

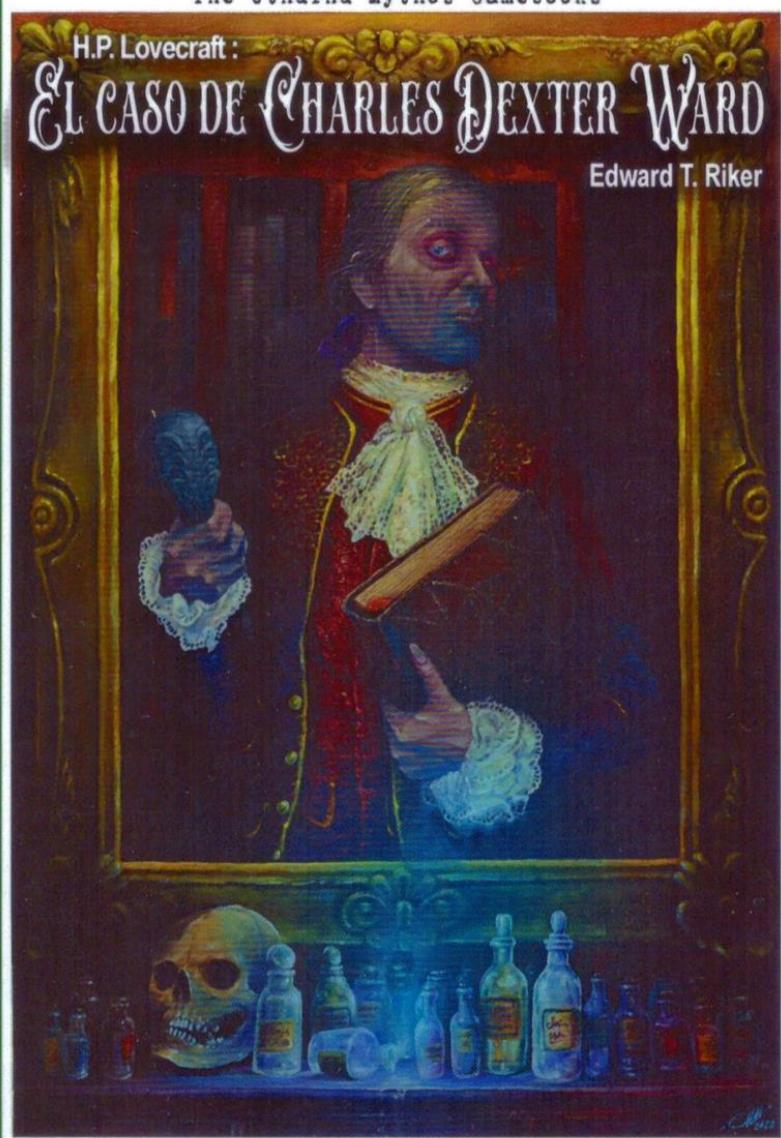
ALWAYS  
**CHOOSE CTHULHU**

The Cthulhu Mythos Gamebooks

H.P. Lovecraft :

# EL CASO DE CHARLES DEXTER WARD

Edward T. Riker



**CHOOSE 14 CTHULHU**

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

Tu mejor amigo te necesita. Su hijo, fascinado por la siniestra historia de Providence, se consume por una enfermedad inexplicable que marchita su cuerpo y pudre su mente. Como médico de la familia desde la época de las guerras coloniales, no dudas en acudir a su llamada de auxilio. Pero lo que te encuentras parece estar más allá del alcance de la ciencia. ¿No será demasiado peligroso asomarte a los abismos de conocimiento prohibido que ha descubierto el joven Ward? ¿Qué extraño proceso de degeneración consume a tu ahijado y arrastra a la desesperación a su familia? ¿Serás capaz de resolver el extraño caso de Charles Dexter Ward?

Choose Cthulhu: El caso de Charles Dexter Ward 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**  
*Edward T. Riker y Giny Valrís*
- 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. LA SOMBRA DE OTRO TIEMPO**  
*Giny Valrís*
- 14. EL CASO DE CHARLES DEXTER WARD**  
*Edward T. Riker*

ALWAYS CHOOSE CTHULHU · 14

# **El caso de Charles Dexter Ward**

---

**Edward T. Riker**



*Ilustraciones: ELIEZER MAYOR*

Director de arte: Eliezer Mayor

Maquetación: Patricia H. Albín

**Edward T. Riker**

**EL CASO DE CHARLES DEXTER WARD**

Primera edición en CELAENO BOOKS, LAST LEVEL  
GAMES: 2021

© De la edición: Ediciones CELAENO BOOKS, 2021

© Del texto: Edward T. Riker

© 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: 978-84-18894-00-8

Depósito Legal: TF 514-2021

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».

## **IMPORTANTE**

Durante esta aventura tendrás la oportunidad de recorrer la tumultuosa ciudad de Providence y te recomendamos que tengas a mano un lápiz y una goma para poder hacer anotaciones en el mapa que se incluye al final del libro. Allí podrás anotar el número de las secciones donde se encuentra cada localización que visites.

Todas las localizaciones tienen este formato 41 DE BARHES STREET, el número de sección donde se encuentra coincide con el número de la casa. Así pues, para visitar esa localización por primera vez iríamos a la página **41**.

Además, ten en cuenta que podrás visitar cada una de las localizaciones siempre que quieras: Si *investigando una trama te das cuenta de que has llegado a un punto muerto, o has agotado todas las líneas de investigación, podrás volver a cualquier punto del mapa para hacerle una nueva visita y ver que ha sucedido en tu ausencia*. Para ello solo tendrás que restar 10 a la sección que se te indica en MAYÚSCULAS en cada dirección del mapa que descubras.

**Por ejemplo**, si visitas por primera vez tu consulta en el 41 DE BARHES STREET, deberás leer la sección **41**, pero si más adelante quieres volver a ese lugar, simplemente resta 10 a la sección original por cada visita posterior (31, 21, 11...), y así sucesivamente.

**PERO TEN EN CUENTA** que para que el sistema funcione de forma correcta deberás agotar las líneas de investigación que se abren en cada visita o de lo contrario, podrías romper la continuidad de la historia. De ahí la importancia del mapa y anotar cuantas veces has ido para no perderte nada de la trama. ¿Complicado? ¡Pues espera a que empiecen a acumularse los sitios que visitar...!

# Introducción

*Tu nombre es Marinus Bicknell Willett, un prestigioso y ya retirado doctor en medicina de la bulliciosa ciudad de Providence, Nueva Inglaterra.*

*Nacido en Londres, durante muchos años has ejercido tu profesión de forma diligente, primero como aprendiz durante las guerras contra los salvajes zulúes y luego como encargado de amputaciones en las guerras de pacificación americana contra los nativos. Es por ello que te consideras un hombre duro y racional, capaz de sobrellevar perfectamente las situaciones de tensión y tomar las decisiones más difíciles de forma rápida y eficaz. Tal vez también sea la razón por la cual tus pacientes, la mayoría viejos amigos y sus familiares, acuden a ti cuando tienen problemas.*

*No te extraña recibir en tu buzón una misiva, apresuradamente escrita, del puño y letra de tu viejo compañero de batallón y amigo de la infancia, Theodore Ward.*

*Mientras remontas las escaleras del estudio donde tienes tu consulta no puedes reprimir un siniestro escalofrío y un profundo pesar, y es que los Ward, que Dios les proteja, nunca han tenido demasiada suerte en la vida.*

Querido Marinus:

Te ruego disculpes lo precipitado de mis palabras pues lo que lees es la desesperación de un padre aterrorizado por la posibilidad de perder a su único y amado hijo.

Acudo a ti como doctor y buen amigo de la familia desde que asististe a Martha durante el parto del pequeño Charles. Algo terrible le está ocurriendo a nuestro muchacho y creo que eres el único en el que confío para encontrar una cura para su extraña y terrible enfermedad. Adjunto a esta misiva el informe médico que algunos de tus compañeros alienistas han preparado; informe al que, aunque no dudo de su profesionalidad, simplemente no puedo dar crédito.

Así pues, te suplico acudas a nuestro humilde hogar en Providence y trates de esclarecer qué es lo que está sucediendo a nuestro amado Charles antes de que la situación se vuelva insoportable.

Theodore Ward.

Prospect Street. Providence, Massachusetts.

Depositas la carta sobre la mesa y hojeas el grueso dossier que la acompaña. Docenas de páginas mecanografiadas por el equipo médico de la prestigiosa clínica privada del Doctor Waite en Conanicut Island.

Preocupado por las palabras de tu buen amigo recuerdas instintivamente a su hijo, un inteligente muchacho llamado Charles Dexter Ward.

Lo mejor sería leer el informe médico en el **94**.

O tal vez podrías llamar a Theodore para que te cuente lo que está sucediendo en el **146**.

## 2

Vuelves al bullicio de las callejuelas de la vieja ciudad. Aun te parece seguir escuchando la risa malévolas de la muchacha entre el murmullo del gentío mientras te pierdes por los callejones empedrados del pintoresco gueto de Stampers Hill.

Sin mucho éxito tratas de preguntar a los parroquianos por algunas direcciones hasta que al final, cansado de que te ignoren, optas por ir enseñando una foto de Charles Dexter Ward con la esperanza de que alguien pueda reconocerlo. Tras muchos intentos, logras acorralar a un grupo de ancianas sentadas en butacas frente a una casucha en estado ruinoso. Una de ellas, la que parece más joven (con menos de pie y medio en la tumba), abre mucho los ojos y te mira de arriba abajo como si estuviera contemplando la puerta abierta del infierno.

—¿Lo ha visto? ¿Conoce a este hombre? —preguntas con el apremio de la desesperación.

El resto de mujeres de piel color caramelo y bocas desdentadas, se levantan de sus sillas de madera y, recogiéndolas con sorprendente agilidad, se dispersan lo más rápido posible. Armándote de valor coges a la “jovenzuela de sesenta años” del brazo y la obligas a detenerse antes de que pueda desaparecer ella también.

Interrógala en **40**.

# 3

La operadora te pone en contacto con la casa de los Ward en lo alto de College Hill. Te aseguras hasta tres veces de que el número que le has dado es el correcto cuando nadie te responde. Por fin, tras una serie de murmullos ahogados y unos segundos de tenso silencio, la voz de tu amigo Theodore Ward suena al otro lado del aparato.

—¿Eres tú, Marinus? —pregunta con voz temblorosa, no solo por la edad y el cansancio.

Le respondes con cortesía, pero no puedes impedir que ese sentimiento de inquietud que te acompaña desde que recibiste su carta crezca en tu interior. ¿Es un profundo miedo lo que le hace hablar con ese hilo de voz?

—Es Charles. Me preocupa. Martha está al borde del colapso nervioso y yo... —habla atropelladamente, como si tuviera prisa por terminar.

En ese momento la comunicación se interrumpe y el sonido se atenúa, como si estuviera apretando el auricular contra su pecho. Fuerzas el oído y consigues captar pedazos de una conversación mantenida con una tercera persona. Puedes oír la voz de Theodore disculpándose, pero no a quién le responde. El tono va caldeándose hasta que por fin escuchas, inequívocamente dirigido a ti:

—Sí, el chequeo anual. Todo correcto, Marinus. Si no puedes atenderme el martes en tu consulta en el 41 DE BARHES STREET, nos vemos en mi casa del 88 DE PROSPECT STREET, la próxima semana. Gracias, Marinus. Y antes de que puedas contestar, cuelga el teléfono.

Inquietante... No cabe duda de que Theodore estaba tratando de simular una conversación.

Si quieres, puedes visitar inmediatamente el 88 de PROSPECT STREET en el **88**.

O puedes esperar hasta el martes en el 41 de BARHES STREET en el **41**.

# 4

Con manos temblorosas enciendes una cerilla y el repentino fogonazo ilumina el fondo de un pozo de paredes verticales que baja hasta las entrañas de la tierra. Echas un vistazo al interior y enseguida lamentas el haberlo hecho. A pesar de tu larga carrera en las mesas de disección y como médico de guerra, desde este instante, jamás volverás a ser el mismo. Te resultaría difícil de explicar, pero a veces, la simple visión de un objeto tangible y measurable puede impresionar de tal manera al que lo contempla, que logra cambiar su concepción de la realidad.

La vista se te nubla, tu mano pierde la coordinación y la cerilla se desliza hacia la negrura, girando, iluminando en su caída una de las múltiples docenas de “cosas” que gimen y palmean con sus manos amoratadas, arañan con dedos deshechos o golpean con sus cabezas descompuestas contra la pared de la miríada de pozos que has pisado en tu camino. Hombres, mujeres y niños arrancados de la muerte y mantenidos como criaturas amorfas, como conejillos de indias para los oscuros experimentos de Curwen y, quién sabe si de Charles Dexter Ward.

Huyes de allí.

Corre hasta el **39**.

# 5

Sabes que, si pretendes encerrar a Charles, tal y como quieren sus padres, necesitas recabar todas las pruebas posibles acerca de su locura; ¡Lo que no te esperas es que esta fuese tan profunda y peligrosa como lo que descubres en la comisaría de Pawtuxet! Es tal el grado de maldad que le atribuyen a los moradores del *bungalow* de Ward, que por un momento dudas de la cordura de los supuestos testigos. La mayoría de los vecinos de la zona coinciden en acusar a Charles de los repugnantes casos de vampirismo que la prensa local divulga con todo sensacionalismo por estos días, pese a que nunca llegase a descubrirse el verdadero autor.

Según parece, varias personas que regresaban tarde a sus hogares o dormían con las ventanas abiertas han sido atacadas por una extraña criatura que los que han sobrevivido describen como un monstruo alto, delgado, de ojos ardientes, que clavaba sus dientes en la garganta o en el hombro de su víctima y chupaba vorazmente su sangre. Los casos tienen por víctimas a personas de todas las edades y características y ocurrieron siempre en los alrededores de dos lugares distintos: la colina residencial del North End, (en las proximidades de la casa de los Ward), y los distritos suburbanos del otro lado de la línea férrea de Cranston, cerca de Pawtuxet.

Si quieres decretar el encierro de Charles Dexter Ward ve a [67](#).

Si primero prefieres investigar el *bungalow*, ve a [123](#).



*Reconoces las siluetas de los horrores invocados  
por la magia negra.*

El hedor no se parece a nada de lo que hayas captado en tu vida, ni siquiera en las prácticas universitarias con los cadáveres de la morgue, solo la peste que quedaba en los sangrientos campos de batalla de la calurosa tierra de los zulúes se le asemeja ligeramente, inundando tu mente con terribles recuerdos que creías olvidados para siempre.

Casi inmediatamente resuena una voz profunda y musical: poderosa como un órgano, pero maligna como los libros prohibidos de los árabes:

*¡DESMEES, JESHET, BONEDOSEFEDUVEMA,  
ENTTEMOSS!*

Miras a tus compañeros y ellos te devuelven la mirada cargada de terror. Reconoces de forma instintiva los horrores de las invocaciones de la magia negra.

Entonces, de todas partes en el interior de la gigantesca cripta, un coro de gritos inconfundiblemente humanos parece contestar a la invocación. Otro chorro de luz ilumina la estructura y lo ves:

¡Centenares de siluetas de cuerpos contrahechos y tambaleantes, manos abotargadas que se alzan de los suelos o brotan de improvisados nichos en las gruesas paredes! Todas palpando un aire que le es ajeno y dañino.

Ve a [38](#).

# 8

Tratas de aceptar lo mejor posible esta locura; hace unas horas eras un tranquilo médico que dejaba pasar el tiempo hasta encontrarse con su mejor amigo y ahora estás en una taberna, cerca de lo que sin duda son los muelles de Providence... ¡pero los muelles de 1770!

Por lo que parece, has convocado una reunión con los más influyentes personajes locales de la época: el erudito doctor Benjamín West, el reverendo James Manning, rector de la Universidad de Brown, el juez y ex gobernador del condado, Stephen Hopkins, el editor de la *Gazette* de Providence, John Carter. Además de los cuatro hombres más ricos de la ciudad, los magnates, John, Joseph, Moses y Nicholas Brown, por último, el anciano doctor Jabez, que reconoces de haberlo visto centenares de veces en una antigua pintura en el claustro de profesores de la Universidad ¡Sabes todo esto porque tu mente es ahora un batiburrillo de recuerdos de dos mentes distintas!

Los poderes vivos de Providence se encuentran reunidos en cónclave para decidir si tus acusaciones contra otro ilustre ciudadano llamado Joseph Curwen, tienen fundamento o no y deben ser trasmitidas al Gobernador de la provincia en Newport para que se tomen las medidas oportunas.

Suspirando con incredulidad tomas asiento para escuchar tus propias notas de boca del editor Carter en el **48**.

Releéis la carta varias veces, los nombres, las firmas... ¿Cómo es posible? ¿Cómo puede estar firmando correspondencia gente que se supone debe de estar muerta desde siglos pretéritos?

Ambos admitís que existe en el mundo una asociación terrible cuya conexión directa con una nigromancia más antigua incluso que la brujería de Salem no podía ponerse en duda.

Estas espantosas criaturas —además de Charles— están saqueando tumbas de todas las épocas; En un espantoso comercio entre ellos, adquiriendo huesos ilustres con el frío cálculo del estudiante que compra un libro de texto, con la creencia de que aquel polvo centenario habría de proporcionarles un poder y una sabiduría muy superiores a las que el mundo había visto jamás.

Cada conclusión a la que llegáis es más estremecedora que la anterior.

Habían descubierto también métodos, al parecer, para atraer “presencias y voces” de lugares desconocidos. Joseph Curwen había evocado sin duda muchas cosas prohibidas, y en cuanto a Charles... ¿Qué se puede pensar de él? ¿Qué fuerzas procedentes de la época de Curwen o de «más allá de las esferas» le habían alcanzado para trastornar su mente hasta este punto?

El muchacho había encontrado la tumba de Joseph Curwen por fin, y el Viernes Santo había invocado la presencia de *alguien*, y ese *alguien* había atendido a su llamada... ¡¿Podría ser el temido doctor Allen, Joseph Curwen resucitado?!?

En definitiva, todo parece girar sobre el *bungalow*, y el forastero barbudo, y las murmuraciones y el miedo...

Pon fin a esta locura visitando de nuevo el *bungalow* en el [123](#).

# 10

—Le ruego que olvide todo lo que le escribí y que no tema este lugar ni nada de lo que encierra. El doctor Allen es un hombre excelente y le debo una disculpa por todo lo que le dije acerca de él. Ojalá estuviera aquí, pero su presencia era indispensable en otra parte. Su celo es igual al mío en todo lo que a nuestra investigación concierne, y su ayuda me resulta inapreciable.

Ward hace una pausa y te desconcierta profundamente el oírle repudiar con tanta calma su propia misiva y, sin embargo, en tu fero interno, estás convencido de que, si bien las palabras que acababa de escuchar son ajenas a quién las pronunciaba e indudablemente producto de una mente desquiciada, la carta en cambio, era trágica por su autenticidad y la semejanza que guardaba con el Charles Ward que conocías.

Abandonas la casa con tristeza, Gomes te acompaña hasta la puerta y sin despedirse, cierra detrás de ti con furiosa desconsideración.



Tal vez deberías recabar más información en la comisaría de Pawtuxet en [5](#).

O hacer caso a Charles y olvidarte de todo este asunto para siempre en [43](#).

El hombre conocido como Edward Hutchinson y natural de Salem-Village había desaparecido durante la época del gran pánico de Salem sin que se volviera jamás a tener noticias suyas.

Era una especie de ermitaño que vivía en el bosque y destacaba por su conocimiento acerca de personas que habían muerto hacía mucho tiempo, algo que llevaba a extraños personajes a visitarle de forma constante para preguntarle por secretos olvidados. Fueron muchos los que le acusaron de practicar ritos prohibidos ya que según cuentan las crónicas de la época: «las luces de sus ventanas no eran siempre del mismo color».

Tanto Hutchinson como Orne y Curwen eran amigos e intercambiaban correspondencia de forma asidua, si bien, ninguna de las cartas de Curwen habría sobrevivido hasta nuestros días.

La investigación acerca de Hutchinson es estéril y lo único que sacas en claro es que poseía una biblioteca muy extensa, con volúmenes muy raros de temas considerados prohibidos en su época. Cuando vas a dejarlo de lado, descubres una cita fechada el 10 de julio de 1692 acerca de un testimonio prestado por Hepzibah Lawson ante el Juez Hathorne: «Cuarenta brujas y el Hombre Negro se reunieron en los bosques situados detrás de la casa del señor Hutchinson». Un hombre llamado Amity How declaró por su parte ante el juez Gedney que: «El señor G. B. (George Burroughs) fue marcado por el diablo la misma noche que lo fueron Bridget S., Jonathan A., Simon O., Deliverance W., Joseph C., Susan P., Mehitable C., y Deborah B.».

Sin duda una revelación inquietante, ¿en qué diablos se está metiendo el pobre Charles Dexter Ward?

Si quieres puedes investigar alguno de los otros nombres; Simon Orne en [100](#).

O a ese Joseph Curwen si no lo has hecho ya en [104](#).

# 12

Cuando preguntas por la granja de Joseph Curwen todos te miran extrañados.

—¿Se encuentra bien, hijo? —te pregunta uno de los parroquianos de aspecto antiguo y tú asientes con la cabeza sin demasiada convicción.

—¡Pero si fue usted el que nos convocó para hablarnos de lo que había descubierto en esa granja!

Todo esto es muy confuso y enseguida te arrepientes de haber tomado la iniciativa en una conversación de la que lógicamente no tienes ni idea.

—Déjemosle —trata de disculparte Eleazar (o Randolph Carter... ya no puedes estar seguro)—. Es demasiada tensión para él.

Balbuceas una disculpa y el doctor Benjamín West te pone la mano en la frente.

—¡Dios Santo está helado! —Exclama.

El reverendo Manning se inclina sobre ti y te examina las pupilas mientras tratas de apartarlo.

—Ezra, muchacho... —el reverendo se aparta rápidamente para comentarle algo al oído al doctor y este, a su vez, vuelve a inclinarse mientras hace una señal a los hermanos Brown.

Antes de que te des cuenta dos de ellos te tienen fuertemente sujetado por los brazos.

—Ezra, hijo... ¿Cómo se llama tu madre?

Eleazar Smith trata de interceder por ti, pero enseguida le tapan la boca y lo arrastran fuera de la habitación.

Si sabes que tu madre se llama Eliza Tillinghast ve a [133](#).

Siquieres permanecer en silencio ve a [46](#).

# 13

Deduces que Charles ya ha recogido los pocos rastros que aparecen en los archivos de las bibliotecas, sobre todo, centrándose en las personas que formaban parte de su círculo. Las pistas conducen a la biblioteca de Essex, último lugar donde se guardaron copias de los registros que fueron destruidos en Providence. De esta manera, sigues las referencias a una joven doncella llamada Eliza Tillinghast, tatarabuela de Martha Ward, que quedó viuda el mismo día que desaparece el rastro de Curwen. Siguiendo las anotaciones de su apellido, descubres que dicha Tillinghast mantuvo una estrecha correspondencia con un joven marinero llamado Ezra Weeden.

Por el rastro de las facturas de Charles, sus lecturas y las zonas que visitaba, tan solo necesitas ponerte en contacto con ciertos anticuarios especializados en material epistolar del siglo XVIII hasta que, casi por casualidad, uno logra remitirte a una diminuta colección que se salvó de una quema obligatoria y que ahora se custodia en la Universidad de Miskatonic en Arkham.

La Universidad de Miskatonic es uno de los centros educativos más prestigiosos, a la misma altura que Harvard. Su lema: «Ex Ignorantia Ad Sapientiam; Ex Luce Ad Tenebras», es mucho más que una simple frase; Ya que en sus salas se guardan algunos de los volúmenes más peligrosos y codiciados del mundo del ocultismo y la goecia.

Escoltado por el célebre profesor Armitage, se te permite acceder a su fondo epistolar. Entre vetustos trozos de papel a punto de desaparecer por el peso de los años, encuentras una anotación fragmentaria que ha pasado desapercibida para los que intentaron destruir todo rastro de Joseph Curwen; donde se afirma que un ataúd de plomo había sido enterrado en secreto a 10 pies al sur y 5 pies Oeste de la tumba de Naphtali Field, fallecido en 1729... enterrado en el único cementerio baptista de Providence, al este del gueto que tanto rondaba Charles.

Feliz por tu hallazgo, vuelves a Providence en el **120**.

# 14

Te diriges a la zona residencial de College Hill en busca del estudio de Walter Dwight. Es una zona frecuentada por estudiantes y bohemios, y otro de los frecuentes destinos de Charles en sus vagabundeo de juventud.

No te resulta difícil dar con la dirección cuando preguntas a los tratantes de arte, Dwight es un autor muy conocido, pero no por los motivos deseables en un pintor ya que su obra suele ser repudiada por marchantes y clientes. Es más famoso por vivir de la venta de las sustancias que consume para crear sus aberrantes creaciones. Hace unas semanas apareció por el barrio haciendo ostentación de una pequeña fortuna que no tardó en malgastar en láudano y absenta.

Agradecido por las indicaciones, caminas hacia la casa del pintor ubicada en uno de los callejones de la periferia del East Side de Providence. Se trata de un edificio de viviendas baratas al que se accede por una escalera de ladrillo de nueve peldaños. La puerta de la calle siempre se encuentra abierta y puedes remontar libremente los desgastados escalones de madera que conducen a la cuarta planta, la última, sin llamar la atención, cosa que suelen agradecer sus clientes. Tocas en la puerta y aguardas pacientemente.

Nadie responde.

Trata de entrar en [145](#).

# 15

—Lo mejor es presentarnos en la granja de Pawtuxet de Curwen y sorprenderlo. Le daremos ocasión para que se explique —todos asienten ante el plan de tu amigo Smith y se muestran sorprendidos por su liderazgo y locuacidad. —Si se demuestra que es un loco, debe ser encerrado. Pero si aparece algo más grave y los horrores subterráneos son una realidad, Curwen y todos los que están con él deben morir esta noche...

*¡¡YIEEEEEEARGG!!*

Como si de un siniestro y preparado colofón se tratase, una impresionante serie de gritos resuenan sobre el río y colina arriba.

Con los pelos de punta os precipitáis contra las ventanas. En las casas vecinas, muchas otras cabezas soñolrientas asoman bajo la luna llena. Unos perros ladran a lo lejos, pero sus ladridos cesan de repente para convertirse en lastimeros gañidos de terror.

Grupos de hombres con linternas y mosquetones comienzan a reunirse frente a la taberna y no dudáis en uniros a ellos.

¡Alguien ha visto una gran cosa blanca sumergiéndose en la espesura que hay frente a la Cabeza del Turco! ¡VAMOS!

Cómo una serpiente multicolor, la turba de granjeros se pone en marcha con sus antorchas encendidas y voces de ánimo para vencer el miedo. Arrastrados por su furia, e invadidos por la fuerza sobrenatural de la masa anónima, os internáis en los bosques que rodean el Pawtuxet.

Sigue a la muchedumbre al inminente linchamiento en el [32](#).

# 16

Tu viaje a Salem es tranquilo y silencioso. Nadie comparte contigo el vagón del tren al igual que no te cruzas con nadie a la hora del almuerzo en el restaurante. Comes solo y pensativo, viendo como los oscuros y siniestros bosques de Nueva Inglaterra se deslizan hacia el olvido tras la ventanilla empañada.

Cuando desciendes los tres peldaños hasta dejarte caer al andén comienzas a preocuparte de verdad. Ni un alma aguarda en la estación para coger el próximo cercanías. Solo tu tren reposa inerte sobre los raíles, resoplando como una bestia que aguarda su último estertor.

El eco de tus pasos en los altísimos techos reforzados con vigas de metal te acompaña en tu peregrinar por las plataformas abandonadas.

Por fin, cuando la desesperación de sentirte el último ser sobre la Tierra comienza a atenazar tu pecho, un mozo de estación se cruza contigo, lanzado a la carrera para no perder el tren que acabas de abandonar y que ya parte con destino a Dunwich. El muchacho casi cae al suelo con el impacto contra una de tus maletas. Algo molesto, te acercas a ayudarle, pero enseguida retiras la mano, horrorizado. Sus ojos pequeños, bovinos y carentes de inteligencia, su piel albina y un pelo corto y rizado, te espantan.

—Lo siento —musitas tratando de ocultar el evidente asco que te causa su aberrante deformidad.

El muchacho sonríe, pero en nada arregla la situación, pues sus dientes son un puñado de tocones podridos que asoman de una encía blanca de sarro.

—Bienvenido a Salem, señor.

Abandona el lugar rápidamente y dirígete a la biblioteca antes de que sea más tarde en **116**.

Avergonzado por tus actos sueltas a la mujer farfullando una disculpa. Ella parece calmarse y la gente deja de insultarte desde las ventanas. La anciana se aleja a toda velocidad y pronto la pierdes de vista en el laberinto de callejones. Contrariado, te agachas a recoger la fotografía de Charles que se ha caído durante el forcejeo.

Lo que ves en ella es inexplicable: Ya no muestra la imagen de tu joven amigo Charles, esa cosa no puede ser él pese a que de cierta manera aún conserva sus rasgos. Desde el papel te observa una criatura solo parcialmente humana. Sus formas y compostura pueden parecer los de un hombre anciano, pero ese salvajismo que desprenden sus ojos es más propio de una bestia que de un ser con alma. Sonríe en una mueca de exultante autosatisfacción que te hace sentir profundamente intimidado.

Sin poder evitarlo, tiras la foto al suelo y corres... corres por los oscuros callejones del gueto hasta que, sin saber muy bien cómo, acabas en las afueras de la ciudad de Providence, pasada la colina de Stampers y lejos de cualquier signo de civilización.

La noche ha caído y las lejanas luces de las casas se van apagando en la distancia. Maldiciendo, te dispones a volver a la ciudad cuando un sonido de risas y cánticos en un idioma desconocido llega a tus oídos arrastrado por el viento.

