



The Cthulhu Mythos Gamebooks

H.P. Lovecraft :

# El asiduo de las tinieblas

Leandro Pinto



**CHOOSE 11 CTHULHU**

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

Tiempo atrás, tus imprudencias con grimorios y libros prohibidos causaron la muerte de uno de tus mejores amigos. Decidido a limpiar tu pasado, vuelves al lugar de los hechos, a Providence, no muy lejos de Federal Hill, allí donde se yergue su imponente y abandonada iglesia. Te dispones a escribir una novela que redima tu conciencia, pero la ciudad ejerce una oscura fascinación sobre ti, y te obsesionas con las tinieblas del chapitel de la iglesia que parecen observarte. ¿Qué hay de cierto en las extrañas supersticiones que afligen a la comunidad extranjera que convive en Providence? ¿Obedecen estos miedos ancestrales a antiguos cultos paganos celebrados en el corazón de aquel templo abandonado? ¿Será cierto que algo oculto entre sus muros mantiene prisionero a lo que llaman el Asiduo de las Tinieblas?

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

## Otros títulos:

### **1. LA LLAMADA DE CTHULHU**

*Leandro Pinto*

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

*Edward T. Riker*

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

*Giny Valrís*

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

*Giny Valrís*

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

*Leandro Pinto*

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

*Edward T. Riker*

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

*Giny Valrís y Edward T. Riker*

### **8. EL COLOR QUE CAYÓ DEL CIELO**

*Edward T. Riker*

### **9. EL CEREMONIAL**

*Jen D. Pine*

### **10. EL QUE SUSURRA EN LA OSCURIDAD**

*Giny Valrís*

### **11. EL ASIDUO DE LAS TINIEBLAS**

*Leandro Pinto*

### **12. EL SER DEL UMBRAL**

*Leandro Pinto*

### **13. EN LA NOCHE DE LOS TIEMPOS**

*Giny Valrís*

### **14. EL CASO DE CHARLES DEXTER WARD**

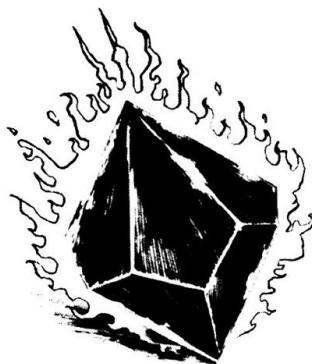
*Edward T. Riker*

ALWAYS CHOOSE CTHULHU - 11

# El asiduo de las tinieblas

---

**Leandro Pinto**



*Ilustraciones:*  
**ELIEZER MAYOR**

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

**Leandro Pinto**  
**EL ASIDUO DE LAS TINIEBLAS**

Primera edición en CELAENO BOOKS, LAST LEVEL GAMES: 2021

© De la edición: Ediciones CELAENO BOOKS, 2021  
© Del texto: Leandro Pinto  
© De las ilustraciones interiores: Eliezer Mayor  
© De la portada: Eliezer Mayor



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

Fotomecánica e impresión: Ulzama Digital  
Impreso en España - Printed in Spain  
ISBN: 978-84-122769-7-8  
Depósito Legal: TF 511-2021

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

## **Advertencia**

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

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

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

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

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

Eres Robert Blake, un escritor de novelas y relatos de terror que reside en Milwaukee, Wisconsin. Siempre has creído que estás destinado a redactar la novela de terror definitiva, y eso te ha hecho recorrer el mundo en busca de las más siniestras inspiraciones. Hace no mucho tiempo, tu obsesión por los libros extraños y la literatura prohibida te llevó a consultar las páginas de un volumen maldito: el *De Vermis Mysteriis*, del místico, alquimista y nigromante del siglo XIII Ludwig Prinn. En agosto de 1934 visitaste a un bibliófilo ermitaño de la ciudad de Providence, en Rhode Island, pero tu aventura en Nueva Inglaterra terminó de la peor manera.

En ocasiones sientes una gran amargura al rememorar esta horrenda experiencia, pero constantemente entierras estos recuerdos en lo más profundo del subconsciente. Con todo, regresan a ti una y otra vez, especialmente en forma de intrincadas pesadillas, y en ocasiones no puedes evitar revivir los hechos; y lo haces con un nivel de detalle tal que estás a punto de volcar la experiencia en un relato.

Pero el tiempo ha pasado. Ahora estamos en enero de 1935 y tu renovada obsesión por el *Vermis* te lleva a planear un nuevo viaje a Providence. Vas tras la pista del volumen maldito, pero quizás también persigas una redención para tu espíritu.

Antes de emprender el viaje, nuevamente los recuerdos golpean a la puerta de tu memoria. ¿Los dejarás pasar...?

*Rememora el episodio ocurrido en Providence en agosto de 1934 en la página 117.*

*O entierra los recuerdos, no sea que lo que descubras sea demasiado horrible para continuar, y ultima los preparativos para tu nuevo viaje a Providence en la página 10.*

## 2

El agente Monahan no solo te ha abierto la puerta principal, escoltando tu entrada a la nave central, sino que te cede su potente linterna.

—Es imprescindible que tenga luz, hijo —te dice el padre Merluzzo—, ya que la oscuridad es la principal salvaguarda del «Asiduo de las Tinieblas».

Ahora estás de nuevo en la planta baja; allí te encuentras con innumerables cojines rotos, cuyo relleno de estopa aparece desperdigado por toda la nave. Un olor almizcleño y nauseabundo se ha adueñado del recinto. Los aleteos frenéticos de lo que quiera que habita escaleras arriba te ponen los pelos de punta. Sea como sea, y aunque te invade un horror casi físico, sabes que tienes que llegar hasta el *Trapezoedro Resplandeciente* y exponerlo nuevamente a la luz.

Esquivas los cojines caídos y los bancos volcados, das la vuelta al ábside y te acercas a la herrumbrosa escalera de caracol que conduce hasta el campanario de la iglesia. Arriba, el monstruo emite una serie de chillidos infernales, como si supiera que te acercas a él...

*Sube hasta el campanario, en la página 32.*

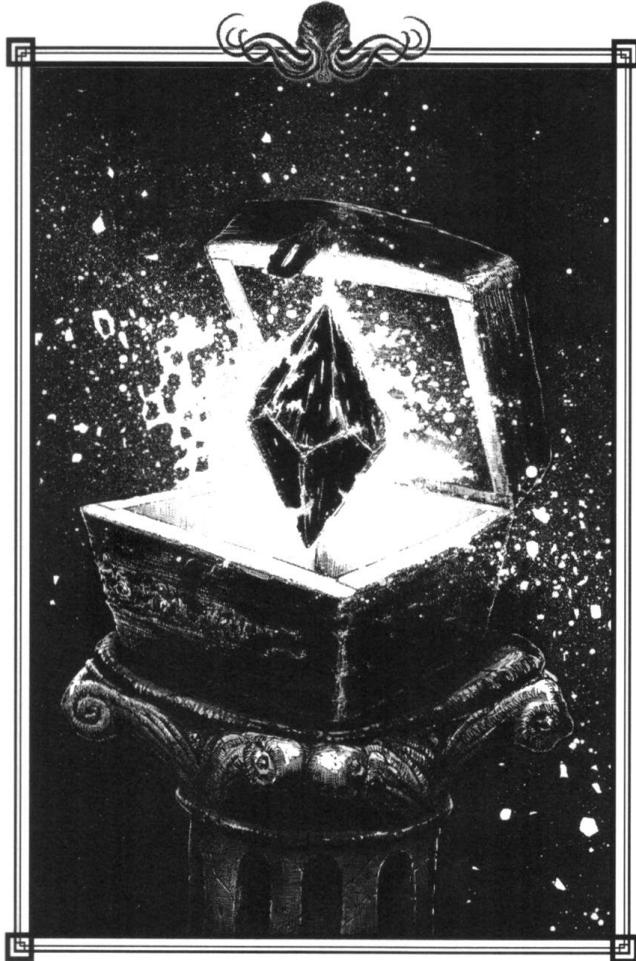
# 3

Dedicas toda la tarde a inspeccionar el archivo de la hemeroteca local y compruebas que, efectivamente, la actividad de la secta ha sido una constante durante los años finales del siglo XIX y las tres décadas del actual. Aunque sus apariciones en las noticias parecen haber decaído un poco últimamente, no te es complicado llegar a la conclusión de que la secta continúa en funcionamiento. Según se cuenta en los periódicos, en octubre del año pasado tuvieron lugar algunas redadas y disturbios en un sospechoso tugurio de Prescott Street, al parecer la nueva sede local de la cofradía...



*Quizá te interese hacerles una visita. Si estás decidido, trasládate a Prescott Street en la página 59. O, más interesado en lo que hay en el interior de la iglesia de Federal Hill, planea una incursión para esa misma noche en la página 24.*

# 4



*El «Trapezoedro Resplandeciente» es una fuente de malignidad.*

Hay algo siniestro y ominoso en ese extraño talismán, al que sin duda identificas con un objeto cuyo nombre ha sido mencionado una y otra vez en la investigación previa que has realizado: el *Trapezoedro Resplandeciente*. Así lo llaman los miembros de la «Sabiduría de las Estrellas». Te acercas al pedestal y bajas la tapa del estuche, ocultando para siempre el ojo maligno que parece palpitar en el centro de aquella demencial figura geométrica de obsidiana.

Pero nada más cerrar la tapa se producen unos ruidos membranosos y extraños, provenientes del techo de piedra que tienes sobre tu cabeza. Solo entonces caes en la cuenta de que por encima aún queda un espacio pendiente de explorar: un oscuro chapitel que has observado al acercarte y también desde la ventana de tu apartamento, y cuyas ventanas siempre has visto cubiertas de celosías. Examinas las paredes, y por detrás del altar donde descansa el estuche descubres una escalera de madera incrustada en el muro, y que parece conducir hasta las precarias alturas del chapitel.

Los sonidos que provienen de allí arriba resultan escalofriantes; se diría que es el batir de las alas de un millón de murciélagos repentinamente liberados de un recinto de humedad y tinieblas. ¿Tendrás valor para subir al chapitel e investigar el origen de esos sonidos?

*Demuestra que eres un valiente y sube las escaleras en la página 86. O bien, temeroso de lo que puedas encontrarte allí arriba, sal de la iglesia hacia la página 79.*

# 6

Subes las escaleras herrumbrosas y medio desvencijadas que conducen hasta el campanario. Los nervios hacen que el cable telefónico se enrede entre tus piernas y por un momento estás a punto de caer rodando. Finalmente, controlas tu ansiedad y llegas hasta arriba, pero lo que te espera allí es una total decepción, pues la puerta que conduce hasta la primera planta está cerrada a cal y canto. Iluminas con la linterna y observas una gruesa cerradura que bloquea una maciza puerta de roble. Alguien ha cancelado el acceso hasta el campanario, y al parecer tendréis que conformaros con lo que encontréis en la planta baja. Así que sujetate bien a la barandilla de la escalera y desciende, que posiblemente tengas más cosas que investigar en la nave central...

*Si aún no te has acercado al bulto misterioso acurrucado debajo de la escalera, puedes hacerlo ahora en la página 57. Si todavía no has investigado en el recodo que conduce al ábside y quieres hacerlo ahora, ve a la página 64. Si ya lo has visto todo y crees que es momento de regresar a casa, reúnete con Lovecraft en la página 28.*

Continúas arrastrándote por el canal de desagüe que aparece en tu mapa del alcantarillado y pronto llegas a una zona mucho más amplia, donde puedes incorporarte. Lamentablemente, también es un colector de aguas residuales y el olor es bastante fuerte, aunque no parezca tener demasiado uso en la actualidad.

Iluminas con la linterna a tu alrededor; el polvo en suspensión danza delante del haz de luz como una cortina densa. El suelo está cubierto de una pasta negruzca, pestilente y de aspecto nauseabundo, y las paredes están revestidas de musgo. Del colector salen varias ramificaciones y agradeces haber copiado el mapa. Tratas de orientarte y por fin te decides por una rejilla que va hacia el oeste. Lamentablemente está cerrada a cal y canto, y si no tienes algún elemento para poder derribarla no podrás llegar al otro lado. Al fin y al cabo, no era tan mala idea venir equipado.

*Si has traído contigo una cizalla podrás romper los barrotes en la página 144. De lo contrario puedes volver sobre tus pasos y continuar por el camino que descubriste antes en la página 19. Tal vez, si no cuentas con modos de continuar deberías volver a tu apartamento y planear mejor esta expedición en la página 126.*

# 8

Esa noche, y tras abandonar tu incursión con las manos vacías, regresas a tu apartamento de College Street atravesando las desiertas calles de Providence. Te encuentras apesadumbrado, ya que, al fin y al cabo, has resultado demasiado cobarde como para desentrañar el misterio que duerme en las profundidades de la iglesia de Federal Hill.

Llegas al apartamento y duermes como un lirón, pero a la mañana siguiente haces el equipaje y preparas tu regreso a Wisconsin. Sabes que podrías intentar una nueva visita a la iglesia o tal vez encarar la investigación por otro lado, pero te has demostrado a ti mismo que no posees el valor suficiente como para hurgar en el misterio.

Antes del mediodía coges el tren en la estación de Providence, rumbo al Medio Oeste...

*Regresa a casa en la página [75](#).*

Tu obsesión por el *Trapezoedro Resplandeciente* te aparta de toda realidad. Ahora simplemente te pasas las horas rezando ante él en un extraño idioma que no recuerdas haber aprendido, pero cuya pronunciación despierta un brillo espectral en los ángulos del poliedro.

Semanas más tarde, los estudiantes del campus de la Universidad Brown, cuya residencia se encuentra frente a tu apartamento en College Street, oyen unos extraños alaridos en un idioma indescifrable. Alarmados, avisan a la policía. A los agentes también les llaman la atención las manifestaciones de locura que surgen tras la puerta de tu apartamento, con lo cual proceden a echarla abajo.

Lo que encuentran del otro lado es a un lamentable lunático insomne que se aferra a una figura de piedra —parece amatista, o tal vez obsidiana— y que masculla incoherencias. Toda la habitación está inundada de luz: la del sol, pero también la de más de veinte lámparas encendidas y repartidas por toda la estancia.

Las barbaridades que gritas a voz en cuello, tu indisimulable insomnio, la manera enfermiza en la que te aferras al ignoto talismán, tus babeantes y desvariadas formas de comunicación y la paranoia extrema evidente en cada uno de tus gestos, hacen que tu destino solo pueda ser uno...

*Irás a parar a la página 77.*

# 10

Tu obsesión por el *Vermis* no acabó después de tu viaje a Providence en agosto pasado, ni mucho menos. A tu regreso a Wisconsin comenzaste una pródiga investigación acerca de los ejemplares disponibles de este libro en el mundo. Tras consultar numerosas bibliotecas de todo el Medio Oeste has averiguado que una secta pagana llamada la «Sabiduría de las Estrellas» manipuló en su día un ejemplar, y que es muy posible que este se halle en una vieja iglesia abandonada ubicada en Federal Hill, una pequeña colina en el centro de la maldita Providence.

A mediados de enero de 1935 pones rumbo a esta pequeña ciudad de Nueva Inglaterra, acosado por los recuerdos y por los ecos horrorosos de tu última visita. Consigues alojamiento en un coqueto apartamento en College Street, justo frente al campus de la Universidad Brown. Allí te instalas y, casi inmediatamente, te dispones a poner en marcha tu investigación con el único objetivo de hacerte con el ejemplar del *Vermis*.

Has traído una maleta con ciertos indicios a los cuales puedes recurrir para comenzar tus pesquisas...

*Revisa el contenido de tu maleta en la página 73.*

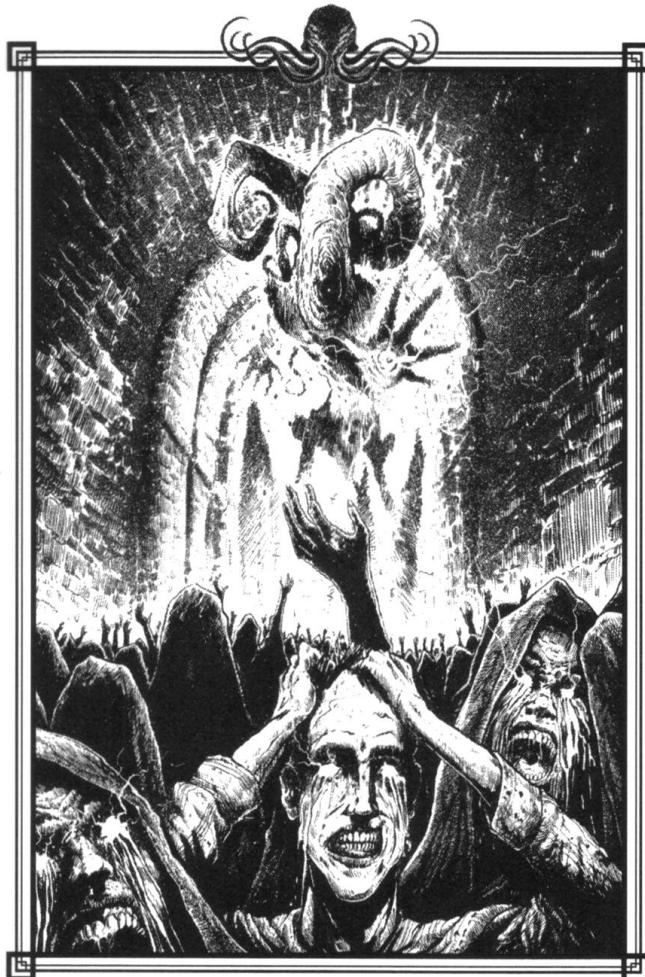
Ya en la nave central, te parece perder el control de tus actos. Con una ansiedad impropia de ti, te diriges hacia el enorme armario de roble que se yergue en mitad del ábside. Si en algún sitio se almacenan los tomos de la biblioteca prohibida de la que todos los rumores hablan, estás convencido de que debe de ser ahí. El gesto resulta casi automático: cruzas la penumbra, con el eco de tus pasos retumbando en los altos techos, e introduces en la cerradura del armario la llave de cobre que has cogido del cadáver de Lillibridge. Al segundo intento la puerta se abre, revelándose los tesoros que hay en el interior.

¡Tus ojos por poco se te salen de las órbitas! Allí dentro se encuentra toda una biblioteca apócrifa. Extasiado, pasas el haz de la linterna por el contenido de las dos baldas repletas de libros: una versión latina del terrible *Necronomicón*, de Abdul Alhazred, el *Cuites des Ghoules*, del conde d'Erlette, el *Unaussprechlichen Kulten*, de Friedrich von Juntz, una recopilación de los prohibidos *Manuscritos Pnakóticos*, el Libro de Dzyan, antiguo tomo de sabiduría tibetana, y, por último... *De Vermis Mysteriis*, de Ludwig Prinn, el tan ansiado tomo sobre los misterios del Gusano que roe, el verdadero motivo que te ha impulsado a regresar a Providence.

Los momentos de inquietud que has vivido han merecido la pena, pero ¿de verdad vas a simplemente coger los libros y marcharte, o tu afán investigativo te llevará a ir más lejos...? Como siempre, tú decides.

*Coge los libros de la biblioteca apócrifa y márchate de la iglesia, huyendo hacia la página 30. O sube las escaleras e investiga lo que hay en la primera planta en la página 80.*

# 12



*La contemplación del caos primigenio basta para  
licuar sus mentes y derretir sus pupilas.*

# 13

Sueltas el receptor telefónico y desciendes. Pronto te internas en el sótano; siguiendo el rastro de los gritos lunáticos de Lovecraft, intentas localizarlo. También te guía un extraño resplandor carmesí que proviene desde algún rincón del sótano. Temeroso, y cada vez más estremecido por los alaridos del escritor, finalmente giras el último recodo. Lo que ves a continuación te hiela la sangre...

Lovecraft está prosternado de rodillas delante de una “criatura” inexplicable y antinatural. Se trata de un ser de forma remotamente humanoide, con tres extremidades inferiores y dos largos brazos acabados en garras. Su cabeza es una ruina de confusión celular acabada en un extenso y bamboleante pólipos o tentáculo carmesí. Nadie te lo ha dicho, pero inmediatamente sabes que es Nyarlathotep, el «Asiduo de las Tinieblas», que ha establecido sus dominios en el sótano de la iglesia de Federal Hill.

Con tu conciencia hecha añicos ante la contemplación del Dios Primigenio, te arrodillas junto a Lovecraft y empiezas a emitir gritos incoherentes: una manifestación de adoración hacia la criatura. El movimiento de su tentáculo superior te hipnotiza, lo mismo que el fuego invisible que emana del ser.

Un vistazo fugaz a tu compañero te hace ver que sus pupilas y pestañas empiezan a humear y a licuarse, y pronto un calor insopportable invade también tus cuencas oculares.

Sabes que estáis destinados a arder en el fuego de Nyarlathotep...

*Años después, os encontrarán en la página 103.*

# 14

La entrada principal, en medio del frontispicio, la conforma un enorme soportal de piedra, cuyo umbral tallado precede a un recio portalón de roble con listones de forja como refuerzo. La puerta está cruzada por un grueso pestillo, bloqueado a su vez por un candado. Estáis a punto de echarlos atrás desde que veis el Yale pendiente del pestillo, pero tras iluminarlo con la linterna que lleva Lovecraft comprobáis que el candado está sumamente herrumbroso, y que posiblemente no resista mucho. En efecto, cede tras un golpe que le propinas con un trozo de granito que encuentras en el jardincillo delantero, entre los muchos que hay cerca de la verja.

Quitas el candado y abres la puerta; el amplio soportal bosteza en vuestro rostro una negrura ominosa y compacta. Tanto tú como Lovecraft os estremecéis, convencidos de que estáis a punto de liberar alguna maldición pretérita; este convencimiento, no obstante, no os detiene.

Los papeles estaban previamente repartidos: te toca a ti entrar en la iglesia, portando un extremo del cable telefónico; Lovecraft, que se ha convertido en un manojo de nervios, se quedará fuera, escuchando tu testimonio con el receptor y tomando buena nota de todo.

*Adéntrate en la iglesia en la página [52](#).*

# 15

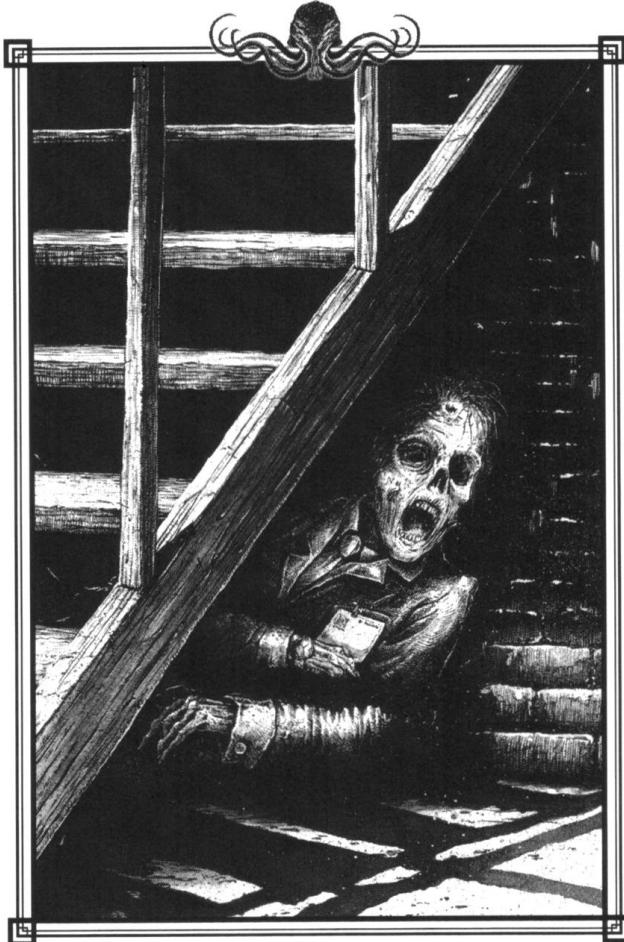
El miedo te paraliza, cosa lógica si tienes en cuenta el poder de las fuerzas que has liberado. Cuanta más información consultas en los apuntes que tienes en tu apartamento, más te convences del peligro inherente a una nueva visita nocturna a la iglesia. Esa misma noche empiezas a redactar tus experiencias en un diario, reflejando allí tus inquietudes y tus conclusiones distorsionadas por la sensación de pánico. No sabes el motivo, pero algo te impele a dejar constancia de todos los hechos que te han llevado a este momento. Aterrorizado, posas la vista en otro diario similar, uno que recibiste por correo hace no tanto...

Cerca de las diez de la noche el horror alcanza un punto álgido al producirse en el centro de Providence un corte de energía eléctrica. De repente, todas las calles de la ciudad quedan sumergidas en una impenetrable penumbra. Poco después se desata la tormenta, y desde la ventana de tu apartamento contemplas un espectáculo prodigioso. En el centro de la plaza se ha congregado nuevamente la colectividad de supersticiosos y aprensivos italianos, y todos ellos portan velas, linternas, quinqués o algún tipo de iluminación portátil, que con no poco esfuerzo intentan proteger de la lluvia inclemente. Sin duda pretenden bloquear la salida del «Asiduo de las Tinieblas», que intentará aprovechar la oscuridad reinante para escapar de su prisión en el chapitel de la iglesia.

Apuntas todo lo que ves en tu diario como un demente, hasta que un repentino fogonazo en la distancia interrumpe tu furiosa redacción...

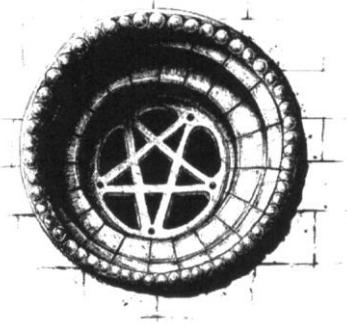
*Averigua su naturaleza y procedencia en la página 85.*

# 16



*El cadáver reseco parece haber buscado un último refugio bajo la escalera.*

Efectivamente, es lo que sospechabas: un cadáver. El cuerpo, envuelto en un traje apolillado y deshecho por el paso del tiempo, presenta signos de avanzada putrefacción. La calavera aún conserva su cabello ralo y reseco, y aprecias evidencias de golpes y contusiones en los huesos craneales. Del bolsillo de la chaqueta pende una credencial que la luz de tu linterna te permite leer: se trata de Edwin E. Lillibridge, reportero del ya extinto *Providence Telegram*. Te preguntas cómo pudo haber ido a parar allí el cuerpo del periodista, y en ese momento se te cruza una idea siniestra por la cabeza: tal vez se aventuró durante una noche estrellada y entró furtivamente en la iglesia... ¡al igual que tú!



En todo caso, sin duda lo mejor es que registres sus bolsillos.

