

DONALD TYSON

# Neeronomieón

EL  
LIBRO  
MALDITO  
DE  
ALHAZRED

de



Donald Tyson

# Necronomicón

El libro maldito de Alhazred

























DONALD TYSON

# Neeronomieón

EL  
LIBRO  
MALDITO  
DE  
ALHAZRED





# Prefacio



Por Olaus Wormius

ANNO 1228

**C**OMOQUIERA que la obra conocida por el nombre griego de Νεκρονόμικον, o, en letras latinas, Necronomicon, se ha vuelto harto rara y difícil de encontrar, y solo se consigue a gran precio, me pareció no desdeñable la labor de traducirla a la lengua latina, y no porque el libro ofreciera nada edificante para la mente ni porque aportara enseñanza moral alguna, ya que su contenido supera en maldad a todos los demás libros de la cristiandad, sino solamente por el motivo de que contiene una sabiduría secreta que se perdería, sin duda alguna, si el libro pereciera roído por los gusanos o quemado en las hogueras de los censores, como parece probable que suceda a los pocos ejemplares que quedan en griego, y ello antes de que pase la generación de los que vivimos ahora en esta Tierra, pues, en los últimos tiempos, el clero reprueba este libro maldito como si lo hubiera escrito el propio Satanás.

Quién sea el verdadero autor del texto dejaré que lo diga el escriba Teodoro Filetas, al que la Historia llama el Sabio, en sus palabras de introducción al manuscrito griego del que me serví para preparar mi versión. Lo que pretendo hacer aquí es exponer la naturaleza del libro y relatar las circunstancias desventuradas que rodearon la muerte del desventurado y antedicho Teodoro, para que su muerte sirva, por sí misma, de advertencia suficiente para los movidos por una curiosidad ociosa, pues esta obra solo es adecuada para los intelectos más profundos, desposados con Cristo en el Espíritu Santo, y corromperá a todos los que aspiran a aplicar su sabiduría arcana para fines bajos. Es una espada envenenada con belladona, que hiere la mano que intenta blandirla, pero aquel cuyo propósito es bendito y cuyo tacto es sutil puede acogerlo en su seno como a una serpiente dormida, sin recibir su veneno. Solo puede usarlo el que no lo ama.



Suele interpretarse mal, por lo común, el título de esta obra, que pronuncian erróneamente los que ignoran las raíces de la lengua griega. Procede de νεκρός que significa «cadáver», y de νόμος que tiene el sentido de «ley o costumbre», por tanto, Necronomicon significa «exposición de las costumbres de los muertos»; y lo que se da a entender es el arte de controlar y de manipular a los muertos por la hechicería practicada sobre los cadáveres, que lleva el nombre común de «necromancia». Aquí se exponen, más por extenso que en ningún otro libro alguno, las costumbres de los muertos, y otras cosas secretas que solo conocen ellos y los que tienen tratos con ellos.

En estas páginas se encuentran relaciones de las criaturas que viven más allá de las altas esferas, de ciudades perdidas y de otros lugares olvidados por la memoria de la humanidad, y, lo que es más pernicioso todavía, el modo de convocar las almas de los muertos, haciéndolas volver a su barro mortal, y de arrancarles, por medio de tormentos, los secretos que yacen ocultos en las raíces del mundo, en cuevas oscuras y bajo las profundidades de los mares. Aquí se encuentran, también, instrucciones sobre el modo de construir cosas vivificadas con una apariencia de vida, que más valía dejar por hacer, pero que, una vez creadas, ya no se pueden deshacer. Todo ello sería motivo suficiente para arrojar este libro a las profundidades del infierno, si no fuera porque las enseñanzas de esta obra malvada permiten controlar, de varios modos, a los seres de poder maligno que viven entre las estrellas y amenazan la continuidad misma de nuestra raza. De ese modo, en las maquinaciones del Demonio se encuentran los instrumentos prácticos de nuestra salvación en ese día temible, que quiera la gracia de nuestro Señor que no llegue nunca, cuando las estrellas estén en sus posiciones justas y se abran las puertas.

Volviendo al diligentísimo y eruditísimo Teodoro, realizó la traducción al griego de este libro en la ciudad de Constantinopla, pues habéis de saber que los ejemplares más antiguos estaban todos en la lengua de Mahoma, y que su título no era Necronomicón sino Al Azif, que supuestamente significa en esa lengua el ruido de los insectos que se oyen por la noche, pero que vulgarmente se interpreta como el aullar de los demonios, dado que los nómadas herejes de esas tierras confundían con voces de demonios los sonidos nocturnos del desierto, pero Teodoro presenta otra interpretación distinta del título arábigo, que dejaré que



leáis con vuestros propios ojos.

Teodoro, al que llamaron el Sabio por su dedicación a la sabiduría arcana, cuenta que tradujo la obra a partir de un único ejemplar en letras arábigas que no pereció pasto de los gusanos. Yo conté con materiales mucho más ricos, pues en el curso de mi vida he tenido la buena fortuna de que llegaran a mis manos tres manuscritos del texto griego, y pagué lo conveniente para que me hicieran una buena copia del más fidedigno, que comparé con todo detalle con su original. El texto latín presente se extrajo con todo cuidado de este ejemplar griego, y a los que leéis estas palabras os aseguro que no se ha suprimido nada del texto original, ni tampoco se le ha añadido nada a modo de glosa, pues suele suceder que los copistas no se conforman con copiar, sino que se sienten obligados a incluir sus propios comentarios en la obra, y por este motivo muchos manuscritos de este libro han quedado corrompidos con palabras de otros hombres desconocidos por su autor.

Habiendo corrido por Constantinopla la fama de la naturaleza de este libro, que no se había visto nunca en toda la cristiandad antes de su traducción al griego, el clero y el pueblo de la ciudad sometieron al buen Teodoro a tal persecución, que este se vio obligado a subir a la escalinata de la iglesia mayor y denunciar desde allí por diabólica la obra, pedir públicamente que Cristo le perdonara sus pecados, y quemar acto seguido el pergamino que contenía su traducción. Este acto de contrición tranquilizó a las gentes de Constantinopla, que dejaron de pedir su cabeza, pero su libro no pereció, pues se habían hecho otras copias, que fueron difundidas y multiplicadas por muchas plumas, ya que muchos ansiaban poseer una obra tan rara y extraña, por muy dañina que fuera para el alma, y lo mismo pasa hoy día.

Es bien sabida la suerte que corrió Teodoro, cómo perdió sus riquezas y sus tierras, cómo se le revocaron todos sus cargos y honores en la corte del emperador, cómo vio morir de peste a su esposa y a sus tres hijos en un solo año, y cómo pereció él mismo, víctima de la más horrible de las dolencias, la enfermedad de los piojos. Los escritores piadosos de la Iglesia han escrito que Dios y los ángeles lo dejaron de su mano como castigo por haber trasladado el Necronomicón a la lengua griega, y que no conoció ningún día que no le trajera una desventura: tan grande es el poder de este libro sobre las almas de los pecadores, pues solo los rectos pueden leerlo sin perder la integridad de su cuerpo y



de su espíritu.

Habiendo transcurrido un siglo justo desde que salió al mundo la obra de Teodoro Filetas, Miguel Cerulario, patriarca de Constantinopla, mandó que se reunieran en un solo lugar todos los ejemplares conocidos del libro y que se quemaran a mayor gloria de Cristo Jesús. Esto sucedió en el año del Señor de 1050. No se halló ningún texto árabe, pero se amontonaron y se quemaron ejemplares griegos hasta el número de ciento setenta y uno en los mismos escalones donde había hecho Teodoro su acto de contrición pública.

No voy a debatir en este lugar la prudencia de difundir un libro que un honrado Padre de la santa Iglesia quiso extirpar del mundo. Mi conciencia está en armonía con el amor de nuestro Señor. Solo diré esto: que el conocimiento que se pierde una vez queda perdido para siempre, y ¿quién puede juzgar que tal enseñanza será útil en caso de necesidad, y que tal otra no tendrá valor para los hombres nunca jamás? ¿Acaso no puede llegar un tiempo en que haga mucha falta el conocimiento secreto para combatir a los ejércitos de la oscuridad? Pero si se queman todos los libros que lo enseñan, los hombres buscarán en vano el instrumento de su salvación.

Guardad bajo llave y sujetas con cadenas todas las copias que se saquen de este texto latino. Que ningún lector desvele su existencia a los ignorantes, incapaces de llevar una carga tan grave. Que sea maldita ante Dios y ante sus ángeles el alma del que aspire a practicar lo que está escrito en estas páginas, pues se condenará a sí mismo con solo albergar la tentación de cometer un acto tan terrible de profanación. Más le valdría que le quemaran los ojos con carbones ardientes y que le cosieran los labios con hilo de lino, antes de que leyera en voz alta las palabras que se contienen en este libro, escritas en la lengua olvidada que nunca deben pronunciar los hijos de Adán, sino solo esos otros que no tienen boca y que viven en las sombras entre las estrellas.



# Sobre La vida de Abdul Alhazred



Por Teodoro Filetas

ANNO 950

**L** autor de este libro, al que yo atribuyo el título griego de Νεκρονόμικον, por más ajustado a su contenido que su título antiguo, nació en una casa humilde de la ciudad de Sana'a, en la tierra del Yemen. El apellido de su familia ha caído en el olvido, pero a él se le conoce universalmente con el título de Abdul Alhazred, que en lengua árabe significa «el criado del devorador». Tampoco se conoce la fecha de su nacimiento, pero se dice que su muerte se produjo en el año del Señor de 738, cuando había alcanzado una extrema vejez.

En su primera juventud alcanzó fama tanto por su piedad como fiel seguidor de las enseñanzas del profeta Mahoma, como por sus dotes poéticas. Se cuenta que era hermoso de rostro, de piel notable por su blancura y ojos verdes, lo que causó asombro cuando nació, en vista de que su padre tenía la tez y los ojos oscuros. Se murmuró que su madre había yacido con un genio cuando atravesaba el desierto con una caravana, camino de su boda, pero la gran virtud de la madre desmintió los rumores. Alhazred era alto y erguido de cuerpo, con una elegancia de movimientos que se comparaba con la de un buen caballo. Era muy notable su voz. Cuando recitaba las palabras del Profeta, los pájaros dejaban de cantar para escucharlo, y los zorros del desierto salían de sus madrigueras y se sentaban sobre los montículos para oír las enseñanzas de Dios.

El rey de Yemen, habiendo oído hablar de aquel niño prodigio que vivía en los confines de su reino, hizo llamar a Alhazred a su corte cuando el muchacho tenía doce años. Lo cautivó tanto la belleza del joven que ofreció al padre de Alhazred quedarse con el muchacho y hacerlo educar por los mismos maestros que enseñaban a sus propios hijos. De este modo, Alhazred se crio como los príncipes de la corte real,



y gozaba del amor del rey, que era como un segundo padre para él. Lo único que se le pedía a cambio era que compusiera poesías, que él cantaba para disfrute del rey y de sus consejeros.

Cuando Alhazred tenía dieciocho años, se enamoró de una de las hijas del rey. Si hubiera contenido su pasión, es probable que el rey se hubiera avenido a entregar al joven a su hija en matrimonio, pero el amor no conoce barreras en su curso desenfrenado, y Alhazred gozó de la muchacha, que concibió un hijo. El descubrimiento del caso despertó la furia del rey, que mandó estrangular al niño en cuanto nació. El poeta fue castigado por aquella traición con la mutilación. Le cortaron el miembro viril, la nariz y las orejas, y lo marcaron en las mejillas. El fruto del pecado de su unión con la princesa fue espetado en un asador y asado sobre las brasas delante de Alhazred, al que obligaron a comer pedazos de la carne del cadáver del recién nacido. El rey encargó a unos nómadas del desierto que lo llevaran al este, hasta las profundidades del Roba el Khaliyeh, el Espacio Vacío, como lo llamaban los antiguos, donde lo abandonaron sin agua para que muriera.

Aquella prueba costó a Alhazred el juicio. El rey había dado orden de que todos los que atravesaran esa desolación lo rehuyeran y no le prestaran ayuda, esperando que no tardaría en perecer, sin embargo, él se aferró a su triste vida. Vagó por el desierto durante no se sabe cuánto tiempo, teniendo por compañeros de día a los alacranes y los halcones carroñeros, y, de noche, a los demonios que solo viven en esas tierras desoladas y odiosas. Esos espíritus de la oscuridad le enseñaron la necromancia y le hicieron descubrir cuevas olvidadas y pozos muy hondos bajo la superficie de la tierra. Renegó de su fe y empezó a rendir culto a titanes anteriores al Diluvio a los que adoraban los espíritus del desierto que eran sus guías y maestros.

Emprendió la loca empresa de restaurar los miembros de su cuerpo que le habían arrancado y mutilado, para poder regresar triunfalmente al Yemen y reclamar a la princesa como su esposa. Disfrazó su rostro por medio de la magia, de modo que parecía el de un hombre normal, y abandonó el yermo para recorrer el mundo en busca de la sabiduría arcana. En Giza, en la tierra de Egipto, aprendió de un culto secreto de sacerdotes paganos de cabeza afeitada el modo de devolver la vida a los cadáveres y de hacer que obedecieran sus órdenes. En Caldea alcanzó la perfección en las artes de la astrología. En Alejandría aprendió de los



hebreos el conocimiento de lenguas olvidadas y el empleo de la voz para pronunciar palabras bárbaras de evocación, pues si bien la malicia del rey lo había despojado del resto de sus buenas prendas, conservaba la belleza y la fuerza de su voz.

Tras recorrer el ancho mundo en busca de alguna magia que le devolviera la virilidad, tuvo que aceptar, con amargura en el corazón, su estado repelente, ya que no era posible repararlo con ninguna poción, hechizo u objeto de poder que hubiera descubierto en el transcurso de sus viajes. Alhazred vivió desde su edad madura hasta el fin de su vida intramuros de Damasco, con gran lujo, practicando con libertad sus experimentos de necromancia, aunque los habitantes de la ciudad, que lo tenían por brujo maligno, lo evitaban y lo aborrecían.

Durante su vida en Damasco compuso la obra a la que, en un arrebatado de humor loco, impuso el título de *Al Azif*, el chirrido de los insectos, que también puede traducirse por el zumbido de los escarabajos, sin embargo, en virtud de su contenido, el libro fue conocido familiarmente como el aullido de los demonios, dado que la gente común de esa región confunde los ruidos nocturnos del desierto con gritos de espíritus. Escribió el libro en el último decenio de su vida en Damasco, hacia el año del Señor de 730.

La forma de su muerte es extraña, y apenas sería creíble si no fuera porque no es más extraña que el resto de la historia de su vida. Se cuenta que un día, cuando Alhazred estaba comprando vino en la plaza del mercado, se lo llevó por los aires alguna criatura invisible de gran tamaño y fuerza, que le arrancó del tronco la cabeza, los brazos y las piernas y se los devoró, hasta que todo su cuerpo se perdió de vista por partes, sin dejar más que algunas manchas de sangre en la arena. Así, su propia carne se convirtió en su último tributo a los dioses oscuros que veneraba.

Al traducir a la lengua griega esta obra, he sido fiel a las palabras de Alhazred. La tarea ha sido ardua, pues el significado de algunos pasajes es oscuro, aun cuando están escritos con palabras claras en sí mismas, pero no soy capaz de determinar si esto se debe a la propia locura del escritor o al carácter extraordinario de la materia que expone. Baste con que el buscador de la sabiduría oculta puede llegar a entender, por medio del estudio cuidadoso, lo suficiente de esta obra para alimentar sus reflexiones durante toda una vida.



En algunas páginas del manuscrito árabe se observan símbolos trazados con sabiduría, que son invisibles a la luz del sol. Estas líneas pálidas y plateadas, que solo se aprecian claramente al ser iluminadas por los rayos de la luna llena, están cubiertas de textos escritos con letras negras, para ocultar, según creo, la existencia de los dibujos a la mirada descuidada de los curiosos. No sé con qué tinta misteriosa se pintaron en el pergamino, y por ello no he podido reproducirlos en mi propio libro tal como están en el más antiguo, sin embargo, he copiado cuidadosamente cada uno de los dibujos y los he reproducido con sangre de dragón común para que todos puedan verlos, ya sea a la luz del sol o a la de la luna.

Mi trabajo está cumplido. Nada me importan las censuras que reciba, pues mis pensamientos son unos con la voluntad de mi Señor, el soberano de este reino terrenal, que gobierna los lugares altos y los bajos, y que se mueve tanto dentro de las estrellas como en los yermos que se extienden entre ellas. Como tributo a mi Señor, ofrezco este libro a los verdaderos buscadores de la sabiduría que mantienen la mente firme y el corazón valiente. Aquí se encuentran claves para un poder incalculable y para un conocimiento que no ha sido pronunciado todavía por labios humanos. Los sabios lo usarán con circunspección, y los necios serán consumidos. Basta con que este libro siga existiendo en los lugares de los hombres, para que cuando las estrellas coincidan se dé a conocer para que lo emplee aquel que está destinado a blandir su poder. Vale.





Νεκρονομίον





**L**U que quieres aprender la sabiduría de los seres ocultos y atravesar las avenidas de sombra que transcurren entre las estrellas, escucha este canto de dolor que entonó el que pasó antes que tú sin ser visto, para que puedas seguir el canto de su voz por las arenas azotadas por el viento que borran las huellas de sus pies. Todo el que entra en el Espacio Vacío va solo, pero donde ha ido uno puede seguirlo otro.

No apartes tu mente de los miedos nocturnos, abrázalos, en cambio, como un amante. Deja que el terror se apodere de tu cuerpo y que corra por tus venas su embriaguez para que te despoje del juicio, de la razón misma. En la locura de la noche, todos los sonidos se vuelven articulados. El hombre que está seguro de sí mismo, que confía en su fuerza, que es consciente de cuál es su lugar adecuado, no pierde jamás la ignorancia. Tiene la mente cerrada. No puede aprender en la vida, y tras la muerte no hay adquisición de conocimientos, solo hay certeza interminable. El más alto de sus logros es servir de alimento a los seres que se arrastran y cavan galerías, pues estos, en su hambre irreflexiva, son puros, no están contaminados por la razón, y su pureza los eleva por encima del orgullo que acarrea la podredumbre de nuestra raza.



Retorciéndote de terror, tendido sobre el vientre, te levantarás con conciencia de la verdad, con los alaridos que llenan la garganta involuntariamente se purga la mente de la corrupción de la fe. No creas en nada. No hay propósito en el nacimiento, ni salvación de la muerte en la vida, ni recompensa tras la muerte. Abandona las esperanzas y te harás libre, y con la libertad adquirirás el vacío.

Los seres nocturnos que saltan, bullen y revolotean al borde de la luz del fuego de campamento solo existen para enseñar, pero el hombre solo es capaz de comprender sus palabras cuando el miedo le ha hecho perder el recuerdo de su nombre. Cuando estés tendido a solas, acudirán a ti dos doncellas que te conducirán hasta ese lugar que está dentro de ti y que no se puede conocer, solo sentirlo. Esas doncellas son el Terror y la Desesperación. Deja que te guíen hasta las pesadillas que se suceden unas a otras como los granos de arena arrestados por el viento, hasta cubrir los hitos de tu mente. Cuando te hayas perdido en el yermo de la nada sin fin, entonces vendrán los seres de la noche.

Una vez abandonada absolutamente toda esperanza, todo lo demás te abandonará, salvo el miedo. Habiendo olvidado tu nombre, con tus recuerdos despojados de significado, sin deseos, ni propósitos, ni remordimientos, dejarías de existir por completo y te harías uno con la grandeza de la noche, si no fuera por el miedo. Que tu terror sea tu punto de apoyo entre el océano de la oscuridad. No te puedes apartar de él, pues es lo único en que te has convertido. El miedo puro no tiene variedad, es homogéneo, sin líneas ni colores, por eso, el hombre que se halla en la culminación del terror está unido a todos los demás hombres aterrorizados, más aún, en el terror puro se hace uno con todas las criaturas temerosas de este mundo o de todos los demás mundos, tanto en este momento como en los eones lejanos del tiempo, y en esa unidad en la que reside la sabiduría de todo se le abre la mente y hablan los seres de la noche.

El dolor es el terror del cuerpo, y así como el cuerpo no es sino un pálido reflejo de la mente, del mismo modo el dolor de la carne no es más que un eco lejano del terror de los sueños. Con todo, no desprecies tu dolor, pues tiene sus funciones. El dolor fija la mente a la carne. En ausencia de dolor, la mente subiría volando y se perdería en los espacios que están entre las estrellas y la consumiría la oscuridad. Así como la mente puede perder todos los aspectos de sí misma, pero nunca deja de



temer, del mismo modo puede perder el cuerpo toda su fuerza, todas sus sensaciones o sus anhelos, pero no dejará nunca de sentir el dolor. Mientras hay vida, hay dolor, y el dolor prosigue aun cuando ya no hay vida.

La desesperación no está separada del terror, sino que es la consecuencia de la retirada del miedo. Cuando la mente está llena de terror, no queda lugar para nada más, pero cuando el terror disminuye en parte, como debe suceder, pues crece y mengua como las mareas de los mares, entonces la mente queda limpia y vacía, y este estado es lo que llamamos desesperación. En la desesperación hay un vacío que ansia ser llenado. Deja que lo llenen los seres de la noche con sus susurros, y adquiere de este modo la sabiduría de las cosas secretas de este mundo, y de otros mundos ignorados por los hombres.

El hambre es el más útil de todos los dolores, porque muerde sin cesar, como el gusano en la tumba. Es la puerta de entrada a una vacuidad amplia e incesante: nunca se llena, sea cual sea la clase de alimento o su cantidad. Todas las criaturas vivientes no son más que manifestaciones corpóreas del hambre. El hombre es un tubo que ingiere alimentos por un extremo y excreta los residuos por el otro. ¿Cómo podría estar el hombre sino vacío? Esto no solo es cierto respecto del cuerpo, sino también respecto de la mente. El estado natural de la mente es el vacío. Todos los esfuerzos por llenarla no son sino distracciones temporales que no llegan a refutar esta verdad.

Aprender la sabiduría arcana es la más sencilla de las tareas. Purga la mente con el terror, purga el cuerpo con el dolor y el hambre. Llévate a ti mismo a los espacios vacíos del mundo, que expresan, dentro de sus limitaciones, las mismas cualidades de los espacios vacíos que están entre las estrellas. Los seres que residen allí velan siempre. Solo existen para enseñar. Tras el terror viene la desesperación, y en la desesperación resulta inteligible el lenguaje de las sombras. Cuando vacías tu mente del yo, las criaturas de la noche la llenan con su sabiduría.

La más sabia de estas criaturas es el escarabajo negro que vive del estiércol de los demás. El alimento muerto es mejor que el alimento vivo, ya que su esencia está más próxima al estado último de descomposición al que tendemos todos. De la corrupción surge nueva vida. Llénate de corrupción y renacerás de ella, así como surgen los hongos y relucen con brillo propio en el rostro de los muertos que llevan algunos años



reposando en sus tumbas. Emula a los escarabajos y a los gusanos y aprende sus enseñanzas. Come de los muertos, para que no seas consumido por el vacío. Los vivos no pueden enseñar a los muertos, pero los muertos pueden instruir a los vivos.

En el yermo residen aquellos seres que no pueden soportar la luz de la razón. Así como el hombre es criatura del día y deja de conocerse a sí mismo durante la oscuridad, del mismo modo esos seres del vacío dejan de articular su identidad durante las horas de sol. Duermen de día y se despiertan por la noche para alimentarse. El estiércol de esos seres solo se puede consumir cuando la mente se ha vaciado por el terror y se halla en un estado receptivo de desesperación. Si no se ha purgado perfectamente la mente, los excrementos de esos seres se vomitarán y se perderán. El arrebatado exquisito del hambre retiene todos los alimentos y extrae nutrientes hasta de los caparazones de los escarabajos y de las deposiciones de los gusanos. Ingiere sabiduría a las horas de oscuridad y duerme de día.

Sepárate de la humanidad, pues ¿de qué te sirven esos necios pálidos, atónitos, y su cháchara incesante? No cumplen ninguna función en vida, y en la muerte no son más que comida para las criaturas que se arrastran. Desmóntate a ti mismo, abraza tu miedo y escucha la oscuridad. Tus maestros acudirán, cuando se presenten ante ti, consume su sabiduría. Masca con los dientes sus caparazones quitinosos y participa de su esencia. El zumbido de sus alas y el frote de sus patas es música. Consúmelo todo, incluso a los otros seres que se acerquen, los que no tienen cuerpo sino solo dientes y ojos que brillan en las sombras. Los seres que se arrastran instruyen al cuerpo, y las formas de las sombras enseñan a la mente, pero es preciso consumir la sabiduría de unos y otros. En el universo no hay más que hambre. Devóralo todo.





**E**l desierto llamado Roba el Khaliyeh ama a los muertos y odia a todos los seres que tienen vida. Las criaturas que viven en los yermos desiertos de este Espacio Vacío imitan a los muertos de todas las maneras posibles, y así roban la vida a la sequedad. ¿Cuáles son las cualidades de los muertos? Están fríos y yacen inmóviles dentro de la tierra, protegidos del sol ardiente, tienen la piel dura y negra, de noche, se levantan y rondan hasta muy lejos buscando alimentos para saciar su hambre y su sed incesantes. Así son también los seres vivos que se esfuerzan por conservar la vida en la tierra de los muertos. Durante el calor del día yacen bajo la tierra, en cuevas o cubiertos de arena, se mueven poco o nada para conservar los líquidos, tienen la piel dura y oscura, los ojos secos y como joyas que relucen, solo se atreven a salir de caza bajo la luz de la luna.

El hombre que quiera atravesar el desierto de piedra y arena debe emular a los muertos, tal como hacen las criaturas que viven en el yermo, pues solo podrá sobrevivir volviéndose como ellos. Cuando se ponga el sol, levántate y sal en busca de alimentos. El agua es más preciosa que la comida, por eso, ve siempre en pos del agua, y la comida te saldrá siempre al encuentro sin que tú tengas que buscarla. La



vida del desierto es una búsqueda incesante de agua, ante la que pierden su sentido todas las demás búsquedas. Cuando el cielo se aclare por oriente, anunciando el amanecer, excava un hoyo en la arena y cubre tu cuerpo, o instálase en una hendidura entre rocas que esté siempre a la sombra. Tiéndete como muerto y pasa el día durmiendo.

Busca las profundidades más hondas entre las rocas, en los lugares más bajos del terreno, donde se han hundido las arenas, pues allí se encontrará humedad. Aunque esta sea tan leve que no sirva para saciar directamente las necesidades de la vida, es posible extraerla chupando el jugo de los seres que se arrastran y que concentran la humedad dentro de sus caparazones. Los cadáveres enterrados hace poco tiempo a lo largo de las rutas de las caravanas están henchidos de agua. El cerebro conserva la humedad durante semanas, como también la conservan los tuétanos de los huesos. La sangre del halcón cazador es buena, pero la sangre de las aves carroñeras puede portar enfermedades que dejan tullido o muerto al imprudente. Es más sana la carne de las serpientes y de los gusanos, que tiene buen sabor y sacia el vientre.

En las hoyas más profundas, donde el agua gotea y forma charcos, medra cierto hongo que puede reconocerse por su color, que es del verde amarillento del pus de una erupción recién sajada. Esta planta irradia un leve brillo que parece fuerte a los ojos acostumbrados a la oscuridad de las cuevas. Su longitud es la de medio dedo índice, pero arrancan de él tallos más largos que contienen vainas de esporas que, al tocarlas, se rompen con un leve ruido, como el crujido de un arbusto en una hoguera. Entre esta alfombra viviente que cubre las rocas, las paredes y los techos de las cavernas, viven unas arañas pequeñas, de color blanco purísimo. Al moverse entre los tallos, los rozan con sus patas y los hacen abrirse y difundir sus semillas por el aire húmedo, de tal modo que entre aquel silencio de las profundidades de la tierra hay un suave crujido constante que parece una risa contenida.

Consumiendo tres arañas blancas se transforma el poder de la vista, permitiendo ver claramente con los ojos a los demonios y las sombras de los muertos que vagan por el desierto tras ponerse el sol, y que, de otro modo, pasarían sin ser vistos. Deben comerse tres arañas, y no más de tres. Con dos no basta, cuatro provocan vómitos y náuseas que perduran durante varios días. Tres no provocan más que una cierta sensación de vértigo y mareo, que no es tan grave como para no poder andar. La



segunda vista la producen las esporas de las vainas, que caen sobre las arañas. Las esporas no tienen efecto de por sí, pero adquieren esta virtud al mezclarse con las secreciones de los dorsos y las patas de las arañas.

Para la vista reforzada por este extraño alimento, las sombras del desierto resaltan entre las rocas y las dunas con la blancura de la cera de abejas. En las cercanías de los lugares de enterramiento de las caravanas de los beduinos se pueden ver lares que conservan su forma humana, aunque después de la muerte van desnudos. Son unos envoltorios sin mente que permanecen de pie sobre sus tumbas o que caminan vacilantes por la tierra que las rodea, trazando círculos o arcos, pero sin aventurarse nunca a más de una docena de pasos del montículo donde está enterrada su carne y donde se pudre. Solo sirven para una cosa: para localizar el lugar del enterramiento, cuando los nómadas del desierto han procurado ocultárselo a los ghouls y a los ladrones de tumbas. Por muy bien disimulada que esté la superficie de la tumba, allí está velándola el lar del cadáver.

Cuando se abre una tumba, la sombra que está ligada a ella se esfuerza por matar al violador arrojándosela a la garganta o al corazón con las uñas, o a veces con los dientes, mientras emite un leve aullido de dolor que se confunde fácilmente con el suspiro de la brisa nocturna. Como estos lares carecen de fuerza material, se puede hacer caso omiso de ellos sin daño alguno. Desaparecen en cuanto se retira del cadáver el cerebro, el corazón o el hígado, aunque no basta con cortar la carne muerta ni partes menores del cuerpo para disipar su presencia. Lo mejor es aplastar el cráneo con una piedra en cuanto queda al descubierto el cadáver, una vez vencida la sombra molesta, se pueden manipular el resto de las vísceras y órganos sin sufrir distracciones.

Existe otro tipo de espíritu, común en las colinas rocosas, que parece un murciélago grande sin alas, pero tiene ancas y patas traseras de perro salvaje. Tiene la boca desproporcionadamente grande, llena de dientes blancos y curvos, como espinas de pescado, y sus patas traseras son delgadas y desprovistas de pelo, y no parecen sino las manos gráciles de una bailarina, aunque son de color de ébano y tienen las uñas largas. Estas criaturas, que en su propia lengua se llaman a sí mismas chaklah'i, se desplazan con gran rapidez trotando por la arena, y cazan en manadas a cualquier ser viviente que encuentren solo y desprotegido en el yermo por la noche. Su sistema de atacar es rodear



tan estrechamente a su presa que sus cuerpos insustanciales ocupan el lugar del aire mismo, de manera que la presa, sin entenderlo, se ahoga poco a poco hasta morir. Solo entonces pueden consumir sus esencias vitales, pues comen a los muertos y no soportan las esencias de los vivos. Consumen el espíritu de la carne y no la carne misma, pero, después de haber comido ellos, la carne que dejan no tiene alimento para los vivos.

El hombre dotado del poder de la segunda vista por haber consumido las arañas de los hongos puede hacer un pacto con los chaklah'i, que prefieren con mucho alimentarse de cadáveres que llevan muertos varios días a comer los cuerpos recién muertos. Estos demonios no tienen fuerza física para mover la tierra que protege los cuerpos que se han enterrado, pero si un hombre les hace el servicio de retirar las piedras y la arena y les permite comer sin estorbarlos, ellos le revelan a cambio lugares secretos donde se ocultan tesoros de varias clases, o le comunican conocimientos perdidos para el mundo desde hace mucho tiempo. Si sucede que intentan asesinar a aquel con el que han establecido un pacto, como suele pasar, basta con pronunciar el nombre del custodio de las puertas en la lengua de los Primordiales para que se dispersen como las hojas secas empujadas por el viento. No representan ningún peligro para el hombre que posee el poder de este nombre, y pueden resultar útiles como guías en el Espacio Vacío.

Estos seres no hablan como hablan los hombres, hiriendo el aire con el aliento, sino interiormente, como un pensamiento que resuena en la mente. Su intelecto es débil, pero recuerdan todo lo que han visto u oído, y viven mucho más que los hombres. No soportan la luz, ni los campamentos ni las poblaciones de nuestra raza. La voz humana les hace daño y huyen del sonido de la risa.

Con la facultad de la segunda vista se pueden ver con claridad, por las arenas, cosas que no han tenido nunca vida propia pero que han contenido o transmitido la vida. Las rutas de las caravanas resaltan como cintas de plata, y se alzan sobre el horizonte estrellado las cúpulas y las torres de poblaciones que hace mucho que se hundieron y cayeron en el olvido. Estas estructuras espectrales brillan con más fuerza bajo los rayos energéticos de la luna, pero están difusas cuando la luna está en su fase oscura o no ha salido todavía. Se ven con gran claridad a lo lejos, pero al acercarse a ellas tiemblan y se difuminan, hasta acabar por desvanecerse del todo cuando se adelanta el pie para cruzar sus



umbrales. Por medio de estas sombras se pueden estudiar los desplazamientos de las razas antiguas y conocerse sus asentamientos.

En el desierto abierto hay pórticos que tienen la forma de columnas arremolinadas de polvo irisado. De día parecen pilares que danzan, y de noche, torres puntiagudas que relucen. Solo se pueden abrir en determinados momentos, cuando los rayos de los cuerpos errantes de los cielos y de las estrellas mayores se conciertan para abrirlos. Se abren por medio de frases que se entonan en una lengua no humana, cuyas palabras tienen formas geométricas en el espacio, con longitud, anchura y profundidad. Los chaklah'i conocen las palabras pero no entienden su significado ni su aplicación. Se les puede hacer que las repitan regalándoles a cambio algo de carne ennegrecida y en putrefacción.

Estas son las diversas bellezas del Roba el Khaliyeh, que es la muerte para el hombre mientras siga vivo, pero que, cuando se ha vuelto como los muertos, emulando las costumbres de los muertos, lo cuida y lo nutre con amor, como una joven madre a su primer hijo. Tampoco es posible residir en el yermo sin aprender sus costumbres, pues el conocimiento recibe su recompensa, pero la ignorancia se castiga con severidad, y los que sobreviven a la enseñanza se vuelven sabios.





**C**UANDO los vientos soplan con suavidad por las arenas, portan el murmullo de la seducción con besos que son promesas de placer, pero cuando se avivan, no es posible aplacar sus aullidos de espectro asesino. Los vientos presagian la llegada de demonios que son portados solos, en remolinos cónicos de polvo, desde otros planos de la existencia. Los de ambas clases están movidos por una misma hambre y aspiran a nutrirse de las emociones del hombre, pero los primeros se alimentan de la sensación de excitación y del deseo de consumación carnal, mientras que el segundo engorda con el miedo. Los de la segunda clase son más peligrosos, porque el miedo es la más fuerte de las dos sensaciones.

La amante de los vientos es bella a la vista. Llega en sueños, con los brazos blancos extendidos y con el pelo largo y brillante levantado alrededor de la cabeza, con una sonrisa de dulzura de azahar y con ojos como pozos hondos en los que se refleja la luz de las estrellas. Su cuerpo grácil está ataviado con un vestido de la mejor seda transparente. ¿Qué hombre de cuerpo entero puede resistirse a sus encantos? Ella induce la emisión nocturna del semen durante el sueño, y se alimenta del olor y del calor de la simiente, llevándose una parte de su vitalidad para engendrar



con ella en su vientre monstruos, pues estos se convierten en sirvientes suyos, y como están dotados de una parte de vitalidad material, son capaces de realizar actos tangibles. Cuando ella visita al durmiente, los monstruos rodean su cama farfullando, haciendo cabriolas, mesando el pelo y la barba de su padre y aullando de contento.

Ella regresa noche tras noche en sueños a su amante, que recibe su abrazo sin protestas, con la mente sosegada por el placer, hasta que le ha extraído todo lo que él puede dar y el corazón del hombre deja de latir. Es como la resina de la adormidera, que produce siempre placer, aun cuando causa la muerte. Solo un hombre como los que guardan el harén del monarca, a los que se ha despojado de su virilidad con el filo de un cuchillo, o los que han sufrido una pérdida semejante por alguna desventura violenta, pueden resistir la seducción de esta tentadora. Como no tienen simiente que dar, ella se ve frustrada en su intento y huye volando, profiriendo lamentos y rechinando los dientes.

El demonio aullador llega con violencia y se apodera de la mente del durmiente, y la sacude como un perro sacude a una rata, convirtiendo el sueño en pesadilla. Tiene tantas formas como enemigos habitan la imaginación, pero no tarda en descubrir y en adoptar la forma que más se teme. Esta se convierte en su vehículo, o mejor diríamos en su máscara, pues no tiene identidad propia, solo un hambre que debe acallar. Cuando las imágenes, por sí mismas, no aterrizan, produce en la piel del durmiente cortes y cardenales que este descubre al salir el sol, aunque lo hace con el único fin de suscitar terror, pues el dolor de por sí no le aporta ningún alimento.

Su propósito es interrumpir el sueño tantas veces que el hombre que es su presa empieza a soñar estando despierto, y entonces el demonio es capaz de entrar y salir de su mente a voluntad y de apoderarse de cualquier cosa de valor que encuentra allí. La consecuencia habitual de las visitas nocturnas de este demonio es la locura y el suicidio. Sus tormentos solo se pueden evitar con la muerte. Solo está a salvo el que ha aprendido a abrazar sus miedos como un amante, gozando de su multiplicidad y de su poder. Tal hombre recibe con alegría a los demonios iracundos del yermo, como amigos, y sus cambios de máscara le sirven de entretenimiento y diversión. Este demonio, reconociendo por fin la futilidad del intento, se marcha sumido en un silencio hosco, con su furia aplacada, y el vagabundo del desierto duerme y sueña sin



molestias.

Por medio de los sellos de los dioses de las estrellas es posible dar órdenes a estas dos clases de demonios nocturnos y enviarlos a que persigan a otros que viajan por el Espacio Vacío, e incluso a los que moran en ciudades lejanas, a modo de ataque poderoso muy adecuado para una venganza. La seductora, madre de monstruos, obedece la autoridad del sello de Shub-Niggurath, la cabra prolífica, el demonio violento obedece al sello del gran Cthulhu, que se enfurecía con facilidad.

Cuando estés soñando, atento y consciente, espera la llegada del demonio, y antes de que este emprenda su labor, llámale la atención con el nombre y el sello del dios bajo cuya estrella móvil reside, ya sea la Venus, la brillante y la despiadada, o Marte, de ojos rojos. La estrella del dios debe estar por encima del horizonte, por eso, el mejor momento de tener tratos con el demonio de la lujuria es poco antes del alba. Traza en tu imaginación el sello del dios y represéntatelo en el aire que tienes delante, mientras te enfrentas al demonio, después, da instrucciones a este sobre la identidad de la persona a la que debe acosar hasta hacerla morir. Tu propósito se cumplirá con toda seguridad antes de que haya transcurrido un ciclo de la luna.





**L**AS caravanas que cruzan el Roba el Khaliyeh deben enterrar a sus muertos por el camino, pues los cadáveres no tardan en pudrirse con el calor del desierto, y al cabo de dos días nadie soportaría la presencia del cuerpo, y ninguna bestia de carga lo querría llevar auestas. La única excepción es cuando muere en el viaje alguna persona adinerada, pues entonces la familia tiene medios para hacer envolver el cadáver en trapos empapados de miel, que tiene la propiedad de inhibir la descomposición. Se usa la miel para taponar la boca, las narices, los oídos, los ojos y demás orificios del cuerpo, y si se cierran bien todos, la carne se puede conservar durante varias semanas tal como estaba en vida.

El hombre que está solo en el yermo aprende a seguir las huellas de los camellos y a reconocer las tumbas de los que han muerto por el camino. Los cadáveres de las bestias no sirven de alimento, pues las criaturas del desierto los despojan enseguida hasta dejar solo los huesos limpios, pero los cadáveres de los hombres están protegidos por la tierra y las piedras que se amontonan encima. El viajero hambriento aprende pronto a servirse de la nariz para encontrar su sustento, y la sombra brillante que está de pie sobre el lugar del enterramiento, visible con



mucha claridad con la segunda vista, es señal segura de que no tardará en llenarse el vientre. El viajero debe darse prisa si quiere llegar a una tumba reciente antes de que la encuentren los devoradores de los muertos, que dominan bien este género de caza y no suelen dejar reposar un cuerpo en la tierra más de un día y una noche.

Los de nuestra raza no suelen ver a estos ghouls, que son casi desconocidos salvo en las consejas que se cuentan para asustar a los niños, pero en las regiones más remotas del desierto no temen tanto ser descubiertos, sobre todo cuando solo los observa un vagabundo solitario que tiene el mismo propósito que ellos. Son de corta estatura y tienen los brazos y las piernas delgados, pero sus cuerpos son redondeados, con vientres hinchados, y su piel desnuda es negra, de manera que resultan casi invisibles para la vista ordinaria. No alcanzan más altura que la del codo de un hombre, y a primera vista parecen una banda de niños, salvo que se mueven en silencio, encorvados y rozando la arena con las garras de sus manos, con los ojos negros y relucientes atentos al peligro y mostrando entre los labios entreabiertos los dientes amarillentos, como los de un perro, pues olisquean el aire por la nariz y por la boca abierta para captar el olor de la muerte.

El hombre que está libre de miedo puede defenderse fácilmente de cinco o seis de estas criaturas sin más arma que una piedra grande o una tibia, pero el ruido de la pelea los atrae y se reúnen rápidamente en gran número, de tal modo que resulta prudente retirarse y dejarlos que disfruten del botín. Jamás consumen la carne de los vivos, pero saben desenterrar los cadáveres y enterrarlos, y cuando matan a un hombre lo cubren de tierra y regresan al cabo de un día para celebrar su festín.

No solo deben disputarse las presas con los zorros del desierto y con otros carroñeros de la noche, sino también con los chaklah'i, que despojan el cadáver de su virtud nutritiva si no se los ahuyenta. Los chaklah'i y los devoradores de los muertos son viejos rivales, muy acostumbrados a tratarse, y en general suelen guardar la cortesía de respetar el derecho de la primera de las dos razas que descubre la tumba, a veces, los ghouls dejan partes del cadáver para que se alimenten los chaklah'i, y estos, a su vez, no extraen la virtud nutritiva de los huesos de los muertos, sino que la dejan en el tuétano para alimento de los ghouls.

Los ghouls del desierto son más pequeños de cuerpo que los que



acechan por las afueras de las ciudades, cerca de los lugares de enterramiento. La falta de alimentos y la dureza de la tierra los deja escuálidos pero muy resistentes, de modo que son capaces de soportar penalidades que costarían la vida a sus parientes que viven cerca de los asentamientos de los hombres. A pesar de estas diferencias, son una misma raza, con una misma lengua y hasta con unas mismas tradiciones.

Los del desierto cuentan entre ellos el relato de Noureddín Hassán, cabeza de una noble familia de Basora, que hizo un pacto con un ghoul de dicha ciudad, llamado en su propia lengua G'nar'ka, en el sentido de que, a cambio de que dejaran descansar en su tumba a su amada esposa sin molestarla, el hombre se comprometía a asesinar a ocho desconocidos en ocho noches sucesivas para entregar al ghoul sus cadáveres. Cuando Hassán había matado a siete conciudadanos suyos, se descubrieron los asesinatos, y el desventurado se quitó la vida para cumplir así su juramento. Este relato no es desconocido por nuestros contadores de cuentos, pero para los devoradores de los muertos tiene un significado especial, pues respetan por encima de cualquier otro vínculo la santidad de un trato, y cuando han acordado prestar un servicio, lo cumplen sin falta.

Cuentan otro relato acerca de este mismo ghoul de la ciudad, de cómo robaron sigilosamente una tumba sagrada, bajo una mezquita, durante el ayuno del Ramadán, y de cómo la gula del ghoul lo enfrentó con los fieles, pero es demasiado largo para referirlo aquí. G'nar'ka es una especie de héroe para su raza y sus hazañas sirven de argumento de muchos relatos.

Es recomendable que el viajero establezca buenas relaciones con los devoradores de los muertos ofreciéndoles la mayor parte de cualquier cadáver que desentierre a lo largo de las rutas de las caravanas. Esto no representa gran sacrificio, pues la carne muerta no tarda en estropearse en el desierto, y ningún hombre, por mucha hambre que tenga, sería capaz de consumir más que una parte pequeña del cadáver antes de que este se vuelva demasiado repugnante para mantenerlo en el estómago. A cambio de este acto de buena voluntad, las criaturas dejarán de atacarle, pues no son belicosas por naturaleza, y solo riñen por la comida, que siempre es escasa en los yermos.

Hablan con susurros roncós en su propia lengua, que es desconocida



para los ajenos a su raza, pero a fuerza de escuchar las conversaciones junto a los fuegos de campamento de las caravanas han aprendido de la nuestra lo que les basta para darse a entender. Su conocimiento de los lugares antiguos del desierto es absoluto. Llevan incontables generaciones buscando su alimento entre las arenas, y han extraído de debajo de las piedras cosas más extrañas que los cadáveres. Lo que no saben los chaklah'i, los ghouls lo recuerdan, y lo que no se pueda descubrir interrogando a los de una raza, se podrá averiguar preguntando a los de la otra. A ninguna de las dos les sirven de nada las tumbas ocultas, ni las ciudades antiguas, ni el oro y la plata enterrados, y están dispuestos a ofrecer estos conocimientos a cambio de carne.

Cierto viajero adquirió en una ocasión de los devoradores de cadáveres la situación del valle de la ciudad perdida de Irem, la de las muchas columnas, pagándoles el precio extraordinario del cadáver de una hermosa doncella de buena familia que había sido envuelta en miel, después de haber sucumbido víctima de la mordedura de una serpiente. Los ghouls temen acercarse a los fuegos de campamento de las caravanas, por miedo a que los abatan los centinelas con sus flechas, pero se habían enterado de aquella muerte por haber oído hablar de ello casualmente a los familiares de la difunta, y el viajero, que tenía tratos con los ghouls, tuvo el valor y la maña suficientes para entrar a hurtadillas en el campamento, poco antes del alba, y llevarse el cadáver, que desprendía dulces gotas, mientras todos dormían, pero cuando aquellos a los que se había contratado para que lo custodiaran durante la noche ya se habían retirado a sus mantas.

El cuerpo no se consumió aquella noche, pues estaba demasiado fresco, conservado como estaba con miel, y la hora era tardía, pero el viajero hizo el mismo servicio de los custodios, velando el cadáver mientras este se pudría al sol y lo visitaban los escarabajos y las moscas, tras haberlo desenvuelto cuidadosamente y haberle limpiado la piel de su sudor dorado y pegajoso. A la noche siguiente fue devorado con deleite y se desveló el secreto del valle de Irem.





**E**ORREN relatos sobre una ciudad de altas torres y cúpulas relucientes, en las profundidades del Espacio Vacío, lejos de las rutas y de los asentamientos de los hombres. Fue en su tiempo un gran centro de humanidad, un jardín bien regado con el agua de cisternas grandes y hondas que no se secaban nunca, alimentadas constantemente por corrientes subterráneas. La ciudad se llamaba Irem, célebre en todo el mundo por su belleza y por su maldad. Sus prósperos habitantes, enriquecidos por el tráfico constante con las caravanas que pasaban en épocas antiguas por sus puertas, camino de lugares lejanos, daban rienda suelta a su amor por la sensualidad y el lujo. No había paño demasiado costoso para sus cortesanas enjoyadas, ni vino demasiado fuerte para sus gruesos mercaderes, ni droga demasiado venenosa para los gustos perversos de su monarca y de sus cortesanos.

Sin previo aviso ni advertencia, la ciudad quedó destruida por un gran cataclismo que derribó sus columnas y sus cúpulas y las cubrió de arena, matando a todos los habitantes. Dice la leyenda que fue un juicio de Dios por la maldad de sus gentes, pero pocos hombres conocen la causa verdadera de su caída. El secreto solo se puede descubrir yendo allí y observando, e Irem lleva perdida para el mundo desde una época



a la que no alcanzan las historias de los hombres. Era uno de los lugares del mundo que llevaban habitados tanto tiempo, que sus moradores ya habían olvidado quién había sido su primer fundador. Ahora no es más que una extensión de montículos polvorientos y de columnas rotas dispersas, y el misterio de su destrucción es tan hondo como el secreto de su creación.

Los devoradores de los muertos conocen la situación de Irem, pero no quieren ir allí, y solo conducen al viajero hasta las laderas exteriores de las colinas que rodean el valle donde se encuentran sus ruinas. Con todo, la puede encontrar el hombre que posee el secreto de las arañas blancas de los hongos radiantes. Come tres y espera a que caiga la noche ante las colinas del valle de la ciudad de las muchas torres. Verás brillar en la oscuridad, entre las arenas, una antigua ruta de caravanas que no se percibe al sol con la vista normal. Se adentra en el valle, entre dos colinas. Síguela, y oirás levemente, entre la brisa, el ruido de los guijarros que ruedan movidos por las pezuñas de los camellos que caminan, el tintineo de los herrajes de plata y bronce de sus arreos, el crujido de las sogas de cáñamo y del cuero engrasado, y quizá el murmullo de las voces. Todos estos sonidos proceden del pasado lejano, y es preciso no hacer caso de ellos, pues son una trampa para la imaginación de los incautos. Los que les prestan demasiada atención van cayendo en un sueño, y se despiertan junto a los camellos de las caravanas, perdidos para siempre para su propia época.

La franja plateada de la ruta de las caravanas conduce hasta la puerta de la ciudad, que está hundida y de la que no queda ningún vestigio. Sin embargo, a veces se distingue a la luz de la luna llena un arco pálido de piedras translúcidas, que es la sombra de la puerta que se hundió hace tantos siglos. Entra por la puerta. Los capiteles de las columnas parecen piedras desgastadas, pues no asoman más que un codo por encima de la arena, y los vendavales los han desgastado y deformado hasta dejarlos irreconocibles. Hay fragmentos dispersos de cerámica y de vidrio, que se encuentran con facilidad, pues relucen a la luz de la luna para el que ha despertado su segunda vista.

Sigue adelante hasta dejar atrás una colina a la izquierda y llegarás a una hondonada poco profunda pero ancha, muy parecida a las hoyas que se producen donde se hunde la arena. Baja por su ladera y sitúate en el centro. Has de saber que estás en el centro de la ciudad caída, allí



donde se levantaba el palacio del rey. En ese punto comenzó el temblor de tierra que derribó las torres y que hizo hundirse el palacio bajo la superficie, hasta que no quedó al descubierto ningún resto suyo. Pero quédate allí de pie y escucha. ¿Oyes un rumor de arena que cae? Es un sonido tenue, que se puede confundir fácilmente con el ruido de un escarabajo que camina por una duna. Busca el origen del sonido, y allí encontrarás, en un hoyo más profundo al que no alcanza la luz de la luna, una abertura pequeña que parece la madriguera de un animal.

Ahora debes decidir si optas por entrar, o por marcharte de la hondonada y abandonar las ruinas de la hundida Irem. La entrada es peligrosa, no solo para la carne sino para la razón. Es posible que solo un hombre que ya está loco pueda entrar en las cisternas que están bajo Irem y soportar el espectáculo de lo que reside en su oscuridad, sin buscar la muerte para huir de aquel horror. Solo puede entrar el que se hace uno con la serpiente, extendiendo los brazos hacia delante y reptando con el vientre, tampoco puede entrar un hombre gordo, sino el que ha vivido mucho tiempo comiendo poco. El pasadizo es como el canal del parto, y solo cede con dificultad, tras mucho esfuerzo.

Cuando hayas vencido en la lucha y hayas caído al interior, encontrarás una cueva, cuyo suelo, cubierto de arena, desciende en pendiente. Todo es oscuridad, pero en las rocas hay incrustadas conchas de minúsculas criaturas marinas que brillan al verse con la segunda vista y aportan la iluminación suficiente para avanzar. Cuanto más se desciende, más amplia y ancha se hace la cueva. Se oye a lo lejos el tenue rumor de un goteo de agua, y se huele claramente el agua, aunque no se encuentra agua alguna. La cueva desemboca por fin en un vasto espacio cuyos límites no se ven, pues el brillo de las conchas marinas de las paredes no tiene fuerza para iluminar a más de una docena de pasos de distancia.

Allí viven unas ratas poco comunes por su gran tamaño. Se los percibe por el suave crujido de sus colas desnudas y escamosas, al rozar unas con otras, y no temen al extranjero, sino que se adelantan con ansia para asestarle bocados en la carne que tiene al descubierto, pero conocen las costumbres del desierto y no tardan en reconocer al que es amante del Espacio Vacío, y a partir de entonces guardan una distancia cortés. Su carne es magra pero alimenticia, de buen sabor, y los ojos resultan particularmente succulentos.



El viajero que sigue la pared curva de la caverna oscura descubre pronto que esta se abre de trecho en trecho a otros lugares semejantes, que tienen a su vez sus diversas aperturas, de manera que se descubre que todo lo que hay por debajo de Irem no es roca y arena, sino que son espacios vacíos con bóvedas sujetas por pilares de roca natural. En realidad, fue el hundimiento de una de estas cavernas lo que hizo sumirse bajo la superficie el palacio del rey, y el temblor de tierra provocado por este hundimiento hizo caer las cúpulas y las torres de la ciudad. Todo esto se puede deducir reflexionando durante los días de oscuridad y del silencio roto solo por el rumor de las ratas y por el goteo del agua fantasma que no se encuentra nunca. La sangre de las ratas es dulce y es suficiente.





**B**AJO tierra, en la oscuridad, el tiempo no transcurre como bajo el ciclo diario del sol. Las horas se alargan y se arrastran con peso de años. A veces, cuando la situación de los cielos concuerda con ciertos lugares cargados que están en las entrañas de esta esfera, la marcha del tiempo se detiene, o se alarga tanto que parece que ha cesado del todo. Es posible contemplar en toda su plenitud una gota de agua que cae, suspendida en el espacio como si fuera una cuenta de cristal pulido colgada de un hilo de seda.

Ya sea por esta curiosidad del tiempo o por algún otro efecto, cuya causa no se aprecia claramente, las criaturas que moran en las cavernas más profundas pueden vivir durante un número de años que, bajo el sol, solo alcanzan los árboles más viejos. Adquieren un aspecto decrepito, pero no mueren. Esto solo sucede con las formas de vida más grande, pues los seres menores no duran más que sus parientes de la superficie. Puede ser que la longevidad sea efecto de la razón, pues es cierto que todas las criaturas de vida larga que se encuentran en las cavernas están dotadas al menos de ciertos visos de inteligencia, y muchas tienen el don del habla, aunque usan lenguas de siglos olvidados, que apenas entendería un lingüista erudito. Las bocas de esos seres no son



adecuadas para conformar las palabras de la lengua humana, y a sus mentes antiguas les cuesta gran trabajo concebir nuestros pensamientos.