Si quieres puedes seguir el sonido e investigar en la página [50](#). O tal vez quieras volver a tu consulta en el [41 DE BARHES STREET](#).

# 18

Existe un determinado tipo de personas con las que se conecta de forma inmediata, gente en la que confías y pareces compartir un grado de afinidad trascendente e inexplicable: Randolph Carter es para ti una de esas personas con las que surge amistad a primera vista.

Mientras preparas el té, mezclado con una misteriosa hierba de tonalidad morada que has extraído del recipiente de Carter, este aprovecha para presentarse en condiciones.

—No suelo tener que explicar a qué me dedico muy a menudo, Marinus, posiblemente debido a que cuando lo hago la gente simplemente «sale corriendo».

—¿Es usted un sicario? —Preguntas al educado caballero que se ha sentado en tu sofá con las piernas cruzadas—. ¿Ha venido a matarme?

—¡Por supuesto que no! —se ríe a carcajadas. —Más bien al contrario, vengo a salvarle la vida.

Cogiendo la taza de té de entre tus manos se inclina hacia adelante para darle más énfasis a sus próximas palabras:

—Lo que hago y lo que soy es incomprendible para muchos y creo que lo mejor es que lo vea con sus propios ojos. Lo que voy a mostrarle no es real, doctor Willett... Pero lo fue, o lo será...

Tomado un pequeño sorbo del té de Carter, despierta mareado en el [150](#).

# 19

Eres demasiado rápido para el envejecido Curwen. En la distancia escuchas como los perros del vecindario han comenzado a ladrar frenéticamente. Un viento helado se desata sobre la bahía cuando comienzas a recitar la fórmula que has aprendido en el la siniestra cripta del *bungalow* de Pawtuxet: ¡El símbolo del Módulo Descendente! ¿O es el Ascendente?

—“OGTHROD AI’F  
GEB’L-EE’H

Cuando entonas la primera palabra, el paciente conocido como Charles Dexter Ward interrumpe en seco su propia letanía. Incapaz de articular palabra, comienza a agitar los brazos salvajemente en tu dirección.

—YOG-SOTHOTH...

¿Sabes cómo continua el cántico?



*NGAH’NG AI’Y*, ve a **162**.  
*F’AI THRODOG UAAAH*, ve a **121**.

# 20

Ignorando los llantos de la mujer, guiado por una fuerza que no sabes si es tuya o del cuerpo en el que habitas, levantas el candelabro por encima de tu cabeza. Arrodillado a tus pies, los ojos de Curwen se cruzan con los tuyos y el odio que destilan te hace retroceder con el corazón helado en el pecho. Son los ojos de alguien que ha visto cosas que la mente humana se ha esforzado en ocultar tras velos levantados para salvaguardar la cordura de una especie que no ha sido concebida para navegar demasiado lejos en los oscuros mares de la realidad.

¡Lo golpeas! ¡lo golpeas con todas tus fuerzas! y disfrutas con cada crujido, con cada salpicadura. Lo golpeas hasta quedar empapado de sesos y sangre, agotado... Y todo, ante los horrorizados ojos de su mujer y su hija.

Horas más tarde te despiertas sudoroso en el sofá de tu consulta  
¡Ha sido una horrible pesadilla!

La carta de tu amigo, la locura de tu ahijado, el informe médico... todo ha sido un sueño. Con una carcajada te recuestas de nuevo contra el respaldo hasta que ves que sobre la mesa hay una nota escrita con una caligrafía exquisita:

«Felicitaciones, doctor. Aunque nunca lo entienda, ha salvado usted a Charles Dexter Ward».

FIN



# 21

Una mañana de marzo, mientras te diriges a tu despacho para pensar en todo lo que está sucediendo, recibes correo. Te sorprende mucho comprobar que una de las cartas es de Charles Dexter Ward y cuando la examinas detenidamente te das cuenta de que no tiene matasellos, ha sido colocada directamente en tu buzón:

BUNGALOW 91, CONDADO DE PAWTUXET

Providence, Rhode Island

Apreciado doctor Willett:

Comprendo que al fin ha llegado el momento de hacerle las revelaciones que hace tanto tiempo le anuncié y que usted tantas veces me ha exigido. La paciencia con que ha sabido esperar y la confianza que ha demostrado en mi cordura e integridad, son cosas que no olvidaré nunca. Y ahora que estoy dispuesto a hablar, debo confesar con auténtica humillación que el triunfo con que soñaba ya nunca podrá ser mío. En lugar de ese triunfo he descubierto el terror, y mi conversación con usted no será un alarde de victoria, sino una petición de ayuda y de consejo para salvarme de mí mismo y salvar al mundo de un horror que sobrepasa todo lo que pueda imaginar o prever la mente humana. No sé si sabrá usted lo que las cartas de Fenner decían acerca de la expedición que se llevó a cabo contra la granja de Pawtuxet; Hay que repetirla ahora, y a la mayor brevedad!

De nosotros depende más de lo que nunca lograré expresar con palabras: la civilización, las leyes naturales, quizá incluso la suerte del sistema solar y del universo.

Sigue leyendo en [117](#).

# 22

La opción más sencilla que se te ocurre para tratar de localizar una tumba es acudir a los registros de la ciudad, pero enseguida te das cuenta de que, si fuera algo tan sencillo, Charles ya habría dado con los restos de Curwen hace mucho tiempo y no estaría tan obsesionado con encontrarla.

Por lo tanto, el único paso lógico es seguir la pista de los vagabundeos de Charles por la ciudad y tratar de averiguar qué tan cerca está de dar con su localización.

Por lo que sabes, el muchacho ha ido recorriendo Providence en círculos concéntricos desde la zona residencial hasta llegar al gueto del oeste, y desde allí ha seguido por la miríada de callejones de la vieja zona portuaria. Por lo tanto, la obsesión de Charles le ha llevado a seguir distintos tipos de pistas en sus pesquisas: anticuarios, bibliotecas, funcionarios públicos y por último cementerios... Si has seguido correctamente el caso de Charles Dexter Ward, a estas alturas deberías tener al menos alguno de los tres números correspondientes a:

UNA PRUEBA DE ALQUILER DE UNA BIBLIOTECA  
UN NÚMERO DE FACTURA  
UN NÚMERO DE EXPEDIENTE DEL REGISTRO CIVIL  
DE PROVIDENCE

Si es así, deduce a cuál sección deberías ir...

Si no eres capaz de resolver este enigma puedes seguir los pasos de Charles Dexter Ward a la desesperada en el [122](#). O también puedes mandarlo todo al diablo y olvidarte de una vez de esta maldita historia en el [43](#).

# 23

Esta carta es demasiado urgente como para ignorarla, destila un terror que te apremia a la acción... Coges un taxi con destino al condado de Pawtuxet, intentando llegar aun con luz solar, lamentablemente descubres que te será imposible. La casa se encuentra tan apartada que es necesario completar la última parte del camino a pie, remontando el río. Cuando llegas a la dirección que aparece en la carta está atardeciendo y te encuentras frente a un *bungalow* de tres plantas con un porche en estado ruinoso y apenas iluminado.

Sin previo aviso, la puerta se abre bruscamente y de su interior sale un hombre tambaleándose en tu dirección. A medida que se acerca, ves que es un anciano y está completamente desnudo. Su piel es cenicienta y parece marcada por lo que en un primer momento confundes con pinturas, pero que, en realidad, a medida que se acerca, ves que son cicatrices recientes.

—Marinuuuuus —su voz es como un lamento espectral, un quejido pútrido y disonante que parece reverberar en dos tonos diferentes.

En ese momento otros dos hombres salen de la casa, uno es un enorme mulato, también desnudo, que porta un látigo rematado en pequeños huesecillos que enseguida identificas como falanges; el otro es ¿Charles Dexter Ward?

Aunque no des crédito a lo que ven tus ojos, un segundo Charles, mucho más anciano y de aspecto decrepito ha salido en persecución del primero y se arrastra cojeando hacia vosotros.

—Maldito Marinus Bicknell Willett, esta es la última vez que se entromete en mis asuntos.

Si la voz del primer Ward era espantosa, esta otra implica una maldad y una antigüedad ancestral que hace mella en tu cordura.

Si quieres ayudar al primer Charles ve a [135](#).

Si por el contrario quieres salir corriendo de este horror y dejar al muchacho a su suerte ve a [160](#).

# 24

Superando el miedo provocado por el hedor, la oscuridad y los sonidos espirituales, te embarcas en la exploración de los arcos más cercanos al río. Son todo estancias similares, en realidad se trata de medias habitaciones, ya que la segunda mitad de su superficie la ocupan chimeneas de ladrillo que sin duda pueden constituir un interesante objeto de estudio de ingeniería, ya que vierten el humo en el propio caudal. Nunca has visto unos instrumentos de cremación como estos y muchos han sido destrozados como si hubieran sufrido un feroz asalto.

Te llama la atención que la mayoría tienen restos de una ceniza de color azulado que desprende parte del hediondo olor que has detectado. Aparte de algunos rastros de oro fundido, no encuentras nada interesante.



Puedes continuar explorando el pasillo infinito en el [28](#).

# 25

Te cubres el rostro con el dorso de la manga tratando de limpiar de tu piel esa pasta pestilente que te escurre desde la mejilla a la comisura de los labios. Cuando lo apartas, el ser deformé y descomunal que ocupa el cuerpo de la anciana se ha plantado, abotargado e inmenso, delante de ti y mientras te señala con el dedo, regurgita:

—Mal fin tenga tu alma, permitan los dioses que te veas arrastrado como las culebras, que te mueras de hambre, que los perros te coman y que malos cuervos te saquen los ojos...

¡Retrocedes espantado! Sin duda se trata de algún tipo de maldición y dudas entre sí taparle la boca antes de que continúe o salir corriendo en dirección contraria ¡maldito gueto!

De todas maneras, ya es demasiado tarde, esa anciana parece estar creciendo de forma incontrolada y ahora ocupa todo el espacio que abarca la vista:

—*Iä, Iä YOG-STHOTHE!*

Con un aullido final, la bruja te empuja con fuerza, pero no de forma física... sientes como si una ventisca se arremolinase frente a tu pecho y lo siguiente que ves es como sales despedido contra el suelo, ¡pero tu cuerpo sigue de pie en el mismo sitio!

Abres los ojos con cautela, un corro de rostros de piel negra te mira con pavor. ¡Al menos vuelves a estar dentro de ti mismo!

Llevándote la mano a la cara notas que sigue empapada en saliva podrida. Pero lo peor es lo que descubres al recoger la foto de Charles del suelo, eso que refleja ya no es el rostro de tu joven amigo... es la imagen retorcida y descompuesta de un anciano depravado que parece sonreírte. Dejándola caer, sales huyendo del gueto.

Vuelve a tu casa aterrorizado en el **41 DE BARHES STREET**. O cualquier otra localización que aún no hayas visitado.

# 26

Avanzas hasta llegar a un punto en el que las columnas se arremolinan formando un círculo como los monolitos de Stonehenge, con un gran altar sobre una base de tres peldaños, en el centro. Sobre el altar hay tallas en la piedra, pero están tan desgastadas que necesitas agacharte para examinarlas. Están salpicadas por manchurones oscuros que se extienden por los lados en pequeños regueros. Asqueado ante las connotaciones de este descubrimiento, te alejas con prisa.

Continúas tu avance a tientas y tras un buen rato, encuentras la pared opuesta. Está perforada por arcos ocasionales de un tamaño inmenso y por una miríada de celdas mucho más pequeñas, cerradas por cancelas de hierro. Dentro, ves argollas de diversos tamaños al extremo de unas cadenas sujetas a la roca. Las celdas están vacías, pero el hedor que desprenden es muy intenso. El suelo presenta una extraña decoloración, como si estuviera hecho de moderno hormigón y no de losa.

¿Quieres girar hacia los arcos de la izquierda en el **139**?

¿O explorar las celdas de la derecha en el **66**?

Al poco tiempo de ingresar en la Moses Brown School, entre 1919 y 1920, el muchacho empezó a frecuentar la zona de anticuarios cercana a los muelles. Sus vagabundeo por Gaol Lane y King Street eran obsesivos y en una ocasión dijo que lo hacía para visitar las viejas oficinas de la Gaceta de Providence. Sin embargo, algunos familiares de Ofelia, la criada, nos dijeron haberlo visto cruzando el laberinto de callejuelas en dirección al gueto de Stampers Hills.

En el invierno de 1920 cambió completamente y pasó de ser un joven tímido, a convertirse en un hurao asceta; fue cuando trajo a casa ese extraño libro que encontró después de volver de Salem. A partir de su lectura comenzó toda esta locura, desaparecía durante semanas, no teníamos ni idea de donde pasaba las noches. Volvía siempre a casa con un hedor insoportable en las ropas y el pelo.

Al principio nos contaba cosas de sus investigaciones, sobre cómo había encontrado algo fascinante que cambiaría la historia de nuestra familia, pero a medida que pasaban los meses su actitud se fue haciendo cada vez más hosca, hasta que solo le interesaba nuestro dinero... ¿Para qué? No lo sabemos, pero nos llegaban facturas de muchas tiendas, algunas de países exóticos como España o Egipto. Hace unas semanas apareció de nuevo en casa y créeme cuando te digo que... ¡que eso no es mi hijo!

En este momento Theodore se derrumba y procedente del piso superior escuchas un llanto desconsolado. ¿Martha?

Parece que tienes muchas cosas por investigar si quieres saber lo que le ha pasado a Charles Dexter Ward.

Como quiera que sea, puedes anotar en tu mapa la dirección de la casa de los padres de Charles en el **88 DE PROSPECT STREET**.

Si quieres preguntar sobre los paseos de Charles ve a **105**.

Si te interesa más preguntar por el libro ve a **138**.

# 28

El pasillo acaba en una única habitación bastante más grande que el resto y de evidente modernidad. En ella hay una estufa de gas, pilas de libros y revistas actuales de múltiples temas, dos sillas y un armario con ropa moderna ¡Este estudio es la biblioteca de Charles! Reconoces muchos de los muebles, son los que el muchacho se había llevado de la mansión de Prospect Street.

Empiezas a registrar la estancia y pronto encuentras hacinas de cartas destinadas a ¡Simon Orne y Edward Hutchinson, pero fechadas en la actualidad! Y por fin, en un secreter de caoba, se halla el terrible manuscrito que dio comienzo a todo esto, el texto de Joseph Curwen: «Al que vendrá después». Lo examinas rápidamente y te das cuenta de que Charles ha estado trabajando en sus fórmulas, su caligrafía, aunque muy similar a la de Curwen, guarda aun ciertas diferencias que te permiten identificarla. Entre las páginas encuentras notas y en los márgenes, explicaciones a las ecuaciones y criptogramas.



Si has visitado la tumba de Joseph Curwen en Providence, ve a **141**.

De lo contrario sigue explorando en el **98**.

No puedes evitarlo, has descendido demasiado en esta espiral de locura como para flaquear en el último momento.

Examinas los documentos de Curwen, sus fórmulas anotadas con el pulso tembloroso de Charles y enseguida lo entiendes, esa gente, esos cadáveres robados, descompuestos —tal y como Borellus había enunciado en siglos pretéritos— hasta sus sales esenciales... Todos esos frascos ¡son personas! ¡Seres arrancados de la muerte para los juegos de Curwen, Orne, Hutchinson y quién sabe cuántos obscenos nigromantes más!

En el suelo, sobre un pentagrama, está derramado el contenido de un frasco anónimo, el 118.

Aterrorizado por lo que vas a hacer, pero sin poder evitarlo, algo te impulsa a empezar a recitar el Módulo Ascendente Cola de Dragón.

Las palabras se te atragantan, los tonos se superponen en ecos imposibles que no te creías capaz de pronunciar... Hasta que la médula se te retuerce cuando, con un hedor indescriptible, las sales azules comienzan a ¿hidratarse?

Lo que sucede después es inenarrable. Por un instante te abandonas a la locura de los que comparten sanatorio con Charles Dexter Ward. La cosa que surge de los abismos del limbo, entre nubes de humo negro azulado, no es del todo humana, tal vez porque tus habilidades como nigromante son menos que incipientes. Lo que si es cierto es que es un ser viviente, no del todo humano, sino más bien un homúnculo de piel gris con órganos a medio formar que brotan por profundas llagas de un pellejo que apenas puedes contenerlos. Pero lo más terrible es el reconocimiento en sus ojos cuando esa criatura con una mancha olivácea en la cadera, te suplica: «*Corwinus necandus est. Cadáver aq fortí dissolvendum, nec aliq retinendum. Taten ut potes*».

Luego, la cosa expira para poder, por fin, descansar en paz.

No sabes si serás capaz de recuperarte, pero si lo haces, es hora de ponerle fin a todo en el **83**.

# 30

—Maldito loco, sé cómo preparó el hechizo que perduró a través de los años, sé cómo arrastró al pobre joven Charles al pasado y le obligó a sacarle de su tumba; sé cómo le utilizó, esclavizándole, mientras aprendía sobre las cosas modernas y vampirizaba a la población por las noches. También se cómo utilizó la barba y las gafas oscuras para que nadie se sorprendiera de su asombroso parecido con el chico hasta ejecutar la fase final de su siniestro plan. ¡Cuando el pobre Charles se reveló contra usted, acabó con su vida y lo suplantó! —Charles te mira con desdén, como si nada de lo que le dices tuviera la menor importancia. —Pero ahora le recuerdo lo que una vez le escribieron a usted: «No invoques a lo que no puedes dominar» Los horrores que usted ha levantado se volverán en su contra... ¡Curwen!

—¡BASTA! —un espantoso grito convulsivo te interrumpe.

Desarmado e indefenso, el malvado hechicero recurre a su última baza:

«PER ADONAI ELOIM. ADONAI JEHOVA. ADONAI  
SABAOTH. METRATON...»

¡Magia negra!

Si conoces una manera de interrumpir este hechizo ve a la página **19**.

Si crees que lo mejor es abalanzarse sobre él dada tu superioridad física ve a **131**.

# 31

Los días pasan lentamente y muchas cosas perturban tu mente. Te gustaría visitar algunos sitios, investigar algunas pistas, pero el flujo de pacientes en tu consulta es constante y te mantiene ocupado.

“POM, POM, POM”

Tres golpes profundos y espaciados te sobresaltan, alguien está tocando a la puerta con una insistencia molesta.

Echas una ojeada a tu libreta de citas y compruebas asombrado que ya es martes.

Abres esperando encontrarte con tu viejo amigo Theodore Ward, pero lo que espera al otro lado de la puerta hace que una profunda presión encoja tu pecho.

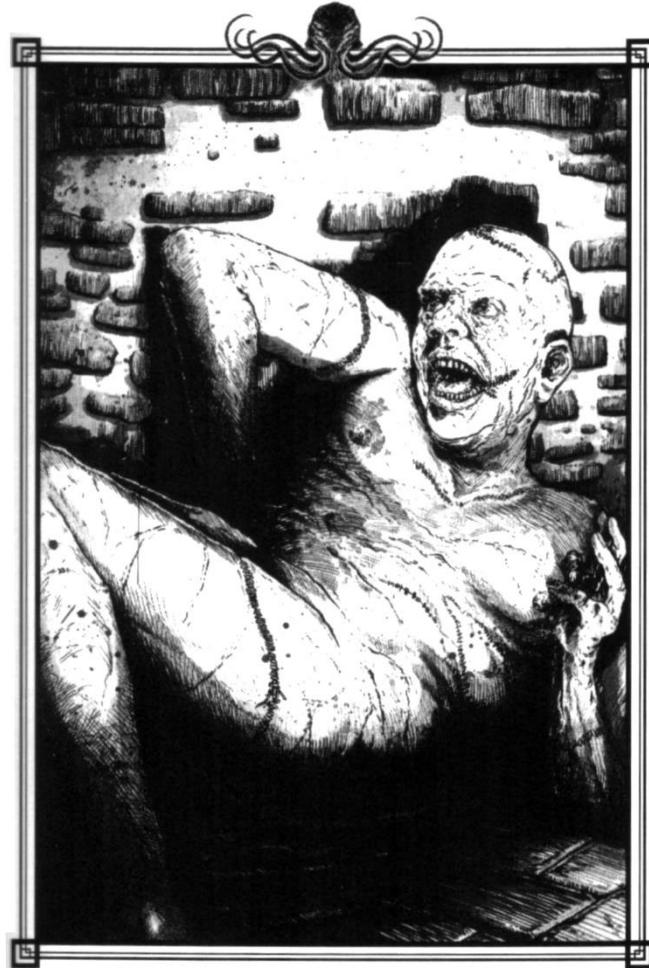
—¿Thomas?

Sin duda se trata de tu amigo, pero su aspecto es terrible. Está desaseado y demacrado, y tiembla como una hoja debido a un fuerte nerviosismo.

Le invitas a pasar y te lo agradece con un preocupante hilo de voz que constata el grave estado de agotamiento que sufre. Pasáis un rato hablando de los viejos tiempos. Thomas ha sido tu amigo durante muchos años, os conocisteis durante las guerras de 1879, cuando eráis apenas unos críos y emigrasteis juntos a América antes de la Gran Guerra.

Tras unos cuantos rodeos, la conversación deriva en los horrores que vivisteis juntos en África y de ahí a la enfermedad que aflige a Charles Dexter Ward, el chaval que trajiste al mundo con tus propias manos hace más de veinte años.

Sigue leyendo en [75](#).



*La piel albina del ser, brilla bajo el reflejo de la luna.*

# 33

Recorres los márgenes del río, siguiendo el itinerario que los ciudadanos atribuyen a los espantosos aullidos.

—¡Aquí! —Grita alguien—. ¡Traed una linterna!

Te abres paso a empujones entre el corrillo que se ha formado en las inmediaciones de los muelles meridionales del Gran Puente. En la orilla hay un cuerpo gigantesco y musculoso, completamente desnudo. Su piel albina brilla bajo el reflejo de la enorme luna llena y en sus ojos desorbitados por el miedo hay algo demasiado aterrador para querer seguir contemplándolo por mucho rato. Entre la turba, los más viejos intercambian furtivos murmullos de asombro y terror. Los ancianos rehúyen tu mirada y bajan la cabeza cuando te acercas a ellos.

—¿Qué sucede? —Preguntas.

Nadie parece querer responderte, hasta que el viejo Thompkins te sujetta del codo para que guardes silencio.

Y es que, en esos ojos velados, en esa piel lechosa, todos reconocen el recuerdo de un hombre que había muerto hacía más de 50 años. El herrero Daniel Green, enterrado hacía medio siglo en el viejo cementerio de North Ground.

Atemorizados por el horror que acaban de descubrir, pero determinados a ponerle fin, los gritos de odio contra Curwen no tardan en estallar.

¡HA SIDO EL BRUJO!

Continúa en **119**.

# 34

El *North Burial Cemetery*, antes *North Ground*, es uno de los pocos cementerios baptistas de la ciudad. Es pequeño y está rodeado por un alto muro de color blanco que lo mantiene separado del enjambre de edificios que han ido creciendo a su alrededor. Permanece como un solitario y olvidado testigo del pasado de un Providence romántico y ancestral. No te es difícil encontrar la tumba que estabas buscando, el nombre de Naphtali Field está desgastado, pero aún permanece visible.

Siguiendo las instrucciones de la carta continúas tu camino en busca de la tumba de Curwen, 10 pies al sur y 5 pies al oeste... No puedes evitar sentirte terriblemente asustado cuando lo comprendes todo: te hayas de pie delante de un inmenso agujero, los periódicos han errado con sus suposiciones; Si bien era cierto que no se encontró ninguna lápida en las inmediaciones del siniestro orificio, no se debía que no fuese una profanación de tumbas... ¡es que la tumba que han robado había sido deliberadamente borrada de la historia!

De alguna manera Curwen se las habría arreglado para dejar su legado «a los que vendrán después». Te pasas horas examinando el agujero hasta que por fin das con la clave: el ataúd de plomo ha dejado impresa en la turba por el paso de los años una única frase y su equivalente cifrado. ¡La piedra Roseta de la nigromancia! «Cabeza de Dragón del módulo ascendente Código César ASCENDENTE CUATRO: Gefide hi hveksr; Cola de Dragón del módulo descendente, Código César ASCENDENTE DOS: Eqnc fg Ftciqp», memorizas la frase y su clave y te marchas de allí.

Puedes visitar cualquiera de las localizaciones que conoces y recuerda que ahora ya dispones de la clave para leer los libros y hechizos de Joseph Curwen, pero eso no significa que los entiendas.

Pese a todo lo que has descubierto, pese a que tienes la terrible convicción de que Charles está metido en algo tan turbio y siniestro que hará temblar los cimientos de Providence, tienes que tener más pruebas antes de condenarlo a una vida de encierro en un psiquiátrico.

Llamas a Thomas y le explicas que esa misma noche vas a entrar en la casa de Pawtuxet en busca del laboratorio y él insiste en acompañarte.

En unas horas os plantáis ante la puerta del *bungalow*, asegurándoos de que ninguno de los extraños amigos de Charles está presente antes de forzar la entrada.

Las habitaciones están semivacías, sucias y prácticamente sin uso; registráis cuidadosamente cada una, pero no os revelan nada, parecen amuebladas simplemente para aparentar. Al final del pasillo del último piso hay una pequeña escalera de ladrillo que conduce al ático y remontáis los escalones que crujen bajo vuestro peso hasta llegar a una puerta de color negro que se encuentra cerrada y con el pestillo echado. Thomas intenta girar el pomo un par de veces y de repente se queda congelado, como si se hubiera dado cuenta de algo terrible.

—Está... está cerrada con pestillo...

Con un tétrico crujido la madera se hunde lentamente en la oscuridad para dejar escapar una vaharada hedionda que casi os hace vomitar. La negrura del umbral es demasiado profunda como para ser algo natural, por eso, cuando el rostro marcado por las cicatrices del sirviente portugués de Charles aparece por debajo de vuestras rodillas el espanto os atenaza.

Sigue leyendo 142.

# 36

Estás en una habitación circular con las paredes fabricadas con ese material poroso y negro que se asemeja a la pizarra. Cuando consigues dominarte, empiezas a estudiar las fórmulas que han tallado de forma tosca en los bloques. También reparas que en las losas del suelo hay un pentagrama con círculos en cada uno de los puntos cardinales.

Estudias la primera fórmula y te resulta vagamente familiar, sin darte cuenta la pronuncias en voz alta, completando las frases de forma instintiva... la has oído antes, pero no recuerdas cuando;

*Sabaoth, Metatrón, Almonsín...* Todas las palabras te estremecen la columna, pero es al regurgitar la última: «*IÄ, IÄ-Yog-Sothothe*», cuando se termina de fracturar tu mente.

Un viento frío se levanta al compás de tu invocación, las lámparas chisporrotean agonizando y por un instante la oscuridad se hace tan densa que ocultan las palabras de la pared. Entonces empieza a serpentear un humo negro que parece surgir de entre las grietas del suelo, emana de cada uno de los cuatro círculos tallados en la roca, desprende un olor acre, infinitamente más penetrante e intenso que cualquier hedor que hayas sufrido hasta ahora.

Sigue leyendo en [136](#).

Pegas el oído a la puerta y contienes la respiración. Del otro lado te llegan sonidos confusos, como si Charles Dexter Ward estuviera enfrascado en algún tipo de conversación consigo mismo. Escuchas perfectamente como arrastra objetos pesados y el abrir y cerrar de cajones y armarios. Por fin, la puerta se abre y respetuosamente pasas al interior de un cuarto abarrotado. Ves torres de libros que se mantienen precariamente en equilibrio, fajos de papeles con los bordes comidos por las ratas, frascos vacíos y matraces polvorrientos... pero lo que más te llama la atención es que el escritorio ha sido limpiado minuciosamente y es el único mueble que no está sepultado por las basuras. Sin embargo, pese al desorden, lo más molesto es el hedor, una peste química y acre a ácido tratando de encubrir algo que te niegas a aceptar, pero que, como médico, no puedes obviar... el olor a corrupción de la carne descompuesta.

Cuando reúnes el valor suficiente te centras en la esquelética figura de Charles Dexter Ward, convertido en un ser decrepito y jadeante en el que a duras penas puedes reconocer los rasgos de tu «ahijado».

Con un gran esfuerzo por parte de ambos, te dispones a examinarlo.

Sigue leyendo en [109](#).

## 38

Dos hedores indescriptibles se entremezclan de forma vomitiva. El primero es sin duda, fruto de la putrefacción de la carne, pero el segundo es la miasma animal y gomosa propia de un reptil o uncefalópodo.

Un aullido distinto del criterio se deja oír, subiendo y bajando de tono en indescriptibles paroxismos. A veces te parece que es algo articulado, pero no eres capaz de captar el significado de ninguna palabra; en un momento parece acercarse a los límites de una risa histérica y diabólica.

Del suelo brotan espirales de humo acre que ascienden hacia las estrellas y lo que ves entre los oscuros zarcillos te arrebata las últimas trazas de cordura. Notas como los cabellos de tus sienes, o, mejor dicho, de las sienes de tu anfitrión, se tornan blancos a medida que tu rostro se deforma en una mueca de pavor que descuelga tu mandíbula en un ángulo demencial.

Ves un ser de forma difusa... una aberración arrancada de las pesadillas de un dios enfermo: «Apilaciones» de garras, tentáculos y colmillos sobre carne retorcida que crepita y reptá.

Ante la contemplación de lo incomprendible, caes al suelo entre convulsiones para no despertar jamás.

**FIN**



# 39

Avanzas en la negrura hasta llegar a una pared de piedra horadada por múltiples arcos y pequeñas celdas, la mayoría están cerradas o contienen ataúdes de todas las formas y tamaños. Están apilados como si alguien los hubiera abandonado y muchos, tan podridos, que puedes asegurar que llevan almacenados siglos, otros, sin embargo, son recientes y aún rezuman tierra húmeda. De entre todos los arcos destaca uno en especial. Está cerrado por una cortina gruesa y sobre el dintel hay tallado un símbolo extraño que, al examinarlo con la linterna, te resulta vagamente familiar. Se trata una pequeña flor de tres pétalos sobre la que hay una interrogación y dos pequeños apéndices diagonales, a derecha e izquierda, ligeramente descendentes.

