cuchichea por lo bajo con su madre.

Sawyer y el viejo comienzan a hablar de negocios, a saldar una deuda relacionada con unas reses que Sawyer le entregó la semana anterior. Con la mirada, recorres el salón polvoriento y hundido en la penumbra. Sobre un vasto mesón anclado a la pared yace abierto un extraño libro; disimuladamente, te acercas hasta allí y echas un vistazo. Está escrito en indescifrables caracteres, y tiene multitud de anotaciones. Cerca del libro hay unos frascos llenos de un extraño polvo granulado. Las paredes también están repletas de estanterías con libros antiquísimos.

La atmósfera en la casa es densa, irrespirable. Desde la planta alta llegan extraños ruidos, como sacudidas y conatos de bramidos. El olor que reina en la finca es insopportable.

Afortunadamente, Sawyer y el viejo terminan sus deliberaciones, y poco después abandonáis la asfixiante cabaña.

Marchaos hacia la página [114](#).

El ascenso de la criatura es vertiginoso, y en vista de que Morgan no parece encontrar el ritual, decides que lo mejor es apegaros al plan original.

—¡Dispara! —indicas a Rice. Este apunta hacia un monolito con forma de altar... y hace fuego. El bloque de piedra vuela en mil pedazos, y el retroceso del arma hace que Rice caiga hacia atrás y por poco ruede colina abajo. El temblor de tierra se intensifica y ahora, además del sostenido grriterío de las chotacabras, se oye desde la ladera un tremendo rugido de furia. Se diría que a la criatura no le ha sentado bien la destrucción del altar.

—¡Sigue disparando! —gritas, mientras observas cómo la fuerza invisible continúa aplastando la maleza y los árboles inclinados que cubren la falda oriental de Sentinel Hill. Rice vuelve a hacer fuego y otro monolito vuela por los aires, provocando una densa lluvia de fragmentos pétreos.

Morgan, quien ya ha cerrado el libro, permanece a tu lado.

—Esto lo destruirá —murmura.

Los rugidos persisten, y Rice se ve invadido de una especie de incontenible frenesí. A gran velocidad, recarga el arma y dispara una y otra vez, y los bloques de piedra saltan por los aires convertidos en árticos. La criatura asciende ahora más lentamente; la destrucción del portal que permite el acceso a su progenitor, Yog-Sothoth, parece estar debilitándola.

—¡El último! —exclama Rice, y vuelve a disparar. El monolito se fragmenta en el aire y la criatura emite un bramido de agonía.

Entonces, con mucha calma, abres el frasco y dejas caer el excipiente al vacío... Sobre el monstruo moribundo.

Observa el resultado en la página [30](#).

132

Los días transcurren, mientras esperas la llegada del material de fotografía. Por las tardes acudes al almacén de Osborn y te sientas a hablar con Sawyer, quien parece cada vez más inquieto. Lo mismo ocurre con el resto de los parroquianos: se los ve agitados, desasosegados. No has vuelto a ver al viejo Whateley, pero su nombre sale a colación una y otra vez durante tus charlas con Sawyer.

Finalmente, a primera hora de la tarde del 31, llega lo que habías solicitado: una buena cantidad de película, más un excelente material de revelado. El crepúsculo no tardará en caer, y es posible que la luz no sea la mejor para tomar las fotografías, pero esto no te detiene; estás dispuesto a acudir a Sentinel Hill esa tarde en concreto.

Sawyer te recoge en el hotel y poco después comenzáis el ascenso. Tu rústico acompañante no cesa con su perorata acerca de los Whateley: sobre el aspecto caprino y desagradable del hijo, sobre las reformas que el viejo lleva a cabo en su finca, sobre la cantidad de ganado que adquiere la familia y que desaparece de un día para otro... También te habla de un extraño pozo que el viejo Whateley habría cavado en la propiedad de un pariente suyo, un tal Zechariah Whateley, y que casi provoca la ruina de todo el pueblo.

La subida es complicada y agotadora, pero finalmente llegáis a la cumbre. Para entonces, tu cabeza es un hervidero de historias y rumores acerca de los Whateley. La visión de los monolitos, sin embargo, te hace pensar que la expedición ha valido la pena.

Prepara tu cámara y comienza a fotografiar en la página [58](#).

Sawyer vive a cuatro calles del almacén de Osborn, con lo cual llegáis hasta su casa en unos pocos minutos. Durante el trayecto vuelve a oír el cántico demencial de las chotacabras, que no parece afectar lo más mínimo a tu compañero.