*Hazlo en la página 133.*

# 18

Cuando llegas a la planta baja, Lovecraft empieza a hablar frenéticamente a través de la línea telefónica; te advierte que ha creído ver a un policía merodeando por los alrededores de la iglesia, y que ha tenido que esconderse en lo profundo del soportal para no ser detectado.

—Ya tenemos el *Trapezoedro Resplandeciente* —dice, entre los crujidos que provoca el aparato—. Es mejor que nos vayamos cuanto antes.

Un poco decepcionado, te diriges a la puerta principal y te reencuentras con Lovecraft. En tu mano derecha llevas el receptor telefónico y la linterna; en la izquierda, cuidadosamente abierto, el estuche que porta el *Trapezoedro*, que es una figura geométrica de obsidiana sumamente curiosa; la negrura del talismán os parece viva y palpitante, y desde sus profundidades emana una energía intangible, pero al mismo tiempo muy perceptible.

Lovecraft queda inmediatamente embelesado al contemplar el talismán, y balbucea algunas frases ampulosas de admiración.

Furtivamente, os marcháis a casa del escritor y contempláis hasta altas horas el talismán, hipnotizados, sin intercambiar palabra entre vosotros. Finalmente, ocultáis el estuche abierto en la leñera de la casa de Angell Street y os vais a dormir; Lovecraft te cede la habitación de invitados.

No obstante, el insomnio os domina y permanecéis despiertos, acosados por la siniestra energía que emana del objeto, y que invade toda la casa...

*En cualquier caso, intentas conciliar el sueño en la página 35.*

# 19

Examinas el desvío y parece tratarse de una sección de la pared que ha sido demolida, dando acceso a una zona mucho más antigua que no aparece reflejada en los mapas. Aunque puede resultar peligroso, te deslizas por el hueco y accedes a un tramo de tierra apelmazada y apuntalada con antiquísimos tablones de madera. Unos metros más adelante se abre a otra sección derrumbada, esta vez de un pasillo de ladrillos de arcilla que en algún momento fueron rojos, pero que ahora, por el paso del tiempo y el olvido, han adoptado una tonalidad negruzco-verdosa. El túnel es estrecho y agobiante, y por el suelo discurre un hilillo de aguas pestilentes que cuando lo enfocas con la linterna desprende brillos oleosos. Tras un par de pasos te das cuenta de que el silencio es tan intenso que te opriime el pecho; solo tu respiración y el crujido del polvo bajo tus pies te acompaña aquí abajo. Si llegara a sucederte algo... jamás te encontrarían.

En el aire hay un aroma a químicos que sin duda procede del riachuelo oleoso. Al agacharte para examinarlo, ves que no es negro, como te pareció en un primer momento, sino de un rojo muy oscuro.

Continúas por el pasillo hasta que de repente el camino se divide en dos pasadizos paralelos. ¿Qué camino seguirás?

*El de la derecha, que calculas rodea la iglesia, en la página 29. O el de la izquierda, por el que viene el riachuelo, en la página 36.*

# 20

Lovecraft y tú decidís acudir a la iglesia de Federal Hill esa misma noche, así que comenzáis a planear la expedición. Al parecer, el escritor ya tiene una idea previamente concebida para intentar acceder, y solo estaba esperando a contar con un cómplice. Antes de acudir a Federal Hill te conduce al sótano de su casa y te enseña un aparato de transmisión telefónica. El artefacto es muy rudimentario: un receptor cuadrado al que se conectan dos auriculares mediante un larguísimo cable, de unos cincuenta metros de longitud.

—Lo mejor es que usted penetre en la iglesia con un auricular, mientras que yo permanezco fuera, atento a cualquier pedido de socorro que pueda subir por el hilo telefónico.

No estás seguro de si es una buena idea, pero tampoco tenéis otra mejor. Ahora todo es cuestión de que partáis hacia el centro de Providence y de que os coléis la iglesia de Federal Hill.



*Acuidid sin más pérdida de tiempo en la página [38](#).*

# 21

Sin duda, la agencia de recortes de prensa que has contratado ha hecho un gran trabajo de rastreo en las hemerotecas locales y ha recopilado abundantísima información acerca de la iglesia de Federal Hill. Al parecer, ese templo abandonado ha estado relacionado con la práctica de cultos nigrománticos en Providence casi desde mediados del siglo XIX, tras la visita a la ciudad del profesor Enoch Bowen, un arqueólogo y antropólogo especialista en reliquias del antiguo Egipto.

Tras releer los recortes y trazar un esquema cronológico, te asomas a la ventana de tu habitación y, en la distancia, contemplas la siniestra aguja del oscuro chapitel de la iglesia, que se eleva como un dedo huesudo y carbonizado en la cima de Federal Hill.

Parece misión arriesgada hacer una visita a semejante lugar, pero en el fondo sabes que has vuelto a Providence justamente para eso...

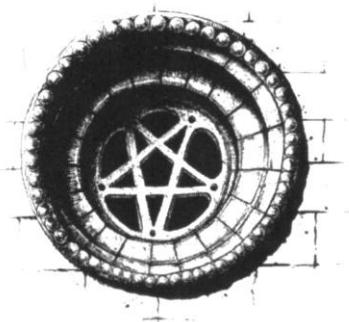
*Si te atreves, acércate a la iglesia abandonada en la página 138.*

*Si aún no lo has hecho, puedes consultar el diario de tu amigo en la página 89.*

# 22

No sabes muy bien cómo, pero parece que por fin has encontrado lo que buscabas: un acceso que lleva directamente al desagüe principal de la iglesia a través de un colector vertical. Estás en una chimenea de piedra negra, similar a la de la fachada, y casi no te sorprende encontrar un racimo de argollas encajadas en el muro a modo de escala de mano, que alguien ha debido de usar con bastante asiduidad en algún momento, a juzgar por el brillo de desgaste.

Trepas con miedo a resbalar, no quieres acabar con la columna partida en una alcantarilla olvidada, pero tampoco permanecer un segundo más en este terrible lugar. Con un último esfuerzo, logras apartar la última rejilla que te separa del sótano de la catedral. Tres peldaños de madera mohosa te separan del suelo.



*Sigue leyendo en la página [91](#).*

# 23

El ritual de iniciación se lleva a cabo en el jardín trasero del local de Prescott Street, y ya desde el principio te resulta una ceremonia blasfema y repugnante. La celebración incluye bautismos y purificaciones mediante una especie de resina líquida viscosa y maloliente de origen incierto, cánticos de adoración a ciertos talismanes de formas grotescas y temibles momentos de abstrusa meditación a la luz de unos velones color azabache de los cuales emana una hediondez de necrópolis. Se pronuncian impías ristras de salmos en un idioma desconocido y pagano, y el ritual culmina en una danza conjunta, una serie de contorsiones grupales en torno a un altar de mármol tallado, y sobre el cual el maestro de ceremonias coloca, abierto más o menos por la mitad, el objeto de tu deseo: el *De Vermis Mysteriis*.

Ahora ya eres miembro de la «Sabiduría de las Estrellas», y estás ansioso de conocer los privilegios que te corresponden.

El maestro de ceremonias se te acerca y pone una mano en tu hombro.

—Enhorabuena, hermano Blake —dice con una voz engolada y altisonante—. Ahora tiene usted acceso a las páginas del *Vermis*...

*Sin más pérdida de tiempo, accede a las páginas del libro en la página 58.*

# 24

Crees que es hora de hacer una visita nocturna a la tenebrosa iglesia de Federal Hill. El sol se pone temprano, poco después de las siete de la tarde, pero lo mejor es armarse de paciencia y esperar hasta estar seguro de no encontrar gente por las calles ni en las inmediaciones del templo.

Te pones en marcha cerca de las once de la noche y llegas al lugar en menos tiempo del que pensabas. La protección de la verja de hierro oxidada que rodea el recinto está obsoleta, y te puedes colar sin ningún problema por entre cualquiera de los múltiples barrotes desencajados.

Estás dentro, y casi seguro de que nadie te ha visto; una extraña sensación invade tu organismo: jurarías que una especie de hechizo ancestral se desprende de los irregulares bloques de piedra que conforman la arquitectura exterior y la derruida fachada de este siniestro lugar. Es una pesadez similar a la de estar caminando bajo el peso de una manta húmeda que ralentizara y entorpeciera todos tus movimientos.

Te acercas hasta la puerta principal, un enorme pórtico de roble reseco con guardas de fundición. Un gigantesco candado bloquea la entrada, y no parece que puedas abrirlo. En todo caso, las ansias por penetrar allí son incontenibles y juras no rendirte fácilmente. Tal vez puedas encontrar una entrada alternativa...

*Si quieres, puedes volver sobre tus pasos y elaborar un poco más tu plan en la página 125. O simplemente rodea la iglesia en busca de un resquicio por el que colarte en la página 48.*

# 25

Qué duda cabe de que todo lo que has aprendido de esta lectura reconcentrada del *Vermis* puede servirte como inspiración para la creación de una novela acerca del fin de los tiempos y del advenimiento de la autodestrucción humana, eventos que se profetizan en las páginas del libro.

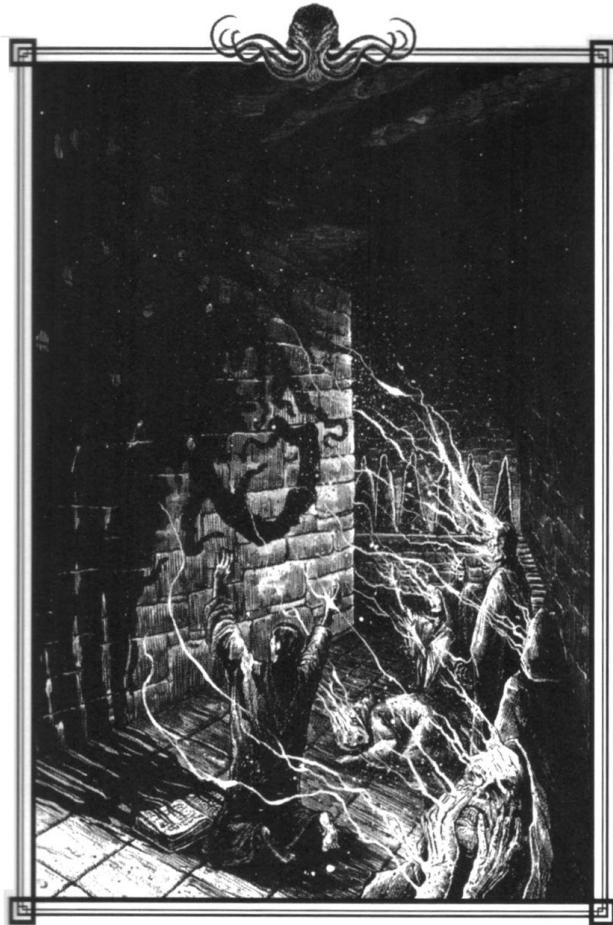
Enfebrecido, y presa de un extraordinario frenesí creativo, te pasas los siguientes seis meses tecleando en una Underwood que adquieres en una casa de empeños cercana. Gracias a un furioso ritmo de trabajo consigues elaborar una monumental novela de seiscientas páginas en la que narras hechos luctuosos, escenas de mutilación y asesinato y pasajes de casquería y canibalismo extremo.

Sorprendentemente, una pequeña editorial de Providence accede a publicar el manuscrito. La salida del libro al mercado, meses después, provoca un tremendo escándalo en el mundillo literario. No se había visto nada igual desde las publicaciones del Marqués de Sade. Tu foto y la portada del libro aparecen en las primeras planas de los periódicos, y las organizaciones religiosas y en pro de la moral te tachan de lunático y libertino, de diabólico y blasfemo; inmediatamente comienza un proceso de excomunión a través de una prerrogativa papal, y las autoridades se plantean seriamente censurar tu obra y retirarla del mercado.

El problema es que, para entonces, se ha convertido en uno de los libros más vendidos del naciente siglo XX, y su mensaje comienza a expandirse como un virus.

*Agobiado, regresas a Wisconsin en la página 53.*

# 26



*jQuacumque die invocavero te, oh Azathoth,  
Umbrarum Vel omnes, cum oculo primordiales  
chaos, factorem omni malo!*

Desesperado, buscas una fórmula que quizá detenga a tus atacantes, que ya han derribado la puerta principal y remontan las escaleras. Abres el libro por una página al azar y, de repente, encuentras lo que parece un ritual de invocación. Colocas el libro en el suelo, te prosternas de rodillas y pronuncias una serie de frases en latín, culminando con la siguiente:

*—¡Quacumque die inuocauero te, oh Azathoth,  
Umbrarum Vel omnes, cum oculo primordiales chaos,  
factorem omni malo!*

Inmediatamente surge en el techo una especie de vórtice purpurado, y en medio de esta espiral en movimiento germina la figura del Dios Ciego e Idiota, el que babea en el centro del infinito.

Los miembros de la secta aparecen en tu habitación, pero la presencia de la imagen de Azathoth los hace caer fulminados; de la figura del dios brota una energía invisible, aunque sumamente perceptible, que los hierva vivos delante de ti. La piel de sus cuerpos se desgarra en tiras y todos caen al suelo convertidos en masas de carne desnuda y palpitante. Cada uno de ellos perece horriblemente desollado, al tiempo que emite unos alaridos agónicos desgarradores.

La masacre no dura mucho tiempo, pero cuando acaba te sientes el ser más poderoso de la tierra. Eres lo que el Vermis llama el «Poseedor de la Sabiduría», y tal vez sea hora de que empieces a recorrer el mundo predicando la palabra de un dios que no teme hacer evidente su existencia... La Palabra de Azathoth.

*Hazlo en la página 96.*

# 28

Abandonas la nave central de la iglesia a través de la puerta principal, asegurándote de traer contigo los metros de cable telefónico, además de lo que has obtenido durante tu incursión en el templo. Lovecraft te espera en el soportal; allí os reunís bajo el acusador resplandor de las estrellas, y a merced de un fuerte y húmedo viento del este que hiela vuestros huesos.

Es momento de hacer inventario de lo que has rescatado del interior de la iglesia...

*Si solo traes contigo el diario del periodista Edwin E. Lillibridge, id hasta la página [49](#).*

*Si únicamente has arrastrado desde el interior de la iglesia la impagable colección de libros prohibidos, dirigíos a la página [101](#).*

*Si has salido de la iglesia con ambas cosas, id a la página [76](#).*

El pasadizo de la derecha parece la continuación natural del que estabas siguiendo. No hay variaciones en los suelos de tierra apelmazada o en los ladrillos color terracota recubiertos de moho y musgo muerto.

Avanzas con lentitud, enfocando tus pies con la linterna para no tropezar, pero cuando a tus oídos empieza a llegar una cacofonía lejana que no puedes identificar, apuntas hacia el fondo del pasillo. Es un error del que te arrepientes enseguida. Un escalofrío te congela la base de la espalda y reptá por tu columna hasta aferrártete a la nuca. Un muro palpítante de millares de diminutos destellos rojizos, dientes afilados y pelaje sarnoso avanza como un tsunami de muerte.

¡RATAS!



*Si tienes un capote y botas altas puedes tratar de aguantar su embestida en la página 42.*

*O tal vez puedas volver atrás y tomar el otro camino en la página 36.*

*Si tienes un arma de fuego o un martillo pilón, podría ser un momento para usarlos y tratar de asustar a la horda de ratas en la página 46.*

# 30

No te es fácil escapar de la iglesia con los tomos prohibidos, pero cargas con ellos escaleras abajo hasta el sótano. Una vez allí, coges una de las sábanas amarillentas que cubren los muebles podridos e improvisas un petate. Regresas por el mismo camino por el que has llegado, y como un ladrón furtivo vuelves a las tenebrosas calles de Providence con tu cargamento bibliófilo al hombro, como un enigmático hombre del saco.

Llegas finalmente a College Street, y en la soledad de tu apartamento vuelves a examinar tu botín. Has conseguido no solo el *Vermis*, sino una auténtica colección de literatura apócrifa. Este conjunto de libros te podría reportar una verdadera fortuna en los mercados de coleccionistas y en el submundo de las sectas esotéricas. En todo caso, no estás seguro de si deshacerte de ellos, por más dinero que te ofrezcan a cambio, es una buena idea. ¿Qué pasaría si todo ese conocimiento perdido cayera en malas manos?

En ese momento, y totalmente extasiado por el resultado de tu expedición, valoras las posibilidades que se abren ante ti...

*Puedes volver a Wisconsin con los libros, dando por zanjada tu exitosa aventura en Nueva Inglaterra en la página 131.*

*O bien permanecer en Providence, donde lo que averigües en los libros, más la impresionante vista que te ofrece la ventana de tu apartamento, quizás te inspire la creación de una gran novela de terror (empieza a escribirla en la página 134).*

# 31

La noche siguiente, y poco después de la caída del sol, emprendéis vuestra expedición al Dutch Brotherhood Cemetery. Durante el trayecto, Lovecraft parece muy excitado, y te pregunta hasta qué punto su perturbación nerviosa será conveniente para vuestra misión.

El cementerio es un pequeño predio de muros medio derruidos rodeado por una verja herrumbrosa y desvencijada. Parece muy mal vigilado, con lo cual no os cuesta gran trabajo colaros. Nadie se os acerca, ni siquiera a causa de lo llamativo que resulta vuestro aspecto, portando alegremente picos y palas en medio de una necrópolis.

Os internáis, linterna en mano, en un enloquecedor dédalo de cruces y lápidas, y Lovecraft, que parece conocer perfectamente la ubicación, te conduce hasta el sepulcro de Jaap Van Rotmensen.

Sin más preámbulo comenzáis a cavar frenéticamente, y tras una larga hora de trabajo —la debilidad física de Lovecraft ralentiza la tarea hasta la desesperación—, finalmente encontráis el ataúd. Lo abrís; la imagen es espeluznante. Un cadáver carcomido y sonriente que porta entre sus dedos huesudos un extraño talismán de jade.

—Es nuestro —murmura Lovecraft.

El amuleto desprende una oscura energía, a modo de advertencia silenciosa e invisible.

Te toca a ti estirar una mano codiciosa y cogerlo. ¿Lo harás...?

*Coge el talismán y ve a la página 37. O convence a Lovecraft de que no es conveniente «despertar» a esas fuerzas, y a continuación machaos con las manos vacías hasta la página 50.*

# 32

Trepas hasta el campanario, y al llegar arriba iluminas tu camino con el haz de la linterna. Maldita sea la hora. Bajo el cono de luz blanca se revela el organismo más horrendo y grotesco que has contemplado nunca: se trata de una especie de murciélagos gigante, pero con cientos de alas que se agitan y crepitán en el aire contaminado del campanario. La presencia de la luz hace que se multipliquen los horrendos sonidos que emite, y el vistazo fugaz que alcanzas a echar a su guarida te revela que ha utilizado el forro de los cojines para bloquear las ventanas ojivales y así permanecer guarecido por una oscuridad total.

Tu linterna parece estar intensificando la furia de la criatura, que con un gorgoteo coagulado se deja caer sobre ti. Tratas de protegerte, levantando los brazos. La criatura te embiste y de un aleteo te arranca la luz de las manos.

En lo que parece un instante eterno, escuchas cómo el bombillo se rompe...

Ahora la criatura está nuevamente resguardada por las tinieblas, y sin duda intentará aniquilarte. Tu temeridad te traerá inevitables consecuencias, pero tal vez aún cuentes con una oportunidad.

*Si en algún momento has encontrado una caja de cerillas ve a la página 137.*

*Si no es así, escapa escaleras abajo en la página 44.*

# 33

Alejarte por un tiempo —o tal vez para siempre— de la civilización se te presenta como la mejor opción. El mundo parece haberse vuelto loco, ¡y todo por las enajenaciones que se te ha ocurrido escribir en una novela!

En cuestión de días, y gracias a tu creciente fortuna como escritor consagrado, gestionas la compra de una cabaña aislada en algún rincón de Aguascalientes, México, donde tienes la casi completa seguridad de que nadie podrá encontrarte, especialmente todos aquellos que te han amenazado por carta o por teléfono.

Oculto, y en plena noche, huyes para siempre de Estados Unidos y te instalas en tu refugio, que se yergue en el corazón de un bosque de arces medio inaccesible. Allí te retiras a leer y al reflexionar sobre todo lo que has vivido desde tu visita a Providence, y a efectuar tus abluciones a los nuevos dioses.

Lamentablemente, la fama de tu novela y la locura que ha desatado están fuera de control, y una noche, en plena madrugada, recibes la visita de un grupo de exaltados. Portan machetes y ejemplares de tu obra, que recitan de memoria. La mayoría tiene el rostro tatuado con extrañas runas y jeroglíficos. Tras declamar a gritos algunos pasajes de tu libro, caen sobre la endeble puerta y la hacen pedazos con los machetes.

Tú, por supuesto, eres el siguiente. No contentos con adorar tu obra, con venerarte con devoción malsana, tienen la imperiosa necesidad de vivir lo que tú vives, de formar parte de ti y de tu historia, o mejor dicho: ¡de que tú formes parte de ellos! Te consumen, te ingieren, se embadurnan con tu sangre y tu carne...

—¡*IÁ, IÁ ROBERT BLAKE*, aquel que no debió ser leído! — exclaman.

Después se marchan de allí, dispuestos a seguir sembrando el mal... ¡Malditos lectores!

**FIN**

# 34

—¡Lovecraft! ¡Lovecraft! —gritas desesperado—. ¿Se encuentra bien?

Tras una serie de crujidos de estática, por fin te responde.

—Me he caído por una escalera —dice—. Por suerte he aterrizado sobre unas sábanas viejas. Permanezca usted ahí —indica—, y le iré diciendo lo que veo...

Aceptas la propuesta, aunque en realidad sabes que lo ideal hubiera sido invertir los papeles. Lovecraft recorre el tenebroso subsuelo y te dice lo que encuentra, que no encierra, por cierto, ningún interés. Le aconsejas que busque sobre todo una escalera que os permita acceder a la nave central.

De repente, su voz se congestiona por la impresión.

—¡Blake, por el amor de Dios! —exclama.

—¿Qué ocurre, Lovecraft?

—¡No puedo decírselo! ¡Sobrepasa todo lo que es posible imaginar! Es algo que... ¡algo que no cabe en la imaginación humana! ¡Dios del cielo! ¡Nunca nadie ha podido concebir algo como ESTO!

Tras esta confusa descripción oyes un grito absolutamente aterrador a través del receptor telefónico.

—Lovecraft... ¡voy a bajar! —exclamas.

—¡No! —grita—. ¡Por nada del mundo se le ocurra bajar!

¿Qué harás a continuación...?

*Si ignoras su recomendación y decides bajar al sótano a comprobar qué es lo que ha visto, ve a la página 12.*

*Si en cambio crees que es mejor permanecer en el exterior, atento al receptor telefónico, ve a la página 99.*

El insomnio te arrastra a una terrorífica pesadilla, extraordinariamente vivida, en la que ves a Lovecraft atacándote con un hacha. Hay un gesto maligno en su rostro alargado, y parece dispuesto a trocearte sobre la cama de la habitación de invitados. Despiertas sobresaltado, emitiendo un grito y completamente bañado en sudor frío. En medio de la resaca de este sueño horrible crees oír una voz en tu cabeza... Es una voz cavernosa, hueca, despersonalizada y recóndita. La voz te dice que seas tú quien acabe con Lovecraft, o de lo contrario él acabará contigo.

Te llevas las manos a las sienes, pero la incomodidad no desaparece e inevitablemente te levantas en plena noche y acudes a la leñera; sabes que la voz viene de allí, de la energía que emana el maldito talismán.

En el recinto, atestado de leña, brilla en un rincón el perverso *Trapezoedro Resplandeciente*, que yace casi pacíficamente en el interior del estuche. Junto a él hay un hacha de considerable tamaño clavada en un tocón. El influjo que nace del talismán te incita cada vez más a cogerla: «¡Blake, acabe con él! Si no lo hace usted primero, ese débil pusiláñime será incapaz de resistirse».

Giras sobre ti mismo, pero estás completamente solo en la carbonera. ¿Será verdad lo que te susurra este amuleto demoniaco?

¿Qué harás?

*Resístete al hechizo del Trapezoedro y vuelve a la cama en la página 69. Haz caso a la voz y ve con el hacha a la habitación de Lovecraft en la página 142. O coge el hacha y destruye el Trapezoedro Resplandeciente, origen de todos los males en la página 92.*

# 36

Sigues el hilo de sustancia oleosa que empapa los suelos e iluminas su rastro con la linterna. No tardas en caer en la cuenta de que toda esta sección parece mucho más limpia que el resto, incluso transitada con cierta asiduidad. El camino está despejado de cascotes y el olor a productos químicos es más intenso a cada paso; de alguna forma lo asocias con algún tipo de lejía de gran pureza o incluso con la sosa cáustica. Estás tan absorto en tus pensamientos que casi te das de bruces contra una puerta metálica que sin duda ha sido añadida recientemente. Por debajo de la hoja se filtra el agua encharcada, que ahora ves que es de un rojo intenso.

Tal vez puedas abrirla... si cuentas con material adecuado, claro.

*Si tienes un equipo de ganzuás, tal vez puedas forzar la moderna cerradura en la página 136. Si cuentas con un martillo pilón, también es posible echar la puerta abajo en la página 62. Si no cuentas con nada de esto tal vez quieras volver atrás para coger el camino de la derecha, en la página 29. O retroceder incluso más atrás y volver a las alcantarillas normales en la página 7. Si ya has considerado todas estas opciones y no tienes modo de seguir avanzando, o crees que toda esta expedición por las entrañas de Federal Hill es una locura, siempre puedes volver a tu apartamento en la página 8.*

Casi sin creerte lo que estás haciendo y sin saber por qué lo haces, te inclinas sobre el cadáver y coges el talismán. El primer contacto ya te hace sentir el poder de unas fuerzas intangibles. La iluminación es deficiente, pero aun así aprecias la extraña figura tallada en medio del pedrusco de jade: un indescriptible sabueso alado.

Inmediatamente cerráis el ataúd y regresáis a casa de Howard.

Una vez allí se genera una pequeña controversia. Ambos estáis muy confusos; cuando habláis de lo que habéis hecho no le encontráis explicación. ¿Dos desconocidos profanando tumbas? Llegáis a la conclusión de que es la propia Providence la que genera una inexplicable resistencia a la negación de lo antinatural. Esta ciudad está podrida por la magia, y sus habitantes son meros títeres en manos de algún poder superior, oscuro e inexplicable.

Ha llegado la hora de separaros, pero la fascinación que en ambos despierta el talismán os lleva a preguntaros quién ha de quedárselo. Tras un breve intercambio de posturas, Lovecraft propone echarlo a suertes. Lanza al aire un cuarto de dólar, que extrae de su apolillado bolsillo.