Si en algún momento has entrado en contacto con Randolph Carter, ve a **90**.

De lo contrario vuelve atrás y explora cualquier otra localización:  
A la derecha en el **66**.

O al fondo de la antecámara en el **26**.

# 40

Le pones la foto de Ward en la cara y zarandeándola le preguntas por el paradero del muchacho.

La mujer trata de resistirse y niega con la cabeza, pero no cabe duda de que has visto el reconocimiento en su mirada.

—Es muy importante ¿no lo entiende? —Dices alzando la voz— . ¡Puede estar en peligro!

La vieja tiene la piel muy fina y puedes ver sus venas azuladas transparentándose bajo las arrugas. Cada vez que le acercas la imagen, curva la boca como si estuviera a punto de sufrir un ataque de pánico. A tu alrededor notas como docenas de ojos furtivos empiezan a clavarse en ti desde las ventanas y los callejones. Entonces, el murmullo del gentío cesa de repente. Con el codo de la anciana fuertemente asido entre tus dedos crispados, sientes que puedes estar haciéndole daño de verdad en cuanto deja de forcejear y se queda flácido.

¿Quieres soltar a la anciana y disculparte? ve a [17](#).

O puedes seguir insistiendo en tu interrogatorio en [159](#).

# 41

Aún quedan cinco días para tu encuentro con Theodore y te dedicas a hacer vida normal. Al menos todo lo normal que la siniestra inquietud de la extraña comunicación con los Ward te permite. Está claro que algo le sucede a tus viejos amigos y dudas si acudir a la policía para que se acerquen a echar un vistazo a la casa.

Dedicas las mañanas a atender a tus selectos pacientes, mientras por las tardes, te esfuerzas en buscar información sobre la situación actual del joven Charles Dexter Ward:

Conoces al muchacho desde que nació, no en vano atendiste a Martha en el parto. Siempre ha sido un joven tímido, con una considerable mancha de nacimiento en su cadera de color oliváceo que le ha avergonzado toda su vida. Considerado un estudiante brillante hasta que en 1919 sus notas comenzaron a descender, aunque logró graduarse de forma mediocre en la escuela militar de Moses Brown en 1923, librándose de luchar en Europa por su precario estado de salud. Por lo que sabes, su interés por la historia antigua fue degradando en una obsesión malsana por el ocultismo. Tal vez fue algo que le sucedió en la escuela, tal vez sus amistades... sin duda, algo o alguien cambió al pobre Charles que tú conocías, pero nada, en todos estos años, te hizo sospechar que estuviera loco o algo por el estilo.

La mañana del lunes, cuando ya estás a punto de cerrar la consulta, recibes una apresurada visita.

Sigue leyendo en [85](#).

# 42

—Mucho me temo que nos ha fallado. Willett.

Sobresaltado, abres los ojos y reconoces con cierto alivio las formas familiares de tu consulta en Barhes Street. Los ecos de la voz de Randolph Carter aún tarda unos instantes más en disiparse de tu cabeza, pero no hay rastro de su presencia por ningún lado.

Con el corazón aplastado por el peso de lo que acabas de vivir... o imaginar, te levantas como puedes en busca de algo que te reconforte. Cuando llegas a la cocina, miras la tetera, allí sigue el sobre de té con el extraño símbolo dibujado. Un escalofrío recorre tu columna ante la mera posibilidad de que lo que acabas de vivir haya sido real y no una vívida pesadilla... ¿En qué diablos anda metido el pobre Charles Dexter Ward?

Es un buen momento para visitar alguna otra localización que hayas descubierto.



# 43

No cabe duda de que hay advertencias que no deben ser ignoradas.

Durante los días siguientes recibes las insistentes llamadas de Theodore Ward, incluso varios telegramas que rechazas con el corazón desgarrado por la pena y la culpa. Hasta que, por fin, la mañana del Viernes Santo de 1928, las noticias de los Ward cesan de golpe.

A tus oídos comienzan a llegar rumores espantosos, toda la ciudad parece volverse loca. Los periódicos recogen noticias escalofriantes sobre la profanación de tumbas en el viejo North Burial Cemetery, salvajes ataques nocturnos a personas por toda Providence y desapariciones misteriosas de jóvenes y ancianos en las afueras, cerca de los condados de Pawtuxet, Essex y Salem.

Y tú, recluido en tu estudio, atemorizado como un viejo indefenso, no puedes evitar pensar que de alguna manera todo está relacionado con la inexplicable locura del joven Ward.

Estás seguro de que abrir la puerta a determinadas terribles perspectivas de la realidad y de nuestra espantosa situación en ella, solo conduce a la locura, o bien, como has hecho tú, a la cobarde huida de la luz mortal del conocimiento, buscando la paz y la seguridad en una nueva era de tinieblas.

FIN



# 44

De una patada abres la puerta de un dormitorio austeraamente amueblado.

Aterrorizadas, en el suelo, ves una chiquilla de aproximadamente unos dieciséis años con el pelo largo y negro, que sujetas con fuerza un bebé, ahogando sus lloros contra el pecho. Hay algo que te resulta familiar en sus rasgos, pero no logras ubicarlo. Ambas están vestidas con largos y vaporosos camisones negros que resultan perturbadores al contraste con su piel lechosa. La única iluminación procede del refugir de las antorchas que penetra por las estrechas ventanas.

—¡NOOO, JOSEPH! —la mujer está gritando hasta desgañitarse, suplicando, pero no parece haber nadie más en la habitación—. ¡JOSEPH, PARA!

Te das la vuelta justo a tiempo para evitar lo peor del impacto.

Detrás de ti, escuálido como un cadáver, macilento y cubierto de un polvo gris azulado se encuentra el hombre más desagradable que hayas visto en tu vida. Joseph Curwen trata de golpearte con un candelabro, pero tus reflejos, rejuvenecidos, te permiten arrancárselo de las manos antes de que impacte contra tu rostro. Forcejeas hasta estrellar los huesos del decrepito anciano contra el suelo.

—¡No! Se lo suplico, déjeme vivir, deje a mi familia... — comienza a gimotear. —Estoy demasiado débil, déjeme vivir. Por favor no...

¿Qué harás?

Si quieres acabar con el repulsivo Curwen ve a la página **20**.

Si le perdonas la vida a este pobre y tembloroso pusilánime, ve a la página **42**.

Una ráfaga de viento helado apaga el candil y tu estómago se encoge como si te engullera una espiral de terror puro y visceral. No sabes por qué, pero en tu interior tienes la absoluta y desoladora convicción de que no estás contemplando algo de este mundo. Las caras de esos hombres, mujeres y niños que te observaban desde la penumbra estaban cargadas de un profundo miedo que no se debe a tú presencia. Hay algo más. Cuando un nuevo relámpago ilumina el aire cargado de polvo de la barraca te ves rodeado por centenares de rostros, famélicos, casi cadavéricos, con los ojos muy abiertos y las bocas cerradas hasta ser casi invisibles líneas que dividen en dos sus rostros... pero lo que más te llama la atención, antes de que vuelva a atraparlos la oscuridad de la noche, son sus ropas. Trajes desfasados de algodón, levitas ajadas, pantalones de agricultor... como los que llevaban los esclavos.

Fuera, la tormenta descarga con una fuerza atroz, tanto que el ruido de las gotas que caen contra el techo no te permite escuchar absolutamente nada más. No sabes si esas gentes siguen acercándose, si ya estarán a tu lado. Con el corazón encogido aguardas, aterrado, al siguiente rayo y los terrores que te revelará.

—¡MARIE! —Gritas justo cuando una nueva deflagración derrama su luz azulada—. ¡HE VENIDO A LIBERAR A TU PUEBLO!

Las caras te rodean, docenas y docenas de ellas, aterradas, como si quisieran gritar y no pudieran; hasta que oyen el nombre y retroceden. Fuera, la fuerza del viento parece remitir y la tormenta se apacigua unos instantes.

Sigue leyendo en la página [114](#).

# 46

Permaneces en silencio y no vuelves a abrir la boca en lo que queda de interrogatorio.

Los supersticiosos parroquianos de esta vivida alucinación te preguntan cosas acerca de la vida cotidiana de ese tal Ezra Weeden que, por supuesto, tú no estás en disposición de responder.

En volandas te sacan de la posada y antes de que te des cuenta estás atado con gruesas cadenas. Te conducen por la fuerza a la iglesia del pueblo, pero no te hacen entrar por la puerta principal. Eres arrastrado hasta una especie de cobertizo que se hunde en la tierra a la altura del ábside.

Alguien te pone un enorme crucifijo frente a los labios. El reverendo James Manning te dice con calma:

—No se resista, Weeden. Esto es por tu propio bien. ¿Jura decir la verdad a todo lo que te sea preguntado, aunque eso redunde en tu perjuicio? —No respondes, pero el párroco continúa—. ¡El poder de Cristo te obliga! ¿Cuál es tu nombre, criatura? ¿Has estado en contubernio con Simon Orne? ¿Has participado en los aquelarres de Edward Hutchinson? ¿Cuántas veces has yacido con Keziah Mason? ¡CONFIESA!

Aunque quisieras no puedes responder a nada de lo que te dice. Algunos otros notables del pueblo se presentan también, todos son muy amables contigo al principio, pero ves en sus rostros el miedo y solo intentan que firmes unos documentos en los que confieses tu participación en unos hechos que no entiendes.

Ve a **60**.

No te ves capaz de continuar con esta farsa. Puede que todo sea un sueño, o, que Dios te perdone, ¡que realmente tu mente ahora ocupe el cuerpo de un joven del siglo XVIII! Fuera como fuese, no puedes condenar con tus acciones a un hombre al que no conoces a una muerte segura.

Te levantas con una disculpa y te acercas a la puerta. El cuerpo que ocupas se tambalea, como si se resistiese a obedecer las órdenes que tu mente le impone.

—Ezra, muchacho, ¿se encuentra usted bien?

No respondes a nadie y te precipitas al exterior como un ladrón a la fuga.

La calzada es de tierra, hay carros arrastrados por caballos por todos lados, las voces se superponen... gritos de mujeres que venden comida en puestos callejeros, el monótono silbido de un afilador.

Te llevas las manos a la sien. No crees lo que estás viendo.

—¡Willett! —Es la voz de Randolph Carter la que resuena a tu espalda—. ¿Qué ha hecho, hombre?

Cruzas la calle como un borracho. Ojos temerosos te escrutan desde debajo de cofias y tricornios. De repente, una luz te deslumbra.

¡Algo se aproxima hacia ti a una velocidad endiablada!

La firme mano de Carter tira de ti y te aparta del paso de un coche lanzado a toda velocidad.

—¡Ha condenado al joven Charles! —te grita a la cara. —Que Dios le perdone por lo que va a tener que hacer, Willett.

Y desaparece calle abajo.

Te encuentras de nuevo frente a tu casa del **41** de BARHES STREET y en el año vuelve a ser 1928. ¿Dónde irás ahora?

# 48

—¡Curwen ha traspasado el límite! —Exclama tu amigo Eleazar.  
—Su casa es un conocido antro de brujería, el propio John Merrit dejó constancia de ello antes de huir a Inglaterra, cuando lo visitó en su casa de Olney Court.

—Eso es cierto —afirma el doctor West asintiendo con la cabeza —si bien no podemos juzgar a un hombre por sus lecturas, sí que cuenta con volúmenes como el *Turba Philosopharum* de Trimegistus, el *Liber Investigationis* de Geber, el *Ars Magna et Última* de Raimundo Lulio, *Thesaurus Chemicus* de Roger Bacon y según dijo Merrit a voz en grito mientras embarcaba en un bergantín rumbo a la metrópoli, su copia del *Danoon-é-Islam* es en realidad... ¡Una versión libre del repulsivo *Necronomicón*!

Un murmullo de sorpresa y terror se extiende por todos los presentes, incluido tú mismo, pues conoces perfectamente el libro maldito del árabe loco y sus demoníacas invocaciones.

—¿Y qué me dicen de que en 90 años ese tipo no parezca haber envejecido ni un maldito día? —pregunta alguien y todos guardan silencio asintiendo con la cabeza.

—No olvidemos sus turbios negocios —añade uno de los hermanos Brown, trayendo el tema a su terreno. —La cantidad de esclavos que trae de Martinica y Port Royale es desproporcionado. ¡Hasta la escoria que contrata tiene miedo de ir a la granja por si no vuelven!

Si quieres preguntar por esa granja, ve a **12**.

Si prefieres seguir en silencio y tratar de aprender más sobre ese tal Curwen, ve a **128**.

Decides abrirte paso entre tus compañeros de linchamiento e ignorando la ominosa estructura donde parece que se desarrolla todo el mal de Curwen, te diriges hacia sus aposentos en la granja.

En tu cabeza hay algo a lo que no has dejado de dar vueltas... «Martha Ward, de soltera...» ¡Tillinghast! ¿Acaso puede ser cierto lo que te dijo el soñador Randolph Carter? ¿Se deberá la actual locura del pobre Charles Dexter Ward a las malsanas manipulaciones acaecidas en un pasado remoto?

De una patada abres la puerta del domicilio Curwen y penetras en un recibidor completamente a oscuras.

—¡YIIIEEEARRGGGH!

El grito es espantoso y primitivo.

Instintivamente te cubres el rostro con los brazos. De la oscuridad surge una mujer desnuda, con el cuerpo cruzado por cicatrices, de las cuales, muchas parecen auto infligidas y otras de latigazos.

Te desplazas a un lado, agradecido por tus nuevos reflejos de juventud.

¿Qué harás?

¿Te quedas a luchar con los siniestros sirvientes de Joseph Curwen? pasa a la página **112**.

O corres en busca del origen del mal, el propio brujo maligno, pasa a la página **126**.

# 50

Sigues el sonido de las voces a través de un paraje desolado, se ha levantado un viento muy fuerte que zumba en tus oídos como un grito agudo e intermitente. Es de noche cerrada y densos nubarrones ocultan las estrellas, hasta el punto en el que apenas puedes ver unos pasos por delante de tu nariz. Matorrales resecos asoman como costras de un suelo agrietado y pedregoso que se te antoja el preludio de un páramo desértico y desconocido. Algo, por otra parte, imposible en la lluviosa Providence.

Por fin, cuando estás a punto de perder la cabeza, llegas a lo que sin duda es un camino de tierra descuidado y poco transitado. La música de violines y las voces, siguen sonando igual de lejanas, pero ya crees que es un efecto de la antinatural ventisca que hace batir a tu abrigo de forma descontrolada.

De repente te ves en las lindes de un pueblucho de mala muerte, en realidad un arrabal de chabolas construidas con maderas podridas y hierros oxidados. En el mismo instante que pones un pie en su única «calle», un rugido gutural y prolongado rasga los cielos. Las nubes, negras y espesas están bullendo sobre tu cabeza como si fuera el vapor de un caldero y sin previo aviso, comienzan a descargar sobre ti una tormenta de lluvia helada y cortante.

Las cabañas carecen de luz eléctrica, el pueblo entero parece abandonado, pero a unos pasos de ti, convenientemente, se enciende un tenue resplandor que puede venir de una fogata o un candil.

Si quieres acercarte a la puerta iluminada, ve a la página **157**.

O si todo esto te da mala espina siempre puedes correr en dirección contraria en el **86**.

Llegas a la casa de Charles Dexter Ward a las cuatro de la tarde, pero desde que la criada, Ofelia, te abre la puerta constatas que algo va terriblemente mal en la mansión Ward.

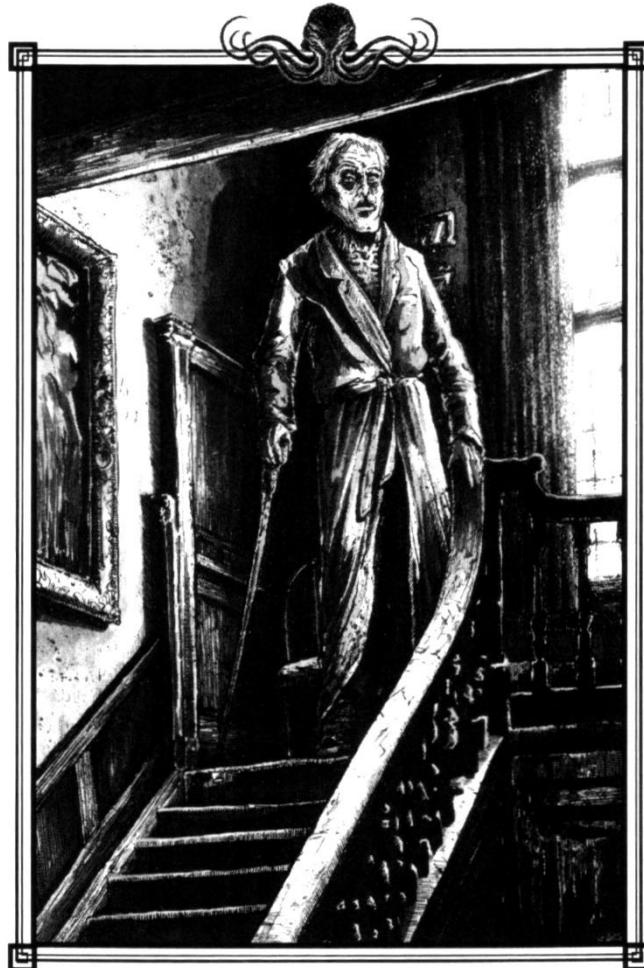
—Señorito Marinus —te dice—. Charles lleva toda la mañana hablando por teléfono con alguien desconocido. Estaba realmente asustado, como si le estuvieran obligando a hacer algo que no quisiera... no sé si me explico. Luego, como si algo le hubiera infundido valentía, se ha marchado de la casa tan sigilosamente que nadie se había dado cuenta hasta hace un rato.

Ofelia hace hincapié en lo violento de la discusión antes de retirarse y le agradece la información con cortesía.

Esporas el regreso del muchacho durante casi dos horas, contemplando las polvorrientas estanterías. Ya no queda ni rastro de los preciados libros de Charles y según parece el siniestro cuadro ha sido derrotado por el tiempo y en su lugar solo queda un montoncito de polvo azulado.

Por fin, llega Thomas y cuando le enseñas la carta de Charles casi se echa a llorar. Está convencido de que algo terrible le ha pasado a su hijo.

Es el momento de partir hasta el *BUNGALOW 91* de PAWTUXET y poner fin a la locura de Charles Dexter Ward.



*Pese a que lo que ves es Charles Dexter Ward, tu mente se niega a creerlo.*

Antes de que puedas hablar con tus viejos amigos, un susurro execrable, similar al último y agónico aliento de un moribundo, desciende desde lo alto de la escalera de la mansión.

—Padres, no me habíais anunciado que recibiríamos visitas... —La inflexión de la voz, si a eso se le puede llamar voz, resuena como un eco de tiempos pasados y aunque tus ojos te aseguran que lo que estás viendo es a tu querido «casi sobrino» Charles Dexter Ward, tu mente te perjura que se trata de otra «cosa».

—Charlie, querido, baja a saludar al doctor Willett. —Solloza la pobre Martha mientras lucha por sonreír, pero notas el mismo pánico en su mirada que el que sientes tú ahora mismo.

—Será mejor que sea usted, mi querido galeno, el que se aproxime. Mi salud está un tanto deterioradaaa.

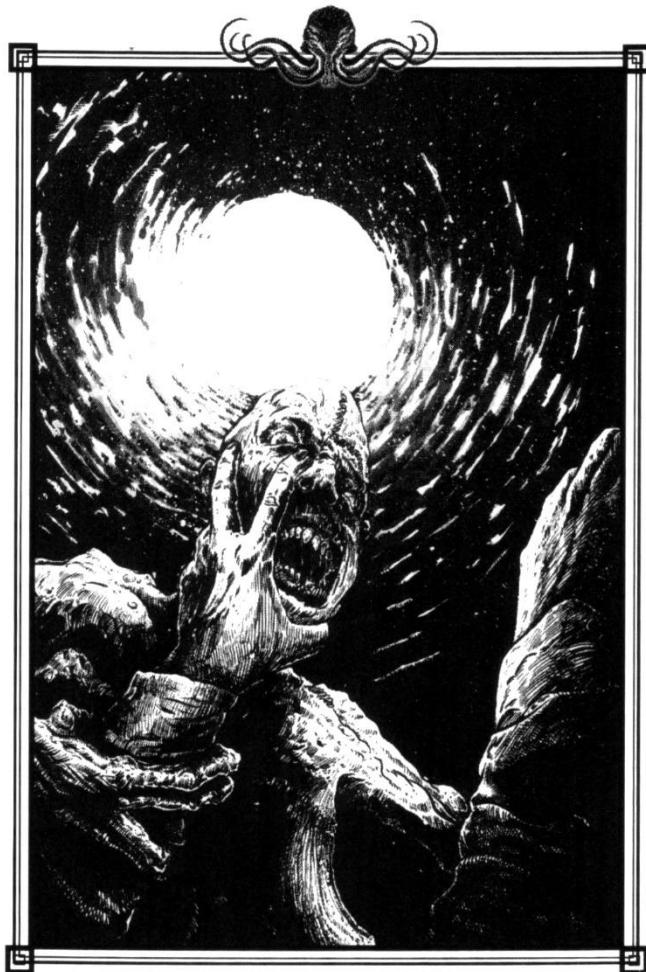
Reprimiendo el impulso por santiguarte, remontas los escalones para acudir al encuentro de esa esquelética pesadilla que te aguarda. Pese a cierta reticencia, Charles accede a que lo examines y así disipar cualquier duda acerca de su estado de salud, al menos mental.

Lo acompañas hasta su habitación, seguido por la mirada suplicante de sus progenitores que no te quitan los ojos de encima desde la planta baja. Cuando llegáis a la puerta, el joven-anciano duda unos instantes y te pide por favor que aguardes mientras él acondiciona su cuarto para la visita. Un fuerte olor a químicos y hierbas aromáticas te asalta las fosas nasales cuando Charles desaparece detrás de la madera y escuchas como echa el pestillo desde el otro lado.

Pasan unos tensos minutos y sientes la tentación de pegar la oreja a la puerta. En la planta baja, los padres de Dexter murmuran.

¿Qué harás?

Quieres intentar entrar en la habitación de Charles, pasa a la página [37](#). O prefieres dejar su espacio al muchacho y entrevistarte con los padres, pasa a la [132](#).



*Parece que no eres el único habitante de este pozo repulsivo.*

Tiemblas de terror, incapaz de imaginar qué espantos te acechan desde ese abismo. A gatas, vas palpando el suelo a tu alrededor y casi te desmayas cuando tu mano se precipita hacia la nada. Notas la viscosa pared de ladrillo cubierta de musgo, hundiéndose indefinidamente en la miasma de lobreguez, y el vértigo de en tu estómago al perder súbitamente el equilibrio. Estás tan angustiado que no percibes como algo golpea contra el fondo una otra vez. Tratas de sujetarte, pero las paredes están tan resbaladizas que te precipitas por el agujero, manoteando inútilmente. La caída es estrepitosa, pero no letal. Miras hacia arriba, pero no hay diferencia entre suelo, techo o paredes, todo es hedor y negrura. Al menos en eso tienes suerte, no verás como esa entidad, esa cosa compuesta por una amalgama de partes a medio formar, un cadáver de cadáveres, lame lentamente la piel de su próxima comida, una comida que lleva ansiando décadas.

FIN



# 56

El viaje de Marinus Willett a Europa será largo y azaroso, tanto que merece su propia historia tal y como recogieron los periódicos de la época.

Uno de los artículos en cuestión se refería a la completa destrucción durante la noche de una casa del barrio más antiguo de Praga, y a la desaparición de un anciano de muy mala fama llamado Joseph Nadeh, el cual había vivido allí desde tiempos inmemoriales. Otro hablaba de una tremenda explosión ocurrida en las montañas de Transilvania, al este de Rakus, que había tenido como consecuencia la desaparición del castillo Ferenczy con todos sus moradores. El castillo tenía pésima reputación en la comarca y su propietario era temido y odiado por los campesinos de los alrededores. Precisamente por aquellas fechas tenía que presentarse ante las autoridades de Bucarest, que querían someterle a un serio interrogatorio, pero la explosión habla venido a cortar lo que, al decir de las gentes, había sido una vida dedicada al mal y que se remontaba a épocas muy remotas.

Pero claro, esta será otra historia...

**CONTINUARÁ...**



Te acercas las instantáneas a la cara y por un momento desconfías de tus propios ojos. Por supuesto que reconoces los rasgos del pequeño Charles en ese anciano de rostro demacrado: ves su corte de cara afilado, su pelo lacio y nariz ampulosa. Pero nada queda en esos ojos ajados por el velo de la edad del tímido joven que pasaba su adolescencia recorriendo los callejones de la vetusta Providence. Algo siniestro y desagradable ha poseído su cuerpo hasta dejarlo reducido a una carcasa reseca, más propia de un cadáver reanimado, que de un joven en la plenitud de la vida. Sin dar crédito a lo que ves, continúas leyendo el informe:

«También psicológicamente, Charles Ward es un caso único. Su locura no guarda la menor semejanza con ninguna de las manifestaciones de la alienación registradas en los tratados más recientes y exhaustivos sobre el tema. Su energía mental y capacidad de procesamiento sería la propia de un genio o un caudillo de masas, de no haber asumido esta forma extraña y grotesca. Ward es un erudito entregado al estudio de tiempos pasados, pero ni el más brillante de sus trabajos llevados a cabo hasta ahora, revelaba la prodigiosa inteligencia que despliega durante el curso de nuestros interrogatorios. De hecho, la mente del joven es tan lúcida que, salvo un empeoramiento de su temperamento, no recomendamos ningún internamiento. Hasta el momento de hoy, ha demostrado ser un voraz lector y un gran conversador en la medida en que se lo permitía la debilidad de su voz.

Conclusión: Extraño caso de PROGERIA de Hutchinson, recomendamos reposo y mantener al paciente en observación».

Sin duda te encuentras ante un caso excepcional. ¿Qué deberías hacer a continuación?

Si crees que lo mejor es ponerse en contacto con la familia cuanto antes. Usa tu teléfono en **3**. O simplemente esperar en tu consulta a tener más noticias de los Ward en el **41** de BARHES STREET.

# 58

El aspecto ruinoso de la vieja mansión de los Ward parece haber empezado a extenderse por todo el vecindario. Remontas la colina seguido por la mirada furtiva de ojos que se ocultan tras las cortinas. Ni un alma cruza las calles y la basura empieza a amontonarse en el antaño prospero barrio residencial. Solo el cántico errático de algunos chotacabras te acompaña como único signo de vida.

En cuanto pones el pie en la escalinata notas que algo no va bien. Alzas la vista hacia las alturas y el alero del tejado Victoriano se proyecta tan anguloso que crees que va a precipitarse sobre ti. Te llevas las manos al rostro, pero ha sido solo una falsa impresión debida al estado de sugestión en el que te encuentras. Toda la estructura de la casa aparenta haberse contraído y deformado, como si experimentase una terrible y opresiva fuerza que la aplastase y tirase de ella al mismo tiempo. Te frotas los ojos, pero la sensación de agobio no desaparece. Tu ánimo se ensombrece y lo mismo sucede con el ambiente. Un espeso nubarrón se ha instalado de forma permanente sobre la parcela.

Tocas de nuevo la inmensa aldaba y el sonido se pierde como si fuera engullido por el aura plomiza que emana de sus devastadas paredes. ¿Seguro que quieres entrar?

Si quieres entrar en la casa pasa a la página **102**.

Si no te ves con valor suficiente, elige cualquier otra localización que conozcas, pero esta visita no contará como completa.

No sabes por qué, pero en tu interior tienes la absoluta y desoladora convicción de que estás viviendo algo que no pertenece a este mundo. Las caras de los hombres, mujeres y niños que te observan desde la penumbra están cargadas de un miedo que no se debe solo a tú presencia.

Cuando un nuevo relámpago ilumina el aire cargado de polvo de la barraca, te ves rodeado por centenares de rostros famélicos, con los ojos muy abiertos y las bocas cerradas hasta ser casi invisibles. Visten trajes desfasados de algodón, levitas ajadas, pantalones de agricultor como los que llevaban los esclavos. La oscuridad vuelve a tragárselos. No sabes si esas gentes siguen acercándose, si ya estarán a tu lado. Con el corazón encogido aguardas, aterrado, al siguiente rayo y los terrores que te revelará.

—¡Charles Dexter Ward! —Gritas justo cuando una nueva deflagración derrama su haz azulado, desgarrando las tinieblas.

Las caras te rodean. Docenas y docenas de ellas. Aterradas, como si quisieran gritar y no pudieran; hasta que oyen ese infausto nombre y lo hacen... ¡Lo hacen pese a tener los labios cosidos! Ves y oyes como su carne se desgarra, sientes el dolor de los labios al lacerarse y por encima de todo, sus manos, pequeñas, frías y polvorrientas que te arrastran con ellas hasta que la negrura de la inconsciencia te envuelve en un piadoso abrazo.

Despierta en el **76**.

# 60

La segunda ronda de preguntas ya no es tan amable. Esta vez aplican las técnicas que tan minuciosamente se relataron en el «*Malleus Maleficarum*» para los casos de posesión demoníaca. Están convencidos de que algo habita tu cuerpo (y razón no les falta), pero están seguros de que se debe al influjo maligno de Josephus Curwen, que te ha borrado la mente, sustituyendo tus recuerdos por los de un demonio. Ellos van a hacerte confesar con todos los medios a su alcance.

Lo que sufres las semanas siguientes es completamente inenarrable, se te aplica la pera de tornillo hasta desgarrarte las entrañas, la garrucha y el arañado... Por supuesto cuentas quién eres y de dónde vienes, pides clemencia y terminas firmando cualquier cosa que te pongan delante, pero todo parece insuficiente para los cazadores de brujas de Nueva Inglaterra.