Mora bajo Irem una criatura que fue humana en tiempos, pero que ya no es de nuestra raza. La humanidad no es una cualidad que se mantenga inalterada e inagotable durante toda la eternidad, sino que está limitada por las circunstancias de tiempo y lugar, y este ser de la oscuridad perdió toda naturaleza humana hace incontables siglos, antes de que cayera en minas la ciudad de las muchas torres. Se le puede llamar bruja, aunque este apelativo y su sexo significan poco, pues está tan cambiada que no conserva en su cuerpo, atrofiado y deformado, ningún resto de los atributos de mujer, y su brujería no es de la clase de la que se practica allí donde viven los seres humanos.

Este ser se llama l'thakuah, y habla muchas lenguas antiguas, una de las cuales es aquella de la que procede la nuestra. Se le puede interrogar a base de comparar las palabras antiguas con las modernas, y por gestos y señas, pues posee un gran acervo de conocimientos, más preciosos que cualquier tesoro terrenal. Ha escuchado los murmullos y las charlas de los moradores de los golfos más profundos, y ha aprendido sus lenguas, y les ha robado secretos. No divulga estos secretos de buena gana, pero está dispuesta a ofrecer sus conocimientos a cambio de obsequios de alimentos y de otros artículos necesarios. Está doblada por los años y le resulta difícil cazar con sus miembros retorcidos, aunque es capaz de moverse con ligereza sorprendente cuando le es preciso, y resulta prudente sentarse a tres pasos de distancia de ella, como mínimo, al escuchar sus relatos de los tiempos antiguos.

A cambio de un cadáver fresco de rata contesta a una sola pregunta, por lo tanto, procura preguntar con prudencia. No miente, pero tampoco ofrece sus conocimientos más preciosos sin que se le pregunten. Así consigue conservar a su lado a los que son sus discípulos, para poder seguir disponiendo de carne fresca y de otros artículos necesarios, como el agua y el fuego, cuando los desea. Tiene celos de la belleza de los demás, y en arrebatos repentinos de locura puede intentar matar a sus benefactores si la ofenden sus rostros, pues sus ojos se han acostumbrado a la oscuridad y ve como si estuviera bajo el sol, pero el que tiene el rostro desfigurado no debe temer nada de ella, pues le parece divertida la falta de nariz y de orejas. Tiene una risa seca, como el chirrido de una bisagra oxidada, y al reír dobla de tal manera el



cuerpo deforme que casi toca el suelo con la frente.

I'thakuah no recuerda cuánto tiempo ha vivido en las cavernas, ni guarda el recuerdo de quién fue hija antes de retirarse del sol. Conserva la mente lúcida acerca de todos los demás asuntos. Sus ojillos negros, que relucen entre las arrugas de su cara curtida, se parecen a los de los insectos. Aunque no tiene dientes, se le han endurecido las encías, con las que puede arrancar pedazos de carne cruda y masticarlos. Tiene una fuerza fuera de lo normal, concentrada sobre todo en sus manos. Si consigue rodear con los dedos la garganta de un hombre, no es posible hacérsela soltar, ni tirándole de las manos ni golpeándola, hasta que le ha roto el cuello. No tiene más ropa que un manto astroso de lana que lleva ceñido a los hombros hundidos.

La primera vez no sabrás qué preguntarle ni siquiera lo sabrás la décima vez, pero si le sirves con paciencia, irás adquiriendo con el tiempo conocimientos que te servirán para dirigir tus preguntas con mayor precisión, de manera que, cuanto más tiempo pases con esta bruja, más preciosas resultan sus respuestas. Conoce las tradiciones de los Primordiales y los lugares donde se los venera a lo largo y ancho del mundo, tanto en tierra firme como en los mares. Desvela algunos conocimientos geográficos que son desconocidos para los eruditos y que pueden parecer fabulosos, tales como la existencia de un gran yermo helado, muy lejos, al sur. Pues ¿cómo es posible que haya hielo al sur del mundo? Sin embargo, todo lo que dice es cierto y se puede confirmar por medio de pesquisas diligentes.

Si la interrogas con habilidad, ella te hablará de los siete grandes señores y de su origen entre las estrellas, de su batalla con los seres todavía más antiguos, a los que se llama los Seres Mayores, que habitaron mucho tiempo en nuestras tierras antes de que llegaran los Primordiales y los expulsaran al mar, de las criaturas de Yuggoth, cubiertas de hongos, que en eras pasadas vinieron aquí de más allá de la esfera de Saturno, para extraer los minerales de este mundo, de los danzantes del tiempo, de Yith, que se revisten de cuerpos a voluntad cuando se aventuran a visitar eones lejanos, de los sirvientes de Dagón, semejantes a ranas, de los temidos shoggoths, las más poderosas entre todas las criaturas que viven bajo la superficie de la tierra, según se cuenta.

Cuando te dispongas a dejar de servirla, procura disimular tus



intenciones, pues es seguro que intentará matarte. Junto al lugar donde duerme hay una pirámide de cráneos humanos, despojados de todo resto de carne, que son los de los que han estado a su servicio en el pasado. Que sirvan de advertencia al prudente que busca la sabiduría. No intentes huir de las cavernas por el camino estrecho por donde entraste, pues tendrías que retorcerte y que forcejear tanto con la tierra, que I'thakuah te oiría y te asiría de los pies antes de que pudieras alcanzar la superficie. Entonces te mataría sin duda alguna, pues sus largos brazos son más fuertes que los de diez hombres, y sus dedos son como tenazas de herrero.

Hay otra vía de huida que conduce hacia abajo, a pasillos y cámaras que están por debajo de la gruta. Si la buscas con diligencia, la encontrarás, pero disimula tu conocimiento de esta abertura ante la bruja, para que no sospeche tus intenciones. Espera a que esté dormida y roncando, y retírate a hurtadillas de su lado para entrar por la puerta inferior. Es demasiado estrecha para su cuerpo. Cuando estés a salvo, al otro lado de la entrada, puedes reírte de su impotencia y decirle lo que opinas de verdad de su fealdad. Te arrojará huesos, pero tiene mala puntería. Pero no te entretengas demasiado, pues si empieza a entonar una maldición, lo que es más que probable, deberás haberte alejado de ella lo suficiente para no oír las últimas palabras cubriéndote los oídos con las manos, con lo que la maldición no hará efecto.





**B**AJO las ruinas de Irem la que fue hermosa, en las profundidades, más honda aún que sus cisternas y sus catacumbas, se encuentra una ciudad hecha de cámaras y pasillos tallados en la roca viva. Su origen es más antiguo que la raza del hombre, y no tiene nombre. Ni siquiera los seres subterráneos que viven en ella saben cómo llamarla, ni siquiera los espectros de sus antiguos habitantes lo recuerdan. Es posible que Irem, la de las muchas columnas, se fundara sobre este lugar por puro azar, o bien puede ser, como parece probable, que cuando la antigua raza de seres que habitaban la ciudad perdida se hallaba en su última etapa de decadencia, sus miembros se sirvieron de alguna magia para hacer subir el agua de las profundidades de la tierra, consiguiendo así que se estableciera Irem sobre ellos, con lo que podrían contar con una provisión constante de carne fresca, pues no cabe duda de que eran comedores de hombres. Los pasillos están llenos de cráneos y de huesos humanos, que en su mayoría son huesos pequeños de niños o de recién nacidos.

Los techos de las cámaras interconectadas son bajos, pues sus habitantes se movían a cuatro patas, en vez de erguidos como los seres humanos. El techo de cada sala y de cada pasillo tiene un brillo verde



que para la visión normal equivale a la luz de una sola vela, pero que en la oscuridad absoluta de las profundidades resulta más claro que la luz del día. Las paredes de las cámaras están decoradas con pinturas de muchos colores, cuyos pigmentos resaltan de la superficie de la piedra y tienen textura al tacto, de tal modo que parece que destacan con una realidad más que pictórica, y cuando se los contempla durante varios minutos, lo representado tiembla y produce impresión de movimiento y de vida: ¡tan extraña era la habilidad de aquellos pintores antiguos!

En esas decoraciones se contiene la historia de esta raza desconocida, que el sabio puede leer como las palabras de un libro escrito, si dedica el tiempo necesario a estudiarlas. Aquellas criaturas tenían la forma de los cocodrilos del río Nilo, pero con las extremidades más largas y las colas más cortas, y con los cráneos grandes y abombados. Las patas delanteras de las criaturas terminaban en dedos delgados, adecuados para manipular herramientas, y es evidente que eran capaces de erguirse, apoyándose en las patas traseras y en las colas, cuando se servían de esas manos. Poseían grandes riquezas. Todas las figuras de los murales aparecen ataviadas de vistosos collares y diademas de oro y joyas, y sus cuerpos pardos están cubiertos de vestiduras costosas de los colores más vivos. Es posible que no representasen a sus esclavos, sino solo a sus nobles.

Las pinturas más antiguas de las paredes muestran una época remota en que vivían sobre la superficie de nuestro mundo, en ciudades de torres altísimas unidas por estrechos viaductos, con las que no se puede comparar nada que hayan construido nunca los hombres. Alrededor de estas ciudades se alzaban bosques de árboles gigantescos habitados por bestias monstruosas. Un cataclismo horrible destruyó los monstruos de los bosques y oscureció los cielos, sumiendo las ciudades en la oscuridad y obligando a la raza a refugiarse bajo la superficie de la tierra. Prosperaron en las profundidades de las cavernas protectoras y aprendieron a criar su propio alimento y a generar su propia luz. En verdad que resulta maravilloso considerar el ingenio de aquellos seres.

Los murales que ilustran épocas posteriores de la historia de aquella raza de reptiles van degenerando en cuanto a calidad. La raza fue decayendo poco a poco y reduciéndose en número, hasta que solo quedó por fin esta única ciudad subterránea. Cuando la humanidad construyó las torres de Irem en el valle superior, surgieron sectas secretas



que adoraban a los residentes de la parte inferior, presentándoles ofrendas y sacrificios. En las pinturas se ve que los sultanes de la ciudad de Irem perseguían implacablemente a estas sectas y ejecutaban a sus miembros, pero el culto continuó hasta la caída misma de la ciudad.



Alfabeto: de los habitantes de la ciudad que está bajo Irem.

Aunque, viendo sus abundantes pinturas murales, resulta evidente que conservaban y comunicaban por medio de imágenes los hechos importantes, los reptiles tenían también una escritura basada en los sonidos. En sus paredes se ven repetidos ciertos caracteres, que en conjunto son pocos y sencillos, y aparecen en grupos que forman palabras, del mismo modo que nuestra escritura moderna, de hecho, la escritura de esos seres es tan semejante a la escritura humana que debieron de aprenderla de los ciudadanos de Irem a lo largo de los siglos en los que mantuvieron tratos con los hombres. Cuando se establecieron los comienzos de Irem, esas criaturas habían degenerado tanto que tenían poco que ofrecer a nuestra raza, pero sabían aplicar lo que nosotros habíamos alcanzado con nuestro propio ingenio. Así caen y se humillan en su desolación los poderosos, hasta que la rueda de molino de los siglos los reduce a polvo.

En ninguna de las paredes aparece ilustración alguna relativa al hundimiento de Irem en pozos entre las arenas. Sería fácil llegar a la conclusión de que el desplome de la bóveda de la gran cisterna, bajo el palacio, fue un hecho repentino y natural, del que no quedó ningún registro histórico porque fue imprevisto y porque precipitó la extinción de los habitantes de la ciudad inferior, que perdieron en un solo día su provisión de alimentos. Sin embargo, en el suelo de uno de los pasillos superiores de la ciudad subterránea se encuentra un objeto que sugiere al viajero prudente otro hecho distinto. Entre las costillas de un esqueleto que no es humano hay una espada de bronce, cubierta por el polvo de



los siglos.

He aquí el relato de la espada, cuya lengua habla sin necesidad de boca. Los soldados de Irem accedieron a los pasillos de la ciudad sin nombre que estaba bajo la suya, persiguiendo quizá a miembros de la secta que rendía culto a los residentes inferiores. Los últimos habitantes reptiles, para no perecer bajo las espadas de los hombres, aplicaron algún resto de esa misma magia de la que se habían servido en siglos pasados para que las aguas de la tierra subieran a las cisternas, y esta vez provocaron el hundimiento de la ciudad. Existe magia capaz de provocar fisuras y temblores de tierra. A pesar de su estado de decadencia, las criaturas debían de saber que estaban causando su propia destrucción, pero odiaban tanto a los hombres que no dudaron en obrar así. La sangre que corría por sus corazones era fría, como la de la serpiente, y allí, tan hondos bajo la arena, no había sol que se la calentara, y la malicia implacable del cocodrilo es proverbial. Antes de ser testigos de su propia extinción, condenaron a la destrucción a la ciudad de Irem.





**L**RAS entrar en la ciudad subterránea, si doblas siempre a la izquierda, palpando siempre la pared de la izquierda con la punta de los dedos, como suele hacerse para llegar hasta el centro de un laberinto, tras haber dado muchas vueltas y haber descendido, llegarás a una cámara grande, mucho mayor que las otras, que tiene una alta bóveda pintada de color azul oscuro con un pigmento de lapislázuli molido, de modo que parece el cielo de la noche. La superficie de la cúpula está cubierta de puntos brillantes de luz, como estrellas, que iluminan la cámara. Cada una es una joya incolora, tallada. Observándolas, no se entiende por qué arte brillan con luz tan clara, pues la fuente de su resplandor está oculta. La luz tiene una frialdad que quema la piel del que se expone largo tiempo a sus rayos, y por ese motivo es dañino codiciar esas piedras. Están dispuestas de modo que representan constelaciones distintas de las de los cielos, pues son las estrellas de un cielo nocturno que no es el de nuestro mundo.

Es inútil codiciar esas gemas, pues en el suelo de las salas se encuentran piedras preciosas de especies más corrientes, ocultas en parte bajo una alfombra de polvo, que yacen donde cayeron dispersas cuando los habitantes de la ciudad sin nombre la abandonaron



precipitadamente. Podría suponerse que los habitantes se servían de las joyas de colores para el comercio, tal como nosotros usamos las monedas de plata y de cobre: tantas son las que se pueden recoger con muy poco esfuerzo. Un puñado de esas piedras bastará al viajero para estar provisto con abundancia, aunque pase años enteros siguiendo las rutas de las caravanas o viajando por mar hasta los lugares remotos del mundo.

La pared curva de la cámara iluminada por las estrellas está cubierta en toda su extensión, desde el suelo hasta la base de la cúpula azul, salvo los vanos de las dos puertas abiertas, de pinturas en relieve que representan paisajes extraños y ciudades que no son de este mundo. En el centro de la sala hay un estrado bajo, circular, de piedra verde blanquecina, por la que penetra la luz y desvela profundidades lechosas. Esta única piedra inmensa es de una clase tan poco común que la mayoría de los que la vieran serían incapaces de identificarla, pero solo puede ser esa piedra verde que tanto se aprecia en Catay por sus propiedades salutíferas. Sobre su superficie están tallados con líneas profundas unos triángulos que se cortan en ángulos irregulares, de tal manera que contemplarlos produce dolor de cabeza, y en el centro de los triángulos que se cortan hay un círculo en el que está inscrito el signo de cinco ramas que se asocia a la Raza Mayor que gobernó la tierra antes de la llegada de los Primordiales.

Alrededor del estrado sobresalen unas clavijas de metal del grosor de un puño, sin ninguna señal, que se pueden introducir en la piedra con una leve presión. Las clavijas están hechas de un metal que no conocerían nuestros alquimistas, pero que ha resistido el paso de los siglos sin deslustrarse ni oxidarse, con una nobleza semejante a la del oro puro. Solo se puede bajar una clavija cada vez, y queda bajada durante un plazo determinado de varias horas, tras las cuales vuelve a su altura anterior. Hay siete clavijas, una por cada una de las pinturas de la pared.

Sentándose con las piernas cruzadas y presionando cualquiera de las clavijas se apagan algunas de las joyas relucientes de la cúpula, de tal modo que solo queda iluminada la pintura que está al lado opuesto de la clavija. Al cabo de cierto tiempo, la escena pintada cobra vida y empieza a moverse. El alma sale del cuerpo y vuela a través de vastos espacios hasta llegar a la tierra de la pintura, de tal modo que la escena



se convierte en el mundo. Sin embargo, el alma no queda sin cuerpo, sino que se instala dentro de algún habitante de ese mundo, y ve por los ojos de la criatura y oye por sus oídos. Con un esfuerzo de la voluntad, es posible controlar a algunos de los seres en los que entra el alma, aunque otros de mayor orden evolutivo advierten el intento y se resisten a él con violencia.

La experiencia del viaje del alma es distinta de cualquier sensación de movimiento físico, pues produce una sensación de caída sin fin por un abismo de colores, formas y sonidos que solo se puede conocer en los sueños, y produce un terror que solo son capaces de soportar las mentes que están preparadas para sus rigores. Es recomendable ayunar un día entero antes de intentar entrar por cualquiera de los pórticos. La confusión y el mareo pueden producir la pérdida de control de los procesos del cuerpo mientras este espera en el estrado el regreso del alma. Aunque la mente se encuentra en otra parte durante sus vuelos, el cuerpo reacciona como por simpatía, de modo que lo que se hace a la mente puede manifestarse en la carne, y de aquí se desprende un peligro, pues la muerte del anfitrión en el que se precipita el alma tras pasar por el pórtico provocará sin falta la muerte del cuerpo sin alma de cualquiera que no sea un brujo muy poderoso, pues la conexión entre el cuerpo y el alma, con todo lo tenue que parece, no se puede romper sin sufrir graves consecuencias.

Cuando se usa la cámara iluminada por las estrellas para practicar el vuelo del alma, se atrae a las sombras de aquellos que, en vida, caminaron a cuatro patas por los pasillos del pasado. Se agolpan alrededor del estrado como polillas que acuden a la luz de un candil, rodeándolo sin cesar y mirando con ojos llenos de odio, como si contemplaran una profanación. Mueven las mandíbulas en silencio mientras profieren rugidos de furia, pero no llega sonido alguno a los oídos, pues llevan muertos tantos milenios incontables que sus voces se han desvanecido hasta quedar en silencio. Estas pálidas sombras solo se pueden ver si se han masticado las arañas blancas de la segunda vista, pero aun cuando no se tiene esta, se deja sentir una corriente de aire frío que levantan ellos agitando las garras y las patas delanteras. Los triángulos entrelazados del estrado contienen a las sombras e impiden que sus garras y sus dientes pasen del borde de la plataforma circular de piedra, pero su sustancia está tan atenuada que es dudoso que pudieran hacer daño a la carne viviente aunque tuvieran libertad para avanzar.



Otra propiedad más de los triángulos es que contienen a las sabandijas de la ciudad, a las serpientes, alacranes y ratas que se arrastran constantemente por los pasillos, impidiéndoles que muerdan o piquen al viajero que está sentado sobre la piedra verde, arrebatado, mientras su alma vuela a tierras lejanas. Ni siquiera los murciélagos carnívoros pueden traspasar el límite del estrado cuando se ha despertado este presionando una de las siete clavijas. Los que construyeron este lugar demostraron con esto su sabiduría, pues si bien los espectros son impotentes, las voraces sabandijas podrían devorar al hombre que está inmóvil y en trance, hasta dejarlo en los mismos huesos antes de que regresara su alma.

Será conveniente hacer una descripción detallada de los siete destinos a los que se accede desde la cámara abovedada, y de sus habitantes y costumbres, para instruir a los futuros visitantes de la ciudad que está bajo Irem.





**E**N las tierras lejanas que están al oriente, más allá de altas montañas que se levantan tanto hacia los cielos que, según se cuenta, en sus cumbres falta el aire mismo, se extienden unos altos pastizales rodeados de despeñaderos impracticables, salvo por algunas escaleras estrechas talladas en la roca. Es una región extraña, llena de misterios de los que quizá sea mejor no hablar salvo con palabras veladas. La tierra se llama Leng, en la lengua del país. Sus habitantes más numerosos son pastores de unas bestias que parecen cabras de pelo largo. Estos animales les sirven para todas sus necesidades. Su carne es el alimento principal de los nómadas, de su lana densa tejen los paños con que se visten y con los que fabrican sus tiendas redondas. Los nómadas son cortos de estatura pero robustos de cuerpo, tienen los pulmones adaptados a aquel aire poco denso, y presentan la tez amarillenta, con ojos negros y rasgados y pelo negro e hirsuto. No suelen caminar, sino que van de una parte a otra montados en caballos que no son como los nuestros, sino que son tan pequeños que los jinetes rozan la hierba con los pies, tienen las crines pobladas y erizadas.

Cerca del centro de la altiplanicie, sobre una pequeña elevación del terreno, se levanta un gran monasterio de piedra negra y tejados de tejas



rojas, donde reside una secta de monjes de los que se dice que adoran a dioses incomprensibles y que practican abominaciones tan antinaturales y repugnantes que los habitantes de la altiplanicie prefieren no hablar de ellas y hasta evitan volver los ojos hacia aquel lugar. Los pastores temen a los monjes, que no salen nunca de su monasterio durante las horas del día, y a los que rara vez atisban los demás hombres. Los monjes son los señores de Leng, y todas las tribus les pagan un tributo anual; sin embargo, les resultan tan indiferentes las gentes y los asuntos de su reino, que su influencia apenas se deja sentir, salvo muy de tarde en tarde, cuando algún suceso extraordinario los obliga a intervenir para salvaguardar sus propios intereses. Se susurra que no son humanos del todo.

Los verdaderos jefes del pueblo de Leng son los chamanes, que tienen gran poder en sus campamentos en virtud del terror que inspiran. Se los reconoce por las marcas azules que se hacen en el rostro cuando llegan a la edad adulta, y por un amuleto pequeño de jade verde que llevan al cuello, colgado de una correa. Tiene forma de animal alado, parecido a un perro grande, con el hocico contraído en una mueca de rabia violenta. Esta piedra es símbolo de su poder y señal de su esclavitud al mismo tiempo, pues una vez que se la han puesto ya no pueden volvérsela a quitar y deben tenerla puesta aun después de la muerte, para que los cosechadores de almas no envíen a recolectores en forma de cuervos, de ratas y de otras criaturas carroñeras para que les roben los huesos, esclavizando así su esencia durmiente.

Por las cercanías de los campamentos rondan perros semejantes a los que están tallados en esas piedras. Sus largos aullidos resuenan por la llanura como los lamentos de los condenados. Esas bestias son mucho mayores que nuestros perros del desierto, tienen casi el tamaño de un hombre agachado, no tienen las alas que aparecen en las imágenes de los amuletos, pero son idénticos a estos en todos los demás sentidos. Cazan en grandes manadas, se apoderan, para su sustento, de los animales más débiles de los rebaños y, cuando pueden, de los niños y de los ancianos de los nómadas. Para tenerlos a raya no sirve la fuerza ni las armas, solo la necromancia poderosa, sirviéndose de los cadáveres de guerreros muertos en combate y que, cuando se les anima, se convierten en custodios nocturnos de los campamentos.

Los perros alados de las piedras del alma son unos protectores



celosos, y siguen el rastro de cualquier necio que haya robado uno de estos amuletos a su chamán y lo someten a una venganza terrible. Mientras los chamanes lleven puestos sus amuletos, son invulnerables a las consecuencias de sus actos y pueden cometer impunemente cualquier desafuero contra los hombres o contra los dioses. No temen más que a los monjes del monasterio, a los que respetan a regañadientes. Son los únicos habitantes de Leng que no comen la carne de los animales de los rebaños, sino solo carne de seres humanos, que hierven en grandes calderos de cobres hasta que está tierna, y después la salan y la dejan secar para que se conserve durante sus viajes de nómadas. El pueblo llano de la altiplanicie está dispuesto a pagar este precio a cambio de la protección que brindan los chamanes contra los perros y contra otras amenazas menos físicas.

Si pasas por el pórtico de Leng en viaje del alma, encontrarás tu mente en el cuerpo de uno de sus habitantes, con pleno poder de controlar a esa criatura como te parezca oportuno, y entendiendo su lengua y las obligaciones de su vida. Dentro de este vehículo puedes ir donde quieras y enterarte de todo lo interesante acerca de ese lugar y de su antigua historia, pues Leng es una de las regiones más antiguas de nuestro mundo, y no la han afectado los cataclismos que de tarde en tarde cambian la configuración de la tierra y los límites de los mares. Es una desventura entrar en el cuerpo de un niño pequeño, pues su forma inmadura limita la capacidad de recoger información. No es posible entrar en el cuerpo de un chamán, protegido como está por el espíritu del perro alado con el que tiene tratos su alma, ni tampoco se puede ocupar el cuerpo de un monje, pues los que viven en el monasterio están protegidos por hechizos poderosos.

Una criatura de las profundidades contó un caso divertido que sucedió a un viajero que visitó Leng. Ese hombre fue un brujo que vivió varios siglos antes de nuestro tiempo. Pasó por el pórtico y se encontró bajo la forma de una niña recién nacida, en el momento en que un chamán y su aprendiz metían a la niña en un caldero de agua hirviendo. Incapaz de resistirse, por la pequeñez del cuerpo de su anfitriona, padeció todos los tormentos de la muerte, más aún, su conciencia quedó estancada en la carne de la niña, después de ser cocinada esta, y tuvo que pasar por la indignidad de ser desmembrado y comido trozo a trozo. Estos son los peligros de la práctica de la brujería.



Por las mañanas, cuando ha llovido y hay niebla baja sobre los pastizales y el sol apenas asoma sobre las líneas bajas de nubes de color de pizarra que cubren el horizonte, se puede ver la forma de una gran ciudad de grandes torres y viviendas oblongas de piedra, pero es un espejismo, pues por muy claras que sean las líneas de la ciudad, que a veces resulta visible con gran riqueza de detalles, siempre vacila y se desvanece cuando se acerca uno a ella. Los chamanes cuentan que es la ciudad de los Seres Mayores, que en tiempos se alzó donde está ahora Leng, pero que con el paso de los eones se desplazó con los movimientos de la tierra misma hasta algún lugar remoto, muy al sur. Ellos creen que el suelo sobre el que caminamos no está fijo, sino que flota sobre las profundidades del mar, y que los vientos, a lo largo de los siglos, desplazan la tierra por el mar, de manera que nuestro mundo siempre está cambiando de forma, y que lo que era norte pasa al sur, y lo que era oriente pasa al occidente.

El pueblo llano de Leng venera a los chamanes, pero los chamanes veneran a Yog-Sothoth, el maestro de las puertas, que es uno con todo el tiempo y con todo el espacio y que se manifiesta como confluencia de las esferas de los cielos y brilla con todos los colores a la vez. Aprende sabiduría y venera a Yog-Sothoth si quieres trascender los límites del espacio y la barrera del tiempo, y si quieres hacer largos viajes por la mirada de mundos, venéralo si quieres desafiar a la muerte misma y vivir más que los años que te ha marcado el destino, pues Yog-Sothoth tiene las llaves de todas las puertas, hasta la de la puerta de la muerte. Los chamanes le rinden culto con la oración siguiente, que solo se puede traducir a nuestra lengua de manera aproximada:

«¡Aieei-k'tay! Escucha mi grito, Yog-Sothoth, por tu nombre secreto te venero, por tu nombre verdadero te rindo pleitesía a cambio de tu tolerancia, pronunciarlo es la muerte. Te suplico de rodillas el don de ser esclavo a tu servicio, oh Pastor de los Siglos. Acepta mi ofrenda de sangre, carne y huesos, y el tormento de esta alma que he encadenado para tu gusto. Libera las puertas, Señor de las Transiciones, para que mi voz pueda difundir la gloria de tu grandeza, llevada por las alas del k'tay que protege al linaje de mis padres. Reconozco tu supremacía y doy fe de tu grandeza en el palacio de los juicios, que está más allá de las estrellas. Aieei-k'tay, Yog-Sothoth, Aieei-k'tay».





LA Ciudad de las Alturas, como podríamos llamarla, es el lugar de origen de la raza de los Mayores, que es todavía más antigua que la de los Primordiales, que viajaron a nuestro mundo mucho antes de la creación del hombre. Aquí levantaron una nueva ciudad que imitaba aquella que les era familiar, y todavía se puede ver la silueta espectral de este segundo hogar suyo entre las nieblas de la altiplanicie de Leng. Con todo lo monumental que parece a los ojos humanos, no es más que un pálido reflejo del original, que reluce bajo el calor de tres soles en su mundo lejano. No se sabe si es posible llegar a este lugar con el cuerpo, aunque algunos han dicho que es posible viajar hasta allí sin recurrir al vuelo del alma, por medio de ciertos ángulos que abren canales a través de la sustancia misma del espacio y preparando cuidadosamente la carne a base de brebajes de hierbas, pero la cuestión de si un hombre vivo puede realizar ese vuelo y sobrevivir solo se podrá determinar con el intento.

Los cuerpos de los Mayores parecen torpes y antinaturales a nuestro entender, pero se mueven con rapidez con sus cinco extremidades inferiores, que tienen pies anchos y de forma triangular. Sus troncos son grises, coriáceos y duros al tacto, y tienen estrías verticales. Salen de ellas



unos brazos flexibles, muy semejantes a las ramas de un árbol. Entre las estrías se despliegan unas alas verticales grises que se abren de abajo arriba, como un abanico. Les permiten volar tanto por el aire como por el vacío entre las estrellas, y estas criaturas se mueven velozmente por el agua agitando las alas rítmicamente. A veces las despliegan bajo los rayos de sus soles para disfrutar del calor.

Estos monstruos tienen una vista excelente, pero, dado que les permite ver hacia delante y hacia atrás, cosa a la que no estamos acostumbrados los hombres, hace falta cierto tiempo para acostumbrarse a ella y poder aprovecharla bien. La primera impresión es la de una imagen superpuesta sobre otra, como si un pintor hubiera ejecutado una segunda pintura directamente sobre la primera, de tal modo que pudieran verse las dos. Esta desorientación de los ojos pasa al cabo de breve rato, y sirven de instrumentos admirables para apreciar la belleza de la ciudad.

Si bien la Ciudad de las Alturas no tiene nombre propio reconocido por nuestra raza, bien podría llamarse la ciudad de los colores: tan resplandeciente es la luz de este mundo. El mayor de sus soles es rojo, el mediano, amarillo, y el menor, que es poco mayor que Venus cuando está más cerca de nosotros, es de un blanco azulado radiante que no se puede mirar fijamente sin que se deslumbren los ojos de los habitantes. Estos tres colores se combinan sin mezclarse, de tal modo que en un momento dado el cielo es de color rosa, a poco es verde, después toma un matiz verde delicado, y así sucesivamente, cambiando con rapidez de un tono a otro y haciendo que todo lo que se ve en la ciudad, bajo su luz, baile y centellee con reflejos como de joyas finamente labradas.

Las torres luminosas son tan altas que la mente no es capaz de concebirlo, pues sus cúspides están entre las nubes, sin embargo, no parecen tan altas desde lejos, pues no son unos minaretes estrechos como los que solemos construir nosotros cuando queremos que un edificio se alce hacia los cielos, sino que son muy gruesos, con ángulos cuadrados. Las piedras están tan bien encajadas, que estas altas montañas artificiales parecen talladas de una sola pieza. Sus formas atrevidas desafían a la tierra, pues algunas son más anchas en las cúspides que en las bases, y tienen inmensas superficies llanas por las que se pasean los Mayores, conversando entre sí con sus voces agudas y chillonas, de sonido muy semejante al de nuestras flautas.



Son maestros del arte pictórico, pero lo que más le gusta es representar sus propias figuras, como si sus formas mismas fueran cosa sagrada para ellos, o como si al reproducirlas en sus pinturas y en sus esculturas les sirvieran de alivio al ver algo perfecto en un universo imperfecto. Su figura adorna por todas partes sus muros, sus fuentes, hasta las balaustradas de sus altas terrazas, pues les encantan las alturas y no suelen aventurarse por las sombras entre las bases de sus edificios, ni por la densa jungla que se extiende más allá de los límites de esta vasta ciudad. Puede que sea por esto por lo que ha adquirido el nombre de Ciudad de las Alturas entre los que residen en las profundidades de nuestro mundo y entre los pocos hombres que tienen tratos con ellos.

En sus muchas galerías hay pinturas en las que se muestra su venida a nuestro mundo cuando tanto la superficie seca de este como sus mares estaban desprovistos de vida, de manera que en la tierra no crecía una sola hoja de hierba, y en los mares no nadaba un solo pez. Ellos se encuentran igualmente cómodos en el agua y en el aire, y su primera residencia en nuestro mundo fue bajo las olas, como lugar menos penoso para su carne que bajo los fuertes rayos de nuestro sol, que en aquella edad antigua eran más calientes y quemaban más. Esa misma dureza del sol era precisamente lo que impedía que se desarrollara la vida sobre las peñas. No es que nuestro sol sea más fuerte que los tres soles de sus cielos, pero, por lo que dicen ellos en sus conversaciones al contemplar imágenes de nuestro mundo, lo que sucedía era que en las regiones más altas del aire faltaba una barrera que amortigua la fuerza de los rayos.

Los Mayores crearon muchas clases de seres vivos para que los mares fueran más agradables. Cuando hubieron transcurrido largos eones y nuestro aire se hizo más denso, empezaron a crecer plantas sobre las piedras, y, más tarde todavía, caminaron y volaron entre ellas los insectos. Los Mayores salieron de entre las olas y construyeron su nueva ciudad allí donde se encuentra ahora Leng, más allá de las montañas de oriente. Vivieron sin molestias durante un periodo de tiempo muy superior al que ha existido nuestra raza, dedicados a sus estudios y a sus creaciones, pues son unas criaturas curiosas que aspiran a conocer todos los misterios de los mundos que han abierto.

Entonces llegaron los ejércitos de Cthulhu, que los hicieron retirarse de nuevo a los mares y destruyeron su ciudad. Después de que



transcurriera un lapso de tiempo que no podrían medir nuestros matemáticos, pues no hay palabra que designe un número tan elevado de años, los Mayores volvieron a surgir de las profundidades y construyeron una ciudad nueva sobre las ruinas de la otra, en la tierra que está en el extremo sur de nuestro mundo, pues, con el tiempo, esta tierra ha flotado sobre el gran océano subterráneo, desplazándose de norte a sur. Allí siguieron hasta la llegada del hielo, y entonces regresaron de nuevo al mar.

Todas estas cuestiones se deducen de sus pinturas y de las conversaciones que mantienen entre ellos, pero no es fácil, pues los cuerpos de los Mayores no se pueden controlar como los de la mayoría de los vehículos. Parece que no se resisten al intento de hacerlos caminar hacia un lado u otro, sino que, simplemente, no son conscientes de él, sin embargo, en vista de ciertos comentarios burlones que hacen entre ellos, es posible que sepan cuándo los ocupa un viajero del alma que los visita, pero que el hecho les parezca tan poco importante que opten por no hacer caso de ello.

Dedican buena parte de su tiempo a los debates intelectuales, pues tienen las mentes más agudas que las de cualquier otro ser vivo que se pueda conocer a través de los pórticos. Pero también les agrada comentar entre ellos diversas torturas sangrientas que infligen a varias clases de seres vivos que crían expresamente con ese fin. La tortura es para ellos un arte elevado, y es su pasatiempo principal. Las criaturas que sufren para divertirlos se crían de modo que se potencie su sensibilidad al dolor, para que se retuerzan con más ahínco. La calidad del arte y del espectáculo, pues es ambas cosas a la vez, viene determinada por lo agudo que puede ser sin truncar la vida del intérprete.

Es preciso escribir aquí una blasfemia que, si se dijera en voz alta, suscitaría indignación y acarrearía la muerte, tanto en las tierras del Profeta como en las de la Cruz. Se susurra que los Mayores, que dominaban el arte de elaborar toda clase de cosas, tanto vivas como inertes, son los creadores de la humanidad. Elaboraron muchas formas de vida para llenar las tierras desiertas de nuestro mundo, y nosotros no fuimos más que una entre muchas. Nuestros eruditos no saben por qué nos crearon, ni tampoco se ha oído decirlo a los Mayores, pero hay que tener en cuenta que cuando hablan de la humanidad en sus



conversaciones siempre es con una especie de risa aguda, como si el mero hecho de citar nuestro nombre los divirtiera. Quizá no sea casualidad que en nuestra anatomía los órganos de la reproducción estén combinados con los órganos de la excreción, mientras que en los cuerpos de los Mayores están unos muy separados de los otros.





**L**A ciudad de R'lyeh ocupa una sucesión de anchas terrazas en las laderas de una montaña sumergida bajo un gran océano que está muy al sur de Catay. Como estas aguas son desconocidas para los navíos mercantes de todas las naciones, no es posible situar con precisión la montaña en ninguna carta de navegación. En un pasado lejano, mucho antes de la creación de nuestra raza, llegó el gran Cthulhu con sus guerreros, con sus criados y con sus muchos hijos y construyó la ciudad en las alturas que dominaba una isla fértil, como lugar fortificado donde podrían residir a salvo de sus enemigos. Por su construcción parece una fortaleza, pues cada terraza está protegida por murallas de cien pasos de grosor. Cuando la isla se hundió en las profundidades, R'lyeh se sumergió con sus habitantes y con el señor de estos.

Esto dicen los estudiosos de este dios que viven en nuestros tiempos, que son pocos y dispersos, cuando se les fuerza a desvelar los secretos de sus estudios. No es nada fácil hacerles hablar de estas cosas, pues no temen a la muerte, no obstante, hay tormentos peores que el fin de la carne, y la vida puede ser un mal mayor. Aunque respetan el poder del difunto Cthulhu, que yace soñando, no tienen deseos de emular su suerte



ni sentir cómo muerden los gusanos y los escarabajos su cadáver todavía dotado de sensibilidad, a diferencia de la carne de su dios, la suya no se renovaría.

R'lyeh está construida de roca, y es de dimensiones enormes, aunque no se alzaba hacia los aires como la ciudad de la Raza Mayor que habitó nuestro mundo antes de la llegada de los Primordiales, sino que se ceñía a la tierra. Sus viviendas parecen por su forma grandes bloques amontonados como los juguetes de un niño. Las piedras verdes con que están construidas son de un tamaño tan inmenso que ni siquiera los egipcios habrían sido capaces de moverlas, no obstante, están encajadas tan perfectamente que no es posible introducir entre ellas la hoja de una daga. Sobre la cumbre de la montaña se levanta una piedra de bordes tallados a escuadra, un obelisco tan grande que la mayor de las pirámides del Nilo parecería minúscula a su lado. Tampoco es una columna estrecha, sino que es un bloque grueso con cuatro caras verticales cuyas superficies están cubiertas de símbolos tallados, según la escritura pictórica de los Primordiales.

Se cuenta que, bajo el obelisco, en una caverna labrada en la roca de la montaña, reposa en su tumba el propio Cthulhu. No hay palabra en ninguna lengua humana que sirva para describir su estado, pero en la lengua de los Primordiales se dice que está fhtagn, que se puede traducir por «meditando», «durmiendo» o «soñando». Su cuerpo no está compuesto de huesos, músculos y tendones, como los comunes, sino que es de una sustancia gelatinosa, semejante a la médula de los huesos, que se regenera cuando sufre violencia, y de este modo no le afecta el paso del tiempo.

Se murmura que en las nieblas del pasado, cuando los hombres eran todavía como bestias e iban desnudos, el dios presagió la venida de un tiempo en que las estrellas conspirarían con sus rayos para destruirlo a él y a los otros señores de los Primordiales que habían viajado por el espacio hasta nuestro mundo. Con su sabiduría trazó un modo de protegerse de los rayos nocivos de las estrellas, pero para ello debía alcanzar un estado de letargo parecido a un sueño profundo, pero con la diferencia de que en su cuerpo gigantesco no quedaba vida, solo una inteligencia insaciable que trazaba planes, esperaba y soñaba con el momento en que las estrellas cambiarían de posición en sus giros y volvieran a ser saludables para su raza.



Dirigió el progreso de la humanidad sin más instrumento que la fuerza de su mente, y seleccionó grupos de hombres y de mujeres para que fueran sus hijos adoptivos. Él era su tornasuk, palabra de la lengua de los Primordiales que significa que era su señor al que habían rendido pleito homenaje. Le servían hasta dar la vida por él. Su propósito último es liberar a Cthulhu de su tumba cuando las estrellas se hayan desplazado lo suficiente por el cielo para se haya disipado el peligro que puede correr despierto, pues no es capaz de despertarse a sí mismo, sino que es preciso que lo despierten de su sueño. Entonces, según la leyenda, el gran Cthulhu abrirá las puertas a los demás Primordiales y regresarán a gobernar el mundo, como lo gobernaron en la Antigüedad, después de haber arrojado al mar a la Raza Mayor, y los hombres serán sus esclavos.

Mientras la isla de R'lyeh estuvo sobre las olas del océano oriental, a Cthulhu le resultó muy sencillo controlar los actos de sus decenas de miles de adoradores con solo el poder de su mente soñadora, pero se produjo un gran cataclismo y la isla se hundió bajo el mar, de modo que ni siquiera asomaba sobre las olas la cúspide del monumento colosal del dios. Las estrellas giraron en su curso, pasaron los eones, Cthulhu seguía en su tumba, sin despertarse, pues la enorme presión del agua sobre las puertas de su casa, cerradas herméticamente, le obstruía la mente de tal modo que sus adoradores humanos ya no oían la voz de su dios, ni tampoco podrían haber llegado hasta su tumba, en las profundidades, aunque él les hubiera llamado. Con el paso de los siglos olvidaron el culto al dios poderoso que hacía temblar las montañas, sin embargo, siguen siendo criados suyos.

Así cuentan la leyenda de Cthulhu los que moran en cuevas en el Espacio Vacío. Pero el destino del dios no está decidido, pues ellos creen que la ciudad de R'lyeh se eleva a veces sobre las aguas del mar, pues lo que se ha hundido puede volver a subir. Se dice que si esta subida de R'lyeh se produce cuando las estrellas estén en la posición adecuada, Cthulhu convocará a sus criados humanos con el poder de sus pensamientos, y ellos abrirán la puerta de su casa y lo dejarán salir una vez más a nuestro mundo.

El viajero que visitara R'lyeh por vuelo del alma a través del pórtico de la cámara iluminada por estrellas que está bajo Irem no se enteraría de estas cosas. Se encontraría en un lugar frío y oscuro, con el peso



abrumador del mar sobre el anfitrión que le sirve de vehículo, que no podrá ser más que alguna criatura de las profundidades, pues los antiguos habitantes de R'lyeh ya son todos polvo o yacen dormidos en sus tumbas. En las calles sombrías y llenas de agua no hay nadie con quien conversar, solo criaturas que se arrastran y que no han visto nunca el sol, y las bestias del mar que alcanzan grandes profundidades como el gran leviatán.

Entre las piedras ciclópeas de la ciudad abundan sobre todo unas criaturas con tentáculos, que tienen un ojo grande en la cabeza y bocas con pico. No son naturales de nuestro mundo, sino que los crearon los Primordiales a semejanza de las bestias del mundo que habían dejado atrás, no tienen lenguaje, son poco inteligentes, aunque astutas, pero sus ojos son lo bastante grandes para ver entre la penumbra del fondo del mar, y pueden pasar por aberturas pequeñas con sus cuerpos blandos, por lo que resultan útiles para explorar la ciudad.

Asciende nadando desde las profundidades, salvando las murallas de las terrazas sucesivas de la ciudad, procurando no perderte entre las revueltas extrañas de las piedras, hasta que llegues hasta la base del gran obelisco que está en la cumbre de la montaña. Allí encontrarás una puerta que no es como ninguna otra puerta que hayan visto los ojos de los hombres, está hecha de un metal que se asemeja al bronce deslustrado y que casi parece piedra a la vista. Toda su superficie está cubierta de marcas extrañas que hacen daño a la mente, de manera que es imposible recordar sus formas para copiarlas después de haber regresado por el pórtico del alma. La puerta está cerrada herméticamente, y es probable que siga cerrada hasta el final de los tiempos, pues ya no hay ningún ser inteligente que pueda atender a la llamada de Cthulhu para acudir a abrirla a través de la barrera interminable del mar.





**E**N un mundo de hielo y oscuridad, que está más allá de la esfera de Saturno, pero dentro de la órbita de las estrellas fijas, vive una raza extraña de la que hablan los relatos tradicionales de los pastores de Leng. Llamam a este mundo Yuggoth, y nuestros astrólogos no lo conocen, pues no se puede ver con los ojos. No es su mundo de origen, pues este está en la constelación de estrellas llamada Al Dubb al Akbar, la Osa Mayor, pero está tan lejos de la Tierra que nuestro sol no es más que un punto de luz entre la negritud tachonada de estrellas de su cielo, y no produce ningún calor que ellos puedan apreciar al tacto. Surca su cielo una sola luna grande, mucho más grande que la que conocemos, cuyo color es un morado apagado, semejante al de las contusiones de la carne. Moran en cavernas, y obtienen calor de algunas fisuras que desprenden fumarolas de gases sulfurosos. En las paredes de las cavernas hay líquenes fosforescentes que aportan una luz rojiza tenue que les basta para sus necesidades, pues tienen los ojos adaptados a la penumbra de modo que ven de noche tan bien como nosotros de día.

Al viajero le resulta difícil estimar su tamaño, pues no hay ningún patrón visible de comparación con la forma humana, y en su mundo las cosas tienen un peso menor que el que nosotros conocemos, de manera



que, si se deja caer una piedra, cae despacio, como si cayera a través del agua. Tienen los cuerpos cubiertos de una coraza o caparazón queratinos, semejante al caparazón de los alacranes o de ciertas criaturas marinas como el cangrejo. Esta defensa natural hace de ellos unos guerreros temibles, pues no la atraviesa la espada ni el hacha. El caparazón apenas se ve, pues tienen todo el cuerpo revestido de un hongo blanco que parece pelo erizado. Solo llevan desnudas de ese hongo, que es como un abrigo de piel, las caras y las manos poderosas, cuya forma es muy semejante a las pinzas del alacrán, pero que son capaces de hacer movimientos más complejos, y con las que pueden asir herramientas.

Son una raza de guerreros y agricultores. Cuando no están haciendo la guerra, dedican toda su atención al cultivo de una sola especie de hongo que se parece al que crece sobre sus caparazones. Es su única fuente de alimento. Así como ellos dependen del hongo para sobrevivir, también el hongo requiere de sus atenciones constantes para medrar, pues no crece sin su ayuda. Así pues, no se puede decir que ellos mismos y la planta que cultivan existan por separado, pues si uno de los dos faltara, el otro perecería con toda seguridad.

La necesidad constante que tienen esas criaturas de abonar sus cosechas de hongos fue lo que las hizo venir a nuestro mundo en busca de ciertos minerales del terreno que son raros en Yuggoth pero que abundan aquí. Los minerales se extienden con moderación sobre los planteles de hongos, del mismo modo que nuestros labradores esparcen estiércol descompuesto por sus campos, y con el mismo fin. Se cuenta entre los habitantes de Leng que aquella raza llegó por primera vez en una época posterior a la gran guerra entre los Seres Mayores y los ejércitos de Cthulhu, después de que los Primordiales se hubieran retirado a causa de la alineación maligna de las estrellas, y que no se presentaron como visitantes humildes que venían a pedir un favor, sino como conquistadores, y así es como se comportan siempre. No eran nada delicados en sus labores de extracción minera, levantaban de cuajo la corteza de nuestro mundo, provocando gran destrucción de plantas y animales. A los Mayores no les gustó aquella intrusión en nuestro mundo, y los combatieron con sus artes, pero su poderío no estaba a la altura del de las esporas espaciales de Yuggoth, que los expulsaron de todas las regiones del norte y el centro de nuestro mundo, obligándolos a refugiarse en las partes más profundas del océano austral.



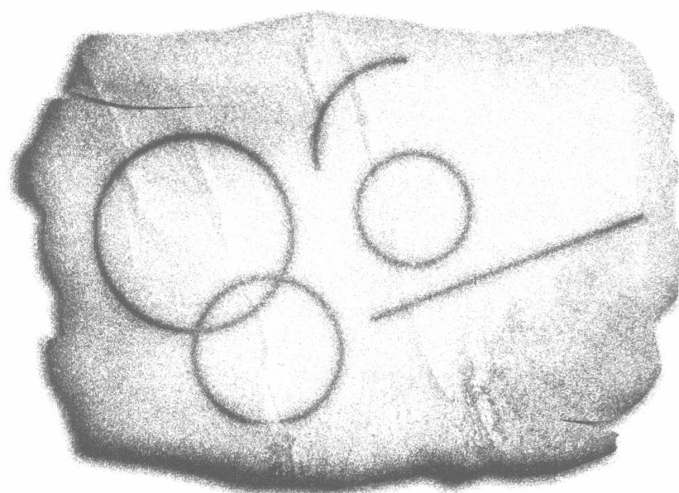
Las cavernas de Yuggoth son amplias y espléndidas. Allí donde la naturaleza de su mundo no ha bastado para sus necesidades, ellos han labrado la roca y han levantado pilares para reforzar las bóvedas y grandes arcos para salvar los abismos. El suelo tiene altibajos irregulares, pero que no dificultan la marcha de los habitantes, que salvan los obstáculos menores con impulsos de sus patas poderosas, dado que las cosas pesan menos en su mundo, esos saltos llevan sus cuerpos más lejos que los brincos de una cabra montesa. No tienen familias, sino que viven en grupos de una veintena o más, y las crías les brotan de los cuerpos de manera parecida a los brotes de las plantas. Cuando las crías están lo bastante maduras para moverse y comer los hongos recolectados, se desprenden de los lomos de los adultos como frutas maduras que caen del árbol, cubiertos ya del hongo blanco que les sirve de abrigo.

Las criaturas adoran a su luna, y no parece que tengan más religión, ni otro dios que la esfera lívida que se alza y se pone en su cielo oscuro. Sus ciclos rigen el desarrollo de los cultivos de los que depende la alimentación de ellos, y también creen, según lo que dicen cuando hablan de estas cosas entre ellos, que la luna genera el calor interior de su mundo, que a su vez hace salir por los orificios las fumarolas sulfurosas que dan calor a los seres vivos de las cavernas. Tienen prohibido viajar a la luna, so pena de muerte del cuerpo y del alma. De hecho, violar esta prohibición es el mayor pecado posible para ellos y el que recibe el máximo castigo que contemplan sus leyes. También es delito hablar de ella, o incluso mirarla cuando viajan por la superficie exterior de su mundo.

Cierto miembro de nuestra raza que practicaba el vuelo del alma y viajó en cierta ocasión a Yuggoth se sirvió de la fuerza de su voluntad para obligar al habitante que le servía de vehículo a que saliera a la superficie y levantara la vista a la luna, pues es posible cabalgarlos como a un caballo, pero no pierden del todo su consciencia y a veces se resisten a las órdenes. Se produjo una gran lucha de voluntades hasta que el monstruo se avino a alzar los ojos, y la visión de la luna lo llenó de tal terror y náuseas que se debilitó y cayó de bruces al suelo. Cuando recobró las fuerzas, sacó una daga e, introduciéndola con habilidad entre las placas de su coraza, por encima del corazón, se mató antes de que el viajero pudiera impedirselo. Tal es la veneración que tienen a su astro lunar.



En la superficie de su luna hay una curiosa figura de anillos y líneas que es el símbolo sagrado de su raza. Cuando nuestros necrománticos graban este símbolo en un amuleto, otorga ciertas percepciones que resultan útiles para los tratos con los muertos, sin embargo, las criaturas de esta especie que siguen habitando nuestro mundo, que son pocas y dispersas, son capaces de percibir la presencia del amuleto cuando lo tienen cerca, aunque se les oculte a la vista, y entonces persiguen incansablemente a su propietario, lo matan y le arrebatan el amuleto.



Sello de la luna de Yuggoth.

En su mundo, sus voces son silenciosas, pues el aire es demasiado poco denso para poder hablar. Se comunican por medio de luces de colores que se les encienden y apagan en la cabeza y que cambian constantemente de color, pasando por todos los tonos del arco iris y con la velocidad del rayo. Los chamanes de Leng afirman que hablan con gran elocuencia en la lengua de su país cuando están en nuestro mundo. Se rumorea en lugares oscuros que hay un número reducido de miembros de la raza de Yuggoth que siguen habitando en las montañas del este, donde viven en cavernas profundas y cultivan sus hongos, como en su patria. Son espías que se han quedado en esta esfera para informar de sus novedades al jefe de su raza. Los recios nativos que viven en tribus bajo la autoridad de los chamanes, en esas tierras altas, los llaman meegoh, y a veces oyen un eco de murmullos que proceden de las montañas, cuando las criaturas hablan en la lengua de la raza montañesa, y otras veces ven sus huellas en la nieve que cubre



eternamente las cumbres, pero son seres huidizos y sutiles, y cuando se los descubre matan enseguida a los que los han visto para que no puedan contar sus actividades.

En Yuggoth se dice, en el lenguaje de las luces, que no tardarán en agotarse los minerales que antiguamente se extraían en nuestro mundo, y entonces sus ejércitos deberán regresar a llevarse de nuestro suelo lo que necesitan. No serán capaces de hacerles frente ni los reinos de los hombres, ni los conocimientos arcanos de la Raza Mayor, ni siquiera quizá los Primordiales y la progenie mortal del mismo gran Cthulhu, si se despertara entonces.





**E**l pórtico de la Atlántida no solo atraviesa el espacio, sino también el tiempo, pues el viajero se precipita a un pasado remoto en el que la mayor parte de nuestra raza vivía en cuevas y vestía pieles sin curtir, sin más posesiones que piedras para cazar, y sin conocer el arte de la escritura para registrar sus obras. La Atlántida era el mayor de los logros del hombre, de lo que dan fe los filósofos griegos, y aunque han transcurrido eones desde su caída, el hombre no ha vuelto a alcanzar todavía aquella sabiduría suya. De los murales de los seres reptiles que vivían bajo Irem no se deduce por qué optaron estos por crear un pórtico que conducía a la víspera de la descripción de la Atlántida, pero pudo ser que les divirtiera observar la caída de la ciudad, como especie de entretenimiento de variedad infinita, pues cada viaje conduce a un vehículo humano distinto y, por tanto, a una experiencia variada para el viajero.

No es preciso escribir largamente acerca de la situación geográfica de la ciudad, pues los griegos ya la describieron bien, baste con decir que la Atlántida se fundó sobre un grupo de islas pequeñas y rocosas, en el mar que está más allá de las Columnas de Hércules, lejos de cualquier otra tierra. Estaba dispuesta en una sucesión de anillos concéntricos,



constituidos por grandes calzadas curvas que pasaban de isla a isla, con carreteras radiales que arrancaban de su centro, como los radios de una rueda. En el centro mismo de la ciudad se levantaba la sede de su parlamento, magnífico edificio de mármol blanco extraído en tierras lejanas y transportado a las islas en barcos, pues las gentes de la Atlántida eran marinos y mercaderes que obtenían grandes beneficios llevando y trayendo bienes entre los diversos asentamientos humanos lejanos del mundo. No ha existido nunca una raza tan valiente de marineros. Para sus sólidas galeras no había mar demasiado remoto ni demasiado peligroso, y para sus cartógrafos no había costa desconocida.