Sawyer vive en una cabaña medio desvencijada, con el techo hundido y las paredes carcomidas por las termitas. Dentro apesta a mil demonios, y hay enjambres de moscas zumbonas revoloteando por todo el salón. Es un ambiente miserable y menesteroso, aunque con cierto rasgo amenazador.

Sin mediar palabra, y sin que Sawyer te ofrezca siquiera sentarte en alguna de las sillas medio desmanteladas que tiene, tu anfitrión se agacha y empieza a arrancar una tabla del suelo de la cocina. La retira, y del hueco extrae el libro que le ha robado al viejo Whateley. Nada más ver el título en la portada, lo reconoces: es la famosa *Daemonolatreia*, de Remigius, un célebre historiador y cazador de brujas del siglo XVI. Te preguntas cómo pudo llegar este ejemplar, que además está lleno de anotaciones y apuntes, a las manos de gente como los Whateley.

—Se lo mangué al viejo hace no mucho —dice Sawyer, orgulloso—. Desde entonces anda como un basilisco. Sabe que alguien se lo ha *birlao*, y si llega a enterarse de que he sido yo... Quédese lo usté... Estoy seguro de que le sacará *mu* buen partió.

Coges el libro entre tus manos... ¿pero estás dispuesto a asumir el riesgo que supone su posesión...?

Acepta quedarte con la *Daemonolatreia* y ponte a hojearla en la página [56](#).

O rechaza este regalo envenenado y continúa investigando en la página [140](#).

134

El anochecer se vuelve absolutamente terrorífico. Poco después de la caída del sol, el cielo se cubre de unas nubes de un color violáceo muy antinatural. Durante el crepúsculo empiezan los cánticos irregulares de las chotacabras; ya las habías oído con anterioridad, pero en este caso parecen haberse multiplicado; ¡se diría que son millones! Antes de la medianoche se desata una fuerte tormenta, y el cielo se abre en relámpagos y centellas que parecen anunciar el Apocalipsis. Desde la ventana de tu habitación contemplas la cima de Sentinel Hill: allí bailotean unas sombras con forma humana, y en un momento determinado la cúpula del cielo parece abrirse y surge desde los abismos cósmicos una masa de burbujas iridiscentes, una especie de deidad maleable y de inestable naturaleza.

Te apartas de la ventana, incapaz de soportar ese espectáculo. Intentas dormir un poco, pero unos gritos desesperados te desvelan en plena noche. ¿Quién los estará profiriendo?

En plena madrugada, la tormenta amaina, y sientes que debes abandonar la habitación o te volverás loco de remate... Piensas que tal vez tu cordura te permita intervenir y poner algo de racionalidad entre tanta locura. Pero ¿adónde te dirigirás? La cumbre de Sentinel Hill te resulta muy atrayente; aunque esa masa iridiscente te ha parecido lo más horroroso que has visto, *algo* parece llamarte desde la cima de la colina. Por otra parte, piensas que tal vez pueda ser buena idea acercarte hasta la finca Whateley y, tal vez, impedir un enfrentamiento.

Como siempre, tú decides. Lo que tienes claro es que no puedes permanecer allí encerrado...

Acude a Sentinel Hill en la página [61](#).

O acércate a la granja Whateley en la página [63](#).

El grito a tus espaldas es un demente balido caprino. Sin apenas tiempo de reaccionar, sientes un dolor lacerante en la pierna derecha, y antes de que te des cuenta unas mandíbulas recias y sobrehumanas se han prendido de tu gemelo, destrozando la tela de tu pantalón y desgarrando el músculo. Espantado, sueltas la cámara, que cae sobre las piedras de Sentinel Hill y se hace pedazos. ¡El moco de rostro caprino se ha prendido de tu pierna derecha, en un inexplicable y horrendo acto de canibalismo! Intentas apartarlo a manotazos, pero se revuelve como una fiera. Su contacto te despierta una repulsión insuperable, más paralizante incluso que el dolor del desgarro muscular.

Finalmente, el crío afloja la presa de sus mandíbulas y se aparta de ti, con su jeta monstruosa manchada con tu sangre y una sonrisa demencial en su hocico sin mentón.