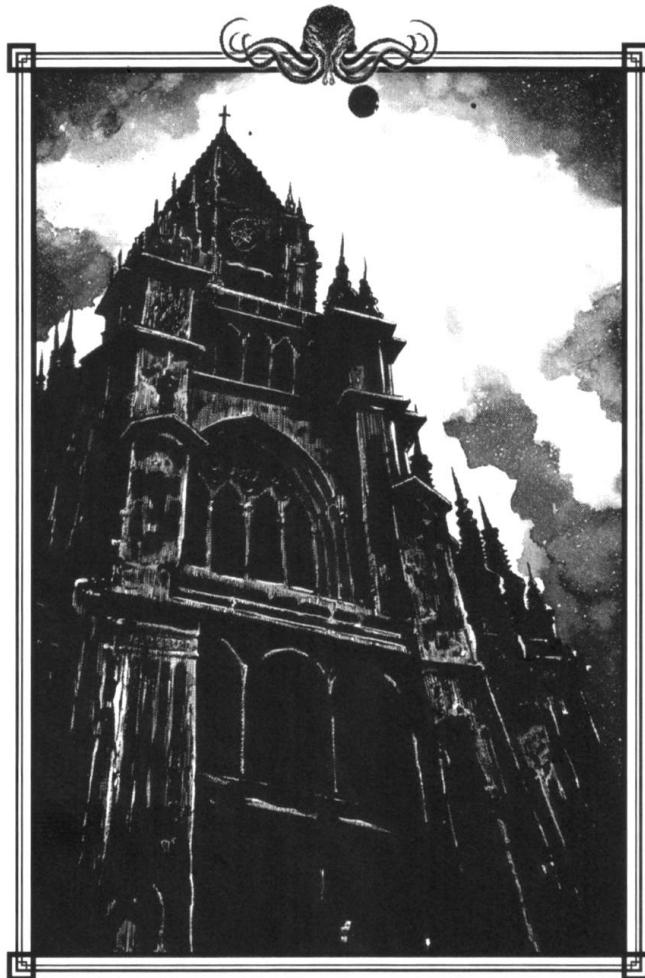
—Cara —dice el escritor mientras tapa el resultado con la palma de la mano.

Lovecraft parece casi infantilmente decepcionado cuando revela la silueta del águila, pero acepta la derrota con caballerosa deportividad.

Ocultas el talismán en el bolsillo de tu chaqueta y, en plena noche, te internas nuevamente en las calles de Providence con rumbo a la estación del ferrocarril; hay una línea nocturna que te llevará a tu apartamento de College Street, donde prevés pasarte las horas siguientes analizando el amuleto.

En la oscura lejanía, oyés el siniestro aullido de un perro...

*Ve a la estación y espera el tren en la página [135](#).*



*Tras sus muros se intuye la presencia de un mal ancestral conservado durante eones.*

# 39

Recorréis a pie las dos millas que separan Angell Street de Federal Hill, y durante el camino Lovecraft te cuenta algunas ideas que tiene para escribir relatos macabros, casi todas ellas extraídas de sueños vividos que tiene cada noche. A cada segundo que pasas con él aumenta tu sensación de que se trata de un sujeto fascinante.

Finalmente, llegáis a Federal Hill. La iglesia es una mole de piedra negra, imponente y majestuosa, que se alza en medio de una enorme plataforma construida sobre la cima de la cuesta. Sorteáis la verja sin demasiados problemas y penetráis en el recinto. El aspecto del templo es verdaderamente temible; tras sus muros rugosos se intuye la presencia de un mal ancestral y ranciamente conservado durante eones. Así y todo, parecéis dispuestos a todo con tal de encontrar más datos que os permitan desentrañar el misterio.

—¿Por dónde accederemos? —pregunta Lovecraft.

Te toca a ti decidir...

*Intentadlo por la entrada principal en la página 14.*

*O tal vez por la puerta del sótano en la página 130.*

# 40

Tus pesquisas en las inmediaciones de Federal Hill se prolongan casi hasta el mediodía. Haces preguntas indiscretas, e incluso celebras un pequeño conciliáculo con un tal padre Merluzzo, de la iglesia del Espíritu Santo, y con el policía irlandés que se encarga de controlar el ánimo de la multitud, el oficial William J. Monahan.

—Algo terrible ha pasado —murmura el párroco persignándose varias veces—. El horror se percibe en el aire.

—La gente está inquieta, hemos movilizado a los agentes que aún no han abandonado el cuerpo señala hacia a la iglesia con la cajetilla de cigarrillos que acaba de abrir—. Todos los italianos se *han pirado* y nadie quiere patrullar el perímetro.

Pese a que ambos parecen personas cultas y poco inclinadas a la superstición, se muestran muy preocupados a causa de los extraños ruidos que se oyen desde el chapitel de la iglesia, y que tú mismo percibes: se trata de un extraño aleteo, como si fueran los ecos de una agitación incesante en las plantas más altas del templo.

Regresas a tu apartamento y consultas algunos apuntes preliminares. De allí extraes una conclusión inequívoca: tu acto irracional de cerrar el estuche ha despertado al llamado «Asiduo de las Tinieblas», ya que has hecho que la oscuridad se cierre sobre el talismán.

Quizá sea hora de asumir tu responsabilidad... Pero ¿tendrás valor suficiente como para hacerlo?

*Si crees que es tu deber regresar esa misma noche a la iglesia e intentar abrir nuevamente el estuche que contiene el Trapezoedro Resplandeciente, prepárate para una nueva expedición en la página 54. Si crees que es mejor mantenerte a la expectativa, calibrando el peligro que supone regresar allí, ve a la página 15.*

La forma en la que te instan a llevarte el libro esa noche te despierta sospechas, con lo cual declinas esta posibilidad y te trasladas hasta el 598 de Angell Street, donde te recibe H. P. Lovecraft. Lo pones al tanto de tu experiencia en la «Sabiduría de las Estrellas».

—¿Cómo? ¿Está usted loco? —exclama—. ¡Ha cometido usted una insensatez y solo espero que no le traiga funestas consecuencias! Ha atraído la atención de esos sujetos sobre su persona. Al menos ha hecho bien en no llevarse el *Vermis* durante la primera noche.

No te gusta demasiado su actitud, así que cambias de tema bruscamente. El escritor te enseña a continuación más documentos de su propia investigación, y se muestra convencido de que aun tenéis mucho por descubrir en la iglesia de Federal Hill, a la que te insiste en que lo acompañes. Llegáis a la conclusión de que el epicentro de todo el misterio es esa misteriosa iglesia abandonada, y de que ha llegado la hora de hacer una visita.

Pero ¿irás solo o acompañado?

*Si quieres acudir en compañía de Lovecraft, hazlo en la página 20.*

*Si prefieres visitar la iglesia en solitario, deshazte del aprensivo y pusilánime Lovecraft con alguna excusa y acude por tu cuenta en la página 24.*

# 42

Las bestias hambrientas se precipitan por el túnel como una auténtica ola de furia incontrolable. Te parapetas contra una de las paredes y te cubres el rostro y las manos con la pesada gabardina de viaje. Notas un millar de dentelladas y araños. El grito de sus gargantas desgañitadas es ensordecedor. Pero lo peor es sin duda el olor, el almizcle nauseabundo que arrastra la horda y que te impregna como una ducha inmunda. Cuando notas que la presión disminuye, te atreves a sacar la cabeza y echar una ojeada con la linterna. El espectáculo es terrible, todo el túnel está salpicado de ratas más débiles y moribundas, a medio devorar por sus compañeras. Arrugando el gesto y contento por tu buen juicio al elegir el equipo, sigues avanzando en la dirección que crees que está la iglesia. No mucho más lejos, encuentras una escalerilla que asciende hasta un estrecho respiradero, mientras el túnel sigue adentrándose en el mundo subterráneo.



*Si quieres subir por el respiradero ve a la página 22. Si por el contrario quieres continuar explorando estas catacumbas, ve a la página 68.*

# 43

Regresas a casa con el libro, entusiasmado con la posibilidad de leer lo que esté traducido y, también, ansioso por intentar descifrar aquellos pasajes escritos en clave o en idiomas que no dominas del todo.

Lees el *Vermis* hasta la madrugada y descubres más datos acerca del *Trapezoedro Resplandeciente*, sus capacidades adivinatorias, sus cualidades como objeto mágico y de invocación de dioses. El libro contiene también diversas fórmulas de llamamiento a deidades oscuras y terribles, como Azathoth.

Pero lo más estremecedor consta en las páginas finales del volumen, donde se habla de los sacrificios que la secta debe efectuar cada cierto tiempo. Según el libro, en ocasiones un miembro de la congregación es inmolado para calmar la ira de Azathoth, a quién debe entregársele el corazón del sacrificado en medio de una ceremonia asesina y demencial. Durante el ritual, el maestro de ceremonias ha de partir el pecho del elegido con un cuchillo de pedernal y extraerle el corazón, para a continuación ofrecerlo entre abluciones al Dios Ciego e Idiota.

Lo más escalofriante viene en las últimas líneas de este capítulo:

*En estas ocasiones resulta idóneo recurrir al sacrificio de un recién iniciado, especialmente de uno que muestre un apego desmedido por poseer el Libro de la Sabiduría, también llamado De Vermis Mysteriis.*

*Azathoth agradecerá el sacrificio del portador del libro.*

Te quedas paralizado, y un segundo después oyes unos golpes en la puerta del edificio de College Street...

*Prepárate para recibir visitas en la página 72.*

# 44

La criatura aletea y chilla sobre tu cabeza y lo mejor que puedes hacer es escapar; tu acto heroico ha durado lo que la frágil bombilla de la linterna del agente Monahan. Te das la vuelta y encaras nuevamente la inestable escalera de caracol. A tus espaldas sientes el aliento draconiano de la criatura.

Tras descender solo dos peldaños, toda la estructura de la escalera tiembla como gelatina para, segundos después, desmoronarse bajo tus pies. Te precipitas hacia el suelo de piedra de la nave central y oyes el sonido inconfundible de un hueso al partirse. El dolor que te sube por la pierna es indescriptible.

Gritas con todas tus fuerzas... Pero la congregación arracimada en el exterior está demasiado asustada como para entrar a auxiliarte. Amparada por la oscuridad total, la criatura atraviesa la puerta del campanario y desciende, planeando la distancia que os separa.

Ves una fila interminable de dientes afilados y puntiagudos que sobresalen de una boca monstruosa; tiene algo de fauces lobunas y, al mismo tiempo, de pico de ave de rapiña. Esos dientes arracimados te despedazan en cuestión de segundos. Lo primero que se come son tus ojos para sumirte en la oscuridad, algo que agradece, pues así, tras la agonía, solo puedes intuir que esa masa húmeda que se escurre por tu regazo son tus entrañas expuestas.

Y así, el inesperado héroe del pueblo pasa a mejor vida...

**FIN**



El tiempo transcurre, pero tu situación en el centro psiquiátrico se vuelve cada vez más extraña. Las atenciones y los privilegios disminuyen, y de un día para otro dejas de ver a Charles Applegate, quien ya no te hace visitas. Un día, un celador del manicomio entra con una camisa de fuerza y te la coloca casi sin que te des cuenta. Cuando pides explicaciones, te dice que son órdenes del doctor Applegate; se trata de una simple medida preventiva.

Poco después te trasladan, también por precaución, a una celda acolchada normal, donde permaneces encerrado e incomunicado durante semanas.

No tienes idea de lo que pasa en el exterior, ya que no te dejan leer los periódicos, y tu nueva situación te empuja lentamente, ahora sí, hasta la más absoluta locura.

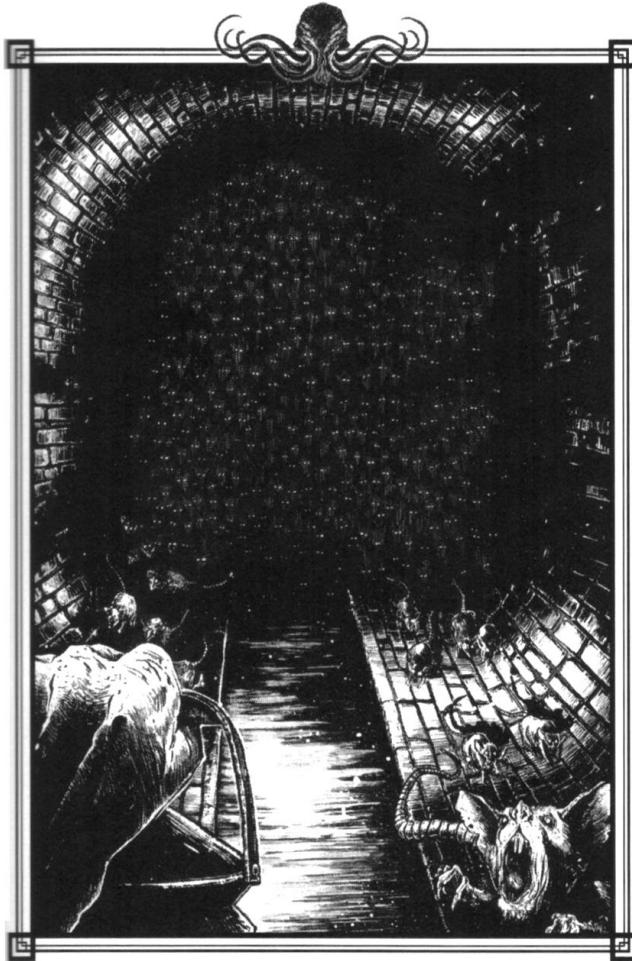
Una mañana, de pronto alguien empieza a llamar a la puerta de tu celda. No son golpes normales, sino brutales descargas que hacen temblar los goznes. Finalmente, la puerta cae, y quién entra es un sujeto cuyas facciones revelan un agudo estado de demencia. Porta en sus manos un hacha manchada de sangre.

—¡Todo se ha acabado! —grita extasiado—. ¡El final ha llegado!

Sin decir más, se marcha corriendo, y desde el exterior de la celda te llega un fragor de gritos y sonidos que presagian el apocalipsis.

Anonadado, sales al pasillo y te asomas a la primera ventana que encuentras...

*Contempla en lo que se ha convertido el mundo en la página 60.*



*Una marea de dientes, ojillos inyectados en sangre  
y sarna se acerca desde las profundidades de la  
alcantarilla.*

En cuanto ves ese muro de dientes, ojos enfurecidos y bocas desencajadas por el hambre que se precipita por el pasillo sabes que estás condenado. Usas todo lo que tienes para defenderte, pero enseguida queda claro que no bastará para eliminar a la plaga. Solo la esperanza de que el ruido sirva para asustarlas te mantiene en pie.

Utilizas tu arma y numerosas ratas revientan por los aires, salpicando de sangre las paredes... pero eso solo aumenta el frenesí devorador del resto.

Notas cómo entran por las perneras de tu pantalón, cómo trepan por tu espalda y se enredan en tu pelo. Sientes el lacerante dolor de los mordiscos en tu piel y, por último, notas cómo se abren paso a través de tus orificios. Gritas con desesperación y una enorme rata de color negro y parches de sarna te salta a la boca.

Ya es tarde para huir; terminas por caer de rodillas y hundir las manos en el interminable río de piel sarnosa y dientes. El dolor es insopportable. Cuando logras alzar los brazos, ante tus ojos solo hay dos muñones ensangrentados que apenas sujetan unos huesos mondos que se desmoronan. Poco encontrarán de ti. La próxima vez que grites, no brotará ningún sonido de tu garganta; tan solo asomará un pequeño hocico ensangrentado.

**FIN**



# 48

Recorres la fachada y te pegas al muro oeste de la iglesia. A lo lejos observas el resplandor lechoso del cuarto creciente, que te observa desde un cielo duro y tachonado de estrellas. No hay un alma en los alrededores, lo cual te alivia, aunque al mismo tiempo aumenta la sensación ominosa de la que está impregnada esta intempestiva correría noctámbula. Giras nuevamente a la izquierda y te encuentras en la parcela trasera del predio; desde el suelo herboso asoman, como dedos enterrados, un puñado de lápidas de piedra en mitad del camposanto, pero lo que te interesa de verdad es la puerta del sótano. Gracias a la luz de la linterna que has traído observas que es un pesado portón de doble hoja bloqueado por un simple pestillo corredivo, aunque la profusión de herrumbre te hace pensar que tal vez no sea tan sencillo abrirla.

No obstante, tras un par de fuertes tirones termina por ceder y abres la trampilla que conduce al subsuelo. La oscuridad impenetrable que sube desde el sótano te azota el rostro. Desde tu posición observas los polvorrientos escalones que descienden hasta aquella boca de lobo. No tienes idea de los misterios que te esperan allí abajo, pero ¿acaso no has venido aquí para averiguar precisamente eso...?

*Desciende los peldaños hacia la oscuridad en la página 91.*

*Si crees que no estás lo suficientemente equipado para allanar esta iglesia, siempre puedes volver atrás y planear mejor la invasión en la página 125.*

No habéis conseguido el mítico *Trapezoedro Resplandeciente*, pero en las páginas del diario de Lillibridge descubrís que hay otro talismán igualmente perseguido por la «Sabiduría de las Estrellas», y al cual el intrépido periodista llevaba tiempo siguiendo la pista. Por lo visto se trata de un viejo amuleto de jade perteneciente a una antiquísima cofradía de nigromantes holandeses. Lillibridge había apuntado en su diario sus intenciones de realizar una expedición al Dutch Brotherhood Cemetery, de Providence, un camposanto que erigió una de las primeras comunidades neerlandesas que desembarcó en Nueva Inglaterra a mediados del siglo XVII. El difunto periodista especifica en su diario la identidad del sepulcro en donde presuntamente se encuentra el talismán: es la tumba de Jaap Van Rotmensen, un antiguo necrófilo, sádico y excéntrico nacido a finales del siglo XVI.

Lovecraft, absolutamente convencido del valor intrínseco de este amuleto, te convence de acudir al cementerio holandés a la noche siguiente...



*Con mucho cuidado, internaos entre las tumbas en la página 31.*

# 50

La energía que transmite el amuleto te despierta muy malas vibraciones, así que convences a Lovecraft de que no es conveniente violentar a los muertos, y menos a uno con un pasado como el de este depravado holandés frecuentador de tumbas.

—¿Pretende decirme que solo hemos venido aquí a perder el tiempo? —te pregunta Lovecraft con amargura.

Pese a su resistencia, cerráis nuevamente el sepulcro. No obstante, a la hora de marcharos Lovecraft se muestra reticente.

—Me quedaré dando vueltas por aquí para aprovechar el viaje —dice—. Siempre me ha resultado inspirador el ominoso paisaje de las necrópolis.

Así de extravagante parece ser, así que encogiéndote de hombros emprendes el camino hasta la estación del ferrocarril, ubicada al final de Angell Street; existe una línea nocturna que te conducirá hasta tu apartamento. Durante el camino a la estación alcanzas a oír, en la distancia, el insistente aullido lejano de un perro que ha de ser enorme...

Llegas a la estación y te sientas a esperar la llegada del tren. Mientras tanto, piensas en cómo proseguir la investigación al día siguiente... Entonces vuelves a oír el aullido lastimero del perro, seguido por un escalofriante alarido de desesperación y agonía. El grito es un pedido de auxilio desesperado y, según puedes intuir, proviene de la casa de Lovecraft, en el 598 de esa misma calle...

*Acude corriendo a la casa del escritor y averigua lo que ha ocurrido en la página 55.*

# 51

Decides indagar todavía más en la vertiente mística y proto-teológica de estos conocimientos, y pronto te conviertes en el primer sacerdote auténtico del Culto al Gusano. El precepto está en las páginas del Vermis, tu nueva Biblia, tu texto sagrado, las Santas Escrituras que te permitirán predicar esta nueva religión; un culto que explica el destino que nos espera más allá de la muerte y la corrupción, la nueva aventura de la ontología humana una vez que sea devorada por el Gusano que Roe, y cuyo objetivo no es otro que alcanzar la eterna servidumbre a los Dioses Primigenios.

No es un proceso rápido, vas a tardar años, pero por medio de una serie de conjuros secretos, solo descifrables para un estudioso del Vermis, lograrás invocar a Azathoth, el Dios Ciego e Idiota que babea y burbujea en el centro del infinito, acompañado por un pánico y dionisiaco sonsonete de flautas y silbos ancestrales. La primera vez que logras atisbar la dimensión en la que mora, te saltan estos versos:

*Allí el inmenso Señor de Todo  
murmuraba en la oscuridad  
Cosas que había soñado pero no podía entender,  
Mientras a su lado murciélagos informes  
se agitaban y revoloteaban  
En vórtices idiotas  
sacudidos por haces de luz.*

Estableces un control sacerdotal sobre estas criaturas, a la que adoras sin condiciones, y en honor de quienes efectúas diarias abluciones y purificaciones espirituales. Ellos te responden y te instan a que difundas el culto por el mundo.

Definitivamente, estás preparado para convertirte en predicador.

*Comienza a ejercer este milenario y santo oficio en la página 96.*

# 52

Estás en la nave central de la iglesia. Los polvorientos bancos de madera se alinean como una tropa de soldados antes de la revista de un general, y todo está absolutamente cubierto por gruesas capas de polvo. Hay estatuas de santos a los costados — identificas a primera vista a san Cristóbal y a san Jorge, que porta la lanza que atraviesa la cabeza del dragón—, y un enorme atrio al fondo. A mano derecha observas un extraño recodo arquitectónico que, según puedes intuir, conduce al ábside; desde allí emana la única luz que tenuemente ilumina el recinto; un resplandor pulsátil y purpureo que quizá provenga de una de las ventanas que no está tapiada. A mano izquierda, y siempre a la luz de la linterna, distingues el nacimiento de unas escaleras que, indudablemente, conducen al campanario de la primera planta. Te acercas a ellas y, en el último momento, iluminas con el haz mortecino un extraño fardo acurrucado debajo de las escaleras; se trata de un bulto sospechoso que no estás seguro de querer examinar.

Comunicas estos hallazgos a través de la línea telefónica, esperando que Lovecraft te indique o al menos te aconseje cuál de ellos investigar primero...; pero el escritor, tembloroso y estremecido a causa del pánico, solo balbucea y tartamudea directrices contradictorias.

—Sub... suba al cuerpo... digo... examine la escalera... —se confunde Lovecraft de una manera que lejos de ser hilarante, te resulta molesta debido a tu situación. ¡Eres tú quién está corriendo peligro!

Es evidente que tú mismo tendrás que tomar la decisión...

*Introducete en el recodo iluminado del ábside en la página 64.*

*Investiga el bulto bajo las escaleras en la página 57.*

*O sigue escaleras arriba, rumbo al campanario en la página 90.*

# 53

Te retiras a tu casita de Milwaukee, intentando huir de la repentina fama que la publicación de tu novela te ha propiciado. El escándalo de tu libro se expande poco a poco a través de toda América, y tu editor, relamiéndose gracias a los altísimos niveles de ventas, imprime ediciones una tras otra, que se agotan a la semana de ponerse a la venta en las librerías.

Tu excomunión se hace efectiva poco después, y el Congreso se plantea reajustar los códigos de censura para que tu libro sea, de una vez y para siempre, incondicionalmente expurgado de la vida del pueblo americano, especialmente debido a que, como setas, empiezan a surgir aquí y allá algunos grupúsculos de exaltados que cometan los más atroces asesinatos, al parecer inspirados por los hechos que narras en tu novela. Muy pronto, la fiebre asesina se expande como una pandemia...

Comienzas a recibir llamadas anónimas y amenazas de muerte por carta. Al mismo tiempo, sientes que tanta sabiduría va a acabar muy pronto con tu cordura. Tienes la certeza de que tu vida, de una forma u otra, corre peligro, así que te planteas dos opciones:

*Retirarte a un sitio apartado y desconocido fuera del país en la página 33. O consultar a un amigo psiquiatra, que tal vez pueda ayudarte a sobrellevar el éxito en la página 132.*

# 54

Los datos que has verificado en tus apuntes preliminares no dejan lugar a dudas: hay muchas probabilidades de que un ente siniestro escape del chapitel de la iglesia esa misma noche. Te armas de valor y acudes presuroso hacia Federal Hill, corriendo a través de las calles encharcadas.

En las inmediaciones de la iglesia todo es desesperación. La congregación de italianos histéricos lucha denodadamente por mantener vivas sus candelas y antorchas, mientras elevan rezos a san Genaro y a otros patrones de su país. Entre la multitud encuentras al padre Merluzzo y al agente Monahan y les confiesas la verdad: eres tú quien ha desatado toda esta calamidad, y estás dispuesto a ingresar en la iglesia para intentar neutralizar el peligro.

—Es usted un imprudente —te susurra el agente de policía mientras te aparta de la multitud tirándote del brazo—. Esta gente está a punto de cometer una locura.

—Si entra ahí no podremos velar por su seguridad —añade más dramatismo el párroco—. Pero si no lo hace, me temo que lo que se desatará sobre la comunidad le perseguirá para siempre... y no estoy hablando metafóricamente.

Un escalofrío te recorre la columna, mientras ambos te escoltan hasta la puerta principal. El oficial Monahan abre con una llave antiquísima, tras quitar el grueso candado.

Mientras tanto, notas un cambio de actitud en la muchedumbre, como si el ambiente cargado, casi ralentizado en el tiempo, súbitamente se viera aliviado. Se ha corrido la voz de que un héroe anónimo ingresará en el templo para enfrentarse al «Asiduo de las Tinieblas». En medio de la noche escabrosa se elevan repentinos vítores hacia ti...

*Regresa a la tenebrosa oscuridad de la iglesia en la página 2.*

# 55

Llegas al 598 de Angell Street y pronto te encuentras con el resultado de una masacre. La puerta está cerrada, pero tras un par de empujones irrumpes en la casa. Remontas las escaleras hasta el estudio y el horror que allí te espera. En el suelo, desgarrado y agonizante, yace Lovecraft exhalando sus últimos estertores; parece como si hubiera sido atacado por una insaciable bestia carnívora. Está a un paso de la muerte, pero aun así conserva resuello suficiente como para contarte lo que ha pasado. Te impresiona la insuperable capacidad que tiene para narrar el hecho aun en el umbral de la muerte, ya que se vale de un vocabulario farragoso y recargado con adjetivos descriptivos muy ampulosos y a veces completamente innecesarios.

Una vez que se quedó solo en el cementerio, su obsesión por el talismán lo obligó a volver a desenterrar el cadáver de Van Rotmensen y a apoderarse del amuleto. Se lo llevó a su casa, pero una vez allí sufrió el ataque de un monstruoso sabueso que penetró a través de la ventana del estudio. Efectivamente, verificas la rotura de la ventana en el mar de pequeños cristales que yacen por el suelo. Después de atacarlo, el horripilante can alado se marchó por dónde vino, ¡agitando unas descomunales alas de murciélagos!

Finalmente, el escritor muere en tus brazos, y tras cerrarle los ojos recorres la habitación y encuentras el amuleto de jade, abandonado bajo la mesa.