Tus días acaban por fin cuando el cansado reverendo, por autorización del gobernador, te aplica la rueda de despedazar.

Acabas convertido en una especie de gran títere aullante, retorciéndote como un pulpo gigante de cuatro tentáculos, entre arroyuelos de sangre, carne cruda, viscosa y amorfa, mezclada con astillas de huesos rotos.

**FIN**



Regresar al **81** DE OLNEY COURT siempre te carga de un oscuro sentimiento de angustia. Sabes que son solo imaginaciones tuyas; pero dentro de ellas hay elementos increíbles que trascienden el tiempo y el espacio... cosas que, en el fondo, poseen una existencia clara y definida. No es mero terror lo que te inspiran sus escaleras podridas, su porche ruinoso o la parcela devastada por las alimañas; es la convicción total de que lo que se esconde tras tu miedo tiene entidad y te observa.

Lo que has averiguado hasta ahora sobre la locura de Charles confluye hacia una única e inequívoca conclusión, un destino que se ha ido urdiendo como bulle un ciclón y que ahora amenaza con arrastrarte hacia su ojo penetrante y terrible.

Te llevas la mano al pecho, el dolor es una punzada cruel que hace que se te estanque el aire en los pulmones; aun así, no te detienes.

Los golpes en la madera resuenan como los tambores lejanos de una invasión zulú. ¡Es tu mente! te está llevando por recuerdos que creías olvidados.

—Sigue. No te detengas —te convences a ti mismo en voz alta.  
—Hazlo por Thomas.

Sientes que alguien te vigila, observándote desde detrás de las negras paredes. Si no fuera porque es imposible, dirías que estás reviviendo de nuevo un episodio de un pasado que creías olvidado.

Sigue leyendo en **62**.



*¡Un guerrero zulú!*

Dejas de aporrear la puerta y te recuestas contra la madera.

«*He estado observándole Marinus...*»

¿De dónde viene esa voz?

Sientes como el rugido de la artillería cesa y tu estómago se aposenta de nuevo. Aterrado, te recuestas contra ¿la pared de una trinchera!?

«*Conozco sus miedos, Marinus. Thomas es ahora como un libro abierto para mí, al igual que usted*».

—¡Ya va!

El vello se te pone de punta cuando escuchas... ¡Los gritos de millares de guerreros de piel de ébano cruzando la pradera! ¿Estás perdiendo la cabeza? ¡No! Es mucho peor. Estás de nuevo en la batalla de Rorke's Drift, vuelves a tener 20 años y aguardas con tus compañeros a la muerte negra. A tu alrededor, los soldados caen atravesados por lanzas, sus cuerpos se apilan y retuercen como insectos en la mesa de un sádico entomólogo.

La puerta se abre y la rotunda figura de la vieja Hanna asoma por el umbral.

*Actúas por instinto. Te alzas en cuanto ves que otro de esos monstruos zulúes aparecer sobre ti.*

—¡Señorito Willett! ¿Qué le sucede?

Te grita algo en su idioma y tú le golpeas en el rostro. Cuando cae hacia el interior de la trinchera, te subes encima y le hundes los puños en el blando y asqueroso abdomen, que no tarda en ceder ante tus dedos crispados como garras.

—¡Hanna! —El viejo Asa se acerca desde el fondo del pasillo tambaleándose por la impresión.

*¡Otro de esos odiosos zulúes carga contra ti!*

Solo las risas de Charles Dexter Ward te acompañan mientras la policía de Providence te reduce por la fuerza hasta el **76**.

# 64

Desde luego, si algo se esconde en este *bungalow* tiene que ser en los cimientos que comparte con la vieja granja de Joseph Curwen.

El suelo de tierra y las paredes de piedra de la bodega tienen un aspecto bastante inocuo. Tras examinarlos pulgada a pulgada, lo único que os llama la atención es la plataforma de piedra debajo de los lavaderos.

Tratas de levantarla, pero no hay manera, así que, aplicando una presión doble, acabas por descubrir que la plataforma puede girar horizontalmente sobre un eje situado en una de sus esquinas. Debajo hay una superficie de hormigón de origen reciente, con una argolla de hierro.

Thomas tira de la argolla con todas sus fuerzas y notas como palidece hasta casi perder el conocimiento: de un agujero que acaba de dejar al descubierto surge una corriente de aire fétido que ha drenado sus fuerzas hasta tumbarlo. Lo sujetas y apartas del foso.

Parece que vas a estar solo en esta exploración. Thomas está casi inconsciente.

Tapándote la boca con un pañuelo, coges la linterna y las herramientas de tu amigo y enfocas un pozo cilíndrico con una escalera de hierro. Al fondo puede verse un tramo de escalones de piedra que en el pasado debieron emerger a la superficie en algún punto cercano al río.

Desciende por la escalera en la página [70](#).

Ofelia Dolores Smithers es una mujer grande y servicial. Es tan oronda que su cuerpo parece haber dado de sí por varias partes, muchas veces le cuesta estar sentada o subir las escaleras.

Sin embargo, parece ansiosa por llevarte lo más lejos posible de las habitaciones que habita «el señorito Ward».

—Compraba muchos libros, ¿sabe? pero de los que no tienen dibujos, solo letras... los otros los traía de no se sabe dónde. Siempre sucios, siempre repletos de telas de araña. Tenían nombres extraños y estaban escritos en muchos idiomas. Hubo que comprar estanterías nuevas para su estudio. De todos modos, el peor libro de todos era el que enseñó a mi primo Jamal. La mujer hace un símbolo parecido al de la cruz sobre su frente y sobre su pecho antes de continuar en voz aún más baja.

—Vaya a buscar a mi primo. Vive en el Lower South, cerca de la plaza central. Yo no sé cómo escribir las palabras de su dirección, pero no tiene pérdida. Dígale que viene de mi parte o no lo atenderá.

Agradeciéndole su ayuda, te despides de todos en la casa y te dispones a partir hacia el gueto, en la zona cercana a los muelles.

Ve a **124**.

# 66

La mayoría de los arcos de esta zona están vacíos y conducen a pequeñas cámaras que evidentemente se usaron como almacén. En varias de ellas hay acumulaciones de objetos curiosos. Una está repleta de prendas de vestir podridas y cubiertas de polvo que al examinarlas se nota que han sido utilizadas y apestan a muerte; no tardas en ver cómo gordos gusanos se retuercen en el interior de botas y guantes tan gastados y podridos que parecen charcos semisólidos de pellejo. Gracias a un pequeño crepitante de tu lámpara descubres un arco que conduce a otro pasillo, tan oscuro como el resto.

Enfocas con la linterna y al fondo ves una habitación con paredes llenas de estanterías. Cruzas el estrecho corredor y ves que, en el centro, sobre una mesa, reposan dos lámparas de aceite. Al encenderlas se revelan centenares, si no miles, de pequeños recipientes de plomo de dos tipos: unos altos y sin asas, semejantes a un *lekythos* griego y otros de una sola asa, como los *Phaleron*. Todos los «*lekythos*» se encuentran a un lado de la habitación, bajo un gran cartel que reza Custodios, mientras que los «*phaelaron*» en el otro lado, lo hacen bajo la palabra Materia.

Puedes volver a examinar las celdas de la izquierda en [139](#).

O volver a la zona de oscuridad en [26](#).

¿O tal vez te gustaría examinar el contenido de esos frascos? Ve a la página [29](#).

Llamas por teléfono a Thomas y le cuentas lo que has descubierto. Te sorprende que lejos de escandalizarse o tratar de negarlo, el viejo soldado lo acepta con estoicismo y te dice que te reúnas con él en el *bungalow* de Charles esa misma noche. El jueves ocho de marzo, Thomas Ward acompañado por los doctores Peck, Lyman y Waite, expertos en psiquiatría de la clínica Waite de Conanicut se presentan en morada de Charles Dexter Ward. Con un cordial saludo te unes a ellos y sin dilación tocáis a la puerta de manera contundente.

Tras un rato que sin duda es mucho más dilatado de lo normal, Charles se presenta a abriros la puerta, vestido con una bata impregnada de un hedor insoportable a productos químicos. Al ver vuestra comitiva, aunque con la respiración agitada, os invita a pasar amablemente. Su aspecto es terrible, el de un anciano en estado terminal de vejez, pero su educación sigue siendo exquisita y su lucidez, asombrosa. Pero a medida que los doctores le explican el motivo de vuestra visita, notas algo espeluznante, su forma de hablar, sus modales, el cuidado con el que elige las palabras... son arcaicos y artificiosos. Sobre su ceja derecha, ves algo que jamás había estado allí, una cicatriz profunda.

Inmediatamente su padre autoriza su reclusión en el sanatorio del doctor Waite, algo a lo que Charles no se resiste en absoluto. Sin darle tiempo a asearse, os lo lleváis en un taxi lejos de allí.

Si quieres puedes quedarte a examinar a Charles en el [73](#).

O volver a explorar la casa en el [123](#).

# 68

Ha pasado bastante tiempo desde tu última visita a la mansión Ward, mucho más del que creías, y la casa ha experimentado una cierta mejoría. Ves algunos parches verdes en el jardín y un intento por reparar el porche, le han dado un ligero hábito de vida a la hacienda. Eso te anima y esperas que sea motivado por algún tipo de progreso en el estado de Charles Dexter Ward.

Cuando Ofelia te abre la puerta, descubres con gran alivio que el estado de ánimo de sus inquilinos también ha mejorado sensiblemente, pero la razón te inquieta aún más que la aparente luminosidad que vuelve poco a poco a los salones de la casa. Al parecer, Charles ha logrado al fin graduarse y se ha embarcado en una serie de viajes por Europa que lo mantendrán ocupado durante meses. Es el alivio por su ausencia lo que ha hecho mejorar a los Ward y, aunque lo atribuyes a una relajación de la tensión a la que se han visto sometidos sus ocupantes, también crees que puede tener algo que ver la desaparición de los productos químicos que el chico ha ido acumulando en el ático y que se ha llevado a una localización desconocida. El viaje de Charles se inició en Liverpool, para, semanas más tarde dirigirse a París con la intención de reunir determinados materiales de la Biblioteca Nacional.

Sigue leyendo en la página **69**.

Tus visitas a la casa de los Ward se prolongan durante varios meses más y son frecuentes tus conversaciones con sus inquilinos acerca de los cambios de humor del joven Charles. Hay momentos en los que todos estáis tentados en darlo por curado y olvidaros del tema de su progeria, aceptarla como una desgracia y continuar con vuestras vidas. Pero la siguiente postal fechada en Praga, vuelve a recordarte por qué estaba tan preocupada su familia. En la carta informaba de que se encontraba en un antiguo pueblo con el propósito de entrevistarse con un hombre muy viejo que al parecer era el último poseedor viviente de cierta información prohibida. La siguiente tarjeta procede de Klausenburg, en Transilvania y en ella asegura que por fin ha llegado a la última etapa de su viaje hacia el conocimiento absoluto y que partía en dirección a las posesiones de un tal Barón Ferenczy.

Después de esta última misiva, no volvéis a saber nada más de Charles Dexter Ward en casi un año y el alivio se torna en preocupación.

¿Te gustaría organizar un viaje a Transilvania para tratar de localizar a Charles Dexter Ward? pasa a la página **56**.

¿O prefieres ocuparte de sus padres hasta la vuelta... si es que esta se produce, en la **110**?

# 70

Bajas los escalones lentamente y la linterna revela la extrema antigüedad de la mampostería; en las goteantes paredes puedes ver el insalubre musgo de los siglos. Los escalones se hunden en la tierra con bruscos giros. Cuando llevas recorridos tres rellanos un sonido impío te obliga a parar.

No sabrías darle un nombre, suena como un apagado lamento. Definirlo un aullido de desesperanza o un gemido angustiado de una carne sin mente se queda corto y omitiría su intrínseca asquerosidad gorgoteante.

Cuando llegas al pie de la escalera la oscuridad es tan absoluta que parece un ente sólido. Estás en una especie de vestíbulo de unos cuatro metros de altura y tres de ancho. El pavimento es de grandes losas lascadas y las paredes y el techo de mampostería revocada. En cuanto a la profundidad... ¡es inimaginable! Parece extenderse indefinidamente en la oscuridad.

Las paredes están taladradas por arcos de piedra y remontadas por cúpulas ciclópeas.



Puedes examinar los arcos de la derecha en la página [155](#).

Examinar los arcos de la izquierda en la [24](#).

O seguir avanzando por el pasillo infinito en la página [28](#).

Cuando visitas la casa de Olney Court te sorprende ver que la puerta está abierta y tanto Hanna como Asa están sentados en el porche con expresión de pocos amigos.

—No se puede entrar, señorito Willett. El señorito Ward ha mandado obreros para buscar cosas importantes en el sótano y no nos dejan pasar.

Aunque trates de insistir los inquilinos de la vieja casa de Joseph Curwen se muestran firmes en su determinación de no dejarte entrar. Lo único que sacas en claro es que Charles ha encontrado en el sótano unas escrituras que le han hecho poseedor de una vieja granja en las afueras de la ciudad, en la villa rivereña de Pawtuxet.

Antes de que puedas abandonar la casa, el viejo Asa te susurra algo en un tono que no puedes llegar a identificar como amenazante, pero sí bastante inusual en el amable sirviente:

—Le ruego que no vuelva más por aquí, doctor. Por su propio bien... al señor Ward no le gusta que esté metiendo las narices en sus cosas.

«¿Señor?»

Preocupado por el estado de los acontecimientos puedes visitar de nuevo a Charles en el **88** de PROSPECT STREET o pasar por tu casa en el **41** de BARHES STREET.

## 72

No cabe duda de que el desconocido ejerce una extraña influencia sobre ti, pero no te dejas amilanar por sus extrañas maneras y te niegas a aceptar su regalo.

—No tengo ni idea de quién es usted, pero le pido por favor que abandone mi consulta inmediatamente.

El hombre no parece demasiado contrariado y encogiendo los hombros se guarda el saquito de papel en el bolsillo de su chaqueta.

—Bueno —suspira profundamente—, supongo que es así como debe de ser. Recuerde esto, Marinus, llegará un momento en el que tendrá que recurrir a lo más abominable para salvarse a usted y a los que quiere. Sabrá que ese momento ha llegado cuando atraviese la puerta marcada por el símbolo de Koth. No dude en hacerlo, no dude en combatir el mal con sus propias armas. Yo traté de advertirle, pero mucho me temo que ni usted, ni ninguno de nosotros es ya dueño de su propio destino, especialmente su amigo Charles Dexter Ward.

Con esas palabras resonando en tu mente, el aullido de la tetera te saca de tu ensimismamiento y contemplas con asombro que Randolph Carter ya no se encuentra allí... si es que alguna vez estuvo.

Puedes hacer una visita a casa de los Ward en el **88 DE PROSPECT STREET**.

Cuando por fin te dejan visitar a Charles Dexter Ward en la residencia de descanso Waite de Conanicut han pasado ya varios días de su ingreso.

Su desorganización física te deja perplejo, su piel es gris y rugosa y su cara una mueca de desdén permanente. Incluso la marca de nacimiento de la cadera ha desaparecido completamente, sustituida por algo que te llena de un terror inexplicable. En su pecho ha aparecido una especie de quemadura o cicatriz negra que nunca había estado allí, lo más siniestro es que la cicatriz no es del todo irregular y te preguntas si no será una especie de marcado a fuego, uno tan antiguo que ya ha cicatrizado hasta fundirse con la propia anatomía. Pero es cuando examinas la profunda cicatriz de su ceja, cuando empiezas a atar cabos...

Llamas a tu buen amigo Thomas dispuesto a poner sobre la mesa todo lo que has averiguado hasta ahora y él se compromete a traer toda la documentación que Charles no se ha llevado de la casa por si puede servir de ayuda.

Os pasáis las siguientes horas examinando cartas y facturas, llegando a una terrible conclusión, ¡todas las cartas de Charles de los últimos meses son una burda imitación de su letra! y aun así los trazos te resultan vagamente familiares...

Por fin una carta fechada en Transilvania, termina por hacer encajar la última de las piezas de este demente puzzle:

Prepárate para la espelúznate verdad en la página **140**.

# 74

Te pones en contacto con los registros públicos en busca de cualquier dato sobre los Ward, sus antepasados nacidos o fallecidos entre las décadas de 1700 y 1800 y los resultados son abrumadores. Lógicamente no encuentras nada sobre el apellido Ward ya que Thomas es un inmigrante británico, como tú, así que te centras en el apellido de soltera de su mujer. Martha Tillinghast. Pero llega un momento, cercano a la fecha de 1780 en el que no te puedes remontar más atrás. En uno de los registros, en una carpeta marcada como Expediente 77, se habla del enterramiento de un fallecido sin nombre en una tumba desconocida en el North Burial Cemetery. Algo, por otra parte, común en esas fechas debido a la intensa cacería de brujas en Nueva Inglaterra, pero no tanto en Providence.

Desesperado, compruebas que las bibliotecas tampoco ofrecen mejor resultado más allá de la constatación de que alguien hizo un trabajo excelente eliminando todo rastro de ese ancestro innombrable de cualquier registro escrito. A la desesperada, recorres los cementerios en busca de cualquier dato, pero lo único que consigues es la misma frustración que debe estar sintiendo Charles Dexter Ward.

Decorazonado, continúas con tus pesquisas en otro lugar.

Puedes visitar cualquiera de las localizaciones que ya conoces o tratar de visitar el gueto, si no lo has hecho ya, donde se vio muchas veces a Charles Dexter Ward, en la página [124](#).

La conversación se vuelve mucho más seria y Thomas empieza a relatarte el horror que está viviendo en su propia casa.

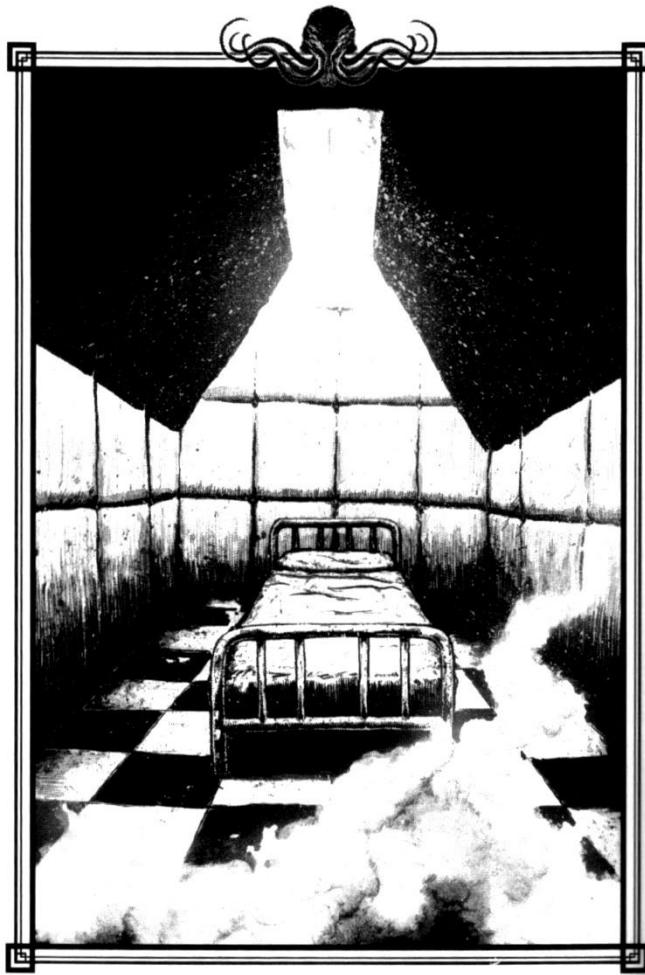
—Marinus —te dice con voz afectada—, sabes que las experiencias que vivimos en tierras africanas nos marcaron para siempre. No te pido que revivas la quema de Ulundi y la masacre de indígenas... juramos no hablar de eso jamás y te prometo que nunca he mencionado una palabra ni a mi amada Martha, pero... —vuelve a quebrarse y te temes lo peor—. ¡PERO CHARLES PARECE SABERLO TODO! Cada masacre, cada atrocidad en la que nos vimos obligados...

Ansioso por cambiar de tema, derivas la conversación hacia el estado actual del muchacho.

—Su piel sigue degenerando, ya no come ni duerme. Apenas para por la casa y cuando lo hace, es para pedir dinero para continuar con sus investigaciones. Está obsesionado con ese ancestro que, según él, podría competir en intelecto con el mismísimo Einstein. Se pasa el día comprando basura en el gueto de Stampers Hills. Ha traído un retrato... ¡Tienes que verlo, Marinus! ¡Es algo indescriptible! Por favor, averigua en qué está metido y si es necesario, que Dios me perdone... ¡enciérralo!

El propio padre de Charles parece estar tan asustado que cree que lo mejor para todos sería internarlo en un sanatorio, pero ningún médico ha encontrado motivos para mantenerlo bajo custodia, por muy desagradable que sea su aspecto.

Puedes visitar cualquier localización de tu mapa... O si no lo has hecho ya, puedes visitar el gueto en el [124](#).



*Cada noche recibes la visita de un ente que  
habita un cuerpo que no le pertenece.*

Ya no sabes si despiertas o duermes, si sueñas o vives, si piensas o sientes.

Tu mundo se reduce a un interminable damero de baldosas blancas y negras del que no podrías distinguir suelo o techo de no ser por un pequeño orificio enrejado por el que escaparán tus fluidos corporales. Llega un momento en el que pierdes conciencia de donde acaba una pared para comenzar otra y junto al influjo de los psicótropicos, todo parece girar y girar.

Cada noche, algo reptá del techo, se desliza por los suelos y brota de los ladrillos para hablarte de Charles Dexter Ward. Te dicen que ha venido a verte, pero no es verdad. Tú sabes que eso negro y peligroso, no es Charles. Las palizas, las drogas y la soledad no podrán romper tu voluntad, te niegas a aceptar su verdad.

¿Acaso el destino preserva trazas de tu razón solo para arrastrarte irresistiblemente a un final aún más horrible e impensable de lo que haya podido soñar nadie?

«*La cosa Charles*», seguirá visitándote, riéndose, acariciándose hasta que tu destino te alcance y pases a engrosar su “colección”. Él no tiene prisa, la muerte no puede escoger a sus amigos.

FIN



# 78

Llegas en taxi hasta la misma puerta de la Mansión Ward en Prospect Street. Los elegantes olmos apenas ocultan la ya perceptible degradación de la casa: ventanas sucias, desconchones en la pintura y trozos desprendidos de mampostería que te llenan de una extraña sensación de desasosiego. ¿Tanto tiempo ha pasado desde tu última visita, o hay algo más?

Cruzas la acera con la casi plena certeza de que alguien te observa y remontas los siete escalones de la entrada, con pánico. La sospecha se confirma cuando, antes de que puedas tocar el timbre, la vieja señora Smithers abre, invitándote a pasar apresuradamente.

La casa está oscura, las cortinas, polvorrientas y ajadas, están echadas pese a ser primera hora de la mañana y solo la figura de la oronda criada de tez morena parece estar dotada de movimiento. Todo en el hogar de los Ward parece estar sujeto a una extraña parálisis, es como si el tiempo no transcurriese al mismo ritmo que en el exterior.

—Viejo amigo, has vuelto...



Entrevístate con el pobre Thomas en la página **108**.

La voz clamó en una lengua arcaica y desconocida:

*«DIES MIES JESCHET BOENEDOESEF DOUVEMA  
ENITEMAUS».*

Inmediatamente después de que estas palabras resonaran atronadoras en toda la casa, se produjo un momentáneo oscurecimiento de la luz del día de forma antinatural. Luego, una nueva vaharada pestilente vino a unirse a la anterior, distinta, más animal, como la que desprende un reptil, pero igualmente desconocida e insoportable. Charles empezó a recitar de nuevo y entre las palabras que pronunciaba varias sílabas que sonaban algo así como «Yinash-Yog-Sothoth-he-Iglfithrodag», finalizando en un «¡Yah!» cuya fuerza maníaca aumentaba en un crescendo ensordecedor. Segundos después se dejó oír un estremecedor alarido que estalló con repentino frenesí y se fue transformando gradualmente en un paroxismo de risa diabólica. Entonces Marinus, toqué a la puerta y te juro por lo más sagrado, que mientras mi hijo me ordenaba que me fuera, alguien seguía riéndose con una carcajada superpuesta a su voz. ¡Era la misma risa de Charles!

Aturdido, dejas la casa nimbo al **81** de OLNEY STREET o si lo deseas, a cualquier otra localización que conozcas en busca de más pistas.

# 80

Cruzas una constelación de calles estrechas, agobiantes y retorcidas que no parecen seguir ningún tipo de patrón urbanístico. Te cruzas con inmensos hombres de color que os miran con desaprobación para, inmediatamente, bajar la cabeza.

Por fin, antes de que te des cuenta, estás más allá de Stampers Hills, con la ciudad recortándose a vuestras espaldas. De alguna manera inexplicable la noche ha caído y has cruzado un terreno baldío hasta quedar en medio de la nada.

La chica no tiene el pelo corto y rizado tal y como creías, se suelta una redecilla de la parte trasera de la cabeza y una enorme cabellera rizada se desparrama sobre sus hombros. Lamiéndose los labios con parsimonia se te acerca, obligándote a bajar la cabeza hasta la altura de la suya.

—Esta es mi gente, doctor —el aroma a melocotón que surge de su boca te embriaga y te sorprendes a ti mismo asintiendo de forma bobalicona.

—Haré lo que sea para protegerlos.

Desde la distancia te llega el sonido de risas y cánticos en un idioma desconocido, pero por mucho que fuerzas el oído, no puedes distinguir de dónde proceden exactamente.

—Yo soy Marie Laveau. Búsqueme cuando esté en peligro, si se atreve— te susurra.

Pero cuando te das la vuelta para preguntarle dónde estás, te encuentras completamente solo en mitad del páramo. Un viento frío hace que te encojas. ¿Cómo demonios habrá hecho eso?

Si lo deseas puedes volver a tu consulta en el **41 DE LA CALLE BARHES**. O tal vez sea mejor volver atrás, al gueto, y seguir otro camino en la página **2**.

Te encuentras frente a un destartalado edificio de estilo Victoriano de paredes anormalmente negras. El lugar se encuentra muy descuidado y no puede considerarse como una mansión; es una modesta casa de madera de dos pisos de tipo colonial con tejado puntiagudo, una amplia chimenea central y un porche adornado con columnas dóricas.

Cuando te acercas, descubres con sorpresa que se encuentra habitada por dos sirvientes bastante conocidos en la zona, el viejo jardinero Asa y su mujer Hanna, la lavandera. Gente amable que suele ser muy apreciada por sus ocasionales trabajos domésticos, tales como lavar la ropa, limpiar casas o atender a los servicios de calefacción.

Te presentas y sus moradores te invitan amablemente a pasar al interior. Cuando les comentas el motivo de tu visita, no parecen muy sorprendidos.

—¡Ah! El señorito Ward ha venido por aquí. Estaba muy excitado por poder conocer al fin el lugar de residencia de su “abuelo”. Estaba buscando algo que le permitiera traducir un libro aburrido, sobre viajes o algo así.

Hay evidentes signos de que han estado haciendo obras en el interior de la casa y cuando preguntas por ellas la señora Hanna te responde como si la cosa no tuviera importancia:

—El señorito Ward se ha llevado su retrato de la pared.

—¿Su retrato? —Preguntas intrigado.

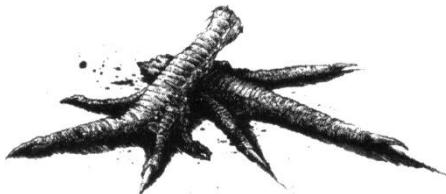
—Así es, al parecer había un cuadro suyo pintado en un panel de la biblioteca, pero estaba tan sucio que ni lo habíamos visto. ¿Se lo puede creer?

Preguntando por la localización de tan extraña obra de arte, te llevan a una habitación donde se apilan cientos de muebles en desuso. Por la profusión de estanterías no cabe duda de que en algún momento se trató de una gran biblioteca.

Sigue leyendo en la página [97](#).

# 82

Arrodillado junto a una de esas alcantarillas, metes los dedos en los asquerosos agujeros para intentar hacer palanca, notas la mugre del moho y el corretear de los insectos huyendo de tu tacto. Estremeciéndote ante la locura de este acto, perseveras en intentar levantar la tapa pese a la repulsión. Con un grito de esfuerzo haces acopio de todas tus fuerzas y logras levantarla, con tan mala suerte que la pesada losa cae sobre tu linterna dejándote completamente a oscuras. Lo último que puedes ver es la pared de un pozo cilíndrico de un metro y medio de diámetro que se hunde en las entrañas de la tierra. No ves absolutamente nada, ni tus propias manos pegadas al rostro, pero lo que si escuchas son los lamentos, ahora demasiado cercanos, que se han convertido en una serie de terribles aullidos de ansia.



Si en algún momento de la aventura has encontrado las lámparas de aceite y las cerillas ve a **4**.

De lo contrario sigue leyendo en **54**.

El viernes 13 de abril de 1928 viajas a Conanicut con la intención de poner fin al caso de Charles Dexter Ward.

El «joven» te recibe con un humor sombrío, como si tú presencia le hubiera molestado más de lo que quiere dejar ver.

—¿A qué se debe su visita, doctor? ¿Ha descubierto a mis animalitos medio muertos de hambre?

—He descubierto algo más, Charles —dices. —Algo muy grave. He descubierto quién es y a qué se dedica.

—¿Qué quiere de mí, Willett?

Dejas transcurrir unos segundos antes de contestar:

—He encontrado lo que escondía en esas malditas catacumbas y lo he quemado. Ahora yace en el lugar que ocupará la tumba de Charles Dexter Ward.