Tumbado sobre el musgo de Sentinel Hill y transido de dolor, sientes que apenas puedes respirar. De un momento a otro, el cántico irregular de las chotacabras parece haberse intensificado. Una sombra se aproxima hacia ti; la ves recordarse contra el musgo, pese a la oscuridad que cada vez más intensamente se apodera de la cima de la colina.

El viejo Whateley, con su sonrisa taimada, te observa burlonamente.

—Menos mal que ha *apareció usté* por aquí, maese profesor dice con su voz cascada—. Por un momento creímos que no tendríamos *na* que ofrecerle a Yog-Sothoth...

En ese momento surge tras él Lavinia Whateley. Ahora va cubierta con una especie de saco de arpilla medio deshilachado. La muchacha tiene el rostro desencajado.

Padre e hija se acercan a ti...

... en la página [97](#).



... la criatura ha arrasado barreras de árboles y arbustos durante su trayecto, junto con unas cuantas cercas de madera y algún que otro cobertizo.

Salís del almacén de Osborn y os alejáis unas cinco millas en dirección norte. Las huellas se hacen visibles enseguida: son, efectivamente, similares a las de un elefante... pero un elefante que tiene al menos una docena de extremidades inferiores. Hay restos de una inmunda sustancia viscosa y negruzca por todas partes, y el hedor que se ha apoderado de la atmósfera es insopportable. No os resulta nada complicado seguir el rastro de destrucción, ya que la criatura ha arrasado barreras de árboles y arbustos durante su trayecto, junto con unas cuantas cercas de madera y algún que otro cobertizo.

Finalmente llegáis a una profunda hondonada, un desfiladero al que es posible acceder mediante el descenso de una cuesta rocosa y pronunciada.

—Creemos que se ha *escondió* en ese barranco tras destruirlo *to* a su paso —dice uno de los lugareños, perteneciente a la rama no degradada de los Bishop.

—Quizá sea una buena idea emboscarlo allí mismo —sugiere Rice—. Tendría menos opciones de escapar.

—Yo insisto en que lo esperemos en la cima de Sentinel Hill —dice Morgan—. Según el diario de Wilbur, es allí adonde ha de subir para invocar a su Padre. Tarde o temprano acudirá a la cumbre, y es el lugar idóneo para acabar con él.

Ambos miran hacia ti. Como siempre, te toca decidir:

Bajad al fondo de la cañada e intentad emboscar a la criatura en la página [121](#).

O acudid a la cima de Sentinel Hill y esperadlo allí, preparando vuestros ritos de neutralización, en la página [105](#).

138

Decidido a permanecer en Dunwich hasta que llegues a alguna conclusión, te instalas en un pequeño hotel cercano al almacén de Osborn, y una vez allí te pones a escudriñar con atención el ejemplar de la *Daemonolatreia*. La información que obtienes de la lectura —muy interesante resulta la del texto impreso, pero sobre todo la de las anotaciones de su anterior propietario— te brinda la pauta de que hay un importante campo de investigación en Dunwich: el suficiente como para seguir indagando. Has obtenido un interesante botín durante tus correrías iniciales en el pueblo, y sabes que tu curiosidad no te permitirá dejar las cosas como están y marcharte sin más.

Solo que, al mismo tiempo, sientes que introducir las manos en estos asuntos entraña ciertos riesgos. Tal vez si contaras con ayuda...

Es entonces cuando, en un momento de iluminación, piensas en dos de tus más reputados colegas de la Universidad Miskatonic...



Planea un contacto con ellos en la página [2](#).

Las conclusiones preliminares a las que arribáis parecen irrefutables: algo verdaderamente inquietante está ocurriendo en Dunwich, y al parecer no desde hace poco tiempo, sino desde la misma fundación del pueblo. A la mente te vuelven algunas de las mil habladurías de Sawyer durante vuestro ascenso a Sentinel Hill, más todas las noticias que has podido recopilar en los ejemplares atrasados del *Arkham Advertiser*. El doctor Morgan, que ha escrito una *Historia secular del Estado de Massachusetts*, también confirma alguno de estos rumores.

Es evidente que tenéis algo importante entre manos, y conviene decidir por dónde empezar a investigar. Morgan está convencido de que lo mejor es explorar los restos megalíticos de Sentinel Hill y fotografiarlos a la luz del día. Obviamente, tus fotografías crepusculares no desmerecen, pero hay allí un tesoro geológico que no debéis desaprovechar. Rice, por su parte, está tan impactado con la imagen de la «familia» Whateley que cree que lo mejor es ir directamente a la granja del viejo e interrogarlo acerca de sus actividades en Sentinel Hill durante la noche anterior. Se muestra muy seguro acerca de la relación que hay entre esta singular familia de supuestos brujos y los hechos extraños que han tenido lugar, desde siempre, en Dunwich.