¿Qué crees que debes hacer con él...?

*Si decides regresar al cementerio y devolverlo a su propietario original, emprende esta misión en la página 78. Si decides quedarte con él y tratar de destruirlo, pese al peligro que eso conlleva, dirígete a la página 102.*

# 56

Nunca habías visto un rostro tan crispado como el de St. John al confesarle tu gran secreto. Sus ojos se abren hasta el punto de que parecen escapar de sus órbitas. Tartamudeando, te pregunta cómo es posible que poseas el *Trem Mortuorum*. Entonces le cuentas toda la historia.

St. John te implora que le conduzcas hasta tu apartamento en Main Street; considera que es justo que le enseñes el talismán. Además, asevera que circulan algunas falsificaciones, y quiere cerciorarse de que realmente posees el verdadero *Trem Mortuorum*. De repente tienes una sensación extraña... La sensación de que su sorpresa pudo haber sido impostada.

Rato después llegáis a Main Street, entráis en tu apartamento y extraes el talismán de su escondite —lo tenías guardado en un estuche, debajo de la cama—. St. John contempla embelesado el objeto de jade. Le tiemblan las manos cuando lo recorre con sus dedos ávidos. Finalmente, lo deja sobre tu escritorio.

Estás empezando a pensar que tal vez no fue la mejor idea haber confiado tu secreto, cuando de repente sientes un frío glacial en la zona de los riñones, y un segundo después un dolor lacerante que te sube por la espalda. La sangre caliente no tarda en derramarse por la zona baja de tu espalda. Emites un grito, y demasiado tarde te das cuenta de que St. John, a traición, te ha clavado una daga filosa y alargada...

*Verifica las consecuencias de este ataque en la página [121](#).*

Te introduces en el hueco de las escaleras atraído por ese extraño bulto, en el cual no te sorprende encontrar un cadáver. Se trata de un esqueleto; la calavera aparece cubierta por una melena rala y dispersa, y está enfundado en un viejo traje apolillado. Estupefacto, comunicas tu descubrimiento a Lovecraft a través de la línea telefónica. Este, tartamudeando por el pánico, te indica que busques alguna identificación entre sus ropas, además de algún otro documento que os pueda servir en la investigación.

Presa de una invencible repulsión, hurgas en los bolsillos de la chaqueta y de los pantalones del muerto, de los que emana un espantoso hedor a descomposición. El traje está reseco y polvoriento; tu mano izquierda, la que sostiene la linterna, no para de temblar.

Todo lo que encuentras está en el bolsillo interior de la chaqueta: una credencial que identifica al cadáver como Edwin E. Lillibridge, el periodista del *Providence Telegram* acerca del cual Lovecraft y tú ya habíais investigado, y cuya desaparición se certificó en 1893. También encuentras un viejo diario forrado en piel, del que te apoderas.

Asqueado, te alejas del cadáver, dispuesto a dar tu siguiente paso...

*Si aún no has investigado lo que hay en el recodo del ábside y quieres hacerlo ahora, ve a la página 64.*

*Si aún no has subido a la primera planta, hazlo en la página 6. Si crees que ya tienes suficiente botín y que lo mejor es huir, hazlo en la página 28.*

# 58

Como miembro recién iniciado de la «Sabiduría de las Estrellas», tienes derecho no solo a consultar el Vermis todo el tiempo que quieras durante la noche de tu conversión, sino también a conservar el libro durante las próximas veinticuatro horas, bajo tu responsabilidad, como medida de tu grado de compromiso con la orden. Al preguntar si no tienen miedo de que alguien lo robe, los miembros más antiguos se limitan a sonreír y dar explicaciones vagas.

Esa noche, y mientras tus cofrades celebran un pequeño ágape en el jardín como festín de culminación a la ceremonia, tú coges el *Vermis* y te encierras en la biblioteca de la casa de Prescott Street, donde pasas horas leyendo el contenido traducido del volumen.

En sus páginas, el autor, el caballero cruzado Ludwig Prinn, deja constancia de la existencia en el lejano oriente de un *Trapezoedro Resplandeciente*, y afirma que el amuleto es la puerta de entrada, la llave para acceder al ser denominado Nyarlathotep, el «Caos Reptante», también llamado el «Asiduo de las Tinieblas».

Tras varias horas, adquieres muchos otros conocimientos relativos al origen, actividades, creencias y objetivos de la secta, que lleva existiendo desde antes de que se erigieran las primeras pirámides.

Finalmente, llega la hora de marcharte. El maestro de ceremonias nuevamente te recuerda que tienes derecho a llevarte el *Vermis* hasta el día siguiente.

¿Qué harás a continuación...?

*Llévate el libro a casa para seguir adquiriendo conocimientos en la página 43.*

*O, conocedor de la secta y de los datos que has leído en el libro, visita ahora a H. P. Lovecraft en la página 41. O quizás, dispuesto a ir a por todas, espera al día siguiente y accede tú mismo a la iglesia de Federal Hill en la página 24.*

Visitas el garito de Prescott Street donde clandestinamente se reúne la «Sabiduría de las Estrellas». Los miembros de la cofradía te reciben amablemente, aunque hay suspicacia en sus miradas. Entre ellos hablan en un extraño idioma que jurarías es inventado, y un hedor nauseabundo a inciensos y gomorresina invade todo el local.

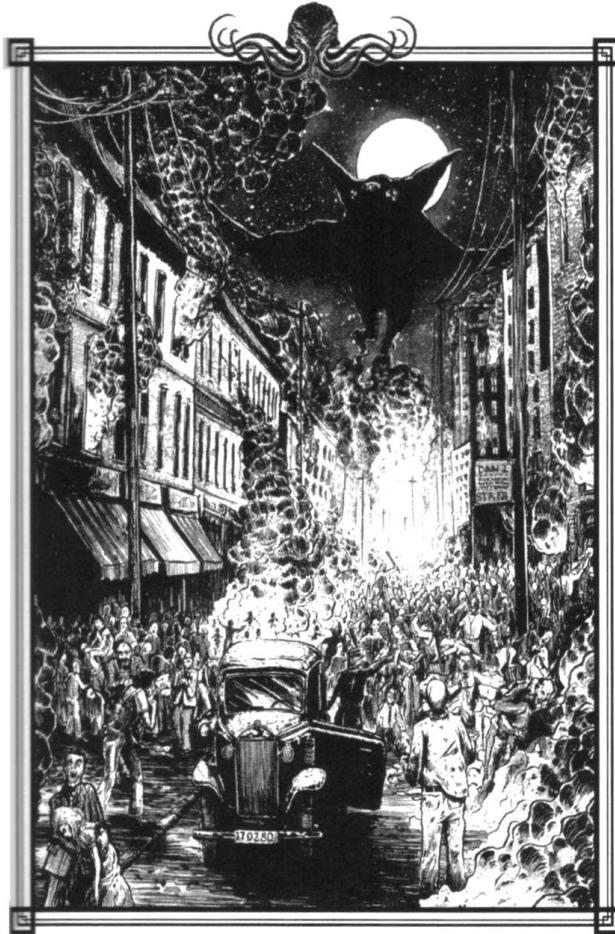
Una cosa que sí te satisface es la visita a la impresionante biblioteca apócrifa que posee la secta. Inmediatamente atraído por los volúmenes, recorres los lomos en busca del tan deseado *De Vermis Mysteriis*. No parece estar, pero en cambio hay muchos otros ejemplares interesantes, como el Resurrección impía, de Karel Velecky, el *Haredes Autem Diaboli*, de Ludovic Dambrowski, el *De Masticatione Mortuorum in Tumulis*, de Michaël Ranft y el *Tenebris Prophetiae*, de Tadeus Constantinos.

Al apreciar la decepción en tu mirada, el líder de la secta parece adivinar tus intenciones:

—Veo que es usted un entendido. Poseemos un ejemplar del *Vermis* —susurra como si temiera que alguien estuviera espiando—, pero el acceso a ese volumen solo está permitido a los iniciados en nuestros cultos. Casualmente, esta misma noche hemos de celebrar un ritual de iniciación. Quizá le interese unírse nos y formar parte de nuestra hermandad...

¿Estás dispuesto a participar de ese ritual solo para tener acceso al libro de Ludwig Prinn...? Al fin y al cabo, para eso se supone que estás aquí.

*Accede a iniciarte en la logia en la página 23. U olvídate de esta secta de lunáticos y visita la iglesia de Federal Hill donde tal vez pueda encontrarse un ejemplar abandonado... en la página 24. También puedes retomar líneas de investigación anteriores: si no lo has hecho aún, visita a H. P. Lovecraft en la página 82.*



*El mundo arde en la hoguera de locura de  
Nyarlathotep, el Asiduo de las Tinieblas.*

# 61

Lo que observas a través de la ventana te paraliza y te corta el aliento. Las calles parecen la antesala del Tártaro; hay cadáveres mutilados por todas partes, y grupos de lunáticos las recorren con hachas, azadones, picas, rastrillos, machetes, cuchillos de cocina, armas de fuego, palos, piedras y garrotes de todo tipo. Sin mediar palabra o, en todo caso, entre gritos salvajes, se agredean unos a otros hasta la muerte, al parecer sin motivo alguno. Hay numerosos incendios; los edificios se desmoronan bajo el hambre insaciable de las llamas, y el cielo está totalmente cubierto de humo negro. En una esquina, un agente de la ley aun pugna por mantener el orden, pero inmediatamente es abatido por un grupo de lunáticos que, en cuestión de minutos, lo desmiembra sin piedad.

El mundo va camino del apocalipsis final, y mientras intentas recordar qué fue lo que desató semejante brote de locura, observas un detalle desconcertante: todos los perturbados que siembran el pánico por las calles poseen en sus manos un ejemplar de tu novela, ese libro que remotamente recuerdas haber escrito en Providence, el volumen en el que, entre sus páginas inspiradas por el mal absoluto, plantaste la semilla del fin de los tiempos.

A tu alrededor, el manicomio también será pronto pasto de las llamas, pero tú simplemente te dejas caer al suelo, envuelto en tu camisa de fuerza, y ríes con tanto nervio que sientes que tu cabeza estallará no mucho después...

**FIN**

# 62

Aplicas toda tu fuerza en un único y demoledor golpe contra la cerradura. El estruendo es ensordecedor debido a lo estrecho del túnel, y se ve amplificado por el absoluto silencio de la catacumba.

La puerta sale proyectada de sus goznes y se abre con brutalidad hasta quedar colgando precariamente de una de las bisagras. En el interior, iluminados por luz eléctrica, cuatro sujetos te miran sorprendidos sin saber qué ha sucedido o cómo reaccionar. Son sujetos pedestres, rudos, vestidos como estibadores de muelle, y que antes de tu interrupción estaban dedicándose a apilar pesados fardos sobre mesas metálicas. En un alarde de valentía, levantas de nuevo el martillo y entras en la habitación estrecha y maloliente lanzando un grito furioso.

Al pillarlos sin tiempo para reaccionar, los tipos de aspecto sospechoso dejan todo lo que están haciendo y huyen a la carrera por los pasillos. Resoplando de alivio, dejas caer el martillo y examinas lo que estaban haciendo en la habitación.

*Sigue leyendo en la página [139](#).*

# 63

Lovecraft ha muerto. La voz espectral lo ha dejado claro. Ahora piensas que nunca debiste permitir que se internara en solitario en las profundidades de aquel sótano. La culpabilidad te atormenta, y te prometes hacer algo para honrar la memoria del escritor.

Cuando llegas al 598 de Angell Street descubres la descomunal cantidad de escritos que ha dejado. Además de una ingente y al parecer interminable correspondencia, hay allí multitud de relatos e historias que, según crees, podrían no solo publicarse, sino crear escuela en el género de terror. Sabes que no es legal apropiarte sin más de todos esos escritos, pero tus buenas intenciones te justifican.

Al día siguiente regresas a Wisconsin con dos maletas llenas de los manuscritos de H. P. Lovecraft, que te has propuesto que el mundo conozca. Con mucho esfuerzo, y apelando a todos tus ahorros, fundas una editorial en Sauk City y durante décadas te conviertes en la referencia editorial de la *Weird Fantasy*, publicando para el mundo entero la obra completa de Howard Phillips Lovecraft. La posteridad y legiones de lectores te estarán agradecidas.

Y la memoria del malogrado Lovecraft también.

Sea cual sea el lugar siniestro en el que se encuentre...

**FIN**



# 64

Intrigado y ansioso, giras en ese extraño recodo arquitectónico y accedes al ábside de la iglesia... ¡en cuyo hueco hay una estantería repleta de libros! La extraña luz purpurada que observaste nada más entrar proviene de un pequeño relicario, al cual ni siquiera te acercas...

Pronto verificas que el contenido de la estantería constituye el máximo deseo de un bibliófilo, especialmente de uno interesado en ciencias oscuras. Encuentras allí un ejemplar apócrifo del inclasificable *Necronomicon* de Abdul Alhazred, y otro del *Cuites des Ghoules* del conde d'Erlette. También está allí el *Unaussprechlichen Kulten*, de Friedrich von Juntz, más una recopilación de los antiguos y prohibidos *Manuscritos Pnakóticos*, el Libro de Dzyan, y también el tan ansiado *De Vermis Mysteriis*, del caballero cruzado Ludwig Prinn. Comunicas tu hallazgo a Lovecraft a través del receptor telefónico, y sus gritos de excitación te hacen pensar que está a punto de sufrir una crisis cardiaca.

Habéis encontrado, finalmente, lo que buscabais. ¿Qué paso darás ahora...?

*Si aún no has accedido a la primera planta y crees que es buen momento, ve a la página 6.*

*Si todavía no te has asomado al bulto debajo de la escalera y quieres hacerlo, ve a la página 57.*

*Si prefieres salir ya de la iglesia, ve a la página 28.*

Analizas más profundamente el diario de tu amigo y allí descubres algunos datos de interés. Al parecer, en 1893 visitó la iglesia de Federal Hill un periodista del ya extinto Providence Telegram llamado Edwin E. Lillibridge. Estaba siguiendo el hilo de una investigación en torno a la secta pagana conocida como la «Sabiduría de las Estrellas». El caso es que al tal Lillibridge parece habérselo tragado la tierra, pues nunca más se supo de él. Tu amigo ha compilado algunos datos y recortes de periódicos, intercalados entre las páginas del diario, acerca de las pesquisas que se siguieron para encontrar a Lillibridge, y que resultaron infructuosas.

En el diario, tu amigo menciona también la procedencia supuestamente egipcia de un misterioso talismán, conocido por los miembros de la cofradía como el *Trapezoedro Resplandeciente*. Te preguntas cómo habrá accedido a estos conocimientos, pero también cómo puedes seguir tú mismo su línea de investigación...



*Lo mejor es que sigas leyendo el diario en la página 129.*

# 66

Te internas en las desiertas callejas de Providence y emprendes el regreso a casa. A mitad de camino se levanta un potente viento del este que augura tormenta; en consecuencia, aceleras el paso hacia College Street. Cuando llegas son cerca de las tres de la madrugada. Aunque te encuentras cansado, el insomnio cae sobre ti y te pasas el resto de la noche dando vueltas por la habitación, presa de gran inquietud. Sientes que no ha sido una buena idea tocar aquel estuche. El razonamiento carece de toda lógica, pero en tu estado de ánimo actual operan una serie de coronadas e intuiciones respecto a la naturaleza de aquel extraño talismán y su relación con las fuerzas ocultas que habitan la vieja iglesia de Federal Hill.

Durante la madrugada se desata finalmente la tormenta; fulgurantes relámpagos estallan en la cúpula del cielo, seguidos del bramido de los truenos. Te sientas delante de la ventana y, ante cada fogonazo del cielo, contemplas con fascinación la impresionante aguja de la iglesia, incapaz de creer del todo que has estado allí mismo apenas unos momentos antes.

Te esperan horas de gran desasosiego.

*Intenta paliar tu estado de inquietud en la página 95.*

Pasas una noche horrible, llena de pesadillas y sueños turbios, hasta que unos ruidos te despiertan en plena madrugada. Se trata de un sonido extraño: una especie de crujido seguido de un chapoteo gelatinoso. Pronto comprendes que proviene del estudio de Lovecraft. Te levantas, aun aturdido por el sueño, encaras el pasillo, penetras en los aposentos del escritor... y lo que ves allí hace que tu razón se pulverice en cuestión de segundos. Lovecraft ya no es Lovecraft... De alguna forma, y mediante alguna especie de conjuro ancestral, ha mutado en algo horrendo. Sus ropas yacen por el suelo hechas trizas, y de su nuevo cuerpo escamoso y pulsante emergen ocho horripilantes apéndices o palpos membranosos. Toda su «humanidad» ahora emana un extraño resplandor alienígena, un brillo verde fosforescente. En la cima de su nueva y horrorosa morfología está la cabeza, que ha mantenido su forma humana, aunque sus ojos se han quedado completamente blancos, arrasados por una indescriptible luminiscencia lechosa.

Alrededor, y en contacto con sus horrendos tentáculos, están los libros de la biblioteca, todos ellos abiertos en diferentes páginas y torpemente subrayados.

—Lo siento... —murmura Lovecraft con voz cavernosa.

Acto seguido sales corriendo de su casa, gritando como un lunático y deambulando sin sentido por las calles de Providence. Te encontrarán a la mañana siguiente, totalmente enloquecido, derrumbado entre unos cubos de basura en un callejón, balbuceando incoherencias. Cuentas tu demencial historia, pero nadie la cree...

*Por caridad, te conducen a la página 77.*

# 68

A medida que te internas más y más en el camino de ladrillo, un sentimiento de peligro se va apoderando de ti y no puedes evitar pensar que algo terrible está sucediendo en estos túneles ignotos. A cada paso que das el suelo parece inclinarse hacia las entrañas de la tierra, y al cabo de unos cuantos metros también empieza a descender la temperatura hasta el punto en que el musgo y la podredumbre recuperan su esponjosidad natural.

Irremediablemente terminas por caminar tambaleándote, haciendo equilibrio para no caer. Lamentablemente, llega un momento en el que mantener la verticalidad se convierte en algo completamente imposible. El pasillo se ha vuelto tan inclinado que, aunque tratas de regresar sobre tus pasos, acabas precipitándote de brúces. Braceando desesperado, te deslizas por un interminable tobogán de desperdicios y musgo resbaladizo. La linterna sale volando de tus manos y gira y gira delante de ti, iluminando el techo, las paredes de ladrillo resbaladizas y, por último, justo antes de romperse en mil pedazos, una cara extremadamente pálida con profundas ojeras y un brillo antinatural en el fondo de las cuencas, como el de las pupilas reflectantes de un gato.

*Sigue leyendo en la página **140**.*

Tienes que hacer un enorme esfuerzo de voluntad, ya que el poder que brota del talismán es muy fuerte... pero finalmente consigues resistir y vuelves a la cama, prometiéndote que a primera hora de la mañana harás el equipaje y regresarás a Wisconsin.

Milagrosamente logras conciliar el sueño, pero no mucho después te despierta un ruido extraño. Oyes pasos que avanzan por el corredor en penumbra, y una extraña y contenida risita gutural. Te sientas en la cama, agazapado, y un segundo después la puerta de la habitación de invitados se abre con un chirrido. Por el marco aparece la cara alargada de H. P. Lovecraft.

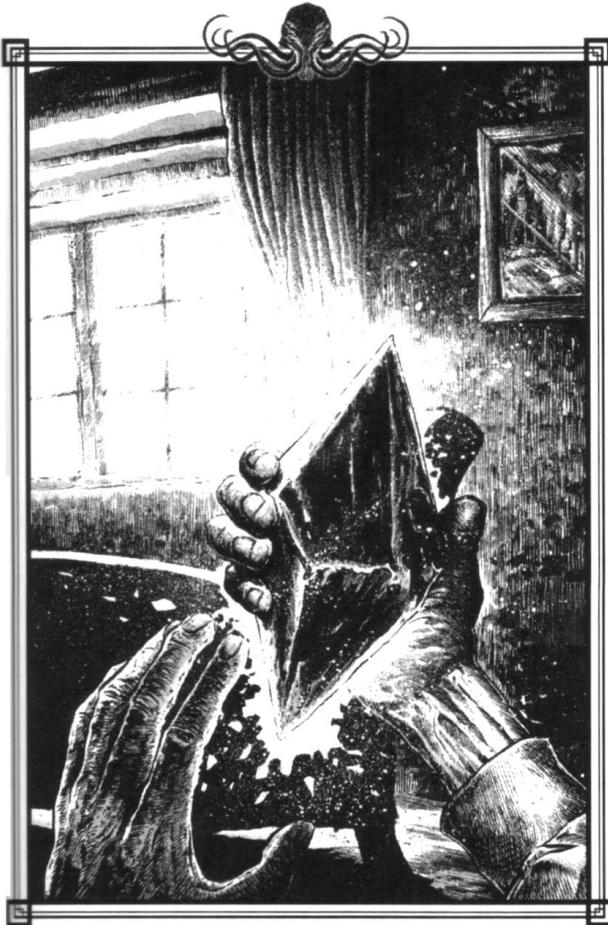
—¡Aquí está Howie...! —exclama mientras sonríe de forma espeluznante.

Viste un ridículo pijama a rayas y un gorro de lana con borla en el extremo: sin duda su grotesca ropa de cama... Pero en sus manos lleva el hacha, y en su rostro una locura incontenible y galopante. Está ojeroso y macilento —más que de costumbre—, y su boca parece desencajada en un rictus de demencia total.

Irrumpe en la habitación tambaleándose. Da uno, dos pasos adelante... y cae sobre ti. De un infalible hachazo cercena limpiamente tu cabeza, que cae rebotando sobre el suelo de la habitación. Muy pronto la oscuridad te tragará, pero en el ultimísimo momento alcanzas a ver, desde la nueva posición de tus ojos, cómo Lovecraft cae frenético sobre tu cuerpo descabezado, y cómo al instante comienza a despedazarlo con el hacha...

*Tu luz se apaga definitivamente en la página 74.*

# 70



*El maligno amuleto empieza a derramar su siniestra influencia sobre tu cordura.*

Te apoderas del *Trapezoedro Resplandeciente* y escapas con él de la iglesia de Federal Hill, aunque pones mucho cuidado en no cerrar su estuche, ya que las leyendas indican que todo el tiempo debe darle la luz; solo de esta forma impides que el «Asiduo de las Tinieblas» pueda escapar.

Recorres furtivamente las calles de Providence y regresas a College Street, y allí te pasas horas enteras contemplando el talismán, que es una forma mineral poliédrica de la que emana una energía sensitiva innegable. Durante extensos periodos de examen, absorto en sus formas y brillos pulsátiles, pierdes las nociones del tiempo y del espacio, y tu mente vuela más allá de los abismos cósmicos en donde este milenario amuleto fue concebido. Comienzas a sentir una obsesión enfermiza por mantener la presencia constante de luz. Durante el día colocas el Trapezoedro junto a la ventana para que le dé el sol, pero tienes que permanecer toda la noche con las luces encendidas, lo cual te impide dormir.

Pronto, el maldito amuleto empieza a ejercer una influencia sumamente nociva sobre tu cordura...

*Mientras tanto, tú continúas adorando sus exóticos prismas geométricos en la página 9.*

# 72

¡Ahora comprendes por qué parecían tan interesados en que te quedases con el libro esa noche! ¡Es la noche de los sacrificios y necesitan una víctima propiciatoria! Has caído en la trampa de los miembros de la secta, y ahora vienen a por ti. Golpean la puerta del edificio, al tiempo que emiten un cántico pagano demencial.

No tienes adónde escapar, y el único objeto con el que puedes defenderte de su ataque es un viejo grimorio, el mismísimo *Vermis*.

La situación es extrema, ya que no tardarán en llegar hasta tu apartamento en la primera plata. ¿Cómo piensas escapar a tan comprometida situación?

*Intenta desesperadamente buscar una fórmula para repeler a tus atacantes en las páginas del Vermis en la página 26.*

*O, si crees que no hay tiempo para esto, salta por la ventana y aterriza lo mejor que puedas en el jardín trasero del solar de College Street, desde donde quizás logres escapar en la página 110.*

Uno de los objetos que traes en la maleta es un diario de tu amigo, que alguien, de forma anónima, te envió a Milwaukee pocas semanas después de la tragedia; este pequeño cuadernillo forrado en piel, que al parecer se salvó del incendio, posee abundante información sobre el terrible accidente. Por otro lado, también traes un cartapacio repleto de recortes de periódicos que una agencia ha ido recopilando para ti durante el otoño de 1934; todos estos recortes están directamente relacionados con la misteriosa iglesia de Federal Hill. ¿Por cuál de estos objetos te inclinas para empezar tu investigación?



*Si quieres revisar los apuntes de tu amigo en el diario, ve a la página 89.*

*Si prefieres consultar los recortes de periódico, hazlo en la página 21.*

# 74

Para cuando Lovecraft despierte de su frenesí asesino tu cuerpo será solo un rejunte de carne despedazada. Pacientudamente, y como si fuera tarea de todos los días, Lovecraft recoge tus miembros cercenados y los traslada al jardín trasero de la casa de Angell Street, donde los entierra a conciencia. Posteriormente, se dedica a limpiar todo rastro de la matanza en la habitación de invitados, que en realidad es el dormitorio de su tía Lillian, que está de viaje.

Tres días más tarde, tía Lilly regresa y Lovecraft la convence de plantar un peral en el jardín... en un lugar específico, donde la tierra parece un poco removida. El propio escritor se hace cargo del árbol, al que riega y mimá todos los días.

Sobre tus restos maltrechos crece, entonces, un frondoso peral, y todas las noches Lovecraft acude con un farol, se sienta en un taburete y te lee sus historias macabras, mientras su tía, preocupada, lo contempla desde la ventana de la cocina.

Algunas madrugadas en las que no puede dormir el escritor acude a la leñera, donde se queda horas contemplando, totalmente embelesado, el *Trapezoedro Resplandeciente*, que sigue descansando en el estuche... Un estuche en el que Lovecraft pone mucho cuidado de no cerrar jamás...

**FIN**



Vuelves a tu casa en Milwaukee, y aunque percibes el alivio que solo otorga el entorno familiar, en tu interior te sientes totalmente abatido. Tus dos visitas a Providence se han saldado con dos sonoros fracasos: primero, la espantosa muerte de tu amigo y la pérdida del *De Vermis Mysteriis* en el incendio; y ahora, un absurdo e insuperable brote de cobardía. Es verdad que en ambas ocasiones has salvado el pellejo, pero sospechas que esta ausencia total de resultados posiblemente condicione tu actividad creativa a partir de ahora.

No tardas en comprobar que tus sospechas son ciertas: te sientas a escribir cada día y buscas la forma de que tu obra resulte original, audaz y dinámica, pero tu tarea literaria termina siendo absurda, tediosa y repetitiva. Los fracasos como investigador bloquean tu creatividad, y muy pronto comprendes que nunca conseguirás una obra de mérito. Por desgracia, te espera un triste y gris futuro como escritor frustrado.