Con un aullido de pánico el hombre que ocupa la cama se levanta. Pero le obligas a retroceder de nuevo.

—A mí no puede engañarme... Joseph Curwen, porque sé que su maldita magia es verdadera —y señala con el dedo directamente a su cara albina y apergaminada—. ¡Ya no le queda nada!

Sigue leyendo en la página **30**.

# 84

Hay algo en esta mujercita que no te gusta, una sensación subyacente a su amabilidad que te hace desconfiar. Tal vez sean sus dientes perfectos y nacarados, o su piel «nubia» sin la más mínima imperfección. Evitando el brillo inocente de sus ojos verdes y balbuceando una disculpa, te pones en marcha para alejarte de ella... ¿O tal vez estás tratando de escapar de la obscena oscuridad que inconscientemente ha despertado en tu interior?

Escuchas su risa picara confundirse entre el murmullo del gentío que te rodea y te pierdes por los callejones del gueto de Stampers Hill. Sin mucho éxito, tratas de preguntar a varios parroquianos por algunas direcciones que nadie dice conocer. Enseñas una foto de Charles Dexter Ward con la esperanza de que alguien pueda reconocerlo, pero tampoco te lleva a ninguna parte. Tras muchos intentos, logras acorralar a un grupo de ancianas sentadas ante una vieja casa en estado ruinoso. La que parece más joven, o, mejor dicho, con menos de pie y medio en la tumba, abre mucho los ojos y te mira de arriba a abajo.

—¿Lo ha visto? ¿Conoce a este hombre? —Preguntas.

El resto de mujeres de piel curtida y bocas desdentadas, se levantan con sorprendente agilidad, alejándose lo más rápido posible. Antes de que pueda hacer lo mismo, sujetas a la «jovenzuela de sesenta años» del brazo y la obligas a detenerse.

Trata de interrogar a la anciana en la página **40**.

—¿El doctor Marinus Willett?

En el marco de la puerta hay un hombre de aproximadamente unos cincuenta años, vestido con un sencillo traje de color marrón del que destaca un pañuelo amarillo asomando de su solapa.

—¿En qué puedo ayudarle, señor...?

—Carter, mi nombre es Randolph Carter y no nos conocemos, aún.

Esa extraña forma de construir la frase te suena inquietante y su respiración agitada y un nada sutil interés por que lo invites a entrar te incomodan; aun así, lo haces y el desconocido toma asiento en tu salita de espera.

—Y bien, señor Carter, ¿qué puedo hacer por usted?

—Preguntas de nuevo.

—Sin duda lo que voy a contarte le va a parecer una auténtica locura así que si no le importa preferiría esperar a que termine ese té.

Casi dejas caer de tu mano la tetera cuando te sorprendes a ti mismo en tu pequeña cocina, rellenando el recipiente con agua. ¿Cómo diantres ha hecho eso? ni siquiera eras consciente de estar pensando en preparar unas infusiones ¡Diablos! ¡Ni siquiera sabes cómo has llegado a la cocina!

—Le aseguro que esto no será lo más raro que verá antes de que concluya esta noche, señor Willett. —Randolph se ha acercado a ti y te tiende un sobre de papel doblado con un símbolo pintado a mano en un vívido color amarillo. —Tenga, use esto para preparar el té. Es mi propia mezcla especial de la India.

Si quieres hacer caso al misterioso Carter, ve a **18**.

De lo contrario tal vez deberías echarlo de tu consulta en **72**.



*Reconoces esa «cosa» por las leyendas de Europa del este..., pero ¿cómo habrá llegado aquí?*

Algo en este desolado erial te produce una inquietud desasosegante, nunca habías visto esta parte de la ciudad, ni siquiera has oído hablar de ella antes. Te das la vuelta esperando ver las luces de la lejana Providence, pero no contemplas más que una negra nube que se retuerce sobre sí misma como lo haría un puñado de gusanos. Hay algo en la definición exacerbada de esos cúmulos que te resulta inexplicable, como si los estuvieras viendo demasiado cerca, demasiado grandes.

Empiezas a correr a medida que las voces y las risas se hacen más intensas y cercanas. Te atreves a echar un vistazo por encima del hombro y lo que ves te hace envejecer de golpe otros diez años.

Las casetas putrefactas que querías dejar atrás se han arremolinado unas contra otras hasta formar una única entidad de madera, barro y óxido. El pueblucho es ahora una siniestra amalgama de puertas desvencijadas, ventanales de cristales aserrados de los que surgen trapos mugrientos que se agitan como cilios de alguna entidad repulsiva... ¡Y que se alza del suelo sobre dos patas huesudas y rematadas en garras de águila! ¡Todo el pueblo es ahora una única chabola, sin forma lógica, que corre hacia ti, como lo haría un inmenso avestruz!

Huyes a la desbandada por el páramo. Tu anciano corazón palpita al ritmo de una locomotora, pero sabes que si te detienes, esa casa, animal o espíritu maligno, te devorará y usará tus huesos para ampliar su terrorífica simetría.

Boqueando como un pez arponeado, te sumes en una negrura de dientes, raíces y clavos lamidos de herrumbre de la que jamás despertarás. Lo último que oyes antes de que te reviente en el pecho es una voz, siniestra y chillona que desde una de las ventanas te grita con acento europeo:

—¡¿Dónde?! ¡¿Dónde está Curwen?!

**FIN**

# 88

En lo más alto de College Hill se encuentra la mansión de los Ward, una casa de estilo Victoriano de tres plantas habitada por Martha, Thomas y Charles Dexter Ward, además del servicio. Hay algo en la mera esencia del caserón que te llega al tuétano con una sensación de tristeza palpable.

Cuando llegas a la puerta te sorprende que sea el propio Thomas el que te recibe y no uno de sus criados:

—Marinus, ¿qué estás haciendo aquí?

—Me escribiste tú, ¿recuerdas? —Le respondes confuso mientras el envejecido soldado te hace gestos discretos para que bajes la voz. Enseguida comprendes que algo marcha realmente mal.

—¡¿Qué cómo está Dexter?! —exclama de forma estridente mientras te aprieta el codo. —Un poco débil. Tal vez deberías echarle un vistazo. Mucho me temo que tanto estudio le está consumiendo.

Entras en una casa sombría, con las cortinas echadas y un evidente estado de descuido que roza el abandono. Sentada en un sillón de raso verde ves a la mujer de Theodore, Martha Ward, que te contempla con los ojos muy abiertos, pero sin moverse de su sitio.

—Querido Marinus, perdona por el desorden yo... soy incapaz de mantener todo sola, yo...

Realmente parece que está luchando por contener el llanto así que te acercas apresuradamente para tratar de consolarla y comprobar su estado de salud.

Sigue leyendo en la página [52](#).

Ofelia te conduce hasta el cuarto de los señores Ward. El aspecto de ambos es tan preocupante como el de Charles, su salud se resiente cada día y aunque tratan de disimularlo, ves que no están durmiendo ni comiendo como debieran.

—Charles ha dejado sus estudios en la Moses Brown, se pasa el día encerrado en su cuarto... leyendo.

—No veo que hay de malo en eso. Charlie siempre ha sido un investigador y un eremita.

—Eso no sería un problema de no ser por su obsesión con ese tal «Curwen» —notas un tono de aversión manifiesta en la voz de Martha. —Ahora le ha dado por el ocultismo y la goecia... coge el tren a Boston y pasa horas y horas en las bibliotecas de Copley Square, en Wiedeher en Harvard... ¡si hasta nos han llamado de la Zion Research de Brooklyn porque intentó robar unos manuscritos sobre criptografía!



Sigue leyendo en la página **101**.

# 90

Reconoces ese símbolo de una experiencia inexplicable, lo viste en una bolsita de té, en las manos de un ¿amigo? morboso y soñador llamado Randolph Carter, es el símbolo de Koth que aparece tallado sobre la puerta de una oscura torre de la que nunca nadie ha soñado nada bueno. Aun así, sientes el impulso de atravesar el arco y con solo pensarlo...

Estás en una cámara de piedra tan negra como el exterior, pero que rezuma una antigüedad antediluviana. En el suelo hay múltiples pentagramas, algunos, medio borrados, otros, recientes. Sobre las paredes hay dispuestos diferentes instrumentos de tortura, látigos y cepos, pero también recipientes de metal parecidos a antiguas ánforas, repletos de un polvo gris azulado. Sobre una mesa ves un documento ajado en el que reconoces la caligrafía de Curwen:

«Vio al viejo V, decir el SabaOTH y aprendió el camino. Recitó el Yog-Sothoth tres veces y al día siguiente quedé libre. F, debe ser obligado a decir todo lo que sabe acerca del modo de invocar a los del Exterior».

Si quieres puedes seguir leyendo los textos de Curwen en la página [36](#).

O puedes tratar de salir de aquí lo antes posible en la página [161](#).

# 91

Por fin una lluviosa mañana coges tu automóvil y pones rumbo a Pawtuxet. Siguiendo las instrucciones de la carta de Charles, al llegar a Lockwood Street, giras hacia un camino rural y continúas conduciendo hasta donde te es posible y terminas el resto del camino a pie.

Hay algo detrás de la morbosa obsesión de Charles Dexter Ward con su antepasado Curwen que no te deja apaciguar el espíritu y tienes la imperiosa necesidad de poner fin a la ya indudable locura del muchacho con aspecto de anciano.

Pronto te ves cruzando un bosque con casas muy dispersas, la dirección se corresponde con un *bungalow* aislado en mitad de la nada. Recorriendo con paso vivo el descuidado camino de grava que lleva a sus inmediaciones, se te plantean dos opciones.

¿Quieres entrar directamente en el *bungalow*? Ve a **127**.

¿O prefieres visitar primero las casas de los vecinos para recopilar información sobre Charles y sus andanzas en esta zona? Pasa al **152**.

## 92

—¿Qué pasó con ese «Fortaleza» del que habla? —Te atreves a preguntar, fijando la mirada en el capitán para que concluya su historia.

—Asunto turbio ese... Exasperado por el incendio del buque aduanero *Liberty*, el almirante Wallace ordenó que se extreme el control de los buques extranjeros; y el cañonero de Su Majestad, el *Cygnus* capturó la chalana de nombre *Fortaleza*, con bandera de Barcelona, España, al mando del capitán Manuel Arruda, procedente según si diario de navegación de *El Cairo* en Egipto.

En ese momento un escalofrío agita visiblemente al capitán y baja su tono de voz hasta convertirla en un susurro antes de continuar.

—Registraron la chalana rigurosamente en busca de contrabando, revelando el asombroso hecho de que su cargamento consistía exclusivamente... ¡En momias egipcias! el capitán Arruda se negó a revelar a quién iban destinadas. Por mucho que se investigó nunca pudimos dar con el misterioso receptor de tan extraña carga... así que no sería ilógico que pertenecieran a Curwen.

—Eso es terrible —apostilla el doctor West—, y si le unimos la riada del Pawtuxet de la primavera pasada... Allí donde las lanchas pesqueras permanecen ancladas, se habló de cosas terribles que flotaban río abajo. Huesos y trozos de cuerpos arrastrados por el sólido alud.

—¡Pero ya basta de charlas! Es el momento de entrar en acción.

Vé a la página [15](#).

Si has venido hasta aquí, es para ponerle fin a esta locura. El grupo de veinte hombres armados con mosquetones y antorchas avanza con determinación, cruzando la granja de los Fenner en dirección a las tierras de Joseph Curwen. Los ladridos de los inmensos mastines del viejo brujo resuenan en la distancia y la luna llena brilla en lo alto. A tu derecha se alza el impenetrable bosque, negro y sombrío. A tu izquierda, cruzando los campos de hierba alta, corre el río Pawtuxet.

Estás a menos de una yarda de la propiedad del anciano cuando una luz cegadora, precedida por un fuerte estampido, te deja paralizado. Un gran chorro de luz, como el cono de un potentísimo faro, procede del viejo edificio de piedra al que atribuyen la mayoría de las maldades de Curwen.

—Whaaaaaaarr... R'wahaaaarr —el grito es indescriptible, un rugido antinatural que hace que varios de los hombres que te rodean se desmayen.

Los disparos de mosquetón empiezan a rasgar la noche cuando ves saltar por encima de una valla de piedra a los cuatro perros negros de Curwen, que se lanzan como alimañas sobre el grupo.

Algunos hombres echan a correr, otros se lanzan al asalto contra los edificios. La confusión es absoluta y los gritos de dolor se mezclan con las súplicas de auxilio.

Una nueva explosión, esta vez procedente del lado del río hace que los perros salvajes comiencen a aullar a la luna y aflojen su presa sobre las gargantas de los pobres desgraciados que han alcanzado. Uno de ellos, aunque parece completamente destrozado por las descargas de las armas, aún se arrastra, como un amasijo de carne ensangrentada en tu dirección.

Quieres ir hacia la barraca de piedra maciza, epicentro de la maldad en el **106**.

O prefieres entrar directamente en la granja de Curwen en la página **49**.

# 94

Crees que lo mejor será tener una idea de cuál es la enfermedad que afecta a Charles antes de aceptar el caso. Abres el archivador y varias instantáneas se desprenden del interior. Son fotos de un anciano demacrado y claramente perturbado que mira desafiante a la cámara. Las dejas de lado por el momento y te pones a leer.

«Caso: Enfermedad mental inclasificable.

Paciente: Charles Dexter Ward. Edad: 26 años.

Dirección: Desconocida. Ingresado por orden de sus parientes: Thomas WARD (padre) Martha WARD, de soltera TILLINGHAST (madre).

En primer lugar, el paciente, que cuenta con veintiséis años, aparenta mucha más edad de la que tiene. Es cierto que los trastornos mentales provocan un envejecimiento prematuro, pero el rostro de este joven ha adquirido la expresión que solo poseen las personas de edad muy avanzada. En segundo lugar, sus procesos orgánicos muestran un extraño desequilibrio, sin paralelo en la historia de la medicina. El sistema respiratorio y el corazón actúan con desconcertante falta de simetría, su voz es un susurro apenas audible, la digestión se ve increíblemente prolongada, y las reacciones nerviosas a los estímulos normales no guardan la menor relación con nada de lo registrado hasta ahora, ni normal ni patológico. La piel tiene una frialdad morbosa y la estructura celular de los tejidos es exageradamente tosca y poco coherente.

En general, los procesos del metabolismo han sufrido en Ward un receso sin precedentes».

Completamente desconcertado, dejas la carpeta a un lado y examinas las fotografías que adjunta. Sin duda debe de tratarse de un error.

Ve a [57](#).

—Cosas que solo podría saber nuestra familia.

—¡O un brujo! —apostilla el falso Eleazar señalando con el dedo a la cara de todos los presentes de uno en uno. —Y yo digo que ha llegado la hora de poner fin a su maldad. En esa granja se oyen gritos y susurros inexplicables. Miles de esclavos entran en sus propiedades, pero solo unos pocos vuelven a ponerse a la venta en el mercado.

Tirando de la manga de tu camisa, ante el asombro de todos, Eleazar revela unas profundas cicatrices y marcas que, como médico, no dudas en identificar como mordiscos feroces.

—Cuando nuestro buen ciudadano y amigo, Ezra Weeden perdió a su amada Eliza, ganó un enemigo temible. Mientras vigilaba su casa, los malditos indios de Curwen soltaron a los perros. Lo hicieron por lo que descubrimos oculto entre los arbustos a lo largo de la orilla del río: una puerta arqueada de madera de roble encajada en un marco de pesada mampostería, la cual es, evidentemente, una entrada a las cuevas que hay dentro de la colina.

—¿Qué pretende decirnos con eso, señor Smith?

—Qué esa puerta no es accesible desde tierra, capitán Mathewson, pero seguro que es muy fácil que grupos de trabajadores llegados por el río sean desembarcados de forma discreta...

El capitán James Mathewson, del Enterprise, asiente con una fuerte impresión marcada en su rostro.

—Es cierto, eso explicaría lo del incidente con el *Fortaleza*.

Si quieres seguir escuchando las maldades de Curwen ve a **92**.

Si crees que esta locura ha ido demasiado lejos puedes intentar despertar en el **130**.

# 96

Le preguntas a la joven de piel azabache por la dirección de Jamal, el jardinero de los Ward, y al hacerlo, su expresión dulce cambia completamente. No sabes si la has ofendido en algo y por algún motivo te ves obligado a balbucear una disculpa.

—No mencione ese nombre en Stamper Hills, señor Willett.

*¿Cómo diablos sabe tu nombre? ¡Tú no se lo has dicho!*

—Los Ward ya no son bienvenidos aquí. No desde que su retoño ha vuelto a remover lo que hasta la muerte ha tratado de olvidar.

La chica se acerca a ti y se aferra como una serpiente a tu muñeca, con una fuerza que no te esperas. Aprieta tanto, que te obliga a abrir la mano y se la acerca a la cara como si fuera a leerte la buenaventura. Pero no es eso lo que hace... La mujer, transformada ahora en una especie de demente furiosa, te escupe en la palma un salivazo espeso y repugnante.

—Yo no puedo protegerle, Willett, pero sí puedo advertirle; olvídense del caso de Charles Dexter Ward, él ya está fuera de toda salvación. Si sigue insistiendo, volverá a traer el sufrimiento y el dolor a estas gentes como hizo Josephus Curwinus antes que él. Trate de oponerse a su destino, Marinus Willett. Huya. La casa que busca está al lado de la antigua parada de la diligencia de Salem, pero, si es usted listo, se olvidará de todo y se esconderá.

Si quieres hacerle caso a esta mujer, tal vez deberías largarte ahora que puedes en el [43](#). O ve a la casa de Jamal en [134](#).

—Mire, doctor Willett —te dice Hanna señalando un trozo de pared desnuda sobre la chimenea. —Aquí estaba el cuadro del señorito Ward.

Te acercas al hueco que han dejado entre los paneles. Ha dejado al descubierto un espacio de mampostería que señala el curso de la chimenea y en él, una pequeña cavidad con una portezuela de madera, situada inmediatamente detrás del lugar que ocuparía la cabeza del retrato.

—Ah sí, ahí encontró muchos libros aburridos y papelajos viejos que no servían ni para envolver el pescado —la voz de Asa suena poco impresionada. —Nos los enseñó, pero estaban Benitos de palabras y no entendimos nada. Según el señorito Ward, era un diario de un tal Josephus y un libro que se llamaba *Al que vendrá a buscarlo o algo así...*

—«*Al que vendrá después, Y Cómo Puede Llegar a Través del Tiempo de las Esferas*» —lo corrige su mujer con aire de reproche.

—Tengo una buena memoria, doctor Willett —se justifica ella. —Me sirve para no equivocarme con las compras porque yo tampoco seño leer.

—El señorito se llevó un buen montón de libros y papelajos, ya lo creo... y nos pagó muy bien por las molestias.

No sabes muy bien en qué se está metiendo Charles, pero parece llevarte una gran ventaja.

Preocupado por su estado de salud, crees que ha llegado el momento de hacerle otra visita en su casa.

# 98

En todo esto hay algo que no te cuadra, has revisado los arcos y el pasillo hasta encontrar el estudio de Charles, pero no hay rastro de su laboratorio alquímico o la procedencia del gemido espectral que escuchaste al entrar. Por lo que sabes, Charles y su amigo el doctor Allen, se han dedicado durante meses o incluso años a profanar tumbas y comprar preservantes, esto debería estar lleno de productos químicos y restos humanos, pero hasta ahora solo has visto muebles y libros a punto de deshacerse en polvo.

Vuelves al pasillo y retrocedes sobre tus pasos hasta el vestíbulo hasta el único punto que te falta por explorar, la escalera medio derruida que llevaba a la orilla del río.

Al girar en torno a ella por fin lo encuentras: te hayas delante de una escalera de piedra que desciende en línea recta y que debió conectar la casa con uno de los edificios contiguos a la granja original. La fetidez y los extraños lamentos que escuchaste al bajar parecen proceder de aquí, pero aun te llegan ahogados y lejanos. Encaras los escalones y tras un buen rato te ves sumergido en un espacio abierto, tan grande y oscuro, que la luz de la linterna eléctrica no basta para iluminarlo; mientras das unos pasos trémulos, tropiezas con algunas recias columnas que parecen surgir sin orden ni concierto para sostener los arcos del techo.

Puedes continuar avanzando en línea recta o intentar buscar alguna de las paredes laterales, cualquier opción es igual de válida en esta oscuridad absoluta. Lo único seguro es que el hedor es mucho más intenso y, si bien es eminentemente químico, ahora ya no puede camuflar el rastro de la putrefacción.

Siquieres avanzar hacia la izquierda de donde procede el olor a químicos, ve a [139](#).

Si por el contrario prefieres seguir de frente hacia la zona de oscuridad absoluta, ve a [26](#).

O tal vez sería mejor empezar por la derecha, donde no se escuchan tantos gemidos en el [66](#).

Mucho me alegra saber que se halla su merced otra vez en Salem y espero tener muy pronto el placer de verle. Tengo un buen caballo de tiro y es muy probable que compre pronto un coche. Hay uno ya en Providence (el del señor Merritt) aunque los caminos son muy malos. Si se determina a venir, tome su merced la diligencia de Boston que pasa por Dedham, Wrentham y Attleborough. En todas estas villas hay buenas Posadas. Recomiéndole que duerma en Wrentham en la Posada del señor Bolcom; las camas son mejores que en la Posada del señor Hatch. Coma empero en esta última porque la cocina es mejor. Si entra en Providence cruzando las cascadas de Patucket y por el camino donde se halla la Taberna del señor Sayles, hallará mi casa fácilmente. Se encuentra frente a la Posada del señor Epenetus Olney, en Town Street y en la acera norte del NUMERO 81 de OLNEY'S COURT. La distancia desde Boston es de unas XLIV millas.

Su sincero amigo y Servidor en Almonsin—.  
Metraton,

JOSEPHUS C.  
Simon Orne  
William' s Lane  
Salem

Casi no te lo puedes creer pero casi por casualidad has dado con la casa del viejo Joseph Curwen, ¡el antepasado que tanto obsesiona a Charles Dexter Ward!

Siquieres puedes seguir consultando textos sobre Curwen en la página [104](#). O sobre Hutchinson en la [11](#). También puedes marcharte de Essex y volver a cualquier localización de Providence.

# 100

Sin duda la información sobre ese hombre misterioso llamado Simon Orne resulta ser realmente apasionante: vivió en Salem hasta 1720, hasta que el hecho de que no pareciera haber envejecido un ápice en décadas empezó a llamar la atención de sus vecinos. En aquella fecha desapareció, pero treinta años más tarde, se presentó su hijo a reclamar sus propiedades. La reclamación prosperó debido a lo irrefutable de los documentos de puño y letra de Simon Orne. Su hijo Jedediah Orne vivió en Salem hasta 1771, cuando ciertas cartas de ciudadanos notables de Providence al Reverendo Thomas Barnard comentaron un «sigiloso traslado nocturno a un lugar desconocido».

Entre una enorme colección epistolar encuentras varias especialmente llamativas. Se trata de fórmulas y diagramas en clave que los vecinos habían rescatado de la casa de Orne tras su precipitada fuga, muchas están parcialmente quemadas, pero aun así son legibles o mejor dicho visibles, pues su contenido se escapa a toda lógica o intento de descifrado.

Sin embargo, hay una carta fechada en 1750 que te llama poderosamente la atención, su destinatario figura como Simon, pero el nombre completo aparece tachado.

Lee la carta a Simon/Jedediah Orne en [144](#).

# 101

Thomas saca de un cajón de la mesita de noche un fajo de documentos que identificas como facturas, muchas de ellas garabateadas a mano en simples papeluchos sin ninguna validez legal.

—¿Has visto ese horrible retrato? Lo ha traído de algún lugar de la ciudad y ha pagado una cantidad obscena a un pintor llamado Walter Dwight para que lo restaure —tendiéndote el fajo de papeles, continúa—: Se ha gastado una fortuna en material de laboratorio y productos que ni siquiera puedo identificar.

Hojeas los documentos y ves que muchos están deliberadamente incompletos.

Thomas coge de la mano a Martha y añade bajando la voz:

—Se pasa el día en cementerios, Marinus. No ha parado de traer cajas y gastar dinero a raudales.

Le da igual absolutamente todo, ha dejado de estudiar y ahora se ha convertido en un maldito alquimista. Está obsesionado con encontrar la tumba de ese... ese ser.

Martha te agarra por la manga de la chaqueta y tira de ti hasta que estás a la altura de sus ojos desconsolados:

—Marinus, por nuestra amistad te lo ruego, encuentra esa tumba antes que Thomas y destruye lo que hay en ella.

Si quieres investigar el origen de ese pintor y el misterioso cuadro, ve a **14**.

Si no lo consigues encontrar, siempre que quieras puedes ir a la sección **22** tratar de resolver el misterio de la tumba de Joseph Curwen.

# 102

Retrocedes ante la espantosa degradación. Esa casa ha pasado de dar escalofríos a hacerte sentir auténtico terror. ¿Qué nuevas pesadillas aguardan en su interior? ¿Estará otra vez el pequeño heliogáballo de Charles oculto en sus oscuros aposentos? Como quiera que nadie responde a tus insistentes llamadas, recorres el tramo que separa la puerta principal de la puerta de servicio cruzando el jardín reseco. Cada paso sobre el césped muerto resuena como si estuvieras pisando pan rallado. Los árboles de la finca Ward brotan del suelo como garras ennegrecidas; y enormes lamparones de una tierra que parece ceniza grisácea, le dan un aspecto de muerte invernal a todo. Un movimiento furtivo tras una de las cortinas hace que te detengas en seco. Lentamente te acercas al cristal mientras contienes la respiración ¿Serán los pobres padres de Charles que acuden a recibirte?



Si prefieres olvidarte de todo y salir de allí siempre puedes visitar otra localización.

O puedes tratar de mirar detrás de la cortina en [111](#).

—Sé que mis acechantes vecinos no hablan demasiado bien de mí, y tal vez la debilidad me condujo a creer yo mismo en lo que dicen, esa carta fue un error... En lo que hago no hay nada malo, créame, mientras se haga rectamente, claro. En seis meses estaré en condiciones de revelar al mundo su recompensa —en este punto, Charles te muestra los dientes y su sonrisa lupina te congela el alma, como si detrás de su cortesía estuviera oculto un monstruo a punto de ser desatado. —Ojalá el doctor Allen estuviera aquí, pero su presencia era indispensable en otras investigaciones, su ayuda me ha resultado inapreciable.

Su forma de expresarse es tan extraña que te confunde, sus conocimientos sobre los sucesos anteriores a la última semana son imprecisos, incluidas las preguntas sobre su propia familia.

Te sigue el juego hasta que parece cansarse de vuestra conversación y se ofrece a mostrarte el resto de la casa. Sin darte tiempo a contestar procede a llevarte a través de todas las habitaciones, desde la bodega hasta el ático. Todo parece normal excepto una cosa... ¿dónde están los productos químicos que apestan la casa? ¿O todos los libros que, según sus padres, ha comprado Charles? Abandonas la casa con la sensación de que algo queda oculto.

Siquieres pedir el internamiento inmediato de Charles, ve a **67**.

Si por el contrario tratas de colarte en la casa para buscar ese laboratorio secreto antes de acusarlo, ve a **35**.

# 104

Por lo poco que puedes encontrar acerca de la figura de Joseph Curwen en los registros, empiezas a sospechar que alguien ha tratado de eliminar todo rastro de su existencia. Salvo su fecha y lugar de nacimiento, en el pequeño pueblo de Salem Village, los únicos registros que quedan a su nombre hablan de una serie de propiedades en Providence y un lugar llamado Pawtuxet, a las orillas del río del mismo nombre.

Según parece, el joven había llegado a Providence con quince años, para embarcarse y desaparecer durante un periodo de nueve años. A su regreso tenía el habla, el vestir y los modales de un inglés nativo y se estableció en Salem. A partir de ahí, todo registro sobre Curwen ha sido eliminado cuidadosamente y por mucho que insistes no hay manera de recuperar ni un fragmento de su vida posterior. Tras una orden del Gobernador se trató por todos los medios de borrar la memoria de Curwen, tarea que llegó a alcanzar, por común acuerdo, a los archivos oficiales de la ciudad y a los de la *Gazette*. Solo puede compararse aquel afán por eliminar su rastro a la suerte de aquel pecador Rey de Runagur del cuento de Lord Dunnsany, al cual los dioses condenaron no solamente a dejar de ser sino también a dejar de haber sido.

Algo aturdido por lo que has descubierto puedes consultar los datos sobre Hutchinson en el [11](#).

O descubrir algo más sobre el tal Simon Orne si no lo has hecho ya en el [100](#).

Por lo que nos contaban los vecinos, Charles empezó a recorrer las tiendas de antigüedades desde que era un niño. Su búsqueda de monumentos y lugares históricos era una pasión para él, tanto, que cuando las zonas cercanas ya dejaron de tener secretos, empezó a ampliar sus paseos hasta los muelles. Cada vez pasaba más tiempo en las semiderruidas regiones coloniales, en el gueto... y más allá. Agarrándote del brazo, Thomas Ward se acerca hasta que notas el hedor en su aliento, rancio y plomizo, como a alcanfor; el del láudano.

—Los cementerios, Marinus. No queríamos creerlo, lo tratamos de ignorar, pero... ¡Nos han dicho que ha empezado a pasar las noches en los cementerios!

Te sueltas delicadamente y le examinas las pupilas. Tienes que hacer algo pronto o la salud de tu amigo entrará en un deterioro irreversible.

—Charlie está obsesionado con un antepasado suyo, alguien al que la historia condenó al olvido y mucho me temo que por alguna razón que no podemos ignorar. Adelántate a él, no dejes que encuentre su tumba antes que tú y si la encuentras... destrúyela, destruye ese mal que está consumiendo a Charlie. Charles cree que la tumba es la clave para descifrar ese maldito libro.