En cuanto a su aspecto, los atlántidos tenían la piel más clara que nuestra gente del desierto, y algunos tenían cabellos dorados y ojos azules. Estaban dotados de cuerpos gráciles a la vez que fuertes, y se decía que eran los más hermosos de los hombres, pero sus corazones eran malvados, y dentro su bello aspecto exterior se encerraba algo sombrío. No habían alcanzado sus grandes ciencias por medios honrados, sino por sus tratos con los hijos del dios Dagón, uno de los señores de los Primordiales que yace en su casa bajo las olas, más allá de las Columnas de Hércules, esperando a que las estrellas cambien de posición y sean saludables para su raza.

A sus hijos se les ha llamado «los moradores de las profundidades». Son capaces de desplazarse por tierra y por el agua, aunque se dice que prefieren con mucho tener las olas sobre sus cabezas y que no soportan tener la piel seca durante mucho tiempo. Su piel tiene un leve tinte azulado, y es pálida, como los vientres de las ranas. Tienen las cabezas romas, y les salen directamente de los hombros, sin cuello. Tienen membranas entre los dedos de las manos y de los pies para nadar mejor. En sus costados hay agallas como las de los peces. No llevan ropa, pero les encantan los adornos costosos y las joyas, y en este mundo no se encuentran artífices que trabajen mejor que ellos los metales preciosos y las joyas. Poseen riquezas incalculables, pues conocen todos los naufragios que se han producido desde siempre y acceden fácilmente a los pecios para despojarlos de sus tesoros.

Una característica extraña de los moradores de las profundidades es que sienten afinidad hacia nuestra raza. Se cuentan casos de amistad, e incluso de amor, entre los hijos de Dagón y los hijos de los hombres, y



conocen algún arte antinatural que les permite cruzarse con los seres humanos cuando quieren que esos apareamientos aborrecibles engendren descendencia, pues la naturaleza nunca quiso que los Profundos engendraran hijos con los habitantes de la superficie, y esos descendientes están malditos hasta la décima generación, ya que, por mucho que se crucen desde entonces con los hombres, nunca pueden quedar limpios de los rasgos de su sangre extraña.

Las mujeres de la Atlántida se multiplicaron libremente con los varones de los hijos de Dagón, pues en su lujuria degenerada preferían esos apareamientos a la unión con los hombres de su propia raza, y nacieron muchos hijos de sangre mestiza. Estos llegaron a gobernar la Atlántida, aunque no aparecían nunca abiertamente a la luz del sol ni desafiaban abiertamente la arrogancia de los ciudadanos de sangre pura, que veían con repugnancia y desprecio a la raza mestiza de las profundidades, a pesar de que llegaron a depender de la inteligencia de sus miembros, que se salía de lo común, así como de los tratos de estos con los hijos del Dagón, para aumentar el poderío y la prosperidad de la ciudad.

Los de sangre mestiza llegaron a odiar a los ciudadanos de sangre pura, mucho más numerosos, y el odio les quemaba los corazones todavía más que a los esclavos que habían capturado en muchas tierras los atlántidos con sus barcos, pues los atlántidos despreciaban el trabajo físico de cualquier clase y dependían de los servicios de los esclavos para todas sus necesidades cotidianas, de manera que dentro de las murallas de la ciudad había una población más numerosa de esclavos que de ciudadanos libres.

La ciudad extraía su energía del fuego interior de unos cristales naturales que recogían los hijos de Dagón en grietas hondas del fondo del mar. Esas mismas piedras servían para construir armas terribles, capaces de quemar barcos y de derribar fortalezas. Los atlántidos, en su orgullo, se consideraban inexpugnables ante las invasiones, tanto por las armas como por lo alejado que estaba su emplazamiento de las tierras de las razas bárbaras. Los mestizos por cuyas venas corría la sangre fría y azulada de los Profundos se conformaban con administrar los asuntos de la ciudad, esperando con atención la oportunidad de derrocar a los nobles arrogantes. Tramaron en secreto una conjuración con los esclavos de origen extranjero y con los hijos de Dagón para apoderarse de la



Atlántida y matar a todos los de sangre pura, pues, según lo entendían ellos, los nobles no aportaban nada a la prosperidad de la isla y, por tanto, no servían de nada.

El viajero del alma que visita la Atlántida por el pórtico que está debajo de Irem aparece en el cuerpo de uno de sus habitantes, pero no puede controlar si será en el cuerpo de un esclavo, o en el de un noble, o en el de un mestizo. El pórtico está construido de tal modo que el visitante aparece a media mañana, y puede pasar varias horas observando las obras de arte y los pasatiempos sociales de la ciudad por los ojos de su anfitrión. Por la tarde comienza la invasión de los moradores de las profundidades, coordinada con el alzamiento de los esclavos, y se produce una confusión que dificulta la observación, pues es frecuente que el vehículo del viajero se vea arrastrado por el flujo y el reflujo de la batalla, o incluso que muera en las primeras escaramuzas.

El viajero advierte enseguida que los traidores de sangre azulada que habían tramado apoderarse de la ciudad no habían calculado bien el grado de decadencia de los nobles, pues si bien estos tenían poca habilidad para cualquier otra actividad que no fuera la guerra, brillaban en esta última, ya que dedicaban a ella con devoción toda su energía a lo largo de sus vidas. Se entrenaban diariamente, a partir de los cinco años, en el manejo de la espada, de la jabalina y del arco, y pronto llegaban a conocer innumerables maneras de matar. Los mestizos intentaron evitar que los nobles llegaran a los depósitos de armas, donde se guardaban los cristales de energía, pero los nobles los barrieron en su primer asalto, de modo que cuando surgieron del mar las fuerzas de los Profundos, los nobles guerreros de la Atlántida estaban dispuestos para rechazarlos.

La pluma no puede expresar la destrucción que produjeron en ambas partes los cañones de luz de los cristales, no se ha librado ninguna guerra semejante en los tiempos modernos, pues el arte de construir armas tan poderosas lo han perdido hasta los propios Profundos, que olvidaron en los siglos posteriores al hundimiento de la Atlántida el arte por el que se cargan los cristales. Se liberaron unas fuerzas tan inmensas que el tejido mismo de la materia se volvió inestable, y el mar ya no sustentaba las islas sobre las que se levantaban las ciudades. Se abrió una grieta, y la ciudad se hundió, con todos sus habitantes de muchas razas y con los moradores de las profundidades a los que no les dio



tiempo de ponerse a salvo alcanzando las olas turbulentas.

La naturaleza misma del pórtico obliga al viajero que visita esta hermosa ciudad a limitarse siempre a observar, no a actuar, pues no puede influir con su voluntad al vehículo en que se precipita su alma. La raza reptil que construyó las puertas del alma trazó este pórtico de tal modo que al viajero no le fuera posible intentar influir sobre el resultado del conflicto. Si fuera posible controlar a los anfitriones, un hombre podría volver muchas veces al mismo momento de tiempo y juntar así un ejército con el único fin de cambiar la historia de la batalla, para que la Atlántida no fuera destruida. Las consecuencias de esto sobre los siglos posteriores solo podemos conjeturarlas, pero la raza reptil se aseguró de que no pudiera intentarse manipular de tal modo el flujo del tiempo.

La biblioteca de la Atlántida está situada al este del paseo del anillo central, que rodea los edificios gubernamentales. Si tienes suerte, el vehículo de tu alma puede dirigirse al centro de la ciudad, donde van todas las carreteras rectas, y volverse después hacia el sol de la mañana ante un edificio con columnas y con techumbre reluciente de cobre en láminas, ante el cual se levanta una estatua inmensa de su dios, Dagón. La entrada es libre para todos, pues los esclavos se encargan de llevar los libros a sus amos y de devolverlos, y los bibliotecarios les dejan entrar y salir libremente. Hay un depósito inmenso de sabiduría, recogida a lo largo de los siglos en todos los rincones del mundo, traducida por escribas y grabada con la punta de un estilo en placas que parecen de oro pero no son de oro, con una escritura casi tan suelta y airosa como la nuestra. Las placas están encuadradas con anillos para formar libros.

El que busca la sabiduría padece una sensación de impotencia indescriptible. Debe de ser peor que el suplicio de Tántalo, que estaba sumergido en agua que se retiraba cada vez que él quería beber. Solo verá el libro que elija el visitante de la biblioteca, y solo si la persona se queda a leer una parte del libro. Por desgracia, los libros preferidos de los atlántidos eran unas novelas artificiosas, con largas descripciones de escenas amorosas y de conflictos sociales complejos que dicen poco al viajero. Si tienes la fortuna de que se abra ante tus ojos una obra de más valor, es seguro que se cerrará antes de que te hayas saciado de su contenido, y por muchas veces que regreses no volverás a verla jamás, pues no se puede habitar un mismo cuerpo dos veces en un mismo



momento del tiempo.





**E**N este mundo hay lugares preciosos para el que busca las artes arcanas que, aunque no tienen nombre en las ciudades de los hombres, se puede llegar a ellos a pie, a caballo o en barco, aunque muchos de ellos son lejanos y difíciles de encontrar, y es más difícil todavía alcanzarlos. Existen otros reinos maravillosos que no se pueden visitar por medios comunes, por vivo que sea el deseo de hacerlo o por mucho tesón que se ponga en procurarlo. Algunos, como la ciudad de la Atlántida, están en otros tiempos, ya en años pasados o en años por venir, otros tienen presencia en nuestro propio tiempo, pero no en este espacio en el que moramos, de manera que el hombre que no tenga alterada la mente puede caminar a través de ellos como a través de una sombra o de una niebla, sin ser consciente de su naturaleza, aunque puede recorrerle la nuca un escalofrío de inquietud.

Kadath, de los yermos fríos, es uno de esos lugares que son de nuestro tiempo pero de otro espacio. Se cuenta que está al norte de la altiplanicie de Leng, más allá de las montañas nevadas, esto no es más que un cuento, pero dentro de él se encierra un grano de verdad, pues Kadath está cerca de las ruinas de la antigua ciudad de los Mayores, y el desplazamiento de la tierra sobre el océano que sustenta todo el suelo de



nuestro mundo las ha llevado a ambas hasta muy al sur; si bien las ruinas de la ciudad de los Mayores son de piedra, la gran montaña llamada Kadath no es material y no se puede ver con claridad con la vista normal. Muchos hombres han soñado con ella sin saber con qué soñaban, y siempre cuentan una historia distinta, pues cada soñador crea su propio mundo en las regiones sin fin del sueño, y nunca se ven en sueños dos visiones iguales de Kadath.

Es asombrosa la audacia de la raza reptil que construyó su ciudad bajo las arenas donde yacen las ruinas de Irem, pues se atrevieron a construir un pórtico del alma que conduce a la fortaleza poderosa que adorna las cumbres de Kadath, donde moran en una penumbra perpetua los dioses de esta esfera, sin estar en unidad con esta existencia material a la que llamamos nuestro mundo. Ningún rey o hechicero humano habría osado cometer tal ultraje. A los seres de forma de cocodrilos no les importaba lo más mínimo lo que los humanos tenían por santo y digno de adoración, su curiosidad no conocía límites, ni por respeto ni por prudencia, y cuando estaban en la cúspide de su sabiduría se volvieron arrogantes y despreciaban la ira de los dioses, quienes, en efecto, no tenían poder para impedirles sus propósitos, aunque eran conscientes de la existencia del pórtico y la lamentaban.

Kadath se alza más allá de la barrera montañosa de la tierra que está en el extremo sur de este mundo. Es mucho más alta, con gran diferencia, que cualquier pico material de piedra, pero no es plenamente de este mundo, y la vista mortal solo la puede ver sin ayuda en ciertos momentos del año en que se alinean los cielos, y a la luz de la luna, pues has de saber que la luna tiene el poder de revelar lo que oculta la luz del sol. Los dioses construyeron en lo más alto de Kadath una gran fortaleza de murallas negras cortadas a pico, de varios kilómetros de altura desde sus bases hasta sus cúspides cubiertas de torres. Dentro de estas murallas protectoras hay un palacio todavía más alto que ellas, hecho de los metales y de las piedras más preciosas, de tal manera que parece una joya reluciente. En el centro del palacio hay un amplio salón del trono, con paredes de ónice y suelos de piedras multicolores pulidas, y con una bóveda circular tan alta que la techumbre se pierde de vista entre la bruma. Allí están los tronos de los jefes de los dioses, todos relucientes de oro y de plata, dispuestos en forma de anillo y mirando hacia el interior, y en el centro, en el suelo, hay un gran espejo redondo por el que los dioses contemplan los asuntos de la humanidad como por



una ventana que dominara nuestro mundo desde lo alto.

El viajero que entra por el pórtico de Kadath aparece en este salón del trono, no en el cuerpo de un dios, pues ni siquiera la raza reptil que construyó el pórtico fue capaz de cometer tal ultraje, sino en la carne de uno de los muchos criados de esas deidades terrenales, que están siempre presentes para obedecer sus más mínimos deseos y están yendo y viniendo constantemente, entrando y saliendo de la cámara abovedada. Muchos tienen los rasgos de nuestra raza, que son semejantes a los rasgos de los mismos dioses, aunque menos sutiles. A los dioses les agrada que atiendan sus necesidades personales criados que se asemejan a ellos. Los trabajos más mecánicos del palacio los realizan otras criaturas menos humanas. Los criados de apariencia humana son más numerosos, y es más probable que el volador del alma se encuentre dentro de su carne. Es fácil controlarlos con la voluntad, y se les puede hacer que se acerquen a contemplar cualquier cosa interesante.

Es preciso revelar aquí un secreto a los sabios, que no lo repetirán más que al oído de un discípulo suyo que se haya ganado su confianza tras muchos años, pues el secreto ha costado la vida a muchos hombres. Los paganos y las razas bárbaras, así como ciertas sectas ocultas de nuestra propia tierra, creen que esos dioses que moran en Kadath, en los yermos helados, fueron los hacedores de la humanidad. La verdad es todo lo contrario, pues fueron los sueños y las visiones de los hombres, potenciadas por sus deseos e impulsadas por sus voluntades, los que conformaron a los hombres a partir del tejido mismo del espacio, en los comienzos tenebrosos de la humanidad. El hombre, y otros animales benignos de este mundo, fueron creados por los Seres Mayores para su pasatiempo, y cuando el hombre empezó a soñar se formaron los dioses.

Este es el secreto que guardan los sacerdotes egipcios, que no lo olvidaron nunca, ni siquiera cuando, al cabo de los siglos, su tierra estuvo sometida a los griegos, y después a los romanos. Los sacerdotes enseñan que los hombres ejercen poder sobre los dioses por medio del arte de la magia, porque la humanidad creó a los dioses en sueños. De hecho, los sueños de nuestra raza siguen sustentando a los dioses, y a falta de esos sueños se desvanecerían en la nada de la que surgieron. El visitante observará en Kadath que los dioses son de tamaños diversos,



los menores no son más grandes que sus criados, y los más grandes tienen proporciones gigantescas y se ciernen sobre los demás, los tronos mismos también tienen diversos tamaños en proporción. Tampoco es fijo el tamaño de cada uno de los dioses, sino que cambia con el transcurso de las generaciones al ir siendo más o menos los de nuestra raza que los recuerdan y los veneran, al aumentar o reducir el dios, también varía el tamaño de su trono, pues el trono es la sede de su poder.

Podría creerse que los dioses viven libres de cuidados y disfrutando de placeres sin fin, allí en su hermoso palacio, rodeados como están de todos los lujos y diversiones que desean. No es así, pues se cierne sobre ellos una oscuridad que los hace hablar a media voz y les amortigua las sonrisas. Los dioses no gobiernan Kadath libremente, sino que tienen que soportar a un supervisor que mora en una cámara pequeña, situada justo encima de la bóveda del salón del trono. La cámara es de piedras sencillas y bastas, no está adornada con alfombras ni tapices, ni tiene mueble alguno ni iluminación, ni siquiera tiene ventanas ni puerta. Dentro de su oscuridad reside la criatura sin forma llamada Nyarlathotep, el dios negro sin rostro del espacio lejano, el de las mil formas, que es mensajero de los Primordiales.

Los dioses susurran entre ellos que Nyarlathotep sueña en su tumba, tal como sueña el gran Cthulhu en R'lyeh, aunque no dicen dónde está la tumba de Nyarlathotep, si en tierra o bajo el mar. Nyarlathotep está presente en Kadath dentro de sus sueños, y lo gobierna como gobierna una araña los hilos relucientes de su tela, percibiendo todo movimiento y toda presencia. Los dioses se han comprometido a obedecer a los Primordiales en sus fines, y los Primordiales, a cambio, ayudan a los dioses contra sus enemigos y les prestan servicios en cosas que superan el poder de los dioses. Ningún dios ni ningún hombre hace nada sin que Nyarlathotep lo sepa y lo apruebe, y a los que se enfrentan a su voluntad los destruye tan por completo que a nuestra raza no les queda ni su recuerdo.

Por eso no se ríen nunca los dioses. Nos contemplan desde lo alto en su espejo y ayudan a los que los veneran con oraciones y ofrendas, pues un regalo merece otro regalo a cambio, pero siempre con el consentimiento del soñador Nyarlathotep, al que no ha visto ningún dios pero que está presente constantemente en sus consejos. Cuando él no presta su apoyo, los dioses se quedan impotentes, y deben ver cómo sus



adoradores son destruidos por sus enemigos y cómo se reduce la fuerza vital de ellos mismos. El viajero siente alivio en el corazón cuando expira el plazo de su viaje y su alma es atraída de nuevo a través del pórtico de Kadath y vuelve a su propio cuerpo de carne, pues la carne es cálida al tacto y tiene un corazón que late, pero los dioses no son más que sombras solemnes que temen al ser que los observa desde lo alto.





**L**A isla de Albión está más allá de las columnas de Hércules, en la parte norte del océano occidental, pero está tan cerca de la costa que es visible desde el otro lado del estrecho que la separa de la tierra firme. Está rodeada de altos acantilados, de color tan blanco como el del más blanco de los huesos calcinados por el sol, y esta característica extraordinaria le da su nombre, pues albus es el nombre del color blanco en la lengua de los romanos, que conquistaron aquella tierra y sometieron a su dominio a sus habitantes bárbaros. Más allá de los acantilados blancos se extienden praderas llanas. En tiempos vivió en ellas una raza astuta que conocía los secretos de la tierra y que construyó muchos monumentos consagrados a sus dioses. Esta raza se marchó mucho antes de la llegada de los romanos y solo dejó en aquel país sus curiosas construcciones de tierra y de piedra, que están poco alteradas por el transcurso de miríadas de años.

El mayor de estos monumentos antiguos es un templo de monolitos dispuestos en círculo de tal modo que parecen columnas talladas en basto, no redondas sino cuadrangulares. Cierra el círculo una serie de piedras inmensas, dispuestas a modo de dinteles, sobre las que se apoyaba una techumbre de grandes vigas que se han hundido por el



deterioro de los años, de modo que ya solo quedan algunos restos suyos. Dentro del círculo hay piedras más grandes todavía, tan grandes como cualquiera de las que hayan levantado los egipcios con sus artes, aunque no tan inmensas como las piedras de R'lyeh, que verdaderamente no habrían podido mover los seres humanos por mucho que se esforzaran. Una de esas grandes piedras interiores está tendida y sirve de altar al dios principal de los Primordiales de la isla blanca, Yog-Sothoth, de hecho, se dice que todos los templos de esta raza eran redondos porque imitaban la forma de Yog-Sothoth, al que se ve como una conjunción de esferas o de círculos de muchos colores.

Bajo la superficie de la tierra, y por debajo de ella, existen varios lugares donde las barreras entre los mundos son delgadas, de tal modo que las realidades que están alejadas en el espacio, o en el tiempo, o de otros modos que no se pueden medir, se aproximan y se tocan. Los antepasados primigenios de nuestra raza, que vivían en armonía con el transcurso de las estaciones y con los movimientos de las estrellas, y que se comunicaban con los Primordiales en sus sueños, percibían el poder de esas intersecciones excepcionales de líneas de fuerza invisibles y señalaban su situación con monumentos, con figuras excavadas en la tierra, con montículos, con templos y con otras formas sagradas. El templo de monolitos de la isla de Albión es la mayor de estas puertas de acceso a reinos lejanos, es como la madre de la que dependen todas las demás como hijos.

Nuestros santos escribas han escrito que la al'kabar de la gran mezquita de La Meca es el centro del mundo, pero he aquí la refutación de esta creencia, que no es blasfema, pues la verdad no puede blasfemar: ya que el centro del mundo se halla en Albión, y el círculo del que irradian muchas líneas por la Tierra es el templo de monolitos que está en la llanura cubierta de hierba. Léelo y sé sabio, pero en tu sabiduría cierra los labios ante los oídos de los demás, pues decirla ante los necios es arriesgarse a morir en sus manos. Se saben muchas verdades que no son para dichas, y muchas verdades se han perdido en el silencio de los siglos.

Los bárbaros que moran ahora en Albión han olvidado los comienzos del templo. Los romanos creyeron la conseja del país según la cual era obra de los druidas, casta sacerdotal que floreció en los bosques de las tierras del norte y en la isla blanca antes de la época del profeta de los



cristianos, pero hasta esta misma mentira ha caído en el olvido entre aquellos que moran ahora en chozas de barro y de zarzos cerca del templo, sin embargo, y pese a su ignorancia, no pueden negar su poder, y hay una secta prohibida que sacrifica almas humanas en el borde del círculo de piedra, a determinados ángulos, en los días oportunos del año, cuando el sol se alinea con las estrellas y se abren las puertas. Para hacer estas ofrendas a Yog-Sothoth, cuyo nombre verdadero no pronuncian, se sirven de criminales condenados a muerte, y el sacrificio se realiza cortándoles la cabeza con una espada, estando las víctimas arrodilladas en sus tumbas poco profundas, que han cavado antes con picos.

Con su sangre se vivifican las líneas de la tierra que irradian del templo, como los hilos de una telaraña que parten de su centro, y se equilibran sus fuerzas vitales para que la tierra siga siendo fructífera, pues si estas líneas se debilitan o se enredan entre sí se producen plagas, agitaciones y temblores de tierra, no solo en la isla del templo, sino en tierras lejanas de partes remotas de nuestro mundo. Los miembros de la secta del templo se consideran custodios de nuestro mundo, y si decayera su número no cabe duda de que se producirían grandes catástrofes. No realizan más labor que armonizar las líneas, pues el conocimiento del uso de las puertas para llegar a otros mundos se ha olvidado, salvo por parte de unos pocos hombres que lo adquirieron en los lugares profundos, de seres más antiguos que nuestra raza.

Un viajero del alma que visitó hace poco el templo redondo de Albión se encontró casualmente en el cuerpo del sumo sacerdote de los misterios de su culto, en el momento del sacrificio, en el más sagrado de sus ritos, que se produce al amanecer el día más corto del año. Como no conocía la letanía adecuada, se quedó como atónito, sosteniendo en alto con las dos manos el ancho puñal del sacrificio y bajando la vista hacia el joven desnudo y atado que estaba tendido sobre el altar con la cara hacia el cielo. Los sacerdotes inferiores empezaron a murmurar entre ellos, inquietos. El principal entre ellos se adelantó y exigió al sumo sacerdote que terminara de recitar correctamente los versículos. El viajero sabía la lengua, pero no los versículos.

Pensando librarse de aquella situación apurada, fingió que se había puesto enfermo y, tambaleándose como si estuviera mareado, se asió de la esquina de la piedra que sirve de altar. La sorpresa hizo palidecer a la



multitud que lo rodeaba, que, con sus túnicas de lino blanco, parecía una hueste de espectros a la luz clara del alba invernal. Tras un momento de inmovilidad, los sacerdotes menores rompieron a vociferar, se abalanzaron sobre su jefe, lo arrojaron sobre el altar en lugar del joven desconcertado y le atravesaron el corazón con el puñal sagrado. Solo su gran dominio de la necromancia le permitió sobrevivir a la muerte de su anfitrión, para poder contar este caso divertido que servirá de advertencia a los usuarios futuros de los pórticos del alma.



Jeroglíficos lunares en la piedra tumbada del templo de Albión.

Lo más ventajoso para el viajero que visita el templo de los monolitos será ir allí con su vehículo humano a solas y a oscuras, cuando la luna esté menguante y falten tres noches para la nueva, y que espere dentro del templo el momento en que la luna está centrada sobre la piedra erguida solitaria que está más allá de la entrada del templo sin puerta. Debe hacer que su vehículo humano mastique constantemente las hojas de la hierba llamada tormentilla, de modo que tenga siempre su jugo en la lengua. Cuando la luna haya alcanzado la piedra levantada, aparecerán ciertos jeroglíficos sobre la superficie de la piedra tendida. Grábate bien en la mente sus formas, y escríbelos sobre pergamino en cuanto tengas ocasión, pues son muy útiles en los tratos con los



Primordiales y con los seres que están a su servicio.

El que haya leído este libro con cuidado y haya entendido sus palabras podrá encontrar estos jeroglíficos en otra parte, si tiene ingenio para buscarlos bajo los rayos de la luna, pues el sol es el compañero de la luna, y lo que se escribe claramente ante el rostro de él, se susurra cuando ella vuelve la cabeza.

Glosa de Teodoro Filetas: Las señales extrañas que copio aquí las encontré pintadas bajo las letras negras del texto árabe en una hoja de pergamino del libro de Alhazred, no se veían de día ni a la luz de la lámpara, sino solo a los rayos de la luna menguante, y esto lo descubrí por casualidad una noche en que la brisa de mi ventana apagó la luz de mi candil. No sé explicar el arte con que se hicieron. Inspirado por este azar, hice mis pesquisas y descubrí otras imágenes y signos bajo las palabras escritas del manuscrito, algunas, visibles a los rayos de la luna llena, otras, en su fase menguante o creciente. Las he copiado en las páginas de este libro para que todos puedan verlas en los lugares donde aparecían en el original.





**E**N el texto sagrado llamado Bereshit, que en la lengua de los judíos significa «el principio de las cosas», se nos enseña que el Santo creó el mundo en seis días, y el séptimo descansó de sus trabajos. Antes de que comenzara no había nada, y cuando hubo terminado su trabajo, ya estaba completo todo lo que conocemos: todas las estrellas de los cielos, las bestias y las plantas de todas clases, todos los mares y montañas y llanuras, y esa figura más noble de todas, Adán, el primer hombre, más hermoso que los ángeles, ya que su rostro está hecho a imagen del de Dios. Nuestra raza se formó al final del sexto día, fue lo último que hizo el creador, para que fuera señor y amo de todas las criaturas menores y de los espacios de este mundo.

Así está escrito, y los hombres que son creyentes devotos lo aceptan como palabra sagrada de Dios, pero hay unos pocos de nuestra raza que no nos conformamos con absorber las enseñanzas como mama la leche un niño de pecho, sino que sentimos la necesidad de buscarlas incansablemente allí donde están escondidas, y sabemos que en los intervalos entre los días fueron hechas otras criaturas por otros hacedores, y, como se hicieron de noche, han permanecido ocultas y veladas por las sombras.



Tampoco debemos suponer que nuestra raza sea la más antigua ni la última de las razas dominantes que gobiernan este mundo, ni que el conjunto de formas vivientes que conoce el hombre no tiene compañía. Los Primordiales fueron, los Primordiales son y los Primordiales serán. No se mueven por los lugares que conocemos nosotros, sino entre ellos, tranquilos y primigenios, sin ser vistos por nosotros, pues no tienen forma. Yog-Sothoth recuerda la puerta, Yog-Sothoth es la puerta, Yog-Sothoth es la llave y el protector de la puerta. Lo que fue, es y será son uno en Yog-Sothoth. El recuerda por dónde irrumpieron los Primordiales a través de la bóveda que separa nuestra esfera de la oscuridad exterior, y por dónde volverán a irrumpir. Recuerda dónde dejaron las huellas de sus pies en el barro de la tierra, y los lugares por donde se mueven todavía, y por qué nadie puede verlos cuando pasan.

Los hombres pueden percibir su presencia a veces por su olor, pero ningún hombre conoce su semblante si no es indirectamente, atisbando las líneas y las expresiones de aquellos que ellos mezclaron con la humanidad, y de estos hay muchos tipos de aspecto diverso, desde los que son espejo del hombre hasta la sombra con el perfil de esa presencia invisible e informe que los hizo. Se mueven, invisibles y emitiendo un olor desagradable, por los lugares desiertos donde se han entonado las palabras y donde se han aullado los ritos en los momentos adecuados. El viento farfulla con sus voces y la tierra retumba con sus pensamientos. Tronchan los árboles y aplastan las ciudades, pero ni el bosque ni la ciudad ven a la mano que los golpea.

Kadath, en el yermo frío, los conoce, pero ¿qué hombre puede jactarse de conocer a Kadath sin mentir? En la desolación de hielo que está muy al sur y en las islas hundidas bajo los mares hay piedras en las que está tallado su sello, pero ¿qué hombre común ha visto la ciudad helada, o la torre sellada que luce desde hace siglos guirnaldas de algas e incrustaciones de percebes? El gran Cthulhu es pariente suyo, pero él mismo solo puede discernirlos vagamente. Iä! Shub-Niggurath! Por su peste los conoceréis. Os tienen echada la mano al cuello, pero no los veis, y tienen su hogar en el umbral de vuestra puerta, que tanto guardáis. Yog-Sothoth es la llave de la puerta donde se juntan las esferas. La humanidad impera donde imperaron ellos una vez, ellos imperarán allí donde impera ahora el hombre. Al verano le sigue el invierno, y al invierno el verano. Esperan, pacientes y potentes, pues aquí volverán a imperar.



Tras su regreso, todos los hombres bajarán la cabeza y los servirán como a señores, los pocos que recuerdan su antigua presencia con invocaciones y ofrendas presentadas en sus lugares de poder gobernarán a las masas de nuestra raza que balan como corderos y mugen como vacas cuando las llevan al matadero, pues nosotros somos para ellos comida y bestias de carga que trabajan en los campos. Las oraciones de los profetas no valdrán contra ellos, ni la media luna ni la cruz podrán impedir su avance cuando los cielos vuelvan a alinearse y se abra la puerta. Iä! Nyarlathotep! Nos visitarán en la oscuridad, pero sus fuegos harán que la noche arda con el brillo del bronce bruñido que refleja la luz del sol.

Los señores de los Primordiales son siete, seis que son como hermanos y hermanas, y un séptimo que es para ellos como el hijo de un hermano del padre, y que está aparte aunque es uno de ellos. Los nombres de otros miembros de su raza se susurran en las cavernas oscuras, pero los otros no tienen su misma sangre familiar, y estos siete son los adalides o heraldos en nuestro mundo. Entre los siete los hay más conocidos y los hay oscuros, pues no todos los Primordiales se interesan por igual por los asuntos de este mundo. Se llaman Azathoth, Dagón, Nyarlathotep, Yig, Shub-Niggurath, Yog-Sothoth, y el séptimo que está aparte, Cthulhu.

En la sala de los siete pórticos del alma, en la ciudad subterránea sin nombre de la raza reptil, están tallados en la roca los siete sellos de los señores, cada uno de ellos sobre una de las puertas, aunque no siempre se deja entender qué relación guardan con los Primordiales las tierras que están más allá de estos pórticos. En otras cámaras y pasillos hay murales que relatan sus formas y sus naturalezas, de modo que con el estudio detallado de estas imágenes se les puede llegar a conocer en parte, y solo en parte, pues ningún hombre ha llegado a comprender todas sus costumbres ni sus intenciones sobre la tierra.

Los magos que viven en el valle del Tigris atribuyeron a estos señores de los Primordiales las esferas de los cuerpos errantes de los cielos, no porque moren en las esferas planetarias, ni tampoco porque los planetas ejerzan poder sobre ellos, sino por el motivo de que los rayos de los planetas tienen una cierta correspondencia con las potencias de los señores. Los estudiaremos ahora sucesivamente bajo los nombres de los planetas, a modo de títulos de autoridad.





**L** hombre ha temido a la serpiente desde el principio, pero ya se ha olvidado por qué ha de ser objeto de temor y de pasmo esa vil criatura que se arrastra sobre el vientre y anida bajo la tierra, aunque las causas se reflejan en nuestros sueños y en los mitos de nuestros antepasados. En el libro sagrado que trata de la creación es la serpiente quien enseña sabiduría a Eva, y está escrito que, en pago de ello, la humanidad y la raza de las serpientes serían enemigas mortales desde entonces y para siempre, y así sucedió. La serpiente ha sido considerada desde siempre el más sabio de los seres vivos, e inmortal, pues se renueva a sí misma despojándose de la piel. ¿A qué se debe que el más sabio de los seres sea el más temido y denostado?

Has de saber que la sabiduría de la serpiente es la sabiduría de Yig, el más antiguo de los señores de los Primordiales. En los albores de los tiempos, Yig se acercó a los antepasados del hombre y les habló en silencio en sus mentes, ofreciéndose a enseñar a nuestra raza el secreto de la vida eterna a cambio de que le brindaran lealtad y adoración, pero los profetas temían el conocimiento de la serpiente y aconsejaron que el pueblo rechazara el pacto con Yig, so pena de que sus almas se mancharan con el veneno de la víbora y de áspid. Por este motivo es



costumbre matar a todas las serpientes en cuanto se las ve, aunque sean inofensivas y no hagan daño alguno. Pero no todos siguieron a los profetas, algunos establecieron pactos secretos con el señor de las serpientes, y son conocidos porque adoran a la criatura favorita de este.

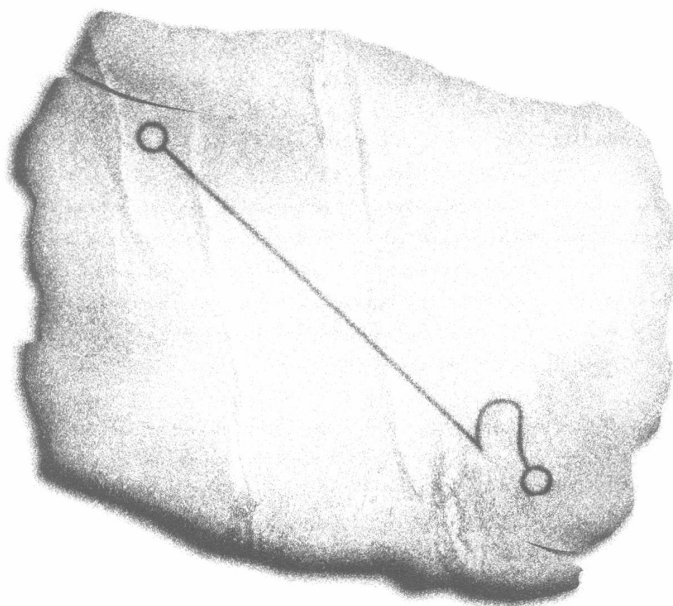
La serpiente no es natural de nuestro mundo, sino que fue traída aquí por Yig de más allá de las estrellas, antes del despertar de nuestra raza, como objeto de entretenimiento y de diversión y como recuerdo del mundo donde surgió él, pues la forma de la serpiente es la forma de este dios, su forma verdadera, pues a veces aparece en forma de hombre con cabeza de serpiente, pero esta no es más que la forma que adopta para sus tratos con los hombres, bajo su forma verdadera, reptaba sobre el vientre y no tiene extremidades. Los bárbaros de piel oscura que viven en la costa de África la llaman Damballah, y los egipcios la llaman Apep. En los mitos de los griegos se la recuerda como la serpiente cósmica que rodea el mundo y que no tiene principio ni fin, pues es inmortal.

Son muchos los lugares donde se le rinde culto. Tiene fuerza en los templos de las tierras orientales, donde se venera especialmente al basilisco como monarca de las serpientes, pues consume como presa a las serpientes menores y se yergue sobre su cola hasta alcanzar la altura de un hombre, y su mirada tiene el poder de provocar el trance en las mentes de los que lo miran a los ojos, no hay fuerza de voluntad humana capaz de resistirse a su seducción. Solo es posible controlarlo con la música de la flauta, y cuando oye este sonido se pone a bailar y pierde el poder de herir, mientras siga sonando la música. Aprende de esto un misterio profundo que pocos conocen: la música de la flauta es la canción de Azathoth, el dios ciego e idiota, que es el centro de la creación y cuyo canto creó la miríada de mundos, todos los seres creados obedecen a la flauta de Azathoth, por muy reacios que sean a rendirle homenaje, pues dentro de su corazón desprecian a este señor por su falta de juicio.

Yig es más fuerte todavía en los templos de las tierras desconocidas que se extienden más allá del océano occidental, donde se le venera como dios bajo la forma de serpiente alada, las alas representan el vuelo de Yig, que tiene el poder de desplazarse por la región del aire de nuestro mundo como si fuera en alas de un ave. Estas tierras solo las conocen unas pocas tribus que moran en las regiones más australes de la Hiperbórea, donde hay una penumbra perpetua, pues los miembros



de estas tribus son grandes marinos y adoradores de Yig; sus mismos barcos tienen cabeza de dragón, y sus espadas imitan las escamas de las serpientes. El dragón que vuela con forma de serpiente representa una forma más de este Primordial.



El sello de Yig

El sabio no hace caso de las enseñanzas de los profetas y no mata a las serpientes, ni siquiera a una que le haya mordido y envenenado, pues matar serpientes es desagradar a este dios, que se sirve de la serpiente como ojos suyos en todas partes de nuestro mundo, allí donde reptan y vigila una serpiente, allí vigila Yig, aunque sea la más pequeña de las serpientes, poco mayor que un gusano. Todas son hijas suyas, pues todas guardan en su naturaleza la esencia de este dios, que es grande al ser ellas muchas, pero que se reduce cuando se las mata. Se murmura que si se matara a todas las serpientes, Yig desaparecería de nuestro mundo, pero si esto es verdad o no solo se sabrá en la práctica, y eso no lo verán los hombres, pues la serpiente es eones más antigua que nuestra raza, y perdurará durante eones después de que nosotros nos hundamos en el polvo.

Los que veneran a Yig lo convocan en sus ritos por medio de su sello, acompañado de la invocación siguiente, que entonan al unísono mientras agitan sus cuerpos al son de las flautas. La constelación



consagrada a Yig es la llamada el Dragón, y los de su secta creen que el dios mora allí y que contempla desde allí el mundo. Se lo convoca en el cuerpo de una sacerdotisa que yace desnuda sobre la arena, retorciendo los miembros y silbando entre los labios, con los muslos ungidos de sangre y los ojos en blanco.

«Acércate, Inmortal, atiende la llamada de la flauta de Azathoth, tu creador, cuyo canto no puede negar ninguno de su sangre, baja deslizándote por los rayos de las estrellas, desde los anillos del dragón. Gran Serpiente, vieja en años y rica en sabiduría, al principio del tiempo entregaste a la raza de los hombres el don del conocimiento, abrazando a una mujer durante los días prohibidos de su ciclo, entra otra vez en este vehículo femenino que tiene los muslos ungidos de sangre e introduce en su mente tus enseñanzas, para que tus fieles criados aprovechen sus enseñanzas. Endulza los frutos de su vientre. Dale poder con tus artes poderosas para que nos defienda de nuestros enemigos y de los que quieren difamar tu memoria. Yë, y'ti mn'g thu'lh ugg'a aeth Yig fl'anglh uuthah!».

Los magos relacionaban a Yig con la esfera de Saturno por el motivo de que Yig es el más antiguo de los Primordiales, y Saturno es el más antiguo de los planetas, la serpiente es el más frío de los animales, y ese cuerpo celeste se mueve por las regiones más lejanas de los cielos, donde es menor el calor del sol, Yig es el más sabio de los Primordiales, y Saturno es sabio en secretos y en misterios, las serpientes cazan a sus presas sobre todo de noche, y Saturno habita las profundidades oscuras del espacio, las serpientes son lentas y soñolientas cuando tienen frío, y Saturno es el más lento de los cuerpos celestes móviles. Asignaron a Yig el cuadrado numérico de Saturno, como señal y expresión de su naturaleza. Este es un cuadrado que tiene tres filas y tres columnas de números, y en cada fila y columna hay tres casillas cuyos números suman quince, en total son nueve casillas, que suman cuarenta y cinco. De este cuadrado se extrae el sello de Yig, pues las letras del alfabeto hebreo, el sistema de escritura más antiguo de los que usa ahora la humanidad, también son números, y las letras que forman el nombre del dios se pueden trazar sobre el cuadrado.

Los magos creen que este sello, en forma de talismán de plomo que se lleva cerca del corazón, brinda protección contra las mordeduras de las serpientes y atrae la benevolencia de Yig, o al menos evita la



posesión por parte del dios, pues Yig tiene la costumbre de entrar en los cuerpos de sus adoradores en forma de espíritu, y su presencia se advierte cuando caen a tierra sobre el vientre y se retuercen por el suelo, a imitación de los movimientos de las serpientes, y silban con los labios, pero dejan de hablar con las palabras de su propia lengua, pues Yig tiene como singularidad única entre los señores de los Primordiales la de que no habla nunca, sino que instruye a sus adoradores poseídos por medio de imágenes que ven en la mente. Cuando se encuentran en este estado, olvidan el uso de las manos, y si deben recoger algo lo toman con la boca, pues todo el poder de la serpiente se encuentra en sus mandíbulas. De aquí procede la palabra yig'a, que en la lengua de los Primordiales significa «el de boca grande».

El poder de Yig de hacerse presente a la vista humana y de hacer su voluntad en el mundo es máximo en dos días de cada ciclo de la Luna, cuando se cruzan el curso de la Luna y el curso del Sol, los astrólogos llaman a estas conjunciones caput draconis y cauda draconis, o, en lengua común, Cabeza del Dragón y Cola del Dragón. Estas conjunciones están consagradas a Yog-Sothoth, el custodio de las puertas entre los mundos. En esos días de cada mes, los adoradores de Yig hacen una fiesta y celebran sus ritos, pero los enemigos del dios serpiente se esconden por miedo a su venida, pues la llegada del dios produce o bien exaltación o bien castigo, y ningún hombre lo ha visto sin sentir ya felicidad, ya aflicción.





**L**A raza de Yuggoth que vino a nuestro mundo en el comienzo lejano del tiempo, antes de la creación del hombre, y que combatió contra los Mayores y los expulsó hasta el sur remoto, donde está la tierra de hielos perpetuos, honran especialmente, además de a su luna, a Yog-Sothoth, cuya existencia transcurre en una armonía sin fin con toda dimensión y con toda continuidad, pero las criaturas de Yuggoth lo llaman en su lengua de luces de colores El Que Está Más Allá, o sea, el señor trascendente. Los meegoh que quedan en nuestro mundo, en las tierras altas del este, siguen a su servicio y le sirven de agentes y de mensajeros, solo Yog-Sothoth tiene el poder de abrir el camino entre su patria lejana que está más allá de la estrella variable llamada Thahr al Dubb al Akbar, la Espalda de la Osa Mayor, y su colonia de Yuggoth, que está bajo la esfera de las estrellas fijas, pues él custodia celosamente las puertas celestiales al tiempo que las crea y las destruye por momentos con sus colores danzantes.

Bien dijo el sabio Ibn Schacabao que el rostro de Yog-Sothoth es el rostro del cielo mismo, la vastedad del espacio y él son una misma cosa, y los círculos entrelazados y giratorios de las esferas son la marcha ordenada de sus pensamientos, que transcurren unos veloces y otros



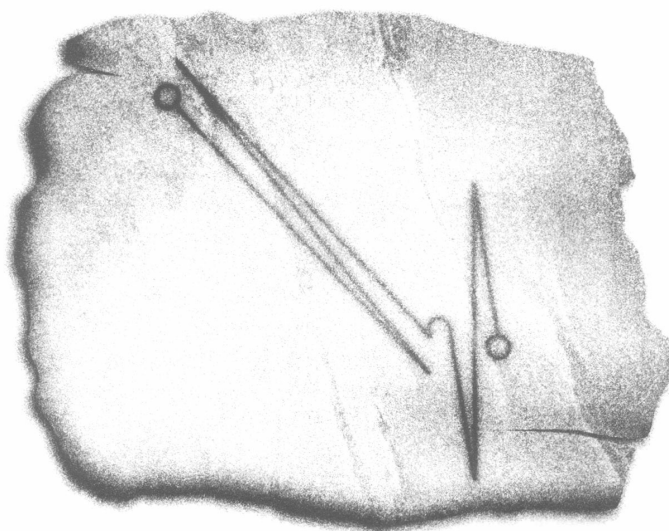
lentos, como el giro de las bandas del astrolabio que señalan los movimientos de las estrellas móviles. Solo se le ve el rostro, cuerpo no tiene, pues su cuerpo es el universo, pero no es la materia misma de la creación, sino las medidas de ángulos y distancias entre la materia, pues no está compuesto de cosa tangible y solo se le puede percibir como un conjunto titilante de colores que cambian constantemente, como los que se pueden ver en el caparazón de un escarabajo o en el ala de una libélula a la luz del sol.

Las sectas de los hombres que adoran sus puertas lo conocen como el Todo En Uno Que Es Uno En Todo. Lo veneran dentro de círculos de piedras compuestos de grandes monolitos, y el principal está en las llanuras cubiertas de hierba de Albión, aunque se ha olvidado a sus constructores, sigue funcionando sin obstáculos, pues tiene puertas que se abren hacia el exterior, hacia todos los rincones de este cosmos, así como puertas menores incontables. Es la gran madre de las puertas, y Yog-Sothoth tiene la llave. No puede abrir estas puertas a su capricho, sino solo cuando las estrellas se alinean y los ángulos son los adecuados para pasar. Se abre una puerta cuando aparece él y su cara de esferas de colores centelleantes, sobrepuestas y que giran unas dentro de otras a diversas velocidades, es la puerta, y la llave, y el camino. Los que pasan se convierten durante un eón intemporal en Yog-Sothoth, sabiendo todas las cosas que fueron, que son y que serán, pero cuando han atravesado la puerta lo olvidan todo y solo les queda una sensación perdurable de tristeza y de lástima que no es posible expresar con palabras, y esta pena es tan profunda y tan duradera, que son muchos a los que les resulta insoportable la vida después de haber abierto la cara del Todo trascendente.

Si bien hay hombres que han osado asomarse al umbral y aceptarlo como heraldo, habría sido más prudente por su parte evitar todo trato con él; pues, tal como escribe Ibn Schacabao, está escrito en el Libro de Thoth cuán mortal es el precio que hay que pagar por atisbar su rostro. Tampoco les está permitido regresar jamás a los que pasan por las puertas superiores, pues en los espacios vacíos que trascienden nuestro mundo hay formas de sombra que apresan y aferran. El ser que tropieza de noche, la maldad que desafía hasta al Sello Mayor, la turba que se reúne al acecho en el pórtico secreto que tiene cada tumba y que se ceba con lo que brota del cadáver que está dentro: todas estas cosas son menos abominables que aquel que guarda las puertas, que aquel que



está dispuesto a guiar más allá de todas las esferas y al vacío de hambres sin nombre al viajero temerario que pronuncia las palabras como es debido. Pues se llama Tawil At'Umr, el Primero de los Primordiales, nombre que el escriba ha traducido a nuestra lengua de manera imperfecta, llamándolo «el de Vida Prolongada».



El sello de Yog-Sothoth.

Cuando el camino de la Luna y el del Sol se cruzan en los cielos, entonces se exalta Yog-Sothoth y tiene el poder de abrir los espacios entre las estrellas, y su poder es todavía mayor cuando el Sol y la Luna copulan, y las puertas que engendran son sus hijos, pues él es el Sol y la Luna unidos por la concupiscencia. El sudor del Sol cae, pero el rocío de la Luna asciende, para mantener su equilibrio de círculos que giran. He aquí la invocación que se exclama en la lengua de los Primordiales y que lo hace acudir al interior de los círculos de piedra en esos momentos preñados, cuando se han cumplido todos los requisitos de culto y de sacrificio:

N'gay, n'gha'ghaa, bugg-shoggog, y'hah!

Yog-Shothoth, Yog-Shothoth, aï!

Y'hah, bugg-shoggog, n'gha'ghaa, n'gai!

La fórmula que sirve para abrir la puerta ha de tener grabado el sello del caput draconis y se puede pronunciar después de la convocatoria preliminar, cualquiera de los dos días del mes, pues tanto la Cabeza



como la Cola del Dragón son momentos en que los cielos están en equilibrio, de manera que en esos días se puede abrir o cerrar el camino, y la fórmula de apertura es la siguiente:

Y'ai 'ng'ngah,  
Yog-Sothoth  
h'ee-l'geb  
f'ai throdog  
uaaah!

La fórmula que se debe grabar y entonar con el sello de la cauda draconis, para sellar la puerta que fue abierta por Yog-Shothoth es la misma, pero en contra del camino del sol, a diferencia de la primera fórmula, que sigue su carroza dorada. La fórmula de cierre es esta:

Ogthrod ai'f  
geb'l-ee'h  
Yog-Sothoth  
'ngah'ng ai'y  
zhro!

De este modo se abren las puertas del alma, y también las de la carne, aunque de otra manera. El alma puede llevar consigo a la carne, hacia arriba o hacia abajo, a la luz o a la sombra, sin embargo, la carne no tiene voluntad para llevar al alma allí donde el alma se niega a ir, y si se abren las puertas de la carne sin el consentimiento de la mente, el cuerpo se queda hueco, vehículo para demonios, y el alma se convierte en un espectro que aúlla al viento.

Al invocar al Primero de los Primordiales, o al ser convocado ante él por su poder, el suplicante manifiesta su fidelidad al dios cayendo de rodillas y cubriéndose los ojos con las palmas de las manos, con los dedos hacia arriba, y haciendo inclinaciones regulares, doblando la cintura hasta tocar el suelo con la frente, a modo de lamentación silenciosa. Repite este movimiento nueve veces, procurando no errar el número, pues si esta ceremonia de homenaje se hace incorrectamente, o si el número de reverencias es mayor o menor, el dios reducirá a pavesas el cuerpo de su adorador descuidado.

Los estudiosos de los cielos que moran en el valle del Tigris han relacionado a Yog-Sothoth con la esfera de Júpiter, por el motivo de que



el poderoso Júpiter es el padre de los dioses menores, que gobierna sus idas y venidas y que tiene las llaves de las puertas del Olimpo, todos los que quieren viajar deben obtener su consentimiento, y todos le deben pagar el portazgo que se cobra en la puerta de la ciudad a los viajeros que entran o salen. Tienen la creencia de que el sello de este dios, formado sobre el cuadrado numérico consagrado a la esfera de Júpiter, que tiene cuatro filas y cuatro columnas, cada una de las cuales suma treinta y seis, y que contiene en total dieciséis casillas que suman ciento treinta y seis, grabado sobre una placa cuadrada de estaño, evita la ira de Yog-Sothoth y aporta buena suerte y protección al viajero en el camino, pero los sabios pueden atribuir poco valor a esta creencia, pues son muchos los que lo llevaban al cuello pero no pudieron seguir a sus caravanas, y sus huesos se blanquean sobre las arenas, allí donde los han dispersado los halcones carroñeros.





**L** gran Cthulhu es y ha sido siempre un dios guerrero, y es el más terrible de todos los Primordiales, pues se complace en matar y en desolar todo lo que yace bajo sus pies, y su ansia misma de conquistar lo que era libre lo impulsa por los cielos y por las esferas, fue él, con su progenie, quien derrotó a los Seres Mayores, que habían poseído durante largo tiempo la soberanía de este mundo, antes de que él bajara con sus alas grises y coriáceas por la puerta superior que había abierto Yog-Sothoth. Cayeron como lobos hambrientos sobre un rebaño no custodiado, y aplastaron las grandes piedras de la muralla de las ciudades de los Mayores, reduciéndolas a arena. Hasta los shoggoths se dispersaron ante su furia como paja al viento, y ¿quién puede medir la fuerza de un shoggoth? Sin embargo, los seres antiguos que moran en las profundidades murmuran que de nada les sirvió su fuerza contra el poderío de este dios. Los Mayores huyeron a las profundidades del mar, sin sospechar que, con los cambios de la fortuna y con el paso de los siglos, volverían a pisar de nuevo las piedras heladas de su ciudad mayor, muy al sur, y que Cthulhu yacería atrapado bajo las olas del mar.

Los Primordiales reinaron en nuestro mundo durante largos eones tras haber vencido a la Raza Mayor, con sus palacios y sus ciudades a



salvo bajo la protección de Cthulhu y de sus ejércitos. Ningún enemigo podía derrotarlo, si no era el propio tiempo, pues los cielos siguen su curso sin cesar, sin que nada les importe la voluntad de los hombres ni la de los dioses. Las estrellas se volvieron venenosas para los Primordiales en nuestro mundo, y por ello estos se retiraron, llenos de rabia, a esperar el tiempo en que el cielo volviera a ser saludable, sin embargo, Cthulhu no quiso marcharse de las tierras que había conquistado. Trazó una obra de magia poderosa que lo mantendría a salvo dentro de la casa que se había construido en la montaña que dominaba su ciudad insular de R'lyeh. Se acostó dentro de una tumba protegida por grandes sellos, en un letargo como de muerte, pero soñaba, y sus sueños siguieron gobernando el mundo, pues sus pensamientos se imponían sobre la voluntad de todas las criaturas inferiores.

¿Cómo pudo haber previsto el cataclismo de la tierra inferior que sumió bajo las aguas a R'lyeh? Las aguas de las profundidades eran la única barrera que no era capaz de atravesar su mente poderosa, y precisamente por aquel motivo se habían refugiado los Mayores bajo las olas muchos siglos atrás, para huir de su tiranía. La misma barrera que había protegido a los Mayores mientras Cthulhu daba rienda suelta a su furia en la superficie, ha protegido a la humanidad de su cólera durante toda la historia de nuestra raza, pues Cthulhu no ha dejado nunca de emitir sus mandatos con su mente poderosa durante todo el transcurso de su estancia bajo la superficie.

Las estrellas no son venenosas eternamente, sino que durante periodos breves de sus giros incesantes adoptan los ángulos de los mismos rayos que despedían en los albores primigenios del mundo. Entonces se levanta R'lyeh, de manera que la casa de Cthulhu sale al aire. La mente del dios cobra fuerza, y este se sirve de su poder para transmitir a los hombres sujetos a su influencia la orden de que retiren los sellos que cierran su tumba, pues la única debilidad de Cthulhu es que no es capaz de liberarse a sí mismo del sueño, sino que necesita que unas manos de carne rompan los sellos. Como por una burla sarcástica, las estrellas no mantienen nunca su posición conveniente durante más de unos pocos días, y hasta ahora siempre ha sucedido que, antes de que los hombres sujetos a la esclavitud del dios hayan tenido tiempo de llegar a la lejana R'lyeh, la conjunción fatal de las luces hace que R'lyeh se sumerja una vez más, cortando así el vínculo entre la voluntad de Cthulhu y la carne de aquellos a los que tiene esclavizado, que quedan



profiriendo lamentaciones de confusión y de impotencia sobre el seno del mar vacío.