Eres tú, como jefe de la expedición, quien debe tomar la decisión final.

Acudid a la cima de Sentinel Hill y explorad a fondo esos restos megalíticos en la página [102](#).

O visitad al viejo Whateley y su familia en la página [43](#).

140

La siniestralidad del volumen, sumada a lo que has podido ver en la granja de los Whateley, te lleva a no aceptar el «obsequio» de Sawyer. Indiferente a tu rechazo, tu rústico anfitrión almacena nuevamente la *Daemonolatreia* bajo las tablas del suelo y, sin decir más, se tumba sobre un catre desvencijado. Consciente de que nada más tienes que hacer allí, te marchas hacia el centro del pueblo.

No obstante, sientes la tentación de seguir investigando por tu cuenta. Según las palabras de Sawyer, es habitual que los Whateley celebren rituales y ceremonias paganas en Sentinel Hill durante la Noche de Todos los Santos, para la que no quedan sino seis días. También te planteas si realmente no será peligroso permanecer en este pueblo, donde la atmósfera de peligrosidad es inminente. Se genera en tu interior una lucha entre el afán investigativo y el instinto de supervivencia, y eres tú quien ha de decidir cuál de ellos prevalecerá...



Permanece en Dunwich seis días más e intenta presenciar alguno de los extraños rituales que practican los Whateley en Sentinel Hill en la página [103](#).

O retírate de la escena; recoge tus cosas, encuentra el camino de salida y regresa a Arkham en la página [115](#).

Tras el descenso, os reunís con los lugareños en las inmediaciones de Sentinel Hill. Casi todos ellos están grotescamente bañados con la sustancia bituminosa que acaba de derramarse por la ladera de la colina. Se muestran impactados, conmovidos por lo que acaban de ver a través del telescopio, pero tú sabes bien que sus impresiones nunca se podrán acercar a las vuestras. Agradecidos, os consideran unos héroes por haber erradicado definitivamente el horror de Dunwich.

Filosóficamente, todos observáis ahora la cumbre de Sentinel Hill, con sus piedras en forma de altar, y rogáis que nadie más se acerque allí con intención de invocar a ninguno de esos dioses primigenios que, ahora lo sabes bien, siempre han existido y siempre existirán.

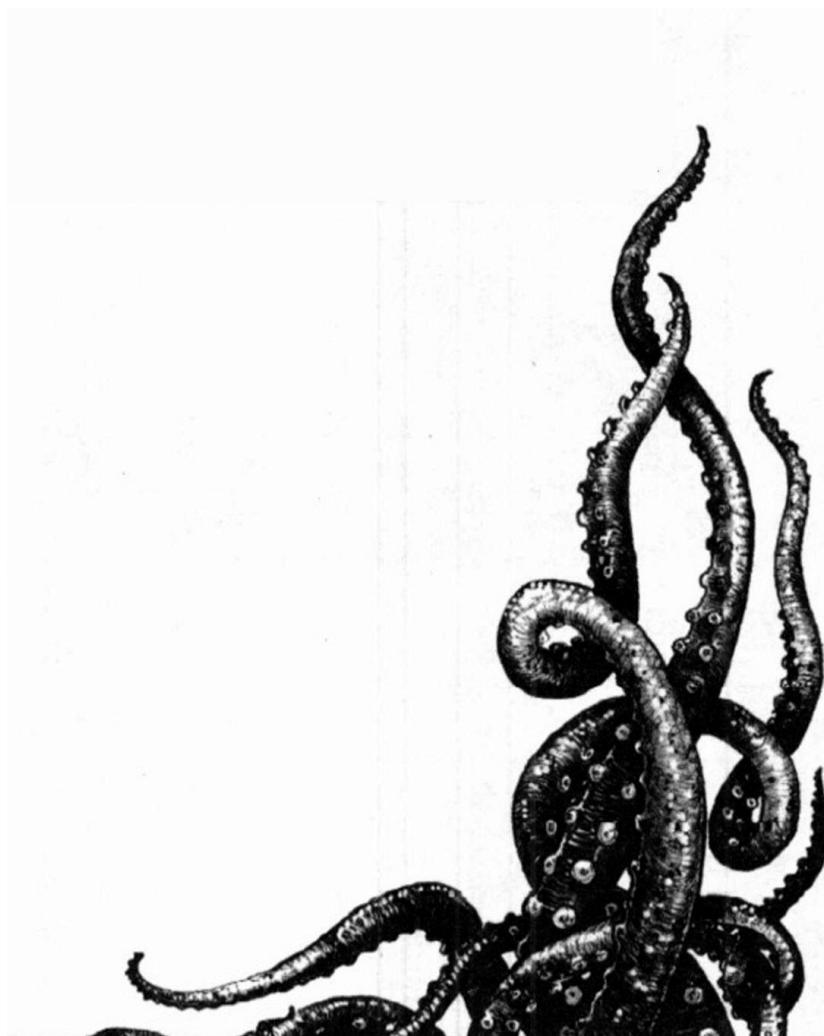
Uno de los lugareños, Curtis Whateley, parece el más impresionado de todos.