Extiendes el brazo de Thomas y le aplicas una dosis de morfina. Si como parece, ya se está medicando, al menos que sea bajo control. A medida que cierra los ojos, empiezas a preguntarte por las terribles aficiones de Charles y si son suficientes para encerrarle en un sanatorio mental.

¿Seguirás insistiendo en preguntar o te pondrás en marcha con lo que ya sabes?

Si quieres puedes preguntar sobre el libro en la página [138](#). Si quieres hablar con la señorita Ofelia, la criada, acerca de los libros, ve a la página [65](#). O tal vez podrías ir hacia el gueto para averiguar qué perseguía Charles con sus paseos en [124](#). O tal vez deberías ir a los registros de la ciudad para descubrir más sobre esos antepasados de Charles en la página [74](#).

# 106

Tras la extraña expectoración se produce un silencio antinatural e inexplicable que se prolonga durante largos minutos. Rodeado por la media docena de hombres que aún mantienen la voluntad y la cordura, avanzas hacia la pesada puerta de madera de la estructura de piedra. Observándola de cerca, parece un inmenso silo o polvorín con media docena de troneras estrechas como ventanas. No puedes más que estremecerte de pena y terror ante la posibilidad que esta siniestra estructura, sin ventilación o comodidad alguna, haya servido como prisión para las pobres almas de los esclavos de Curwen.

—¡Tiradla abajo!

Los hombres se ponen manos a la obra y cargan una y otra vez contra la puerta hasta que, por fin, cede con un crujido estremecedor.

Te quedas paralizado por el miedo y el asco. Del interior de la estructura emana un aire helado y un hedor tan insopportable que solo la fuerte brisa del río puede impedir que os revolquéis por los suelos presa de las náuseas.

Ve a la página [6](#).

A medida que la mujer habla sientes como te van fallando las fuerzas, retrocedes, pero no hay donde escapar. A tu alrededor esas caras suplicantes se agolpan tratando de tocarte con sus manos pequeñas, brillando con una mortecina fosforescencia negro azulada.

—Prométame que cuando tenga la oportunidad liberará sus cuerpos, Willett, o le juro que volveremos y nos lo llevaremos con nosotros.

Notas como tratan de trepar por tus pantalones, de sujetarte con débiles pero infinitos tirones, sujetándote para que no puedas correr.

—¡PROMÉTALO!

No quieres mirar, tratas de cerrar los ojos, pero la cara de la mujer está a escasos centímetros de tu mejilla, deformándose a medida que se acerca a la tuya. Sus ojos ahora son pozos blancos de humo que se retuerce en espantosos arabescos, su boca es un foso lleno de húmedos colmillos, su lengua una serpiente retorcida y seseante.

Con un aullido de terror te despiertas en mitad de la calle Olney. La gente te mira y se apartan al ver tu deplorable aspecto. Te sientes apartado del resto de los seres humanos, sucio después de haber alternado con entes extraños y poderosos.

Con miedo de perder el dominio sobre ti mismo te tambaleas hacia tu apartamento.

Puedes visitar cualquier localización que deseas.

# 108

Cogiéndote del brazo, Thomas Ward te lleva al cuarto de Charles.

—Tienes que verlo Marinus, no nos habla, no come, solo lee y lee. Ha encontrado una copia de un libro repugnante que lo tiene obsesionado... dice que necesita una clave para descifrarlo.

En cuanto llegáis a la puerta, tu amigo toca tres veces con los nudillos y se aparta acelerando el paso en dirección a su propia habitación mientras te susurra:

—Averigua lo que puedas, por el amor de Dios...

La puerta del cuarto de Charles se abre y el hedor casi te hace perder el sentido. Lo primero que ves, recostado contra una pared, casi oculto por las pilas de libros, es el retrato de un hombre enjuto y bien formado, vestido con casaca azul marino, chaleco bordado y medias de seda blanca. Está sentado en un sillón de madera tallada y tras él se abría una ventana hacia un fondo de muelles y de naves. Cuando ves la cabeza, constatas que lleva una peluca cuidadosamente peinada. El rostro, delgado y de expresión tranquila, te parece vagamente familiar, pero al examinarlo de cerca quedas atónito ante los detalles de aquella cara enjuta y pálida y reconoces, no sin un toque de espanto, la dramática broma que las leyes de la herencia han gastado al joven Ward. Porque en esa expresión cínica, reconoces los rasgos de Charles en el semblante de su horrible antepasado.

Enfréntate al examen a Charles en la página [115](#).

Examinas el cuerpo de Charles con cierta sensación de repulsión. Durante tus años como médico militar has visto las terribles consecuencias de la enfermedad y la mutilación, pero el mal que aqueja al chico es algo fuera de este mundo.

Su piel está pálida, extrañamente rugosa y sus rasgos se han ido «licuando», fruto de una progeria inusual. Lo que más te llama la atención, es que la marca de nacimiento de color oliváceo que poseía en la cadera parece casi a punto de desaparecer, como si hubiera estado luchando contra ella con algún tipo de abrasivo químico.

—Deje eso, Willett —te corta cuando tratas de palparla. Su tono de voz es gélido y tan cortante que te provoca un escalofrío. —Lo siento, no me gusta que me manoseen —se disculpa mientras se pone de nuevo su batín de seda.

Echas una ojeada a su cuarto tratando de descubrir qué ha escondido el muchacho: pilas de libros, cuadernos con apuntes garabateados con tanta prisa que no puedes distinguir la letra —y eso que Charlie siempre ha tenido una caligrafía excelente—; no encuentras ninguna pista salvo un desconcertante espacio vacío sobre su escritorio.

Al ver tu interés, es el propio Charles el que se pone a hablar con orgullo de sus investigaciones.

—He encontrado algunos documentos muy interesantes acerca del pasado de nuestra familia —dice, con un orgullo que roza la exultación. —Pero aún es pronto para hablar de ello...

Tratas de insistir acerca de los hallazgos del joven, pero se niega a hablar en profundidad del tema, tras muchos rodeos, deja entrever que se trata de un libro y algunas cartas que hablan de un lejano antepasado suyo y que ya revelaría al mundo sus descubrimientos cuando llegue el momento.

Aunque desagradable y de aspecto enfermizo, Charles sigue pareciendo lo bastante cuerdo como para cuidar de sí mismo...

Será mejor que hables con sus padres en el [132](#).

# 110

Los meses pasan lentamente, tantos y tan felices que pronto olvidáis la siniestra decadencia de Charles. Para la tranquilidad de su familia, de vez en cuando, llega alguna postal con escuetas instrucciones para que no se le visite bajo ningún concepto ya que su estudio está en una etapa tan avanzada que cualquier interferencia podría ser fatal. Además, el barón Ferenczy no parece ser una persona muy dada a las visitas debido a su avanzada edad y sus «inquietantes modales», siempre según las palabras del muchacho.

Por fin, un mes de mayo, un horrorizado taxista recorre las callejuelas de la bella Providence hasta detenerse ante la gran casa de fachada enjalbegada de Prospect Street. Empieza a oscurecer cuando Charles Dexter Ward regresa al hogar.

Inmediatamente acudes a la llamada de sus padres cuando te notifican que el aspecto de Charles ha vuelto a cambiar. Cuando remontas las escaleras que llevan al cuarto del chico, no esperas encontrarte con este espectáculo: Charles, visiblemente más envejecido, si eso es posible, te saluda con seca amabilidad. Su piel se ha vuelto totalmente gris y aunque se comporta como siempre, hay algo en su actitud, en su tono de voz y en los acentos que utiliza para relatar las fórmulas aprendidas durante su viaje, que te hiela la sangre.

Si quieres puedes vigilar las actividades de Charles en [118](#).

O puedes entrevistarte con sus padres en la página [137](#).

# 111

—Es usted un hombrecillo insistente, doctor Willett. —La voz desde detrás del cristal resuena como un eco escapado del pasado.

Esa «cosa» acaba de surgir de detrás de la cortina con una velocidad inhumana: es alta, delgada y gris... como un pellejo podrido sobre una carcasa de huesos. Está completamente desnudo y puedes ver su llagada anatomía con espeluznante claridad. ¿Es ese despojo el pequeño Charles?

—*EZPHARES, OLYARAM, IRION-ESYTION, ERYONA, OREA, ORASYM, MOZIM!* —Trazo un signo sinuoso con los dedos desde la frente a los genitales—. ¡¡*YOG-SOTHOTH, YO TE INVOCO!!* ¡*LLÉVATELO!!*

La primera mano surge del suelo y te sujetas los tobillos lo suficiente como para desequilibrarte, la siguiente te agarra de la pantorrilla clavándose sus uñas profundamente. Docenas y docenas de garras putrefactas surgen de la tierra y te arrastran. Las hay de todos los tamaños y con todas las mutilaciones posibles. Pequeños dedos plagados de gusanos hurgan ciegamente en tu boca, en las cuencas de tus ojos. Que tiran de ti hacia abajo...

FIN





*La piel de la mujer está marcada por profundas  
cicatrices rituales.*

Eres un veterano de las guerras zulúes, sabes perfectamente que no puedes dar la espalda a un salvaje o perecerás apuñalado. Buscas con la mirada algo con lo que defenderte y te arrepientes de no haber cogido uno de los pistolones de tus compañeros de expedición.

Con otro grito espeluznante, la mujer marcada por las cicatrices se te lanza encima como un animal salvaje. Alzas las manos para protegerte de sus arañosos y logras sujetarla por las muñecas. Tiene una fuerza brutal, tanto como para tumbarte al suelo. Sientes el golpe contra las costillas y el aire escaparse de tus pulmones, pero no aflojas la presa. Su cara es como la de un perro rabioso, se lanza contra tu rostro intentando morderte y ves que tiene los dientes aserrados e irregulares. Sus espertos resbalan por tus mejillas y párpados, hasta que todo se vuelve una masa neblinosa de confusión y pánico. ¡No puedes soltarla o te arrancará los ojos mordiscos!

La golpeas en el abdomen con la rodilla una y otra vez hasta que algo se rompe y afloja sus embestidas. Por fin te liberas lo suficiente como para lanzarla contra la escalera; oyés el crujido de sus huesos con satisfacción.

Te levantas y retiras su repugnante saliva de tus ojos. Ella está retorciéndose en el suelo... ¿sonriendo?

Te das la vuelta demasiado tarde, la cara de su esposo es aún más espeluznante que la de ella. Un amasijo de cicatrices abiertas de nuevo y dientes afilados a base de golpes de cincel. Lo siguiente que oyés es el crujir de la carne al desgarrarse y el siseo de la sangre a presión escapando de tu yugular a chorros. Como vampiros, los indígenas se alimentan de tu sangre durante tu larga y dolorosa agonía.

**FIN**

# 114

Puede que tus ojos se hayan acostumbrado a la oscuridad, o simplemente puede que la anciana que viste al entrar emita una inexplicable fosforescencia. En cualquier caso, ves como una mujer completamente vestida de negro, con un pañuelo blanco atado fuertemente sobre la cabeza y centenares de collares de diversos colores se aproxima a ti.

—Bienvenido de nuevo, doctor Willett —te susurra con mil tonos de voz diferentes. Centenares de los seres que tomaste por habitantes del gueto se acercan a ella, arremolinándose como sabandijas en torno a una lumbre, buscando su protección y consuelo. Se retuerzan en espeluznantes contorsiones que te recuerdan a los movimientos de un siniestro guiñol.

—Como le dije, este es mi pueblo y haría lo que fuese para protegerlo.

Las mujeres, hombres y niños la miran con ojos suplicantes, en silencio, y por fin entiendes por qué ninguno ha emitido el menor sonido... ¡sus labios están cosidos! Ves los costurones descuidados, la carne perforada que ya ha comenzado a cicatrizar en torno al hilo de esparto.

—Voy a darle la oportunidad que nadie les dio a ellos. Estas pobres almas vienen de La Martinica, de La Habana, de Port Royale... arrancados de sus tierras para perecer en los experimentos de un demonio llamado Curwen. Hace mucho que deberían estar muertos, pero él no los deja descansar... Ahora su descendiente trata de que el horror se repita de nuevo.

Sigue leyendo en la página [107](#).

—Ah, doctor Willett. ¿Viene usted a interesarse por mis descubrimientos?

Cetrino, demacrado... con el mismo batín de seda con el que te encontraste con él por primera vez, se alza el joven Charles Dexter Ward, como una sombra de lo que fue o un inquietante preludio de lo que será.

—Me temo que estoy aquí por sus padres, Charles. Están muy preocupados por su actitud.

Durante las siguientes horas constatas que Charles se ha convertido en todo un erudito. Te comenta que está a punto de hacer un descubrimiento equiparable o tal vez superior a los del fraile Bacon. Sin embargo, ha encontrado un escollo insalvable que solo un profundo conocimiento de la era de su tatarabuelo Joseph Curwen le permitirá solventar. Charles te relata que se encuentra estudiando olvidadas artes antiguas y que a su debido tiempo lo revelará, dejando las teorías de Einstein en meras paparruchas. Curwen habría mantenido sus conocimientos en secreto y para ello usaba un complejo sistema de cifrado.

Le pides que te deje echar un vistazo a esos documentos y pese a que en un principio se muestra reticente, te deja hojear dos de ellos. Uno es un fajo de papeles sujetos por hilo de arpillería mientras que el otro, es un libro de aspecto endeble y tan antiguo que está a punto de desintegrarse en pasta de papel.

Si prefieres ver el cuaderno de papeles atados llamado «Diario y notas», ve a [154](#).

Si por el contrario te llama la atención un volumen de aspecto miserable llamado «Al que vendrá después», ve a [151](#).

# 116

No te es difícil dar con el rastro de los documentos que ha consultado Charles en la Biblioteca Municipal de Essex. Su aspecto cetrino, su olor corporal y esa mirada torva y maligna, es difícil de olvidar y el encargado de las colecciones epistolares te pone sobre la pista de varias líneas de investigación.

Una, habla sobre un misterioso hombre de negocios nacido el dieciocho de febrero de 1662 en el pueblo de Denvers —cuando era conocido como Salem Village—, de nombre Joseph Curwen.

La otra, son una serie de cartas y diarios pertenecientes a dos personas: un tal Edward Hutchinson y otro llamado Simon Orne, de Salem.

¿A cuál investigarás primero?



Si te llama la atención investigar al tal Joseph Curwen, ve a [104](#).  
Si prefieres ver que puedes averiguar de Simon Orne, ve a [100](#).  
O tal vez quieres pedir los registros sobre Hutchinson, ve al [11](#).

He sacado a la luz una anormalidad monstruosa, pero lo he hecho en favor del conocimiento humano. Ahora, por el bien de la vida y de la naturaleza, tiene usted que ayudarme a devolverla a la oscuridad. He abandonado para siempre el *bungalow* de Pawtuxet y debemos destruir todo lo allí presente, vivo o muerto. No volveré a pisar ese lugar, y si alguien le dice a usted que estoy allí, no lo crea. Le explicaré la razón de estas palabras cuando le vea. Estoy en mi casa y deseo que venga usted a visitarme en cuanto pueda disponer de cinco o seis horas para escuchar lo que tengo que decirle. Será necesario todo ese tiempo y créame si le digo que cumplirá con ello un deber profesional. Mi vida y mi razón son las cosas menos importantes que están en juego en este caso.

No me he atrevido a hablar con mi padre porque sé que no me entendería, pero sí le he dicho que estoy en peligro y ha contratado a cuatro detectives para que vigilen la casa. No sé hasta qué punto será eficaz su vigilancia, puesto que tienen contra ellos unas fuerzas cuyo poder es imposible imaginar. Venga enseguida si quiere encontrarme vivo y saber cómo puede ayudarme a salvar al cosmos del desastre total. Venga en cualquier momento puesto que yo no saldré de casa. No llame por teléfono, ya que no se sabe quién o qué puede interceptar su llamada. Y roguemos a los dioses que puedan existir para que nada impida este encuentro.

Con la mayor solemnidad y desesperación, CHARLES DEXTER WARD

P. D. Disparen sobre el doctor Allen en cuanto le vean y disuelvan su cadáver en ácido. No lo quemen.

Visita la casa de Charles en el **51**.

O visita la granja de Pawtuxet en el **23**.

# 118

Pasas las siguientes semanas en contacto muy estrecho con el nuevo Charles Dexter Ward. Te detienes a menudo ante el cuadro después de cada visita, no puedes más que maravillarte de la virtual identidad entre el retrato y el muchacho. En estos momentos, la única diferencia con Joseph Curwen es la pequeña cicatriz en la ceja derecha de su misterioso antepasado.

Charles siempre se muestra amable contigo y con frecuencia observas cosas muy raras en su dormitorio: pequeñas imágenes de cera de grotesco diseño, restos semiborrados de triángulos, círculos y pentagramas dibujados con tiza y carbón sobre el espacio central de su dormitorio. Por lo demás, su actitud, salvo sus nuevos y refinados modales, continúa normal.

Pero no puedes evitar pensar que el chico ha traído algo consigo, un inquietante secreto que oculta bajo una máscara de cortesía.

Puedes visitar cualquiera de las localizaciones que conoces en busca de más pistas. Si lo deseas puedes tratar de averiguar algo más sobre los objetos que acumula Charles en [149](#).

Os dirigís en tromba por los caminos que conducen a la vieja granja a las orillas del Pawtuxet. Una hora y cuarto más tarde, llegáis hasta la granja de los Fenner, los únicos vecinos de Curwen en la zona. El más joven de los Fenner, un muchacho enjuto y mal encarado por naturaleza, sale a recibiros con una expresión de desconcierto en la cara.

Os dice que hace media hora algo extraño había pasado en la granja maldita. Una extraña luz había brillado a través del techo de un edificio de piedra que el esclavista usaba para almacenar a sus negros, si bien las troneras que hacían las veces de ventanas, habían permanecido a oscuras. Este fenómeno termina por colmar el vaso de la paciencia del grupo. El capitán Whipple ordena que la fuerza de ciudadanos se divida en tres grupos:

Uno, bajo el mando de Eleazar Simith, cortará el paso de huida a través de la playa, otros veinte hombres, dirigidos por el capitán Eseh Hopkins, se encargarán de penetrar desde el valle del río por detrás de la granja dando un rodeo para derribar a hachazos la puerta oculta entre la maleza; y el resto, capitaneados por Mathewson, atacará de frente la granja y cercaría los edificios para acudir a dónde su presencia fuese más necesaria.

¿Te unirás a la fuerza de tu amigo Eleazar en la relativa seguridad de la playa? ve a **156**.

Tal vez prefieras un asalto frontal contra Curwen bajo el mando de Mathewson en el **93**.

# 120

A la mañana siguiente, pones rumbo a Providence. Estás pletórico ante la posibilidad de haberte adelantado a Charles Dexter Ward, pero tu alegría se desvanece cuando, ojeando el ejemplar del Providence Journal, encuentras el siguiente artículo:

## MERODEADORES NOCTURNOS SORPRENDIDOS EN UN CEMENTERIO

Robert Kart, vigilante nocturno del Cementerio del Norte, sorprendió esta madrugada a un grupo de varios hombres con una camioneta en la parte más antigua del recinto, pero, al parecer, su presencia asustó a los merodeadores provocando su huida antes de que pudieran llevar a cabo ninguna fechoría. El suceso tuvo lugar hacia las cuatro de la madrugada, hora en que Hart oyó el ruido del motor de un vehículo. Cuando el vigilante se acercó a investigar el origen de aquel sonido, sus pisadas alertaron a los desconocidos, que se dieron a la fuga tras introducir un cajón alargado en la camioneta que esperaba en las cercanías. Dado que no se ha hallado removida ninguna de las tumbas, se cree que los individuos en cuestión se proponían enterrar dicho cajón. La fosa estaba vacía y su situación no responde a ninguna inhumación de las registradas en los archivos del cementerio.

El sargento Riley, de la policía local, tras visitar el lugar del suceso, ha manifestado que, en su opinión, la fosa fue excavada por contrabandistas de bebidas alcohólicas que se proponían ocultar en ella su alijo.

Si te apetece puedes visitar el cementerio en [34](#).  
O visitar cualquier otra localización.

# 121

Las palabras, si así puede llamarse a ese galimatías incomprendible, brotan de tus labios como un torrente incontrolable y notas como están cargadas de poder.

Curwen clava sus lánguidos ojos en ti y eres completamente consciente del velo lechoso de decrepitud que los cubre. Pero no es el temor de un anciano lo que reflejan, sino... ¿desprecio?

Sea como sea, tratas de continuar con tu letanía, pero el brujo ha empezado a entonar con su voz cavernosa el siguiente párrafo de su salmo impío:

—YOG-SOTHOH  
NGAH'NG AI'Y

En cuanto pronuncia el nombre un cambio espantoso comienza en ti. No es simplemente una disolución, sino más bien una transformación o recapitulación de tu existencia. El dolor antes de escuchar el versículo final de la invocación es tan atroz, que tienes que cerrar los ojos para no desmayarte:

—¡ZURO!”

Nada encontrarán de ti. Curwen se esforzará por recoger el fino polvo gris-azulado en un orinal. Tal vez un día, cuando se aburra, te recomponga y torture, riéndose de tu error. Mientras, en un limbo de negrura, sufrirás el vacío de aquel al que se le ha negado el descanso eterno.

**FIN**

# 122

Sigues los mismos pasos que parece haber dado Charles Dexter Ward y por supuesto, obtienes los mismos resultados. Según parece, todos los datos referentes a Joseph Curwen han sido minuciosamente borrados de la historia. Aterrorizado compruebas que, como sucedió con el hereje Akhenatón, alguien ha aplicado todos sus esfuerzos para eliminar todo rastro acerca de su existencia.

Descorazonado, continúas con tus pesquisas en otro lugar.

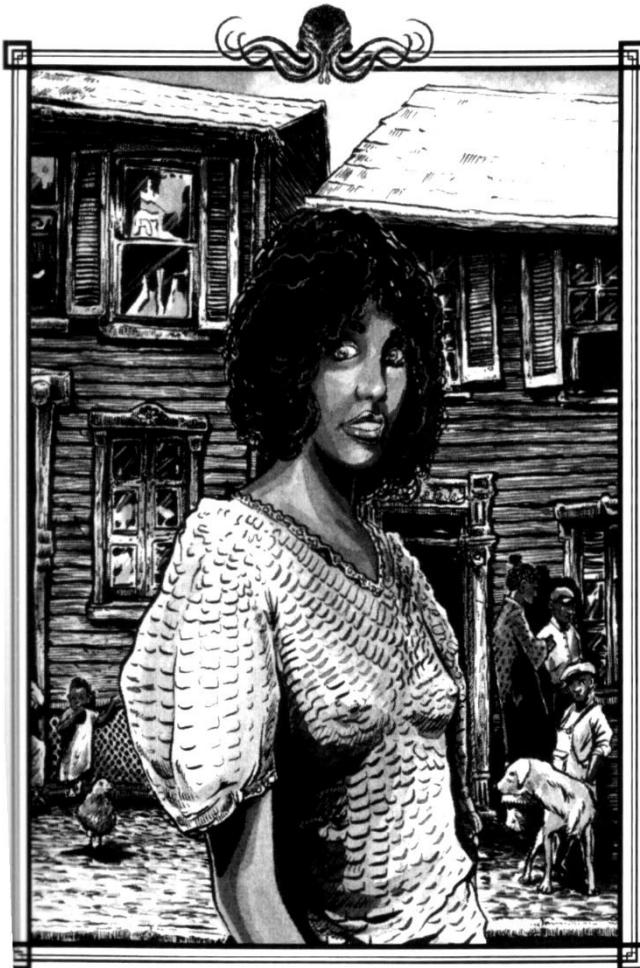
Puedes visitar cualquiera de las localizaciones que ya conoces.

Tu amigo Theodore aún se muestra reacio a creer todo lo que habéis deducido pese a lo abrumador de las pruebas; y en el caso de que todo sea verdad, por su propia paz de espíritu, te suplica que debéis descubrir hasta qué punto está implicado Charles en esta trama de maldad y nigromancia. Así que quedáis en ir al *bungalow* de nuevo para investigar profundamente y encontrar el laboratorio secreto de Charles Dexter Ward.



Si quieres volver a examinar las plantas superiores por si os dejasteis algo puedes ir a la página **35**.

Si por el contrario piensas que si hay algo oculto debe ser en la única parte que nadie ha visto (el sótano) ve a **64**.



*Una joven de piel tersa y oscura te sonríe  
como si fuera la última vez.*

La zona del Lower South de Providence, en su parte más alejada del río, es una de las más antiguas de la ciudad. Sus callejones se retuercen como las tripas pétreas de un gigante caído del que solo sobresalen, como los costillares abiertos de su cadáver, las torres de las iglesias baptistas.

No es el mejor barrio para visitar y sientes auténtico pavor por lo que pudo haber llevado a alguien tan joven como Charles a querer recorrerlo. Cruzas por lo que habitualmente llaman el Laberinto Colonial hasta llegar a Stampers Hills y antes de que te des cuenta, estás caminando por callejuelas repletas de personas de todos los orígenes étnicos que puedes imaginar. Sigues deambulando mientras escuchas conversaciones susurradas en idiomas exóticos como el español, el portugués o el francés, y por un instante llegas a tener la sensación de que has atravesado un portal mágico que te ha llevado a un país allende los mares y no recorres más la tradicional y hermosa Providence.

—¿Se ha perdido, amigo? —la voz suena cálida y sensual y te das la vuelta para contemplar a quién te habla. Se trata de una joven de apenas veinte años de piel tan negra y tersa como la noche de Nueva Orleans. Ella te sonríe tan inocentemente que sientes una sensación que creías que a tu edad ya no se podía volver a sentir.

—No parece del barrio...

¿Confiarás en esta atractiva desconocida?

Si has hablado con la señorita Ofelia, la criada de los Ward, ve a **96**.

Si quieres preguntarle si sabe algo del joven Charles y sus vagabundeos por esta zona, ve a **129**.

Si quieres seguir tu camino e ignorarla, ve a **84**.

# 126

De una patada apartas a la mujer y subes los escalones de la vieja mansión de tres en tres, tratando de dejarla atrás. Sus pies desnudos resuenan contra la madera como un tambor infernal, no quieres mirar, pues sabes que te pisa los talones.

La escalera termina en un pasillo extremadamente largo, con puertas a ambos lados. La oscuridad aquí es absoluta, pero no tienes tiempo para pensártelo dos veces.

Te lanzas a la carrera aguzando el oído para descubrir en qué habitación puede estar escondido ese monstruo de Curwen, lo que escuchas, o mejor dicho, lo que no escuchas te aterroriza. Los pasos de la mujer han cesado. Te das la vuelta con la idea de encontrarte con sus fauces erizadas de dientes a escasos centímetros de tu cara, pero no ves absolutamente nada. Captas un movimiento furtivo con el rabillo del ojo. Te giras. Vuelves a verlo. Algo se ha agitado a unos metros por delante.

Entonces, desde la última puerta a la izquierda, surge un grito tan espeluznante y aterrador que todos los pelos desde el cuello hasta la coronilla se te erizan hasta dolerte.

Corre a investigar ese ruido en el [44](#).

Te presentas en el *bungalow* de Pawtuxet y, pese a que intentas llegar antes de que caiga la tarde, lo apartado del lugar y la falta de caminos medianamente transitables, te impide cumplir con tu objetivo. Recorres los últimos metros del camino de tierra que lleva a la puerta de la casa con el sol ya ocultándose entre los altos árboles de los bosques de Nueva Inglaterra. Incluso antes de tocar a la puerta, el hedor a productos químicos es insoportable y para ti, un reputado médico, no es suficiente para ocultar otro rastro: el del regusto acidulzón a muerte.

Armándote de valor, aporreas la puerta. La espera es casi eterna, desesperante, hasta que, por fin, la demacrada figura de Charles Dexter Ward, ataviado con una bata de color negro que apesta a compuestos desconocidos, se recorta contra el umbral.

—¿Sí? ¿En qué puedo ayudarle?

—Charles, soy yo...

—Ah, sí, el doctor, pase por favor. No le esperaba —dice amablemente mientras te hace una profunda reverencia, invitándote a pasar. Sin embargo, no hay rastro de reconocimiento en sus ojos.

Charles se recuesta en un sillón que no parece tener demasiado uso y te invita a sentarte con él; en ningún momento enciende las luces y vuestra conversación se produce entre penumbras.

—Este maldito aire del río me está destrozando los pulmones —empieza, justificando así su espeluznante tono de voz. —Supongo que le ha enviado mi padre para que compruebe que sigo estando bien. Espero que no le diga nada que pueda alarmarle... No queremos que le suceda algo... ¿verdad?

Si quieres hablar con Charles de la carta que te envió ve a la página **10**.

O, si prefieres hablar sobre a qué dedica sus actividades actuales, ve a la página **103**.

# 128

El cónclave se prolonga durante largo rato.

Curwen es descrito por los médicos como un hombre de tez anormalmente pálida, obsesionado por preservar su vida hasta el punto de recurrir a la alquimia y sobre todo, y eso era lo que más repulsión causa en sus vecinos, fascinado por la muerte.

Los siniestros rumores acerca de ese tal Curwen se suceden uno detrás de otro: huyó de Salem en 1692 y se ha establecido como uno de los comerciantes de esclavos más exitosos de Nueva Inglaterra. Pero no solo de esclavos, sino de extraños materiales y sustancias procedentes de los confines de la Tierra que fluyen hasta su mansión, no se sabe con qué oscuros propósitos. Minerales perniciosos para la salud, reliquias de lejanos pueblos y un siniestro contrabando de artículos funerarios. Los más ancianos recuerdan con angustiosa repulsión que no es infrecuente encontrárselo vagando entre las tumbas del North Burial Cemetery junto a sus dos sirvientes esclavos, unos despreciables indios Narragansett, hibridados con gente de color y cubiertos de espeluznantes cicatrices ceremoniales de los que se dice, no hablan ni un solo idioma civilizado... Pero la gota que colmó el vaso fue cuando decidió que quería casarse con la pequeña Eliza Tillinghast, ¡la novia del hombre cuyo cuerpo estás ocupando en esta pesadilla!