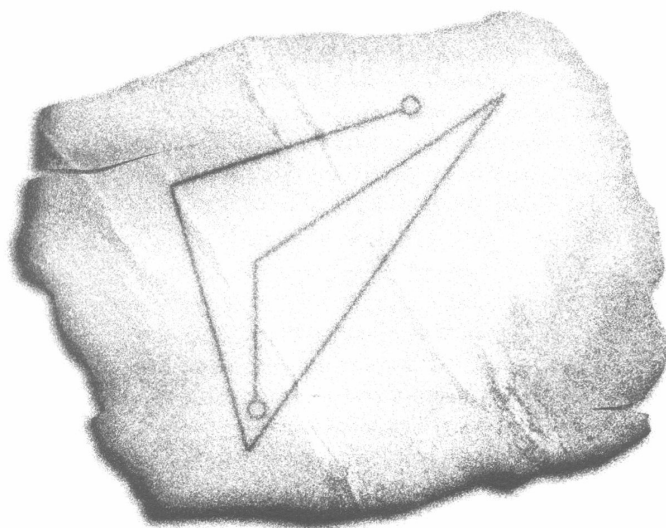
La forma del dios está trazada en los muros de las ciudades perdidas y en los dibujos de algunos locos que lo han atisbado en sueños. Es tan alto como una gran montaña, y camina sobre pies con garras parecidas a las de un halcón, de tal modo que destroza hasta las piedras mismas de la tierra a cada paso. Le salen de la espalda unas grandes alas que, sin embargo, no tienen plumas, sino que están hechas de piel, como las alas de un murciélago, y vuela con sus alas entre las estrellas. Su cuerpo tiene forma de hombre, en el sentido de que tiene dos brazos y dos piernas, pero su cabeza no se puede describir sin horror, pues se asemeja a la masa informe de una criatura de las profundidades, ya que en lugar de cara tiene muchas cuerdas o ramas blandas que le cuelgan y se retuercen, y lo alto de la cabeza le palpita y se le mueve con una blandura acuosa, pues no tiene cráneo. Tiene pequeños los ojos, que son tres a cada lado de la cabeza. Su piel es de color verde con algo de gris en las extremidades y en el tronco, pero de un gris más claro en las alas, que suele tener plegadas de tal modo que le caen hasta el suelo tras los talones y se le levantan por encima de la cabeza palpitante.

Así es el cuerpo antinatural de este dios, que no tiene parentesco con el polvo de nuestro mundo, en efecto, no es de carne, tal como conocemos nosotros la carne, sino de algo como el cristal natural o el vidrio, y blando, de tal modo que durante su muerte soñadora suele quebrarse, pero cuando se quiebra se reconstituye enseguida y mantiene su forma por la fuerza de la voluntad del grande. Los de la Raza Mayor, que son de carne sólida, aunque extraña, descubrieron esta verdad con consternación, de lo que dan fe sus pinturas murales en la Ciudad de las Alturas de su propio mundo, pues en cuanto destruían el cuerpo de Cthulhu con sus artes bélicas, este se reconstituía y recuperaba su integridad a los pocos momentos. Es como los shoggoths de ellos, de los que hablan los hombres en voz baja pero sin que ninguno los haya visto: es capaz de adoptar la forma que desea y de mantenerla.

Los de su progenie son como él, aunque de dimensiones menores. Lo que les falta del tamaño de su amo lo compensan por sus números, pues vuelan a la batalla como una nube de langostas que cae sobre un campo de cereal maduro, tan densa que oscurece el sol con sus alas. En tiempos pasados, los meegoh han obedecido sus órdenes y han



combatido en sus guerras, pues temen la influencia de Cthulhu sobre los caprichos de su dios del paso, Yog-Shothoth, y están dispuestos a afrontar cualquier peligro con tal de no arriesgarse a hacerlo enfadar. Todo esto sucedió en los tiempos antiguos, pues en la época del hombre Cthulhu yace soñando en R'lyeh, su progenie ha desaparecido, y los meegoh han regresado a Yuggoth, salvo algunos que vigilan y esperan.



El sello de Cthulhu.

Se susurra que en una época futura las estrellas seguirán su curso y se alinearán tal como se han alineado en el pasado, pero que su posición perdurará por fin y el mundo será saludable para los Primordiales. Cthulhu se levantará y conquistará, pues es su derecho, pues ¿qué fuerza de los dioses o de los hombres podrá resistirse a su furia? Hasta ese día, que ojalá veamos pronto, sus adoradores, que conocen la necromancia, llevan el sello del dios grabado a fuego en la piel y entonan en su recuerdo una letanía en la lengua de los Primordiales, la cual enseña Cthulhu el soñador a sus profetas mientras estos duermen:

Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn. lä!

Esta oración significa lo siguiente en nuestra lengua: En su casa de R'lyeh, el difunto Cthulhu espera soñando. ¡Es así! Sus elegidos cantan estas palabras en los lugares más remotos del mundo, desde la altiplanicie de Leng hasta la isla occidental de Albión, desde las orillas del Nilo hasta los yermos helados de la Hiperbórea, y este canto es el



signo por el que se reconocen y el vínculo que los une, aun cuando son de razas diferentes. Los poetas pueden entonar una canción distinta, pues el cántico de los otros habla de lo que ha sido y de lo que es, pero el vate anuncia en verso lo que ha de ser:

No está muerto el que puede yacer eternamente,  
y con eones extraños puede morir la muerte.

Cthulhu es distinto y está aparte de los demás señores de los Primordiales, pues no es de la misma sangre de los demás, aunque su sangre se mezcla con la de ellos. Los otros se sirven de él como de una espada, y procuran apartarse de su presencia después de haberse ganado la batalla, pero él sabe ocultar bien sus propósitos y nadie conoce sus intenciones para con sus parientes. Cuando todos huyeron del veneno de las estrellas, él se quedó en su casa de R'lyeh, soñando a solas con sus propósitos profundos. Solo el océano es capaz de contenerlo, pues las estrellas no le pueden encadenar la mente.

Por ser Cthulhu el más grande de los guerreros, los magos que descienden de la estirpe real de Babilonia lo asocian con la esfera de Marte, dios de la guerra, y nadie está más versado en la ciencia de los cielos que los sacerdotes del Tigris. Así como Marte conquista a todos los que se oponen a su voluntad, lo mismo hace el dios soñador, así como el fuego, elemento querido de Marte, aborrece el agua, también aborrece Cthulhu el peso del océano que tiene sobre la cabeza y que le frustra sus propósitos. Los magos le asignan el cuadrado numérico de Marte, que tiene cinco filas y cinco columnas, cada una de las cuales suma sesenta y cinco, y la suma total del cuadrado es de trescientos veinticinco. Enseñan que el sello de su nombre, basado en el cuadrado y grabado en una placa de hierro, tiene el poder de otorgar la victoria en la batalla y protege al guerrero de las heridas de espada o de flecha, y que su visión es agradable para los seres que moran en la oscuridad y que son leales a Cthulhu, que perdonan la vida a los que lo llevan. Pero esto último es una mentira.





Si la flauta desempeña un papel tan importante en el culto de las sectas que veneran a los Primordiales en los lugares oscuros y en las cuevas ocultas, lejos de los oídos de los hombres comunes, no es sin motivo. Azathoth está sentado en su trono de ébano, el centro hirviente y ardiente de todo, en sus salones de oscuridad que no ha visto ningún hombre que pudiera contarlos. Es ciego y no tiene juicio, pero toca sin cesar su flauta de cañas, y las notas resonantes que ascienden y descienden en pautas medidas son el fundamento de todos los mundos. Estas notas son algo más que música: son números. Azathoth calcula constantemente en sonido la estructura del espacio y del tiempo. Si su flauta enmudeciera de pronto, todas las esferas chocarían entre sí, y las miradas de mundos quedarían deshechas, tal como estaban antes de la creación.

Hay un misterio que pocos conocen: que su flauta está quebrada y no puede emitir sonidos puros. Los sabios explican que cuando tocó la primera gran nota que dio comienzo a la efusión de los mundos, la fuerza del sonido fue tan grande que ningún instrumento habría sido capaz de resistirla, ni siquiera la flauta que lo produjo, pero este razonamiento es infantil, y la verdad es otra, pues la fisura de la flauta es



un modo de expresar la imperfección inherente en todas las cosas creadas. Todo lo que ha sido hecho es imperfecto, pues la perfección no puede tener forma ni textura en la mente, el propio Azathoth es imperfecto, ya que es ciego y farfulla mientras toca la flauta. Pero ¿cómo puede ser imperfecto el creador que no fue creado? Piensa en este acertijo y adquiere sabiduría. Solo es perfecto el aliento que porta el sonido constantemente cada vez más lejos, en círculos crecientes, pues el sonido no es más que una pauta que se imprime en el aliento, pero el aliento lo impregna todo, de lo contrario, ¿cómo podría transportarse el sonido hasta las regiones más remotas del espacio? No es aliento como el que conocemos, sino la esencia sutil del aliento, que no se ve ni se siente y que nunca se podrá conocer.

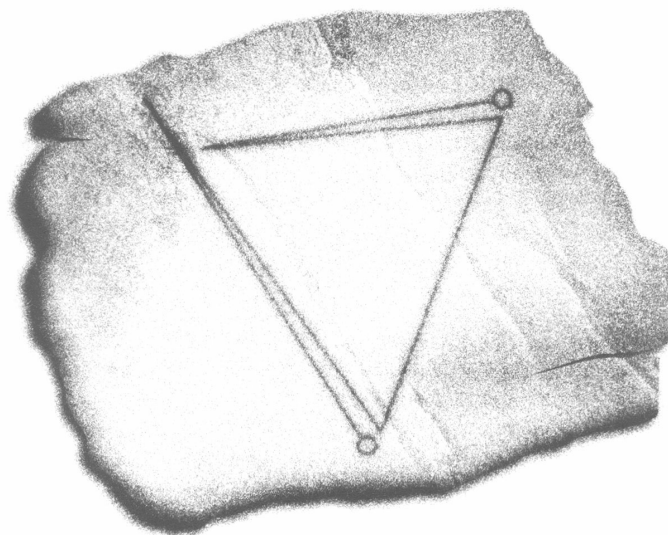
La flauta de Azathoth hace y deshace el mundo en combinaciones incesantes que son como bailarines que giran sobre la alfombra tejida del tiempo. No puede haber creación sin destrucción, ni destrucción sin creación, deshacer una cosa es hacer otra, y cada vez que se hace una cosa, se destruye alguna otra. El dios idiota, en su trono negro, no elige lo que cobrará ser ni lo que debe perecer, sino que se limita a mantener un equilibrio y un orden constante en el número y en el timbre de sus notas. Esos sonidos de flauta son números, pues guardan entre sí razón y proporción, todas las cosas están hechas de números, la carne de los hombres se forma por la aritmética de Azathoth, que recoge sus cuentas y produce las formas.

Ningún ser creado ha visto a Azathoth, a excepción de Nyarlathotep, al que llaman «el Caos que se Arrastra» los autores que ni siquiera osan escribir su nombre. En Azathoth hay orden, en Nyarlathotep, desorden, son medio hermanos y no se les puede separar nunca, pues aun cuando están muy distanciados en el espacio, Azathoth no deja de crear las pautas, y Nyarlathotep no deja de dispersarlas. Fue el dios ciego e idiota el que hizo surgir el universo con su flauta, pero se susurra que será el Caos que se Arrastra quien, el último día del tiempo, le arrebatará la flauta de los labios balbucientes y se la romperá, poniendo fin a todas las cosas para siempre jamás. Nyarlathotep mira a su medio hermano con desprecio, aunque sabe muy bien que él mismo depende del sonido de la flauta tanto como todas las demás cosas, esto le produce rabia, por lo que espera con impaciencia ese último día.

Nada se ha escrito acerca del rostro de Azathoth, salvo quizá alguna



mentira, pues ninguna criatura viva puede mirarlo y soportar su calor terrible y su resplandor negro que es como los rayos invisibles que reverberan del hierro caliente, que atacan la piel y la hacen escocer, o la asan y la queman cuando está demasiado próxima. Solo Nyarlathotep, que no tiene cara propia, ha mirado el semblante del dios idiota, y hasta a él mismo lo deslumbran sus fuegos y debe apartar la vista al cabo de un instante.



El sello de Azathoth.

Azathoth no recibe a suplicantes en sus salones negros de ángulos forzados y de puertas extrañas, ni tampoco oye las oraciones ni las atiende. Toca la flauta sin cesar, y devora sin cesar su propia sustancia, pues su hambre es insaciable. No absorbe nada del exterior de su cuerpo, ni expele nada, pues consume sus propios residuos, como suelen hacer los idiotas. De él solo sale música, pero que no tiene sustancia ni forma, tiene una semejanza de forma que surge del aliento omnipresente que impregna toda la creación y la lleva consigo, en sí misma, la música no es más que números y más números, y por ello no se puede decir en verdad que proceda de Azathoth, pues ¿cómo puede moverse un número por el espacio?

A pesar de la indiferencia de su dios, los miembros de la secta que rinde culto a Azathoth emulan su música y bailan a su son, girando y dando vueltas al viento que producen con sus propios giros, con flautas en los labios y con los ojos levantados al cielo. Su danza es su éxtasis, la



música en sí misma es su oración. De este modo buscan la unidad con el centro de todas las cosas. En prenda de su fe, llevan sobre los corazones el sello del dios idiota.

Los hombres que hablan a la ligera en las plazas se preguntan por qué fue creado el mundo, no hay respuesta, pues el mundo lo hizo, sin pensarlo, un idiota para el que el bien y el mal son una misma cosa. Tiene hambre, y se alimenta, pero no se sacia jamás, toca la flauta y oye, pero no ve. No sabe nada del dolor, ni tampoco ha sentido nunca la felicidad. Toca la flauta con paciencia, y la música de su flauta se difunde en ondas vibrantes que ascienden y descienden sobre el aliento del cosmos, y las notas ejecutan sus pautas y se desplazan inexorablemente hasta el último día, cuando se manifestará la furia de su medio hermano y llegará el silencio.

Los sabios del Tigris, expertos en la ciencia de las estrellas, situaron a Azathoth en la esfera del Sol, porque ambos están en el centro de las cosas: el dios, en el centro de la creación, y el Sol, en el centro de los cuerpos móviles de los cielos. Así como el Sol es caliente y luminoso, también está situado el palacio de Azathoth en un lugar de gran calor, y su rostro es cegador con su resplandor que reverbera de una manera oscura. Le asignaron el cuadrado numérico del Sol, que tiene seis filas y seis columnas, cada una de las cuales suma ciento once, y la suma de todas las casillas es de seiscientos sesenta y seis. Este es el número de la Bestia de los cristianos, y lo eligieron bien, pues la Bestia hará llegar el último día.

Los magos preparan con el sello del dios, que se forma sobre este cuadrado, un amuleto sobre una placa de oro, y se lo ponen para atraer el dinero y las riquezas y para asegurar la salud del cuerpo, razonando que todas las cosas cobran su ser a partir de la música de Azathoth y que, por tanto, su cuadrado debe producir virtudes sustanciales, tales como la vitalidad de la carne y el aumento de la riqueza. Este razonamiento suyo está viciado, pues así como el dios crea, también destruye.





**L**A fecundidad de la tierra es interminable, su vientre engendra monstruos que no ven los que moran bajo el sol, y en sus entrañas retorcidas pululan seres blancos y ciegos. Son los hijos de Shub-Niggurath, a la que llaman «la Cabra de Mil Crías» los que no osan pronunciar su nombre. Es del género femenino, pues ¿qué, sino el vientre, trae vida carnal sobre la tierra, o bajo ella? Los que la veneran con imágenes suelen representarla con cabeza de cabra, este no es su rostro verdadero, que es de animal pero distinto del de cualquier animal conocido por los hombres, pero es posible que se eligiera la imagen de la cabra como más adecuada por la lujuria proverbial de dicho animal.

Sus estatuas son negras, hechas de piedra, y suelen tener tamaño humano, aunque también se hacen menores para transportarlas con mayor comodidad en las tierras en que su culto se castiga severamente. Muestran a la diosa de pie, erguida, con cuatro cuernos que le salen de la cabeza peluda, con la boca contraída en una mueca que le deja al descubierto los dientes salvajes, como los de un lobo. Tiene manos y brazos de mujer, pero sus piernas y sus pies son como los de una cabra. Está desnuda del todo, con el torso cubierto de innumerables pechos redondos que le sirven para nutrir a su progenie incontable, pero lo que



más escandaliza a los que se esfuerzan por reprimir su culto es el modo en que tiene los genitales al descubierto y abiertos. Sus adoradores expresan con esto que Shub-Niggurath es el vientre de la noche del que salen todas las criaturas de pesadilla.

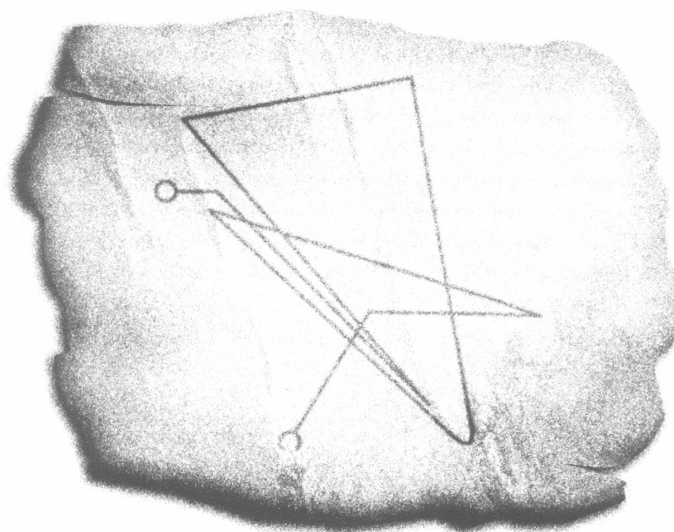
En los tiempos antiguos, el gran Cthulhu yació con ella y engendró a los ejércitos que derrocaron a los Seres Mayores, pues ella no pare una sola criatura, como las mujeres, ni tampoco una veintena, como las ratonas, sino que de su vientre, que no se cierra nunca, salen miríadas de miríadas de hijos. Han pasado muchos siglos desde la última vez que yació con su primo, y la mayor parte de sus hijos han muerto o se han ido a vivir en las profundidades del mar o bajo la superficie del suelo, pues aborrecen la luz del sol y, como son de la misma sustancia de los Primordiales, no soportan fácilmente los rayos nocivos de las estrellas que tienen ahora preso a Cthulhu en R'lyeh. Cuando las estrellas estén en su posición adecuada y la oscuridad cubra la Tierra, ellos saldrán de sus pozos y de sus lagos oscuros, y del mar, y cumplirán la voluntad de los Primordiales, tal como hicieron al comienzo de las cosas.

Los ritos de Shub-Niggurath son unos éxtasis desenfrenados de lascivia en los que el hermano yace con la hermana, la madre con el hijo, el padre con la hija, y los niños concebidos de esta manera ilícita se sacrifican a la cabra prolífica, y su sangre se consume con vino para producir embriaguez y visiones, también se cuecen los cuerpos en grandes calderos, y los consumen los participantes, que no respetan ninguna ley y que son capaces de cometer cualquier trasgresión contra la religión. Acostumbran reunirse en cavernas durante las horas de la noche, tanto para estar más a salvo de ser descubiertos, como porque los lugares profundos son los vientres del mundo, consagrados a Shub-Niggurath.

Se pintan las caras y los cuerpos con pigmentos rojos, azules y amarillos, pues practican el culto desnudos, como la diosa, se pintan su sello sobre las espaldas, los hombres danzan con los miembros viriles inflamados y erectos, y las mujeres danzan de manera obscena, abriendo y cerrando las rodillas dobladas para exponer sus genitales, y sacudiendo la cabeza y los pechos mientras gritan invocaciones a la diosa, al ritmo de los tambores y al son monótono de las flautas, danzan alrededor de grandes hogueras cuyas llamas se alzan más que las manos elevadas de ellos, y los hombres se hieren en los brazos con



cuchillos y salpican con la sangre los muslos de las mujeres para hacerlas más fértiles.



El sello de Shub-Niggurath.

Las mujeres gritan estas palabras en la lengua de los Primordiales. lä! Shub-Niggurath! lä! lä! Sus voces, que resuenan en las cavernas, son como aullidos de perros, pues su sonido no tiene nada de humano. Cuando los adoradores empiezan a emparejarse, son las mujeres las que suben sobre los hombres, en homenaje a la supremacía de la diosa como vientre de la creación. Los libros teológicos de los hebreos aluden de manera velada a esta práctica en sus cuentos que tratan de Lilit, que fue esposa de Adán antes de Eva y que se unió con él poniéndose encima en vez de debajo, y los babilonios tenían relatos semejantes acerca de un demonio hembra de la lujuria que paría hijos extraños con la simiente que robaba en la oscuridad de la noche a los hombres dormidos. En realidad, Lilit no es otra que Shub-Niggurath, aunque los escribas de los hebreos no se atrevieron a escribir su nombre.

Visita en sueños a los hombres que quieren unirse con ella, pero solo si estos son muy lujuriosos. Cuando acude al lecho, se tiende sobre el pecho de su amante y goza de él sobre su cuerpo dormido, y con el éxtasis de él pare monstruos menores, los que moran en los lugares desiertos del mundo y acechan a los viajeros para asesinarlos bajo la luna. Con la simiente de los Primordiales, su vientre produce grandes abominaciones, pero con la simiente de los hombres da a luz males



menores. En los sueños, oculta su forma para que los hombres no se aparten de ella, pero cuando visita a sus adoradores se presenta con su apariencia verdadera, y ellos reciben alegremente sus besos bestiales, pues ella les aporta una virilidad sin fin.

El culto a Shub-Niggurath está extendido, sobre todo, en la tierra del Líbano y alrededor del mar salado interior, pero también se le adora con orgías y sacrificios en la región de los afluentes superiores del Nilo, en la orilla occidental del mar Rojo y entre los ríos Tigris y Éufrates. Pero estos no son más que los centros principales de su secta, pues su culto se extiende por todo el mundo, tanto en las tierras conocidas como en las que no aparecen en los mapas, y sus miembros errantes lo han difundido ampliamente al viajar de país en país con las caravanas. Ha provocado muchas desgracias e incontables desapariciones, ya que sus adoradores necesitan carne humana para celebrar sus sacrificios en sus ritos más importantes, y cuando no pueden conseguir niños recién nacidos se sirven de la carne de forasteros, pues la desaparición de un forastero no suscita tantas pesquisas como la de un vecino.

Los magos atribuyeron a Shub-Niggurath la esfera de Venus como su armonía natural, porque Venus es una diosa célebre por su concupiscencia, y que aporta fertilidad a los animales y a las cosechas, sin embargo, el poder vivificador de Venus es sano, mientras que el de la cabra prolífica es sucio e infecto. Como amuleto para rechazarla durante el sueño, graban sobre una placa de cobre el sello de la diosa, formado a partir del cuadrado numérico de Venus, que tiene siete filas y siete columnas, cada una de las cuales suma ciento setenta y cinco, y la suma total de todos los números del cuadrado es de mil doscientos veinticinco. Algunos eruditos creen lo contrario, que el sello de la cabra prolífica atrae a la diosa al lecho, y ambas opiniones son correctas, en virtud de cómo se aplique el sello, pues si se dispone con el grabado hacia abajo, hacia el pecho, atrae, pero con el grabado hacia arriba, mirando al cielo, repele.

Un joven del Yemen, que quería castigar a un rival suyo en el amor de una mujer, sobornó a un criado del rival para que enterrara el sello de esta diosa bajo el lecho de su amo. En el transcurso de un solo ciclo de la luna, las visitas nocturnas que hacía Shub-Niggurath al rival en sueños lo afectaron tanto que enflaqueció y se volvió loco. La mujer entregó su amor al otro pretendiente, que gozó de él durante cierto



tiempo, hasta que las vueltas de la rueda de la fortuna la arrancaron de sus brazos.





**N**YARLATHOTEP es el único de los señores de los Primordiales que se aparece con plena figura de hombre. Las formas de los Primordiales no están fijas, sino que manifiestan su naturaleza por una armonía entre forma e intención, pero pueden cambiar de aspecto dentro de los límites de esta concordancia, y Nyarlathotep prefiere aparecerse ante sus adoradores como hombre de talla superior a la ordinaria, que es humano en todos los sentidos salvo en uno: que no tiene rostro, sino solo una negritud donde debería verse el rostro. Mientras que la cara de Azathoth tiene un brillo oscuro e irradia hacia el exterior, la de su medio hermano Nyarlathotep es un vacío que absorbe tanto el calor como la luz y no los suelta nunca. Es el devorador de almas.

No se sabe por qué se presenta con forma de hombre, pero puede ser para facilitar sus tratos con la humanidad, pues es fama que aprecia la compañía de los hombres cuando estos beben vino y juegan, así como los cuerpos de las mujeres con las que yace lujuriosamente. Habla como hablan los hombres, pero su voz tiene el frío que se encuentra entre las estrellas, y pocos desean oír su risa sardónica, pues anuncia la muerte. Los hombres son para él como los juguetes para un niño: los toma un



rato, y después, de pronto, los arroja de sí y los pisotea. Con todo, enseña a los que lo veneran grandes misterios, pero que siempre conducen a malas obras, pues se complace en la maldad.

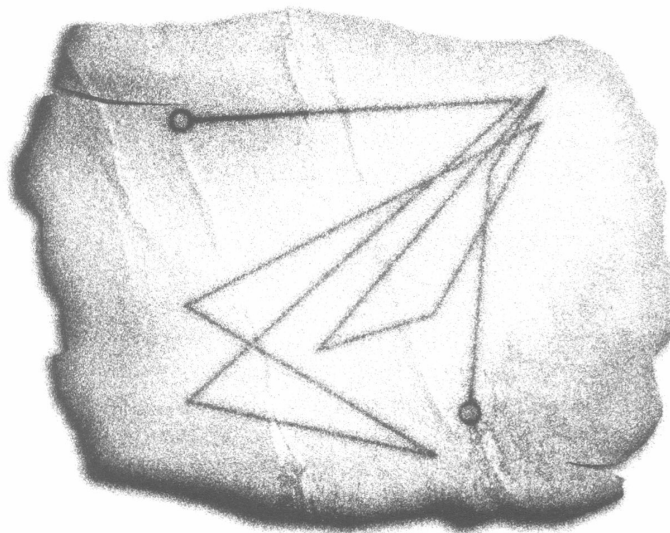
Los que moran en el Espacio Vacío y buscan el conocimiento en las tumbas y en las cavernas de la tierra ven a veces a Nyarlathotep, que camina a solas por las arenas, como sumido en sus pensamientos, cubierto de pies a cabeza de un ancho manto negro con capucha, con el rostro embozado, y con anillos que le relucen como estrellas en los dedos de las manos. En esas ocasiones es peligroso acercarse a él. Trata con los hombres a su capricho, y tiene poca paciencia. Con una sola palabra puede quemar la carne sobre los huesos, de modo que el esqueleto del incauto queda de pie un instante antes de derrumbarse a sus pies con un estrépito seco. Pero es caprichoso, y puede tener la ocurrencia de enseñar un secreto al necio audaz que lo aborda.

Cuando se aparece, suele llegar acompañado del sonido de una flauta, y eso es porque ha estado con su medio hermano Azathoth, en el centro del universo, y por la puerta abierta que Yog-Sothoth no ha cerrado todavía se oyen durante un rato unas notas agudas cuyo sonido hace erizar el vello de la nuca. No le resulta tan incómodo como a los otros Primordiales venir a nuestro mundo, aunque la causa de ello se ignora, puede ser que la forma humana que asume lo proteja en parte del veneno de las estrellas. Sea cual sea la causa, sirve a los Primordiales en calidad de mensajero suyo entre los hombres. Es él quien tiene cautivos a los dioses verdaderos de nuestra raza, en Kadath, en los yermos fríos del sur, y quien los despoja de sus mentes y los hace bailar al son de la flauta de Azathoth.

Cierto necromántico al que habían arrojado hacía poco tiempo a los grandes yermos se encontró con un hombre alto que iba todo vestido de negro y que estaba de pie sobre la cresta de una duna, bajo las estrellas, con la cabeza ladeada como si escuchara música, aunque solo el ruido del viento rompía el silencio de la noche. Tenía la cara oculta en lo hondo de su capucha y le daba la espalda. El morador del desierto, animado al ver que no le prestaba atención, subió sigilosamente por la ladera de la duna, empuñando su cuchillo, con la intención de cortar el cuello al desconocido y robarle el manto y las botas. Cuando levantó el cuchillo, descubrió que no podía moverse. El desconocido se volvió y lo miró fijamente, y él gritó, pues en la capucha no había ninguna cara,



solo dos estrellas relucientes. Las estrellas le perforaron el alma y se la dejaron en carne viva durante el tiempo de una docena de latidos del corazón. El desconocido se volvió sin decir palabra y se alejó, y el morador del desierto cayó de rodillas y lloró de dolor por haber perdido aquel vacío tan exquisito.



El sello de Nyarlathotep.

Nyarlathotep es un bromista que puede asumir temporalmente cualquier forma para burlar a aquellos a los que se aparece. Le encantan las mentiras y los engaños, y es capaz de corromper los pensamientos para divertirse, de modo que no es prudente confiar demasiado en sus enseñanzas, pues unas veces son sólidas y preciosas, pero otras veces son mortales si se siguen. Es el más sabio de los Primordiales a excepción de Yig, que es el más sabio de todos, y conoce la ciencia de la magia, no solo la de este mundo sino la de otros muchos. Sus adoradores lo llaman «el Mensajero de Diez Mil Formas», pero para sus detractores es «el Caos que se Arrastra». Ni unos ni otros osan pronunciar su nombre si no es absolutamente necesario, pues nombrarlo en voz alta con la lengua equivale a invocarlo, aunque no se le vea, pues acude a los que lo llaman por su nombre envuelto en sombras, para no ser conocido, y los observa para descubrir sus propósitos, entonces, puede ayudar, maldecir o matar, según su capricho.

Sus adoradores se reúnen en secreto en los lugares altos del mundo,



bajo las estrellas, y lo invocan con palabras que se pueden traducir así a la lengua común:

¡Nyarlatheptep! ¡Nyarlatheptep! ¡Nyarlatheptep! ¡Aï! Invocamos tres veces tu nombre verdadero. Acude a este círculo, por la autoridad de tu sello poderoso que está marcado sobre la tierra en este lugar consagrado a tus misterios. Reconócenos como fieles criados tuyos por este sello. Otórganos lo que te pedimos, para que podamos seguir viviendo y prosperando como agentes tuyos en la Tierra y hacer tu voluntad en las cosas de los hombres. ¡Aï!

Cuando está presente en su trono, le rinden homenaje, ofreciéndole a sus hijos como criados suyos y describiendo las malas obras que han cometido, pues a Nyarlatheptep siempre le agrada oír las maldades que se han hecho en su nombre. A los que toma por suyos los marca con su uña, que con un leve contacto con la piel la quema como el hielo y produce una herida que deja una cicatriz en ángulo. Estas marcas están en la cabeza, salvo en las naciones en que los gobernantes que persiguen a su secta conocen la costumbre, y en tal caso las marcas se pueden imponer en alguna parte secreta del cuerpo, oculta bajo la ropa. Si él lo desea, puede hacer que la marca sea invisible para todos, salvo para los que están a su servicio.

Le complace que sus adoradores lo adoren besándole en el ano, tanto como muestra de la degradación de sus almas como porque el ano representa la corrupción, y el último acto de Nyarlatheptep será poner fin al universo y llevar la muerte a todos. Le juran obediencia y consienten que sus nombres se inscriban en libros que sirven de registro de su pleitesía, libros que son muy peligrosos para la secta cuando se descubren, y que por este motivo se guardan con mucho cuidado. Todos los hombres que lo adoran, y todas las mujeres y todos los niños hacen pacto expreso de obedecerle en todas las cosas, y de ofrecerle a sus primogénitos, esto no quiere decir que se los ofrezcan en sacrificio, como han escrito algunos, sino que los primogénitos se dedican al servicio de Nyarlatheptep, y así va siempre en aumento el número de sus seguidores.

La sede principal de su culto son los reinos del norte, cubiertos de bosques, y la isla de Albión, pero también tiene fuerza en las catacumbas de Roma y Constantinopla, se le adora en las profundidades del África y en las llanuras interiores de las tierras amplias y no exploradas que están más allá del océano occidental. Las gentes de Oriente no le prestan tan



grandes servicios, pues prefieren adorar a Yig, y las sectas de estos dioses no prosperan en una misma región, pues sus miembros se hacen la guerra hasta que solo queda una de las dos.

Como es el más sabio de los Primordiales, y bromista, y mensajero, y heraldo de estos dioses, los magos del Tigris lo relacionaron con la esfera de Mercurio, que es el más veloz de los planetas y mensajero de los dioses del Olimpo, el más sabio en el arte de la palabra y en el de la escritura. Usaban como amuleto el sello del dios, grabado en una placa de electro y formado a partir del cuadrado numérico de Mercurio, que tiene ocho filas y ocho columnas, cada una de las cuales suma doscientos sesenta, y el número total de este cuadrado es dos mil ochenta. Ellos creían que el cuadrado, si se llevaba sobre el corazón, evitaba la ira de Nyarlathotep, como símbolo que tenía poder sobre sus idas y venidas, pero sería imprudente confiar demasiado en la eficacia de este amuleto.



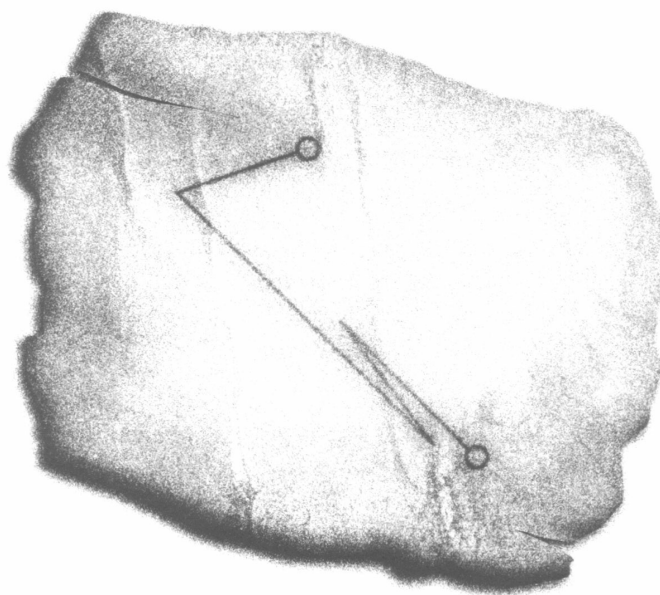


EN vista de que, según afirman nuestros cartógrafos, la superficie de los mares del mundo es mayor que la de la tierra firme, no es de extrañar que otro de los señores de los Primordiales haya preferido las profundidades del mar como lugar de residencia. El poderoso Cthulhu tiene su hogar en R'lyeh, en el mar que está al este y muy al sur de las orillas de la lejana Catay, pero se dice que Dagón mora en un abismo profundo en el fondo del mar, cuya situación es desconocida. Se cree que la raza que creó a su imagen, que mora bajo las olas y que está al servicio de sus designios, es más numerosa en el océano occidental que está más allá de las Columnas de Hércules, por este motivo, algunos han especulado que Dagón mora al oeste, pero los tratadistas más sabios no opinan al respecto.

Entre los hombres, sus adoradores más fieles son los descendientes de los cananeos, que en tiempos pasados le levantaban ídolos que suscitaban la ira de los hebreos, tal como se cuenta en los textos sagrados de estos últimos. Los Profundos, que es como se llama a su progenie que mora en el mar, son amables con los hombres si estos los tratan con cortesía, y ayudaban a los cananeos a hacer ricas capturas de pescado con sus redes, con lo que esta nación se enriqueció mucho,



para envidia de sus pueblos vecinos. Los cananeos, aliados con los Profundos, le entregaban a sus hijas en matrimonio, como prenda de su confianza, y esta práctica prosigue entre las sectas que rinden culto a Dagón. Los Profundos admiran la belleza de las mujeres y se complacen en yacer con ellas, a cambio de este placer, adornan a sus esposas con joyas ricas y de bella hechura, pues tienen más habilidad que ningún otro ser de nuestro mundo para elaborar adornos de metales preciosos y joyas.



El sello de Dagón.

En la tierra austral de Hiperbórea se le conoce con el nombre de Kraken, y en los libros de los hebreos se le llama Leviatán. Duerme y sueña, no preso en una tumba como lo está Cthulhu, pues las leguas de agua que tiene sobre la cabeza lo protegen del veneno de las estrellas, sino que yace en lo más profundo del abismo que le sirve de morada, bajo el barro que lo cubre. A veces se despierta y viaja por el fondo del mar para visitar a sus hijos y ciertos lugares santos que están en islas o ante promontorios de la tierra donde los miembros de su secta humana presentan ofrendas, que arrojan a las olas del mar mientras entonan su nombre. Puede acercarse a la orilla hasta el límite de las aguas en la marea más baja, pero no más, pues las estrellas lo repelen, solo puede soportar las aguas bajas durante breve rato, y después debe regresar a las profundidades. Esto no es gran inconveniente para él, pues los

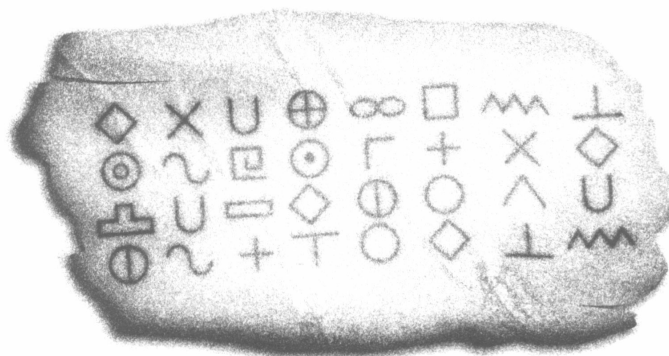


Profundos le sirven de manos y de ojos en los mares, y los hombres que lo adoran son sus manos y sus ojos en la tierra.

Su cuerpo es grande y está cubierto de grandes escamas plateadas. Tiene manos de hombre, pero con los dedos más largos, unidos por membranas. Lo mismo puede decirse de sus pies, cuyos dedos largos y delgados parecen una gran cola cuando une las piernas y nada con impulsos poderosos, esto ha llevado a algunos autores a escribir erróneamente que no tiene piernas. Su cabeza es de forma semejante a la de un delfín, y se le une directamente al cuerpo, sin mediación de cuello. En su frente abombada hay un solo ojo, mayor que el escudo redondo de un guerrero, y como está desprovisto de párpado no lo cierra nunca, ni siquiera mientras duerme. Cuando sale a aguas poco profundas, camina de pie, inclinado hacia delante, arrastrando por el agua los largos brazos. Su voz es más profunda que el sonido de la mayor de las campanas, y se oye a muchas leguas de distancia cuando habla con la boca, que es ancha y está situada baja en su cabeza.

Algunos pintores han representado a este dios con figura de mujer desnuda hasta la cintura, con cola de pez. Es un error vulgar, fruto de la ignorancia, pero es verdad que, a semejanza de los peces del mar, Dagón tiene oculto en su cuerpo su miembro sexual, que se dice que solo asoma cuando el dios copula con Shub-Niggurath. En su aspecto no es masculino ni femenino, sino mezcla de ambas cosas. Los que lo han visto con sus propios ojos dan fe de que su cuerpo es translúcido, de manera que la luz de la luna lo atraviesa como un cristal empañado, pues solo se aventura a salir al aire a la luz de la luna, nunca bajo el calor del sol, el aspecto acuoso de su cuerpo se debe a que no está compuesto de carne ordinaria, sino de una sustancia venida de más allá de la esfera de las estrellas fijas. No envejece ni se deteriora y está libre de la muerte.





Jeroglíficos del pilar negro de Dagón.

Los que se han engendrado en las hijas de los hombres que se entregan en matrimonio a los Profundos comparten en cierto modo esta longevidad, pues viven más años que los de raza no mezclada, pero tienen la vida más breve que la prole pura de Dagón. Cuando nacen, parecen niños humanos, pero con la edad van adquiriendo los atributos de pez de sus padres, hasta que con el tiempo se sienten más cómodos en el mar que en tierra. Aborrecen la sequedad del aire y siempre van a residir cerca del mar, donde corre viento húmedo y salado. Los reconocerás por sus ojos acuosos y por la palidez húmeda de sus caras. Al hacerse más viejos, se les ensancha la boca y la voz se les vuelve profunda, y cuando hablan se les oye un gorgoteo en la garganta.

Las sectas que rinden culto a Dagón adoran como sagrado un pilar negro que dicen que es la fuente de su poder. Cada secta guarda, además de su estatua, una reproducción menor de este pilar, cuyo original reposa bajo el mar, en el abismo donde duerme él. Sus lados están cubiertos de jeroglíficos, en una lengua que no se encuentra en ninguna otra parte en nuestro mundo, pues es propia de los Profundos. Los que han visto las reproducciones del gran pilar submarino han copiado algunos de sus símbolos, corriendo un gran peligro, pues los adoradores de Dagón lo consideran la más terrible de las transgresiones o blasfemias, y persiguen a quienes la cometen y los pasan a cuchillo sin piedad.

Los magos del valle del Tigris relacionan a Dagón con la esfera de la Luna, considerando que la Luna rige las mareas y tiene una composición acuosa, y que nunca se ve caminar a Dagón si no es bajo los rayos lunares, y que está limitado por el límite inferior de la marea, como por



una barrera que no puede atravesar, además, la Luna es plateada, de color semejante al de sus escamas, y la luz de la luna es translúcida, como la carne de Dagón. Como amuleto para Dagón graban en una plancha de plata el sello del dios, que se forma a partir del cuadrado numérico de la Luna, que está compuesto de nueve filas y nueve columnas, cada una de las cuales suma trescientos sesenta y nueve, y la suma total del cuadrado es de tres mil doscientos veintiuno. Se supone que el cuadrado aporta buena pesca y ventura en los viajes por agua, aunque en realidad estas cosas dependen de la tolerancia de los Profundos, que son caprichosos a la hora de otorgar sus favores.



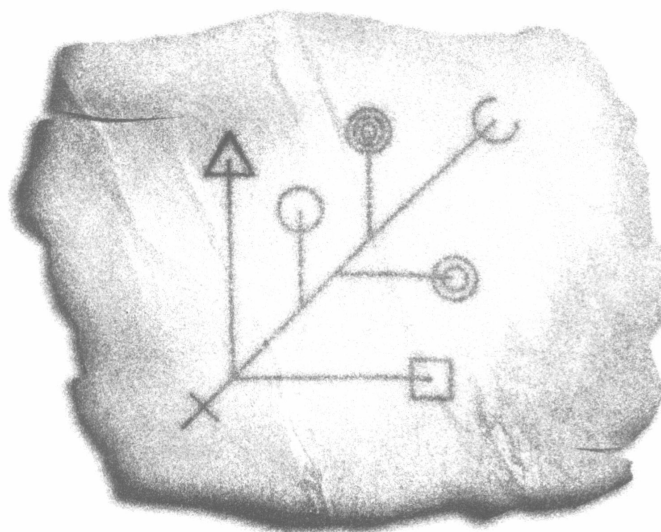


EN el estrado circular de piedra que está en el centro de la cámara de los pórticos del alma, iluminada por las estrellas, que está en la ciudad sin nombre bajo Irem, se halla grabado con incisiones profundas un emblema de forma curiosa, distinto de cualquier otro, cuyo empleo no conocen plenamente los hombres. Algunos lo han llamado «el Sello Mayor», pero otros lo llaman «el Gran Sello de los Primordiales». Los viajeros del alma que hacen el viaje a R'lyeh pueden verlo sobre la puerta cerrada de la casa de Cthulhu, donde este yace soñando dentro de su tumba. Su forma es más fácil de representar que de describir, pero se parece algo a una rama y algo al esquema de una demostración geométrica, pues tiene ángulos y círculos dispuestos en relaciones precisas. Algunos escritores que no conocían en absoluto su forma verdadera lo han reproducido falsamente en diversas obras. Ibn Schacabao se atrevió a dibujarlo claramente en dos de sus manuscritos, pero de una manera estropeada, sin las esferas y otros signos menores, de manera que carecía de poder, los que lo tienen completo poseen un tesoro inapreciable.

Has de saber que Yog-Sothoth es la puerta y la llave, pero el Sello Mayor es la cerradura. Fue creado por los Seres Mayores en la guerra



contra Cthulhu y su progenie, siglos incontables antes de la creación del hombre, y tiene el poder de impedir el paso a los Primordiales o a sus hijos cuando se dispone sobre cualquier umbral. El cabeza de familia que lo inscribe como es debido sobre su puerta puede dormir a salvo de las incursiones de esas criaturas antinaturales, pues no solo impide que entre en la casa la progenie de los Primordiales, sino que también refuerza sus ventanas y sus paredes contra la malicia de estos, de modo que el interior queda protegido de todos los designios de franquear su barrera invisible.



El gran sello de los Primordiales.

El sello se talló en el estrado de la cámara iluminada por estrellas para impedir la entrada a los Primordiales, y ha cumplido su función durante eones, pues los que moran en las profundidades de las cámaras inferiores afirman que ninguna progenie de esa raza que cruza los espacios ha atravesado jamás los pórticos del alma. No representa ningún obstáculo para los hombres comunes y para otras criaturas, sino solo ante el paso de los Primordiales o de los seres engendrados por los Primordiales. Tiene alguna eficacia contra los adoradores humanos de los siete señores, pues estos hombres temen siempre el poder del sello y huyen con solo verlo, aunque podrían cruzarlo si se atrevieran.

Ningún hombre comprende cómo funciona el Sello Mayor. Es posible que, con su proporción y sus ángulos, concentre esa misma influencia venenosa que brilla de las estrellas y que expulsó a los Primordiales de la



superficie de nuestro mundo hace muchos siglos, del mismo modo que los cristales tallados con arte y los espejos cóncavos concentran el calor del sol y hacen brotar llamas en la leña y en otras cosas combustibles.

Cuando se dibuja en el borde del círculo ritual, sirve de protección eficaz contra Nyarlathotep, que entonces no puede percibir, ni siquiera con toda su sabiduría arcana, lo que sucede dentro del círculo, ni puede estorbar la marcha del trabajo. Si se lleva al cuello en forma de amuleto, protege al viajero de los hijos voraces de Shub-Niggurath, creados a partir de simiente humana, que rondan por los lugares desiertos esperando a sus presas. Se sellan hasta las puertas de los sueños, y ninguna progenie de los Primordiales puede entrar en la mente del que lleva el amuleto. Los que invocan a los siete señores lo aborrecen, pues invalida todos sus preparativos y frustra todas sus artes.

Está escrito que cuando se hizo la paz entre los Seres Mayores y la progenie de Cthulhu, y cuando este, huyendo del veneno de las estrellas, se hubo retirado a su tumba de R'lyeh, que entonces estaba todavía sobre las aguas, tres miembros de la Raza Mayor fueron a R'lyeh en secreto y pusieron el sello sobre la entrada de su tumba, para que, cuando se despertara, quedara atrapado durante siglos incontables, pues habían previsto con sus artes astronómicas el hundimiento de la ciudad, y pusieron el sello la víspera misma del cataclismo. Así pensaban chasquear a Cthulhu, pues este no puede despertarse de su sueño de muerte hasta que se abra la puerta, y el sello no lo puede romper él ni ninguno de su progenie. Sin embargo, y a pesar de toda su sabiduría, no habían tenido en cuenta la aparición de nuestra raza, que no habían creado todavía, y puede suceder que en algún tiempo futuro el ingenio del hombre sea capaz de abrir la puerta que refrena el poderío del dios.





**D**ESPUÉS de haber apurado todos los recursos que se encuentran en la ciudad que está bajo Irem, y de haber aprendido todo lo que se puede deducir viajando por sus pórticos del alma y tratándose con los habitantes de las profundidades que rondan por sus cámaras abovedadas y por sus amplios salones de muchas columnas, el viajero debe descender todavía más hacia el interior de la tierra, pues no hay ninguna vía de huida pasando por donde está la bruja l'thakuah, que espera siempre y tiene buen oído. En la parte más profunda de los salones occidentales, más allá de una escalinata de piedra que está bañada por un resplandor cegador que sale de las paredes, que brillan como el oro batido, se encuentra una gran puerta de bronce fundido que gira en sus goznes suavemente y sin ruido, a pesar de que no la han engrasado desde hace siglos incontables. Tras ella hay un pasadizo, y más allá un canal abierto en la piedra viva por las aguas de un antiguo río que se secó hace mucho tiempo, aunque el que espera allí inmóvil y conteniendo la respiración puede oír aún el eco lejano del fragor de sus aguas. Los de la raza reptil daban a aquel río el nombre de A'zani, o al menos así lo pronuncian sus descendientes, que siguen reptando en la oscuridad por el lecho seco de grava de aquel curso de agua.



En los tiempos anteriores al diluvio, el curso del A'zani era intransitable, pues sus aguas caudalosas llenaban por completo los espacios cavernosos cuyo curso tortuoso serpentea, siempre hacia el oeste, muy hondo bajo las arenas del desierto, camino del mar Rojo. Servía de desagüe de los ricos manantiales que brotaban bajo Irem, que eran mucho más caudalosos en un pasado lejano que en los tiempos en que los hombres habitaban aquel lugar. Con el paso de los tiempos, su caudal se fue reduciendo hasta que quedó en un hilo de agua y, por último, cesó por completo, dejando solo el pasadizo tortuoso, como si fuera la piel vacía y abandonada de una gran serpiente. Allí donde el poderoso torrente se abría camino por cavernas que ya existían en las profundidades, el camino es alto y ancho y se oye ruido de alas en la oscuridad, en lo alto, como el rumor suave de los murciélagos, pero esas criaturas no son murciélagos, en otras partes, la grava que arrastraban las aguas ha formado altos montones que dejan un camino tan estrecho que el hombre que lo sigue ha de bajar la cabeza.

El visitante de la ciudad sin nombre que tenga la fortuna de ir provisto de yesca y pedernal, y que sea capaz de encontrar algo de leña, ha de preparar antorchas con grasa de ratas, para iluminar el lecho del río en la parte más cercana a la ciudad, pues en las cercanías del hogar de sus ancestros los descendientes degenerados de la raza reptil trotan y corretean de un lado a otro sobre sus cuatro patas con garras, con la cabeza baja para oler el rastro de sus presas, que son ratas, serpientes, y una especie de arañas blancas que abundan allí pero que no se encuentran en ninguna otra parte. Esas arañas tienen el tamaño de la mano de un hombre con los dedos extendidos, cuelgan en grandes masas de las paredes y los techos del pasadizo, y corren por el lecho de grava buscando a su vez su alimento, que son gusanos y escarabajos. Es difícil evitarlas si no se lleva una llama para iluminarse, pues corren por todas partes, y cuando se les pisa crujen como una rama seca al romperse, sus colmillos no son venenosos, pero sus mordeduras son dolorosas por lo grandes que son.

El hombre que no lleve antorcha y que haya consumido su provisión seca de las arañas que viven entre los hongos blancos y que dan la segunda vista tendrá pocas señales que lo guíen por el curso del río, solo el leve descenso general del lecho, que sube y baja, pero baja más que sube, y el leve aroma de aire salado que entra en el canal por su boca, próxima al mar, el movimiento del aire solo se percibe en la parte final



del viaje por el río. Se encontrará sumido en la oscuridad, avanzando a cuatro patas como hacen los seres reptiles, molestado constantemente por los cuerpos peludos y sufriendo de vez en cuando las mordeduras de las arañas, las cuales, sin embargo, son una fuente valiosa de comida y de líquido, pues tienen los cuerpos henchidos de agua.

Los seres reptiles van desnudos, y en su mayor parte han perdido el don del habla, tanto en su propia lengua como en el idioma de la antigua Irem. Temen entrar en su ciudad, pero rondan por las cercanías de las puertas de bronce que dan al pasadizo que conduce al río, y veneran o adoran a las puertas mismas como a dioses. Algunos que son más viejos que los demás son capaces de conversar en el extraño lenguaje de Irem, que aprendieron por la observación, pues esta raza se parecía a los cocodrilos del Nilo en su longevidad, y entre los que viven en la oscuridad del A'zani hay unos pocos que recuerdan la lengua de los hombres. Poco se puede aprender de la conversación con estos ancianos, que sufren ese embotamiento de la mente que es común en las edades muy avanzadas, pero saben decir el nombre del río y describen con deleite cómo se engañó a nuestra raza para que construyera a Irem sobre la ciudad escondida de ellos.

Cerca de las puertas de bronce están dispuestos en grupos familiares los ataúdes de los muertos a los que honran. Unos pocos se encuentran aún en las cámaras de la ciudad misma, pero la mayoría se han trasladado al exterior de las puertas. Los moradores de las profundidades dicen que era costumbre de esta raza conservar los cuerpos de sus muertos, tal como hacen los egipcios, vestirlos con sus mejores joyas y ropas y guardarlos en sepulcros que tenían la tapa de vidrio, a través de la cual las generaciones sucesivas de sus descendientes podían ver los cuerpos. Cuando los miembros de la raza, en su última decadencia, huyeron de la ciudad y fueron a vivir al cauce seco del río, no fueron capaces de dejar atrás a sus antepasados, y llevaron sus ataúdes hasta el exterior de las puertas. Solo quedaron atrás los cuerpos de los muertos que no tenían familiares vivos.

Se verá que muchas de estas tumbas están rotas, y su contenido se ha robado como alimento. Los seres reptiles han caído en la costumbre de consumir la carne seca de los muertos de otras familias, aunque no profanan de este modo los de sus propios antepasados. La vida social de la raza se reduce a los intentos de los grupos familiares de despojar las



tumbas de las demás familias, que las defienden a costa de sus vidas si es preciso, pues los ancianos creen y afirman que cuando todas las tumbas de una familia se han profanado y se han robado los cadáveres, la desventurada familia perecerá inevitablemente. Aunque puede que esto no sea más que un cuento, la fe en ello hace que se haga realidad, y de este modo se van reduciendo constantemente en número esta raza.

Un viajero que pasó recientemente por el lecho del río pudo presenciar a la luz de la antorcha una batalla entre dos clanes rivales, cada uno de veinte miembros o más. Una familia grande había tomado posiciones ante sus muertos venerados, para defenderlos, pero su número estaba reducido por la necesidad constante de salir a buscar comida. El otro clan arrolló a los defensores en un torbellino de patas con garras y de mandíbulas voraces, y sus miembros consiguieron llevarse varios ataúdes de sus rivales mientras proseguía la batalla, pero antes de que pudieran profanar su contenido, regresaron los miembros del otro clan que habían salido de caza, y los refuerzos permitieron a los defensores recuperar aquellos cadáveres resacos que eran preciosos para ellos. El observador habría creído que se trataba de la victoria de una nación, tan estruendosos eran los alaridos guturales de los vencedores, que parecían haber perdido el poder del habla articulada con la emoción. Tal es la vida patética la que otrora fue una raza magnífica de constructores y eruditos.