—Aquella cara... Aquella cara... —no para de repetir. Tú sabes bien de lo que habla, pues has podido comprobar los horrendos rasgos caprinos que coronaban la anatomía de la criatura. Entonces tomas la palabra y, tras prometer quemar el maldito diario de Wilbur nada más regreses a Arkham, intentas que comprendan la verdadera naturaleza de esa criatura:

—Los Whateley la criaron para que desempeñara un terrible papel en los hechos que iban a suceder —dices—. Creció deprisa y se hizo muy grande por el mismo motivo por el que lo hizo Wilbur... Pero lo superó porque tenía un componente mayor de exterioridad. No hace falta preguntar por qué Wilbur lo llamó para que viniera del espacio. En realidad no lo llamó. Era su hermano gemelo, pero se parecía más al padre que lo engendró.

FIN

BESTIARIO



Yog-Sothoth



Dios exterior, también conocido como «La Llave y la Puerta». «El Todo-en-Uno» y «El que Abre el Camino». Se trata de una masa amorfa de burbujas iridiscentes en continua creación y autodestrucción. Tiene la habilidad de seducir a sus acólitos con objetos y talismanes, a cambio de que ejecuten los conjuros necesarios para abrir los portales que le permitan el acceso a nuestra dimensión. Es una de las deidades más importantes y poderosas de todo el panteón lovecraftiano.

Vástago de Yog-Sothoth



Engendrado en el vientre de Lavinia Whateley, se trata del hijo sin nombre del dios exterior Yog-Sothoth, y hermano gemelo de Wilbur Whateley, nacidos ambos el 2 de febrero de 1913. Es una criatura sin forma que crece alimentándose de ingentes cantidades de carne vacuna en el granero de su abuelo, Noah Whateley, hasta alcanzar un tamaño descomunal. Para cobijarlo, su familia se ve obligada a practicar reformas imposibles en la edificación. Este ser es de naturaleza invisible, y solo es perceptible para el ojo humano cuando se lo rocía con un misterioso excipiente conocido como «polvo de Ibn Ghazi». Aun así, solo será visible durante ocho latidos. En su edad madura, la criatura puede alcanzar unos quince metros de altura: se trata de una forma ovalada, apretujada entre lo que parecen un millar de cuerdas o intestinos, y cuenta con innumerables bocas, protuberancias, ojos deformes, pólipos, excrecencias, tubérculos y carnosidades. Está provista de al menos, una docena de patas con ventosas en los extremos, y en la parte superior sobrevive

un rostro semihumano de facciones caprinas, muy similares a las de su hermano Wilbur. La criatura será combatida y destruida el 10 de septiembre de 1928 en la cima de Sentinel Hill, conjurada por los especialistas de la Universidad Miskatonic que acuden a erradicar el horror de Dunwich.

Profesor Henry Armitage



Licenciado en Letras por la Universidad Miskatonic, doctor en Filosofía por la Universidad de Princeton y doctor en Letras por la Universidad Johns Hopkins, se trata del bibliotecario mayor y archivista principal de la Biblioteca de la Universidad Miskatonic, en Arkham. Experto en folclore local y en las tradiciones ancestrales de Nueva Inglaterra, tiene a su cuidado, en los anaqueles de la biblioteca, muchos de los volúmenes más buscados por los ocultistas y nigromantes del mundo, incluido el *Necronomicón*, del árabe loco Abdul Alhazred. Se trata de una reconocida personalidad del mundo académico en la región, y una referencia de sabiduría y erudición. En esta aventura, te tocará desempeñar su rol.