¿Tillinghast? De qué te suena ese nombre...

Por fin, el juez extrae un fajo de papeles manuscritos y te los coloca delante.

—Por favor, hijo. Confirme que estas acusaciones son ciertas y firmelas de su puño y letra.

Si quieres firmar esos documentos y ver en qué acaba todo, ve a **147**.

Si prefieres evadir esa responsabilidad, búscate una buena excusa antes de ir a **47**.

Sientes que no quieres dejar escapar esta oportunidad y te acercas a la muchacha con la foto de Charles en la mano. Al hacerlo, notas como las miradas de la multitud se dirigen esquivas hacia vosotros. Por un instante te sientes protagonista de todas las conversaciones del gueto. La chica también parece percatarse; lanza una mirada gélida a su alrededor y al instante todos vuelven a sus asuntos.

—Mmmm sí —asiente con voz suave —lo conozco bien.

—¿Es amiga suya? ¿Sabe dónde encontrarlo?

Ella suelta una carcajada y extiende su mano brillante como el ébano para darle la vuelta lentamente hasta enseñarte la palma abierta.

—Por la cantidad adecuada, todos sois mis «amigos», querido.

Su carcajada es repentina y resuena en la silenciosa plaza con una fuerza que te asusta. Sin darte cuenta, el corazón te late a una velocidad e intensidad que te hace daño en el pecho. Estás sudando a mares y tienes la boca seca. Palpándote los bolsillos, sacas tu cartera sin pensártelo dos veces.

Ella no deja de sonreír mientras te recorre con sus ojos verdes de arriba a abajo. Dejas un fajo de billetes entre sus dedos y ella los atrapa como un cebo.

—Sígame, doctor. Yo le llevaré a dónde debe ir.

Confundido ante su respuesta, te apresuras a seguirla. ¿Cómo sabe que eres médico?

Sigue a la joven hasta el **80**.

# 130

«Esto no es real» te repites a ti mismo y, sin darte cuenta, también en voz alta.

—¡Ezra! —Te grita un tipo bien entrado en carnes y vestido de los pies a la cabeza con una levita negra rematada en un tricornio del mismo color—. ¡Reaccione, muchacho! Esta noche iremos a la casa de Curwen y necesitamos que nos diga por dónde resuenan esos lamentos de ultratumba.

—¿Qué lamentos? —Intentas apartarte de él. —No sé de qué me habla.

—Santo Dios, juez Hopkins, el muchacho parece haber perdido el juicio.

—Apártese, reverendo Manning, déjeme examinarlo.

Otros dos sujetos de avanzada edad y también vestidos de época, te sujetan por los brazos y nada amablemente te arrastran hacia la difusa luz de la chimenea que ilumina la taberna.

—Por todos los diablos, ¡mire esos ojos, doctor Jabez!

—Déjeme ver, doctor West, mi vista ya no están tan afinada como la... ¡Por el amor de Dios!

La situación se está tomando en una auténtica pesadilla. Hombres sudorosos y desconocidos te aprisionan, te zarandean y examinan como si fueras un pavo en acción de gracias. El que se hace llamar Eleazar trata de ayudarte, pero pronto ambos sois reducidos y vuestras pupilas examinadas con monóculos y linternas de mano.

—¡DEJADME! ¡NO ESTOY LOCO! —Una mano se posa sobre tus labios y, antes de que puedas darte cuenta, estás atado y amordazado.

—¡Maldita sea! ¡Es demasiado pronto! —Te zarandea el tal Eleazar—. ¡Demasiado pronto!

Tratas de gritar, de decir que todo es un sueño, que tú no deseas más que despertar...

Despierta en la página **42**.

# 131

Como un animal furioso, Curwen gesticula y suelta esputos con cada palabra que se derrama de sus labios cortados.

Los perros del vecindario han comenzado a ladrar de forma desesperada y un viento frío azota la bahía trayendo consigo una miasma de pestilencia insoportable.

Tratas de sujetar al anciano con todas tus fuerzas, pero no puedes evitar que, con una vaharada hedionda que te golpea el rostro con la fuerza de una paletada de tierra de cementerio, concluya su siniestro cántico.

Le tapas la boca, estremecido con la risa demente que te taladra los oídos. Notas su lengua contra la palma de tu mano, como un millar de insectos que retemblaran sobre tu piel.

Fuera, la furia de la tormenta se ha desatado en un torbellino que amenaza con tragarse la luz de las estrellas. Las gentes de Providence se asoman a las ventanas tratando de asegurar los contrafuertes que se batén con estruendo. Por encima de sus cabezas se ha ido formando un vórtice de violácea oscuridad.

Tú retrocedes llevándote la mano al pecho. Te duele horrores y, aterrorizado, contemplas cómo comienzas a deshacerte.

—Muchas gracias, Marinus —dice Curwen, relamiéndose el fino rastro de polvo gris azulado que ha quedado atrapado en la comisura de su boca. —Nunca lo había probado con alguien aún vivo. Créame que será un experimento muy, muy interesante.

Con un último grito de horror, uno que ya has escuchado antes de la garganta de las abominaciones atrapadas en la cripta de Pawtuxet, te desintegras en la sal primordial con la que jugueteará Curwen y su siniestro cónclave de brujos durante muchos, muchos años.

**FIN**

# 132

Desde un butacón al fondo del comedor viene la voz de tu compañero de aventuras, Theodore Ward. No puedes verle en la penumbra, pero su tono no es saludable.

—Amigo mío, no debiste haber venido...

Llegas hasta la chimenea donde aún permanecen encendidos unos pocos rescoldos. Una enfermiza luz rojiza resalta los contornos de los objetos y te permiten discernir las facciones de tu compañero de batallas en los rasgos de ese anciano que te mira con ojos tristes. Ahora que se ha sentado y estás en calma, puedes ver realmente los estragos que han hecho el tiempo y la preocupación en él. En sus pupilas veladas apenas puedes apreciar el reflejo brillante de las ascuas y solo atisbas un poco de vida en ellos, cuando te acercas a su vera y puede cogerte de la mano.

Preocupado, le tomas el pulso: es débil, pero regular, debido simplemente a la tensión y la falta de sueño. Sin darte tiempo a que puedas reprenderle, comienza a hablar.

—Ya lo sé, Marinus, no estoy en mi mejor momento —un amago de tos interrumpe su intención de sonreír. —Discúlpame. No estamos aquí para hablar de mí, sino de nuestro pobre Charles.

Asintiendo, te dispones a escuchar un relato espeluznante. Casi como si temiera que en cualquier momento se abriese una puerta y apareciera el mismísimo demonio, Theodore te cuenta atropelladamente un resumen de los últimos años en la mansión Ward.

—Como bien sabes, el pequeño Charlie estaba enamorado de Providence, sus largos paseos eran lo único que alegraba su habitualmente sombrío estado de ánimo. Nunca fue un chico especialmente extrovertido, encontraba más placer en la compañía de los libros, las antigüedades y las viejas mansiones que en la de los humanos.

Asientes con la cabeza y te dispones a tomar nota, mentalmente, de lo que te relata.

Sigue leyendo en la página [27](#).

Sueltas el primer nombre que se pasa por tu mente y no sabes si por suerte o por desgracia tu respuesta los hace dudar.

Asustados por tu nerviosismo, los supersticiosos ciudadanos de este ancestral Providence deciden ponerle fin a la reunión. Te ves separado de Eleazar Smith, o lo que es lo mismo, de Randolph Carter.

Solo y asustado, te pierdes por callejuelas empedradas, algunas vagamente familiares, otras, completamente desconocidas. Buscas tu domicilio, pero como es lógico, esa zona de la ciudad ahora la ocupan frondosos bosques, pues ni siquiera existe aún. Pasan las horas y nadie acude a tu rescate. Aterido de frío, tratas de averiguar dónde vive tu nuevo yo, pero la gente tiene miedo de tus preguntas y empiezan a considerarte un trastornado.

Vagas por caminos y callejones, cruzas puentes y senderos de tierra, suplicando por una ayuda que nadie quiere prestarte. De pronto, mientras atraviesas a la carrera una plaza que te resulta vagamente familiar, una sombra negra amenaza con arrollarte.

Cruzas los brazos sobre la cabeza como si eso fuera a protegerte cuando la diligencia de Salem está a punto de pasarte por encima. Cuando vuelves a abrirlos, estás frente a tu consulta en el **41** de BARHES STREET, alguien te ha cogido del hombro en el último instante. En tu cabeza aún resuenan unas palabras susurradas con pesar: *Lo ha condenado, Marinus. Ha matado a usted a Charles Dexter Ward...*

Puedes visitar cualquier localización que conozcas.

# 134

La casa de Jamal es inconfundible. Se trata de una barraca de madera construida o, mejor dicho, aglomerada en torno a dos edificios históricos de estilo colonial que sin duda vieron tiempos mejores cuando este era un barrio residencial del antiguo y hermoso Providence ancestral.

Jamal el jardinero, se las ha arreglado para «construir» con tablones, planchas de metal y telas gruesas una especie de chamizo donde cobijarse, aprovechando el espacio de un callejón angosto. Lo más singular, aparte de su variopinto colorido, es que ha logrado cultivar un parterre en plena calle donde crecen diferentes tipos de flores, muchas de ellas tan exóticas como brillantes lirios blancos, atropas de vulvas purpúreas y la peligrosa *papaver rhoes* que tan amablemente apodamos amapola, obviando el peligro que conlleva para la salud.

El viejo Jamal está atendiendo su jardín, lo que te ahorra la molestia de tener que entrar a su casucha. Con un carraspeo, te presentas y le dices que vienes de parte de Ofelia Smithers.

Sigue leyendo en el [158](#).

Corres hasta la casa, si bien todos tus instintos te suplican huir en dirección contraria.

La cara de Charles es de puro terror, pero hay algo más, un sufrimiento extremo que ha velado sus ojos hasta dejarlos opacados.

Lo sujetas por debajo de los hombros y lo remolcas como puedes. Oh Dios, su olor, esa peste recalcitrante te golpea como si hubieras caído de brúces en una fosa. ¡Y el tacto! su piel es rugosa, agrietada y se deshace entre tus dedos, abriéndose en ulceraciones terribles.

—¡Gomes! —grita “el otro Charles”—. ¡DOUVEMA ENITEMAUS! —su voz es un conjunto coral de graves retumbantes e inexplicables.

Cuatro columnas de humo surgen del suelo, agarrando al mulato por cada una de las extremidades, desgarrándolo, tirando de él en todas direcciones. Pese a que tratas de evitarlo, miras atrás. El sirviente se está reconfigurando, sus órganos y miembros son como un puzzle en manos de un ente incorpóreo y caprichoso que lo ha recomuesto en un orden aleatorio e indisciplinado. Brazos, piernas, intestinos... brotan ahora de un torso girado en un ángulo antinatural hasta adoptar la forma de un insecto vagamente humanoide que corre hacia ti, golpeando la tierra con todas sus extremidades a la vez.

No sabes cuánto tiempo pasas huyendo de ese ser que aúlla cada vez más cerca, cada vez más ansioso por devoraros...

Lo siguiente que recuerdas es despertar con Charles en el sofá de una granja cercana, su dueño, un tal Nahum Gadner te sirve un vaso de agua mientras mira con repulsión a tu ahijado.

El futuro de Charles Dexter Ward es incierto, su putrefacción continuará durante muchos años, muchos más de los que tú y sus sacrificados padres podréis aguantar, pero al menos lo has arrancado de las garras de Joseph Curwen.

**FIN**

# 136

El pecho se te encoge hasta aplastar tu corazón como un puño de hielo, una sucesión de imágenes como de una película de cinematógrafo pasan por tu mente con todo lo que has descubierto sobre Curwen y Charles:

¡Dios del Cielo! ¿Qué es esa forma que se yergue entre el humo? ¿Qué aberración de formas no euclidianas es esa? Se trata de una aglomeración de orbes y esferas que en un primer momento consideraste ojos, terribles y alienígenas, pero que en realidad es una suma de todo el caos de lo incomprensible.

Doce horas más tarde, despiertas en casa de Thomas Ward, apenas le reconoces y lo mismo le pasa a él; tu mente está rota, hecha pedazos, ¿y tu cuerpo? Es el de un anciano al borde de la muerte, tu piel se ha tornado gris y rugosa y tu voz es ahora un susurro casi inaudible.

—Marinus, ¿qué te ha pasado? —Pregunta tu amigo mientras te hace tragarse un sorbo de brandy.

Podrías explicárselo, pero es un absurdo. Pobre Charles, pobre niño... Tú has visto a los seres impíos a los que ahora sirve, has escuchado su susurro y ahora lo entiendes. Le cuentas absolutamente todo a Theodore y juntos acordáis ponerle fin. Martha nunca sabrá nada, jamás volveréis a hablar de Charles. Esta noche el muchacho habrá muerto para el mundo, aunque en realidad tú sepas que lleva muerto mucho más tiempo.

Ve a ponerle fin a este horror en la página [83](#).

La conversación con los padres de Charles, más concretamente con su madre, solo puede tildarse de perturbadora:

—Fue el Viernes Santo, lo sé porque la sirvienta no dejó de repetirlo todo el día. A última hora de la tarde, Charlie comenzó a repetir una de esas canciones terribles que trajo de Transilvania. Lo hacía en voz más alta que de costumbre al tiempo que quemaba alguna cosa de olor acre que se difundió por toda la casa. La fórmula era tan audible en el pasillo, que acabé por aprendérmela de memoria: *«Per Adonai Eloim, Adonai Jehová Adonai Sabaoth, Metraton Ou Agla Methon verbum pythonicum, mysterium salamandrae cventus silvorum, antra gnomorum, daemonia Coeli God Almonsin, Gibor, Jehosua, Evam Zariathnatmik, Veni, veni, veni».*

“Dos horas recitó Charles esta fórmula, monótonamente y sin respiro, hasta que, de pronto, todos los perros de los alrededores iniciaron un espantoso concierto de aullidos. Simultáneamente, un horrible hedor se expandió por toda la casa. En medio de aquella pestilencia, se produjo un centelleo como el de un relámpago. Luego se oyó una voz atronadora que estremeció toda la casa y fue oída perfectamente por los vecinos. Corré a ver qué pasaba y escuché algo que casi me mata en el sitio.

Sigue escuchando su terrible historia en el **79**.

# 138

Al preguntarle a Theodore por el libro de Charles parece hundirse aún más.

—El libro lo trajo después de la primera de sus largas ausencias. Una semana antes nos había comentado que se marchaba a Salem a verificar unos documentos que había encontrado durante sus paseos por la ciudad. Nos llamó dos veces desde allí, estaba muy excitado, pues había encontrado algo acerca de un familiar perdido de nuestro árbol genealógico. No tuvimos más noticias suyas hasta casi el día de Navidad. Trajo consigo un enorme fajo de documentos, “la mayoría en clave”, que tenía que estudiar minuciosamente. Charles estaba cubierto de polvo y telarañas y Martha se puso histérica al comprobar que debía llevar tantos días como los que había desaparecido sin cambiarse de ropa.

Aquella noche no se acostó e incluso cuando se hizo de día continuó leyendo.

Una cosa que nos llamó la atención es que delante de los criados rara vez escondía las cosas que traía, ya que presumía que la arcaica caligrafía con la que estaban escritos no estaba a su alcance, pero con nosotros, a menos que el manuscrito estuviera en clave o fuera una simple masa de jeroglíficos desconocidos, lo tapaba con un papel hasta que nos hubiésemos marchado. Nos resultaba muy raro que no quisiera enseñarnos sus tesoros o hablarnos de los datos que había descifrado.

Si quieres hablar con la señorita Ofelia, la criada, acerca de los libros, ve a la página [65](#).

Si no lo has hecho ya, puedes hablar con Theodore sobre los paseos de Charles en la página [105](#).

O tal vez deberías ir a los registros de la ciudad para descubrir más sobre esos antepasados de Charles en la página [74](#).

O visitar el gueto en la página [124](#).

Avanzas apuntando con la linterna hacia el suelo enlosado. A intervalos regulares, una de las losas aparece taladrada por pequeños agujeros sin ningún patrón en particular. Cuando estás a punto de alcanzar la pared, pues los ecos van disminuyendo en intensidad, ves una escalerilla de mano tirada en el suelo. De ella parece desprenderse una cantidad considerable de este olor nauseabundo que lo llena todo.

No cabe duda de que la pestilencia a podredumbre es más intensa cerca de las losas perforadas, como si fueran burdas trampillas que conducen a un horror hundido en la tierra y todavía oculto.



Si quieres examinar una de esas simas, ve a **82**.  
O sigue explorando hasta alcanzar la pared en el **39**.

# 140

Kleinstrasse, 11  
Alstadt, Praga

Hermano en Almousin-Metraron:

En este día recibo noticia de lo que se elevó de las Sales que envié a su merced. No era ese el resultado que esperaba, de lo cual se deduce que las lápidas habían sido cambiadas cuando Barnabus envió el Espécimen. Ocurre esto a menudo, como sabrá su merced por lo ocurrido con lo hallado en la Capilla Real en 1769 y en el Cementerio Viejo en 1690. Cosa muy semejante ocurrióme en Egipto 75 años ha, de lo cual me vino la cicatriz que viera el Muchacho. Encarezco de nuevo a su merced lo que le aconsejé tiempo ha, que ejercite gran cautela y no llame a su presencia, ni a partir de las Sales ni de más allá de las Esferas, a nadie que no pueda hacer desaparecer. Tenga siempre su merced preparada la Invocación necesaria para ello y nunca confíe hasta estar bien seguro de Quién ha requerido a su presencia. Cambiadas suelen estar las lápidas en nueve de cada diez tumbas y conveniente es desconfiar hasta que se ha empezado a interrogar. Igualmente, en el día de hoy recibí noticia de H. Laméntase de que Transilvania haya pasado a manos de Rumania y trasladariase a otro lugar si no abundara tanto su Castillo en lo que ya sabemos. Le reitero mi deseo de disponer de B. F. si puede procurármelo. Utilícelo primero si así lo desea, pero no hasta tal punto que provoque su enojo, pues finalmente, habré de interrogarle yo también. Yog-Sothoth Neblod Zin.

Simon O.

Sigue leyendo en el [9](#).

# 141

Entre el material añadido al manuscrito destaca una fórmula mística o, mejor dicho, un par de fórmulas que aparecen con tanta frecuencia que terminas por aprendértelas de memoria.

Consisten en dos columnas paralelas, cuyos encabezados se encuentran encriptados con una compleja combinación de letras que hacen la lectura ininteligible, ¡salvo para alguien que ha leído la inscripción en el ataúd de Curwen!

GEFIDE HI HVEKSR: Qóhyp̄ ewgirhirxi, teve ppeqevpsw.	EQNC FG FTCIQP: Pófwnq fguegpfgpvg, rctc tgfwektnqu.
Y'AI'NG'NGAH	OGTHROD AI'F
YOG-SOTHOTH	GEB'L-EE'H
H'EE'L'GEB	YOG-SOTHOTH
F'AI THRODOG	'NGAH'NG AI'Y
UAAAH	ZHRO

Si quieres puedes seguir con la exploración en el [98](#).  
O llevarte los libros y enfrentarte directamente a Charles Dexter Ward con todas las pruebas que has recabado en el [148](#).



*El horror informe, reptó desde la oscuridad.*

*¡Y'AI'NG'NGAH YOG-SOTHOTH H'EE-L 'GEB FAI  
THRODOG UAAAHH!*

Theodore se las arregla para encender su linterna e inmediatamente deseas que no lo hubiera hecho. El tembloroso cono de luz ilumina lo que intuís es la figura a medio formar de un ser humano. En realidad, es un amasijo amalgamado, vagamente antropomórfico, del que solo se ha completado la cabeza de Gomes. La piel es gris, rugosa y ulcerada, por la que podéis ver los órganos internos palpitar. Es una malformación sistémica y anárquica que os hace envejecer de golpe diez años. La cosa se lanza hacia vosotros usando los brazos y piernas que brotan de su torso contrahecho. Puede que Theodore lograse disparar su revólver, no lo sabes, de todos modos, algo que ya está muerto no puede morir. Y es que ese pobre desgraciado ha aprendido a re-convocarse a sí mismo desde la otra vida, pero por desgracia para él, no es tan bueno usando la magia negra como sus amos.

**FIN**



# 144

Providence, 1 mayo

Hermano:

A mi honorable y viejo amigo y con el debido respeto hacia Aquel que servimos para su eterno Poder. Diríjome a su merced para informarle de lo que debe saber en lo tocante al Último Extremo y qué hacer llegado el momento. No esté en mi ánimo abandonar esta ciudad ya que Providence no juzga con la dureza de otras partes las materias que se salen de lo común. Encuéntrome atado por naves y mercancías y no puedo obrar por ello como hizo su merced, a más de lo que mi granja de Pawtuxet esconde en sus entrañas y que no esperaría mi vuelta bajo la forma de Otro. Pero estoy igualmente prevenido para el día en que la suerte me abandone y heme afanado largo tiempo por hallar la manera de regresar luego del Trance. Tópeme anoche con las palabras que traen la presencia de *YOGGESOTHOTHE* y vi por primera vez aquel rostro de que habla Ibn Schacabac en él... Y dijo que el Salmo III del *Liber Damnatus* encierra la Clave. Con el Sol en la V Casa y Saturno en la III es menester dibujar el Pentágono de fuego y recitar tres veces el Versículo Noveno. Y de las semillas de lo Viejo nacerá lo Nuevo que mirará hacia atrás sin saber qué buscar.

Sigue leyendo esta terrible carta en la página [153](#).

Por el aspecto descuidado del edificio, con obscenas pintadas y desconchones evidentes, no crees que llame demasiado la atención un amago de allanamiento. Aún eres un hombre fuerte y de un empujón sacas de los goznes la endeble puerta de madera. Lo que ves al traspasar el umbral te deja paralizado por un instante, incluso sientes el instinto de correr en dirección contraria, pero tu mente racional te sujet a al sitio hasta que logras componer la realidad de lo que te rodea.

El suelo es de madera, sucio, repleto de restos de comida, bebida y pintura, pero las paredes y el techo son unas fauces terribles, desencajadas, y tan realistas que por un instante has creido que te devoraba un ser de piel azul turquesa, una especie de mendigo aberrante y gigantesco que a modo de trampantojo ocupa toda la estancia. Hay algo en el realismo de su trazo, los detalles de la piel, de las raíces del cabello erizado y rizoso... que es espeluznante. Pero lo peor son los dientes, convergentes sobre la entrada para dar la impresión de que están a punto de caer sobre ti.

Cuando te repones, sales espantado de la habitación a la carrera.

Al llegar a la calle, compruebas que tienes en la mano un documento que no sabes de dónde has sacado... Es una factura firmada por C.W. y tiene un enorme número 13 garabateado a mano en la parte trasera.

Puedes ir a cualquier localización que conozcas.

# 146

Descuelgas tu teléfono y pides a la operadora que por favor te comunique con el número de los Ward en la mansión familiar que poseen en PROSPECT STREET. Aguardas pacientemente hasta que casi pierdes la cuenta de los tonos sin que nadie responda a tu llamada. Por fin, cuando ya examinas tu reloj preguntándote si has llamado demasiado tarde o si tus amigos se encuentran ausentes, alguien descuelga el auricular al otro lado.

—Saludos, soy el doctor Willett —te presentas con cordialidad.

Nada.

—¿Hola? ¿Me escucha alguien?

Pese a que inequívocamente alguien ha descolgado, no escuchas nada que no sea la estática. Agudizas el oído y de pronto, la sangre se te hiela en las venas cuando reconoces una respiración débil y pulsante. Un sonido semejante a un gemido agudo y asmático que precede a una voz de ultratumba.

—¿Quién es usted? —Susurra la voz al otro lado de la línea. Por un instante tienes el impulso de colgar y salir corriendo, pero te sientes paralizado por el pavor más profundo que jamás hayas sentido. Eres incapaz de imaginar quién o qué puede emitir semejante sonido, más similar a un estertor, que a una voz humana.

Espantado, cuelgas el teléfono y, llevándote la mano al pecho, te dejas caer sobre tu butacón. No tienes ni idea de lo que ha pasado, pero eso no podía ser tu amigo... ¿O tal vez sí?

Recomponte cuanto antes y hojea el informe en el **94**.

O llama de nuevo a Theodore en la página **3**.

O tal vez, puede que lo mejor sea olvidarse de todo esto en el **43**.

Comienzas a hojear página tras página atiborradas de acusaciones y testimonios. La lista de cargos es dura, pero de entre todos destacan la acusación de brujería, profanación de tumbas y la de conspiración para el secuestro.

Movido por un impulso que atribuyes al de la voluntad del cuerpo que ahora ocupas, rubricas los documentos y los apartas de ti de un empujón. De alguna manera acabas de firmar la sentencia de muerte de un desconocido.

—Pues que no se hable más. Esta noche prenderemos a Curwen y rescataremos a la pequeña Eliza de las garras de ese monstruo —murmura Eleazar mientras te aprieta el hombro en señal de complicidad.

—No cabe duda de que este es el momento de actuar —afirma con contundencia Joseph Brown —algo ha cambiado en el maldito Curwen, parece exaltado como si hubiera logrado algo que se muere por compartir, pero que tuviera miedo de que sea descubierto. Se pavonea por el pueblo como si fuera el maldito amo de la ciudad.

—Pero... —la voz del ex-gobernador Hopkins se quiebra antes de continuar. —¡Es que lo es! Sabe cosas...

Todos los hombres se miran cabizbajos y tienes la impresión de que estas pobres gentes comparten un secreto del que se avergonzaran.

—Sabe cosas de nosotros que nadie podría saber —concluye por fin John Carter dando un golpe sobre la mesa.

Sigue leyendo en la página [95](#).

# 148

Recuperas la mayor cantidad de libros, cartas y textos que puedes cargar, pero lamentablemente no encuentras nada que implique a Charles y sus amigos de ultratumba con los ataques de vampirismo.

Aportas todos los datos a la policía y ellos, aunque interesados, te indican que, salvo que está claro que tu ahijado ha perdido la cabeza, no ha cometido nada delictivo por escribir cosas raras en papeles viejos.

Cargado de desesperación te enfrentas a Charles y le echas en cara su siniestro culto a la muerte, pero lo niega todo con una sardónica carcajada que te enerva.

Durante los siguientes meses, te esfuerzas por tratar de hacer caer el velo de mentiras tras el que se ha ocultado, pero su inteligencia y maldad es muy superior a todas tus buenas intenciones.

Al final, solo consigues que Charles esté internado durante unos meses en el sanatorio Waite. Pero finalizado el internamiento, no pasa mucho tiempo hasta que le pierdes el rastro. No puedes evitar tener la sensación de que el ciclo que hace tantos años comenzó en Salem Village ha empezado de nuevo. Ward, o Curwen, o quien quiera que sea ese ser, desaparecerá de la vida pública durante un tiempo, pero no tienes la menor duda de que volverá a atormentar otra comunidad con sus siniestros experimentos. Al menos, por ahora, has dado algo de paz a la bella Providence.

**FIN**



Según te ha contado Theodore, Charles gasta cantidades ingentes de dinero en la compra de libros, productos químicos y artefactos de anticuarios, pero de un estudio detallado de los recibos que guarda, te das cuenta de que las cantidades que te relata tu amigo no se corresponden con las de las facturas.

Te diriges a las direcciones que aparecen en las pocas facturas que aun la conservan. La mayoría pertenecen a comerciantes locales de drogas y suministros científicos. La lista de las compras de Charles es asombrosamente rara en cuanto a sustancias e instrumentos. La mayoría son productos químicos en desuso por la comunidad científica, más propios de los trabajos de un alquimista medieval.

Una de tus visitas es especialmente afortunada, pues descubres que el muchacho ha pagado una cantidad escandalosamente alta por una colección de cartas procedentes de Salem que se salvaron de la quema de un archivo de brujas en el año 1792. La factura de los anticuarios tiene el número 13 garabateado en la parte superior. En un futuro te será más fácil rastrear su origen y su relación con el antepasado de Charles.

Visita cualquier otra localización que conozcas.

# 150

¡Te han drogado! A ti, a un médico prestigioso y veterano de las Guerras Zulúes. Es la única conclusión que sacas cuando te ves rodeado por un grupo de gente ataviada con levitas de colores opacos hasta la rodilla y empolvadas pelucas blancas. Parecería que hubieras despertado en medio de una obra de teatro ambientada en 1700, si no fuera porque todo luce espantosamente real.

—Tranquilo, amigo —el que te habla es un desconocido que sujet a un gorro de tres picos que retuerce de forma nerviosa. —Las primeras veces resulta desconcertante, ¿verdad?

De alguna manera, aunque su cara se encuentra completamente transfigurada, detrás de unos ojos azules puedes ver cÓmo una sombra superpuesta, la penetrante mirada de Randolph Carter.

—Ya no estamos en su casa, Willett, ahora se llama Ezra y estamos en la taberna de Sabin, en las afueras de lo que era Providence en la antigüedad. Seré nese porque en estos momentos ¡corre el año de nuestro señor de 1770!

Tu mandíbula amenaza con salirse de sitio por el asombro. ¡Necesitas una explicación a esta vivida pesadilla! Te pellizcas el brazo, pero no te duele... a ti no, pero este cuerpo que habitas sí que parece retorcerse. Es tan extraño que te tiemblan las sienes.

—Yo soy Eleazar Smith y usted es Ezra Weeden, y esta noche vamos a asistir a un linchamiento —la pausa es dramática y causa su efecto. —Créame, es nuestra única oportunidad para salvar a su joven amigo Ward antes de que todo se precipite. Limítese a escuchar y déjeme hablar a mí, ¿vale?

Si quieres permanecer en esta farsa sin duda perpetrada por tu mente, ve a la página **8**.

Si luchas por despertar de esta pesadilla sacude la cabeza hasta el **130**.