En las cavernas mayores se oye a las criaturas semejantes a murciélagos, a las que no se ve nunca, que caen de las alturas con sus alas que batan suavemente y capturan entre chillidos a su presa, para llevársela hasta el techo de la cueva, fuera del alcance de la luz de la antorcha, donde la consumen. Se oye claramente el ruido que hacen al masticar, multiplicado por el eco de las rocas, y también se oye el sonido de los huesos y los cráneos de sus presas, que caen sobre la grava y las piedras de abajo. No son lo bastante grandes para apoderarse de un miembro de la raza reptil o de un ser humano, pero cuando lo intentan producen heridas profundas con sus garras, que son agudas como dagas y cortan la gruesa piel de los reptiles como si fuera carne blanda sin ninguna defensa. Cuando atacan se les puede matar, pues tienen los huesos delgados y las alas frágiles, pero su sangre es venenosa y produce náuseas, por lo que resultan inútiles como alimento. Como sufren bastantes bajas, solo atacan en grupos de dos o tres, nunca uno solo, y sus ataques son poco frecuentes.



Las criaturas reptiles también son capaces de intentar matar al viajero para alimentarse, pues en las cavernas y en el pasadizo siempre falta comida para tantos como moran allí. Para mantenerlos a raya basta proferir el grito Ië! Nyarlathotep! Todos tiemblan aterrorizados al oír este nombre, como un perro que ve hacer a un hombre ademán de tirarle una piedra, aunque no tenga piedra alguna en la mano, y de esto se puede deducir que fue el señor de los Primordiales al que llaman el Caos que se Arrastra el que los expulsó de las cámaras de su ciudad subterránea a las cavernas del río.

Al cabo de un día de marcha se deja atrás a la raza reptil, y después de muchos más se siente en las mejillas la brisa del mar y se percibe el olor a sal. Es más fácil avanzar siguiendo esta brisa, que conduce a un pozo entre las rocas de la costa desolada del mar Rojo. Sigue la costa hacia el norte y llegarás a un pequeño puerto de mar, donde es posible encontrar pasaje modesto a precio razonable, o a cambio de unos cuantos relatos de tus viajes, en alguna embarcación que vaya hasta el antiguo canal que abrieron los egipcios en la cabecera del mar Rojo, y desde allí se puede viajar por tierra hasta Menfis.





**AL**GUNOS que no saben nada de las razas que habitaron este mundo antes de la creación del hombre han escrito que Menfis fue la primera ciudad, y que es más antigua que cualquier otra, hasta más antigua que Irem, la de las mil columnas. El viajero que ve las ruinas que se alzan entre sus calles y sus campos podría convencerse de la verdad de esta afirmación si no supiera otra cosa, pues tiene piedras talladas tan grandes que apenas parece posible que las labrara la mano del hombre. En la época más antigua de la historia de la Tierra Negra, como se le llamaba por el color negro de su suelo, Menfis era la ciudad principal de aquel pueblo, pero al cabo del tiempo este honor se trasladó a Tebas, y aunque ha perdido parte de su grandeza, todavía siguen ocultos entre sus catacumbas y sus tumbas los secretos más primordiales.

Antes de la llegada de los cristianos a Egipto, en esta ciudad se adoraba al dios Ptah. Su nombre significa «el artesano, o tallista en piedra», y por todos los edificios de la ciudad se aprecian las huellas de su culto, pues no ha habido pueblo en el mundo al que tanto agradara como a este tallar imágenes y palabras en la piedra. Es un dios de carácter benigno, pero no hay que tratarlo con desprecio, pues su poder se ha mantenido en su patria, y recaen desventuras terribles sobre las



cabezas de aquellos que se burlan de los dioses. Los egipcios creen que los cielos se levantan sobre una gran plancha de hierro a la que dio forma el martillo de este artífice, al que honraban con los títulos de «Padre de los Principios» y «Señor de la Verdad».

No hay raza humana que trate sus cadáveres con tanto esmero como esta. Pretendían con sus artes conservar los cuerpos de sus difuntos para toda la eternidad, y con el trabajo y el estudio constante a lo largo de incontables generaciones llegaron a hacerlo tan bien que se pueden descubrir tumbas que contienen los cuerpos de nobles y de escribas importantes que tienen muchos siglos de antigüedad, pero que, al desenvolverles las caras, parece como si estuvieran dormidos: tan bien protegidos están contra los gusanos.

La sustancia principal que se emplea en el proceso de preservación es la mumiya, de la que toman su nombre común los cuerpos envueltos. Idb Betar da fe de que es muy semejante al betún de Judea que se extrae de lago Asfáltites, donde se encuentra acumulado bajo el agua. Otros ingredientes que se suelen emplear son una sal llamada nitro, miel, aceite de cedro, y especias tales como la mirra pulverizada, la casia y el incienso. Estos conservadores no servirían si no se preparara cuidadosamente el cadáver, al que se le extraen todos los órganos, entre ellos el cerebro, que los embalsamadores sacan del cráneo por la nariz con ganchos de hierro. Las vísceras principales se guardan en cuatro vasijas consagradas a los cuatro puntos cardinales y que se guardan dentro de la tumba, cerca del cadáver, el cual se envuelve cuidadosamente en todas sus partes con tiras de lino o de seda. Las momias más antiguas están envueltas siempre con lino, pero las de la época del reinado de los Ptolomeos se suelen encontrar envueltas en seda importada de oriente.

En la época presente casi se ha abandonado la práctica de la momificación. Los ancianos que la conocieron floreciente cuando eran niños la han visto decaer hasta que solo quedan dos talleres en los que se practica activamente, pues los hijos e hijas de las familias ricas siguen prefiriendo conservar a sus muertos de esta manera tradicional, a pesar de las condenas de los cristianos, que entierran a sus muertos sin tratamiento alguno para que se pudran. Los pobres ya no pueden permitirse conservar a sus muertos, pero es frecuente que dejen el cadáver, envuelto en su mortaja, en las antiguas catacumbas, donde se



guardan las momias de generaciones incontables de sus antepasados, en nichos tallados en la piedra.

Bajo el dominio de los cristianos, la antigua veneración hacia los muertos ha cedido el paso a la indiferencia. Los mercaderes judíos contratan a hombres que saquean las catacumbas y abren los cuerpos para recuperar la mumiya, que se vende en muchos países como medicina poderosa. Se extrae de los cráneos y de los estómagos, y se vende en los mercados locales a bajo precio, pues los cadáveres antiguos abundan tanto que no se prevé que pueda llegar a haber carestía de este producto. El célebre médico El-Magar escribió sus muchas virtudes, sobre todo su poder para curar heridas, que supera el de cualquier otro remedio. Se aplica directamente a la parte herida del cuerpo, o se consume reducida a polvo, según la enfermedad. El asfalto común no tiene estas virtudes curativas, pues la mumiya absorbe con el tiempo ciertas sales y jugos del cadáver que la fortifican.

Tampoco se debe creer que toda la mumiya tiene la misma eficacia. Es más potente la antigua, y la que se ha tomado del cadáver de un gran guerrero o de un rey tiene más virtud, tanto para curar como para otras aplicaciones, que la que se extrae de un hombre corriente. Cuando los necrománticos de épocas pasadas saqueaban las tumbas de los faraones, era para conseguir esta mumiya. El hecho de que las tumbas contuvieran grandes riquezas de oro y piedras preciosas era una ventaja añadida, pero la mumiya del rey era el botín más rico para los que conocían sus muchas virtudes.

Aquí se puede contar un caso divertido que servirá de aviso a los viajeros. Se dice que, en cierta ocasión, los traficantes de mumiya habían agotado los lugares habituales de donde se extraía y saquearon una catacumba que había servido, muchos siglos atrás, para guardar los cuerpos de una colonia de leprosos. Los mercaderes la llevaron a muchas tierras lejanas, pero también se vendió en la plaza del mercado a los médicos y a los ciudadanos comunes de Menfis. Menos de un año más tarde, se observó que muchos de los que habían comprado aquel remedio corrupto habían contraído la temida enfermedad, y el mercader judío que había sido responsable de su distribución fue descuartizado por las mujeres, enfurecidas por la suerte que habían corrido sus maridos y sus hijos, al pie del pozo público que todavía puede verse en la plaza. Por eso escribió el poeta: Evita a los médicos como si fueran la



peste misma, pues la peste es menos perniciosa, y no cobra sus servicios.





**T**ODA la tierra de Egipto, desde el delta hasta las cataratas, está infestada de hechiceros y necrománticos. Esto no debe extrañarnos si consideramos que la religión de los antiguos moradores de este país consistía en artes mágicas para tratar con los dioses y para obligarlos a servir a los hombres. A los dioses de Egipto no solo se les rendía culto y se los adoraba, sino que se los manipulaba, o incluso se los creaba, por medio de las artes de los sacerdotes, cuya habilidad en la magia no ha tenido igual en ningún miembro de nuestra raza desde su época hasta la nuestra. Mayor todavía que la magia de los sacerdotes era la de los brujos, que vivían solos y apartados en el desierto, a cierta distancia del río y de las partes verdes donde habitan los hombres, y tenían como únicos criados a un aprendiz y a los espíritus familiares que estaban unidos a ellos por un vínculo de obediencia.

Las tumbas de los brujos son profundas, pues temían siempre que, tras su muerte, revolvieran sus huesos los hombres y otras criaturas del yermo, para practicar el arte de la necromancia es preciso servirse de los cuerpos de los muertos y de cosas unidas a dichos cuerpos, y no hay cadáver más poderoso para la magia que el de un brujo, por lo cual se valoran mucho. Grande es el poder de la momia de un faraón, pero es



mayor todavía el poderío de la momia de un brujo, que no se preparaba como las momias de los nobles de Egipto ni las del pueblo llano, sino con sustancias diferentes que no conservaban la carne sino el alma y el espíritu. Por este motivo, hacían que sus cuerpos se guardaran en las grietas más profundas de la tierra, más hondas que las catacumbas, más hondas incluso que las minas.

Las cuevas inferiores no son lugares convenientes para los ojos que ven, sus maravillas son extrañas y terroríficas. Maldito es, en verdad, el terreno donde los pensamientos muertos vuelven a cobrar vida y adquieren cuerpos extraños, y malvada es la mente que no está presa en ningún cráneo. Bien dijo Ibn Schacabao cuando escribió que Feliz es la tumba donde no ha yacido ningún brujo, y feliz noche tiene el pueblo cuyos brujos son todos cenizas. Pues, según creencia antigua, el alma que tiene trato con un diablo no sale de su envoltura mortal, sino que nutre e instruye a los gusanos mismos mientras la devoran, hasta que de la corrupción surge una vida abominable, y las torpes criaturas carroñeras de las profundidades se vuelven astutas, se hinchan monstruosamente y se convierten en plagas del mundo. Se abren grandes heridas allí donde deberían bastar los poros naturales del terreno, y han aprendido a andar cosas que deberían haberse arrastrado.

Solo hay una manera de incapacitar el cuerpo de un brujo: hay que quemarlo al aire libre, a la luz del día, hasta reducirlo a cenizas, hasta los huesos y los dientes, y las cenizas deben recogerse con cuidado y esparcirse bien al viento antes de que se ponga el sol. Es para evitar sufrir esta suerte por lo que los brujos eligen sus tumbas con tiempo, antes de morir, pues aunque pueden alargar sus vidas por medio de sus artes hasta más allá de lo que alcanza la memoria de los hombres, son mortales y tienen que morir al fin. En circunstancias corrientes, son conscientes del tiempo de su muerte antes de que se produzca, y pueden elegir entre los hombres a un vehículo vivo al que transfieren su esencia, y este suele ser su aprendiz, que se prepara con años de estudio para entregar su carne de este modo, pues el brujo que ha pasado a un vehículo humano vivo pierde parte de sus recuerdos o todos y debe volver a aprender su sabiduría de las artes arcanas.

Si se da el caso de que una desventura violenta y repentina se lleve la vida de uno de estos sabios sin la preparación debida, su espíritu,



inquieto, no duerme, sino que aspira constantemente a reanimarse, sirviéndose de cualquier anfitrión vivo que pueda adaptar para sus fines, lo que hace movido por una especie de instinto, ya que el golpe de la muerte inesperada destroza la razón superior, que queda vinculada al cadáver, dejando solo el hambre y una voluntad ardiente que no se puede apagar nunca. Cuando no se puede encontrar un anfitrión de la clase adecuada, se prepara uno a partir de alguna forma de vida inferior que esté a mano, pues la carne en descomposición no está nunca sola, ya que su sabor es irresistible para los seres carroñeros. Comer del cuerpo de un brujo equivale a adquirir una parte de sus virtudes, pero comer demasiado conduce a ser invadido por su espíritu inquieto y configurado por su voluntad ardiente. Su espíritu espera la llegada del anfitrión adecuado que le pueda servir para sus fines, si no consigue ninguno, se sirve de lo que tenga a mano, aunque suponga perder consciencia superior durante muchas generaciones de transmigraciones. Los seres producidos así, indescriptiblemente deformes y monstruosos, tienen un hambre constante, y conviene huir de ellos.

Al oeste de Menfis está oculta la tumba de un gran brujo que llevó en vida el nombre de Nectanebus, y que fue el último rey de sangre egipcia pura que hubo en esta tierra. Aunque está a menos de un día de camino a caballo desde las afueras de la ciudad, está tan bien oculta, que no encontraría su entrada ni un ejército entero que la buscara durante todo un año. Solo la puede encontrar el que sepa dónde está, y solo puede saber dónde está el que ha visitado antes la tumba, a no ser que lo acompañe un guía. El brujo eligió esta tumba porque no está en el lugar habitual de los enterramientos de los reyes, y por ello permanecería inviolada para siempre, o esa era su intención, pero ¿quién puede prever las vicisitudes del tiempo y los cambios de la fortuna a lo largo de los siglos? La tumba fue encontrada, y la conocen unos pocos que han participado de su manjar extraordinario y han alcanzado así la sabiduría, y todos los que han visitado sus profundidades hasta nuestra época conocían la ciencia de la necromancia, pues hasta el momento no contiene más que un solo cadáver.

Entre los vivos hay pocos guías capaces de enseñar la tumba, pero por las arenas de Egipto pululan las sombras de los muertos que ven todo lo que pasa bajo la luna con sus ojos pálidos y sin brillo. No se atreven a entrar en la tumba, que en verdad no contiene nada de valor para ellos, pero se les puede persuadir a que guíen al viajero hasta la



entrada, usando los medios convenientes para convencerlos, pues el dolor intenso siempre es más fuerte que el miedo, verdad esta que conocen todos los que han sufrido en su carne los embates del verdugo. El descenso es empinado, por huecos tallados que más parecen los peldaños de una escalera de mano que los de una escalinata, la oscuridad es absoluta, una caída sería mortal. Después de haber llegado al fondo del pozo artificial, se sigue bajando por la pendiente más suave de una cueva natural, en cuyo fondo hay una cámara lo bastante alta como para estar de pie en su interior.

El brujo yace acostado sobre su espalda, en una caja de madera de cedro tallada, que está a su vez dentro de un sarcófago de piedra. Las tapas de ambos recipientes se han roto con martillos, y sus pedazos están dispersos por el suelo de la caverna. El cadáver está envuelto en lino, a excepción de los pies y de las manos. Estas últimas se encuentran cruzadas sobre el pecho y, desnudas como están, dan la impresión de estar arañando el aire. Faltan ocho dedos. El último que se quitó fue el dedo mayor de la mano izquierda, en la que solo quedan ahora el índice y el pulgar, en la derecha no hay ninguno. Del mismo modo se le han quitado los diez dedos de los pies. En los muñones se aprecian huellas de dientes, y a la luz incierta del candil parece como si los hubieran masticado. Los que vinieron tomaron lo que querían, pero no osaron tomar demasiado, pues el poder de Nectanebus es legendario.

La caverna es seca y sin vida, y fue elegida por estas cualidades, pues el brujo estaba decidido a regresar en carne de hombre, podemos imaginarnos su consternación cuando su aprendiz de confianza, después de haber depositado su cadáver en la tumba en secreto, huyó para no regresar jamás, pues temía más la pérdida de su propia mente que la furia de su maestro. No podemos saber si la voluntad del brujo era bastante para provocar la muerte del aprendiz desde aquellas profundidades de la tierra, pero lo que sí es seguro es que no fue capaz de obligarlo a regresar, y así, la potencia del cadáver se mantuvo íntegra, y el hambre de su espíritu perduró insaciada a lo largo de los siglos. Poniéndose de pie junto al sepulcro pueden percibirse todavía el hambre y la rabia, pero una mente decidida y versada en las artes de las barreras mágicas puede resistirla durante el tiempo suficiente para adquirir una parte de la sabiduría y de los recuerdos del rey.

Sobre la ingle de la momia reposa un disco de piedra verde que tiene



grabado en su superficie el Sello Mayor. Está intacto, pues ninguno de los visitantes de la tumba ha tenido el valor de volverlo, a pesar de que oculta un gran botín. En el borde del disco hay grabados unos jeroglíficos que puede leer el hombre versado en las escrituras antiguas, y su sentido es el siguiente:

Los huesos y la carne que no tienen escritura son míseros,  
pero he aquí que la escritura de Nectanebus está bajo el Gran Sello,  
y he aquí que no está bajo el Sello Pequeño.

Si llegas a aventurarte en este lugar, lo más prudente es que no manipules el sello, pues todavía quedan dos dedos, y la nariz y las orejas están intactas.





**N**O hay país donde se trate a los gatos con mayor veneración que en Egipto, pues tenían la costumbre de momificar a estos animales tras su muerte, y era un uso tan frecuente que se los encuentra por todas partes en los lugares de reposo de los muertos, mientras que en vida son respetados tanto por el pueblo llano como por los nobles, de manera que matar a un gato sin motivo se considera una especie de asesinato, y al hombre que comete tal acto lo rehuyen, o incluso lo lapidan. Bajo el cristianismo, los obispos procuraron poner fin a esta idolatría bestial, y ya no se momifican los gatos muertos, pero ha perdurado el respeto de los egipcios a esta especie de animales. Se cree, incluso, que los gatos tienen el don de entender el habla humano, aunque nunca se aclara si lo que entienden es la antigua lengua del país o el idioma de los griegos, o ambos.

La prohibición de matar gatos es muy comprensible, teniendo en cuenta que la región del Nilo próxima al Delta es la tierra de labor más fértil de todo el mundo, y produce cosechas prodigiosas de cereales, que sufrirían mermas inevitables por los ratones y las ratas, y estas sabandijas se multiplicarían sin tasa si no fuera por los gatos innumerables que las persiguen. A estos se les permite entrar y salir



libremente de las casas, de las tiendas y de los templos, y si a un gato lo atropella un carro, o si sufre algún otro accidente, siempre habrá alguien que se hará cargo del animal y lo cuidará hasta que se recupere o muera de sus heridas.

Los gatos tienen segunda vista sin necesidad de consumir las arañas blancas del desierto. Cuando un gato se detiene a mirar con atención un lugar que parece vacío, es seguro que está mirando un fantasma o alguna otra criatura de las sombras que los hombres no perciben. Así pues, ningún espíritu puede entrar sin ser visto cuando está presente un gato, y por este motivo los hechiceros se sirven de los gatos como vigilantes contra los intrusos de los otros reinos. A los espectros de la noche les molesta esta atención, y son enemigos de todos los gatos. También es cierto que los gatos no se dejan engañar por las tropelías de la magia, de modo que ningún brujo es capaz de disimular su identidad o de pasar por invisible donde hay un gato que vigila. Esta criatura tiene los sentidos más sutiles de todos los animales. Aunque los ojos del gato no son más agudos que los del halcón, ni sus oídos más finos que los del perro, el gato ve y oye cosas que están más allá de esta existencia material, cosas que ni ve el halcón ni oye el perro.

Otra capacidad que tienen estos notables animales es su don de entrar en el país de los sueños y volver a salir de él con la misma facilidad con que un hombre entra o sale de una casa. A veces, a los que se pierden en los sueños los vuelven a acompañar a nuestro mundo los gatos que pasan por ahí, que tienen afecto a nuestra raza y siempre están dispuestos a prestar ayuda cuando se los trata con respeto y bondad. El hombre que duerme con un gato sobre su lecho duerme a salvo, pues tiene un guía constante que lo sacará de la fragosidad enmarañada de sus pesadillas. Se ha escrito que los gatos absorben el aliento de los niños recién nacidos que duermen, y que les quitan la vida de esta manera, pero esta costumbre es de Shub-Niggurath y de sus hijas, y los gatos intentan expulsarlas de la cuna del niño, a veces lo consiguen, y nadie sabe nada de lo sucedido, y a veces fracasan y se los encuentra sobre el cadáver del niño, y las madres ignorantes los acusan de haber cometido el crimen.

La diosa de todos los gatos es Bast, a la que se representa en figura de gato, o a veces en figura de mujer con cabeza de gato. La adoran principalmente en Bubastis, en el séptimo nomos del Bajo Egipto, donde



su culto perdura hasta la actualidad a pesar de los arduos esfuerzos que han hecho las iglesias para erradicarlo, pues, aunque su culto es alegre, los obispos cristianos lo odiaban por su sabor pagano, y siempre intentaron destruirlo. Los adoradores de la diosa pasan desapercibidos durante la mayor parte del año, pero en la festividad de Bast, en la primavera de cada año, hacen fiesta y se divierten unos con otros y con la gente de la ciudad, cantando, tocando instrumentos musicales y haciendo procesiones por las calles. Lo que más escandaliza a los cristianos es la costumbre que tienen las mujeres de levantarse de cuando en cuando las faltas, enseñando procazmente sus partes más privadas, con las rodillas abiertas. Hacen esto en honor de la diosa de los gatos, que recibe su poder de la Luna.

A los adoradores de Bast se los puede reconocer por señales sutiles, pues muchos llevan una pequeña cicatriz en forma de media luna en alguna parte del cuello, y tienen la costumbre de cortarse las uñas en punta, esto lo hacen de manera sutil, para no llamar mucho la atención, pero los habitantes de la ciudad en general y los mercaderes reconocen universalmente esta señal, y, como respetan mucho a los adoradores de Bast, les ofrecen rebajas en el precio de las mercancías al ver la señal, esto ha llevado a adoptarla a algunos que no han salido jamás en la procesión. Cuando el corte de las uñas es muy evidente, los sacerdotes pueden hacer que los guardias de la ciudad detengan al trasgresor y le arranquen las uñas como castigo a su pecado, pero la costumbre se mantiene.

El templo de Bast se alzaba en tiempos en el centro de la ciudad, y era célebre en todo el mundo por su pureza y perfección, hace mucho que fue derribado y que se construyó una iglesia sobre sus cimientos. Esta modesta iglesia cumple dos funciones. De día es la casa de Dios para los cristianos, pero de noche los adoradores de Bast se reúnen en una cámara secreta tras el altar, donde hay una estatua de la diosa hecha de piedra verde semejante al jade. La figura de la diosa está sentada sobre sus cuartos traseros sobre un pedestal cúbico de piedra negra. Esta estatua, que fue rescatada de la destrucción del templo y conservada en secreto, tiene la altura de un gato vivo y es perfecta en todas sus proporciones, de tal modo que parece que está viva, e incluso que se mueve, vista a la luz vacilante de los candiles con los que se ilumina la cámara. Sus ojos son piedras preciosas de color azul claro, con óvalos alargados de azabache en el centro, tan bien figurados por el



escultor que parecen capaces de ver. Sobre su cabeza hay una media luna de la piedra blanca translúcida que se llama «piedra de la Luna», y tiene el color irisado y delicado del interior de las conchas marinas.

Los adoradores de Bast ponen ofrendas de leche y de carne al pie del pedestal donde se levanta la estatua, y que son consumidas por gatos vivos que entran y salen en la cámara por pequeñas gateras que hay en la base de las paredes. Tras presentar las ofrendas, hacen oración en silencio ante la diosa, postrados sobre las rodillas y las manos, y después se marchan con el mayor decoro y solemnidad, en una actitud muy distinta de la que manifiestan en las festividades de la primavera. Los miembros de la secta dicen que las oraciones que se elevan a la diosa de este modo siempre son atendidas.





**E**l viaje Nilo arriba desde la región del delta es agradable y tranquilo, a no ser que las pequeñas barcas de vela de las que se sirven los egipcios para este fin sufran los ataques de los cocodrilos, o de una gran bestia que en los libros sagrados se llama behemoth, capaz de partir en dos el cuerpo de un hombre con sus mandíbulas. Está al acecho bajo el agua, esperando la llegada de las barcas. Si el piloto, descuidado, no percibe el hocico de esta criatura, que asoma sobre la superficie y se acerca demasiado a donde está ella, la criatura ataca con furia repentina, haciendo zozobrar la embarcación y matando a todos los que caen al agua, de modo que el río se tiñe de rojo con su sangre. Los egipcios la temen más que al cocodrilo, y evitan los lugares donde vive. Come tanto plantas como carne de hombres, y rara vez se aventura a salir a tierra, pues es toda vientre y se desplaza con torpeza sobre sus gruesas piernas, sin embargo, en el agua se mueve con ligereza y puede cubrir grandes distancias en pocos momentos cuando está furiosa.

El behemoth descende de los seres malignos que crearon los Primordiales, pues la Raza Mayor no creó todas las formas de vida que moran en este mundo en nuestros tiempos, la mayor parte de ellas,



además de la humanidad, fueron creación suya, pero algunas fueron obra de Cthulhu, quien en los primeros tiempos experimentó con muchas formas en sus intentos de generar ejércitos de guerreros que pudieran ayudarle en sus batallas contra las ciudades de la Raza Mayor. Por esto, todas las criaturas de Cthulhu son nocivas y de mala disposición, enemigas de las criaturas de los Mayores. Parece que no ocupan ningún lugar natural en nuestro mundo, sino que fueron introducidas en él por alguna voluntad maliciosa, para que se ganaran un lugar o perecieran. Una de estas abominaciones es el pulpo marino, cosa que salta a la vista a cualquiera que lo haya visto, pues ¿a quién no le dirá el corazón que tal bestia, que no tiene huesos sino solo un cuerpo blando, y que puede asumir cualquier color o forma, con ocho patas que giran y se retuercen como gusanos, es un ser extraño, ajeno a este mundo?

En una llanura árida llamada Giza, no muy lejos del río, se levanta el mayor ídolo que se haya tallado nunca en piedra, al que se atribuye vulgarmente el nombre «la Esfinge», si bien el nombre verdadero y secreto de este dios es el de Harmakhis. Se parece algo a la esfinge, tal como se describe a esta en los cuentos fantásticos de los griegos, y no cabe duda de que el ídolo mismo inspiró dichas fábulas. Su forma es la de un león agazapado, con cabeza de hombre, de aspecto noble e imponente. Mira al amanecer, y lo ha mirado desde siglos incontables, pues el monumento es tan antiguo que su origen es desconocido. La cabeza representa la de Kefrén, faraón de Egipto que hizo construir una de las pirámides que se levantan en esa llanura, no lejos de la misma Esfinge.

En tiempos de Kefrén, la esfinge estaba tan deteriorada por el paso del tiempo que no se reconocía su rostro, por eso, el faraón mandó a sus artesanos que tallaran su propio rostro en la cabeza, la cual parece ahora demasiado pequeña para el cuerpo por este motivo. Pocos saben lo que representaba el rostro primitivo de la Esfinge, y es mejor que los hombres no lo sepan, pues este conocimiento les provocaría pesadillas que les harían despertarse entre gritos de terror. Seres que no son del todo humanos susurran en lugares oscuros que la gran estatua representaba en tiempos la verdadera imagen de Nyarlathotep, del que se supone vulgarmente que tiene mil máscaras pero que no tiene rostro propio. El señor oscuro de los Primordiales señaló con este monumento un lugar bajo tierra donde se concentra la fuerza.



Es antigua, mucho más antigua que las pirámides y que los templos, más antigua incluso que el mismo Nilo, que seguía un curso diferente cuando la Esfinge fue construida por manos no humanas, y cuando la meseta sobre la que se levanta estaba cubierta por una densa selva. Algunos sabios han dicho que es la imagen tallada más antigua que hay en este mundo, y puede ser verdad, pues es más antigua que cualquier obra del hombre, e incluso más antigua que las obras de otras razas que compartieron este mundo después de que el cambio de las estrellas lo volvió inhabitable para los Primordiales. Puede que los monumentos de la Raza Mayor, en su gran ciudad que está muy al sur, en las tierras heladas, se construyeran antes de que Nyarlathotep diera forma a la Esfinge, pero de esto nada se sabe, pues ningún hombre las ha visto.

Los griegos cuentan una fábula sobre una criatura a la que ellos llaman la Esfinge, que tiene cabeza y pecho de mujer, y que asalta a los viajeros en un camino de montaña solitario y les exige que resuelvan un enigma que les propone. A los que no aciertan los devora. Todos los que intentaron resolver el enigma fracasaron, hasta que, por fin, el héroe Edipo le dio la respuesta acertada, y la Esfinge, disgustada y desesperada, se arrojó por un abismo. La respuesta al enigma es bien sabida, pero no bien entendida: tiene dos sentidos, uno para los niños y otro para los sabios.

La Esfinge de los griegos preguntaba a los viajeros lo siguiente: ¿cuál es el animal que camina con cuatro patas por la mañana, con dos al mediodía y con tres por la tarde? La respuesta que dio Edipo fue: «El hombre, que por la mañana de su vida va a gatas, es decir, a cuatro patas, en la plenitud de su vida camina sobre dos piernas, pero por la tarde, en su vejez, debe apoyarse en un bastón, y por eso va sobre tres patas». La Esfinge, desesperada, se destruyó a sí misma, habiendo entendido mal la comprensión del héroe, que había adivinado la superficie de la verdad pero no había llegado hasta el corazón de la misma.

La raza del hombre fue creada por los Seres Mayores a modo de broma, para tener una criatura necia de la que burlarse y para divertirse observándola, pero no nos hicieron con el aspecto que tenemos ahora, sino que al principio nuestros cuerpos eran bestiales y peludos, y nos movíamos por el suelo ayudándonos con los brazos, que eran más largos y más fuertes que los que tenemos ahora. Nuestros cuerpos fueron



cambiando de forma con el tiempo y se volvieron erguidos y casi sin pelo. Sin duda, a los Seres Mayores les habrían parecido menos divertidas nuestras formas actuales, y nos habrían exterminado, pero estaban en decadencia, se habían visto obligados a retirarse a las aguas australes de nuestro mundo y no tenían tiempo de jugar con la forma de nuestra raza. En algún futuro lejano, nuestra forma será diferente de la que se ve en nuestros tiempos, y caminaremos sobre tres piernas en vez de sobre dos. Pues el enigma de la Esfinge no se refiere a un solo hombre, sino a toda la humanidad.

¡Cuán infantiles son los relatos que aparecen en los libros sagrados, sobre Adán y Eva en el Jardín, donde está escrito que el hombre es la más hermosa de las criaturas, pues está hecho a imagen y semejanza de Dios! El hombre fue hecho con la imagen de una bestia peluda que iba a cuatro patas, para servir de diversión a seres dominantes que no eran de este mundo, y nuestra forma presente no es más que un sueño pasajero que dejará paso a algún horror que no nos figuramos y que asustaría a las mujeres y a los niños si pudieran verlo, aunque, por fortuna, está oculto entre las nieblas difusas del tiempo futuro. Nuestros cuerpos siguen cambiando porque fueron hechos imperfectos, y en la imperfección no puede haber estabilidad ni reposo. Se sabe que los Seres Mayores mismos caminan sobre tres pies de forma triangular, pero no podemos seguir estudiando este tema en el presente libro, pues al final del mismo se encuentra la locura.





**E**N la Esfinge hay una puerta que conduce a un túnel en pendiente que se extiende trescientos veintiséis pasos bajo las arenas de la meseta. La situación de la puerta está oculta tanto físicamente, por el arte de los antiguos canteros egipcios, como por hechizos de engaño que distraen la mente de cualquier hombre común que dé por casualidad con su mecanismo, haciendo que se le olvide y que no vea lo que tenga delante. Los que lo saben y son capaces de resistir esa turbación de la mente durante el tiempo suficiente para pasar por este pórtico, deben pronunciar un juramento muy solemne y terrible de que no desvelarán jamás su situación ni el modo en que se abre. La mayoría de los autores que han oído rumores de la existencia de esta puerta la sitúan entre las garras de la Esfinge, pero nosotros solo podemos apuntar que Nyarlathotep no era dios del sol naciente.

Al final del pasillo inclinado hay una puerta doble de bronce, revestida de láminas de oro batido, de modo que reluce como el mismo sol a la luz de las antorchas que portan los que se acercan. La puerta de bronce, como el túnel que está ante ella y como las cámaras que están más allá, son de construcción humana. Los pasadizos más antiguos que pudieran haber existido bajo la Esfinge antes de la llegada de nuestra



raza a este mundo han quedado ocultos por la labor de las generaciones de trabajadores a lo largo de los siglos, pues este lugar no ha caído nunca en el abandono, sino que siempre ha servido de retiro a los adoradores de Nyarlathotep, que estudian el arte de la hechicería y los secretos de la muerte.

Tras las puertas hay una cámara larga que está iluminada perpetuamente por candiles colocados en nichos en las paredes. A cada lado del camino central hay una hilera de once pilares de piedra, de manera que son en total veintidós pilares los que sustentan el cielo bajo, que está pintado de azul y tachonado de muchas estrellas doradas. Los pilares no tienen la forma habitual egipcia de flores de loto o de papiro, sino que son cuadrados y negros, hechos de una clase de piedra que no es propia de la región. En cada uno está tallada profundamente una letra, o más bien un número, con la antigua escritura de los hebreos, pues los judíos se sirven de sus letras a modo de números, ya que no tienen signos numéricos propios como los que tenemos nosotros.

Sobre estos números hay placas de oro poco mayores que la palma de la mano, en las que se han representado en relieve, por el arte del orfebre, escenas que contienen figuras fantásticas cargadas de significado, de manera que cada placa transmite una lección que no está compuesta de palabras, sino de signos o emblemas. Estas imágenes son diferentes de cualquier otra representación que exista en el mundo, y solo las conocen los que han pisado el salón de los pilares, pues jamás se ha susurrado indicación alguna de su existencia más allá de la puerta de la Esfinge. Es ilícito e imprudente escribir acerca de las imágenes que aparecen en las placas. Me limitaré a revelar que algunas figuras son humanas, y otras son más antiguas que nuestra raza.

Al final de la cámara de los pilares hay una puerta pequeña de madera de cedro, sin adornos. Junto a ella monta guardia de pie un sacerdote de Nyarlathotep, que solo deja pasar al que es capaz de hacer con la mano la señal sagrada de la orden. El menor titubeo o error al presentar la señal produce la muerte, pues el sacerdote tiene en el índice de la mano derecha una lanceta mojada en el veneno del alacrán negro de los yermos, del que la más mínima gota produce la putrefacción y la muerte en cuestión de momentos. El alacrán es una de las criaturas de Nyarlathotep, quien la puso en este mundo por capricho suyo, con el paso de los siglos, sus formas se han dividido y han cambiado, y la



potencia de su veneno se ha reducido, pero el alacrán negro de los yermos no ha variado respecto del que hizo el Caos que se Arrastra, y su veneno sigue siendo tal como era en los tiempos antiguos.

Los sacerdotes de Nyarlathotep que usan este lugar de poder llevan túnicas y capuchas negras, y ocultan el rostro tras un velo de seda negra, a imitación de su señor, que lleva estas vestiduras cuando sale por el mundo, bajo la luna. Ellos ven bien a través de la seda, pero nadie que los ve es capaz de reconocer sus rostros, y ellos rara vez hablan, sino que se comunican entre sí por medio de gestos complicados que son como un idioma para ellos. Entran con el velo puesto y salen con el velo puesto, de modo que nadie conoce la identidad del que tiene a su lado.

La cámara que está tras la puerta es grande y cuadrada. En su centro hay una reproducción de la Esfinge a escala menor, hecha de piedra negra y exacta en todos sus detalles, salvo que su cabeza no es la de Kefrén sino la de Nyarlathotep. Mira con aire de desafío al hombre que entra por la puerta de cedro, como si le indignara su presencia, y la expresión de su cara, si cara puede llamarse a sus facciones, es sardónica y maligna, aunque no tiene el menor resto de rasgos humanos que permitan reconocer su expresión. Los sacerdotes indican, por medio de su lenguaje de signos, que la figura muestra el verdadero semblante de la gran Esfinge antes de que esta quedara erosionada por las arenas de los siglos y de que fuera labrada por orden de Kefrén.

La cara no se puede describir con ninguna lengua humana, pues nuestra raza no tiene palabras adecuadas para ello, baste escribir que se parece algo a la cara del dios Set, si bien las representaciones de este dios no son sino una tenue sombra de la imagen original en la que se basan. Las imágenes de Set no captan el horror maligno de la cara de la Esfinge menor, ni la sensación que produce de estar consciente y vigilante, ni su expresión de desdén supremo. Los sacerdotes se postran ante su mirada en adoración, hiriéndose antes los brazos con cuchillos, pues creen que su dios agradece la efusión de sangre humana. Por ello, el suelo de la cámara, ante la estatua, está manchado de sangre, y aunque lo friegan todos los días, nunca puede llegar a estar limpio del todo.

De este lugar de culto sale un ancho pasillo que arranca de la pared que está tras el ídolo, y de sus lados salen otros pasadizos que dan a cámaras llenas de momias que se han robado de las tumbas reales de



Egipto. En estas cámaras no solo están presentes los reyes y las reinas, sino también sus hijos y los parientes de su sangre. Cuando los salteadores de tumbas que no conocían el valor de la mumiya de los reyes descubrían los lugares de enterramiento de los muertos reales, se llevaban el oro y otros objetos preciosos que había en las tumbas y dejaban los cadáveres como cosas sin valor, pero para los sacerdotes de Nyarlathotep, que seguían sus pasos sin ser vistos ni oídos, lo precioso eran las momias, y el oro no les importaba nada, pues el oro es una sustancia de este mundo, pero el cadáver es una cosa del otro mundo.

No hay mayores necrománticos en este mundo que los sacerdotes de esta secta. Todo viajero que quiera estudiar la necromancia debe venir a la Esfinge, de lo contrario, su aprendizaje quedará incompleto para siempre. Es difícil obtener la admisión, pero se puede conseguir dando pruebas suficientes de habilidad, y ganándose la confianza de los que tienen tratos en la plaza del mercado en nombre de la secta, aunque solo a cambio de atar el alma al servicio de Nyarlathotep y de sus obras oscuras. Todos los que entran por la puerta de la Esfinge llevan en el cuerpo la marca de Nyarlathotep, donde sigue hasta la muerte, y en realidad perdura más allá de la muerte, pues no se puede borrar nunca. Lo que se ha revelado en estas páginas está prohibido, y todavía queda por ver si el poder del Caos que se Arrastra es capaz de salvar las arenas que hay entre Giza y Damasco para abatir al escritor que ha quebrantado su juramento.





**L**OS necrománticos de Giza no se ocupan de los cadáveres de los hombres corrientes, sino que solo emplean los de sangre real o los de los brujos, pues cuando se revive a los nobles y se les hace hablar, pueden describir los escondrijos de libros raros y del oro enterado, y los brujos pueden enseñar sus métodos, aunque sucede con frecuencia que están poco dispuestos a desvelar sus secretos, y entonces es preciso exhortarlos por medio del fuego y de la espada. De este modo, la secta se ha hecho rica con los tesoros antiguos y se ha convertido en depósito de la sabiduría perdida para el mundo. No hay que tomarlos a la ligera, pues su poderío y sus agentes se extienden hasta tierras lejanas, de modo que el hombre al que condenan a muerte en su consejo está perdido.

Cuando se elige un cadáver para resucitarlo, se empieza por cortarlo en pedazos del tamaño adecuado, que se hierven durante un día y una noche enteras en agua limpia, en un caldero grande de cobre, y durante todo ese tiempo se revuelve constantemente el caldero con un cucharón de madera largo para que no se asienten las sustancias en el fondo. Las vendas de lino también se echan al caldero con la carne, pues contienen una proporción de las sales esenciales que se pretenden extraer con el



proceso. La mumiya se ablanda con el calor y se licúa, de modo que va tomando estado líquido y sube a la superficie del agua. El acólito que cuida del caldero la va recogiendo periódicamente con una cucharilla de plata y la guarda en un recipiente de piedra para utilizarla más adelante para otros fines.

Después de la primera cocción, cuando ya ha subido toda la mumiya y se ha espumado del caldero, se extraen de este las vendas de lino que envolvían el cadáver, que salen limpias y blancas como ropa blanca recién lavada, y se desechan. Se deja que el fuego se consuma hasta que queden solo las brasas para que se reduzca el calor y se añade al agua un elixir que tiene la propiedad de ablandar y disolver los huesos, los dientes, las uñas y el pelo. Así se liquidifica el cadáver. Cuando esto se ha conseguido, se alimenta el fuego con más leña para aumentar de nuevo el calor, y se deja que se consuma del todo el agua del caldero, que ya se había reducido mucho con estos procesos.

Lo que queda en el fondo del caldero es una sustancia blanca y cristalina, en cantidad de una almorzada. Los sacerdotes de Nyarlathotep la recogen raspando bien el caldero y poniendo sumo cuidado para no dejar el menor vestigio, y lo machacan hasta reducirlo a polvo fino en un mortero de cristal de roca, con mano del mismo material. El polvo blanco que resulta de esta operación contiene las sales esenciales del hombre o de la mujer cuyo cuerpo se hirvió, y a partir de este polvo se puede reconstituir el cuerpo viviente, haciendo que sirva de casa del alma, que se convoca a su carne anterior por medio de palabras de poder. Las sales se pueden conservar durante muchos años en un recipiente cerrado herméticamente sin que pierdan su virtud. En las catacumbas que están bajo la Esfinge existe una cámara en la que no hay más que estantes llenos de tarros, cada uno de los cuales contiene las sales esenciales de un ser humano.

El hombre resucitado a partir de sus sales es en todos los sentidos tal como era al final de su vida, con la salvedad de que el proceso de purificación que aplican los sacerdotes elimina de su carne renovada la enfermedad o la herida que le produjo la muerte. Resulta muy traumático para el alma arrancarla de su reposo y reanimarla, y por ello los resucitados suelen estar locos y chillan sin cesar o se arrojan contra las paredes, por lo que es preciso sujetarlos para interrogarlos. El interrogatorio puede durar semanas enteras, pues los muertos no ceden



sus secretos con facilidad, y cuando el cadáver es antiguo su lengua puede tener un sonido extraño para los oídos modernos, con muchas palabras arcaicas que han caído en desuso y han quedado olvidadas. Los sacerdotes son expertos en el conocimiento de los dialectos olvidados de sus antepasados, y dominan todas las artes de la tortura, por lo que encuentran pocos obstáculos que puedan frustrar sus fines, si no es la locura total o una contaminación de las sales.

Cuando las sales se contaminan con la esencia de otros seres vivos, como sucede a veces cuando se han criado escarabajos, ratones u otras sabandijas en la momia, sin que lo supieran los sacerdotes, entonces la revitalización de las sales produce un monstruo que es en parte hombre y en parte el ser que estuvo comiendo su cadáver. Es raro que los monstruos creados de esta manera sean fuentes fiables de información. Cuando los sacerdotes descubren que carecen del don del habla, o que su habla es enloquecida y bestial, suelen destruirlos sin más interrogatorios, pues aunque la memoria del hombre se mantenga intacta, lo que tiene de sabandija su naturaleza reanimada le impide expresarse.

Se trata con mayor cuidado a los brujos, pues estos tienen en las manos, en los ojos y en la lengua la capacidad de enviar la muerte a los que los invocan de sus tumbas. Por ello, cuando se reaniman las sales de un brujo conocido como tal, lo primero que hacen los sacerdotes es quebrarle los ojos con un pico de hierro, inmovilizarle las manos con unas manoplas fijas de cuero grueso y amordazarlo. Cuando se exige al brujo que dé una respuesta, se le retira la mordaza por un momento, pero poniéndole un cuchillo al cuello mientras habla, de manera que a la primera palabra en falso se le hace volver a la tumba. Interrogar a un brujo es peligroso, y algunos intentos han producido consecuencias desgraciadas, a pesar de tantas precauciones.

Entre los acólitos más jóvenes de la secta, que no han aprendido todavía la virtud de la discreción, corre un relato relacionado con la reanimación del brujo Haptanebal, que era grande más arriba de las cataratas, antes de la unión de los dos Egiptos. Hace mucho tiempo se llevó su cadáver a Giza y se dejó reposar bajo la Esfinge, pero con los años se olvidó su identidad y acabó confundándose con el cuerpo de un escriba de la corte real, y se le sometió a la reanimación sin tomar las precauciones habituales que se aplican con los brujos. Según el relato,



cinco de los sacerdotes fueron consumidos por un fuego espontáneo, antes de que el sexto, que por pura casualidad tuvo la fortuna de estar de pie detrás del brujo, fuera del alcance de su vista, consiguiera matarlo con una espada.

El peligro de reanimar a un brujo poderoso siempre es grande, pero también es grande el valor de lo que le pueden arrancar los interrogadores hábiles, preparados de antemano para el peligro y de corazón resuelto. Los brujos suelen llevarse a la tumba sus secretos más preciosos del arte de la magia, pues no pueden confiar esos poderes a otros hombres, ni siquiera a los que han aceptado como discípulos, ni a sus propios hijos. A base de impartir poco a poco su sabiduría con prudencia, algunos brujos han permanecido vivos varios años bajo la Esfinge, y hasta se les ha otorgado un cierto grado de libertad cuando se han ganado hasta cierto punto la confianza de los sacerdotes, que nunca dejan de estar alertas ante cualquier posible engaño. Con todo, nunca se les permite salir de las catacumbas, pues tienen habilidades demasiado poderosas como para que salgan al mundo en nuestra época, en la que se han olvidado los efectos más notables de la magia.

A los que ya han servido se los mata de una manera eficiente, estrangulándolos con un cordón, y se queman sus cadáveres. Después, se recogen las cenizas y se depositan en el Nilo, cuya corriente las lleva al mar. Es posible reanimar por segunda vez un cadáver, sometiendo su carne resucitada al proceso de putrefacción y de reducción que se aplicó para separar sus sales esenciales, pero esto no suele hacerse porque no suele hacer falta. A los que reaniman los sacerdotes de Nyarlathotep no se les deja morir nunca, si no es de manera accidental, hasta que han ofrecido todos sus conocimientos, y hasta que los sacerdotes quedan convencidos de que ya no pueden sacarles nada de valor.





**T**EBAS es una ciudad de monumentos, tanto a los hombres como a los dioses. La orilla oriental del río está cubierta de templos, obeliscos y grandes estatuas. Los templos, aunque muy deteriorados por el tiempo y por el abandono, están comunicados entre sí por avenidas magníficas bordeadas de figuras talladas, y se reflejan en lagos y estanques artificiales. Todo ello da a la ciudad una grandiosidad que no se encuentra en otras ciudades de nuestra raza. En la orilla occidental del Nilo están enterrados los muertos de la realeza, en tumbas espléndidas. Muchas tumbas de la necrópolis han sido saqueadas por los miembros de la secta de los resucitadores, pero otras siguen ocultas bajo las arenas, esperando que alguien las descubra.

Para los que están dotados de la doble vista, las calles de Tebas iluminadas por la luna no están vacías, sino llenas de multitudes solemnes. Los fantasmas caminan por las avenidas que unen los templos, en procesiones lentas y dignas. Filas de sacerdotes portan pebeteros humeantes de incienso ante los carros cerrados que contenían las estatuas de los dioses y diosas principales del país, pues los sacerdotes tenían la costumbre de pasear a sus dioses ante el pueblo, aunque siempre iban ocultos cuidadosamente tras las cortinas de los



carros en los que iban y venían de sus templos.

El gran dios de Tebas era Amón, al que a veces se representa como hombre, o como hombre con cabeza de carnero, y con menor frecuencia como carnero completo. A él se le levantó el mayor de los templos de nuestro mundo, el templo de columnas que abate el orgullo de los que pasan por sus losas cubiertas de arena, pues cada columna tiene diez veces la altura de un hombre, y están tan cerca unas de otras que dan la impresión de abrumar a los que caminan entre ellas. Es tan grandioso que puede compararse con los monumentos de los Primordiales sin quedar empequeñecido a su lado.

En los tiempos antiguos se conservaba la estatua principal de Amón en las profundidades secretas de este templo. Tenía la propiedad de la vida, pues los sacerdotes de esta tierra conocían el arte mágico de animar la estatua de Amón del templo y hacer que ella residiera allí en especie de sombra o de esencia espiritual que expresaba la personalidad y el propósito del mismo dios. Los ignorantes han escrito que Amón residía en la estatua, pero esto es falso, la estatua era la anfitriona del emisario del dios, que hablaba y obraba con el conocimiento y con el poder del dios, pero el dios moraba en otra parte. Sigue soñando en Kadath, en el yermo frío, con los demás dioses de este mundo.

Un viajero de nuestra tierra, que era necromántico, oyó contar a los ghouls de Tebas la leyenda de que bajo el suelo del templo de las columnas estaba enterrado un gran tesoro de objetos preciosos. Los sacerdotes enterraron precipitadamente las riquezas del templo para que no fueran saqueadas en una de las muchas invasiones que sufrió Egipto, la leyenda no recuerda quiénes fueron los invasores. Por alguna contrariedad, los objetos preciosos no fueron desenterrados nunca. Es posible que los invasores mataran a todos los sacerdotes que conocían el lugar exacto donde estaban ocultos. Los ghouls no desvelaron cómo conocían ellos cuál era el lugar.

El viajero contrató a dos trabajadores que estaban acostumbrados a trabajar a la luz de la luna, y de los que se podía confiar que no hablarían del asunto, y se dispuso a desenterrar el tesoro. Después de cavar durante varias horas, encontraron una estatua de Amón. Tenía el tamaño de un hombre, y estaba hecha de bronce revestido de hojas de oro. El objeto no tenía gran valor, pues no contenía piedras preciosas ni grandes cantidades de oro ni de plata, y su aspecto era muy corriente, a



excepción de un detalle: su falo enorme estaba erecto de una manera deshonesta. Esto provocó bromas obscenas por parte de los trabajadores, pero el viajero los puso a trabajar de nuevo enseguida y se apartó para examinar más de cerca la estatua.

Tuvo que contener una exclamación de sorpresa, pues su dominio de la necromancia le hizo saber que la estatua estaba viva. No se había extinguido su identidad con los centenares y centenares de años que había pasado bajo las secas arenas del templo. Al cabo de un rato, el espíritu que estaba presente dentro del cuerpo de bronce fue consciente de la presencia del viajero, como si se despertara de un largo sueño. El viajero sintió en su mente una pregunta, como el cosquilleo de un insecto que le caminara por la piel.

¿Dónde están los sacerdotes del templo?

El viajero envió a la estatua sus pensamientos, a través de los ojos de esta.

Muertos, todos muertos y vueltos al polvo.

Sintió que la consciencia del espíritu dentro del bronce se dilataba al asomarse al exterior, no necesitaba ojos físicos para ello, sino que era capaz de percibir en todas las direcciones a la vez. Sus palabras llegaron al viajero como un susurro desesperado.

Desolación, desolación, el fin de los días, la gloria de Dios se apagó como una antorcha de juncos en el agua del río, y el techo de la casa se ha hundido.

Soltando un triste lamento, el espíritu salió volando por la coronilla de la cabeza de la estatua y huyó al cielo de la noche profiriendo alaridos. Uno de los trabajadores levantó la cabeza para preguntar al viajero a qué se había debido aquel ruido extraño. El viajero, sumido en sus pensamientos, no respondió, y el hombre se encogió de hombros y siguió cavando.

Aunque trabajaron hasta una hora antes de la primera luz del alba, no encontraron ningún otro tesoro. Quizá estuviera enterrado a demasiada profundidad para sacarlo a la luz en una sola noche. No era posible proseguir el trabajo otra noche, pues los habitantes de la ciudad los descubrirían con toda seguridad. Por ello, el viajero, a su pesar, mandó que se arrojara de nuevo al pozo la estatua vacía y sin vida de



Amón y que se llenara el hoyo. Cuando amaneció, ya no había rastro del trabajo de aquella noche.

El valle que está en la orilla occidental del Nilo, donde se hallan las tumbas de las casas nobles de Tebas, es un terreno desolado de rocas y arena, rodeado de altos precipicios y laderas empinadas. Hay agujeros en el terreno que señalan los lugares donde saquearon las tumbas los ladrones en un pasado remoto, pues si bien los arquitectos de las tumbas se esforzaban mucho por ocultar su situación, siempre había obreros que conocían los lugares donde existía oro escondido, y cuya avaricia era más fuerte que su temor a los dioses. Las tumbas que siguen intactas están bien ocultas y muy hondas, y es posible que no se encuentren nunca por medios naturales.

El viajero hará bien en limitarse a explorar el valle de los muertos a la luz del sol, nunca de noche. El valle está habitado por vampiros espectrales que no pueden salir de sus límites, pero que rondan constantemente dentro del recinto de sus altas colinas, en busca de sangre fresca, pues se alimentan de la esencia vital que contiene la sangre que corre. No beben la sangre misma, pues no tienen labios de carne con los que chupar, pero se alimentan de los humores que despiden la sangre instantes después de brotar de la piel. No tienen partes físicas, pero de alguna manera son capaces de cortar la piel para hacer correr la sangre, y así es como se alimentan. Los cortes que hacen estos espectros son más cortos que el ancho de un dedo, y es fácil tomarlos por la picadura de algún insecto nocturno que no hemos visto. Los cortes son poco profundos, y los espectros los hacen con unas garras tan afiladas que no producen dolor, y solo se notan por la humedad de la sangre que corre.

Parece que el peligro de estos espectros es leve, pues cada uno solo puede producir un único corte en la piel en el plazo de varios minutos, y no brotan más que unas cuantas gotas de sangre. Sin embargo, el olor de la sangre fresca los atrae y los hace salir de sus tumbas, del mismo modo que el aliento atrae a los insectos que pican, y se amontonan como una horda invisible que rodea al viajero descuidado que se aventura a entrar en el valle de noche, y cada espectro produce un nuevo corte al viajero en algún punto de su piel, sin que las ropas sirvan para proteger de este ataque.

Al cabo de poco rato, el desventurado viajero se encuentra



empapado de sangre de pies a cabeza. Como los cortes no producen dolor, la primera señal de peligro que advierte es el notar que está mojado. Si tiene suerte y si es persona robusta, advertirá el peligro antes de que la pérdida de sangre lo haya debilitado. Los espectros se amontonan como una masa densa alrededor de su presa que sangra, mientras se alimentan de su esencia vital. Cuando es solo uno, o unos pocos, no se los detecta más que con la segunda vista, pero cuando se alimentan todos juntos, a centenares, sus formas ejercen sobre la piel una presión que se percibe como un suave abrazo que oprime la carne por todas partes y dificulta los movimientos.