Un poco tarde, llegas a la conclusión de que el mundo no pertenece a los cobardes...

**FIN**



# 76

Llegáis a casa de Lovecraft; ambos estáis frenéticos y ansiosos por analizar vuestro extraordinario botín: el viejo diario de Lillibridge, más los tomos prohibidos de la biblioteca apócrifa.

El diario está lleno de apuntes cifrados, redactados en un extraño código que os resulta ininteligible. Lovecraft, no obstante, parece convencido de que esa clave oculta puede desvelar el contenido de ciertos pasajes intraducibles de alguno de los libros. Al parecer, a eso se dedicaba Lillibridge cuando decidió internarse en la iglesia en 1893, cuando encontró la muerte.

En esos momentos te estás cayendo de sueño e intentas convencer a Lovecraft de que lo mejor es que os vayáis a dormir; crees que una vez que recuperéis las energías os será más fácil encarar la tarea del descifrado de los códigos. Sin embargo, no logras persuadir a tu amigo, que está absolutamente extasiado.

—Vaya a dormir usted, señor Blake —dice muy amablemente—. Yo permaneceré despierto intentando desentrañar este fascinante e indescriptible misterio...

Abandona el cuarto y vuelve poco después con una enorme taza de café y un azucarero. Estupefacto, observas cómo echa once cucharadas de azúcar, convirtiendo la bebida en una horrenda pasta glutinosa. A continuación, bebe un trago como si degustase un manjar exquisito y se pone manos a la obra.

*Lo mejor es que te vayas a la cama en la página 67.*

Te conducen al legendario y monstruoso manicomio de Arkham, donde te espera una larga temporada de «descanso». Los resultados de ciertas pruebas determinarán si será necesario aplicarte las terapias más modernas, pero de momento vas a parar a una celda acolchada regular, donde te regalan una recia y resistente camisa de fuerza. Te administran medicación inhibidora, pero su acción no impide que te pases las noches hablando de unos dioses que reclaman Providence y a todos sus habitantes como propios, y a los que describes con palabras que nadie puede entender. La imagen de cierto objeto trapezoidal, emitiendo una luz pulsante como un corazón, puebla tus pesadillas, y en sus ángulos imposibles descubres puertas y accesos a mundos prohibidos donde faunos y egipanes tocan flautas y tambores alrededor de una ruina informe de babeante confusión, otro Dios Primigenio al que llamas Azathoth, el Necio Sultán de los Dioses.

En todo caso, solo tú eres el receptáculo de esta sabiduría blasfema. Tus gritos rebotan en las paredes acolchadas de la celda y regresan a tu mente como deformes imágenes que te torturan día y noche.

Con el paso del tiempo, tu prolongada estancia en el manicomio de Arkham y el carácter místico de tus desvaríos te convertirán en un interno de lo más pintoresco, y en el deseo de estudio de todos los profesionales del estado. En cualquier caso, debes asumir que, tras el progreso galopante de tu degradación, tu estadía en este prestigioso recinto se extenderá hasta el fin de tus días... O, cuando menos, hasta que esos Dioses a los que evocas día y noche regresen para apoderarse del mundo...

**FIN**

# 78

Aunque no tienes ni idea de cómo te has visto envuelto en este lío, ya sabes cómo ha acabado Lovecraft tras querer apoderarse del talismán, así que decides que lo mejor es devolverlo a la tumba de Van Rotmensen. Regresas al Dutch Brotherhood Cemetery y vuelves a desenterrar trabajosamente su ataúd... Pero al abrirllo te encuentras con que el estado del cadáver ya no es el mismo. Ahora los huesos del esqueleto ya no parecen momificados; están recubiertos por una sustancia putrefacta, y en las cuencas oculares le brillan dos gemas rojas como la sangre. Estás a punto de salir corriendo por dónde has venido, ¡cuando «eso» estira una mano, como si quisiera arrebatarle el talismán que llevas colgado al cuello! Abrumado, presa de esa extraña aceptación de lo sobrenatural que te ha poseído desde que has vuelto a poner los pies en Providence, tú mismo te lo descuelgas y se lo entregas. El cadáver de Van Rotmensen emite algo parecido a una carcajada que suena como el agitar de una caja de arena, y acto seguido aferra el amuleto entre sus dedos sanguinolentos. Desesperado, cierras el ataúd, lo cubres con tierra y escapas del cementerio.

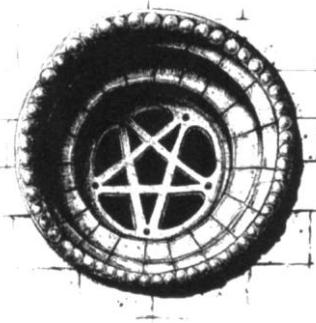
Esa noche, en la solead del apartamento alquilado en College Street, el horror de lo que has visto se desata por fin y deriva en un insomnio pesado, acompañado de una serie de delirios que vaticinan que la locura intrínseca a la vieja Providence reclama una nueva víctima.

Aun así, sientes que esta siniestra experiencia bien puede ser la base inspiradora para un más que interesante relato de terror...

*Intenta escribirlo en la página [108](#).*

Tienes suficiente con lo que has visto y consideras que tu visita a la tenebrosa iglesia de Federal Hill ha llegado a su fin. Regresas por dónde has venido y nuevamente te encuentras ante la puerta del sótano de la iglesia, con las lápidas del camposanto vigilándote desde la hierba reseca del jardín trasero y la expectante luna al acecho en el cielo estrellado. Todo es silencio y quietud alrededor, pero este entorno pacífico, lejos de tranquilizarte, te crispa los nervios.

Es hora de regresar a casa, pero antes conviene que hagas un balance de lo que ha sido tu expedición nocturna a este desapacible recinto abandonado...



*Si te marchas de allí con las manos vacías, y además no has querido tocar nada de lo que has encontrado en el interior, dirígete a la página 8. Si has decidido llevarte los libros de la biblioteca apócrifa y no has puesto tus manos sobre el Trapezoedro Resplandeciente, escapa furtivamente hacia la página 30. Sí, sea cual sea tu botín, has cerrado el estuche donde yacía el Trapezoedro Resplandeciente, ve a la página 66.*

# 80

Poco más de interés descubres en esta parte de la iglesia abandonada. Bancos desvencijados, un confesionario desplomado, signos de vandalismo en estatuas y paredes... Dejas todo atrás y asciendes rumbo a la torre del campanario, a través de una inestable escalera de caracol. Esta desemboca en una estancia donde no hay campana alguna: se trata de un recinto espacioso, en cuyas paredes se aprecian cuatro ventanas ojivales, desprotegidas por cristal o contrafuerte alguno, y a través de las cuales se cuela el leproso resplandor de la luna.

Justo en el centro de la estancia se yergue una columna de piedra de metro y medio de altura, cubierta de polvo y de extraños e indescifrables jeroglíficos toscamente tallados en su base. La parte superior de la columna está acondicionada de forma semejante a un altar, y sobre él se encuentra una caja metálica asimétrica, de extrañísima factura, con la tapa abierta. En su interior yace, como un tesoro milenario, un enigmático objeto de forma ovoide que inmediatamente llama tu atención. Mide unos diez centímetros de largo, y sus formas geométricas y la profusión de ángulos que componen su morfología te embelesan sin remedio.

Durante un segundo apartas tus ojos del misterioso talismán y observas los siete sitiales góticos de alto respaldo que, en círculo, rodean el pedestal sobre el que descansa el estuche. Es evidente que has hecho un nuevo descubrimiento, pero la cuestión es: ¿qué harás a continuación?

*Cierra el misterioso estuche y aparta de tu vista del hipnótico objeto que yace en el interior en la página 4.*

*O llévatelo a casa para investigarlo con calma en la página 70.  
O márchate por dónde has venido sin siquiera tocarlo en la página 79.*

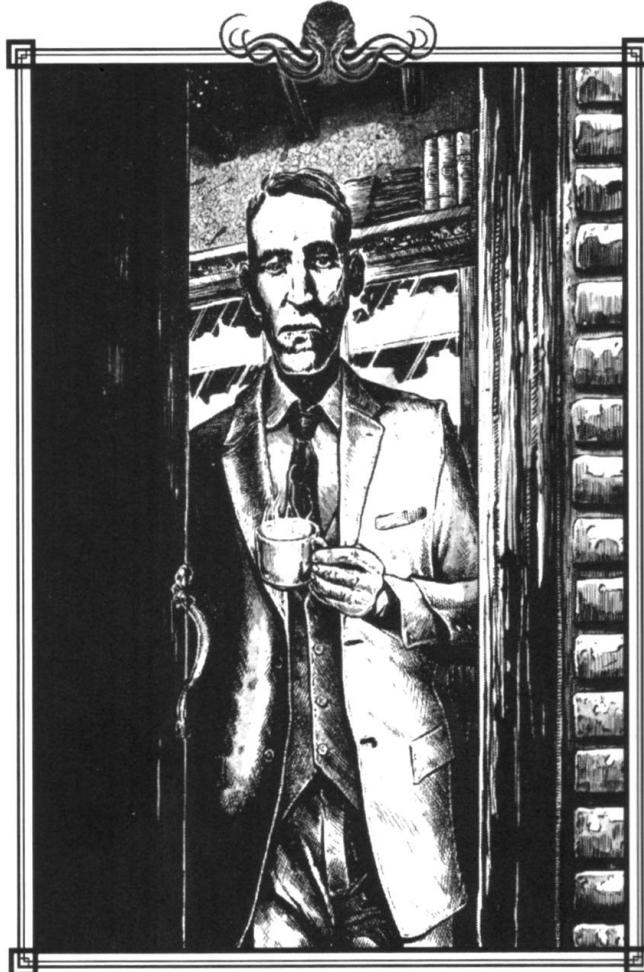
¡Tu heroica expedición ha dado resultado! Has conseguido aislar al «Asiduo de las Tinieblas» en el chapitel de la iglesia. El estuche del *Trapezoedro Resplandeciente* está abierto, y ahora todo es cuestión de asegurarse de que permanezca expuesto a la luz. Sales de la iglesia con el receptáculo abierto y el extraño y fascinante amuleto a la vista de todos, y el pueblo entero te ovaciona como al héroe que realmente eres.

A partir de entonces se toman medidas drásticas. El *Trapezoedro Resplandeciente* se coloca en mitad de la plaza pública, protegido por un cristal blindado y expuesto todo el día a la luz del sol. Cuando se produce el ocaso, dos enormes reflectores lo iluminan durante toda la noche.

La criatura ha perdido todo su poder y es apenas una sombra débil e inocua refugiada en lo alto del chapitel; las autoridades se aseguran también de que el resto de la iglesia permanece siempre iluminado.

En cuanto a ti, te bautizan con el nombre de «Adalid de la Luz» de la comunidad de Providence. También te llaman el «Portador de la Llama», y se habla de ponerle tu nombre a una calle de la ciudad. Abrumado por los homenajes, regresas victorioso a Wisconsin y te dedicas a filosofar sobre el triunfo del bien durante el resto de tu larga vida. Aunque tu corazón está en Milwaukee, nunca olvidarás Providence, repleta de secretos, el lugar donde te convertiste en héroe.

**FIN**



*H.P. Lovecraft es un escritor de novelas pulp poco conocido.*

Acudes a Angell Street y conoces a Lovecraft. El sujeto te recibe muy amablemente. Se trata de un hombre alto y delgado, extraordinariamente pálido y con una mandíbula prominente. Va impecablemente afeitado y peinado, y su voz es demasiado aguda y chillona para la solemnidad de sus densos parlamentos. Enseguida comprendes que es un hombre entregado completamente a su actividad literaria y a otros hábitos contemplativos, y que apenas sale de su casa. Se lo ve enfermizo y nervioso, pero sientes que podéis llegar a congeniar.

Lovecraft manifiesta gran interés por tu investigación. De hecho, él también lleva tiempo recopilando datos sobre la secta, el *De Vermis Mysteriis*, el *Trapezoedro Resplandeciente* e, incluso, la misteriosa desaparición de un periodista llamado Lillibridge. El hombre está absolutamente convencido de una cosa: tanto el *Trapezoedro* como el cuerpo del periodista tienen que estar, por fuerza, en el interior de la iglesia de Federal Hill.

—Estimado amigo —te dice de forma afectada—, mi debilidad y permanente inquietud me han impedido hasta ahora organizar una expedición al templo, pero con su ayuda, no dudo del éxito de esta misión.

¿Accederás a ir con él...?

Visita la iglesia de Federal Hill en compañía de Lovecraft en la página [20](#).

Ahora que ya tienes información, líbrate de ese lastre que parece ser Lovecraft y acude por tu cuenta a la iglesia en la página [24](#). También puedes retomar líneas de investigación anteriores: si has leído sobre la secta y quieres visitarla ahora, ve a la página [59](#).

# 84

Sin pensarlo dos veces, sales huyendo con los brazos extendidos, palpando la oscuridad, indefenso, con la esperanza de encontrarte con algún muro o una puerta...

Tus rodillas golpean dolorosamente contra algo extremadamente duro, posiblemente un banco de piedra. Cojeando y con los ojos anegados de lágrimas, tropiezas con una miríada de objetos de formas confusas, que impactan en tu ingle, rodillas y muslos. El suelo, en cambio, no es demasiado consistente, hay zonas que tienen la textura del fango o... la tierra removida.

Tu mente de escritor empieza a hacer terribles asociaciones a medida que tus pasos se hunden en pilas de maderas podridas que se astillan con el sonido gomoso de la putrefacción. Con cada caída te das de bruces con bultos que hieden a podredumbre...

Madera, objetos de piedra, tierra removida, olor a sudario: ¿Acaso no estás bajo una catedral? ¿No era común enterrar a los muertos a los pies de estos terrenos sagrados? ¡No! ¡No pueden haber sido capaces construir un parque sobre una necrópolis!



*Sigue leyendo en la página [143](#).*

Un violento estallido tiene lugar en el chapitel de la iglesia, seguido del grito asombrado de la multitud arracimada en la plaza. Un fogonazo incandescente emerge desde las ventanas ojivales; aterrado, te obligas a levantar la vista de tu diario y contemplar el prodigo.

Incapaz de parpadear, y absolutamente paralizado por el pánico, observas cómo una sombra alada de fuego y ceniza sobrevuela el cielo encapotado de Providence... ¡en dirección a tu ventana! El «Asiduo de las Tinieblas» está libre por primera vez en miles de años; ha estado atrapado en la esencia del *Trapezoedro Resplandeciente*, que personas más sabias que tú se han encargado de tener siempre expuesto a la luz. Ahora, mientras se acerca a ti, intentas reflejar lo que contemplas en las páginas de tu diario, pero tu escritura errática culmina en una serie de incoherentes desvaríos en los que mencionas a Yog-Sothoth, a Roderick Usher, a un ojo incandescente de tres lóbulos...

Finalmente, el lápiz se parte en tu mano crispada con un sonoro ¡crack! y el fuego insaciable del ser de oscuridad se abate sobre ti y te aniquila sin piedad...

*Ahora todo es cuestión de que alguien desentrañe el misterio en la página 145.*

# 86

Un arranque de temeridad te hace subir las podridas escaleras rumbo al chapitel. Sobre tu cabeza se cierra una trampilla de madera, que empujas hacia arriba sin demasiado esfuerzo. Inmediatamente tu cabeza se sumerge en la negrura. Por algún motivo, ahora piensas que fue una estupidez haber cerrado el estuche; quizá fue eso lo que despertó a las fuerzas que se agitan allí arriba. Llegas a un recinto denso, pequeño y claustrofóbico... y entre cuyas paredes de madera parece haberse desatado la ira de mil demonios. El pavor hace que al sacar la linterna te tiembla tanto la mano que termine por caérsete al suelo. A tu alrededor revolotean misteriosos velos de energías malignas que chillan, gorjean y te obnubilan la razón. Un breve fogonazo en el rodar alocado de la linterna te permite ver a la criatura durante un microsegundo; lo suficiente para aniquilar lo que te queda de cordura para siempre. Durante ese fogonazo has visto a un ser enorme, con una absurda excrecencia tentacular que se derrama de su cabeza, unas garras afiladas, un rostro deformé de tres ojos...

De pronto, el gemido de un intenso viento polar invade tu cuerpo y un frío glacial te congela hasta el estupor... segundos antes de que una energía intangible te embista violentamente y te lance contra una de las paredes del chapitel. Poco a poco pierdes la conciencia, pero esa energía comienza a penetrar en tu cuerpo, invadiéndolo.

*Tu sueño no será eterno, sino que despertarás en la página **104**.*

La bestia, una vez saciada su hambre y deseo de venganza, se marcha volando en la oscuridad, y tú agonizas, penosamente despedazado sobre el andén de la estación.

Instantes después oyes los pasos de alguien que se acerca corriendo. Es Howard Phillips Lovecraft, que ha oído tu último grito desgarrador desde su ventana. Te encuentra maltrecho y medio descuartizado, y asiste a tu lamentable último suspiro. Acto seguido recoge el talismán caído, que esa misma noche devolverá a la tumba del ancestral necrófilo holandés.

Absolutamente impresionado por la experiencia, durante la tarde siguiente esbozará las líneas maestras de un relato macabro basado en vuestra expedición al cementerio y en sus sangrientas consecuencias. Su inigualable talento para la narrativa dará como resultado un magistral cuento de terror llamado «El sabueso», que con los años pasará a la historia y será homenajeado en múltiples relatos de otros autores, también influenciados por esa magia oscura que fluye de Nueva Inglaterra y se arrastra, crepitante, por el mundo entero.

En cuanto a ti, serás fácil y rápidamente olvidado por todos. Tus restos son recogidos y enterrados en una tumba barata en el cementerio de Swan Point, en Providence.

Nadie te llevará flores.

FIN



# 88

Sacas tu arma de fuego y agudizas el oído para que «eso» no vuelve a sorprenderte. Escuchas susurros. Te parece ver sombras por el rabillo del ojo. Giras, pero no encuentras nada... hasta que algo pasa rozándote una pierna. ¡Disparas sin pensártelo!

El fagonazo es cegador para tus ojos acostumbrados a la oscuridad y el estallido retumba en tus oídos, arrancando ecos interminables de un techo antinaturalmente elevado. En esa fracción de segundo en la que la pólvora en ignición alumbría la cámara, tienes una fugaz panorámica del horror: tu escasa templanza termina por quebrarse y el velo de tu cordura se deshilacha en los endeble filamentos que separan la mente del ignorante de la del profeta.

Estás en una caverna de proporciones desconocidas y ocupada por un camposanto subterráneo que abarca todo tu rango de visión, rodeado de lápidas cubiertas de moho y fosas abiertas como heridas supurantes en la tierra. Pero lo más terrible son las criaturas, centenares de ellas, acuclilladas sobre las tumbas, encaramadas a las cruces de piedra... royendo huesos resecos.

Disparas de nuevo, entre carcajadas de histeria.

Son humanoides, o lo fueron en algún momento. Ahora, tras siglos de endogamia, oscuridad absoluta y necrofagia, se han degradado en obscenos seres albinos de rasgos imbéciles y un hambre atroz.

Avanzas sin saber en qué dirección, abriendo fuego una y otra vez hasta que se te acaban las balas. No sabes si has impactado a algo o no. Por fin, cuando solo escuchas el *clic!* del percutor sobre el tambor vacío, tus risas histéricas y los aullidos perrunos de esos seres...

*... completamente histérico, corres por túneles y colectores hasta acabar; agotado, en la página 22.*

El contenido de las páginas del diario revela las actividades que tu amigo estuvo llevando a cabo durante el invierno y la primavera de 1934, es decir, meses antes de tu primer viaje a Providence. Durante esos meses, el solitario bibliófilo puso en marcha una investigación que relacionaba directamente el contenido del *Vermis* con una tradición de cultos nigrománticos en Providence. Obviamente, al enterarse de que tenías un ejemplar completo del *Vermis Mysteriis* en tu poder, contactó contigo y te invitó a visitarlo, según consta en las páginas del diario. El pobre desgraciado jamás imaginó el horrendo final que le esperaba por culpa de ese tomo maldito.

En todo caso, el contenido de estas páginas parece indicar que su investigación ya estaba muy avanzada cuando os encontrasteis. Lo que sigue resultando un completo misterio es quién pudo haber rescatado este diario del incendio de su casa para luego enviártelo a Wisconsin.

Sea como sea, no sabes si harías bien en seguir escudriñando su contenido, pues todo apunta a que alguien está muy interesado en que profundices en unos hechos que el destino seguramente quiere que se pierdan...

*Puedes seguir investigando los secretos ocultos en las páginas ahumadas en la página 65. O bien abandona ya el diario antes de que empiece a afectarte y, si aún no lo has hecho, revisa los recortes de periódico en la página 21.*

# 90

Subes las escaleras rumbo al campanario, aunque te dices a ti mismo —y a Lovecraft a través del teléfono— que no deberíais dejar de investigar exhaustivamente el contenido de la nave central. Asciendes por los temblorosos peldaños, procurando no enredar tus piernas con el cable telefónico. Al llegar arriba te asomas al campanario, que está bañado por la claridad lunar que se cuela a través de unos ventanucos ojivales. El escenario es lóbrego, pero de alguna manera no resulta tan desapacible como sospechaste. Lo que sí llama tu atención es el altar de piedra que se yergue en medio de la estancia: una especie de columnata de mármol rematada en una pequeña plataforma, sobre la cual descansa un estuche metálico. Rodean a esta columna un conjunto de sitiales simétricos, también sumamente llamativos.

Te introduces en el círculo e iluminas el estuche con la linterna, identificando al instante el amuleto que descansa en el interior.

—Señor Lovecraft —dices al teléfono—, acabo de hallar el *Trapezoedro Resplandeciente...*

Lovecraft se muestra sumamente excitado; te indica que cojas el estuche con el amuleto, pero que tengas mucho cuidado de no cerrar la tapa. Insiste en esto una y otra vez, repitiéndolo como un mantra.

Coges el estuche y vuelves a las escaleras, dispuesto a investigar con más detalle la nave central.

*Desciende cuidadosamente hasta la página 18.*

Dejas atrás los resbaladizos peldaños en medio de un silencio sepulcral. El hedor a humedad condensada por el encierro es abrumador y nauseabundo. Cortinas de telarañas obstaculizan tu paso, pero las apartas, envalentonado a causa de los descubrimientos que sabes que harás en aquel lugar maldito.

El sótano es bastante amplio. Hay cierto mobiliario incurioso abandonado por los rincones y algunas indescifrables siluetas cubiertas con sábanas casi amarillas por la humedad. Pegada al muro norte hay una escalera de piedra que asciende hasta la planta principal; desde tu posición observas una puerta en la cima que no parece demasiado resistente. Debajo de la elevación de la escalera, y apretujado en un tenebroso recodo, hay un bulto sospechoso que llama tu atención. Incluso a la distancia, y pese a la oscuridad, te puedes hacer una idea clara de lo que es, aunque tal vez no te guste enfrentarte a ello. Tu instinto, sin embargo, te dice que puede ser algo tan siniestro como interesante.

Tu siguiente paso será...

*Inspeccionar el misterioso y potencialmente macabro bulto del rincón en la página 16. O subir directamente las escaleras rumbo a la primera planta en la página 100.*



No cabe duda de que es el mismo trapezoedro el que ha causado el feroz incendio.

¡Es inadmisible que puedas hacerle daño a Lovecraft, o que él te lo vaya a hacer a ti! Ahora comprendes la maldad que porta el maléfico *Trapezoedro Resplandeciente*, y por qué todas las historias relacionadas con él conducen a la masacre y a la locura. Lo mejor es que acabes con su maligno influjo, y qué mejor que hacerlo con esa misma hacha que te incita a coger para cometer un crimen.

Aferras el hacha y lanzas un golpe fortísimo sobre el estuche... pero repentinamente, una especie de protección lumínica de color violáceo no solo destruye la cabeza del hacha, sino que te proyecta fuertemente hacia atrás. Caes desmadejado, e inmediatamente observas que de la misma luminosidad comienzan a expandirse hebras de fuego que muy pronto prenden la leñera. Para cuando logras ponerte de pie ya se ha formado un incendio considerable en el interior, aunque las llamas parecen no afectar al amuleto ni al estuche.

Lovecraft se presenta en la leñera, cubierto con un albornoz.

—¡Pero ¿qué ha hecho, insensato?! —exclama.

Intentáis salir de la leñera, pero el fuego hace que el techo de madera se desmorone encima de vosotros. Lovecraft cae vencido por el impacto de una viga sobre su cabeza y tú pierdes el sentido, asfixiado por el humo negruzco del incendio.

Muy pronto, el fuego empieza a devorar la casa de Angell Street...

*Contempla los restos en la página 106.*

# 94

Te parece de estricta justicia que, si St. John te ha confiado su secreto, debas admitir tu posesión del talismán. No conoces de nada a este sujeto, pero durante la breve conversación que habéis mantenido entre las atestadas estanterías de la biblioteca se ha generado un innegable vínculo místico entre vosotros. Después de tantos fracasos en tus intentos por alcanzar los misterios que esconde el *Vermis*, sientes que por fin has encontrado el alma cómplice que puede ayudarte.

En todo caso, antes de confesar tu secreto, consideras conveniente cerciorarte de que realmente posee el libro de Ludwig Prinn.

Salís de la biblioteca, atravesáis el silencioso campus de Miskatonic y St. John te conduce a su casa en su propio coche. Durante el camino se te ocurre preguntarle por qué ha decidido confiar en ti.

—Sé perfectamente quién es usted, señor Blake —dice, sorprendiéndote.

—¿Cómo es posible que sepa usted...?

—La muerte de Lovecraft ha trascendido, amigo mío. Y los periódicos han descrito al detalle al hombre con el cual fue visto durante sus últimos días: usted.

Esta información te inquieta, y guardas silencio.

—Pero no se preocupe —añade St. John—. Su secreto estará a salvo conmigo.

Rato después llegáis a su casa. Casi inconscientemente, comienzas a frotarte las manos. Te consume la ansiedad, pues sabes que muy pronto volverás a tener acceso al famoso *De Vermis Mysteriis*...

*Comprueba si realmente el libro está en posesión de St. John en la página 119.*

Pese a todo, poco antes del amanecer logras conciliar el sueño. No puedes descansar, te acosan extrañas y grotescas pesadillas. Cuando despiertas son cerca de las diez de la mañana. Ha escampado, pero el cielo sigue encapotado y plomizo, con lo cual es muy probable que vuelva a llover. Va a ser un día muy oscuro. En todo caso, lo que llama tu atención al asomarte por la ventana es una arracimada multitud congregada en las cercanías de la plaza de St. Mary, en cuyo núcleo se alza la iglesia de Federal Hill. Desde la distancia no alcanzas a distinguir cuánta gente hay, pero sí se aprecia cierta agitación en el lugar, cosa llamativa si tienes en cuenta la calma casi total que hasta ahora has percibido en las inmediaciones. Debe de estar ocurriendo algo realmente grave.