Doctor Francis Morgan



Doctor en Medicina, profesor de Anatomía en la Universidad Miskatonic y experto bibliófilo, es un apasionado en las tradiciones folclóricas de Nueva Inglaterra. Sus ensayos acerca de los procesos por brujería en Salem y sobre el culto a la brujería en la Europa Occidental son reputados en todo el mundo. Un auténtico ratón de biblioteca, no dudará en aportar su erudición cuando se una al equipo del profesor Armitage para combatir el horror de Dunwich. Su amplio conocimiento en materia de grimorios, libros prohibidos, tradiciones inquisitoriales y cultos blasfemos en el mundo será de vital importancia para esta cruzada.

Lavinia Whateley



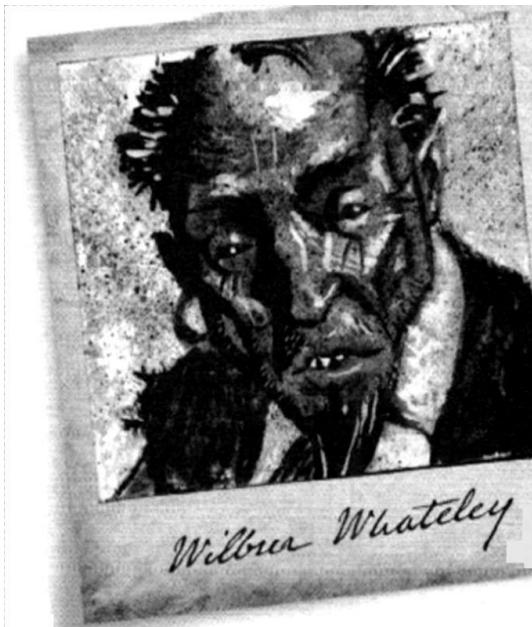
Nacida en 1878, hija de Noah Whateley, albina y deforme, de treinta y cinco años, está llamada a ser la madre de los vástagos de Yog-Sothoth, tras un apareamiento blasfemo con el dios exterior. Ignorante y embrutecida, se cría entre los grimorios y libros polvorrientos de su padre. Tras dar a luz a Wilbur y a una repugnante criatura sin nombre, acostumbra a celebrar ritos paganos corriendo desnuda por la cima de Sentinel Hill, acompañada de su hijo deformé, durante las noches del 30 de abril —Walpurgis— y 31 de octubre —Noche de Difuntos—. Tras la muerte de su padre en 1924, vive confinada en la granja familiar hasta la misteriosa noche del 31 octubre de 1926, en la que desaparece sin dejar rastro.

Profesor Warren Rice



Catedrático de Lenguas Clásicas en la Universidad Miskatonic, se trata de un hombre activo y pragmático. Más allá de su profunda erudición, alimenta un espíritu aventurero y sagaz. Apasionado de la caza mayor, organiza expediciones para cazar venados en los bosques de Nueva Inglaterra aprovechando su magnífica puntería. Es uno de los académicos más afines a los planes del profesor Henry Armitage para suprimir el horror de Dunwich, y no dudará en valerse de su potente rifle con mira telescópica para enfrentar cualquier amenaza.

Wilbur Whateley



Nacido el 2 de febrero de 1913 —Día de la Candelaria—, hijo de Lavinia Whateley y del dios exterior Yog-Sothoth, invocado por su abuelo en la cima de Sentinel Hill. Se trata de un criado deformado, contrahecho y horripilante, descrito como un ser de rostro caprino sin mentón, largas extremidades velludas, voz gruesa e inconcebible precocidad. Todo el tiempo se ve acechado por los perros de la localidad, razón por la cual va armado desde los cuatro años. Su crecimiento asombra a todos los lugareños, pues antes de cumplir los quince años ya ha alcanzado una altura de casi dos metros y medio. Educado por su abuelo Noah en las artes nigrománticas, dedicará su vida al mantenimiento de una horrenda criatura —su hermano gemelo— que crece incontrolablemente en el granero de la familia. Abocado a mantenerlo con vida hasta que pueda invocar a su padre, Yog-Sothoth, Wilbur recorrerá las bibliotecas de Nueva

Inglaterra en busca de la edición completa del *Necronomicón*, especialmente del contenido de la página 751. Morirá horriblemente despedazado por los perros guardianes de la Universidad Miskatonic durante la madrugada del 3 de agosto de 1928.