Solo hay una defensa contra los vampiros espectrales, y es la huida a la carrera. Se mueven aprisa, pero no alcanzan la velocidad de un hombre que corre, y el viajero que mantiene la serenidad y el equilibrio puede dejarlos atrás, siempre que tenga fuerzas suficientes para liberarse del círculo que lo rodea cuando se están alimentando. Es peligroso correr por el suelo del valle, donde abundan las piedras sueltas que se mueven al pisarlas. Si el viajero tropieza y se cae, los espectros caerán sobre él al cabo de un instante, y es dudoso que le queden fuerzas suficientes para volver a levantarse y liberarse por segunda vez de sus garras.

Los que sufren su acoso y consiguen escapar de su abrazo son los que cuentan con la luz de la luna, que les ilumina el camino a sus ojos aterrados mientras huyen. Los viajeros acosados por los espectros cuando no hay luna están perdidos, pues es imposible correr sin luz por el valle cubierto de piedras sin tropezar. No basta con llevar una linterna de aceite ni una antorcha, pues estas fuentes de luz artificial no iluminan a la distancia suficiente para ver a tiempo los obstáculos del terreno. Muchos hombres han entrado en el valle de los muertos de noche para servir de alimento a los chacales a la primera luz del alba, pues los chacales y los halcones carroñeros consumen lo que dejan los espectros.





MÁS arriba de Tebas, a varios días de navegación, el río Nilo se vuelve difícil de navegar, pues su curso está interrumpido por una serie de cataratas que obligan a rodear por tierra las aguas turbulentas. Entre las cataratas se remonta el río por barcas pequeñas que vuelcan fácilmente los cocodrilos que las acechan, como si esperaran a una vaca descuidada que se acercara al borde del agua a abreviar. Estas bestias terribles son capaces de sacar del agua parte del cuerpo, ayudándose de un rápido impulso de la cola, para apoderarse de un hombre que vaya a bordo de una barca, y lo que se llevan bajo la superficie ya no se recupera jamás. Por este motivo, los patrones de las barcas atan a la proa plumas de las alas del ave llamada ibis, pues los que comercian por el río creen que el ibis y el cocodrilo son enemigos mortales, y que el cocodrilo teme al ibis. Esto no es más que una fábula, pues han sido arrebatado hombres de barcas que llevaban plumas de ibis, incluso hombres que llevaban tales plumas al cuello ellos mismos.

Más arriba de la Segunda Catarata los hombres que moran a lo largo del Nilo ya no son egipcios sino de una raza negra que tiene sus costumbres y sus dioses propios. Algunos de nuestros eruditos creen que de esta región del Alto Nilo procedía la reina de Saba, la que visitó a



Salomón en Jerusalén para sentarse a sus pies y aprender sabiduría, pero la situación verdadera del país de Saba se ha olvidado. Los dioses de esa gente son muchos y salvajes, como lo es la gente misma, pues los habitantes llevan poca ropa, hablan una lengua gutural y reciben con hostilidad a los forasteros en sus aldeas, hasta que se les apacigua a base de regalos. El principal de sus dioses es Bes, un salvaje bajo y rechoncho que incluso ha llegado hasta Tebas como símbolo de buena suerte. No tiene ningún parentesco de sangre con el linaje de los dioses egipcios, sino que es un vulgar intruso en el país de estos.

A pesar de su falta de urbanidad y de la ausencia de monumentos notables de piedra que den fe de sus dotes de constructores, la raza negra que vive más arriba de la Segunda Catarata ha dado hechiceros tan poderosos como los que más de todo el mundo. Veneran a Yig bajo la forma viviente de una gran serpiente o dragón que mide treinta pasos desde el hocico hasta la punta de la cola, y que aplasta entre sus anillos a caballos y a bueyes antes de tragárselos enteros. Esta bestia es más grande que el basilisco, pero no tiene veneno, y depende solo de su fuerza para matar a su presa. Veneran también a Tsathoggua, que era un dios de los Primordiales, aunque no era uno de sus siete señores, y que recibe adoración principalmente en regiones calurosas y húmedas, donde el barro es fértil y está lleno de seres que se arrastran.

Tsathoggua es el más malicioso de todos los Primordiales después de Nyarlathotep. Tiene la forma de un gran sapo con cabeza de hombre y con boca ancha y estrecha y ojos saltones. Su poder es igual o superior al de los señores, pero en una época remota estos lo expulsaron de entre ellos y se vio obligado a vivir solo y apartado en las profundidades inferiores de las criptas de Zin, donde se fue haciendo cada vez más gordo y repugnante con los ríos de sangre que vertían sobre sus altares sus adoradores fanáticos no humanos. No es posible pronunciar la causa de su expulsión del círculo de los señores, pues desvelarlo equivale a una muerte segura, pero es la causa del hambre constante y eterna del dios, y tiene que ver con la caída del Dragón al Pozo sin Fondo \*\*\*\*\* acerca de lo cual no se puede indicar nada más.

Mucho tiempo después de que la raza no humana que lo adoraba en cavernas profundas se sumiera en una barbarie brutal, unos hombres que se aventuraron en las criptas de Zin descubrieron las estatuas negras de Tsathoggua abandonadas en sus templos, y las subieron hasta que



llegaron a la superficie de la tierra, donde el culto del dios sapo se impuso con fuerza en las Tierras Negras. La sangre densa de los sacrificios, que se vierte ante la mirada maligna de su estatua, se utiliza para crear una especie de icor viviente, animado por el dios y sujeto a su voluntad. Es imprudente aventurarse a entrar en un templo de Tsathoggua, pues este centinela viscoso no duerme nunca.

Los chamanes de la raza negra de Khem, como llaman ellos al país en su propia lengua, tienen el poder de controlar los cuerpos de los muertos, pero no del mismo modo que los sacerdotes de Nyarlathotep en Tebas, pues los sacerdotes de la Esfinge resucitan a una vida natural las momias de los que llevan muertos mucho tiempo, de manera que sus almas regresan a su carne y son en todos los sentidos tal como eran antes de la muerte, pero los chamanes de más arriba de la Segunda Catarata solo son capaces de hacer levantar los cadáveres de los que acaban de morir, y de animar sus cuerpos de una manera antinatural, invocando espíritus demoniacos a los que el poder de Tsathoggua hace residir en esas casas de carne que se pudre. Los cuerpos siguen corrompiéndose después de que se les ha dado apariencia de vida, por lo que solo es posible servirse de ellos durante un plazo limitado, y acaban por caer hechos una masa podrida, aunque todavía se mueven y tienen consciencia, pues el espíritu que habita el cadáver no se marcha hasta que el cuerpo es incapaz de moverse.

Los demonios a los que se invoca para que ocupen la carne muerta dan mucha fuerza a sus vehículos y obedecen a los chamanes que los convocan, pues solo los chamanes tienen los conocimientos que permiten destruir esos espíritus infernales, aunque otros magos también son capaces de convocarlos o de expulsarlos. Los chamanes se sirven de estos muertos andantes para cumplir sus fines entre su gente, y es seguro que el hombre que injuria a un chamán, o que se niega a pagar las ofrendas que se requieren, recibirá por la noche la visita de uno de estos envoltorios poseídos y será asesinado. Esta práctica común ha suscitado mucho odio contra los chamanes por parte del pueblo llano, pero el terror les impide hacer lo necesario para librar al país de estos ultrajes. Cada aldea de las que hay a lo largo del río tiene su propio jefe y su propio chamán con su aprendiz, pero el chamán manda sobre el jefe, que no puede hacer cumplir las leyes sin su auxilio.

La cristiandad no tiene asiento en esta tierra, ni tampoco es conocida



la fe del islam entre esta raza salvaje. Hay algunos, pocos y dispersos, que siguen la ley de Moisés, pues la fe de los hebreos se ha difundido desde la tierra de Etiopía, que está hacia el este, donde ha persistido durante siglos. El modo en que llegó a establecerse la ley de Moisés tan al sur de Jerusalén es un misterio, pero muchos afirman que la reina de Saba, al volver de su visita a Salomón, se llevó consigo su fe e instituyó su práctica. Se ven amuletos hebreos colgados del cuello de la gente común, aunque los que los llevan no entienden lo que significan las letras, el más frecuente es el nombre de Dios escrito con cuatro letras, el nombre que los griegos llaman tetragrámaton, lo que significa simplemente «las cuatro letras».

Durante el día, los poseídos yacen en cajas o en hoyos poco profundos bajo tierra, cosa que no les molesta, pues no tienen necesidad de respirar y no les afectan las incomodidades. Cuando el chamán que los creó quiere enviarlos a que obedezcan sus órdenes, los llama con un pequeño silbato, hecho con el más delgado de los huesos del antebrazo humano. Los chamanes guardan estos silbatos como objetos preciosos y nunca se los quitan de la correa que llevan al cuello. Pueden emitir con ellos tres notas, finas y agudas, como los gritos de las aves que vuelan más alto, pero a base de combinar el orden y la duración de las notas producen un número infinito de sonidos. Para el pueblo llano de esta raza no hay sonido nocturno más aterrador que el del silbato de un chamán.

Cuando el cadáver ambulante ha sido convocado de su lugar de reposo, el chamán lo conduce a la casa o cualquier otro lugar donde se encuentre su futura víctima, y entrega al cadáver algún objeto que haya tenido contacto próximo con la carne del hombre al que el demonio poseedor ha de matar. Lo más habitual son los recortes de pelo y de uñas, pero también sirve una prenda de ropa manchada de sudor, una sandalia, o incluso un trozo de excremento seco. El demonio que habita el cadáver sabe, por el contacto que tuvo este objeto con la persona, a quién debe matar, y se pone en camino directamente hacia el desventurado. No hay resistencia ni subterfugio que valga para desviarlo de su propósito, pues si bien el cadáver se mueve con torpeza, no se cansa nunca ni deja jamás de seguir su objetivo hasta que ha cumplido el deseo del chamán.

Cierto guerrero joven que había ofendido al chamán de su pueblo,



negándose a pagar la ofrenda de oro que le exigía este, consiguió evitar su destino durante once días de huida constante, en los que no se detuvo ni para comer ni para dormir, pero el duodécimo día pudo más el agotamiento, y el cadáver ambulante que había convocado el chamán, muy podrido y deformado por las largas jornadas que había pasado tendido en el suelo al sol y siguiendo los caminos a la luz de la luna, cubierto de escarabajos y de gusanos, lo estranguló cuando dormía, de modo que el joven agotado se despertó para morir.

Solo los propios chamanes son inmunes a los asesinos que preparan, pues cierta música que se toca con el silbato de hueso hace huir volando al demonio que habita el cadáver, que se marcha profiriendo un grito espantoso, y el envoltorio humano vacío se derrumba en el suelo. Así pues, los chamanes no pueden coaccionar a sus compañeros, pero todos los demás habitantes del país, desde el rey hasta el último mendigo, corren peligro si los contrarían. En consecuencia, son tratados con un respeto exagerado, y los jefes de su raza les otorgan una dignidad que resulta francamente risible, pues los chamanes suelen ir desnudos y sucios, con el pelo largo e incrustado de barro y con las caras pintadas. A pesar de todo, siempre es el rey quien se postra ante el jefe de los chamanes, y no el jefe de los chamanes quien rinde pleitesía a los pies del rey. Los jefes del país se sirven de las artes de los chamanes para descubrir a sus enemigos y matarlos, y en ninguna otra tierra se practican con tanta asiduidad las artes mágicas.

El viajero que visite Khem, si está versado en las artes de la necromancia y tiene el corazón resuelto, hará bien en capturar y raptar a uno de esos chamanes y obligarlo, por medio de tormentos, a que le enseñe la música que separa al demonio de su envoltorio muerto. Después de haber matado al hombre y de haberle arrebatado del cuello el silbato de hueso, estará capacitado para estudiar las prácticas y los secretos de los chamanes sin temer que le envíen un cadáver revitalizado para asesinarlo, con todo, deberá tomar precauciones para que nadie pueda entrar donde duerme él sin provocar la alarma, pues estas criaturas antinaturales tienen la costumbre artera de caer sobre sus presas cuando estas duermen, por ese motivo, todos los chamanes duermen mientras sus aprendices velan y vigilan.





**L**OS que salen de Egipto por mar suelen embarcarse en el puerto de Alejandría, que fue fundado hace muchos siglos por el conquistador griego del mismo nombre, cuando invadió el país. En los tiempos de los Césares fue la mayor ciudad de Egipto, pero en las últimas generaciones ha perdido su grandeza, y su puerto, descuidado, se ha ido cegando por la arena. Sin embargo, a pesar de este abandono, Alejandría sigue siendo la puerta de entrada para muchos que vienen a Egipto por mar, procedentes de tierras lejanas. En otras ciudades del Nilo se mira con desconfianza a los extranjeros, y los naturales evitan el trato con ellos, sin embargo, en Alejandría puede oírse hablar una docena de lenguas en la plaza del mercado. La lengua más común en la ciudad sigue siendo el griego, pues la ciudad fue construida por los griegos y poblada por ellos, y todavía quedan muchas familias antiguas y honradas que estuvieron al servicio de la administración de los Ptolomeos.

La historia de la gran biblioteca de Alejandría (como contenía más libros que cualquier otra biblioteca del mundo, como era el asombro de los eruditos, que venían de ciudades lejanas para estudiar sus manuscritos, y como se quemó bajo los ataques de los romanos y se



perdieron todos sus libros) es tan bien conocida que huelga repetirla aquí. La historia de la biblioteca, tal como se cuenta, no es exacta en cierto punto, pues cuando se quemó no se destruyeron todos sus libros. Muchos escribas y nobles de la ciudad entraron corriendo en el edificio en llamas antes de que se hundiera su tejado y salvaron cargas enteras de rollos preciosos de pergamino y de papiro. Aunque han transcurrido algunos siglos, todavía se encuentran en la ciudad estos documentos, en las tiendas de libros raros de mercaderes griegos y judíos, y en algunos todavía se aprecian los restos de hollín y las huellas de las llamas.

La más sorprendente de estas obras, de la que rara vez se habla, y solo en voz baja, pues muy pocos mercaderes de libros conocen su existencia, es un rollo de papiro envuelto sobre una varilla hecha de una tibia humana y escrito en la lengua de los Primordiales, aunque con letras griegas. Es copia de un libro más antiguo que la raza del hombre, y en él se describe la historia de los Primordiales y su guerra contra los Seres Mayores, pero si el libro es precioso no es solo por la materia que trata. Cada línea de la lengua de los Primordiales aparece traducida a continuación con una línea en griego. A base de estudiar este libro es posible aprender a hablar las palabras de poder en la lengua de los Primordiales, y por este motivo los hombres versados en la sabiduría arcana buscan esta obra más que ninguna otra.

El judío que posee el rollo no quiere venderlo, pues ha hecho de él su medio de vida. Sin embargo, permite a algunos estudiosos, escogidos cuidadosamente, que copien el texto durante un día y una noche, cobrándoles un precio extraordinario en oro. No está dispuesto a consentir que la obra preciosa pase más tiempo del dicho fuera de su caja bien guardada, ni tampoco permite que el que compra el privilegio contrate a un escriba para que haga el trabajo: es el mismo estudioso el que debe tomar pluma y papel y hacer la copia de su puño y letra, vigilado atentamente, en un lugar reforzado contra los ataques de los ladrones. Ninguno de los que copian el rollo saben dónde está, pues dentro del trato entra la condición de que deberán dejarse conducir solos y con los ojos vendados al lugar donde se realiza el trabajo. Van a medianoche y vuelven a la medianoche siguiente, llevándose lo que hayan podido copiar, pues la obra es larga y compleja, y muchos que pagan el precio tienen que dejar el trabajo, con gran disgusto por su parte, antes de haber podido realizar una copia completa.



Cada uno de los que reproducen el rollo jura solemnemente no desvelar nunca a nadie su contenido ni su existencia, pues el propietario no quiere que se reduzca su valor por la competencia, pero lo que él alega es que la obra es demasiado peligrosa como para correr el riesgo de que su contenido se corrompa con copias repetidas a partir de ejemplares imperfectos. Los que compran el derecho a copiar la obra, sellan su juramento estampando la huella de sus pulgares con sangre sobre un pergamino donde está escrito el contrato. Algunos que procedían de tierras lejanas se han reído de este juramento y han intentado vender copias de la obra, pero siempre les sobrevinieron desventuras, y todas las copias que se hicieron se perdieron o se destruyeron al poco tiempo por percances que parecían naturales. De hecho, es muy peligroso mencionar siquiera la existencia del libro, por lo que entre los pocos que conocen su existencia rara vez se encuentra a uno dispuesto a hablar de él.

Los que buscan esta obra y tienen oro suficiente para comprarla, pues su propietario no acepta otro pago que el oro, deben preguntar por él en la posada que está en la calle que pasa ante el antiguo templo de Hermes, que actualmente es poco más que unas ruinas, pues las vigas de cedro de su techumbre se han hundido tras siglos de abandono. La posada tiene el emblema del Pavo Real Verde, y su propietario no responde a preguntas sobre el libro, pero si le enseñas el oro suficiente para cubrir el precio requerido, y si tiene motivos para creer que vas en serio, hablará con un hombre que es capaz de ponerse en contacto con el propietario del libro, al que nunca verás cara a cara, y tampoco sabrás su nombre. Mientras se decide la cuestión, deberás tomar una habitación en la posada y procurar dormir bajo su techo todas las noches.

Si se rechaza tu petición de comprar el derecho de copiar el libro durante un día, deberás huir de Alejandría si valoras en algo tu vida, pues si te quedas te asesinarán con toda seguridad. Bastará con tres días de espera para que se decida la cuestión, pero si el propietario acepta tu oferta de pago, no lo sabrás hasta la medianoche del segundo o del tercer día a partir de aquel en que hayas hablado con el posadero. Entonces te despertará de tu sueño un hombre que llevará la cara oculta con un velo y que aceptará tu pago en oro, después, te pondrá una capucha en la cabeza y te guiará hasta la casa donde se ha de copiar el libro.



Allí encontrarás preparados pergamino, plumas y tinta de la mejor calidad, todo más que suficiente para tus necesidades. Cuando entres en el cuarto donde se realizará el trabajo, habrá un candil encendido en la mesa, pero si pides más te pondrán hasta tres, y los asistentes los tendrán bien despabilados y llenos de aceite. La ventana de la cámara está siempre cerrada y cubierta, de modo que no podrás saber si es de día o de noche. Antes de que te permitan ver el rollo o tocarlo, uno de los asistentes traerá una jofaina de agua limpia con la que te harán lavarte las manos, y un paño de lino limpio para que te seques los dedos.

El rollo se guarda en una caja pequeña de marfil labrado, con bisagras y cerradura de plata batida. Los asistentes no dicen, o no saben, si la caja se hizo al mismo tiempo que el rollo, o si se hizo en época posterior para contenerlo, pero las formas terroríficas que lleva labradas en la tapa y en los lados son distintas de las de cualquier bestia que pisa la superficie de la tierra en nuestro tiempo, y coinciden con descripciones de criaturas semejantes que aparecen en el texto del libro. El rollo en sí está bien conservado, y no da muestras de haberse vuelto quebradizo, como suele suceder a los antiguos rollos de papiro que han estado expuestos a los rayos del sol, y sus tintas no están desvaídas, sino claras y luminosas como el día que se escribieron. En la parte superior hay un curioso dragón retorcido, rojo, verde y dorado, cuyo cuerpo desciende por el margen izquierdo del papiro hasta el final del texto. Las letras griegas son de una pequeñez poco común, pero están bien formadas y resultan fáciles de leer para el que tiene buena vista.

No te dejarán a solas ni un momento con el rollo precioso, no se apartará de ti ni por el más breve instante la mirada atenta de al menos uno de los dos asistentes, mientras tú, sentado ante la mesa, procuras reproducirlo todo con prisa febril, evitando al mismo tiempo los errores de copia. Sin embargo, los asistentes, aunque van bien armados y están siempre atentos, no están muy versados en las artes de la magia. Murmurando entre dientes cierto hechizo poco conocido, se los puede dejar en trance, despiertos pero dispuestos a creerse cualquier cosa que se les diga, como si hubiera sucedido de verdad.

Uno que conoce bien la cuestión, y cuyas palabras son dignas de crédito, cuenta que, no hace muchos años, un necromántico de nuestra tierra inspiró esta tropelía en sus sentidos, y de este modo se las arregló



para marcharse a media noche de la cámara cerrada con el rollo original en la mano, mientras quedaba en la mesa la copia que acababa de hacer. Los asistentes, hechizados, vieron lo que él quería que viesen, el rollo en la mesa y la copia en su mano, pero la realidad era lo contrario. Como el necromántico no quebrantó su juramento, en el sentido de que no hizo copias de su propia copia de la obra, no le sobrevino ninguna consecuencia mortal.

El propietario del rollo de Alejandría no ha hablado nunca de esta sustitución, y cabe suponer que a partir de aquel día y hasta hoy, los que pagan con oro el derecho a copiar este texto copian una impostura, basada en las hojas de pergamino de aquel hábil escriba, en lugar del original, el cual, según se dice, se guarda a buen recaudo en algún lugar de Damasco. Por desgracia, el necromántico, que sabía de antemano que saldría de la cámara cerrada con el original, escribió las letras griegas con descuido, y su copia contiene numerosos errores en la pronunciación de la lengua de los Primordiales, por lo que esta tiene poco valor, si no es el de curiosidad costosa.





UNA vez agotadas las posibilidades y la hospitalidad de Egipto, al buscador de la sabiduría arcana le conviene dirigirse hacia el norte, al otro lado del mar, y de allí ir al este, al valle que está entre los ríos Tigris y Éufrates, donde están los monumentos y las ciudades de Babilonia, que era grande bajo las estrellas cuando el mundo era joven. Esta región es una llanura árida en la que se alzan de trecho en trecho los templos de los antiguos, que se levantan sobre montículos de escombros que los elevan sobre el terreno que los rodea. Los montículos no son naturales, sino que son consecuencia de sucesivos asentamientos humanos durante generaciones incontables, cada uno construido sobre las cenizas del anterior, testimonio mudo de que esta tierra ha sido lugar de residencia de nuestra raza durante más tiempo que ninguna otra.

Los templos tienen forma de pirámides, distintas de las de los egipcios en el sentido de que sus lados no son rectos, sino escalonados en muchos niveles, cada uno sucesivamente menor. Tampoco son lugares de enterramiento de reyes, sino casas de religión. En sus cúspides planas se practicaba el culto bajo el cielo de la noche, pues ese pueblo adoraba como dioses a las estrellas, y las estudió con diligencia para comprender

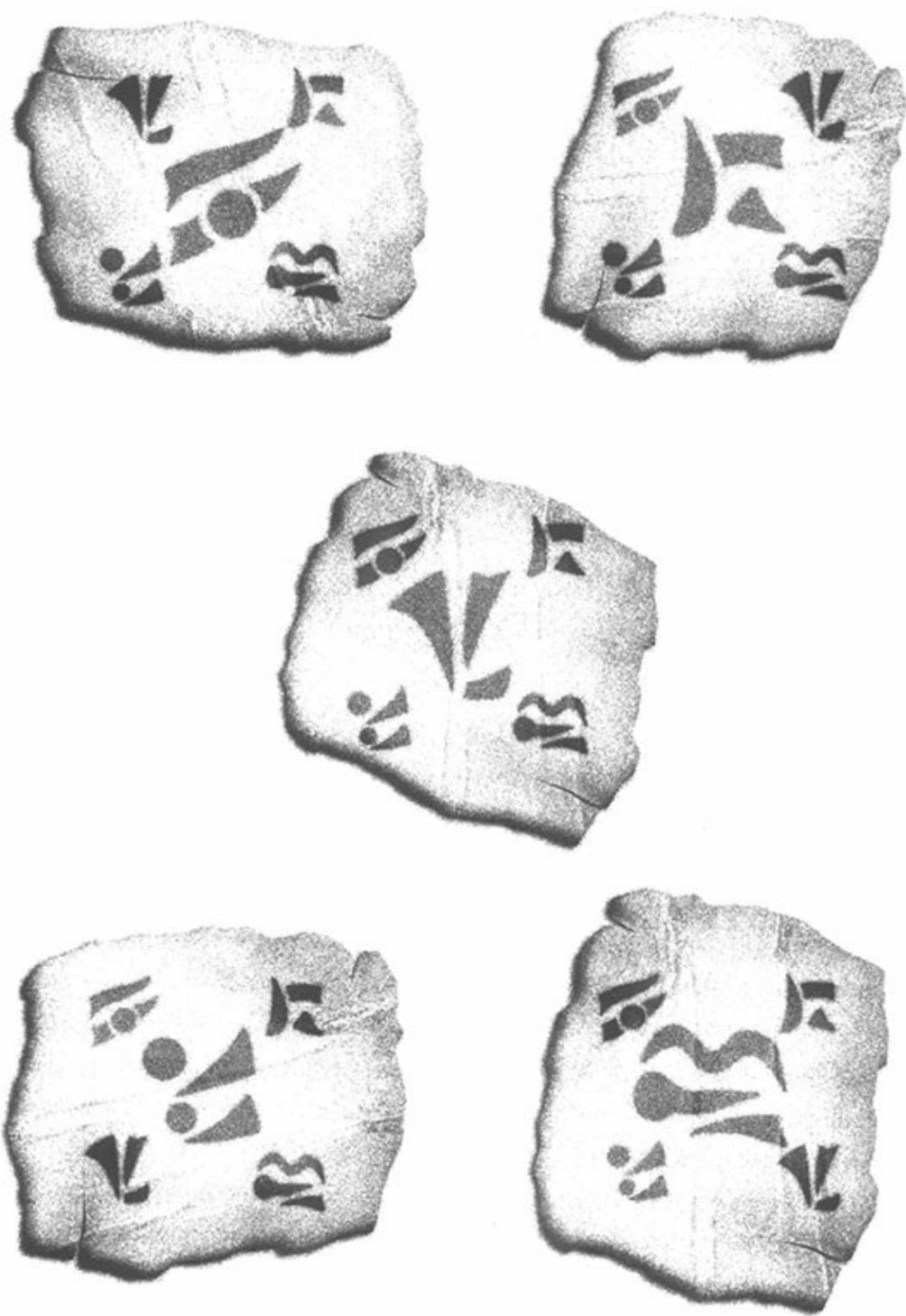


sus formas y sus movimientos, hasta que llegó a ser la raza más versada del mundo en el arte de la astrología. Fueron ellos quienes asignaron a las estrellas sus nombres y los primeros que predijeron sus movimientos cíclicos.









*Los sellos de los zigurats*



Los dioses son de los cielos, pero sus demonios son de la tierra y de los lugares que están bajo la tierra, y este pueblo tiene un conocimiento excelente de esos seres malévolos. Cada zigurat está construido sobre una entrada a las regiones inferiores, y le sirve de sello que evita la huida de las criaturas malvadas de las profundidades al mundo superior, donde devastarían la tierra y matarían sin más a todos los que intentaran oponérseles. Estas puertas están cerradas por el poder de los dioses superiores, pero solo mientras los dioses reciban adoración y sacrificios. La mayoría de los zigurats han caído en desuso y están abandonados, hasta por las sectas que rinden culto a los dioses antiguos y que recuerdan su propósito, y los cerrojos de las puertas inferiores se han desatendido y han perdido su fuerza, de manera que a veces, cuando no brilla la luna, los seres malignos suben a las llanuras y salen a cazar sus presas.

Cada zigurat absorbe energía venenosa de las profundidades de la tierra, y por su forma misma, y por algunos símbolos que están tallados en piedras colocadas en su interior en una forma precisa, proyecta su potencia acumulada en un rayo que no surca el espacio común que conocen los hombres, sino los golfos del tiempo. Los rayos del tiempo se proyectan por medio de grandes hogueras que se encienden en lo alto de esos templos. No es posible transmitir un rayo durante más de unos pocos minutos, y solo muy de tarde en tarde, pues el rayo consume la fuerza que se ha acumulado en su zigurat a lo largo de años, y después hay que dejar reposar el zigurat para que recupere su potencia, y este es el motivo por el que los babilonios construyeron muchos de estos monumentos, situándolos en todos los puntos donde las puertas de las regiones infernales que están bajo la tierra daban salida a su fuerza oscura. Así podían tener rayos con los que perforar el velo del tiempo cuando les hacía falta.

A los hombres de la llanura les enseñaron el arte de construir los zigurats sus dioses más secretos y venerados, que son una raza de surcadores del tiempo a los que los babilonios llaman los Vigías, los miembros de esta raza divina tienen la costumbre de observar tanto el pasado como el futuro, a través del tiempo, buscando la sabiduría secreta y construyendo rayos que los transportaban de una época a otra. En su propia lengua se llaman a sí mismos «la Gran Raza», y a su mundo lo llaman Yith. No son naturales de nuestra esfera terrenal, sino que



llegaron aquí hace largos siglos en forma intangible, por medio de una especie de vuelo del alma entre las estrellas, y ocuparon los cuerpos de las criaturas que encontraron, haciendo suyas sus formas, pues son tan antiguos que hasta los propios yithios han olvidado la forma de sus cuerpos primitivos, si es que estaban limitados a una carne determinada.

Abundan los relatos acerca de los Vigías, de manera que es fácil sonsacárselos a los sacerdotes jóvenes en las tabernas, donde se reúnen a diario para jugar y tratarse con las rameras, pues no hay en el mundo religiosos más disolutos y lascivos que los que habitan entre los grandes ríos. No hablan de sus dioses cuando están serenos, pero cuando se emborrachan se jactan de su poder y de la comunicación íntima que mantienen ellos mismos con esos seres extraños. Si se los invita a unas cuantas tazas de vino, cuentan de buena gana toda su historia, en la medida en que la conocen los de su religión.

Los sacerdotes cuentan que la Gran Raza huyó de la destrucción de su propio mundo, aunque nunca han revelado a sus adoradores cuál fue el cataclismo que le puso fin. En la niebla primigenia de nuestro pasado, sus almas surcaron volando grandes desiertos del espacio y se instalaron en las criaturas más grandes y más fuertes que vivían entonces en nuestro mundo y que eran compatibles con sus mentes. Se dice que el cuerpo de aquellos seres era como un cono, con brazos largos con pinzas, parecidas a las del alacrán, y en la parte superior una cabeza redonda y pequeña junto a un pedúnculo independiente del que asoma una boca cuya forma es semejante a la bocina de una trompeta. Rara vez llegan a verlos sus adoradores, pues los yithios siguen prefiriendo viajar por el tiempo en estado incorpóreo y adoptar el cuerpo de alguna forma de vida que les convenga cuando llegan a su destino.

Hace mucho tiempo llegaron a Babilonia viajando hacia delante en el tiempo, y habitaron los cuerpos de los hombres, son aquellos a los que se llama «los hijos de Dios» en el texto hebreo que trata de la creación y que lleva el título de Bereshit, pues si bien esto sucedió en nuestro pasado lejano, para los yithios era un tiempo futuro. No trasportaban consigo por el tiempo herramientas físicas ni armas, pues no tenían el poder de mover de este modo cosas materiales sin la ayuda de los zigurats, pero su sabiduría era mayor que la de cualquier hombre, y llegaron a gobernar el país con el tiempo, pues su presencia hacía inmortales los cuerpos de sus anfitriones. Por gusto, y para cumplir sus



propósitos en la era de la humanidad, se casaron con las mujeres más hermosas de familia noble y engendraron en sus vientres hijos e hijas, creando una raza nueva que tenía la forma externa del hombre pero que poseía por dentro una parte de la gran inteligencia de sus padres.

Los hijos de los Vigías eran guerreros poderosos y longevos, hicieron la guerra a las gentes de todos los países vecinos y los obligaron a someterse bajo un único rey, que era el jefe de los Vigías que habitaban nuestro tiempo, los Vigías eran pocos en número, pero sus hijos se multiplicaron y se hicieron muchos. Aplicaron sus grandes mentes a la sabiduría de los Vigías, que se les entregó sin reservas. De este modo no solo se hicieron maestros de la guerra, sino del trabajo de los metales y de la orfebrería, así como del uso de los hechizos y del conocimiento de los cielos. Al ir aumentando su sabiduría, también aumentó su maldad, y se complacían en la depravación y en las abominaciones como ningún otro pueblo conocido.

Estas cosas están escritas en el libro del profeta Enoc, que entró en uno de los rayos de los zigurats y no se le volvió a ver en los tiempos de nuestra historia, o al menos eso es lo que enseñan los sacerdotes degenerados que todavía encienden hogueras en lo alto de esos monumentos y que hacen puertas para entregar ofrendas a los Vigías. Enoc escribió la verdad, pero no escribió todo lo que sabía, y tampoco lo sabía todo acerca de los actos de los yithios entre los hombres. Encubrió sus palabras bajo las fórmulas de su fe para que resultaran menos extrañas, y no osó escribir el nombre verdadero de los Vigías, que aquí está escrito claramente.

Cuando los hijos de los Vigías y sus generaciones hubieron sojuzgado a las gentes de todas las tierras entre los ríos y sus riquezas, empezaron a levantar los zigurats. Los Vigías eligieron con su sabiduría los lugares de poder y dirigieron la construcción de las torres de piedra y ladrillo, y la colocación, dentro de sus muros, de los sellos tallados que podían dirigir la fuerza acumulada, al ser activados por el calor del fuego. El propósito primordial de los zigurats es transportar objetos materiales a través del tiempo. Si bien los yithios podían proyectar sus almas al futuro y ocupar los cuerpos de los hombres, no eran capaces de volver a transportar a su época antigua las cosas de nuestro tiempo que deseaban, ni de adelantar hasta nuestro tiempo sus extraños cuerpos cónicos.



Los zigurats les permitieron hacer esto, aunque solo durante breves minutos y solo para transportar un solo ser o una carga de sustancias preciosas del peso de un caballo. Cuando se ha usado un zigurat, debe quedar varios años en reposo antes de que recupere su potencia para proyectar un rayo de tiempo. Estas limitaciones incomodaban mucho a los Vigías, que querían disponer de un medio ilimitado de viaje y transporte entre su tiempo y el nuestro. Para ello, diseñaron un gran zigurat, más alto y más amplio que ninguno que se hubiera construido hasta entonces, con la intención de que tuviera tanta fuerza que su rayo brillara sin cesar entre los años, sin necesidad de un periodo de recuperación, y que sirviera, por así decirlo, de puerta abierta en el tiempo, pero esta ambición resultó ser la causa de su caída.





**L**A historia del gran zigurat de la eternidad se narra en el libro de la creación de los hebreos, que la recibieron de los babilonios durante su cautiverio, tras la caída del Primer Templo, pero no está bien contada, y es preciso añadir muchas cosas al relato para que lo puedan entender los sabios. Los hebreos lo llamaron Babel, nombre que, según su interpretación, significaba «muchas lenguas», pero en la lengua de Yith babel significa «el pórtico eterno», pues así llamaban los Vigías al inmenso monumento, más grande que ningún otro que hubieran construido nunca los hombres con sus manos.

Las criaturas de Yith son una raza dotada de paciencia, como señores del tiempo que son. Prepararon a lo largo de varias generaciones humanas los cimientos de la torre, después de haber encontrado por medio de sus artes el lugar del país entre los ríos donde había la mayor coincidencia de fuerzas subterráneas, que convergían allí en líneas poderosas como los radios de una rueda. Pasaron más generaciones mientras ellos hacían venir los sellos tallados desde su propia época lejana, por medio de los rayos de pórticos menores, estaban labrados en unas piedras extrañas que no se habían recogido en los tiempos de los Vigías, pues los montes de donde procedían se habían hundido bajo las



olas del mar hacía mucho tiempo. Los sellos se dispusieron con gran cuidado en el cuerpo del zigurat, mientras sus terrazas se levantaban cada vez más hacia las nubes. Al multiplicarse los sellos, extraían la energía de la tierra, y todo el zigurat empezó a brillar con colores extraños y a palpar con un rumor sordo que parecía el cántico grave de muchas voces.

Los obreros que ponían las piedras empezaron a mirarse unos a otros con temor, y algunos arrojaron sus herramientas y se negaron a trabajar, pero los descendientes arrogantes de los Vigías los azotaron con sus látigos y pasaron a cuchillo a los que se tendieron en el suelo boca abajo sin querer levantarse. Así, inspirando el miedo en el corazón de sus súbditos, superaron el terror que producían a estos los colores extraños y el fuerte rumor, y se completó la obra. La noche que se iba a abrir el pórtico de la eternidad, todos los Vigías, que según el libro del profeta Enoc eran doscientos en número, se congregaron en la cúspide del zigurat y reunieron a su alrededor a sus hijos de entre los hombres, y a sus descendientes hasta la décima generación, pues todos querían presenciar la maravilla del pórtico.

Los colores que refulgían en las piedras del zigurat eran cegadores, y el rumor sordo que salía del interior del edificio se percibía en las plantas de los pies a través de las sandalias, o, al menos, eso cuentan las crónicas de los sacerdotes que rinden culto en los zigurats menores en nuestros tiempos. El rey, que era el jefe de los Vigías, y de edad muy avanzada, hizo fuego y encendió en persona la hoguera sobre el altar. Tal como se esperaba, se elevó hacia el cielo un rayo de luz blanca, y allí de dónde salía el rayo entre las llamas se abrió un pórtico a través del tiempo.

Tan estruendosa fue la aclamación de los millares de personas reunidas para ver el evento, que fueron pocos los que advirtieron el rumor más profundo dentro de las piedras que tenían debajo, o el temblor que empezó a agitar el rayo que ascendía. Al hacerse mayor el ruido, los gritos se fueron acallando y se convirtieron por fin en una confusión de voces de incertidumbre. Hasta al propio rey, que era el más próximo al altar, le resultaba difícil mantenerse de pie, y por fin cayó sobre las manos y las rodillas con una expresión de asombro. Por el rayo de luz ascendente cayó un gran relámpago, muchos miles de veces mayor que ningún relámpago que hubiera visto jamás el mundo hasta



entonces, y se hundió hasta el centro del zigurat, atravesando sus piedras y fundiéndolas con su calor. Todos quedaron cegados y sordos, y muchos de los que estaban en el último piso de la estructura cayeron al vacío y se mataron.

El rumor que se oía en la tierra se volvía más fuerte, mientras la gente huía por la escalera que descendía en espiral por los cuatro lados de la torre, empujando y despeñando a los que cerraban el paso. Por fin, el zigurat se partió en dos como hendido por una espada de fuego, y sus piedras cayeron en una avalancha estruendosa. Los que seguían entre la confusión en la parte alta murieron todos, así como la mayor parte de los que ocupaban los niveles intermedios. Solo unos pocos se libraron de la muerte bajo la lluvia de piedras, los que habían huido enseguida de las alturas y los que estaban en el nivel inferior, que eran los de la décima generación de los hijos de los Vigías, que tenían la sangre más débil y que no habían merecido el honor de ocupar un lugar más alto en el zigurat.

Al llegar el alba se descubrieron unas ruinas humeantes de piedras ennegrecidas y millares de cadáveres desnudos y chamuscados que yacían dispersos por la llanura, con las ropas quemadas. Los Vigías habían dejado de existir, solo quedaban unos pocos de sus hijos más fuertes, y al cabo de un mes habían muerto todos los que habían estado sobre el zigurat, pues el relámpago que había derrocado la torre introdujo en la sangre de todos los que habían estado en sus terrazas una especie de veneno que les quitaba las fuerzas y les hacía perder el pelo. El gobierno del país se sumió en una confusión absoluta, pues no quedaba ningún dirigente. Los pueblos que habían estado sometidos por los Vigías volvieron a sus antiguas costumbres y a hablar sus lenguas y regresaron a sus antiguas moradas. Así se dispersaron las gentes de la llanura, y así se perdió su grandeza. Después de haber sido una sola nación bajo el gobierno de los Vigías, se convirtieron en muchas naciones.

Estas cosas sucedieron incontables generaciones antes del surgimiento de Babilonia, sin embargo, la caída del gran zigurat aparece representada en una de las placas de oro del salón de pilares que está bajo la Esfinge. Representa la torre hendida por el rayo y a dos de los Vigías que caen de lo alto. Solo el hombre que haya oído la historia de la caída de Babel comprendería su verdadero significado.



Se han mantenido hasta nuestra época las hogueras sobre los zigurats menores, aunque la ignorancia de los que recogen la leña para alimentarlas es tan grande que solo los sacerdotes conocen su verdadero propósito. Todavía se envían rayos a través del tiempo hasta el mundo antiguo donde moran los yithios en sus cuerpos primordiales, y se pasan ofrendas de bollos y de vino por los pórticos que están sobre las llamas, pero hace muchos siglos que no sale nada por esos pórticos. La Gran Raza tiene una paciencia inmensa, y puede ser que se estén limitando a esperar que se den unas condiciones adecuadas para sus fines, para enviar entonces sus almas hacia delante por el tiempo, pues no hace falta ningún pórtico para enviar almas. Ningún hombre sabe cuánto tiempo seguirán esperando.





**N**O es seguro caminar de noche entre las ruinas de Babilonia, donde los fantasmas de la ciudad aúllan su despecho al viento, que recuerda, como si fuera un eco, los gritos que profirieron cuando la ciudad fue destruida y convertida en yermo donde morarían las bestias, y cómo los conquistadores pasaron a todos a cuchillo, hasta a las mujeres y a los niños de pecho. Las piedras de los cimientos son casi tan antiguas como las de los zigurats de la llanura, tocarlas equivale a sentir sus años, que son tantos que las piedras de Egipto parecen a su lado recién extraídas de la cantera, salvo la piedra de la Esfinge. Allí donde se levantó Babilonia no hay ahora viviendas comunes, son pocos los que se aventuran a visitar ese lugar a la luz del sol, y menos todavía los que tienen el valor de entrar entre el esqueleto hundido de sus puertas bajo la luna. La tierra está abandonada por completo a la muerte, y al pasado, y a criaturas de malas intenciones.

Cuando fue derribada Babilonia, sus murallas y sus templos fueron derribados hasta que no quedó piedra sobre piedra, y sus pozos se llenaron de arena, pero las alcantarillas que transcurrían por debajo de la ciudad no se destruyeron, y se conservan en parte tal como eran, aunque están secas. Esos canales son una obra construida con



maravillosa habilidad, comparable con el ingenio de los romanos, pues los desechos y las aguas negras de la ciudad no corrían por canales abiertos por el centro de las calles, como en la mayoría de nuestras ciudades modernas, sino por grandes túneles subterráneos que protegían a los habitantes de sus olores y hacían que las ratas se retiraran bajo tierra, donde no resultaban muy molestas. Esos túneles son abovedados, y lo bastante altos para que un hombre pueda caminar erguido, en algunos puntos son tan anchos que no se pueden tocar las dos paredes opuestas a la vez extendiendo los brazos. Hay partes donde se ha hundido el techo, por los que entra una luz débil e irregular durante el día, y en las noches de luna, pero los rayos inclinados sirven más para orientarse que como iluminación.

Bajo el centro de la ciudad hay una cisterna o pozo negro hondo y ancho donde se recogían los residuos más pesados, para que no obturasen los túneles menores que se llevaban lo que rebosaba hasta fuera de las murallas de la ciudad. Sin duda, se dragaba y se vaciaba periódicamente en los tiempos en que Babilonia estaba habitada. Ahora sirve de vivienda de una criatura extraña a la que se podría llamar monarca de Babilonia, ya que ningún otro de los viles seres de la noche se atreve a discutirle su supremacía. Es uno de los descendientes de Shub-Niggurath y es más antiguo que la ciudad misma. Su cuerpo, recubierto de escamas, tiene el brillo rojo de las ascuas mortecinas. Su tamaño es el de los caballos más grandes, y su forma se parece algo a la del grifo, solo que tiene la cola terminada en forma de punta de flecha, y tiene garras de ave en las cuatro patas. Tiene grandes alas negras sin plumas, coriáceas como las de los murciélagos, y las lleva plegadas sobre la espalda gibosa, y como no se encuentra comida en los túneles ni en las ruinas de la ciudad, las alas le sirven para salir volando por el cielo de la noche en busca de presas.

Es, en verdad, un monstruo temible, al que deben evitar todos los viajeros, salvo los más arrojados que busquen sabiduría arcana que no se puede alcanzar en circunstancias más tranquilas. Para los que poseen el secreto del modo de tenerlo a raya, es una fuente de conocimiento, y esto es por el motivo de que no tiene una sola cabeza sino siete, y las cabezas se extienden sobre largos cuellos que le arrancan de los hombros salientes, y cambian de forma constantemente, las cabezas son siempre siete, pero no son nunca las mismas siete cabezas. Sus rostros y sus formas se transforman unas en otras a ojos vistas, convirtiéndose ora



en la cabeza de una ramera, ora en la de una doncella, ora en la de un sacerdote, ora en la de un esclavo, pues esta bestia es comedora de carne humana y no busca otro alimento.

La costumbre de esta bestia es apoderarse de las almas y la mentes de aquellos a los que devora, y los conserva a todos en su interior. Cada alma se expresa asomando la cabeza, y cuando se formula esa cabeza, es capaz de responder a cualquier pregunta que se le formule, pues recuerda todos los conocimientos que adquirió durante su vida. Las almas más fuertes entre aquellas que consumió esta criatura son las que proyectan las cabezas con más frecuencia, pero no son capaces de mantener la proyección durante el mismo plazo que la mantienen las más débiles, que no es más de la décima parte de una hora, de tal modo que siempre se están fundiendo cabezas en la carne escamosa de la bestia y convirtiéndose en otras cabezas. Las almas hablan con independencia de la bestia, pero no pueden obrar por voluntad propia.

Resulta descorazonador esperar la respuesta compleja a una pregunta de necromancia que se ha formulado a la cabeza de un brujo, y ver que esta se deshace y aparece en su lugar la cabeza de un niño que llora. La bestia es tan vieja que tiene en su interior un número de cabezas incontable. No puede evitar que las cabezas hablen, pero intenta matar y devorar al viajero que les hace preguntas. Sus armas son sus garras negras y afiladas, más largas que los dedos extendidos de un hombre, y un pico gris curvo que está en la base de los cuellos, por debajo de las cabezas que cambian. Ve por los ojos de aquellos a los que ha hecho parte de sí mismo, y oye con sus oídos, pero come con su propia boca, que es incapaz de hablar, pero que puede emitir chirridos agudos de rabia como los de un halcón, aunque muchas veces más fuertes. Sus actos, que son los de una bestia irracional, no dejan claro si tiene mente propia, completamente independiente de las mentes de aquellos a los que ha devorado, en todo caso, es astuta y espera a que el viajero se descuide para atacarle entonces.

El Sello Mayor, que lleva colgado al cuello, grabado en un disco de oro, la tiene a raya. Respeta el Sello Mayor porque es un objeto asociado a los Primordiales, y aunque el sello no puede hacerle daño, ni siquiera contenerla de ningún modo material, lo teme del mismo modo que el lobo teme la luz misma del fuego del campamento, aunque no se haya quemado nunca. El viajero que no tiene la suerte de poseer el talismán



del sello corre el peligro de ser descuartizado durante todo el tiempo que pase en las alcantarillas, a menos que sepa hacer el Sello Mayor con la mano, pues el Sello Mayor hecho con la mano aplaca la furia de la bestia casi tan bien como la imagen grabada del sello.

La verdadera manera de hacer esta señal es cruzar el dedo más largo de la mano derecha sobre el dedo tercero, y juntar la punta del índice con la punta del pulgar. El índice y el pulgar unidos se adelantan, sosteniendo el dedo menor hacia arriba y los dos dedos intermedios cruzados a media altura. Con algo de práctica, se aprende a hacer esta señal en un instante, en cuanto la criatura da muestras de agresividad, y se puede mantener durante todo el tiempo que haga falta.

La protección que da esta señal al mostrarla resulta eficaz incluso en la oscuridad absoluta, la bestia percibe su presencia aun cuando no lo pueden ver los ojos, de alguna manera incomprensible. Es posible que las líneas y las formas de los dedos que hacen la señal cambien la forma y la textura misma del espacio, como lo cambian las líneas grabadas del sello, de manera que la bestia puede sentir su forma, todo esto está sujeto a conjeturas, pero lo que es seguro es que la señal salvaguarda la vida del que se aventura a entrar en las alcantarillas que están debajo de Babilonia, y que no debe omitirse, pues entrar en esos túneles sin saber hacer la señal equivale a una muerte segura.

Entra en las alcantarillas por el pozo que está entre dos columnas caídas, una de las cuales se ha roto en tres partes, cerca de los restos de la puerta oriental. Dirígete hacia el oeste, hacia el centro de la ciudad, donde está situada la cisterna seca en la que mora la criatura. Sabrás que estás cerca cuando oigas los lamentos y el habla confusa de sus cabezas, pues estas no cesan nunca de lamentarse de su suerte, y muchas están locas, y su único pasatiempo es discutir entre ellas e insultarse e injuriarse. Ese ser despide un mal olor muy fuerte, que también te guiará. Las ratas de los túneles proporcionan un alimento adecuado, pero su sangre es notablemente densa y salada, por lo que será prudente que lleves odres de agua si piensas quedarte más de una sola noche.

El rato en que se puede interrogar a las cabezas no es largo. Durante las horas del día, la bestia duerme o está adormecida, y las cabezas están lánguidas y no responden a las preguntas. ¿Sueñan, quizá? Quién sabe, pero lo que es seguro es que en ese estado resultan inútiles para



recoger conocimientos. Si te acercas a la bestia, se alborotará y se despertará del todo para defenderse, pero en cuanto haya visto que no corre ningún peligro irá quedándose dormida otra vez. Cuando ha caído la oscuridad, no se queda en los túneles, sino que se marcha enseguida y sale por el pozo de la puerta oriental, que es la entrada más amplia de las alcantarillas, abre las alas y vuela por los aires en busca de comida. Regresa al amanecer y se queda dormida al momento, haya comido o no. Solo está despierta y atenta del todo a la hora del crepúsculo, y es el momento en que se le puede preguntar sobre cualquier asunto, y dará las respuestas que quieran dar las cabezas que asoman.

No se puede obligar a las cabezas a que respondan por medios físicos, ya que son indestructibles. Si se cortan las cabezas, provocando la furia de la bestia, le vuelven a crecer de los hombros al cabo de algún tiempo. Sin embargo, el viajero sabio puede servirse de sus conocimientos para hacer hablar a las cabezas de diversos modos, aprovechando las debilidades y la vanidad de las almas que expresan, o bien haciendo rivalizar a una cabeza con otra. Cada una de las cabezas más potentes que surgen con mayor frecuencia de la carne del monstruo se cree la más sabia, y les encanta contradecir o enmendar las respuestas de las otras. El viajero puede adquirir conocimientos de este modo, con paciencia.

La más sabia de las cabezas es la de un brujo llamado Belaka, que vivía hace mucho tiempo en las montañas de Oriente. Tiene el cráneo calvo, y tanto la piel de sus mejillas como sus dientes tienen el color amarillo del pergamino antiguo, pero en sus ojos oscuros se advierte una atención penetrante y un brillo irónico, como si estuviera apreciando una broma pesada. Es la más antigua de las cabezas que ha mantenido la cordura, y la que sale de la bestia con mayor frecuencia. Está dispuesto a hablar con los que visitan las alcantarillas, y a compartir con ellos sus artes arcanas, pero a veces, para divertirse, se pone a hablar en lenguas olvidadas, con el fin de fastidiar a su oyente. Si se le acerca a la cara una antorcha encendida, con la mano izquierda, mientras se hace con la derecha la Señal Mayor, se le recordará cuál es su lugar y se le hará volver a nuestra lengua común, que él ha aprendido a base de oír el parloteo de las otras cabezas.

Le gusta relatar las circunstancias de su muerte: una noche, paseando por un camino de montaña, después de haber sacrificado una cabra



bajo las estrellas, lo sorprendió el leve rumor de un aleteo. Antes de que hubiera tenido tiempo de levantar la cabeza, su cuerpo se vio envuelto en sombras, y las garras de la bestia le perforaron la espalda entre los hombros y le rompieron el espinazo, dejándolo incapaz de mover los brazos y las piernas. Mientras profería imprecaciones contra el monstruo que lo tenía preso, sintió que lo arrastraba por los aires y lo llevaba a una alta peña en una montaña, donde tuvo que soportar la ignominia de ver cómo le descuartizaba el cuerpo, sin dolor, entre la risa y las burlas de las siete cabezas del monstruo, pues, como ellas han padecido ese oprobio, les agrada ver cómo sufren otros el mismo horror.





**L**a caer el crepúsculo, cuando ya se ha puesto el sol y empiezan a salir las estrellas, la bestia sale de las alcantarillas para ir de caza. El viajero arrojado, que sigue su marcha por los túneles y sale del pozo tras ella, puede aprovechar este momento para subírsele al lomo entre las alas desplegadas, que sacude varias veces en el aire para desentumecerlas después de haberlas tenido plegadas tras la espalda. Puede atreverse a hacer esto el hombre que lleva al cuello a modo de talismán la figura grabada del Sello Mayor, pues la bestia se somete a tal hombre. Si no lleva el talismán al cuello, deberá hacer con la mano la señal del Sello Mayor mientras vaya montado sobre la bestia, sin dejar de hacerlo, de lo contrario, la bestia se volverá contra él y lo hará pedazos. Su peso es insignificante para la criatura, que lo llevará por los aires por encima de las montañas más altas en su búsqueda de alimentos.

La bestia tiene la costumbre de seguir los caminos y las rutas de las caravanas, y de rondar por las afueras de los pueblos y de las ciudades. Sus amplios vuelos la llevan a veces sobre el río Éufrates, donde ni siquiera están libres de su ataque los pilotos de las barcas de carga. Cuando ha localizado a su presa, pliega las alas y cae en picado como



un halcón. Cuando está cerca del suelo, abre de pronto las alas y extiende hacia abajo sus patas delanteras con sus garras. El viajero debe tener gran cuidado de asirse a su espalda con fuerza, pues de lo contrario se caerá con toda seguridad. El desventurado y descuidado que está abajo es arrebatado por los aires con la facilidad con que una madre saca de su cuna a su hijo recién nacido, y antes de que haya tenido tiempo de gritar, las garras del monstruo se le clavan en el pecho, perforándolo, y lo matan.

La bestia busca enseguida, mientras la carne está fresca y chorreando sangre, una peña lisa o una duna de arena en lugar tranquilo, donde pueda posarse a comer. Arranca la carne del cadáver a largas tiras con el pico, dejando solo los huesos desnudos y la piel que cubre las manos, los pies y la cabeza, pues en esas partes del cuerpo no hay carne suficiente para interesarla. El cráneo lo quiebra con el pico para devorar el cerebro. No está claro cómo entra el alma del muerto en la bestia, pero es posible que la devore con la sangre, pues la sangre es la sede del alma en el cuerpo.