Te vistes y pones rumbo a Federal Hill, sin siquiera desayunar. ¿Será esa inesperada muchedumbre allí reunida una consecuencia directa de tu visita al templo durante la noche anterior?

Al llegar te das cuenta de que la mayoría de las personas congregadas son italianos, miembros de la colectividad extranjera más longeva y numerosa de Providence. Su inglés macarrónico apenas te permite distinguir lo que dicen, pero tras escuchar furtivamente algunas de las conversaciones, descubres que su inquietud y desasosiego parecen tener un origen innegable: casi a gritos, muchos repiten *¡que han despertado al «Asiduo de las Tinieblas»!*

*Tu inquietud se convierte en pánico... y quizás en algo más, en la página 40.*

# 96

Tu nueva fuente de sabiduría oscura te permite convertirte en el próspero gurú de un nuevo culto religioso. Ahora estás preparado para recorrer América montando sesiones religiosas en los pueblos y predicando la palabra de tus nuevos dioses, todas aquellas criaturas primigenias cuyas hazañas se cuentan en las páginas del *De Vermis Mysteriis*, el volumen sacro-santo que se ha convertido en tu nueva Biblia, en tus Sagradas Escrituras.

Recorres los pueblos primero en solitario, pero en breve se te va uniendo una pequeña congregación.

Puede que en algunos sitios te bañen en alquitrán y te emplumen en la plaza pública; en otros, más intransigentes aún, quizá hasta te arresten o te hagan encerrar en un manicomio, pero en menos de un año ya habrás evangelizado a un buen puñado de fanáticos y conversos, hasta el punto de que tenéis que fletar una caravana de autobuses Greyhound para trasladarlos de ciudad en ciudad.

En todo caso, tu aventura como predicador pertenece, desde luego, a otra historia; una historia que un día, tal vez, sea debidamente narrada.

**FIN**



Durante los meses siguientes vives a cuerpo de rey en la mansión de St. John. Sus criados te tratan con el mismo respeto y servilismo que a su amo, y juntos os pasáis horas enteras estudiando los secretos del Vermis. St. John resulta ser un especialista en lenguas muertas e idiomas del antiguo mundo, con lo cual su habilidad para traducir ciertos pasajes indescifrables os permite interpretar casi todos los preceptos del libro. Al mismo tiempo, la información que has obtenido en tus investigaciones anteriores, combinada con la que almacena St. John en su vastísima biblioteca, os ayuda poco a poco a encontrar la forma de invocar a Azathoth, el Dios Supremo, el Alfa y Omega de la creación, el Necio Sultán de los Dioses.

Pero, según todas las evidencias, falta una pieza clave para acceder al limbo del dios ciego e idiota: un amuleto de jade llamado *Trem Mortuorum*. Los versículos malditos del Vermis así lo evidencian, y St. John parece absolutamente frustrado ante la ausencia de esta pieza perdida. Tu amigo conoce incluso la biografía de Van Rotmensen, pero no tiene idea del lugar de su sepultura; de hecho, piensa que está enterrado en Holanda.

Su frustración despierta tu compasión, y te planteas nuevamente si revelar tu secreto. En el fondo sabes que es un riesgo, pero tal vez haya llegado el momento de confiar en él... ¿O no?

*Confiesa tu posesión del talismán en la página 56.  
O mantén tu secreto a buen recaudo en la página 116.*

# 98

Al despertar te encuentras acostado en una extraña parihuela, sobre la cual parecen transportarte hasta unas catacumbas subterráneas. Intentas moverte, pero estás atado de pies y manos al camastro. A tu alrededor hay antorchas y telarañas, y los miembros de la secta que te rodean entonan demenciales villancicos paganos. Finalmente llegáis a una especie de altar de piedra, sobre el cual te depositan. No tienes idea de en dónde os encontráis, aunque no descartas que puedan ser unas grutas subterráneas ocultas bajo la iglesia de Federal Hill.

El maestro de ceremonias se asoma a tu campo visual. Empuña el temible cuchillo de pedernal sobre el cual ya has leído en las páginas del Vermis. No hay cánticos, no hay amenazas o sermones. Sin dilación, te lo ensarta justo debajo del esternón, y mediante un movimiento diestro de la hoja abre tu pecho con un espeluznante crujido que te recuerda a los felices días de barbacoas en el jardín de tus padres. Despues, y con macabra delectación, introduce en tu cuerpo su mano derecha y te arranca el corazón.

El dolor es inenarrable.

Comienza entonces un festín alrededor de la víscera extirpada, y lo peor de todo es que aún estás vivo cuando la ves latir en las manos de este lunático gurú...

Por suerte, cuando acaban de devorar el último resquicio... por fin, mueres.

**FIN**



Permaneces a la espera... Quizá sea un acto de cobardía más digno de Lovecraft que de ti, pero al fin y al cabo es él quien te ha ordenado que no bajes. Con el auricular bien pegado a la oreja, lo único que oyes es una serie de crujidos de estática, algo difuso que jurarías que son gruñidos, y posteriormente más gritos del pobre Lovecraft, que a saber qué clase de calamidad estará sufriendo en las profundidades de aquel sótano.

Te preguntas una y otra vez qué es lo que ha visto allí abajo. De hecho, lo preguntas en voz alta al receptor telefónico, pero las respuestas de Lovecraft solo te instan a que te largues de allí.

—¡Blake, deprisa! —grita—. ¡Márchese antes de que sea demasiado tarde! ¡Dios del cielo, estas infernales criaturas! ¡Son legión! ¡Son legión! ¡Lárguese de aquí, Blake, ahora mismo...!

La última palabra se corta, y a continuación oyes un tremendo alarido de agonía. Atosigado por el pánico, te aferras al receptor telefónico y empiezas a llamar desesperadamente al escritor.

—¡Lovecraft! ¡Lovecraft! ¿Está usted ahí? ¡Responda, Howard!

Un segundo más tarde te quedas absolutamente paralizado ante la respuesta que sube por el receptor, y que proviene de una voz hueca, gelatinosa, espectral, inhumana y sustancialmente antinatural.

—*IDIOTA, LOVECRAFT ESTÁ MUERTO!*

*Apesadumbrado, regresas a Angell Street en la página 63.*

# 100

Efectivamente, la puerta que conecta el sótano con la nave central no supone ninguna dificultad: el picaporte herrumbroso cede al primer impulso y la puerta se abre con un chirrido prolongado.

El haz de tu linterna ilumina un recinto amplio y despejado. Los bancos en fila mantienen el orden, pero sobre el pálpito todo es desconcierto y abandono. No hay biblias, ni relicarios, ni objetos sagrados a la vista, y tras un recodo observas el ábside, que esconde un gran armario de roble. Puede que en ese armario halles por fin el deseado *Vermis Mysteriis*. Ansioso, te acercas al armario... Pero descubres que está cerrado con llave. Tal vez te has dejado algo por investigar, y muy probablemente sea ese extraño bulto que vislumbraste debajo de la escalera.

Justo en ese momento, un sonido extraño, proveniente desde la torre del campanario te hace mirar en dirección a la oxidada escalera de caracol que conduce a ella.

Te toca decidir tu siguiente paso...

*Baja de nuevo al sótano para investigar el bullo amorfo del rincón en la página 16.*

*O ve directamente a la primera planta, donde quizás encuentres algo más interesante aún... en la página 80.*

# 101

Sin duda habéis obtenido un tesoro considerable al encontrar todos esos volúmenes. Lovecraft, que todo el tiempo aguardó a las puertas de la iglesia mientras tú explorabas, ha encontrado una carretilla oxidada que os va a venir muy bien para cargar con los libros. Los colocáis allí con sumo cuidado y, buscando la forma de que nadie os vea, volvéis a salvar la verja de hierro; os resulta un poco trabajoso pasar libro por libro entre los barrotes y la carretilla vacía por encima de la reja herrumbrosa, pero el botín bien merece la pena el esfuerzo y la paciencia. Finalmente abandonáis el recinto de la iglesia, internándoos poco después en las oscuras calles de Providence. Lovecraft, acostumbrado a estos paseos nocturnos, parece conocerlas como la palma de su mano.

Recorréis como ladrones furtivos la distancia que separa Federal Hill de Angell Street, el domicilio de tu nuevo amigo, donde podréis analizar al detalle el contenido de los libros. Durante el camino Lovecraft te narra historias macabras acerca de los edificios que os rodean, y que en el marco de la noche tenebrosa te ponen los pelos de punta...



*Dirígos hasta la casa de Angell Street y analizad vuestro botín en la página [109](#).*

# 102

Pese al terrible final que ha sufrido Lovecraft tras profanar la tumba de Van Rotsensen, decides quedarte con el talismán de jade. Sin duda te expones a un peligro enorme, pues no sería descabellado pensar que el espectro furioso que acabó con el escritor también te persiga a ti, pero si quieres escribir la novela de terror definitiva tienes que correr ese riesgo. Este tipo de amuletos son muy valorados en el mundo de lo oculto, y además puede que te interese indagar en sus propiedades, cuyo dominio posiblemente te permita el acceso a otros mundos, a otras realidades menos trágicas que esta.

En cualquier caso, si esa cosa decide ir tras de ti, lo mejor que podrías hacer es huir de Providence. Mucha gente te ha visto en compañía de Lovecraft durante los últimos días, y es evidente que muy pronto encontrarán su cadáver despedazado. Es conveniente que las consecuencias de este descubrimiento no te salpiquen, así que decides abandonar, ahora sí para siempre, la siniestra ciudad de Providence.

Un buen destino para empezar a desentrañar los secretos del talismán es la cercana localidad de Arkham, rica en misterios y leyendas, y con una biblioteca —la de la Universidad Miskatonic— en la que muy probablemente encuentres la información que necesitas.

*Márchate a Arkham, portando el misterioso talismán de jade, en la página **114**.*

Muchos años después, más concretamente en el verano de 1950, un edicto del Ayuntamiento de Providence resuelve demoler la iglesia de Federal Hill, foco de conflictos sectarios y paganos durante décadas. Con intención de socavar sus cimientos, se procede a vaciar el sótano del solar, y las autoridades quedan estupefactas al encontrarse allí a dos cadáveres. Su documentación indica que son Robert Blake, con residencia fija en Milwaukee, Wisconsin, pero temporalmente en College Street, Providence, y Howard Phillips Lovecraft, residente en el 598 de Angell Street, una pequeña celebridad local de la que se perdió todo rastro en el invierno de 1935.

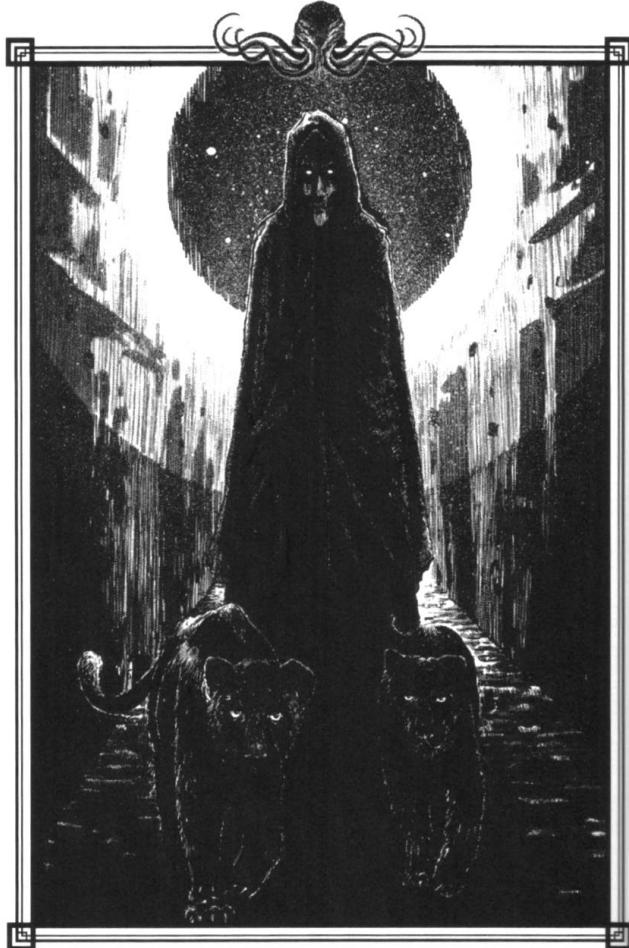
Lo más curioso de todo es que ambos cadáveres permanecen casi totalmente incorruptos, a no ser por una ligera carbonización en las pupilas y las conjuntivas de sus ojos.

Otra cosa que deja desconcertados a los investigadores es el gesto de absoluto y paralizado pánico que campa por los rostros de las víctimas, que parecen haber muerto a causa de una fuerte impresión, y tras la contemplación de algún prodigo indescriptible.

Se procede a la inhumación de los cuerpos en tumbas independientes en el cementerio de Swan Point, en Providence, y a la demolición definitiva del templo maldito.

**FIN**





Dicen que dos panteras negras escapadas del zoo de  
Providence lamen las manos del heredero  
del Faraón Negro.

Aunque no lo sepas, al cerrar el estuche del *Trapezoedro Resplandeciente* has despertado a Nyarlathotep, también llamado «El Caos Reptante» o «El Asiduo de las Tinieblas»: un ser milenario que permanecía preso de la luz que penetraba por las ventanas del campanario y bloqueaba su salida del talismán. Pero Nyarlathotep, una vez liberado, necesita un cuerpo que invadir para disimular su presencia entre los seres de este planeta. Él es la puerta hacia Azathoth y los Dioses Exteriores.

Ahora, con la apariencia del apocado Robert Blake, recorrerá noctámbulamente las calles de Providence recitando con una negra sonrisa un viejo poema que alguien compuso en su honor:

*Y el fin vino del interior de Egipto  
 El extraño Oscuro ante el que se inclinaban los fellás;  
 Silencioso, descarnado, enigmáticamente altivo  
 Y envuelto en telas rojas  
 como las llamas del sol poniente.  
 A su alrededor se apretaban las masas,  
 ansiosas de sus órdenes,  
 Pero al marcharse no podían  
 repetir lo que habían oído;  
 Mientras por las naciones se propagaba  
 la pavorosa noticia  
 De que las bestias salvajes lo seguían,  
 lamiéndole las manos.*

Aunque ya no queda absolutamente nada de la esencia ontológica de Robert Blake en tu interior, se/te siente/s preparado para sembrar el mal y para arrasar ciudades...

**FIN**

# 106

El 598 de Angell Street es tan solo un campo de cenizas. Un fastuoso e incontrolable incendio ha hecho arder la casa hasta los cimientos, y la enorme cantidad de libros y papel que almacenaba en su interior su propietario, H. P. Lovecraft, ha hecho que el fuego se propagase a una velocidad increíble. Entre las cenizas se encuentran los restos carbonizados del propio Lovecraft y de un escritor de Milwaukee llamado Robert Blake, que lo visitaba en aquel momento.

Entre los peritos que investigan el siniestro figonea un tal doctor Edmund Fiske, que casi por casualidad encuentra el estuche con el *Trapezoedro Resplandeciente* en un rincón de la achicharrada leñera. El estuche y el amuleto están sorprendentemente ilesos, tan solo con algunas manchas de hollín. Con disimulo, y en medio del desconcierto, se lo lleva furtivamente.

Lo que nadie sabe es que Fiske lleva años investigando el culto a Nyarlathotep y siguiendo la pista de este amuleto.

Esa misma noche alquila una barcaza y navega hasta lo más profundo de la Bahía de Narragansett. Cierra el estuche y lo arroja al fondo de las aguas.

Ahora, amparado por una oscuridad eterna, Nyarlathotep, también conocido como el «Asiduo de las Tinieblas», podrá regresar y establecer su reinado de terror entre los vivos...

**FIN**



Te acercas al policía y consultas con él la posibilidad de una vista al interior de la iglesia. El agente, que se presenta como el oficial William J. Monahan, de la Comisaría Central, te mira de arriba abajo antes de contestar:

—Completamente imposible, señor escritor. El estado ruinoso de la iglesia hará que se le caiga encima si pone un pie en ese lugar. De hecho, en el ayuntamiento se está tramitando un edicto para demoler ese montón de... escombros; si no fuera por esos malditos locos de la secta que la tenía ocupada, hace tiempo que sería una ruina, pero esos bastardos han logrado impedir la demolición.

Interesado por la naturaleza de esta secta, preguntas al agente si puede darte más información. Se muestra sumamente reservado al respecto, aunque sugiere que tal vez puedas encontrar más detalles en la hemeroteca de la Biblioteca John Hay, en la Universidad Brown, ya que las actividades de esa secta han ocupado las primeras planas de los periódicos en numerosas ocasiones. También menciona a un tal H. P. Lovecraft, un escritor local que vive en el 598 de Angell Street, como posible fuente de información.

Agradecido, te despides amablemente del agente de la ley, quien expresa un lacónico «Buenas tardes, caballero» antes de volver a su trabajo.

¿Cuál será tu siguiente paso?

*Visitas la iglesia esa misma noche en la página 24. Acudes a la hemeroteca en busca de información sobre esa problemática secta en la página 3. O visitas a H. P. Lovecraft en la página 82.*

# 108

Esquematizas las líneas maestras de tu relato, pero el avance de la inestabilidad mental te impide concentrarte. Todo el rato te parece estar oyendo aullidos lupinos y aleteos correosos de alas descomunales; todo el tiempo te crees vigilado y acechado por la misma bestia insaciable que ha despedazado al pobre escritor. Empiezas tu relato una y otra vez, y confías en poder volcar en su redacción el desasosiego que te produce el acoso de este monstruo despiadado, para así poder exorcizarlo de tu mente... ¡Pero te resulta imposible!

Aunque deseas parar y alejarte de Providence, el escribir este relato se ha vuelto algo obsesivo. Es casi como si la ciudad te estuviera obligando a dejar testimonio del horror que alberga. Empiezas a preguntarte cuántos escritores se habrán visto atrapados de la misma manera por el malsano aire sobrenatural de Nueva Inglaterra.

El insomnio se vuelve galopante y te pasas las noches delirando, rasgando papel, arrancándote mechones de pelo de la cabeza y gritándole a esa bestia innominada que no te deja en paz.

Finalmente, y tras una semana entera de pesadillas y gritos nocturnos, los vecinos de College Street penetran en tu apartamento acompañados por la policía... y lo que encuentran allí no es más que un horrendo desecho humano, una piltrafa babeante a la que le sangran los ojos y que se ha quedado casi sin pelo. A tu alrededor hay miles y miles de páginas mecanografiadas con frases incoherentes y demenciales. Todas ellas irán a parar a los médicos que se encarguen de tu caso...

Y es que a las autoridades no les queda otra opción que conducirte a la temida página [77](#).

A partir de esa noche, Lovecraft y tú empezáis un estudio completo del contenido de los libros, pero no pasan muchos días hasta que tu razón empieza a trastocarse un poco. Lovecraft, preocupado por ti, te convence de que te instales definitivamente en su casa. Accedes, pero tu obsesión con el contenido blasfemo de los libros crece día a día, lo mismo que tu deseo insaciable por convertirte en un escritor de terror de éxito.

Lovecraft comienza, pues, a escribir una serie de impresionantes relatos macabros basados en el contenido de los volúmenes prohibidos, y es tanta su generosidad que los envía a las revistas firmados con tu nombre. Muy pronto, el nombre de Robert Blake adquiere enorme notoriedad en el ambiente literario, y Lovecraft, amparado por este seudónimo, da el paso siguiente y comienza a escribir novelas.

Así, formáis a partir de entonces un secreto equipo literario del que nunca nadie tendrá noción ni constancia. A lo largo del siglo XX muy poca gente conocerá el nombre de H. P. Lovecraft, mientras que el de Robert Blake será encumbrado hasta la cima de la literatura de terror universal, a la altura de los de Poe o Hawthorne.

Mientras tanto tú, obnubilado por una tenue locura, contemplas a tu amigo, quien además de cuidar de ti se sienta cada noche y, durante horas, escribe y escribe historias sin parar...

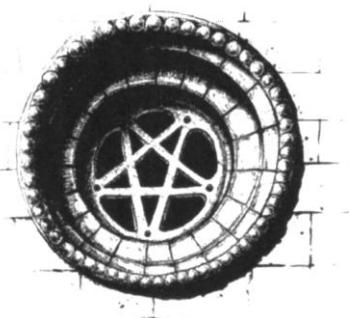
**FIN**



# 110

Te encaramas al alfíizar de la ventana y saltas al vacío justo cuando tus captores penetran en la habitación. Has dejado atrás el ejemplar del *Vermis*, ya que, lógicamente, esa noche en particular no te interesa ser el desgraciado portador del libro. Caes en el jardín trasero, en medio de los ligustros, pero con tanta mala suerte que pisas defectuosamente y te rompes la pierna derecha. Un ramalazo punzante recorre toda la extremidad; aullando de dolor, ruedas sobre la hierba húmeda por el rocío. Los sectarios te observan desde la ventana, se percantan de tu accidente y bajan a buscarte por las escaleras. Intentas ponerte de pie y huir como sea, pero el dolor de la pierna fracturada te hace emitir un desgarrador grito de dolor. Impotente, vuelves a caer sobre la hierba.

Segundos después, los miembros de la hermandad caen sobre ti. Un pañuelo empapado en cloroformo te hace perder el sentido y te precipitas en una negrura total...



*Despiértate en la página 98.*

—Permítame presentarme, mi buen amigo —dice el misterioso sujeto—. Mi nombre es St. John.

El hombre, que viste un elegante traje y un sombrero de ala ancha, te extiende una mano pálida y helada. La estrechas con cierta repulsión, y acto seguido el sujeto se pone a hablar aceleradamente, aunque en susurros; al fin y al cabo, estáis entre las estanterías de una biblioteca.

—Tengo lo que tanto ansia, señor Blake: un ejemplar del *De Vermis Mysteriis*. No trate de negarlo; es inútil que desmienta sus intenciones —sigue hablando frenéticamente—. He leído partes de ese... de esa monstruosidad, y sé que sirve para adorar a ciertas deidades oscuras, pero para poder interpretarlo correctamente se necesita de cierto talismán de jade que perteneció a un sádico holandés del siglo XVI —el tal St. John hace una pausa y te mira fijamente con sus ojos acuosos antes de continuar—: La combinación entre la sabiduría que aporta el Vermis y los poderes ocultos de este talismán, al que se conoce como el *Trem Mortuorum*, permite la entrada al limbo de Azathoth...

La mera mención de ese nombre hace que te estremezcas de terror a un nivel imposible de explicar.

Es evidente que estás interesado no solo en toda la sabiduría que te puede tributar St. John, sino también en ese ejemplar del Vermis que dice poseer. Tú ostentas, además, la posesión del talismán, ¿pero se lo confesarás a St. John...?

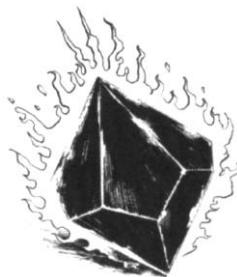
*Sé honesto con él y admite poseer el Trem Mortuorum en la página 94.*

*O guarda silencio e intenta aprovecharte de St. John en la página 113.*

# 112

No has vivido tantas aventuras para ahora echarte atrás. Has tenido que atravesar numerosos peligros para conseguir tanto el libro como el amuleto, y ha llegado la hora de invocar a Azathoth, el dios Ciego e Idiota, el Necio Sultán de los Dioses; ¡es el momento de intentar acceder a su mítica morada!

Poco después del crepúsculo, te posicionas ante la ventana de tu apartamento y, de cara a la luna, ejecutas el ritual de invocación, que te ha llevado meses de estudio aprender. Tras los primeros versículos prohibidos, el *Trem Mortuorum* empieza a emitir un fuego abrasador en tus manos. Las paredes tiemblan a medida que pronuncias los salmos, y en el momento álgido de la invocación una enorme sacudida hace resquebrajar el suelo bajo tus pies. De pronto, con una vaharada de hedor pestilente a azufre, la realidad entera se desmorona a tu alrededor al pronunciar la última palabra del ritual. La luna se agiganta en tu campo de visión, como si estuviera cayendo desde cielo y sobre ti. Todo el tejido de la realidad que te rodea se resquebraja partícula a partícula; las paredes y el techo se precipitan hacia los cielos, pero tienes la sensación de que solo se trata de una ilusión óptica, ya que el derrumbe no te ocasiona molestia alguna, sino un extraño estado hipnótico que parece durar una eternidad...



... pero del que despertarás, atónito, en la página **124**.

Consideras que guardar silencio es la mejor estrategia que puedes adoptar. Al fin y al cabo, no conoces de nada a St. John, y todavía tienes que verificar si realmente tiene el libro. Solo una duda te reconcome: ¿por qué ha decidido confiar en ti? Sin más preámbulo, se lo preguntas abiertamente, mientras aún estáis en la biblioteca.

—Sé quién es usted, señor Blake —responde St. John entre susurros—. Y créame: es la persona que necesito para conseguir lo que me propongo.

Su respuesta te sorprende.

—¿Cómo es posible que sepa usted quién...?

—La muerte de Lovecraft ha salido en casi todos los periódicos de Nueva Inglaterra, señor Blake —dice—. Y en casi todas las crónicas se describe al detalle al hombre que lo acompañó durante sus últimos días.

Esta información te inquieta, ya que es posible que las autoridades estén detrás de ti. La muerte de Lovecraft consistió en un horrible asesinato, y quizás te crean culpable.

—En todo caso, no tiene por qué temer —dice St. John—. Su secreto está a salvo conmigo... *Siempre y cuando acceda usted a acompañarme en esta aventura...*

El tono con el que pronuncia esta última frase suena a chantaje descarado, pero sabes que no puedes hacer nada. Estás en sus manos, aunque conservando tu gran secreto: la posesión del *Trem Mortuorum*, de la que nadie sabe tu nuevo «amigo».

*Sin más opciones que barajar, únete a St. John en la página 115.*

# 114

Tus fondos ya no son demasiado abundantes, pero el billete de autobús hasta Arkham es muy económico. Tienes la suerte de encontrar un apartamento a un precio muy asequible en Main Street, en pleno centro de Arkham. La ciudad no difiere mucho de Providence arquitectónicamente y culturalmente: es una localidad contagiada por el puritanismo de los pioneros, aunque se diría que la siempre oscura Arkham está impregnada de un aire de misterio que resulta inquietante. Incluso más que la ancestral Providence.

Tal y como habías planeado, visitas la biblioteca de la Universidad Miskatonic. Además de toda la información que puedes recopilar acerca del misterioso talismán, del que aún desconoces hasta su nombre, continúas tras la pista de algún ejemplar del *De Vermis Mysteriis*, que finalmente no has podido conseguir en Providence.