Earl Sawyer

Residente en Dunwich, se trata de un declarado enemigo de la familia Whateley, de quienes sospecha que llevan a cabo rituales nigrománticos en la cima de Sentinel Hill, ceremonias que, según él, ponen en peligro la integridad de los habitantes del pueblo. De carácter rústico y embrutecido por el aislamiento, masca tabaco y profiere maldiciones a la menor oportunidad. Se trata de un pueblerino prejuicioso y potencialmente homicida.

Zebulon Whateley

Perteneciente a la rama no degradada de la familia Whateley, es el único de todo el clan que ha alcanzado una importante posición económica, merced a sus inversiones en galerías de arte en Boston, Nueva York y Filadelfia. Posee una imponente mansión victoriana a las afueras de Dunwich, decorada con retratos de sus antepasados. Vive recluido de la brutalidad y el envilecimiento del pueblo, pero aun así siente una gran curiosidad por la evolución demográfica de Dunwich. Almacena una gran información sobre los anales del pueblo, de cuya historia se muestra como un auténtico experto. Es pariente lejano del degradado Noah Whateley, y posee un sótano secreto en los bajos de su mansión, rincón en donde experimenta con elementos químicos y alquímicos.

Noah Whateley



Simplemente conocido como «el viejo Whateley», es un anciano que almacena una gran sabiduría nigromántica y fomenta contactos con dioses exteriores y viejos espíritus primigenios. Descendiente de los primeros Whateley, que fundaron Dunwich tras huir de la caza de brujas de Salem en 1692 —y cuyo patriarca fue linchado por brujería en la misma Dunwich—, ejecutara un rito de invocación a Yog-Sothoth en la cima de Sentinel Hill para que el dios exterior insemine a su hija Lavinia, de cuyo vientre nacerán dos vástagos deformes. Algunos rumores sostienen que Yog-Sothoth poseyó la humanidad de Noah Whateley, y la tendencia al incesto y la endogamia de la familia Whateley hizo el resto. Su gran colección de grimorios y libros malditos constituye la única formación intelectual de su hija Lavinia y de su nieto Wilbur. Noah Whateley muere la noche del 1 de agosto de 1924, en medio del escandaloso chirriar de las innumerables chotacabras que pretenden transportar su alma.

Zechariah Whateley

Perteneciente a una de las ramas más degeneradas de la familia Whateley, posee una ruinosa y decrepita granja en la que cultiva un menesteroso ganado vacuno en compañía de su hijo Curtis. En el sótano de la granja cuida de un pozo ancestral —cavado por su primo segundo, el viejo Noah Whateley—, en cuyas profundidades sobrevive una innombrable criatura tentacular que se alimenta mediante el sacrificio de personas inocentes y turistas desprevenidos a los que Zechariah raptá durante sus excursiones por las montañas cercanas a Dunwich.

Curtis Whateley

Único hijo de Zechariah Whateley, y perteneciente a la misma rama degradada. Producto de una relación incestuosa entre Zechariah Whateley y una media hermana, se trata del hijo idiota del granjero. Ayuda a su padre en el mantenimiento de la miserable granja vacuna y es el encargado de transportar las reses hasta la finca de sus parientes, el viejo Noah Whateley y su hija Lavinia. Conoce el secreto tortuoso que almacena su padre en el sótano, y colabora en los secuestros de víctimas inocentes y en la alimentación de la criatura tentacular que cobijan en el subsuelo de la granja.



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

Desde el aislado pueblo de Dunwich, en las montañas de Massachusetts, llegan rumores acerca de extrañas ceremonias relacionadas con dioses paganos y nacimientos monstruosos. La degenerada familia Whateley parece estar llevando a cabo unos oscuros ritos de invocación en la cima de Sentinel Hill, una colina sembrada de monolitos ancestrales. Como una de las máximas autoridades de la Universidad Miskatonic, tu misión es adentrarte en el corazón de esta embrutecida comarca y averiguar qué perturba la paz de sus habitantes. ¿A qué se debe el insistente cántico agorero de las chotacabras? ¿Por qué la familia Whateley lleva a cabo permanentes reformas en su descomunal granero? ¿A qué están destinando las ingentes cantidades de ganado que adquieren sin control? ¿Podrás sobrevivir al horror que se gesta en el pueblo de Dunwich?

Choose Cthulhu: El horror de Dunwich 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.



9 789878 864943