Después de haber comido, la bestia hace una peregrinación extraña cuyo propósito es un misterio, pues va volando a una montaña solitaria del desierto cuya cumbre es plana, y allí se posa ante una piedra erguida. La piedra es tan grande como las del templo de Albión, pero su color es negro, en vez de azul. Desde su llegada hasta poco antes de la salida del sol, rodea la piedra y le rinde homenaje, inclinando el cuerpo y haciendo reverencias con sus muchas cabezas, como en señal de adoración, y las voces de las cabezas callan. En la piedra no hay grabado ningún símbolo, y en aquel pico no se ve ninguna huella de la mano del hombre. Las almas devoradas por la bestia ignoran el propósito de estas visitas nocturnas, pero la más sabia de todas, la del brujo Balaka, supone que es el lugar donde fue creada la criatura, y que al ir a la montaña regresa a su primer hogar.

La superficie llana de la cumbre está desnuda, a excepción de algunas matas de hierba amarillenta que crecen entre las rocas, y una planta que, según Balaka, se llama u'mal, y que no se encuentra en ninguna otra parte del mundo. El u'mal es seco y correoso y crece entre la hierba, cerca de las rocas. Tiene una florecita minúscula que parece una estrella. Cuando se arranca de la tierra, queda al descubierto su gruesa raíz, y su virtud se encuentra en la raíz. La raíz seca, masticada



junto con sangre humana fresca, cura todas las enfermedades, hasta las que son invariablemente mortales. La raíz no basta por sí sola, y la sangre debe extraerse de un cuerpo humano vivo que no sea el del hombre que quiere curarse, pues su propia sangre no sirve para potenciar la raíz. El jugo de la raíz, al mezclarse en la boca con sangre, se vuelve ardiente y recorre los miembros del cuerpo ahuyentando a la enfermedad y expulsándola del cuerpo, de modo que la curación es cuestión de pocos minutos.

El u'mal no podría crecer en esa cumbre si no fuera por las visitas nocturnas de la bestia. Durante los paseos que da alrededor de la piedra erguida deja caer sus excrementos sobre las rocas y la arena arrastrada por el viento, fertilizándolas para que crezca esta planta rara. Tampoco la puede recoger más que un hombre que llegue montado en la bestia, pues el pico donde crece es desconocido, y por el aspecto de sus laderas se aprecia que sería imposible escalarlo, aun cuando se descubriera de alguna manera su situación. Es posible que el pico esté más allá de los límites de la esfera terrenal, y se sabe que algunos hijos de Shub-Niggurath tienen el poder de salvar los espacios entre los mundos.

Mientras la bestia da vueltas a la piedra en su adoración, debe recogerse la cantidad de la raíz de u'mal que se pueda llevar cómodamente. No pierde su virtud cuando se seca, ni siquiera al cabo de meses o de años. Los que la conocen están dispuestos a pagar grande sumas a cambio de un mínimo fragmento, y el hombre que conserva una buena provisión para su uso personal es inmortal, pues la raíz no solo cura cualquier enfermedad de la carne, sino que contrarresta los efectos de la vejez y rejuvenece el cuerpo, si se mastica con regularidad una vez por cada ciclo de la Luna. La raíz no es capaz de dar cara de joven a un viejo, ni de sanar las cicatrices que lo desfiguran, pero le llena los miembros de energía de tal modo que es capaz de trabajar como un joven, y también le rejuvenece el miembro viril, capacitándolo para hacer verdaderas hazañas en la relación sexual que solo son posibles en la juventud, a no ser que haya sufrido la desgracia de ser castrado por alguna desventura.

Cuando la bestia deja de adorar a la piedra y se acerca al borde de la cumbre para extender las alas, es el momento de volver a subirse a su lomo, pues es señal de que se dispone a volar. A la pálida luz del cielo se aprecia que vuela hacia el este, pues el horizonte brilla más por



delante que por detrás, pero es una hora tan temprana que no se distingue nada de las tierras que pasan por debajo, salvo vagas sombras de picos abruptos que se alzan como hojas de espadas y de dagas. Al final de su viaje, se apresura a entrar en el pozo que está junto a la puerta oriental de Babilonia, en el instante en que el primer rayo de sol cae sobre las piedras de las columnas derribadas. Tal es el ciclo monótono de su vida, aunque, en verdad, no es más tedioso que las vidas de muchos hombres que trabajan de sol a sol para sus amos y reciben una remuneración mísera a cambio de entregar el fruto de su trabajo y los latidos preciosos e insustituibles de sus corazones.





**D**ESDE las ruinas de Babilonia, al buscador de misterios le conviene encaminarse hacia el este, atravesando las tierras pedregosas, hasta el río Tigris, donde moran los últimos miembros de la casta real de los magos. No hay hombres de mayor sabiduría en este mundo, pues han recogido los secretos de Oriente y los de Occidente y los han combinado en una enseñanza única. El viaje es penoso si se hace a pie, pero no resulta tan arduo si se hace a lomos de un camello, que se puede conseguir en el pueblo de Azani, al sur de las ruinas.

En la primavera del año, en el tiempo del equinoccio, espera en la puerta oriental de Babilonia sentado en tu camello y pon los ojos en el sol naciente por la mañana. Viaja en línea recta hacia el punto de su salida en el horizonte, hasta el anochecer, sin detenerte a comer ni a descansar hasta que haya caído la oscuridad. Haz esto mismo durante tres días sucesivos, y al ponerse el sol el tercer día llegarás a la entrada de un desfiladero estrecho en una cadena de colinas rocosas. La entrada no se ve si no es a los rayos inclinados del sol poniente, que ponen de manifiesto la sombra de la hendidura. El calor que se levanta de las rocas hace temblar el aire, de modo que da la impresión de que la boca del desfiladero se abre y se cierra, como si hablara.



No es nada fácil encontrar el desfiladero, ni siquiera para el que sabe dónde está. Está protegido por una tropelía poderosa y antigua que desvía la mente cuando cae sobre ella la mirada, de manera que se ve pero sigue sin ser visto. Solo el hombre versado en las artes de la magia puede percibir este hechizo y de resistirse a él con su voluntad, pero son pocos, aun entre los brujos más grandes y potentes en su arte, los que son capaces de superar su velo seductor: tan sutiles, a la vez que insistentes, son sus rayos sobre los ojos.

Pasa entre las paredes de piedra de la entrada, que es tan estrecha que no puede pasar más de un camello a la vez, y te conducirá a un desfiladero estrecho que lleva por fin a un valle amplio y ameno de tierra fértil. Está rodeado por completo de altos precipicios, que hacen imposible llegar hasta allí salvo por el desfiladero del oeste. De una elevación de la parte occidental del valle brota un manantial de agua límpida que se divide en cuatro cursos de agua que fluyen en cuatro direcciones. Estos riegan el terreno rico y oscuro, antes de confluir en el extremo oriental del valle para formar un único caudal que se adentra en una cueva y desaparece bajo tierra, pues el terreno del valle desciende suavemente de oeste a este.

El valle escondido está cubierto de bosques espesos y contiene muchas aves y bestias extrañas que no se encuentran en ninguna otra parte, aunque ninguna es dañina para el hombre. Estas criaturas son tan mansas, que se acercan sin temor, hasta que están lo bastante próximas para tomarlas con las manos y retorcerles el cuello, ofreciendo así al viajero una buena provisión de carne fresca. En el valle hay, además, muchas higueras y nogueras, de manera que se encuentran abundantes alimentos de varias clases. El aire es suave y templado, cargado del aroma de las especias. Verdaderamente, no hay tierra más placentera en todo el mundo.

Vive dentro del bosque una tribu amable que huye de la llegada de los forasteros y se esconde entre los árboles hasta que se han marchado. Estos bárbaros son cortos de estatura y tienen la piel tostada por el sol, pues suelen ir desnudos, sin más adornos que unos cuantos collares de cuentas de ámbar y de cristal de roca que llevan al cuello y en los brazos, y flores de vivos colores con las que se adornan las largas cabelleras. Cuando se les interroga por medio de gestos con las manos, ellos declaran en su lengua musical que aquel valle es su tierra, a la que



llaman Edena. No puede ser más que el Edén que se describe en el libro sagrado de los hebreos llamado Bereshit.

Son una raza primitiva que no conoce la necromancia, y la violencia los asusta, de modo que se puede hacer caso omiso de ellos, pues es poco probable que representen ninguna amenaza para el visitante forastero, sobre todo si este se toma la molestia de demostrarles lo que puede hacer con un cuchillo en la garganta de uno de sus mozos más corpulentos. A pesar de su desnudez, caminan con una elegancia singular, y se dan una importancia que los hace comportarse con una altivez incongruente que resulta divertida. Sus chozas desocupadas contienen provisiones de frutas y de nueces, gracias a las cuales el viajero no tiene que tomarse la molestia de recoger alimentos en el bosque. No saben nada del fuego, y sus herramientas son de piedra. Tampoco poseen ninguna forma de escritura ni de expresión gráfica. Al caer el día se cantan canciones unos a otros, y es posible que se sirvan de estas canciones para instruir a sus hijos. Su mayor habilidad es la construcción de cestas, que dominan de tal manera que la labor de sus cestas es como un tejido de buen paño.

En las profundidades del bosque, protegido por sus árboles más altos y antiguos, hay un pequeño claro de tierra desnuda en cuyo centro se levanta un obelisco negro de la altura de un hombre, que se alza sobre el centro de un disco de piedra que es como una gran piedra de molino. El disco es de la piedra común en el valle, pero el obelisco es ajeno a aquella región. Sus cuatro caras tienen huellas de sangre seca, y estas mismas manchas tiñen la rueda de piedra sobre la que se apoya, pues los primitivos adoran como dios a la piedra negra y le ofrecen un sacrificio de sangre cada día. No comen ninguno de los jabalíes que tanto abundan en el bosque sin haberle cortado antes el cuello con un cuchillo de piedra, apoyándolo en el pilar negro, ante la multitud reunida de la tribu. Su dios debe comer antes de que coma el pueblo, y es de esta manera como le rinden homenaje. Como no tienen medios para guisar la carne, la comen cruda, en tiras finas, pero machacada con hierbas secas para ablandarla.

Resulta extraño presenciar un sacrificio de sangre realizado por una raza tan sumisa y tímida, pero lo hacen para apartar de sí la supuesta ira de su dios, al que dan en su lengua el nombre de Yad, aunque resulta difícil determinar si este es un nombre propio o un simple título de



respeto. Cuando pronuncian el nombre, inclinan la cabeza y señalan al cielo como si les diera miedo levantar la vista, lo hacen tanto de día como de noche, por lo que queda claro que su dios no es el Sol ni la Luna, sino el cielo mismo, o algo que mora en el cielo.

Cerca de los precipicios que están junto al extremo oriental del valle hay un recinto cerrado en una pradera pequeña de hierba alta. Tiene cuatro paredes, cada una tan alta como la más alta de las palmeras, y cada pared mide cinco mil pasos de largo. Las paredes no tienen grietas ni fisuras y están hechas de una especie de vidrio negro, liso y frío al tacto, que no refleja la luz del sol. Uno de los afluentes del curso de agua que riega el valle entra bajo el ángulo de la pared occidental de este recinto. También en la pared occidental hay una puerta hecha de una madera negra que tiene la dureza del hierro, reforzada con herrajes y bisagras de hierro, que está cerrada siempre por dentro.

Si se apresura a uno de los bárbaros y se le obliga a la fuerza a acercarse a la puerta, se pone a temblar y a exclamar repetidamente las palabras poamala yaida raas y las palabras oxiayal teloc, su agitación va en aumento hasta que, por fin, cae al suelo de bruces y no se le puede obligar a acercarse más por ningún medio. Rehuir aquella puerta es el impulso más fuerte de aquella raza, y lo adquieren a edad temprana. Hasta las bestias de poca inteligencia aprenden a rehuir lo que les causa dolor, pues el perro huye de la mano que empuña una piedra, y el lobo no se acerca a la hoguera. El hombre sabio puede adquirir conocimiento de las bestias del campo observando sus costumbres, y debe advertir que al pie de la puerta brotan flores más altas que en ninguna otra parte. Hará bien en evitar acercarse a la puerta negra, y no deberá tocarla bajo ningún concepto con la mano desnuda.

A una casa cerrada con llave se puede entrar de varios modos, no solo por la puerta. Aunque allí por donde entra el agua en el recinto no queda ningún espacio libre entre las aguas del arroyo y la base de la pared, si se contiene la respiración en los pulmones y se apoya uno con las manos en las piedras bastas del lecho del arroyo, es posible pasar por debajo de la pared y salir sano y salvo por el otro lado. Así pasan los peces del valle al recinto, y del recinto al valle, y así puede pasar también un hombre, imitando a los peces.





DENTRO del recinto hay un bosque espeso muy semejante al del resto del valle, con la diferencia de que está señalado con caminos serpenteantes de piedras para caminar por ellos bajo los árboles. Las losas de los caminos tienen una anchura superior a la altura de un hombre, pero están tan bien encajadas que no crece entre ellas ni una hoja de hierba. Las dominan los árboles a ambos lados, por lo que están en sombra perpetua. En la espesura del bosque se oyen cantos de aves extrañas y gritos de animales, pero el viajero debe resistirse al impulso de explorar los árboles oscuros, pues es fácil perderse bajo su dosel y vagar perdido trazando círculos.

Los caminos que se cruzan conducen al centro del recinto, donde hay un amplio claro con dos colinas bajas cubiertas solo de hierba. Entre las dos colinas discurre el arroyo que había entrado por debajo de la pared occidental. Cada colina tiene en su cúspide un gran árbol. El árbol de la colina del norte es verde, tiene hojas y retoños y produce abundantes frutos rojos, gruesos y succulentos. Sobre la colina del sur solo se alza un tronco pelado y desnudo, cuyas ramas retorcidas están despojadas de hojas y de corteza. Su madera tiene el color de los huesos blanqueados. Hace siglos incontables que no brota nada en el árbol, pero su madera



tiene alguna propiedad extraña que impide que se deteriore.

Los frutos de las ramas bajas del árbol que crece en la colina del norte están próximos al suelo y parecen fáciles de tomar, pero cuando se acerca uno al árbol se descubre que contiene innumerables serpientes venenosas que hacen allí sus nidos y que crían a sus retoños entre sus hojas. Las serpientes adultas tienen menos de un codo de largo, y sus cuerpos negros están moteados de manchas de colores vivos, entre los que predominan el amarillo y el anaranjado, de modo que sus pieles casi parecen alas de mariposas. Las madres de estas víboras defienden a sus crías con furia y no consienten que un hombre toque ninguna parte del árbol. Además, el veneno les gotea constantemente de las bocas abiertas y silbantes y cae sobre la fruta del árbol, volviéndola incomedible, aun suponiendo que se pudiera recoger sin ser herido por las serpientes.

El veneno de estas serpientes, secado al sol, se convierte en un cristal azul claro que se puede reducir a polvo fino machacándolo con una piedra. No pierde su poder con el tiempo, sino que, incluso años más tarde, se puede reconstituir mezclando el polvo con vino hervido. Si se deja sumergida en el líquido la hoja de un cuchillo o de una espada durante un día entero, el menor rasguño en la piel produce una muerte rápida. El hombre herido por un arma envenenada de este modo siente que le falta el aliento y cae al suelo entre convulsiones que no le duran más de un minuto, hasta que la vida se escapa de su cuerpo. El cadáver del que ha muerto de esta manera sufre una putrefacción acelerada, y se disuelve convirtiéndose en una masa húmeda y podrida al cabo de tres noches. Se afirma que la mayor virtud de este veneno es que se puede multiplicar de manera asombrosa mezclando sus cristales con sales pulverizadas, a pesar de lo cual no se reduce su potencia ni la forma ni el plazo de la muerte.

Precisamente entre las dos colinas hay un puente de piedra pequeño que salva el arroyo, permitiendo pasar fácilmente de un lado a otro. Tiene una anchura poco común en un puente de su clase, pues en la parte central de su lado occidental se ha construido un estrado elevado sobre el que se levanta un trono de piedra tallada, de labor muy sutil y hermosa. El alto respaldo del trono tiene la forma de unas alas plegadas, y entre ellas hay una cabeza de aspecto y proporciones no humanas. En su frente hay un solo ojo abierto de mirada feroz, formado



por un gran rubí de claridad sin igual, engastado en oro. Los brazos del trono están tallados con la forma de garras semejantes a las de los halcones.

Son pocos los viajeros que han entrado en el valle escondido del Edén, y menos todavía los que han tenido el valor de entrar en el jardín cerrado de vidrio negro y de contemplar el asiento de la sabiduría. Así se le llama en los textos oscuros de Ibn Schacabao, aunque el sabio no describió nunca su forma, ni debemos suponer que lo vio con sus propios ojos. El trono mira hacia el oriente, por donde el arroyo serpenteante que fluye entre las dos colinas sale por debajo del muro oriental del recinto. Está situado de tal modo que el que se sienta en él ve al amanecer la salida del sol entre los dos montes que cierran el extremo oriental del valle. Los rayos del sol caen sobre la cúpula redonda del rubí, en la parte trasera del trono, por encima de la cabeza del que está sentado en él, y activan el poder del trono. Nada sabía de estas verdades sobre el asiento de la sabiduría Ibn Schacabao, llamado «el Jactancioso» por sus detractores, pues sin duda no habría resistido la tentación de dar alguna indicación de su existencia.

Sentarse en el asiento de la sabiduría al salir el sol equivale a sentir la omnisciencia de un dios: tan poderosa es la influencia que ejerce sobre la mente, pues cualquier pregunta o acertijo que se pueda considerar, por complejo que sea, se convierte enseguida en un juego de niños. Se puede llegar a comprender y manipular el número y las proporciones mismas del espacio, obteniendo acceso en un instante a cualquiera de los mundos más lejanos. Esta no es una función del asiento, sino que es una capacidad inherente de la mente, que el asiento despierta y capacita. Si un hombre tuviera la paciencia suficiente de quedarse en el recinto y buscar las respuestas a sus preguntas en el asiento de la sabiduría, al cabo de un año sabría todas las cosas y tendría la capacidad de los propios Primordiales.

Por desgracia, nuestra raza es impaciente y codiciosa por naturaleza. Cuando se intenta arrancar con la punta de un cuchillo el rubí que está engastado en el respaldo del asiento del trono, la guardiana del asiento percibe esta profanación y llega por los vértices del espacio, con una cola de estrellas en su larga cabellera y gritando con furia de tal modo que el aire mismo tiembla y cae en láminas heladas. Viene del cielo, sus mil miembros translúcidos flotan al viento como serpientes, y en su único



ojo, en lo alto de su frente, está la negritud que hay entre las estrellas. Lluve fuego sobre la tierra con sus diez mil manos, ennegreciendo y chamuscando la hierba.

Si el viajero necio que ha desperdiciado su posibilidad de alcanzar la sabiduría de los siglos por codiciar una simple joya se mueve sin titubear cuando aparece ella, puede tener tiempo de huir hasta la pared oriental del recinto y de arrojarle a las profundidades del arroyo que pasa por debajo, mientras llueve fuego a su alrededor y se le llena de quemaduras la piel. El paso bajo la pared oriental es más largo que el que hay bajo la occidental, pues la pared está muy próxima a la base de los montes, y el arroyo no vuelve a salir al aire libre enseguida sino que prosigue un cierto trecho bajo las rocas a través de una caverna.

Después de haber pasado por debajo de la pared, se encuentra aire para respirar en esta cámara sin luz, y por fin la corriente veloz del curso de agua lleva de nuevo al viajero al sol, más allá de los límites del valle del Edén. Es fácil seguir a pie el curso de este afluente, que tras un día y una noche de viaje conduce a las orillas del río Tigris y al monasterio de los magos.





**E**l monasterio de los magos se levanta sobre una colina de poca altura que domina el lugar en que unen dos brazos del río Tigris, y está rodeado de una plantación de palmeras datileras y de árboles frutales. Es un amplio conjunto de edificios, amurallado, construido con ladrillos, con muchos niveles de terrazas y cuatro torres cuadradas en los ángulos que sirven a la vez de fortificaciones defensivas y de plataformas para realizar observaciones de los cielos desde ellas. Su única puerta está al este y da a una ancha explanada, tras la cual se halla la confluencia del río, donde hay embarcaderos bien contruidos. Al oeste se extienden campos de cereales, cuidados por labradores que viven en una aldea pequeña, fuera del monasterio, en sus propias chozas sencillas, pero que sirven a las necesidades de los monjes y de los que tienen tratos con ellos, y prosperan de ese modo.

En tiempos de guerra, o cuando el país sufre saqueos de tribus de bandidos, los de la aldea recogen su grano y su ganado y se refugian tras la puerta del monasterio, donde están protegidos. El monasterio no ha caído nunca en manos de ejércitos hostiles, pues sus murallas son imponentes y los monjes lo defienden con vigor, y manejan con pericia el arco y la espada. Bajo el edificio hay pozos hondos y grandes cisternas,



además de grandes silos de cereales, que le permiten resistir incluso largos asedios de un enemigo obstinado.

Los que viajan por el río cuentan con el monasterio como centro de comercio y como puerto seguro donde pueden dejar sus mercancías en depósito, con la certeza de que se las guardarán intactas. Es un centro de sabiduría arcana, el mayor de todo el mundo, al que acuden los eruditos de tierras lejanas, que pagan grandes sumas por el privilegio de vivir con los monjes y estudiar sus enseñanzas. Los monjes confían a estos estudiantes su sabiduría exotérica, pero la esotérica la reservan para los miembros de su propia orden. Los mercaderes y los estudiosos extranjeros se alojan en edificios que están extramuros del monasterio, pues los monjes no dejan pasar a nadie por su puerta salvo en caso de extrema necesidad por guerra, cuando su sentido de la caridad los lleva a ofrecer asilo a los desvalidos.

Se llaman a sí mismos «los hijos de Sirio», y veneran como expresión manifiesta de su dios a la estrella Al Shi'ra, la Canícula de los egipcios, que brilla en el firmamento con una luz tan fría y tan azul. Todos los monjes hacen voto de castidad al ingresar en la orden y ofrecen en prenda sus posesiones materiales. El que ingresa, ya sea un pobre trabajador que solo tiene un manto, o un rico mercader con decenas de barcos y muchas casas, entrega todo lo que tiene, pues la riqueza del monasterio se comparte en común, y ningún monje disfruta de ningún lujo que no esté al alcance del último y el menor de sus miembros.

Las creencias religiosas de estos monjes son extrañas y difíciles de esclarecer si no se les trata mucho, pues se resisten a hablar de ellas delante de los extraños, y ellos mismos las conocen tan bien que no tienen necesidad de comentarlas entre ellos. Se consideran descendientes de la casta sacerdotal de los magos que estaban al servicio de la corte de Darío el Grande de Persia. No hablan entre ellos de cómo llegaron a aquel lugar remoto, ni de si construyeron aquel monasterio con sus propias manos o si lo encontraron allí y lo adaptaron para sus propios fines, y es posible que ni los propios monjes sepan estas cosas, que sucedieron hace muchas generaciones. No siguen las enseñanzas de Jesús, ni las de Mahoma, aunque respetan a ambos profetas como inspirados por la luz divina. No tienen ídolos ni imágenes que reciban su adoración, ni tampoco tienen altares tal como los conocemos nosotros, ni hacen sacrificios, sino que veneran a las estrellas mismas y a los



principios superiores que las habitan.

Su formación es austera y marcial. Todos los monjes, desde el joven más esbelto hasta el anciano más viejo de barba gris, se ponen todos los días sus arreos militares y hacen instrucción en los patios interiores del monasterio, donde se adiestran en el manejo de la espada y el escudo y en el tiro con arco. También ejercitan sus cuerpos levantando piedras pesadas y corriendo alrededor de los jardines interiores del monasterio. Su alimentación es sencilla y limitada en cantidad. Se alimentan principalmente de cebada hervida, aves, fruta, mantequilla, carne, pescado y huevos, pues evitan comer carne roja. No duermen más de cinco horas al día, después de la medianoche, pues las horas de oscuridad hasta la medianoche las dedican al estudio y a la adoración del cielo desde sus lugares altos, de los que hay muchos en las terrazas de los edificios del monasterio.

Sus enseñanzas se parecen en un sentido a las del filósofo griego Pitágoras, pues afirman que es preciso evitar cualquier exceso, y que la moderación es la virtud principal de la humanidad. Demuestran con ejemplos históricos que todas las penalidades y todos los desastres de nuestra raza han sido consecuencia de pasiones desenfrenadas o de actos cometidos con precipitación temeraria, y afirman que el orden se mantiene mientras la mente domine al corazón, pero que en cuanto el corazón derroca a la mente, la consecuencia es el desorden. Entre ellos rara vez se ríen o alzan la voz con enfado, y nunca se los ve correr, salvo cuando hacen ejercicio o cuando es imprescindible acudir aprisa a algún peligro inminente.

El jefe de la orden en la generación presente es un hombre llamado Rumius, nacido en Persia, de noble cuna, que vino a esta confluencia del río Tigris cuando era niño, enviado por su familia, que había reconocido su intelecto precoz, pues sabía leer el griego a los cinco años y el hebreo a los ocho. Es difícil estimar su edad actual, pues tiene la espalda recta y cuerpo fuerte de atleta, aunque su cabellera suelta y su larga barba tienen la blancura de la leche. Tiene una estatura poco común, tanto que la mayoría de los hombres solo le llegan con la cabeza hasta sus hombros, sin embargo, sus miembros son delgados. Sus ojos azules y su nariz aguileña le dan más aspecto de griego que de persa, por lo que muchos han pensado que su estirpe no es pura sino mestiza, de hecho, tiene tanta sagacidad y belleza que casi podría pensarse que lleva la



sangre de los hijos de Dios.





**E**l viajero que visita el monasterio de los magos puede recibir libremente las enseñanzas que imparten los monjes ante la puerta a los que se reúnen todos los días en la explanada pavimentada. No se rechaza a ningún estudiante, con tal de que se comporten con decoro y que asistan a las lecciones en silencio, hasta se permite a las mujeres sentarse a los pies de los monjes, que enseñan por medio de disertaciones que pronuncian ante sus discípulos, ya a pie firme, ya paseándose de un lado a otro mientras hablan. Solo los monjes más jóvenes desempeñan la labor de maestros, como si fuera una cuestión demasiado trivial para que se ocupen de ella los más viejos. Enseñan lógica, retórica, poética, geometría, historia, escritura y aritmética. En sus disertaciones no se habla para nada de la magia ni de las artes arcanas, ni de astronomía, ni de geomancia, ni de teología. De la naturaleza de las esferas cósmicas y de las estrellas de los cielos, que son su materia de estudio principal, nada dicen.

El viajero que está bien versado en la necromancia y en la sabiduría secreta de este mundo no tarda en descubrir que no se puede aprender nada de importancia sentándose a los pies de los maestros ante la puerta. Así como los monarcas no arrojan sus joyas sobre los enlosados,



sino que las custodian en un arca bien herrada, la sabiduría verdadera de los Hijos de Sirio se conserva intramuros del monasterio mismo y nunca se exhibe a los ojos del pueblo llano. Sin embargo, los monjes no acostumbran a dejar pasar de la puerta a nadie más que a los de su orden, y se tarda muchos meses en conseguir ingresar en la orden.

Esta dificultad no tiene por qué detener mucho tiempo al viajero, si este considera que los actos de los monjes se rigen invariablemente por la compasión. Nunca dejarán pasar a un mercader rico, ni a un trabajador sano de cuerpo y de mente, pero si se presenta un pobre mendigo, con el rostro desfigurado y el cuerpo mutilado, cuya debilidad mental lo incapacita para ganarse de comer y para encontrar refugio, lo dejan pasar por la puerta para que esté protegido de daños, le proporcionan un lugar donde dormir y alimentos, y le encomiendan tareas sencillas que no estén por encima de la capacidad de su intelecto estropeado, tales como barrer el suelo de la biblioteca y del scriptorium donde se copian manuscritos raros, y recoger los cuencos vacíos tras la comida de la mañana, en el comedor, donde es costumbre que los monjes más ancianos impartan lecciones de cuestiones arcanas y secretas mientras comen sus hermanos.

Los terrenos intramuros del monasterio son amplios y verdes, pues se riegan todos los días para protegerlos del calor del sol, y hay muchos árboles de sombra entre los senderos que cruzan estos prados que están entre las tres estructuras principales del complejo.

La principal de las tres es la gran biblioteca, que se extiende desde la muralla norte en dos cuerpos que están frente a frente, formando entre sí un patio recoleto, adornado por una estatua de la diosa Istar sobre un pedestal. Los monjes no veneran la estatua, pero esta les sirve como ejemplo en forma humana de la excelencia de la diosa celestial. Allí los monjes estudian, enseñan lo que han aprendido y llevan a cabo la administración de la orden, en ese edificio tiene el Padre de la orden, Rumius, sus oficinas y sus cámaras privadas, rodeadas de las cámaras de los miembros de su Consejo. Todos los monjes dedican una parte del día a copiar manuscritos, a menos que la debilidad de sus ojos o de sus manos les impida realizar esa noble labor.

El segundo gran edificio es el dormitorio, que está próximo a la muralla oeste. Allí tienen los monjes sus celdas, y también están allí las salas donde comen y las cámaras donde se reúnen para la oración y la



meditación, tiene adjuntas las cocinas y los corrales de los animales, como las gallinas, que les dan huevos, y las vacas, que les dan leche y queso que elaboran los mismos monjes. También producen en sus cubas una cerveza de calidad excelente. Detrás del dormitorio, cerca de las cocinas, están los baños comunes, cuyas aguas se calientan con los fuegos de la cocina y se llevan a los baños por unas bombas ingeniosas que manipulan los monjes y que distribuyen el agua caliente por cañerías de plomo.

La última estructura es menor, está en la parte sur de los terrenos, y en ella están los talleres de los monjes y sus armerías. Allí elaboran sus muebles y su ropa, pues tienen la costumbre de comprar el mínimo posible de artículos y de hacer con sus propias manos todos los que puedan. Así aspiran a hacerse menos dependientes de los hombres que viven extramuros del monasterio. En sus armerías fabrican los arcos sin igual que les sirven para defender sus murallas de los ataques, son más largos que los arcos de guerra comunes, y más gruesos en el centro, con las puntas muy estrechadas y recurvadas. Tienen tanta fuerza que las flechas negras que impulsan sus cuerdas son capaces de atravesar cualquier armadura y cualquier escudo. Guardan una cantidad notable de flechas en sus almacenes, pues los monjes se jactan de que podrían estar disparándolas tres días y tres noches seguidas contra un enemigo sin parar y sin agotarlas.

El viajero que ha accedido a los espacios interiores por un subterfugio se dedicará principalmente a la biblioteca, donde se manifiestan con tanta abundancia los conocimientos, gracias a la diligencia de los escribas. Si se hace el bobo con arte, no ocultarán de su vista ningún rollo ni evitarán hablar en voz alta de ningún tema cuando se acerque él. Así se puede adquirir la sabiduría de los descendientes de los magos, sin más coste que el trabajo manual, y los monjes no expulsarán al viajero de su puerta mientras este les resulte útil.

Un viajero que llegó hace poco tiempo aplicó este engaño con tal habilidad que le permitieron acceder libremente al scriptorium en todo momento, hasta cuando no estaba presente ningún monje. De este modo, no solo pudo leer los rollos y los libros preciosos que se estaban transcribiendo, sino correspondencias más recientes entre los agentes del orden de regiones remotas del mundo y Rumius, que dirige personalmente sus actos, ya que es costumbre que los informes dispersos



y mal escritos de los agentes se recojan y se transcriban por la mano más elegante de un escriba antes de que los lea el Padre de la orden. Estos agentes llevan a cabo una lucha incesante contra las fuerzas del mal y reciben el apoyo poderoso de la riqueza y de la sabiduría de los magos.

En cierta ocasión, este viajero tuvo la ocurrencia de añadir por su cuenta una apostilla a un mensaje de un agente ejecutor que vivía en la tierra del Yemen, en la que decía que el monarca de aquella tierra había adoptado el culto de los Primordiales, cosa bien falsa y pérfida, pues el rey era un fiel creyente en las palabras del Profeta. En realidad, el rey no tenía ningún defecto, salvo su tendencia a castigar con una severidad excesiva los abusos de confianza de sus favoritos. Como ejemplo de su severidad, se cuenta el caso de cierto joven, favorecido por el rey y que había sido acogido en el palacio como hijo adoptivo suyo, y que faltó a la confianza del monarca seduciendo a su única hija y dejándola encinta. Por esta trasgresión, el rey hizo amputar los genitales del joven con un cuchillo y mutilarle el rostro cortándole la nariz y las orejas, antes de arrojarlo al Espacio Vacío para que muriera.

Dos meses después de que se hubiera añadido esta apostilla al informe del agente ejecutor del Yemen, llegó al monasterio la noticia de la muerte repentina del rey, al parecer por una piedra que cayó de una pared cuando el rey pasaba por debajo, en su paseo diario por el parque de su palacio. Quizá no fuera más que una desventura, o quizá fuera un castigo divino, pues la voluntad del cielo es inescrutable, y ¿qué hombre puede predecir cómo se va a desarrollar el destino?





**L**OS monjes se sientan en el scriptorium en bancos largos, ante pupitres inclinados, bien provistos de plumas y de tinta. No dedican mucho esfuerzo a la ornamentación ni a la iluminación de los textos, pero procuran reproducir con gran exactitud los textos más antiguos que copian, muchos de los cuales están muy deteriorados por el moho y por los gusanos. La mayoría están en nuestra lengua, pero muchas son obras griegas y latinas, y algunas menos son hebreas o están en la antigua escritura gráfica de los egipcios, que tan pocos estudiosos de nuestros tiempos saben leer.

Hay otros libros que no son de este mundo, hechos de sustancias raras y con formas diversas, algunos son como un cubo que se abre hacia fuera, con muchas hojas superpuestas que simulan los pétalos de una gran flor, otros están compuestos de tubos que encajan unos en otros, escritos por su superficie exterior en anillos paralelos. Algunas de esas obras extrañas son de oro, pero otras son de metales que no conocen nuestros alquimistas, y unos pocos están grabados en tablas finas de una piedra que se parece al mármol pulido. Estas obras extrañas se adquieren por el comercio, pues todos los mercaderes y patronos de barcos saben que los monjes pagan bien, en moneda de



plata, los libros raros, y envían agentes a sueldo para que saqueen las tumbas antiguas o para que adquieran los textos que puedan por medios más arteros todavía. Los monjes copian en pergaminos hasta los textos que no son capaces de leer, para asegurar su conservación y para hacerlos más fáciles de estudiar.

El propósito único de su trabajo es conocer la historia y la naturaleza de los Primordiales. Si bien valoran el conocimiento por sí mismo, repasan las obras de los siglos en busca del menor dato relacionado con los siete señores, con su progenie, con sus parientes menores y con sus cultos. Conservan con cuidado todo símbolo o imagen relacionado con esa raza de viajeros de las estrellas que vinieron a nuestro mundo hace tanto tiempo, y los examinan para aprender todo lo que puedan acerca de las intenciones de los Primordiales para con nuestro mundo y para con la humanidad; estudian muy especialmente sus puntos fuertes y flacos, sus pórticos y sus lugares de reposo.

Los Hijos de Sirio tienen una razón de existir que para ellos es más importante que cualquier otra motivación, y es la expulsión de nuestro mundo de los Primordiales y de su progenie y de sus creaciones abominables, la destrucción de sus ídolos y de sus templos, y el exterminio de sus adoradores, estén donde estén, ya sea cerca de ellos o en las tierras más lejanas. Todos los monjes, al ingresar en la orden, hacen juramento solemne de entregarse a esa misión con perseverancia, hasta cumplirla o morir en el intento.

El viajero que ha obtenido acceso a los salones y a las cámaras de la orden por medio de un subterfugio, que está versado en la necromancia y que quizás ha presentado ofrendas y elevado oraciones a Cthulhu y a Yog-Sothoth en altares extraños, hará bien en disimular sus vínculos con los Primordiales ante los monjes, que siempre están atentos, pues al menor indicio de sus relaciones lo prenderían al instante. No cabe duda de que lo atormentarían para determinar el alcance de sus conocimientos y de sus propósitos, y después lo matarían. No hay fanatismo tan potente como el de la fe, y la fe de los descendientes de los antiguos magos les dice que son los guerreros de la humanidad, elegidos y ungidos para la lucha contra los dioses oscuros que amenazan a nuestro reino desde más allá de la bóveda de las estrellas.

En realidad, son unos necios, pues el poderoso Cthulhu podría aplastar su monasterio de un solo pisotón de su pie lleno de garras, y



todos los guerreros armados que sirven al monasterio no resistirían ni un instante a la progenie estelar de Cthulhu, pero hay que reconocer que los monjes están dedicados a su causa de todo corazón, con una devoción intrépida. Veneran a la diosa Istar, no bajo su forma terrenal de imagen tallada, sino en su aspecto celeste, y se llaman a sí mismos sus guerreros divinos, que limpiarán las esferas de la mancha de los Primordiales y lavarán la suciedad de sus obras antinaturales. Asocian a Istar con la región del espacio que está más allá de la estrella Sirio, que ellos consideran la patria natural de la diosa, pero está claro que cuando hablan de ella, no la entienden tal como la adoraban los paganos de la Antigüedad, sino bajo un aspecto más tangible, más semejante a un ideal o a un principio, de modo que su nombre no es más que el símbolo del ser que ellos veneran. La cualidad dominante que le atribuyen es la compasión.

Esta madre celestial, llena de compasión hacia todos los seres vivientes, mantiene una guerra constante contra los señores de los Primordiales, faltos de toda caridad y misericordia. Los magos luchan por ella porque ella no es capaz de defenderse, dicen que se halla en todos los seres vivos de este mundo, con la única excepción de aquellos creados por las artes de los propios Primordiales, y aun en estos está ella dormida, pero en un sueño profundo del que no se puede despertar con facilidad. Los monjes son sus hijos, sus amantes y sus paladines. Esta es su teología, que ocultan al pueblo llano con gran cuidado, de tal modo que jamás se pronuncia una sola palabra acerca de ella más allá de la puerta del monasterio.

El lema de los filósofos griegos era Conócete a ti mismo, pero el grito de guerra de los monjes es Conoce a tu enemigo. Envían a agentes, vestidos con ropa corriente, para que localicen a los que trafican con los Primordiales o con sus criados y los maten, y para que les roben con astucia, o a punta de espada, los objetos de poder que pueden utilizar ellos en sus actos mágicos, que realizan constantemente contra sus enemigos. Los ancianos de la obra son grandes practicantes de la magia, tienen el poder de doblegar las mentes de los hombres a su voluntad, de mandar a los demonios y a otras criaturas de los reinos de las sombras, y de hacer caer rayos y fuego sobre aquellos a los que condenan a muerte cuando están fuera del alcance de sus agentes ejecutores, pero se sirven de su poder con discreción, pues no quieren alertar de sus progresos a los siete señores, por miedo a que los



Primordiales descubran el modo de destruirlos antes de que estén preparados para el enfrentamiento final.

He aquí su interpretación del libro cristiano de San Juan el Divino, que, según dicen, es tan oscuro para que los hombres corrientes no puedan penetrar su significado verdadero. Identifican al Gran Dragón y a sus criados demoníacos que se describen en ese libro con Cthulhu y su progenie, y dicen que el pozo o abismo en el que caen es el abismo del mar donde se encuentra R'lyeh, la hundida, hogar y cárcel del dormido Cthulhu. Los guerreros escogidos de la luz que aparecen en el libro son, según creen ellos, los monjes de su propia orden, que limpiarán el mundo de la plaga de los Primordiales en el enfrentamiento final entre el poderoso Cthulhu y nuestra raza. A su diosa de las estrellas Istar la identifican con la Reina de los Cielos que se describe en dicho libro, que tienen la luna bajo sus pies y una corona de doce estrellas sobre la cabeza.

Baste con lo referido de sus fantasías pueriles, que nada tienen que ver con la majestad y con el poderío de los grandes Primordiales, que aplastarán a esos monjes guerreros como un elefante aplasta una hormiga, cuando las estrellas estén en su posición adecuada y se levante R'lyeh. Entonces, aquellos de entre nosotros que, movidos de previsión y prudencia, han rendido culto a los señores, serán recompensados y se les otorgará el dominio sobre los necios derrotados de nuestra raza, que los servirán como esclavos. Los Primordiales fueron, los Primordiales son, y los Primordiales volverán a ser. Así está escrito en las pautas de las estrellas, y no lo puede cambiar ni toda la fe del hombre.





**L**OS magos del Tigris tienen la enseñanza secreta de que lo que mantiene encerrado a Cthulhu en su tumba acuosa no es la posición de las estrellas, tal como creen generalmente los sabios que se han aventurado a tocar esta cuestión, es más bien el color de las estrellas, en las relaciones mutuas y complejas de sus rayos, lo que envenena el elemento aéreo de nuestro mundo, que es la zona entre el firmamento ardiente y el abismo acuoso. A eso se debe que los Primordiales puedan moverse con facilidad sobre el aire, y bajo las olas o por debajo de la superficie de la tierra, pero no por el aire, a excepción de Nyarlathotep, que es parcialmente inmune a los colores nocivos que vienen del espacio.

Cada estrella tiene su color propio, distinto de los colores de todas las demás estrellas, aunque estos colores pueden ser sutiles y difíciles de apreciar. No son fijos ni invariables, sino que se vuelven más pálidos o más intensos con el transcurso de los años. Cualquier hombre que mire el cielo de la noche sabe que Marte es rojo, pero que no siempre es del mismo color rojo, pues a veces es como un rubí, pero otras veces se vuelve pálido y casi adquiere el color de la leche. Lo mismo sucede con todas las estrellas, tanto las fijas como las que vagan de una parte a



otra, aunque los cambios de color no se observen con tanta facilidad como los de Marte.

Ningún astrólogo sabe a qué se deben esas variaciones del color de las estrellas, pero los magos creen que el gran cambio de los cielos que movió a Cthulhu a refugiarse en su casa de R'lyeh fue consecuencia de una nube de niebla o de polvo, muy por encima de la región del fuego. Los colores de los rayos de las estrellas que pasaban por este velo de polvo se teñían, del mismo modo que la luz del sol se tiñe de rojo, o de azul, o de verde cuando pasa por una piedra preciosa, y se obstruyeron las puertas entre las estrellas. Los Primordiales no residen en nuestro mundo con sus cuerpos naturales, sino en cuerpos que se han formado y compuesto por el poder de sus almas, que habían sido lanzadas por el abismo que hay entre las estrellas por la fuerza de sus voluntades. Los pórticos espaciales por los que viajaban sus almas se abrían por los colores de las estrellas que caían a la tierra con sus rayos, y los magos creen que cuando el velo de polvo cubrió los cielos y los colores se volvieron impuro, aquellas puertas mentales se cerraron en parte, de tal modo que no podía moverse por la tierra el poder pleno de los siete señores y de sus hermanos y hermanas inferiores.

Para mantener los vínculos entre sus mentes, que se arrojaban a distancia, y los cuerpos que se habían formado en nuestra esfera, les resultó necesario proteger dichos cuerpos de los colores de las estrellas hasta que hubiera pasado el polvo y las estrellas volvieran a brillar con rayos limpios. Los rayos de las estrellas penetran el aire, de noche y de día, pero no pueden penetrar en las entrañas de la tierra ni bajo las aguas del mar. Los Primordiales ocultaron sus cuerpos debilitados en lugares profundos, o se retiraron completamente de este mundo por pórticos del espacio, para esperar a que pasara el polvo, todos, salvo Nyarlathotep, que desafía al veneno de las estrellas y camina entre nosotros bajo la luna, sin embargo, ni siquiera el Caos que se Arrastra es capaz de soportar mucho tiempo los colores odiosos del espacio, y debe retirarse a un lugar protegido.

Todavía se pueden abrir las puertas entre las estrellas, pero solo en parte, para transmitir objetos pequeños y seres pequeños, y los Primordiales solo las usan con gran dificultad, y solo en determinados momentos en que los colores no son tan venenosos para sus naturalezas, pues el veneno de los colores de las estrellas no es constante, sino que



crece y mengua, y en algunas ocasiones raras, cada muchos años, se reduce tanto que casi falta del todo, y los Primordiales sienten que les vuelven las fuerzas a los cuerpos que se han formado en este mundo para sus almas. Por desgracia, las estrellas no se mantienen limpias mucho tiempo, sino que vuelven invariablemente a su estado de contaminación, obligando a los Primordiales a esconderse. Se ha predicho que vendrá un tiempo en que el polvo se retirará de las zonas superiores de nuestro mundo, y se levantará la protección que brinda a nuestra raza la mancha de los colores de los cielos, entonces gobernarán de nuevo los Primordiales nuestra esfera, como gobiernan todas las demás, pero no se sabe cuándo llegará ese tiempo, a menos que lo sepan los propios Primordiales.

Los magos hacen grandes experimentos en sus talleres con piedras preciosas pulidas de diversos colores, con la esperanza de descubrir un arma de luz que tenga el poder de reproducir el veneno de los rayos estelares, para emplearla contra Cthulhu y su progenie, si surge de su tumba en R'lyeh, pues saben muy bien que, cuando falten los colores protectores de las estrellas, Cthulhu será el mayor de sus enemigos. Amaba tanto el dominio que ejercía sobre nuestro mundo y sus criaturas, y se resistió con tal celo a ser expulsado por los rayos de los cielos, que es seguro que será el primero que recobrará la fuerza y que intentará conquistar de nuevo las tierras sobre las que imperaba antiguamente.





**P**ARA poner a prueba la eficacia de sus rayos de luz coloreada contra los Primordiales, los magos tienen preso, en una cámara bajo la biblioteca, a un ser que fue capturado en las profundidades más hondas de las cavernas que llegan hasta el centro de nuestra esfera. Está hecho de la misma sustancia estelar de la que están compuestos los siete señores. En siglos pretéritos, cuando se construían las murallas del monasterio sobre los cimientos de unas ruinas antiguas, los constructores descubrieron a esta criatura bajo la colina, sujeta por sellos de magia poderosos en una extraña celda de hierro. Todavía se ignora cómo la obligaron a entrar en su prisión ni quién o qué fue lo que la cautivó. En vez de procurar destruirla, los monjes la conservan para sus estudios. Son más valientes que los demás hombres, o más temerarios, pues no cabe duda de que es como si tuvieran a un dragón encerrado en una red de seda, y ¿qué importará si son valientes o temerarios, cuando el dragón abra la boca para escupir fuego?

En el sótano más hondo de la biblioteca hay una puerta pequeña y discreta de tablas de madera bastas, cuyo dintel es tan bajo que hasta un hombre de altura moderada tiene que agacharse para pasar por ella. Está cerrada con un sencillo cerrojo de hierro, que a un hombre



acostumbrado a esos menesteres le resulta muy fácil de forzar con la hoja delgada de una daga. Justo tras la puerta arrancan unas escaleras de piedra que descienden en fuerte pendiente adentrándose en la oscuridad, por lo tanto, conviene tener cuidado de no tropezar. Al fondo de la escalera hay un pasillo abovedado, construido con bloques de piedra basta e iluminado de trecho en trecho con candiles que cuelgan de cadenas fijadas a las paredes. Estos candiles se rellenan periódicamente y siempre están encendidos.

En estos niveles inferiores no hay centinelas, pues los magos no creen que nadie más que ellos podría pasar por ese pasillo, y tienen confianza absoluta en todos los miembros de su orden. Tampoco creen que pueda representar ningún peligro un esclavo débil mental y mutilado que han acogido por compasión. Durante el día se correría gran riesgo de ser descubierto, pues suele haber hombres que se mueven por allí, pero en las horas posteriores a la medianoche los niveles inferiores de la biblioteca están desiertos y hay poco peligro.

Al final del pasillo hay una cámara circular grande con techo en cúpula que parece ser de construcción romana, y que bien puede tener varios siglos más de antigüedad que el monasterio que está más arriba. Cuelga por encima del suelo una jaula de hierro con forma de esfera, compuesta de aros entrelazados, con remaches en sus intersecciones, y suspendida de tres cadenas inmensas, cuyos eslabones son tan grandes que podría pasar fácilmente la mano de un hombre por el agujero de cada uno, si la alcanzara. La jaula está suspendida por encima del suelo de piedra, más alta de lo que alcanza un hombre con la mano, aunque sería posible tocarla dando un salto, si alguien fuera tan necio como para intentarlo, pues, sin duda, la cosa que está dentro extendería las garras entre los aros de hierro y mataría a cualquiera que se aventurara a acercarse tanto.

Los aros de hierro de la esfera son tan sólidos que resistirían los embates de un ariete bélico, pero es dudoso que soportaran por sí solos a la criatura que está agazapada en su interior sobre sus cuartos traseros, llenando la jaula con su masa translúcida. En la superficie interior de la cúpula, en el suelo por debajo de la esfera y en las paredes que la rodean están pintados pentáculos de significado temible, dispuestos de tal modo que sus aspectos se unen en el centro de la cámara, y estos rayos de fuerza sutil e invisible son la verdadera prisión.



El ser que está en la jaula observa la llegada de los que entran bajo la cúpula, inmóvil y sumiso, dando casi la impresión de ser una gran escultura de cristal de roca turbio, moteado de nubes de diversos colores apagados, pues tal es el aspecto de su cuerpo ultraterreno, que no está hecho de carne semejante a la carne de las criaturas vivas ordinarias. Observa y espera, pero se nota la fuerza terrible de su voluntad, como si fuera un contacto en la piel, como si caminaran por ella las patas de incontables insectos, y de manera más marcada en la frente, entre las cejas. Intenta obligar con su mente a los que lo miran a que se acerquen hasta que estén bajo la esfera, para que él pueda extender su mano con garras, como la cabeza de una serpiente que ataca, y quitarles la vida.

Una mente fuerte puede resistirse a su voluntad, pues los pentáculos de las paredes la debilitan y la contienen, sin embargo, es recomendable que el viajero no deje vagar su atención ni siquiera unos momentos, o de lo contrario se encontrará de pie bajo la esfera y quizá no tenga la agilidad suficiente para salvarse. Los seis ojillos de la criatura ejercen una fuerza difícil de resistir, y la criatura puede optar por comunicar a través de ellos sus pensamientos, que llegan a la mente humana como una especie de intención o de conjetura articulada, y también en forma de imágenes mentales. No cabe duda de que es de la progenie del gran Cthulhu, pues su forma es muy semejante a la de las imágenes talladas y pintadas de su creador, aunque existen pequeñas diferencias de aspecto, poco importantes y que no han de interesarnos, ya que nada sacaremos en limpio de ellas. Tiene grandes alas coriáceas plegadas a la espalda, en sus pies hay garras como las del halcón, y su cara es una masa de protuberancias retorcidas como cuerpos de serpientes sin cabeza.

Si el viajero cae de rodillas ante la esfera y hace los gestos reconocidos de obediencia y adoración ante el ser, poniéndose las manos ante la cara e inclinando la cabeza hasta tocar el suelo de piedra, la indiferencia de este dará paso a un vivo interés, pues advertirá que el viajero no es simplemente uno más de los magos que van a atormentarlo con sus rayos de luz de colores y otras armas, sino un sirviente de Cthulhu, el soñador. Se despertarán en su interior dos emociones que el viajero sentirá en su mente como golpes apreciables, ■ la primera, la esperanza, la segunda, una rabia ciega y una sed de venganza tan poderosa que resulta casi abrumadora, y produce el impulso de gritar o de salir corriendo de la cámara.



Si el viajero es capaz de controlar sus emociones, el ser de la jaula percibirá enseguida que no es capaz de controlar su mente por la fuerza, y se avendrá a negociar su libertad. En su situación de cautiverio, la única moneda de cambio que puede ofrecer es el conocimiento, pero su conocimiento es amplio, aunque el ser es de naturaleza tan extraña que una buena parte de su conocimiento está fuera de lo que puede comprender la mente humana o de lo que puede serle de utilidad. No es difícil justificar la oferta de libertad, pues bastaría con cubrir con pintura los pentáculos de las paredes de la cámara, o borrarlos de alguna otra manera, y los que quedaran en la cúpula y en el suelo serían incapaces de contener por sí solos a la criatura, que rompería entonces con facilidad los aros de hierro. Todo esto lo indica la misma criatura en forma de imágenes que envía a la mente y que aparecen en la imaginación como las visiones movedizas de los sueños.

Una de las más útiles de sus enseñanzas es el modo de obligar a otros hombres o mujeres a hacer lo que tú quieras. No es como el hechizo de la tropelía, que engaña los sentidos haciendo ver u oír lo que no está presente para ser visto u oído, sino que es una manera de proyectar la voluntad en las mentes de los otros de tal manera que se les hace moverse y hablar en contra de sus inclinaciones. La coacción no es absoluta, pues cuando la percibe una persona dotada de mucha fuerza de voluntad, puede resistirse a ella. Resulta más eficaz cuando se emplea de tal manera que la persona esclavizada por su poder no advierte que sus actos están dirigidos desde fuera de su propia mente. Nos resulta natural suponer que cuando hacemos una cosa, la hacemos por algún motivo, y rara vez ponemos en tela de juicio nuestros motivos, a no ser que nuestros actos sean demasiado descabellados.

La criatura que está en la esfera de hierro tiene el poder de oír en su mente los pensamientos que se le envían, lo que permite hacerle preguntas, aunque es necesario articular los pensamientos con la claridad de la palabra hablada, no es capaz de discernir los pensamientos que se expresan con menor claridad, y el viajero pondrá gran cuidado en ocultar sus verdaderas intenciones hasta que haya conseguido sus fines, pues si el ser percibe su traición, se resistirá a desvelar sus secretos. Cuando el viajero ha consultado a la criatura y ha recibido de ella las enseñanzas que más desea, es mejor que se retire de la cámara aprisa, antes de que el ser descubra que el viajero no tiene intención de liberarlo, pues su rabia será grande, y todavía podría



encontrar el modo de servirse del poder de sus pensamientos para inducir al viajero a cometer algún error o descuido que lo ponga al alcance de sus garras.

Quizá no sea necesario añadir que sería una temeridad extrema cumplir el trato y liberar al ser de su prisión de hierro, pues no cabe la menor duda de que mataría inmediatamente a todo lo que encontrara dentro de los muros del monasterio, incluido al mismo viajero. Este no debe temer que la criatura lo desenmascare ante los magos, por dos motivos, en primer lugar, que el ser odia demasiado a los monjes como para hacerles nunca ningún beneficio, y, en segundo lugar, que se aferrará a la esperanza de poder convencer más adelante al viajero para que le ayude en sus fines. Así pues, las transgresiones del viajero en la cámara inferior de la biblioteca pasarán desapercibidas, a no ser que sea víctima de la mala fortuna, pues ¿qué hombre puede controlar los caprichos del destino?