Enseguida quedas asombrado por la gran cantidad de material esotérico que almacenan en esta biblioteca. De hecho, aquí tienen hasta un ejemplar del inclasificable *Necronomicón*, del árabe loco Abdul Alhazred. Como es lógico, esa aberración no está disponible para consulta abierta.

Te pasas semanas enteras indagando en las estanterías de la biblioteca, y tu nivel de concentración en la investigación es tal que no te percatas de la presencia de un sujeto que espía tus movimientos y actividades. Parece muy atento a todo lo que consultas, y en un momento dado se acerca a ti con intención de presentarse.

*Conoce su identidad en la página 111.*

Poco después, St. John te conduce en su propio coche hasta su casa. Al llegar no puedes evitar pensar que debe de ser un rico heredero de alguna de las grandes familias de Massachusetts, ya que vive en un majestuoso caserón a las afueras de Arkham. Un ejército de criados acompaña vuestro recorrido por los salones alfombrados de la mansión, y poco después tu nuevo amigo te conduce hasta las dependencias internas.

—Su ímpetu y su arrojo es lo que necesito, Blake —dice, al tiempo que atravesáis lujosos corredores decorados con carísimas obras de arte—. Juntos lograremos la entrada al limbo de Azathoth, el Dios Supremo. Llevo... bueno, ya lo verá.

Finalmente, entráis en un gabinete privado, y de un viejo arcón cerrado con llave St. John extrae el tan preciado volumen de Ludwig Prinn, el *De Vermis Mysteriis*. Lo coges con toda solemnidad: llevas tiempo queriendo recuperarlo, tras haberlo perdido durante tu primera visita infausta a Providence, y ahora por fin lo tienes entre las manos. No es tuyo, pero si fuera necesario podrías elaborar alguna estrategia para apoderarte de él o, al menos, aprender sus secretos durante tu estancia con St. John.

Este permanece a tu lado y parece que no te dejará solo con el libro ni un segundo, aunque te permite hojearlo a placer para que verifiques su autenticidad.

—Bien —dice finalmente—, creo que lo mejor es que se instale usted en el cuarto de invitados, señor Blake.

Obviamente, accedes...

*Instálate en la página 97.*

# 116

Definitivamente, no terminas de fiarte de St. John; temes que la confesión de tu secreto pueda acarrearte consecuencias tan inesperadas como funestas. Decides esperar, ser paciente. Cada día tienes acceso al Vermis y te pasas largas horas estudiándolo en su compañía. Con el paso de los días has notado que St. John amanece bebido; su imposibilidad para llegar a la tan ansiada morada de Azathoth le genera una enorme frustración, y no son pocas las noches que se pasa borracho, deambulando por las galerías de la mansión, balbuceando incoherencias y llorando, ante la avergonzada mirada de los criados.

Te mantienes a la expectativa con la esperanza de que en cualquier momento se derrumbe y el Vermis pueda convertirse en un objeto de tu posesión.

Al mismo tiempo, aprovechas cada minuto de estudio, memorizando y asimilando todos y cada uno de los sortilegios que ofrece el preciado volumen.



*Continúa aprendiendo los secretos del libro de Prinn, y espera tu momento en la página **120**.*

*Habías descubierto un libro de incalculable valor: De Vermis Mysteriis. Era la pieza más codiciada por los coleccionistas y los expertos en literatura prohibida, y decidiste escribir una novela basada en los preceptos recopilados en sus páginas apergaminadas. Al principio ibas bien, pero tu incapacidad para descifrar ciertos pasajes escritos en extraños caracteres te llevó a contactar con un ermitaño de Providence, un bibliófilo experto en literatura prohibida llamado... ¡No! ¡Es mejor que ni recuerdes su nombre! ¡Su lastimoso espectro podría visitarte por las noches si lo invocas!*

*Era el caluroso verano de 1934, y entusiasmado emprendiste el viaje a Providence. Te encontraste con un maravilloso pueblecito sembrado de chapiteles y techos de estilo holandés, una arquitectura que te cautivó por su contacto con las tradiciones de los padres fundadores. El carácter y la disponibilidad de tu amigo también te hechizó inmediatamente, pues él buscaba lo mismo que tú: la sabiduría oculta en las páginas del caballero cruzado Ludwig Prinn. Juntos escudriñasteis el libro durante semanas enteras; juntos reconstruisteis la base esotérica de una serie de ritos de invocación a los que la lógica invitaba a no acercarse. Vuestra ambición de saber resultó desmedida, y no calibrasteis a tiempo las consecuencias que podía acarrearos.*

*Tu amigo y tú fuisteis más allá de lo que recomienda el conocimiento.*

*Fue un infiusto día de agosto cuando tuvo lugar la tragedia...*

*Sigue rememorando este luctuoso hecho en la página **118**.*

# 118

*Fuiste tú quien pronunció la seguidilla de vocablos en latín que nunca debieron ser pronunciadas. Era un momento de absoluto éxtasis: estabais a punto de alcanzar un asombroso portal de sabiduría. Pero la historia ha enseñado a los hombres que ciertos umbrales no deben ser traspuestos. Tras la invocación, la atmósfera en la habitación atestada de libros comenzó a cambiar. De la nada surgió un aire pesado e irrespirable, y una formación gaseosa que se formó cerca del techo dio lugar al advenimiento de una criatura indescriptible. Esencialmente era invisible, aunque por momentos alcanzaba a distinguirse su horrible contorno. Finalmente, la criatura se abalanzó sobre tu amigo y comenzó a fagocitarlo, a absorber su sangre a través de unos enormes agujones. Tu amigo se debatió, gritó e imploró tu ayuda, pero, demasiado paralizado por el pánico, apenas contaste con arrestos suficientes como para escapar de allí. Lo más horrible de todo fue contemplar cómo la figura iba cobrando forma y consistencia a medida que se alimentaba con la sangre de tu compañero. ¡Al final, su morfología definitiva fue lo suficientemente clara como para perseguirte en sueños de por vida! Se trataba de una criatura diabólica descrita en las páginas del Vermis: ¡un horrendo vampiro estelar!*

*La escena se resolvió con un trágico incendio en la habitación. El fuego destruyó tanto el libro como la casa de tu anfitrión, y tú, apesadumbrado, huiste precipitadamente de Providence, creyendo que jamás volverías...*

*Ahora es momento de que prepares tu regreso a la ciudad, en la página 10.*

# 119

Tal y como sospechabas, St. John proviene de alguna familia acomodada de Massachusetts, ya que posee una fastuosa mansión a las afueras de Arkham. Aparca el coche en un espacioso jardín, y poco después te conduce a las dependencias internas del caserón, en el que hay criados por todas partes. Termináis en un pequeño gabinete en la primera planta, un despacho privado cuya entrada está prohibida hasta para la servidumbre de la casa.

De un cajón cerrado con llave, St. John extrae el libro. Efectivamente, se trata del famoso *De Vermis Mysteriis*. St. John se muestra celoso de la posesión, pero así y todo te permite hojearlo con bastante libertad, sin despegarse, eso sí, ni un solo segundo de tu lado.

Tras casi una hora de verificación, no albergas ninguna duda: es el libro que tanto has ansiado poseer, y aunque pertenece a otro hombre, sabes que la llave para acceder a sus misterios está al alcance de tu mano: lo único que tienes que hacer es permanecer a su lado y estudiar con él sus arcanos, independientemente de que confieses poseer el talismán, ese amuleto que él llama *Trem Mortuorum*.

Vuelves a plantearte la posibilidad de confiar tu secreto, cosa que te había parecido lógica un rato antes.

En tus manos, como siempre, está la decisión...

*Confiesa, finalmente, poseer el Trem Mortuorum en la página 56. O sigue callado al respecto y guarda este secreto un poco más en la página 116.*

# 120

Una noche, te encuentras en la enorme biblioteca de la mansión de St. John, estudiando, como de costumbre, el ritual de invocación principal de Azathoth. No os queda mucho para conseguir acceder a su esfera estelar, y solo resta combinar la ejecución del ritual con algunas solicitudes, para las cuales es imprescindible el *Trem Mortuorum*, que descansa a salvo en tu apartamento.

St. John ha estado bebiendo desde primera hora de la tarde, y su frustración parece más aguda y profunda que nunca. Murmura pendencias y bravuconadas, y en un momento dado empiezas a «temer» por su salud mental. En mitad de la noche, sin embargo, ocurre lo que te esperabas: tras un fuerte revuelo en el exterior, los gritos de los criados te llevan asomarte al corredor principal. ¡St. John ha sido víctima de un aparatoso accidente! Paseando borracho por las galerías superiores, ha caído por las enormes escaleras principales de la mansión. La posición grotescamente descoyuntada de su cabeza y sus ojos vacíos, fijos en ti, te indican que ha muerto y que nada se puede hacer por él. En la casa todo se vuelve confuso: el mayordomo, el ama de llaves y todo el ejército de criados claman al cielo y se arremolinan en torno al cadáver desparramado al pie de la escalera.

Nadie parece reparar en tú presencia, con lo cual entiendes que es el momento más oportuno para hacerte con el *Vermis* para siempre...

*Aprovecha el caos entre los criados y huye con tu preciado tesoro hacia la página 122.*

—¿Por... qué...? —alcanzas a preguntar con tus últimas fuerzas. Estás caído sobre la gruesa moqueta de tu habitación, en medio de un charco de sangre, y contemplando con tu hilo final de vida cómo St. John acaricia, con gesto demente y enajenado, el maldito talismán de jade—. ¿Por qué... lo ha hecho...?

Él te observa casi con lástima.

—Lo siento, Blake, pero no se imagina el tiempo que llevo detrás de este amuleto. Una horrible maldición pesa sobre él, y lo sé perfectamente: Van Rotmensen acabó de la peor manera, y lo mismo Lovecraft y usted. Soy consciente de que tal vez un destino similar me espere a mí, pero estoy dispuesto a correr este riesgo. Este talismán, junto con la sabiduría del Vermis, me permitirá acceder a la morada de los Dioses Primigenios, al sagrado limbo donde Azathoth babea y burbujea, rodeado de faunos y egipanes que tocan flautas y tambores. ¡Nunca nadie ha accedido a esa esfera de la realidad!

—Podríamos... podríamos haber...

Quieres decirle que podríais haberlo hecho juntos, pero de tu boca solo salen palabras a medias, acompañadas de un espeso buche de sangre caliente que inunda tus pulmones.

—No —dice St. John—. Esta gloria es mejor no compartirla.

Sin decir nada más abandona tu habitación. Inmóvil, despojado y agonizante, pasarás los últimos y dolorosos minutos de tu vida arrepintiéndote de haber sido tan incauto y confiado...

FIN

# 122

¡Por fin te has hecho con el *De Vermis Mysteriis!* Consigues huir de la mansión de St. John con el libro, y nadie se percata de la fechoría. Regresas a tu apartamento en Main Street, al que echabas de menos después de pasarte unos meses en casa de St. John. Una repentina paranoíta te lleva a pensar que tal vez el amuleto de jade ya no se encuentre donde lo dejaste... Pero no: sigue allí, en el mismo estuche, y debajo de la cama, donde lo habías escondido.

Durante los días siguientes ultimas los preparativos para la invocación de Azathoth: el ritual consiste en la pronunciación de una serie de salmos prohibidos recopilados en el *Vermis* y ha de realizarse en una noche de luna llena. La invocación requiere que se tenga contacto en todo momento con un objeto «imbuido de muerte», como una daga ceremonial con la que se hubieran sacrificado más de cien almas... ¡o una aberración nigromántica como el *Trem Mortuorum!* No hay que olvidar que este amuleto es propiedad de los muertos, y son ellos los que te permitirán acceder a la morada de Azathoth.

Finalmente, llega la ansiada noche de luna llena, y te propones llevar a cabo el ritual... pero en el último momento te entran dudas. ¿Y si fuera demasiado peligroso? ¿Y si jugar con estas fuerzas desconocidas te condujera a una muerte horrible o, quizás, a un estado de demencia ponzoñosa?

Es tu última oportunidad para pensártelo mejor...

*Sé valiente y ejecuta el ritual de invocación de todas formas en la página 112. O, temeroso de los resultados, aborta definitivamente el ritual en la página 123.*

¿Quién sabe qué destino te espera tras la peligrosa invocación del dios Azathoth? ¿No es conveniente, acaso, dejar que estas fuerzas ocultas permanezcan dormidas y en estado de hibernación, tal y como han estado durante eones enteros?

Tu fascinación por los contenidos del *Vermis* te ha convertido, en todo caso, en un experto en la materia, y piensas que bien puedes basar tu vida en este nuevo credo, esta nueva religión de los Dioses Primigenios, pero sin hollar los arriesgados limbos donde conviven, sin explorar esas realidades paralelas de las que nada conoces.

Esa misma noche tienes un sueño premonitorio: sentado a los pies de tu cama se encuentra Lovecraft; le falta media cara y trata de sujetarse las entrañas que se derraman sobre tu colcha.

—Destruyalo, Blake —te dice con toda la tranquilidad del mundo—. Arrójelo al mar, a la garganta de un volcán... entiérrelo en el desierto, pero no deje que mi alma, atrapada en ese impío cristal, termine vinculada a esos seres de más allá de las esferas.  
¡PROMÉTAMELO!

Te levantas empapado en sudor y sales de la casa tambaleante. Alquilas una pequeña barcaza y te diriges a la zona más profunda del río Miskatonic, donde arrojas a las aguas oscuras el maldito *Trem Mortuorum*. La pieza de jade verde con el relieve del sabueso se pierde para siempre en las profundidades del río, y tú remas hasta la costa y regresas a tu apartamento.

Descansas un poco y comienzas a preparar tu equipaje. Te espera un próspero futuro como inofensivo sacerdote de esta nueva religión. Tienes lo más importante: una Biblia, un libro sagrado, el *De Vermis Mysteriis*, la Palabra que has de predicar para el mundo.

*Prepárate a recorrer América como un fiel predicador en la página 96.*

# 124

Cuando el fragor de la destrucción se desvanece y despertas por fin, tienes la sensación de que han pasado eones completos de sueño hipnótico. Ahora te encuentras en el limbo de los Primigenios, y no tienes conciencia de tu cuerpo. Delante de ti flota y burbujea una horrenda masa iridiscente de absoluta confusión, una ruina celular amorfa y espeluznante a la que un nuevo conocimiento te permite identificar como Azathoth, el mayor de los dioses. Se trata de una criatura indescriptible, alrededor de cuya estructura maleable y sin forma danza un abigarrado ejército de seres parasitarios que portan el equivalente alienígena de flautas y tambores, y que ejecutan un ritmo cadencioso e hipnótico. Todo alrededor de Azathoth se mueve caóticamente: millones y millones de partículas de un universo embrionario que aún no se ha formado en desconcertada mezcla con los restos de otros mundos ya destruidos y extintos. Pasado y futuro se entrecruzan en la danza estremecedora del Dios Supremo, el Alfa y Omega de los Dioses, la Antítesis de la Creación.

Has invocado a estas fuerzas milenarias, y lo que te espera ahora es una estancia eterna danzando en el limbo del dios. Tu temeridad te ha condenado a contemplar, por los siglos de los siglos, el rostro idiota y lobotomizado de Azathoth.

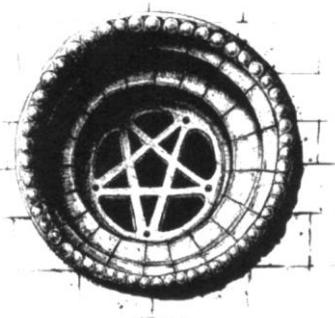
Es un destino que tú mismo has elegido, y tu conciencia —lo único que pervive de tu ser, en realidad— afronta esta nueva perspectiva de futuro que, por suerte o por desgracia, no conoce forma de retorno...

**FIN**

Llegas a la conclusión de que tal vez llamarías demasiado la atención si intentas forzar el candado de la entrada. Te fijas en que hay un policía que ronda la iglesia durante toda la noche y no quieres acabar entre rejas.

Mientras te dispones a retirarte a tu apartamento para pensar, reparas en algo que puede ser interesante. El edificio está emplazado sobre una pequeña colina que lo hace visible desde casi todos los puntos del barrio italiano, y esa colina fue en su momento un parque, ahora abandonado. Mientras lo cruzas a toda velocidad, notas cómo de uno de los jardines emana un fuerte olor a agua estancada... ¿Puede ser un arcaico sistema de alcantarillado?

Al día siguiente visitas el ayuntamiento de Providence y solicitas consultar los planos del saneamiento la ciudad, y con gran excitación descubres que hay toda una red de túneles abandonados bajo el inmueble.



*Sigue leyendo para planear un asalto a las alcantarillas en la página 126.*

# 126

Colarse en el alcantarillado de la ciudad no parece tan difícil, pero no es algo que hayas hecho antes y te preocupa qué podrás encontrar en este submundo desconocido.

Tras copiar a mano de la forma más precisa posible la sección del plano del alcantarillado del barrio italiano que rodea el parque y la iglesia, te diriges a la zona comercial en busca del equipo adecuado.

Lo primero que compras es una linterna y baterías adicionales, pero... ¿qué más deberías llevar? La verdad es que tus conocimientos sobre allanamientos no son los mejores, y la literatura sobre el tema es escasa; vas a tener que recurrir a tu intuición.

Visitas una tienda de equipamiento deportivo; allí hay varias cosas que podrían ser útiles: botas de caña alta por si hay que meter los pies en agua estancada, un pesado capote con bolsillos para protegerte o una cuerda de escalada... Anotas lo que te parece más interesante y continúas. Tus vagabundeos te llevan hasta una ferretería con equipamiento naval. Allí ves curiosidades como una enorme y pesada cizalla que te permitiría romper barrotes y candados, un martillo pilón para derribar muros y un sistema de poleas que te facilitaría el deslizarte en caso de encontrar un foso...

Tu expedición termina ante una tienda de empeños. Tras ojear los múltiples y variados objetos que languidecen en sus vitrinas te fijas en un equipo de ganzúas de cerrajero, un viejo revolver de ocho balas con munición y una escalofriante escultura de un pulpo sentado sobre una caja con inscripciones cuneiformes.

La verdad es que llega un punto en el que casi todo te parece tremadamente útil y a la vez desproporcionado. Al fin y al cabo, ¡solo vas a cruzar un túnel apestoso de un punto a otro!

*Elige 3 objetos de las tiendas que has visitado, cómpralos y parte esta noche hacia la página [127](#).*

En cuanto llegas al pequeño parque que rodea la iglesia de Federal Hill te das cuenta de que lleva mucho tiempo sin ser utilizado para los fines con los que fue creado. Ves la zona de juegos, con balancines y columpios oxidados, totalmente olvidados por los niños, y no puedes reprimir un sentimiento de profunda pena y una sensación de peligro (tal vez porque, aunque sopla una desapacible brisa nocturna, las cadenas siguen estáticas, sin que nada sea capaz de imprimir algo de vida en su estatua y contemplativa podredumbre).

Te apartas de los descuidados senderos y lo que te espera en los jardines es aún peor. Matorrales resecos se han adueñado del terreno, y los altos cipreses que un día fueron el orgullo del barrio están ahora tan muertos como todo lo que se asocia a la iglesia. Un par de minutos bastan para que encuentres una senda que lleva a los baños públicos. Justo al lado, oculta bajo una capa de hojas podridas, ves una enorme reja de sesenta centímetros de diámetro.



*Sigue leyendo en la página [128](#).*

# 128

Por un momento te preocupa la posibilidad de que los barrotes sean demasiado gruesos, pero tras un examen de la cerradura compruebas que ha sido forzada en múltiples ocasiones y solo está encajada; de hecho, toda la zona parece más transitada que el resto del parque. Las marcas de pisadas y lo fácil que te resulta desencajar las bisagras te llena de intranquilidad.

Entras por el hueco estrecho y maloliente y eres consciente de que vas a tener que gatear durante un buen trecho en mitad de una oscuridad más intensa de lo que esperabas. Enciendes la linterna y revisas tu equipo. Respirando una última bocanada de aire fresco, te dispones a explorar el primer tramo.

Los primeros metros los pasas tratando de esquivar cascotes, montículos de hojas podridas y aguas estancadas que, por suerte, no son residuales. Las paredes tubulares están fabricadas con moderno hormigón y parecen muy resistentes. Consultas el mapa, hasta que de pronto llegas a una encrucijada que no aparece reflejada en los documentos oficiales. Entonces encuentras algo que parecía imposible: una sección del muro se ha derrumbado, creando un nuevo camino que se sumerge con evidente inclinación hacia el interior de la tierra.

*¿Te gustaría continuar por el camino principal que ya conoces? Ve a la página 7. ¿O te llama la atención investigar esta nueva caverna en la página 19?*

En las páginas finales del diario se recoge abundante información sobre la secta, que al parecer ha sido perseguida frecuentemente por las autoridades locales. Se han producido redadas y registros policiales en un local de Prescott Street, donde la «Sabiduría de las Estrellas» sigue operando, aunque con un núcleo ya muy reducido de acólitos. La congregación ha enriquecido su extraña doctrina desde que un tal profesor Enoch Bowen regresó de Egipto con cierto talismán, en cuya descripción puedes identificar el tan mentado *Trapezoedro Resplandeciente*. Ahora ya tienes la dirección donde funciona el corazón de la cofradía, y piensas que tal vez sea una buena idea hacerles una visita.

Lo que te detiene, no obstante, es un apunte final en el diario de tu amigo, al parecer registrado allí un día antes de tu llegada a Providence, durante tu primera visita. En ese apunte habla de un escritor llamado H. P. Lovecraft; tu amigo lo describe como un ser solitario y un tanto excéntrico, un literato entregado día y noche a la lectura, la correspondencia y la escritura de relatos macabros. Su nombre sale a colación porque, al parecer, posee agudos conocimientos sobre las materias que conciernen tanto a la secta como a otras actividades de nigromancia en Providence. En el diario también consta su dirección: Angell Street 598.

Tú decides adónde acudir en primer lugar...

*Visita las instalaciones de la logia en la página 59.  
O visita al tal H. P. Lovecraft en la página 82.*

# 130

Ambos llegáis a la conclusión de que lo mejor es entrar por el sótano; además, dais por hecho que la puerta principal será infranqueable. Trasladáis el receptor telefónico hasta la parte trasera de la iglesia, en cuyo jardín se eleva un conjunto arracimado de lápidas antiguas que conforman un pequeño camposanto. Lovecraft parece, en un momento, totalmente embelesado en la contemplación de la reducida necrópolis.

Lo despiertas de su ensimismamiento señalándole la trampilla que conduce al sótano. Se trata de una puerta horizontal que no parece estar en muy buen estado. De hecho, se la ve totalmente carcomida por el paso del tiempo y la intemperie. Lovecraft, en un arrebato de arrojo muy impropio de él, se acerca a la trampilla y apoya un pie en ella, sin duda para comprobar su resistencia, pero el estado de podredumbre de la puerta es tal, que se deshace bajo sus pies en un mar de astillas y polvo. El escritor cae al vacío con un breve alarido que enseguida se traga la negrura. Ha caído al sótano portando uno de los receptores de la línea telefónica y tú, sorprendido, te has quedado fuera con el otro auricular.

*Intenta contactar con Lovecraft en la página [34](#).*

Regresas a Milwaukee con tu preciado botín literario. Aunque al principio intentas guardar el secreto, pronto comienza a correrse la voz de que posees esos volúmenes tanpreciados para todo tipo de lunáticos. De un día para otro empiezan a llegar cartas de escritores a tu casa; se trata de magníficos creadores de historias macabras basadas en el conocimiento prohibido expuesto en estos libros. Más que el Vermis, lo que parece fascinarles es verificar la existencia del tomo de Abdul Alhazred, el inclasificable *Necronomicón*. Tu buzón aparece repleto de cartas cada mañana: tus correspondientes son escritores de segunda fila de revistas *pulp*, como el tal Lovecraft; también un tipo atlético apellidado Howard, que vive en el desierto de Texas; un tal Smith, un escultor y poeta afincado en una sucia cabaña de California; otro llamado Long, de Nueva York, y el más insistente, un vecino tuyo de Sauk City, Wisconsin, de apellido Derleth.

Es tal el acoso epistolar al que te someten que convocas a cada uno de ellos a que te visite en Milwaukee, donde planeas una especie de convención informal en la que tienes pensado proponerles un acceso ilimitado a los tomos prohibidos.

Esta reunión no tarda en concretarse...

*Presídela, como un prestigioso tenedor de libros, en la página 141.*

# 132

Tu amigo es el doctor Charles Applegate, prestigioso psiquiatra del Medio Oeste que rige el más reputado centro psiquiátrico de todo Wisconsin. Os conocisteis en la universidad, y desde entonces habéis mantenido una gran amistad. Lo que nunca esperabas era acabar como paciente suyo.

Lo visitas en su consulta. Tras someterte a algunas preguntas y pruebas te diagnostica una peligrosa inestabilidad psíquica y emocional que, si no se controla, puede derivar en algo mucho peor. Es evidente que no has sabido digerir no solo la fama, sino las consecuencias terribles que ha desatado tu libro en el mundo, y cuya expansión no se detiene.

Tu amigo te sugiere, entonces, ingresar voluntariamente en su centro psiquiátrico, donde podrás descansar y aislarte. Charles te promete que te tratarán a cuerpo de rey y que todo el tiempo permanecerás bajo su entera y única supervisión. Además, estarás protegido de las hordas de fanáticos chiflados que te amenazan día y noche por teléfono y por carta.

Como realmente parece una buena idea, firmas los papeles necesarios e ingresas voluntariamente en las instalaciones del centro psiquiátrico, donde, efectivamente, ocupas una celda especial con todos los privilegios.

Cada día, con el desayuno, te traen los principales periódicos de Milwaukee, donde puedes comprobar, alelado, que el mundo entero parece desmoronarse e implosionar a causa de una incontrolable fiebre asesina...

*Continúa tu estancia en el centro psiquiátrico en la página 45.*

Expeditivo, y dispuesto a no permanecer en compañía del cadáver más tiempo del necesario, registras los bolsillos de su chaqueta, donde encuentras lápices afilados y plumas resecas, tacos de notas en blanco, un viejo paquete de cerillas, un calendario del año 1893, unos quevedos y, por último, una pequeña llavecita de cobre. Te apropias de las cosas útiles y, sin apartar los ojos del cadáver, te alejas de él lentamente y caminando de espaldas, ¿temiendo tal vez que se levante y quiera vengar tu irrespetuoso latrocínio?... En el último momento el cuerpo se inclina y cae de lado, vencido su precario equilibrio. El esqueleto derrumbado provoca un horrendo y maligno cloqueo de huesos al chocar contra el suelo de piedra.