*«Al que Vendrá Después. Cómo podrá trasladarse a través del tiempo y de las esferas».*

El mero título del manuscrito es ya de por sí espeluznante y Charles parece disfrutar de tu expresión al tendértelo. Las páginas están plagadas de fórmulas, dibujos y diagramas muy parecidos a los de un manual de alquimia, tan crípticos que parecen dignos del mismísimo manuscrito Voynich. Según Charles, la única manera de descifrar estos datos será «acudir a las fuentes».

—He estado hablando con ciertos expertos, un mulato del sabio sur me ha orientado, y si mis padres cejan por fin en su empeño por mantenerme confinado en este primitivo país, mi intención es visitar Europa, donde seguro se encuentra la solución a este enigma. Si pudiera consultar los datos del Museo de Londres, estoy seguro de que allí encontraría todo lo que necesito. La verdad, no sé qué peligro ven en que visite la cuna que vio nacer a mi «padre».

Tras examinar la precaria, pero aún suficiente salud del muchacho, este te despidе amablemente, ansioso por volver a su trabajo.

Ve a hablar con los padres de Charles en la página **89**.

# 152

Si bien el Bungalow de Charles Dexter Ward se encuentra relativamente apartado del centro de Pawtuxet, no te es difícil dar con algunas granjas que comparten lindes con la propiedad. Tampoco cuesta soltar la lengua de los vecinos que, de forma temerosa, comienzan a relatarte las locuras de los múltiples inquilinos de la mansión del terror, como llaman a la casa de Ward. Particularmente interesante te resulta el hecho de que Charles comparta casa con al menos otras dos personas, un hombre barbudo y con gafas oscuras que se hace llamar doctor Allen y un mulato portugués de aspecto siniestro debido a su cara marcada por cicatrices, llamado Gomes y que apenas habla algo de inglés. Al preguntar por el pintoresco nombre que han asignado al *bungalow*, los relatos de los vecinos se vuelven más confusos y ya no puedes estar seguro de dónde termina la realidad y dónde empieza la imaginación. Te comentan los pedidos de grandes cantidades de carne que realizan a la carnicería local o al matadero directamente, cantidades que no se corresponden con lo que consumirían tres humanos normales, a no ser que tuvieran una manada de leones. Mucha gente habla del tráfico nocturno de camiones que descargaban constantemente en el *bungalow*. Dicen que cuando un grupo de traficantes de licor asaltó uno de ellos, su contenido fue tan inexplicablemente espantoso que el comisario del estado tuvo que hacer acto de presencia.

Si quieres puede ir al Bungalow en la página [127](#).

O tal vez sería mejor recabar más información visitando la comisaría en el [5](#).

Nada de esto ocurrirá si no tengo Heredero y si las Sales o el método para fabricarlas no están dispuestos para él. Y llegado a este punto, confieso a su merced no haber dado todos los pasos necesarios ni hallado lo suficiente. Prolóngase el proceso de fabricación, y hácese de día en día más difícil reunir y almacenar los especímenes necesarios para ello, a pesar de lo mucho que me hago traer de las Indias. Muestran curiosidad mis vecinos, aunque hasta el momento he conseguido contenerla. Son en esto los caballeros peores que los plebeyos por ser aquellos más sosegados en sus juicios y más dignos de crédito. Mucho me temo que hayan hablado ya Parson y Merritt, empero hasta el momento me considero a salvo.

Las sustancias químicas necesarias son fáciles de obtener por haber en la ciudad dos buenas boticas, la del doctor Bowen y la de Sam Carew. Guióme siempre por lo que aconseja Borellus y recurro con frecuencia al Libro VII de Abdul Al-Hazred. Lo que descubra se lo comunicaré a su merced. Encarézcole se sirva mientras tanto de las Invocaciones que le envío. Si desea verle a Él, utilice su merced la fórmula que le envío junto con esta carta. Recite sus versos cada Noche de Difuntos y cada Noche de Viernes Santo y si los lee como es menester, Uno vendrá en años futuros que mirará hacia atrás y que se valdrá de las Sales que su merced haya dejado, Job XIV, XIV.

Sigue leyendo en la página [99](#).

# 154

El texto es bastante anodino, pero el estilo y la caligrafía es típico de una época pretérita:

«Viernes 16 de octubre de 1754. Hoy ha llegado el Wahefal con otros XX hombres recogidos en la Indias, españoles de Martinica. Oído han los holandeses ciertos malhadados rumores por cuya causa se muestran determinados a desertar. Paréceme, empero, que podré disuadirles. Trajo asimismo la corbeta por encargo de Su Merced, 120 piezas de camelote, 100 piezas de camelotina, 20 piezas de silveriana azul, 100 piezas de chalón, 50 piezas de percal y 300 piezas de sarga. Para el señor Green, propietario de El Elefante, 50 galones de cerveza y diez docenas de lenguas ahumadas. Para el señor Perrigot, un juego de punzones. Para el señor Nightingale, 50 resmas de papel de oficio de la mejor calidad. Recité yo cumplidamente el *SABAOTH* por tres veces sin que Ninguno aparezca. Escribir he al señor H, de Transilvania, pues paréceme raro en extremo que no me sirva a mí lo que durante tantos años le sirviere a él. Paréceme raro asimismo no recibir noticias de Simon como de ordinario. Forzoso es que me escriba durante las próximas semanas».

Cuando tratas de pasar la página, Charles te arranca el libro de las manos, lo único que puedes leer son unas palabras que se quedan grabadas a fuego en tu mente:

«Repetido he el verso del Libber Damnatus V noches de Viernes Santo y IV Noches de Difuntos. Paréceme que habrán de atraer a Aquel que ha de llegar para volver sus ojos al pasado, por todo lo cual debo tener dispuestas las Sales o Aquello con que prepararlas».

Reúnete con los padres de Charles en el salón en la página **89**.

Estos arcos han sido reacondicionados recientemente, las habitaciones que se abren tras ellos están repletas de estanterías de libros, mesillas y armarios de diferentes épocas. En varias de ellas ves lámparas de petróleo y una caja de cerillas de aspecto arcaico. Enciendes una que estaba preparada para usarse y ves que funciona perfectamente. Ahora tienes luz suficiente para explorar en caso de que se estropee tu linterna, algo muy común en los folletines de terror y que no te extrañaría que te sucediese.

Te resulta muy extraño la variedad de las épocas que abarca el mobiliario y que muchos no parecen haber sido usado en siglos. También encuentras instrumentos médicos, también de diferentes épocas, algunos tan antiguos que ya no están en uso por la profesión.



Sigue por el pasillo en la página **28**.

# 156

La marcha es silenciosa y angustiosa. Te sitúas junto a Eleazar y son los ojos de Carter los que te miran.

—Maldita sea —murmura, cuidándose de que solo tú lo escuches. —¡No debimos elegir el mismo grupo!

—¿Y qué quiere que haga? —le preguntas con irritación. —No conozco a esta gente, no conozco este sitio. Por el amor de Dios, ni siquiera sé qué hago aquí.

Pronto llegáis al arrecife que se yergue sobre la bahía. La espera es tediosa y la humedad os cala hasta los huesos.

—El viaje es caprichoso, un sueño prácticamente incontrolable —divaga Randolph Carter con la mirada perdida en el oleaje.

—¿Acaso no lo son todos? —responde tú.

Luego escucháis la lejana señal de ataque, seguida por una explosión de rugidos y gritos que os hielan la sangre en las venas. Os parece oír algunos disparos y los acentos de una voz atronadora arrastrada por el viento. Poco antes de que amanezca, un hombre llega hasta vuestro campamento. Está aterrorizado y sus ropas desprenden un hedor desconocido e inclasificable.

—¡Marchaos! —grita. —Todo ha terminado, volved a vuestras casas y olvidad esta noche. Por todo lo sagrado, olvidad esta granja maldita.

Los hombres se arremolinan a su alrededor y lo asedian a preguntas. Lo único que es capaz de responder es que todos debían olvidar el nombre de Curwen y que jamás había habitado estas tierras.

Despierta en la página [42](#).

Cruzas el portal sin anunciarte y completamente empapado. Miras a tu alrededor forzando tu vista cansada a acostumbrarse a la escasa claridad que parece borbotear desde un candil de aceite medio agotado. Estás en una caseta de una sola habitación, de maderas mohosas y sin ventanas. El olor es muy fuerte, a ajo, incienso y otras especias. Parece que se trata de algún tipo de almacén o herboristería, pues ristras blancas de esas olorosas raíces cuelgan de techos y paredes, mezclados con otras plantas más exóticas que no reconoces. No estás solo.

Detrás de un tablón de madera puedes ver a una anciana vestida de negro y junto a ella, sobre barriles o taburetes que a duras penas pueden tenerse en pie, ves que hay otra media docena de hombres y mujeres de color que te miran como si hubieran visto un fantasma.

Farfullas una disculpa cuando la deflagración de un rayo se cuela por el vano de la puerta.

La claridad apenas dura un instante, un instante de terror, pues o tus ojos te engañan, o esta cabaña está atestada por centenares de ojos que te miran desde todos los rincones.

Afueras sigue desatándose el diluvio cuando el candil... se apaga.  
¿Qué quieres hacer?

Si quieres preguntar por Charles, ve a la página **59**.

Si has conocido a una joven extraña y esta te ha dicho su nombre, ve a **45**.

# 158

El tal Jamal resulta ser la perfecta antítesis de la jovial y oronda Ofelia. De edad indeterminada, desdentado y escuálido, es tan parco en palabras que por un momento crees que es un mudo.

Tras explicarle que estás investigando la enfermedad del joven Charles Dexter Ward y que han llegado a tus oídos sus extrañas aficiones literarias, el hombre saca algo del bolsillo de su delantal y te susurra con voz temblorosa mientras lees:

*«Al Que Vendrá Después, Y Cómo Puede Llegar A Través del Tiempo y De Las Esferas»*, Biblioteca Municipal de Essex, Salem.

—No sé lo que es, señor Willett, pero ni mi cariño por mi prima, ni todo el dinero del señor Theodore me hará volver a pisar esa casa en la vida. Y si usted es un hombre inteligente como parece, haría lo mismo.

Guardándote el papel, que es una ficha de un alquiler de biblioteca marcado con un número escrito a mano, el 13, empiezas a temer que el pobre Charles está en auténticos problemas.

Puedes ir a visitar el lugar de procedencia de este libro en Salem viajando hasta la página [16](#).

O volver a tu apartamento en el [41 BARHES STREET](#).

Sabes perfectamente que estás dando un terrible espectáculo, pero si sueltas a la anciana perderás la pista de Charles, tal vez para siempre.

Alguien comienza a gritarte en francés desde una ventana y no suena nada amigable. Un cubo de agua sucia se estrella contra el suelo empedrado a unos pocos centímetros de ti. Tratas de localizar de dónde ha venido y, de repente, la anciana deja de forcejear.

Lentamente vuelve la cabeza hacia ella. Su brazo está relajado, casi inerte, y su rostro... ¡Oh, Dios! ¡Su rostro! Nada queda de la anciana asustada que trataba de escapar. Suelta tu presa con una repulsión que casi te hace enloquecer. Si antes era una mujer oronda de unos sesenta y muchos años, con un traje de color oscuro, ahora se ha metamorfoseado en una aberración obesa de carnes flácidas que se escapan por todas las costuras de un hediondo trapo desgarrado que apesta a orín y decrepitud.

Reparas en que el silencio es ahora total y una extraña oscuridad ha sumido la calle en una noche repentina. Sus ojos desorbitados, con los bordes enrojecidos, parecen a punto de saltar de una cara hinchada hasta parecer a punto de estallar. El pelo blanco, recogido en un moño en lo alto de su cabeza, se ha retraído hasta dejar ver unas raíces sangrientas.

Y entonces, la vieja te escupe.

Un repugnante gargajo pastoso que se estrella contra tu mejilla y salpica tus ojos, cegándote.

Conteniendo el vómito, ve a la página **25**.

# 160

La imagen es demasiado horrible como para poder comprenderla. Te giras y empiezas a correr como alma que lleva el diablo.

—¡GOMES! —grita uno de los Charles. —Ve a por el muchacho, el anciano es mío.

En contra de tus más primarios instintos, echas una ojeada por encima del hombro y lo que ves te hace perder la cordura, como si alguien hubiera abierto el tarro de las esencias de tu mente y todo lo bueno y razonable se evaporase. Quieres gritar, maldecir el intelecto que te hace comprender qué es lo que realmente sucede a tus espaldas:

Gomes es ahora una macabra criatura formada por órganos y extremidades descompuestas y remontadas en un orden inhumano. Un centípedo coliforme y tétrico que se abate sobre el primer Charles, arrastrándolo contra su voluntad hasta ese cubil infecto que fue la granja de Curwen, un Joseph Curwen que solo puede ser ese segundo Charles Dexter Ward, que ya levanta sus brazos contra la luna entonando un cántico impío:

*Per Adonai, Eloim, Adonai Jehová, Adonai Sabaoth,  
Metatro Ou Agía, Methon... misterium slamandrae Yog-  
Sothoth. ¡VENI, VENI, VENI!*

Por mucho que corras o te alejes, el ritual se consuma y la luna desaparece, engullida por una nube negra. Miras al cielo y LO VES. Un segundo después, tu mente se fragmenta y escurre por tus esfínteres como si tu cuerpo repudiase la realidad, expulsándola de una carcasa que ya ha perdido todo sentido, no solo de existir, sino de ser.

Tan terrible es la contemplación del amo de los nigromantes, ese ser al que llaman Yog-Sothoth, padre de Primigenios.

FIN

Tratas de buscar la puerta por la que has entrado, pero no recuerdas haber usado ninguna. Pasas las siguientes horas tratando de salir de la habitación, revisas las estanterías, los muebles y por último los muros. En ellos no hay pestillos ni puertas, solo palabras impronunciables talladas sobre la roca porosa y fría, muy parecida a la pizarra negra que algunas expediciones antárticas trajeron de sus viajes.

Estás atrapado en esta cámara circular sin más compañía que los tomos de Curwen y sus extrañas formulas. Por un momento tienes la tentación de pronunciarlas, pero eres un hombre precavido y sabes perfectamente que con determinados conocimientos es mejor no jugar, pues hay cosas más terribles que la muerte reposando en los límites mismos de la existencia, aguardando su momento y a algún imprudente que las despierte.

Por fin, el cansancio vence a la desesperación y te sientas con la espalda recostada contra la pared.

—Eh, amigo —un hombre de rostro delgado te toca el hombro con delicadeza. Sus rasgos son demasiado alargados, su frente amplia y los ojos saltones algo severos, pero justos. —Ya nos vamos, ¿viene o se queda aquí?

Un camino de piedra conduce hasta una hermosa playa de arena blanca, en el cielo de tonalidad purpurea resplandece una inmensa luna. Más abajo está tu viejo amigo Randolph Carter, te adelantas al grupo para saludarle, pero no parece reconocerte. En realidad, es como una versión suya mucho más joven, más dinámica.

—Vamos suba, estamos esperando a alguien más y enseguida partiremos.

—¿A dónde? —pregunta alguien, pues sois muchos en la barca.

—A la bella Celephais, por supuesto...

**CONTINUARÁ...**

# 162

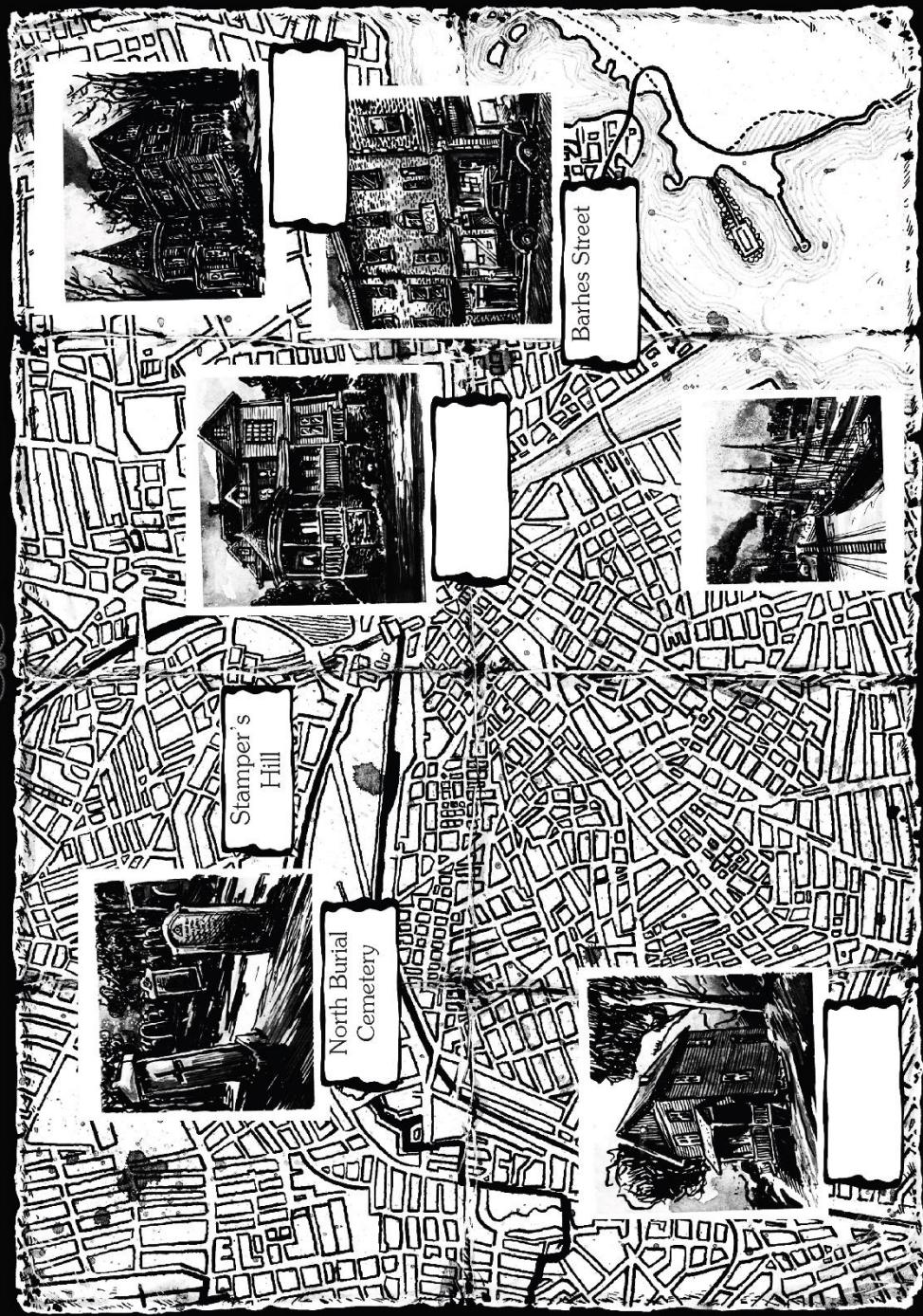
—YOG-SOTHOH  
NGAH'NG AI'Y

En cuanto pronuncias el nombre impío, un cambio espantoso comienza a descomponer la figura envejecida del que se refugia en ese disfraz de ser humano. No es simplemente una disolución, sino más bien una transformación o recapitulación de su existencia. Tienes que cerrar los ojos para no desmayarte antes de pronunciar el versículo final de la invocación:

—¡ZHRO!

Abres los ojos lentamente y tienes que sujetarte al marco de la puerta para no desmayarte. El caso de Charles Dexter Ward está cerrado, el hombre de siglos impíos y prohibidos secretos no volverá a turbar el mundo. Al igual que su abominable retrato un año antes, Joseph Curwen yace ahora esparcido por el suelo como una delgada capa de fino polvo gris-azulado.

**FIN**

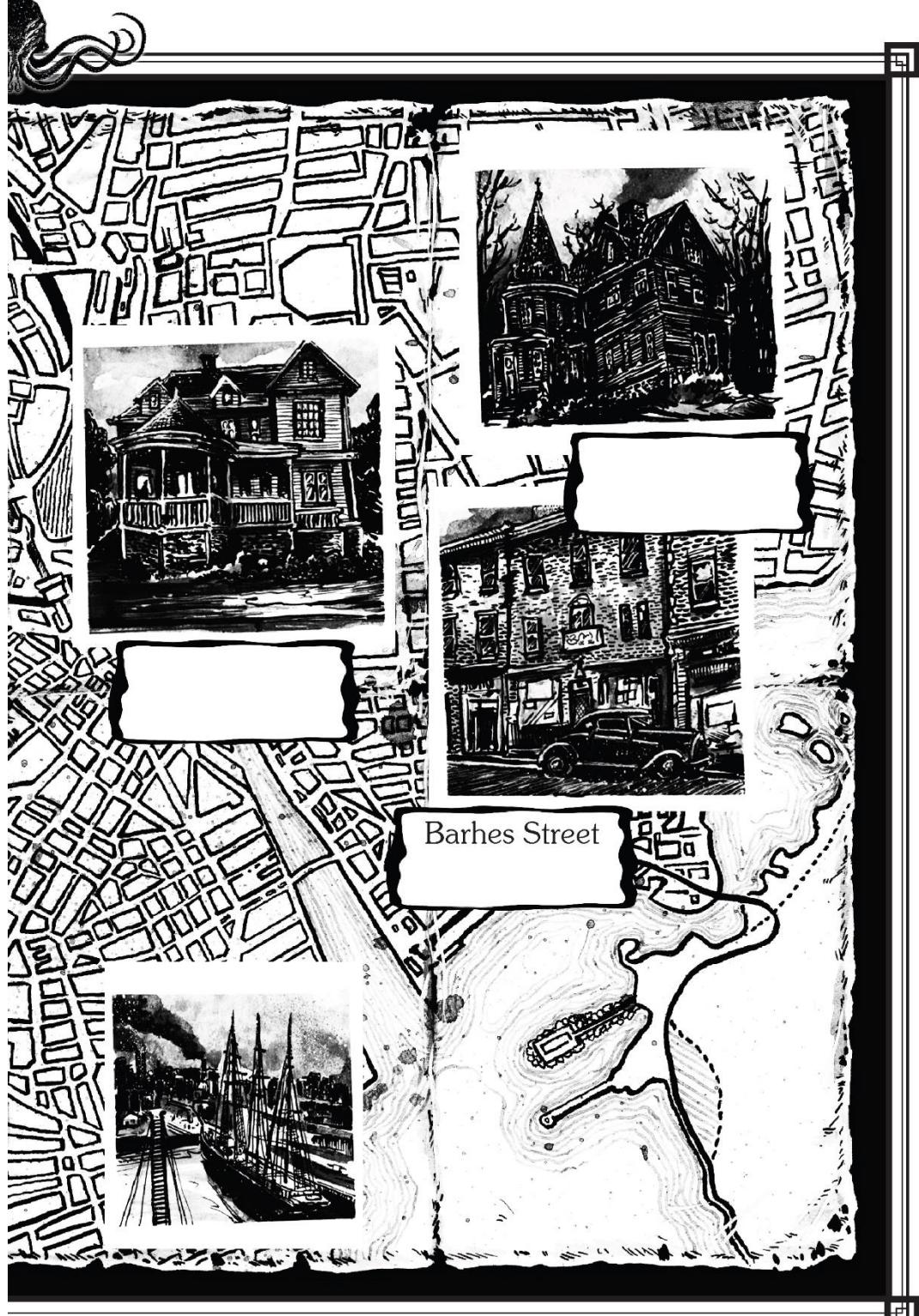




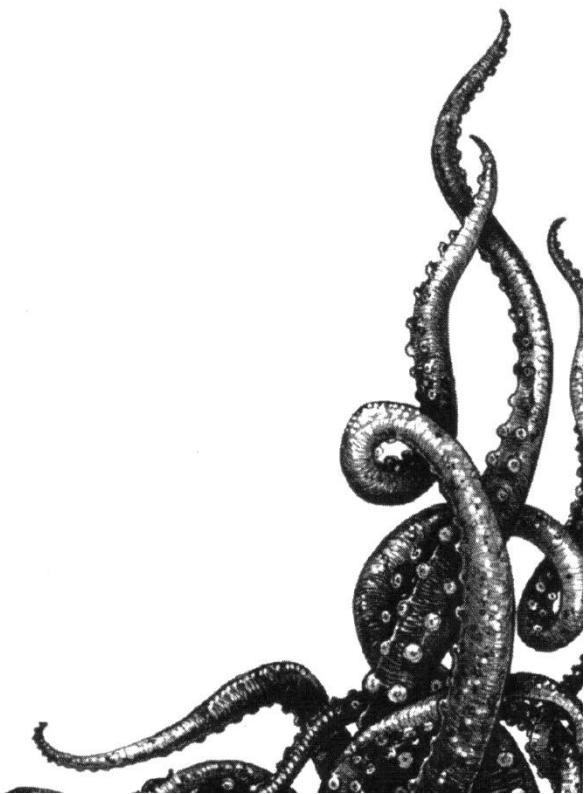
Stamper's Hill

North Burial Cemetery





# BESTIARIO



## **Revividos**

Según los estudios de Borellus, todos los seres vivientes, mediante los oportunos tratamientos alquímicos, pueden ser reducidos a las llamadas «sales esenciales» que conservan todas las propiedades del ser descompuesto. Algunos teóricos de la alquimia y la goecia, sostienen que con los procesos adecuados se puede convocar de nuevo a los difuntos a partir de sus sales esenciales. Estos «revividos» son seres confusos y agresivos debido a su nueva condición y necesitan ser reducidos por la fuerza mediante el uso de «guardianes».

### **Charles Dexter Ward**

Nació en 1902, Ward se matriculó en la Moses Brown School, que estaba muy cerca de su casa para estudiar Historia ya que desde su infancia era un gran aficionado al pasado. Antes de alcanzar la mayoría de edad se aficionó por las ciencias ocultas, a la par que comenzó a buscar la tumba de un antepasado suyo, persona de cierta importancia. La investigación sobre su antepasado desconocido le llevó a unos estudios que le produjeron un detrimiento de su salud psíquica y física, que ha desconcertado a su familia.

### **Marinus Bicknell Willett**

Es un médico de familia y veterano de guerra de procedencia británica afincado en Providence. Asistió en el parto a la mujer de su mejor amigo, Thomas Ward y desde entonces ha cuidado de su ahijado Charles Dexter Ward, aunque bastante mayor, sigue siendo un hombre muy fuerte y con una mente abierta fruto de su adiestramiento militar y conocimientos científicos. Hay quién dice que tiene un oscuro secreto en su pasado que ha sepultado en su memoria.

### **Dr. Allen**

Este misterioso personaje apareció recientemente en la vida de Charles Dexter Ward. Es descrito por los vecinos que lo han visto como un hombre con una espesa barba, gafas oscuras y siempre vestido con ropas anchas y sombrero. Es el ayudante de Charles

Dexter Ward en la última fase de sus experimentos.

### **Simon Orne**

Otro de los extraños amigos de Joseph Curwen de los que se dice practicaban ritos nigrománticos durante la época de los Juicios de Salem. Varios de sus descendientes reclamaron su herencia después de su supuesta muerte en 1720, curiosamente todos sus descendientes tienen su misma y peculiar caligrafía. Se dice que en la actualidad alguno de sus nietos aún vive en Praga.

### **Edward Hutchinson**

Ciudadano de Salem y amigo íntimo de Joseph Curwen, vinculado al culto nigromántico de Providence. Según sus vecinos, Edward Hutchinson revelaba conocimientos que solo podían ser obtenidos de personas muertas hace tiempo. Desapareció de Salem, al igual que Joseph Curwen, en la época de los juicios de brujas. Hay quién dice que en la actualidad sigue vivo y reside en Transilvania.

### **Thomas Ward**

Es el padre De Charles Dexter Ward, amigo de Marinus Bicknell Willett. Es un veterano de varias guerras, de turbio pasado. Encontró la estabilidad con Martha Tillinghast estableciéndose en Providence definitivamente. Es un hombre mayor, pero fuerte de espíritu.

### **Ezra Weeden**

Nacido en Providence en 1740 era el joven prometido de Eliza Tillinghast. Cuando Eliza fue entregada en matrimonio al infame Joseph Curwen, Ezra juró descubrir los oscuros negocios y actividades del malvado anciano de Salem Village. Ezra y su mejor amigo, Eleazar Smith, encabezaron un complot para denunciar a Curwen como hechicero ante el Gobernador de Massachusetts. Su tumba apareció salvajemente saqueada en la década de 1920.

### **Yog-Sothoth**

Es un Dios Exterior nacido de la Niebla Sin Nombre (Magnum Innominandum), se le considera el padre de Hastur el innombrable

y el Gran Cthulhu. Adopta cualquier forma imaginable, pero habitualmente ha sido descrito como una serie de glóbulos plagados de ojos y tentáculos que surgen de su amorfa simetría sin orden ni concierto. Es una entidad habitual en las invocaciones prohibidas y la goecia.

### **Joseph Curwen**

Era un exitoso comerciante de esclavos, armador naviero, y según los rumores de la época, un malvado hechicero, nacido en el pueblo de Salem Village, Massachusetts, a siete millas de la ciudad de Salem, ¿en 1662? Se vio obligado a huir hasta Providence debido a los juicios de Salem. Se le consideró muerto en 1771 durante un linchamiento público llevado a cabo por los supersticiosos habitantes de la ciudad.

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

---

---

Tu mejor amigo te necesita. Su hijo, fascinado por la siniestra historia de Providence, se consume por una enfermedad inexplicable que marchita su cuerpo y pudre su mente. Como médico de la familia desde la época de las guerras coloniales, no dudas en acudir a su llamada de auxilio. Pero lo que te encuentras parece estar más allá del alcance de la ciencia. ¿No será demasiado peligroso asomarte a los abismos de conocimiento prohibido que ha descubierto el joven Ward? ¿Qué extraño proceso de degeneración consume a tu ahijado y arrastra a la desesperación a su familia? ¿Serás capaz de resolver el extraño caso de Charles Dexter Ward?

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



9 788418 894008