*Súbitamente espantado por tu funesta premonición, subes corriendo las escaleras rumbo a la nave central, en la página 11.*

# 134

Decides quedarte en Providence, ya que tu instinto te dice que todavía puedes adquirir mucha experiencia en esta ciudad. Las semanas que siguen a tu expedición a la iglesia te las pasas estudiando a fondo los tomos, especialmente el *De Vermis Mysteriis*. Durante esas semanas de intensa actividad intelectual y estudio, adquieres muchísima sabiduría acerca de los misterios que esconde el tomo, y que se remontan al origen mismo de la especie humana y su destino como entidad. Tienes acceso a conocimientos prohibidos pre-herméticos, a una intrincada sabiduría cósmica, a los arcanos de cultos esotéricos jamás practicados por secta alguna. En cierta forma, percibes que la negra erudición envolvente que emana de las páginas crea una red alrededor de tu conciencia, y que esta poco a poco te sumerge en una especie de realidad paralela.

En cuestión de semanas, el *Vermis* se convierte en tu libro de cabecera, en tu Biblia particular, y alrededor de cuyos conocimientos quizá puedas establecer una nueva religión y predicar la palabra de esos dioses a los que adoras: Azathoth, Nyarlathotep, Yog-Sothoth, Cthulhu...

De ti depende la utilidad que quieras darle a esta sabiduría...

*Puedes volcarla en la tarea creativa de escribir la novela de terror definitiva en la página 25. O tal vez convertirte en predicador y apóstol de una nueva religión difundiendo la palabra en la página 51.*

La estación del ferrocarril, ubicada al final de Angell Street, es un recinto lóbrego. La única presencia visible es la del guardavía, un anciano que viste un mono de trabajo manchado de grasa y que te echa una mirada llena de desconfianza. No le culpas, pues estás totalmente manchado de tierra y ya es muy tarde.

Según el programa aún faltan diez minutos para la llegada del tren, así que te sientas en uno de los bancos. Te sorprende ver una gruesa capa de niebla cubriendo tus zapatos y la parte baja de tus pantalones. ¿Qué diablos? Estáis demasiado lejos del río para tratarse de algo natural. A lo lejos, vuelve a aullar un perro muy grande.

Obsesionado, extraes el talismán y te pones a observarlo y toquetearlo, preguntándote una vez más cuál de sus características es la que te despierta tanta fascinación.

Se oye un nuevo aullido, aunque esta vez más cercano... ¿Quizá demasiado cercano? Levantas la vista, pero todo sucede tan repentinamente que eres incapaz de reaccionar. ¡Se trata de un inconcebible perro deformé! Su textura es difusa, como si no pudieras contemplarlo directamente... como si su mera existencia fuese una aberración que la naturaleza tratase de expulsar. ¡Es un gigantesco sabueso con descomunales alas de murciélago que surge de entre la niebla!

Emites un grito desesperado, pero el perro se arroja sobre tu miserable humanidad con sus fauces de tiburón abiertas y, desgarrándote con sus dientes puntiagudos y sus temibles colmillos, empieza a despedazarte sobre el andén de la estación. El amuleto cae de tus manos y vuelves a gritar, esta vez hasta cubrir todo el manto de la noche con un estremecedor alarido de agonía...

*Confía en que alguien lo oiga en la página 87.*

# 136

Decidido, te agachas delante de la puerta y te pones a hurgar en el mecanismo. Las ganzúas son una serie de largas agujas de diversas formas y tamaños, y cuando ves que no sucede nada al moverlas de un lado para otro dentro del ojo de la cerradura comprendes que estás haciendo el ridículo. Sin el entrenamiento adecuado no tienes posibilidad alguna de abrir la puerta... ¿O tal vez sí? En cuanto empiezas a dudar la puerta se abre de par en par por sí sola. Pero para tu desgracia, nada tiene que ver con tu pericia en el noble arte del allanamiento.

Un hombre vestido de riguroso luto, con un suéter de cuello de tortuga como el que vestiría un estibador, te mira con asombro.

—*¿Tu chi ser?* —dice con una expresión de sorpresa tan marcada como la tuya.

No te da tiempo a contestar, ya que desenfunda un revolver de seis balas. Bodeo y te vuela la cabeza sin contemplaciones. No tienes tiempo ni de parpadear; tus sesos empapan la pared y el tipo suelta una carcajada que corea otra media docena de contrabandistas del barrio italiano.

Tus restos alimentarán a los peces durante una buena temporada, hasta que la corriente arrastre tus huesos mondos hasta el Atlántico.

FIN



¡Tienes que intentar algo! Al fin y al cabo, toda esa gente arracimada a las puertas de la iglesia confía en ti. Aferrado a una última esperanza, recoges un listón de madera y unos cuantos manojo de estopa que, por puro instinto, encuentras después de tantejar por el suelo. La criatura chillá y aletea sobre tu cabeza; su poder se vuelve incommensurable en medio de la oscuridad reinante. Elaboras la antorcha, buscas las cerillas que encontraste en el cuerpo de Lillibridge y enciendes el fuego... ¡Y da resultado! La criatura, sorprendida por la repentina claridad, sale repelida hacia un rincón del tenebroso recinto y aletea desesperadamente cerca del techo, deshaciendo mallas enteras de telarañas. A continuación, emite un irritado chillido de derrota inesperada. Envalentonado, te acercas a ella con la tea ardiente en la mano, y su sufrimiento parece intensificarse con la proximidad de la llama. Hasta tal punto es así que en un momento dado sobrevuela el campanario y embiste contra la escotilla que separa este recinto del puntiagudo remate de la iglesia. Lo destroza en mil pedazos y, sin dejar de emitir esos chillidos animales escalofriantes, se refugia en la penumbra del chapitel.

Te has quedado solo en el campanario, y amparado por la llama bamboleante de tu antorcha improvisada... ¡Es una oportunidad inmejorable para volver a exponer a la luz el *Trapezoedro Resplandeciente!*

*Acércate al pedestal y abre la tapa del estuche en la página 81.*

# 138

Sin más, te lanzas a las calles de Providence. Es una ciudad sumamente tranquila, que respira la caballerosidad y solemnidad de los viejos pioneros. El ambiente puritano se deja sentir en cada esquina, aunque una extraña sensación de siniestralidad se apodera de tu espíritu a medida que te acercas a la iglesia, cuyo negro pináculo nunca pierdes de vista durante la caminata.

Finalmente llegas al emplazamiento. La iglesia es imponente, y su aspecto abandonado e incurioso resulta amenazador; se diría que enormes avalanchas de tiempo se estrellan contra sus muros de piedra renegrida. Las plantas del edificio se amontonan unas sobre otras hasta culminar en el tenebroso chapitel de la cumbre. Tienes que inclinar mucho la cabeza hacia atrás para poder contemplar la impenetrable cima del prodigo. La iglesia se encuentra asentada sobre una enorme plataforma de piedra que se explaya en la cumbre de la colina, a la que has subido casi sin darte cuenta durante tu paseo desde el apartamento. Una gruesa verja de hierro con marcas de herrumbre delimita todo el perímetro, aunque las irregularidades del terreno hacen que no sea complicado, tal vez, trepar por ella y colarse en el recinto.

Cerca del lugar merodea un policía, que parece vigilar atentamente las intenciones de cualquier intruso.

¿Qué harás a continuación...?

*Esperar a que sea de noche para intentar colarte en la iglesia en la página 24. O consultar con el agente de la ley, con quien quizás puedas gestionar una «visita legal» en la página 107.*

# 139

Estás en una habitación de piedra de unos diez metros cuadrados, las paredes son de imitación de mármol y muy, muy antiguas, mucho más que el corredor de ladrillo. Por todos lados hay fardos apilados que contienen cigarrillos y otras sustancias de dudosa legalidad, pero lo que más te espanta es lo que estaban manipulando aquellos misteriosos sujetos antes de que los interrumpiesen: sobre una mesa, también de piedra, hay depositado un bulto antropomorfo. Se trata de un hombre vestido con un sayo o túnica de color negro, atado de pies y manos. Te acercas a él, pero la luz del techo parpadea y no puedes ver sus rasgos; entonces retiras la capucha que le cubre la cabeza para comprobar si se encuentra bien. Es un error que lamentas de forma inmediata.

Sus rasgos están ocultos tras una repulsiva máscara a la que alguien ha cosido los tentáculos reales de un pulpo, que ya empiezan a descomponerse. El aspecto es repulsivo, y unido al hecho evidente de que han molido al sujeto a golpes hasta matarlo, hace que por un momento pierdas el control de tus actos y salgas corriendo de la habitación. Pronto estás de nuevo recorriendo los corredores de ladrillo, pero ahora no tienes ni idea de en qué dirección avanzas.

*Sigue leyendo en la página 68.*

# 140

El impacto final se produce contra una superficie más esponjosa de lo que esperabas, pero, aun así, quedas fuertemente conmocionado por el golpe.

Te incorporas y tus manos se hunden en un miasma de mugre pestilente con un fuerte hedor residual a productos químicos y carne en estado de putrefacción.

A cuatro patas, palpas el suelo en busca de tu linterna. Lamentablemente, está destrozada. No ves absolutamente nada, pero un roce ligero y un sonido ahogado te recuerdan que no estás solo aquí abajo.

Giras sobre ti mismo procurando identificar de dónde vienen los ruidos, pero cada vez que te parece intuir algo, siempre se encuentra a tu espalda.

—¡AYUDA!

El aullido te hiela la sangre en las venas... y es que la voz rota suena sobre tu hombro, incluso notas la pestilencia cadavérica del aliento contra tu nuca.

Sin pensar, giras y golpeas con todas tus fuerzas a lo que quiera que esté en la oscuridad. Tu mano se hunde al impactar contra algo esponjoso y terrible, putrefacto y húmedo...

*Si quieres salir corriendo de este lugar de cualquier manera, ve a la página 84.*

*Si tienes algún arma, puedes tratar de protegerte en la página 88.*

La reunión resulta un éxito, y lo que en principio era solo una reunión informal deviene en un proyecto mucho más ambicioso: la creación de una comuna de escritores de terror afincada en Milwaukee, en torno a la biblioteca apócrifa que tu audacia te ha permitido reunir. Uno de los asistentes, Derleth, es un tipo arrojado y sumamente emprendedor, y emplea todos sus ahorros en la formación de la corporación. Todos ellos se instalan por los alrededores y forman una entrañable comunidad de escritores excéntricos y pintorescos; trabajan todo el día en sus historias, consultando una y otra vez los tomos apócrifos, y por las noches se reúnen, cenan y celebran maravillosas reuniones en las que ocupas un puesto de privilegio como mentor y mecenas de todos ellos.

Al mismo tiempo, tu fama como tenedor de libros crece a nivel internacional, y estableces una nutrida red de correspondencia comercial con numerosos coleccionistas de Estados Unidos y Europa; tu bagaje de volúmenes crece exponencialmente, y das forma a un fructífero negocio de intercambio de libros antiguos.

En cuanto a la comuna, de ella saldrá una inmortal colección de tomos de relatos de terror y *Weird Menace* que hará las delicias de lectores y fanáticos durante décadas.

Tanto a ti como a ellos, os espera la posteridad...

**FIN**



# 142

Intentas resistirte a la perversa influencia del talismán, que emite un brillo oscuro y envolvente desde su posición en el estuche. De alguna manera, esa energía penetra en tu mente y te convence de una realidad incontrovertible: *si no asesinas a Lovecraft, él te asesinará a ti*. Te dejas llevar hasta el tocón, impulsado por algo que no sabes si es tu voluntad o la del objeto. Al primer tirón desclavas el hacha y a continuación vuelves a la casa, en dirección al dormitorio del escritor. Recorres pasillos y escaleras arrastrando el arma con un sonido ominoso. Entras con el hacha en ristre en el cuarto de Lovecraft... pero enseguida ves que no se encuentra en su cama. Con una sonrisa demente, deambulas por las habitaciones hasta que lo localizas en su estudio: está recostado sobre el escritorio, con una carta a medio redactar y con el rostro pegado al papel secante, profundamente dormido...

«¡Acaba con él! ¡Acaba con él!», te urge la voz en el interior de tu cabeza. Entonces caes sobre Lovecraft, y metódicamente comienzas a despedazarlo con el hacha. El estudio del escritor se convierte en el escenario de una carnicería brutal. Golpe a golpe tajeas y descuartizas su cuerpo enclenque, sin dejar de oír una serie de gritos totalmente desenfrenados.

No mucho después descubres que esos gritos provienen de tu garganta. Has cometido un crimen espantoso, y ahora no puedes parar de soltar alaridos desgarradores.

Los vecinos de Angell Street, alertados por el escándalo, irrumpen en la casa y descubren la terrible masacre...

*No tienen otra opción que no sea conducirte a la página 77.*

Por desgracia para ti, sí que han sido capaces. Y no solo eso: el culto que durante años se apropió del templo bajo el que se levanta este cementerio del submundo ha seguido utilizando los túneles olvidados para sus siniestras prácticas y alimentado a sus terribles moradores... ¡No estás solo aquí abajo!

Es tal el horror que experimentas cuando de repente el suelo se abre en una fosa bajo tus pies que notas cómo tu cabello se desprende a jirones de tus sienes.

Boca arriba, pataleando como un bebé indefenso, notas que no estás solo en esta fosa, sientes el contacto putrefacto de cuerpos carcomidos, el tacto gomoso de la carne hinchada y la endeble textura de los huesos que se deshacen en polvo. Pero lo peor llega cuando uno de esos centenares de cuerpos que comparten fosa común... ¡se mueve!

Gritas y tratas de incorporarte, pero únicamente logras hundirte más en el miasma de muerte, te ahogas entre los cuerpos, hasta que por fin logras aferrarte a algo. Pero no es la tierra del muro, sino el pellejo sarnoso de un perro. ¿Un perro? No exactamente. Se trata de una criatura híbrida entre un humano y un animal. ¿Un ente sobrenatural? ¿O tal vez el fruto de la degeneración de siglos de degradación por vivir aislados entre las carcasas resecas que los habitantes de la superficie abandonan a los horrores del olvido? Lo que sea, está extasiado, pues no debe de estar acostumbrado a saborear una carne tan fresca.

FIN



# 144

Casi puedes sentir las opresivas piedras de la catedral sobre tu cabeza, pero esa maldita cancela no cede ni ante tus más violentos envites. El duro acero de Pittsburgh es un orgullo para la nación y un contrincante invencible. En un asalto de pura frustración introduces la cizalla, que no ha logrado ni mellar la superficie, entre dos de los barrotes y haciendo un esfuerzo impropio de un caballero logras desencajar uno de ellos lo suficiente como para colarte entre ellos.

Ahora te encuentras en una habitación cerrada, no es un colector ni un pozo, más bien parece una garita o un sótano ancestral construido hace siglos y que se ha intentado mantener lejos de visitas indiscretas.

La recorres con la mirada y te das cuenta de que la única salida visible es la que usaste para entrar. Cuando estás a punto de abandonar la cámara, reparas que las paredes de piedra mohosa esconden algo más que criaturas inmundas y suciedad.

Usando el puño de la chaqueta logras apartar la mugre lo suficiente como para poder ver lo que ocultan: Un fresco, en su día pintado con vivos colores pero que ahora están mordidos por el verdín. No tardas en distinguir pese a la pobre iluminación, las formas siniestras de la iglesia bajo la que deambulas. Lo que más te llama la atención es una advertencia escrita en latín sobre el campanario que refulge en tonalidades rojizas:

SEMPER IN LUCEM

Siquieres volver atrás a investigar el otro túnel puedes ir a [19](#). También puedes volver a tu apartamento y reconsiderar toda la exploración en [126](#).

Unos estudiantes de la Universidad Brown observan la figura inmóvil que, en posición totalmente estatuaria, contempla el horizonte con los ojos crispados desde la ventana de tu apartamento. Llevan un tiempo sabiendo que vives ahí, y de hecho han intercambiado contigo algún que otro saludo. Al principio no le dan demasiada importancia a tú presencia inanimada tras la ventana; saben que eres escritor, y los escritores muchas veces se pierden en vanas reflexiones que pueden prolongarse durante horas. En todo caso, comienzan a preocuparse cuando por la noche observan que sigues allí, y también al día siguiente...

Inquietos, deciden hacerte una visita, y ante tu falta de respuesta y el nauseabundo olor que emana de la habitación, llaman a la policía. Los agentes echan la puerta abajo y descubren tu cadáver tieso frente a la ventana, con el lápiz roto en la mano. Sobre la mesa está tu diario, plagado de incoherentes anotaciones. Podrán hacerse una vaga idea de lo que te ha ocurrido, pero atribuirán tu muerte a la caída de un rayo, o bien a una fuerte impresión causada por algo que has visto a través de la ventana.

De cualquier modo, esto fue lo único que se pudo descifrar de tu diario, que será enviado a tu mejor amigo y también escritor, Robert E. Howard:

*La luz todavía no ha vuelto. Deben de haber pasado cinco minutos. Todo depende de los relámpagos. ¡Ojalá Yaddith haga que continúen! A pesar de ellos, noto el influjo maligno. La lluvia y los truenos son ensordecedores. Ya se está apoderando de mi mente. Trastornos de la memoria. Recuerdo cosas que no he visto nunca: otros mundos, otras galaxias. Oscuridad. Los relámpagos me parecen tinieblas Y las tinieblas, luz.*

# 146

*A pesar de la oscuridad total, veo la colina y la iglesia, pero no puede ser verdad. Debe de ser una impresión de la retina por el deslumbramiento de los relámpagos. ¡Quiera Dios que los italianos salgan con sus cirios, si paran los relámpagos! ¿De qué tengo miedo? ¿No es acaso una encarnación de Nyarlathotep, que en el antiguo y misterioso Khem tomó incluso forma de hombre? Recuerdo Yuggoth, y Shaggai, aún más lejos, y un vacío de planetas negros al final. Largo vuelo a través del vacío. Imposible cruzar el universo de luz. Recreado por los pensamientos apresados en Trapezoedro Resplandeciente. Enviado a través de horribles abismos de luz. Soy Blake: Robert Harrison Blake. Calle East Knapp, 620; Milwaukee, Wisconsin. Soy de este planeta. ¡Azathoth, ten piedad! Ya no relampaguea horrible puedo verlo todo con un sentido que no es la vista la luz es tinieblas y las tinieblas luz esas gentes de la colina vigilancia cirios y amuletos sus sacerdotes Pierdo el sentido de la distancia lo lejano está cerca y lo cercano lejos no hay luz no cristal veo la aguja la torre la ventana ruidos Roderick Usher estoy loco o me estoy volviendo ya se agita y aletea en la torre somos uno quiero salir debo salir y unificar mis fuerzas sabe dónde estoy. Soy Robert Blake, pero veo la torre en la oscuridad. Hay un olor horrible sentidos transfigurados saltan las tablas de la torre y se abre paso Iä ngai ygg Lo veo viene hacia acá viento infernal sombra titánica negras alas Yog-Sothoth, sálvame oh tú, ojo ardiente de tres lóbulos.*

**FIN**



# BESTIARIO



## **Azathoth**

Uno de los Dioses Primordiales o Grandes Antiguos. Se trata de una ruina amorfa de absoluta confusión que blasfema y babea en el centro del infinito. También se lo conoce como «el primer motor del caos, la antítesis de la creación y el necio sultán de los dioses». Es *el caos creativo e infinito del universo* y el supremo Dios Exterior. Es el uno *por encima de todos* y *el alfa y omega* de los mitos. Hablamos de una masa colosal, caótica y sin forma. Una maldición ha hecho de él una criatura ciega, idiota y lobotomizada, que transcurre la eternidad de su encarcelamiento cósmico deslizándose entre sones de flautas, tambores y otros instrumentos malditos. Una masa multicelular de enloquecedora morfología que gime y burbujea en medio del caos inmortal.

## **Robert Blake**

Escritor y poeta de Milwaukee, Wisconsin, especializado en relatos macabros y de terror. En el verano de 1934 descubre en una librería de viejo un ejemplar del *De Vermis Mysteris*, del caballero cruzado Ludwig Prinn. Ante la imposibilidad de descifrar ciertos pasajes, contacta por carta con un místico de Providence, de quien se desconoce su nombre. Viaja a esta ciudad de Nueva Inglaterra y se reúne con él, pero un mal empleo de ciertos pasajes del libro culmina con la invocación de una criatura parasitaria estelar que acaba con la vida del residente de Providence. Un posterior incendio borra del mapa la casa del místico y el ejemplar del Vermis, y Blake regresa a Wisconsin sumamente impresionado. Sus experiencias quedan plasmadas en el relato «El vampiro estelar». Posteriormente, en el invierno de 1935 regresa a Providence, dispuesto a redimirse.

## **Padre Merluzzo**

Sacerdote católico de origen italiano, de la iglesia del Spirito Santo, en Providence, Rhode Island. Durante años ha llevado a cabo una lucha encarnizada contra las creencias paganas y blasfemias que se instalaron en Providence desde la fundación de la pérvida hermandad conocida como la «Sabiduría de las Estrellas», procurando la vigencia de la Palabra de Dios entre los ciudadanos, especialmente entre la gran cantidad de italianos

residentes en la ciudad. Encabezó, al frente de todos ellos, numerosas procesiones hasta la iglesia de Federal Hill portando velas y luminarias; su objetivo consistía en bloquear la salida del monstruo que se alojaba allí, conocido como «El Asiduo de las Tinieblas».

### **Howard Philips Lovecraft**

Conocido popularmente como H. P. Lovecraft, se trata probablemente del escritor más influyente del género de terror, a la altura de genios como Edgar Allan Poe o Nathaniel Hawthorne. Nace en Providence, Rhode Island, el 20 de agosto de 1890. Tras una infancia marcada por la fragilidad física y el encierro, se dedica durante largo tiempo al periodismo aficionado y muy pronto comienza una fructífera carrera literaria en revistas *pulp* de la época, como *Weird Tales*. Hacia 1926 tiene lugar la creación de los primeros relatos pertenecientes al ciclo de los «Mitos de Cthulhu», base fundamental de un nuevo concepto en la narrativa de terror del siglo XX: el horror cósmico y el cuento materialista de terror. A través de una correspondencia de más de cien mil cartas, forma a su alrededor un círculo de escritores afines que continúan agigantando su legado tras su muerte, que tiene lugar en Providence el 15 de marzo de 1937.

### **William J. Monahan**

Oficial de policía de origen irlandés, destacado en la Comisaría Central de Providence. Durante las manifestaciones de la gran colectividad italiana en las cercanías de la iglesia de Federal Hill fue el encargado de mantener el orden, y también el responsable de la investigación subsiguiente al hallazgo de los restos insepultos del periodista Edwin E. Lillibridge en el interior del templo. Rutinariamente ha llevado a cabo patrullas en la zona cercana a Federal Hill, con el objetivo primordial de impedir el ingreso de intrusos furtivos y noctámbulos a las dependencias de la iglesia. Advertido de las fechorías y las expediciones ilegales de los miembros de la «Sabiduría de las Estrellas», también ha intentado reprimir la invasión del templo por parte de místicos aficionados y turistas curiosos.

## **Nyarlathotep**

También conocido como «El Caos Reptante» o «El Asiduo de las Tinieblas», es un Dios Primordial. Se trata de una gran masa poliposa con una larga excreción carmesí. No obstante, su principal característica es que puede adoptar diversas formas y lenguajes. Nyarlathotep es un dios muy particular: dotado de una gran inteligencia, es uno de los pocos que se mueve con entera libertad en el mundo de los humanos, dada su capacidad para metamorfosear. Es el emisario de los Otros Dioses y servidor directo de Azathoth. Es locuaz y manipulador, y ejerce un gran poder de atracción sobre los humanos debido a su dominio de la magia y de diversos instrumentos, tales como amuletos, talismanes y llaves de plata. Su objetivo, más que la destrucción, se centra en causar sufrimiento y locura a sus víctimas con el fin último de reclutarlas para su ejército. Una de las formas en las que más se lo ha visto es en la figura de un faraón, razón por la cual uno de los principales focos de su culto proviene del antiguo Egipto.

## **Edwin E. Lillibridge**

Reportero del desaparecido *Providence Telegram* que inició, hacia 1893, una profunda investigación acerca de la secta pagana conocida como la «Sabiduría de las Estrellas», y que lo condujo a seguir el rastro de su actividad en la ciudad de Providence. Consiguió abundante información sobre la cofradía, sobre ciertas desapariciones que tuvieron lugar en la ciudad durante las décadas previas, sobre un reputado arqueólogo y antropólogo llamado Enoch Bowen, que al parecer habría traído un misterioso talismán de su última expedición a Egipto, y sobre este amuleto, conocido como el *Trapezoedro Resplandeciente*. Por desgracia, Lillibridge se introdujo una noche de 1893 en la vieja iglesia de Federal Hill y allí encontró la muerte. Dejó para la posteridad un diario repleto de anotaciones en referencia a su truncada investigación.

## **Iaan Van Rotmensen**

Místico, nigromante, necrófilo y necrófago de origen irlandés. Nacido en Utrecht en 1594, llevó a cabo una vida dedicada a la

perversión y el culto a los muertos. Su obsesión por el entorno funerario lo convirtió en uno de los más célebres saqueadores de tumbas de su época. Se dedicó a profanar sepulcros en numerosos cementerios de Europa, donde no solo procuraba quedarse con las joyas y objetos de valor de los difuntos, sino que celebraba con los restos mortales rituales tan depravados y blasfematorios que han sido borrados de las crónicas de la época. Posteriormente viajó a América, donde se supone que hizo un pacto con ciertas fuerzas demoniacas para extender su residencia en el mundo de los vivos. En el nuevo continente siguió dedicándose a su actividad favorita: desenterrar cadáveres, llevar a cabo sus más mórbidas obsesiones fetichistas y, finalmente, alimentarse con sus restos putrefactos.

Tras una misteriosa y horrible muerte, fue inhumado en el Dutch Brotherhood Cemetery de Providence, un camposanto especialmente erigido por la comunidad holandesa en Nueva Inglaterra. Se rumorea que acompaña sus restos un viejo amuleto de jade, de extraordinario poder.

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

---

---

Tiempo atrás, tus imprudencias con grimorios y libros prohibidos causaron la muerte de uno de tus mejores amigos. Decidido a limpiar tu pasado, vuelves al lugar de los hechos, a Providence, no muy lejos de Federal Hill, allí donde se yergue su imponente y abandonada iglesia. Te dispones a escribir una novela que redima tu conciencia, pero la ciudad ejerce una oscura fascinación sobre ti, y te obsesionas con las tinieblas del chapitel de la iglesia que parecen observarte. ¿Qué hay de cierto en las extrañas supersticiones que afligen a la comunidad extranjera que convive en Providence? ¿Obedecen estos miedos ancestrales a antiguos cultos paganos celebrados en el corazón de aquel templo abandonado? ¿Será cierto que algo oculto entre sus muros mantiene prisionero a lo que llaman el Asiduo de las Tinieblas?

**Choose Cthulhu:** El asiduo de las tinieblas 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.