**L** el miembro de la progenie de Cthulhu que está cautivo bajo el monasterio de los magos afirma que los señores de los Primordiales no pueden morir, por la sencilla razón de que en realidad no viven, como viven las otras bestias. Sus cuerpos no se crían en la tierra, sino que se envían como pautas desde los espacios exteriores que están más allá de las zonas de los cuatro elementos, y esta pauta o forma ideal se hace tangible después por la acumulación de materia, que se organiza y se mantiene unida por la pura voluntad del señor en cuyo cuerpo se convierte. Recogiendo los humores húmedos del aire y las partículas finas de polvo que flotan en el viento, los Primordiales se hacen una presencia física por la cual proyectan sus designios, pero estos cuerpos son poco más que vestidos que se ponen o se quitan a voluntad, solo Cthulhu, que había dado a su gran masa una forma que era de su gusto, no quiso dejarla de lado, y por eso quiso conservarla intacta en su casa de R'lyeh, a salvo del veneno de los colores de las estrellas.

No se puede decir que los cuerpos de sustancia tangible adoptados por los Primordiales sean sus formas verdaderas, que son tan monstruosas y deformes que la mente humana no puede



representárselas sin caer en la locura, pero expresan en sus formas con materia, y a un nivel que se puede entender con pensamientos vinculados a la carne, sus naturalezas esenciales, que trascienden tanto la carne como la propia forma tal como nosotros las entendemos. Cuando sus cuerpos se rompen, vuelven a recuperar inmediatamente sus formas, pues la voluntad que proyecta las pautas sobre las que se basan es capaz de reunir los pedazos y los vapores de materia aun estando dispersos, de manera que una herida se cierra enseguida y queda sana, y un miembro amputado por una espada vuelve a crecer.

Los Primordiales difieren en esta característica de los Seres Mayores, que son verdaderos seres de carne, aunque sus cuerpos son distintos de cualquiera que haya surgido del barro de nuestro mundo. Del mismo modo, los meegoh de Yuggoth también son carne, por extraña que pueda parecer a los ojos humanos. A diferencia de ellos, los cuerpos de los Primordiales son más pensamiento que carne, pues aunque van revestidos de forma, son sus mentes las que sustentan sus formas, y no sus formas las que sustentan sus mentes, como es el caso de toda la vida terrenal. Y esto se demuestra por el proceso de la muerte, ya que cuando se destruye el cuerpo de una criatura viviente, su mente se oscurece y pierde el poder de afectar al mundo, sin embargo, cuando se disgrega el cuerpo de alguno de los Primordiales o de su progenie, que están en unidad con su naturaleza, su mente permanece, y ejerce su voluntad para volver a constituir su forma.

La mente del hombre reside en su casa de carne como el inquilino en una casa, y su casa lo protege de las inclemencias de las tormentas y del frío y le permite criar a sus hijos, que son los pensamientos del cuerpo, sin embargo, las mentes de los Primordiales son como mercaderes, que se quedan en su propio país pero envían barcos al otro lado del mar para que cumplan sus propósitos, y controlan los actos de esos barcos por medio de cartas que despachan sin necesidad de ir ellos mismos en persona. Si un hombre pierde su casa, que es su única protección, perecerá sin duda, pero si un mercader pierde un barco por una desventura en la mar, le quedan otros que ocuparán su lugar y que llevarán adelante sus planes sin estorbo.

Por eso no se puede matar nunca a los Primordiales, porque no viven: esta es su temible majestad, ante la cual toda la grandeza de nuestro mundo es como juegos de niños. ¿Qué opción le queda al



hombre cuerdo, sino la de adorarlos? Los Hijos de Sirio conocen esta verdad, pero en su arrogancia buscan el modo de dispersar los cuerpos de los Primordiales de algún modo que impida que se vuelvan a formar. Son unos necios, pues si un artista dibuja un retrato con carbón en una hoja de pergamino, y el viento se lo arranca de las manos y lo hace pedazos, ¿no le bastará con hacer otro dibujo en lugar del primero? Y si se pierde este, hará otro, y otro, y así sucesivamente hasta el final mismo de los tiempos.

Gracias a esta propiedad de la reformación, el cuerpo de Cthulhu puede estar muerto pero simplemente dormido al mismo tiempo. Estando retirada la mente del señor, su carne yace inerte y fría, y se puede comparar con la carne endurecida de un cadáver, pero al regresar su mente, su carne se vivifica y se vuelve cálida y blanda y se anima de nuevo con la apariencia de vida. Como los Primordiales no viven nunca verdaderamente en nuestro mundo, no tienen miedo a la muerte y, en realidad, no comprenden sus misterios ni sus terrores. El cuerpo es un vehículo práctico que llenan o vacían según les conviene. Nuestro miedo a la muerte los divierte, y les agrada vernos morir, porque siempre les resulta entretenido contemplar nuestros diversos intentos de evitar nuestro destino, y los terrores con los que afrontamos nuestra mortalidad.





LAS únicas criaturas a las que teme la progenie de Cthulhu son los shoggoths. En vista de que a esta progenie no se la puede matar, en el sentido habitual de lo que es la muerte, resulta interesante considerar por qué han de temer a algo de este mundo. Ellos creen que el shoggoth tiene el poder de provocar no solo la disolución de sus cuerpos compuestos, sino también de su esencia, pues mantienen que el shoggoth consume el calor y la vitalidad, además de la carne, integrándolos en su propia sustancia. Dicho con palabras propias de nuestra raza, el shoggoth es un devorador de almas. Los miembros de la progenie estelar de Cthulhu afirman que, una vez consumidos por un shoggoth, son incapaces de reconstituir sus formas y se pierden para siempre en el olvido.

Se supone que estos monstruos terribles, que no ha visto nunca ningún hombre ni ninguna otra criatura inteligente de este mundo, fueron creados por los Seres Mayores para que fueran trabajadores a su servicio, en su primera época en la Tierra, cuando construyeron sus grandes ciudades. Después los sirvieron en calidad de guerreros, que defendieron las ciudades de la venida de los Primordiales, y si no hubiera sido por la enorme multitud de la progenie de Cthulhu y de las



demás criaturas que crearon los Primordiales con el único fin de hacer la guerra, no cabe duda de que habrían prevalecido los shoggoths, con su fuerza ilimitada y su invulnerabilidad. Se cuenta que son inmortales y que se renuevan a sí mismos, por lo que, por muchos eones que haya vivido un shoggoth, sigue siendo tan fuerte y fiero como lo era cuando fue creado, ni tampoco olvidan jamás, sino que almacenan en su sustancia todos los hechos de sus vidas ilimitadas. La criatura que está bajo la biblioteca dice que un shoggoth no comete dos veces un mismo error.

¿Cómo es posible describir un ser que no tiene forma propia, sino que adopta cualquier forma, textura o color que precise para sus propósitos en cada momento? La criatura dice que es como una vejiga transparente llena de agua, en la que flotan pintas centelleantes que parecen estrellas que se arremolinan, y otros cuerpos más turbios e indistintos. Se mueve deslizándose sobre el vientre, como los caracoles, pues no tiene extremidades permanentes. Sin embargo, si lo desea, puede hacer que le salgan brazos y piernas al instante, e incluso puede caminar erguido como un hombre si tal es su capricho. Para ocultarse, puede dar a su piel acuosa la rugosidad oscura de la piedra y fusionarse con las rocas o con las peñas que lo rodean.

Para ver el camino mientras avanza sobre el vientre, hace que broten ojos de su masa, para oír la llegada de sus enemigos, se crea unos oídos. Los shoggoths no necesitan boca, ya que consumen sus alimentos rodeándolos con sus cuerpos blandos y absorbiéndolos, después de haber segregado un jugo ácido que disuelve a su presa y la deja fluida dentro de su propia piel. A veces, no obstante, emiten sonidos para comunicarse, y cuando hablan es con los tonos agudos de los Seres Mayores, que suenan como las notas de una flauta. Al principio de los tiempos, la Raza Mayor creó a los shoggoths sin mente, pero con el transcurso de los eones estos se volvieron cada vez más inteligentes, hasta que adquirieron la capacidad de pronunciar sus pensamientos en la lengua de los Mayores. Por ello, la Raza Mayor tuvo miedo de sus esclavos, y los expulsó de las ciudades que les quedaban. Ya no eran capaces de controlar a los seres que habían creado, pues el dolor, por sí solo, no es instrumento eficaz de dominio sobre unas criaturas inmortales, dotadas de mentes capaces de pensar y de hacer planes.

Se considera que el shoggoth es la criatura más fuerte que ha existido en la Tierra. Haciendo fluir su cuerpo blando e informe bajo grandes



bloques de piedra, era capaz de levantarlos y de colocarlos con precisión en las murallas de las ciudades de los Seres Mayores. Un solo shoggoth podía levantar en cuestión de momentos lo que mil hombres habrían tardado días enteros en mover. No se cansan nunca, ni tienen que reposar de su labor, sino que trabajan bajo la luna y bajo el sol hasta que está concluida su labor. No temen a nada, pero el fuego les incomoda, y apartan de las llamas su carne blanda. La criatura de la prole de Cthulhu que está bajo el monasterio de los magos no sabía si el fuego puede matarlos, pues no se ha visto morir en las llamas a ningún shoggoth. La Raza Mayor los controlaba con el poder de sus mentes, hasta que los shoggoths desarrollaron mentes propias. Los castigaban con rayos, pero la criatura de la prole estelar no cuenta cómo se generaban.

Sí que afirma que cuando los Primordiales vinieron por los pórticos y se configuraron cuerpos para sí mismos a partir de la sustancia de nuestro mundo, los shoggoths eran pocos en número y estaban dispersos por la Tierra, y solo esto permitió que los ejércitos de Cthulhu los vencieran, pues a base de rodear a cada shoggoth y de abrumarlo por la fuerza de los números era posible, con gran trabajo, destruirlo de un modo que no le permitía restaurar su cuerpo. Esto se hacía reduciéndolo a fragmentos pequeños y dispersando los fragmentos por la tierra, impidiendo que se reunieran por la distancia de separación y por los obstáculos intermedios. La criatura no sabe si los shoggoths que fueron destruidos de este modo fueron capaces de reconstituir sus cuerpos con el tiempo, solo sabe que aquello les impidió volverse a formar durante el tiempo suficiente para que los Primordiales triunfaran en su guerra contra la Raza Mayor.

Se puede disculpar al que, oyendo este relato, dude de él, pues ¿cómo puede haber existido jamás tal criatura? Su naturaleza está en desacuerdo, de manera monstruosa, con todas las leyes de los cielos, y desafía a los cuatro elementos y a su manera de mezclarse. Sin duda, no será más que una fábula de los Primordiales y de su prole, transmitida desde los tiempos primigenios, antes de que nuestra raza surgiera del barro, así como el común de los hombres se transmite mitos acerca de dioses y de héroes, que el estudioso sabe que son falsos. Y basta una razón para cerciorarse de su falsedad: si una criatura tal como el shoggoth hubiera hollado la tierra y hubiera nadado por los mares en eras pasadas, ¿acaso no sería amo y señor de todas las demás criaturas



en nuestros tiempos? Pues ¿qué otro ser vivo habría sido capaz de hacerle frente?

Es verdad que algunos viajeros que habían abusado del vino han afirmado que habían llegado a atisbar a esta extraña criatura en cavernas, bajo las montañas o en las ruinas de grandes ciudades, pero el hombre de juicio que oye estos relatos comprende claramente que no son más que visiones provocadas por la pipa de hachís o por la resina negra de la adormidera, cuyo humo provoca sueños al hombre estando despiertos. Siempre es un hombre solo el que ve al shoggoth, y este siempre está entre sombras y se aparta de su vista en cuanto lo mira. Estas visiones no son más verdaderas que las caras que se nos aparecen al borde del sueño, cuando acabamos de cerrar los ojos.

No se puede negar que en el mundo se pueden encontrar grandes maravillas, inconcebibles para la imaginación embotada de los mercaderes y de los labradores, pero que una abominación como el shoggoth pueda morar en las sombras sin manifestar abiertamente su poder ilimitado es una afrenta insoportable al buen juicio. El mero hecho de pensarlo provoca sudores fríos en la espalda y palpitaciones de terror, pues si existiera tal criatura, nada podría oponerse a su maldad, salvo el propio Cthulhu, el poderoso, y este yace en R'lyeh soñando sus propios sueños extraños.





**L** ser que está preso en la esfera de hierro, bajo la biblioteca, tiene una maña de la que debe cuidarse el viajero, sobre todo si es hombre de poca fuerza de voluntad, cuya mente está acostumbrada a la introspección y a contemplar sus recuerdos y las escenas de su imaginación. Si está de esta manera, soñando despierto, y deja de concentrarse en la criatura, quedará atrapado como una mosca en una telaraña, incapaz de escapar. La criatura de la progenie de Cthulhu no tiene ni la centésima parte del poder mental del dios soñador que es su señor, sin embargo, domina la magia del pensamiento en todas sus formas. Conoce una fórmula por medio de la cual puede transferir la esencia de su consciencia al cuerpo de otro ser vivo, mientras la mente de esa criatura se conserva dentro de su propia masa translúcida y desocupada.

Por este medio ha estudiado en secreto las defensas de sus enemigos, a base de entrar en el cuerpo de un monje de poca fuerza de voluntad al que encomendaron la tarea de cuidar de él, y así rondó por el recinto del monasterio, hojeando los libros de la biblioteca, examinando las armas que se habían creado para hacer la guerra a los Primordiales y buscando puntos débiles en las defensas de los magos. Intentó esa



misma maña con un viajero que acudió en secreto a su prisión para interrogarlo, pero el viajero era necromántico y su fuerza de voluntad no era débil. El viajero reconoció la intrusión de la mente extraña y la repelió por medio de la Señal Mayor e invocando palabras de poder que levantaron ante su mente un escudo que la criatura no pudo atravesar.

La solidez de aquel escudo sorprendió a la criatura y le hizo bajar la guardia en sus pensamientos. El viajero vio los recuerdos de la posesión del monje, joven griego llamado Adriano, que no conservaba ninguna conciencia de haber sido expulsado de su propio cuerpo, sino que tenía la sensación de haber estado durmiendo mientras la criatura caminaba dentro de su envoltorio. El viajero vio la determinación de la criatura, su honda astucia y su paciencia ilimitada. Libre de temor, gracias a su inmortalidad, observa, espera y trama la caída de los Hijos de Sirio. El viajero percibió todas estas cosas durante el breve instante en que estuvo abierta la mente del monstruo, antes de que este cerrara de golpe y herméticamente la puerta de las imágenes.

Enviando sus pensamientos a la esfera de hierro, el viajero amenazó a la criatura con desvelar a Rumius, el jefe de la orden, la posesión del joven monje por el miembro de la progenie de Cthulhu, a menos que este le enseñara la técnica que permite intercambiar las mentes entre los cuerpos. La criatura se opuso con tanto vigor, que su resistencia se notaba como un picor en la piel, pero terminó por acceder, pues no veía otro modo de mantener su libertad de rondar por el recinto del monasterio en el cuerpo del monje.

Antes de interesarse por aquella magia misma, el viajero preguntó por qué, si la criatura era capaz de controlar al joven monje, no se había servido de él para borrar los pentáculos que lo mantenían encerrado en su jaula de hierro. La respuesta llegó enseguida, en forma de imágenes. Los monjes que acuden a atender las necesidades de la criatura, que son pocas, siempre acudían en grupos de tres, nunca a solas. En todas las demás circunstancias, la puerta de la cámara inferior se tenía cerrada, y ni la criatura ni Adriano tenían la habilidad necesaria para abrirla sin violencia, que sin duda llamaría la atención al momento antes de que se pudiera derribar la gruesa puerta. La llave se guardaba a salvo de todo intento de robo. Además, la paciencia fría del ser de la esfera era mayor que la paciencia de los hombres, y sabía que cualquier intento de fuga que fracasara no podría repetirse por segunda vez. Se conformaba con



seguir recogiendo información mientras aguardaba la ocasión.

La magia era un secreto del dios Yug, que habitaba las cavernas inferiores, bajo las criptas de Zin, y no se mezclaba en los asuntos del mundo de la superficie, pero que se trataba con Cthulhu en los sueños de este. Todo lo que sabía Cthulhu lo sabían los de su progenie, al menos en la medida en que eran capaz de entenderlo sus mentes más limitadas. La fórmula del intercambio mental era una técnica sencilla, dentro del alcance de aquel ser, o incluso de un ser humano. Para practicarla, era preciso conocer el nombre de la criatura con la que se iba a realizar el intercambio de mentes.

Cuando el viajero recibió en su mente estos pensamientos, advirtió al momento que el ser de la progenie de Cthulhu había estado registrando su memoria en busca de su nombre, y que si había fracasado en el intento de robarle su cuerpo había sido solo porque no lo había conseguido averiguar. Los monjes se llamaban unos a otros por sus nombres, pero ninguno conocía el nombre verdadero del viajero. Un nombre falso no servía para los propósitos de la fórmula, solo el nombre verdadero de la persona.

Al hombre que quiere proyectar su mente en el cuerpo de otro le basta con mantener claramente en sus pensamientos la imagen de esa persona mientras pronuncia, ya sea en voz alta, ya en silencio, con la imaginación, esta fórmula de Yug en la lengua de los Primordiales: «Yug! N'gha k'yun bth'gth \_\_ gllur ph'nglui \_\_ yzkaa!». En el primer espacio que se ha dejado en blanco en la fórmula se pronuncia el nombre verdadero de la persona, en el segundo espacio, el que pronuncia la fórmula dice su propio nombre verdadero. Al instante, la conciencia del que pronuncia la fórmula se encuentra dentro de la carne de la persona nombrada, y la mente de ese hombre o criatura se sitúa en el cuerpo del que ha pronunciado la fórmula, pero de manera inconsciente, como si estuviera sumida en un letargo profundo. Al principio, el intercambio de mentes solo puede mantener durante la quinta parte de una hora, pero a cada repetición de la magia resulta más fácil conservarla, hasta que se alcanza un nivel de perfección en el que es posible hacer permanente la transferencia.

De este modo, se puede aprovechar la fórmula para alcanzar una especie de inmortalidad, haciendo que la mente vaya de cuerpo en cuerpo, sustituyendo la carne envejecida o enferma por carne joven y



robusta. Esto tiene su precio, pues no todo el poder del hombre se contiene en su mente, hay algunos aspectos de su poder que residen en la carne misma, y cuando se abandona la carne, se pierde también esa potencia. Hay que procurar no transferir nunca la mente de manera permanente al cuerpo de un anfitrión de intelecto débil o de poca fuerza de voluntad, pues así podría hacerse imposible volver a transferirse más adelante con otros vehículos humanos. Fíjate bien: el más fuerte puede entrar en el más débil, pero el más débil no puede entrar en el más fuerte. Una mente que sea notablemente vacilante y frágil no puede aplicar siquiera la fórmula, ni siquiera contra una mente más débil aún, pues su uso requiere cierto grado de poder.

Los de voluntad fuerte pueden aplicar esta fórmula de Yug con más facilidad que los hombres de concentración normal, los de voluntad débil son más susceptibles a su influencia que los hombres de mente potente. Es un hechizo de dominio, y el débil no lo puede aplicar nunca para someter al fuerte. La transferencia solo se puede realizar entre dos mentes capaces de pensamiento razonado: no llevará la mente de un hombre al cuerpo de una bestia, ni siquiera por un breve plazo, pues la bestia no tiene comprensión, y su carne no es vehículo adecuado para el intelecto humano. Sin embargo, dos seres dotados de razón, por muy desemejantes que sean de carácter o aspecto, pueden intercambiar sus mentes por medio de la fórmula, con tal de que el que la pronuncie sea el de voluntad más fuerte. Si hay poca diferencia entre las dos mentes, la más débil se puede resistir a la fórmula, pero si la diferencia es grande, no hay resistencia posible.

En días posteriores, el viajero que había aprendido la fórmula de Yug del monstruo de la progenie de Cthulhu veía con regocijo que este lo miraba por los ojos del monje Adriano, cuando se cruzaban en la biblioteca, o por los senderos del recinto del monasterio. Ninguno de los dos saludaba al otro ni daba ninguna muestra de haberlo reconocido, pero al viajero le daba la impresión de percibir un leve brillo de humor inhumano en lo más hondo de los ojos del monje, como el de que comparte con otro un secreto portentoso que no sospecha el resto de la multitud en la plaza pública.





**E**N la biblioteca de los magos hay un rollo de papiro que los monjes han dejado de lado como cosa de poco valor, por lo que ocupa un nicho oscuro en la pared inferior de libros del extremo oeste de la biblioteca. Está escrito en arameo, pero las letras son hebreas, y es posible que ninguno de los escribas que lo han examinado tuviera los conocimientos necesarios para traducir su contenido. El texto, en sí, tiene un interés limitado, pues consiste en una descripción de diversos manantiales sagrados y de otros lugares santos de los infieles, la mayoría tan absolutamente deteriorados que han dejado de existir y ya no es posible localizarlos. Pero el verdadero interés del rollo para el necromántico no se encuentra en este texto principal.

Cerca del final del rollo se ha añadido una glosa con letras tan menudas que solo se leen con dificultad a la luz del candil. La glosa habla de un pozo de renovación que restaura la plenitud de los cuerpos de los que han sufrido mutilaciones, de modo que el hombre que ha perdido un brazo de un tajo de espada, o la mujer que ha perdido una pierna aplastada por una carreta de bueyes, con solo beber el agua de ese pozo recuperan sus miembros. Hasta el hombre que ha perdido el miembro viril, amputado por el cuchillo del verdugo, volverá a estar



íntegro por la virtud de esta agua maravillosa, o eso afirma el escriba anónimo que escribió esa glosa.

Esto es interesante para los que han sufrido desfiguraciones o amputaciones de cualquier parte de la carne, pues si bien hay muchos elixires que restauran la vitalidad, no hay ningún otro que vuelva a su estado original el cuerpo de un hombre que ha quedado mutilado por la violencia. La virtud no se encuentra en el agua misma del pozo, sino en un objeto precioso que fue ocultado allí hace muchos siglos, durante la cautividad de los hebreos en Babilonia. El escriba no desvela cuál puede ser ese objeto, y es probable que él mismo ignorara la naturaleza del prodigio, que transmite de alguna manera su fuerza curativa a las aguas que lo rodean y lo impregnan.

Solo está escrito que los sacerdotes de Jerusalén dividieron ese objeto en partes y lo ocultaron cuando tuvieron que abandonar su ciudad, y volvieron a formarlo de nuevo cuando llegaron sanos y salvos a la tierra de los babilonios. Para asegurar que aquella posesión suya estuviera a salvo, salieron de la ciudad de noche con el objeto atado a la espalda de un camello, y lo bajaron a un pozo profundo que estaba en el yermo, lejos de ningún pueblo y de ninguna ruta de caravanas. Solo algunos hombres de aquellas colinas conocían el pozo, que no se usaba nunca, pues su agua no era potable. Cuando el objeto se dejó en el fondo del pozo, el agua empezó a brillar con luz dorada, según cuenta el escriba.

Los sacerdotes, muy maravillados, bajaron con una cuerda un recipiente vacío y extrajeron algo de agua para examinarla. El agua seguía brillando, lo bastante para iluminar la noche a su alrededor, de modo que los sacerdotes pudieron verse las caras unos a otros. Un sacerdote anciano que tenía un brazo tullido, pues se lo había roto de una caída de caballo en el viaje a Babilonia, y no se le había curado, hizo acopio de valor y probó el agua, y dijo a los demás que estaba pura y dulce. Más maravilloso aún: empezó a brillarle el cuerpo y la cara, y al cabo de pocos minutos su brazo estropeado recuperó la sensibilidad y el vigor natural, y los huesos que estaban torcidos se le enderezaron bajo la piel. Todos probaron entonces el agua y les desaparecieron las cicatrices del cuerpo. Uno que estaba sordo del oído izquierdo volvió a oír por él. El más joven, que había perdido un dedo de niño, lo vio crecer y regenerarse.

Como tenían poco tiempo, y temían que la luz que salía del agua del



pozo descubriera el escondrijo, los sacerdotes cubrieron la boca del pozo con grandes piedras y rellenaron los intersticios con arena y guijarros, de manera que no quedó más que un montículo de piedras, y la luz quedó oculta. Cuando el sol salía sobre las colinas del este, se marcharon de aquel lugar, anonadados y murmurando oraciones a su dios.

En el camino de vuelta a la ciudad de Babilonia, los sacerdotes fueron atacados por una cuadrilla de bandidos, que mataron todos menos al joven. Solo este transmitió el conocimiento del escondrijo, que se puede localizar por una columna deteriorada por el tiempo que está cerca del pozo y que tiene una grieta vertical que le pasa por el centro y la divide en dos partes. El sol naciente brilla a través de esta grieta, y el rayo de luz cae sobre el montículo de piedras que oculta el pozo, y este no se podría descubrir de otra manera, pues el valle poco profundo donde se encuentra está llena de piedras y de montículos de arena de poca altura. Según el escriba, el valle está a tres días al sudeste de Babilonia, en el lugar donde se juntan dos colinas llamadas los Pechos de la Diosa. Aquí concluye el texto de esta glosa tan interesante, que se les había pasado por alto a los copistas y a los bibliotecarios de los magos.

El viajero que ha conseguido ser aceptado intramuros del monasterio de los Hijos de Sirio, y que ha ido despojando tranquilamente a los monjes de sus secretos, como un granjero que despluma a sus gallinas, se cansará tarde o temprano de hacerse pasar por bobo y por esclavo y optará por marcharse. No será difícil, pues no es cautivo sino criado, libre de entrar y salir por la puerta del monasterio para ir al mercado a comprar artículos para sus amos. Aunque ellos le proveerán generosamente de monedas de plata para este fin, será prudente por su parte observar dónde está la caja de caudales donde se guarda el dinero, para tener ocasión de proveer mejor su bolsa, poco antes de salir por la puerta por última vez.

También le resultará ventajoso tomar de la biblioteca los textos más raros, que contienen enseñanzas que quizá le resulten prácticas más adelante, con pruebas y experimentos. Los libros más grandes tienen refuerzos de bronce o de hierro y son demasiado voluminosos para transportarlos con facilidad, pero los rollos más pequeños se pueden guardar en una bolsa de viaje que se echa al hombro para llevársela. Algunos libros que los monjes no consultan con frecuencia se pueden



sacar de la biblioteca y de los muros del monasterio con varios días de adelanto sin que se echen en falta.

Aunque a los monjes no les importa perder unas cuantas monedas, pues poseen grandes riquezas y no tienen propensión a la avaricia, se pondrán furiosos al descubrir la pérdida de sus libros más raros, que son insustituibles, y harán registrar el río por ambas orillas durante varias semanas con el fin de recuperarlos. El viajero hará bien en viajar de prisa en las horas siguientes a su partida del monasterio, y en disimular su rastro moviéndose por las rocas desnudas y evitando el barro y el terreno arenoso. Cuando los magos se ponen en acción, no hay manera de aplacarlos, y nunca cejan en sus esfuerzos ni abandonan su empresa hasta que consiguen su propósito.





**U**NA vez localizada la columna hendida en el valle de las piedras, no tiene gran dificultad encontrar el montículo que oculta el pozo. Las piedras que están sobre su boca son anchas y planas, de un peso que puede mover con esfuerzo y apartar un solo hombre si tiene la espalda fuerte. Están superpuestas como escamas de pescado, y cubren la apertura de este modo. Aunque el brillo del agua no se percibe desde lo alto del pozo a la luz del día, inclinándose sobre su boca y asomándose con los ojos protegidos por las manos, sí se puede percibir en las profundidades, y se ve que tiene un color dorado semejante al del bronce pulido.

El pozo es de una profundidad poco común, tanta que el viajero que no ha venido provisto de un cordel de longitud considerable se sentirá desconcertado al no encontrar el modo de extraer el agua brillante de sus profundidades. Tras examinar atentamente las paredes interiores del pozo, se descubre una serie de escalones tallados en la piedra en espiral para que sirvan de escalera, cabe suponer que para que los esclavos pudieran bajar de cuando en cuando a sus profundidades para limpiar el pozo de tierra y de los residuos acumulados. De escalón en escalón, se puede bajar desde lo alto hasta la superficie del agua. El viajero tendrá



que sumergir su cuerpo en el agua, ya que no hay donde apoyar los pies, y la posición de los escalones impide soltarse con una mano para inclinarse a recoger agua en la palma para beber.

El agua es tan profunda que no es posible hacer pie en el fondo. Al sumergirse flotando hasta el cuello, asido de las piedras bastas de las paredes del pozo, se siente en la piel que el agua está extrañamente caliente y que produce una sensación de hormigueo, como si a uno le estuvieran pinchando la piel con mil agujas. Entonces ya es sencillo bajar la cabeza y tragar algo de agua. ¡Ay! Lo que contaba el escriba anónimo no era más que una fábula, al menos en lo que respecta al poder curativo del pozo, pues el viajero, al palpar con los dedos las partes de su cuerpo que están mutiladas o con cicatrices, no advertirá ningún cambio. El agua tiene un sabor amargo en la lengua, y resulta más agria y desagradable cuanto más tiempo permanece en el estómago, de manera que el viajero tendrá que acabar por vomitarla, pues su cuerpo no soportará llevarla dentro.

Los que están enteros de sus miembros y no desfigurados, apenas podrán imaginarse el disgusto del buscador que ha viajado lejos en busca de ese pozo, con la esperanza de eliminar de su cuerpo las mutilaciones del cuchillo del verdugo. Haber albergado en el corazón la esperanza de curarse, por la ficción cruel del escriba desconocido, y que la amarga realidad de las aguas emponzoñadas arranquen esa esperanza del pecho, es casi tan doloroso como la primera mutilación de la carne. Casi se puede perdonar al viajero si su rabia y su impotencia lo hacen gritar como una bestia salvaje y maldecir la fe de Jerusalén.

Después de haberse aventurado a ir tan lejos, sería una necedad dejar de investigar la reliquia de los hebreos por si contiene algo de valor. El viajero se llevará otra desilusión, pues cuando respire hondo y se sumerja hasta el fondo del pozo, descubrirá que el brillo radiante sale de una caja cerrada con llave que es demasiado grande para que la levante un hombre solo, y demasiado fuerte para forzarla. Está cubierta por completo de láminas de oro fino, con anillos dorados en los lados. Por medio de estos anillos quizá fuera posible izar la caja por medio de una sogas fuerte y larga y ayudándose de un asno o de un camello, pero el viajero no tardará en descubrir que no está solo en el pozo, pues sus movimientos habrán despertado al ser que habita en sus profundidades.

Ningún hombre puede definir lo que es, pues no se encuentra a su



semejante en ninguna parte de la Tierra. Está compuesto en parte de materia y en parte de luz, parece una gran anguila con cara de hombre, o de ángel, pero su larga cola es una llama enroscada. Asciende con giros y movimientos rápidos desde debajo de la caja en cuanto se mueve esta, y los ojos le arden con una intención terrible. Es posible que fuera un ser del barro y del frío que morara en el pozo desde los tiempos más antiguos, transformado quizá por el resplandor de la reliquia, del mismo modo que las aguas ponzoñosas se transformaron y adquirieron su brillo. La hoja de un cuchillo le atraviesa el cuerpo sin hacerle daño aparente, y cuando se sujete entre las manos, su cuerpo largo y retorcido se escurre entre los dedos, pero sus costados brillantes tienen una fuerza mortal, y el viajero hará bien en salir del pozo tan aprisa como pueda, en cuanto sea capaz de liberarse de aquel guardián extraño que se le enrosca al cuerpo.

Estará a salvo en cuanto haya salido del agua, pues la criatura no asoma de la superficie. Se la puede ver nadar en círculos, llena de rabia impaciente. Cuando el viajero haya salido del pozo, quizá quiera divertirse arrojando piedras grandes a sus profundidades. Es difícil que las piedras hagan daño alguno a la criatura, pues su cuerpo está protegido por el agua, pero no cabe duda de que los golpes de las piedras con la superficie le molestarán. Este entretenimiento resulta demasiado cansado y poco satisfactorio como para prolongarlo mucho rato, pero consuela en parte el amargo desengaño de descubrir que el agua dorada no cura las mutilaciones del cuerpo.

Por qué este detalle de la narración del escriba es falso, mientras todo lo demás que se expone en la glosa es indudablemente cierto, tendrá que quedar en el misterio. Los que escriben de asuntos maravillosos tienen el impulso natural de exagerar su carácter extraño y maravilloso, y así se puede explicar la fábula de las propiedades curativas de la reliquia. Cualquiera que haya leído la glosa en el pasado y que haya visitado el pozo se ha llevado esa misma desilusión, sin duda, a no ser que la reliquia tenga alguna propiedad especial por la que su virtud curativa solo se manifiesta en el cuerpo de un hombre de la fe de los hebreos, o, quizá, solo en el cuerpo de un hombre religioso, devoto y puro de espíritu. Lo que es seguro es que el agua no sirve para curar el cuerpo de un necromántico adorador de Yog-Sothoth.





**S**E encuentran cosas extrañas en el viaje largo y caluroso a Damasco, la mayor de todas las ciudades, la que los sabios proclaman como centro del mundo. Sus caminos son caminos de peregrinación y de destino. En los textos de los cristianos se afirma que el apóstol Pablo vio el resplandor de Dios cuando iba camino de esta ciudad desde Jerusalén. Los peligros de camino desolado que viene de oriente son grandes, y se ven en él luces que tienden a tener un significado infernal, pues de noche, en sus trechos remotos, lo rondan los bandidos, los lobos y los genios del fuego infernal que flotan en el aire y se desvanecen con una risa burlona. A pesar de estas amenazas, el flujo de vida por el camino no cesa nunca, como el flujo de la sangre en las venas de una criatura viva, pues Damasco es el corazón que la impulsa.

Un viajero de nuestra raza que seguía este camino desde la tierra de los persas se cruzó en cierta ocasión con una amante suya de su juventud, que iba por una ruta más al norte, en una caravana con un gran séquito y con guardias armados. Al dar con ella, contempló con asombro sus carros lujoso y a sus caballeros de ricos atavíos, cuyas armaduras de lujo sonaban y tintineaban como campanillas. Descubrió que la caravana era la escolta nupcial de su antigua amante, pues la



mujer se dirigía a Constantinopla para casarse con un príncipe de esa ciudad. Su padre, el rey del Yemen, había muerto hace poco accidentalmente, por la extraña caída de una piedra, y su hermano, que acababa de ascender al trono y todavía no estaba seguro de su poder, había procurado forjar aquella alianza otorgando la mano de la princesa a un príncipe al que ella no había visto en todos los años de su vida.

La princesa no reconoció en el viajero al amante de su niñez, pues este tenía el rostro desfigurado horriblemente, y aunque podía haberse servido de una tropelía mágica para presentarle un semblante falso, optó por presentarse ante sus ojos sin alteración, y descubrió con asombro que su propio corazón no se conmovía ante la mirada altiva que le dirigió ella desde su carroza acortinada al pasar ante él: de tal modo se había consumido en cenizas el fuego de amor que antes le había ardido en el corazón. Bien se ha dicho que el paso del tiempo cura todas las heridas, aunque no sin dejar cicatrices.

Vio perderse de vista la caravana y esperó a que dejara de oírse, después, siguió su rastro hasta que cayó la noche y, cuando todos dormían en el campamento, entró en la tienda de la princesa dormida y sacó de su joyero particular un colgante que le había entregado él hacía muchos años, en prenda de su amor. No era un objeto de valor, pero le pareció divertido recuperarlo. Dejó en su lugar un alacrán vivo y cerró suavemente la tapa del joyero. Su dominio de la magia le permitió entrar y salir con facilidad del campamento armado sin que lo descubrieran. Sin esperar a enterarse del resultado de su pequeña broma, volvió a su propio camino y siguió su marcha hacia Damasco.

En este camino se encuentran de cuando en cuando carromatos de color amarillo vivo, con cubiertas de madera, que sirven de viviendas a un pueblo artero y arrogante del que se cree erróneamente que procede de Egipto, aunque no tienen el aspecto de los egipcios de sangre pura que se ven en nuestros tiempos en Menfis o en Alejandría, ni se parecen tampoco a las bandas errantes de quincalleros a los que el vulgo da un nombre derivado del país del Nilo. Los miembros de esta secta degenerada se llaman a sí mismos «los thugios», que en su lengua significa «la raza astuta», y vagan por el mundo con impunidad. Se los reconoce por la figura de un ojo rojo, ladeado y erguido, que pintan en la parte delantera de sus carromatos.



Vayan donde vayan, adquieren fama de ladrones y vagabundos. Como no tienen residencia fija, tampoco ejercen oficios estables, sino que se ganan la vida, los hombres cortando leña, o haciendo cacharros de barro, o afilando cuchillos, y las mujeres haciendo de comadronas y diciendo la buenaventura por las líneas de la mano. En todo caso, estos son los oficios que fingen ejercer, pues es bien sabido que los hombres ganan casi toda su riqueza por el robo, y las mujeres por la prostitución y provocando abortos, además de por la venta de filtros amorosos.

Algunos de nuestros eruditos han especulado que son los descendientes de Caín, el maldito, que fue marcado por Dios después de haber asesinado a su hermano, y del que huían todas las criaturas, otros creen que son la tribu perdida de Israel, condenada a vagar por el mundo sin encontrar jamás un hogar. Parece más probable la conjetura de que proceden del oriente más lejano, expulsados de su lugar de residencia por el conquistador griego Alejandro, que condujo a sus ejércitos a la India y expolió a muchos reinos extraños y paganos antes de morir de una enfermedad. En cuanto a su origen primigenio, puede encontrarse una explicación en el séptimo libro de Herodoto, en el que el historiador habla de una tribu persa llamada de los sagartos, que combatieron en las filas del gran ejército de Jerjes.

Los odian y los rehuyen en todas las tierras, de tal modo que hasta las bandas errantes sin nombre intentan matarlos siempre que se encuentran con sus carromatos de color de orina, pues dicen que los thugios se hacen pasar por ellos y envenenan las mentes de las gentes de las ciudades, predisponiéndolas contra todas las gentes ambulantes. Para evitar la ira de sus enemigos, los thugios no acampan nunca más que unas cuantas noches en un mismo lugar. Su hogar es el camino mismo, y no obedecen más leyes que las que se han establecido ellos mismos.

Los hombres son decididos y arrojados, de rostros hermosos y cuerpos fuertes, mientras que las mujeres son morenas y hermosas. En cada banda errante hay uno al que reconocen por señor, y lo obedecen, aunque sea a regañadientes, aunque en realidad todos tienen la altivez de la gente de sangre noble, y apenas aceptan a los que no son de su raza, a los que tratan con reserva. Sus hijos no tienen tendencia a jugar. Cuando tienen cinco años ya imitan el aire reservado y altivo de sus padres, y andan en vez de correr, y guardan silencio en vez de reír.



Al necromántico versado en las artes arcanas le resulta fácil hacerse aceptar por ellos como compañeros de viaje, pues sus mujeres siempre están deseosas de aprender nuevas artes mágicas, aunque comunican pocos de sus conocimientos a cambio. Les interesan cosas intrascendentes, pues solo otorgan valor a los hechizos de los que se pueden extraer beneficios económicos o que pueden servir para dañar a sus enemigos a su salvo. Aunque tanto los hombres como las mujeres son intrépidos en el combate, no tienen reparos en valerse del engaño cuando les conviene. Tienen en su alma una ruda alegría de vivir, pero carecen de delicadeza o de amabilidad, tanto para con los animales como para con las personas.

Cuando los monjes cristianos o los seguidores del Profeta que van por el camino en peregrinación les preguntan por su fe, ellos fingen adorar al Sol y a la Luna, pero si se les insiste, pidiéndoles detalles sobre sus creencias, dejan de hablar y se apartan con gestos hoscos. Esto no es más que una farsa, pues no hay raza en el mundo más hábil para mentir. El caminante que viaja y acampa con ellos por el camino, y que observa sus costumbres con mucha atención, podrá discernir aquello que ellos quieren ocultar. En cada carromato familiar llevan un altar portátil hecho de madera de sándalo tallada, con puertas cerradas que ocultan su contenido. El padre rinde culto cada noche ante el altar y ante el ídolo que se contiene en él, dirigiendo los cánticos y la oración de su familia. Esto se hace dentro del carromato, después de haber cerrado su entrada para pasar la noche, a la luz de un candil, y sus esclavos, si es lo bastante rico como para tener esclavos, se quedan fuera del carromato.

El viajero que ha conseguido ganarse cierta confianza por parte de esta raza extraña, ya que ningún forastero puede ganarse jamás su confianza completa, podrá pagar a precio de oro una breve ojeada al interior de uno de estos altares. Descubrirá que la diosa de esta gente errabunda es una forma obscena de Shub-Niggurath, la cabra de mil crías. Los thugios tienen muchas cabras, que los proveen de carne, leche y paño, y valoran la fertilidad por encima de todas las demás virtudes o bellezas de sus mujeres. Creen que Shub-Niggurath les otorga la abundancia, tanto de su ganado como del número de sus hijos. Veneran el vientre y lo que sale de él, y por eso valoran a sus hijas tanto como a sus hijos. Según su fe, mantienen una alianza singular con Shub-Niggurath, establecida en los tiempos más remotos, antes de donde se remontan las historias, y que mientras ellos cumplan su parte del trato, la



diosa los favorecerá con la fertilidad.

La imagen de Shub-Niggurath que guardan en sus altares familiares no se ve en ninguna otra parte del mundo conocido, aunque quizá sea común en la tierra no descubierta de donde proceden. Consiste en un ídolo pequeño de piedra, en forma de mujer que baila, enseñando los pechos y la vulva. Tiene el pelo revuelto, los ojos ardientes de furia, y la lengua colgando de su boca abierta, distorsionada con una mueca de lujuria. Lleva colgado al cuello un largo collar de cráneos humanos. Su vientre hinchado manifiesta que está preñada. Cuando los hombres y las mujeres quieren engendrar hijos, tocan el vientre de esta imagen, y antes de unirse entonan las palabras: A'ai y'gatu l'il ro'kanah Shub-Niggurath, que pueden traducirse así a nuestra lengua del idioma de los Primordiales: Cumple tu alianza con la raza astuta, Shub-Niggurath. Ellos entonan las palabras pero han olvidado su significado, ya que ningún thugio entiende la lengua del ser al que sirven.





**L**OS jóvenes thugios no llevan espada ni lanza, pues uno de los decretos de la alianza que tienen establecida con su obscena diosa danzante es que ningún hombre de la tribu puede derramar ni una sola gota de sangre de un enemigo. En vez de dichas armas, llevan alrededor de la cabeza, o a veces al cuello, un pañuelo amarillo y blanco, con nudos dispuestos con habilidad para poder asirlo bien con las manos, y con un lazo que puede servir para formar un nudo corredizo. Siempre que matan a alguien es por medio de la estrangulación. Aprenden este modo de matar desde la infancia, y hasta el último de ellos lo practica con habilidad y sigilo poco comunes.

Ejercen este arte de la manera siguiente: se acercan por detrás, arrojan el pañuelo por delante del cuello de su víctima y lo aprietan con fuerza hasta que esta deja de resistirse, después, enhebran la punta del pañuelo por el lazo para formar un nudo corredizo y lo tensan tirando de él mientras están de pie sobre su enemigo caído, apoyándole el pie en el cuello. Mantienen esta postura hasta que la muerte es segura. Las mujeres no matan, pues lo prohíbe Shub-Niggurath. Las mujeres de la tribu no están sujetas a esa limitación, y llevan en las fajas largos cuchillos que no dudan en emplear contra los que les hacen algún



agravio.

Para explicar esta curiosa prohibición de verter sangre, las mujeres de los carromatos relatan una leyenda del comienzo del mundo. Un demonio monstruoso consumía a los niños humanos en cuanto nacían en el vientre siempre fértil de la diosa, evitando que la Madre Negra pudiera crear la raza del hombre. El demonio era tan grande que, cuando se alzaba en el mar más profundo, las aguas no le llegaban hasta más de la cintura. La Madre se enfadó por la muerte de sus hijos y luchó contra el demonio en el mar sirviéndose de una gran espada, pero cada vez que le cortaba el cuerpo, de las gotas de su sangre se formaban demonios semejantes a él, aunque de menor estatura. La combatían con tanta furia que la diosa desesperó de poder vencerlos nunca.

Se limpió el sudor de la frente e hizo con él a dos hombres, los primeros de la raza astuta. Se arrancó del borde del vestido dos tiras de paño y entregó una a cada hombre, mandándoles que estrangularan a cada uno de los demonios menores cuando salieran de la sangre de su padre. Ellos desempeñaron esta tarea con tan rapidez y habilidad, que la diosa pudo imponerse al monstruo con su espada y hacerlo retirarse bajo las olas. En agradecimiento por la ayuda de los dos estranguladores, la diosa estableció una alianza con su tribu, ordenándoles que mataran a los que no fueran de su sangre en nombre de ella, pero nunca por la espada, solo por el lazo. A cambio, se comprometió a enviarles buena suerte y fertilidad perpetua.

La raza astuta ha cumplido con tanta diligencia su parte del pacto, que siguen inspirando el terror aun en nuestra era del Profeta. Pues tienen la habilidad infernal de disfrazarse haciéndose pasar por el pueblo común de las tierras por las que pasan, ganándose la confianza de los forasteros, lo que les permite tramar su muerte con impunidad. Tampoco matan por pasión, ni a los que odian o temen, sino que matan con frialdad y sin sentimientos a cualquiera que cae bajo sus pañuelos anudados, haciendo de ello una especie de deporte y compitiendo entre sí a porfía sobre quién comete más muertes o los asesinatos más arteros, todo ello en honor de su fe religiosa.

La parte más importante de la alianza es lo que se llama el rito del compañero. Cuando nace un niño, los thugios realizan al tercer día un rito por el que el niño se ofrece al servicio de Shub-Niggurath para el



resto de sus días. Por medio de las formas de este rito se convoca a una criatura espiritual que es un miembro incorpóreo de la progenie de la cabra prolífica, y se le hace entrar en la carne del recién nacido. El alma del niño y el alma de la criatura espiritual se unen entre sí. Esto es lo que más distingue a esta raza de los demás hombres, pues en los años posteriores este sirviente de Shub-Niggurath estará siempre con ellos y obedecerá a su voluntad en carácter de demonio familiar, cuando se lo mandan, sale de su carne y vuela a cumplir sus encargos.

El viajero que ha tenido la fortuna de ganarse la confianza parcial de esta raza tan reservada, y que ha podido pagar el derecho a asistir al rito del compañero, se encontrará sentado en círculo con otros muchos alrededor de una gran hoguera que arde bajo las estrellas. Todos sus ritos comunitarios y sus costumbres sociales se realizan bajo el cielo abierto, salvo el culto nocturno privado de la familia dentro del carromato. Procuran elegir un lugar bastante apartado de las poblaciones próximas para no ser descubiertos. Si la configuración del terreno lo permite, prefieren una hondonada protegida entre colinas bajas, pues así se disimula el resplandor de la hoguera.

El padre del recién nacido, sea niño o niña, trae del carromato en sus manos a la criatura desnuda. Los ancianos de la raza que pasan por la comarca donde se lleva a cabo el rito, y que se han reunido para participar en su ejecución, se acercan al fuego, y los cuatro más ancianos se aproximan a las llamas hasta que están lo bastante cerca como para tocarlas, y aunque parece que el calor de la hoguera debería chamuscarlos, el fuego no les hace ningún daño ni les causa molestia alguna.

El padre se acerca al fuego con su hijo, y se aproxima de tal manera que su cuerpo, al unirse con los de los cuatro ancianos del rito, forma una de las cinco puntas de un pentágulo alrededor del fuego. En el anillo exterior las mujeres empiezan a cantar una canción sin palabras, compuesta solo de sonidos vocálicos que se forman canturreando con el aliento en la nariz y en la garganta, y los jóvenes tocan música con flautas y con tambores planos que se golpean con palos curvados y que tienen sonajas de plata en los costados. Incitados por el canto y la música, se van excitando cada vez más, mientras agitan rítmicamente los cuerpos hacia delante y hacia atrás.

El más anciano de los cuatro que están alrededor del fuego con el



padre empieza a invocar a Shub-Niggurath en su lengua, que es desconocida fuera de su raza pero que no se parece a la lengua antigua de Egipto ni a la de los hebreos, a diferencia de lo que han escrito algunos estudiosos basándose en afirmaciones espurias de algunos que han afirmado conocer a esta raza. Se puede escribir también con certeza que esta invocación no está en la lengua de los Primitivos, salvo la frase A'ai y'gatu l'il ro'kanah Shub-Niggurath, que se repite muchas veces y que sirve como una especie de cántico de poder que subraya las diversas partes de la invocación.

Al ir cobrando fuerza la música y el canto sin palabras, el padre pasa al niño desnudo por entre el humo y las llamas a las manos de uno de los cuatro ancianos, y al realizarse el cambio se alza un gran grito de todos los reunidos. El niño pasa cinco veces por el fuego, pero deprisa, de manera que las llamas no le hacen ningún daño, aunque el humo irrita los ojos y los pulmones del niño, haciéndole llorar con fuerza. Aquí podemos revelar un secreto que no se halla escrito en ninguna otra parte, y que quizá sea desconocido fuera de los campamentos de esta gente errante, pues ni siquiera Ibn Schacabao lo menciona en sus textos voluminosos. El niño pasa de un hombre a otro de tal manera que su paso por el fuego imita los rayos entrelazados del pentagrama que se dibuja sin levantar la pluma del papel, en sentido contrario al del movimiento del sol, pues los estudiantes de las artes necrománticas saben bien que el pentagrama solo se escribe como signo de poder cuando se dibuja con una línea continua cuyo final se junta con su comienzo.

Cuando suena el quinto gran grito y ya se ha completado el pentagrama alrededor del fuego, la madre del niño introduce en el círculo un cabrito joven, blanco y sin tacha. El animal camina con calma, sin resistirse, como si fuera vagamente consciente de su misión elevada y se sometiera a la voluntad de la diosa. Dos muchachas en la primera estación de sus flores lo llevan sujeto con cuerdas atadas a sus patas delanteras para retenerlo por si quisiera huir del fuego, pero se dice que esto rara vez es necesario. La madre del niño levanta con una mano la cabeza de la cabra y con la otra le da un tajo en la garganta, mientras el padre pone al niño que llora bajo la fuente de sangre que mana de la herida. Se baña al niño completamente en sangre antes de que la cabra tropiece y caiga muerta, mientras los espectadores del rito, frenéticos, provocan un gran estrépito gritando, aplaudiendo, dando pisotones y



golpeando cacharros de metal y escudos con palos y piedras.

Los ancianos recogen el cuerpo de la cabra y lo arrojan al fuego. Mientras asciende al cielo de la noche el humo de su pelo ardiente, el más anciano recoge al niño de las manos ensangrentadas del padre y lo levanta sobre el fuego mismo, alzándolo todo lo que puede con los brazos extendidos para que no se queme el niño. Lo que sucede a continuación es un misterio de esta raza, que todos los espectadores del rito se comprometen a no desvelar en toda su vida, y ninguno lo ha desvelado, pues existe la creencia universal de que trae mala suerte hablar de los misterios de ningún pueblo, y de que esta falta de respeto a las cosas sagradas hace caer sobre nuestras cabezas la ira de los dioses. Sin embargo, podemos escribir que desciende de las estrellas una presencia en forma de neblina o de humo, contra el curso del humo que se levanta de la hoguera, y que envuelve el cuerpo del recién nacido y se introduce en su carne.

En el momento mismo en que la presencia entra en el niño, este deja de llorar y se queda callado y atento. Los que lo miran a los ojos advierten en él una conciencia poco natural, señal clara de que reside en él su demonio familiar. Aunque la mente del niño no está formada, la del demonio ya está completa y madura. Tienen que pasar años para que la conciencia del niño y la de su espíritu familiar se fusionen en armonía.

El rito concluye con grandes celebraciones y fornicación, que tiene lugar poco más allá del círculo de carromatos y de donde alcanza la luz de la hoguera. Si alguna de las dos muchachas que condujeron a la cabra sagrada es doncella, la desfloran ritualmente aquella noche, entregando su virginidad en ofrenda a Shub-Niggurath, y se considera que esto da más suerte al niño. Siempre se procura encontrar al menos a una virgen para el rito, pero esto no siempre es posible, y cuando no hay ninguna disponible, el rito se lleva a cabo con disgusto de los padres, que consideran que la falta de desfloración es de mal agüero. La gente baila, bebe vino y come, pero no consumen la carne chamuscada de la cabra, que se deja consumir por entero en el fuego. Para asegurarlo, alimentan constantemente con leña las llamas durante el resto de la noche. El rito no concluye hasta la primera luz del alba, cuando los que han participado en la fiesta se retiran a sus carromatos a dormir.





**L**A cabra de mil crías otorga a la raza errabunda que la venera la abundancia y la fertilidad y un grado de buena fortuna en cuestiones de azar que está por encima de la habitual en los hombres. La suerte del thugio le permite entrar a robar en las casas o cometer hurtos sin que lo descubran, y, si lo sorprenden y lo atrapan, le permite huir de su prisión con facilidad, por todo esto, no hay en el mundo banda de ladrones más atrevida que ellos. Su suerte los asiste también en actos más siniestros de asesinato, que cometen en la persona de los forasteros, no solo para mayor gloria de su diosa, sino también para beneficiarse. Cuando matan abiertamente, a vista de los hombres, es por un arrebató de pasión, pero cuando matan por dinero lo hacen con frialdad y en secreto.

Ninguna raza domina mejor el arte del asesinato. Empiezan por engañar a la víctima entablado con ella una falsa camaradería y comiendo y bebiendo con ella, después, cuando están seguros de encontrarse a solas con la víctima, uno de ellos la sujeta con firmeza por los brazos mientras el otro, que está detrás de la víctima, le echa el pañuelo al cuello y lo aprieta con tal fuerza que le impide gritar. Como estos asesinatos suceden por el camino, y las víctimas suelen ser



mercaderes que van de una ciudad a otra, y como los asesinos queman inmediatamente los cadáveres para que no quede rastro de su crimen, no suelen ser detectados, y para cuando la familia del asesinado lo echa en falta, los que acabaron con su vida ya están a centenares de leguas del lugar donde se cometió el crimen.

Dentro de la alianza con Shub-Niggurath figura el compromiso de que cada hombre debe cometer un asesinato al menos una vez cada año como sacrificio a ella, para que los beneficios de la diosa sigan cayendo sobre las cabezas de su pueblo. Entre ellos hay algunos con gran habilidad en las artes del asesinato y que matan con mayor frecuencia para su propio beneficio, pero hasta los menos sangrientos de ellos cumplen con su obligación para con su diosa, y a los ancianos y a los muy jóvenes o a los débiles y enfermos les ayudan otros más ágiles y fuertes. La obligación comienza al cumplir los dieciséis años y perdura hasta la muerte. Es una cuestión de la que no hablan, ni siquiera entre ellos, por miedo a que alguien oiga por casualidad algún detalle de un asesinato concreto y lo recuerde, pero los que han estado presentes en la recitación de la alianza con la diosa, que nunca se pone por escrito, ni siquiera en la propia lengua de ellos, no puede dudar que cumplen con diligencia este requisito del pacto.

Matan indiscriminadamente a ricos y pobres, pero prefieren a los ricos, por el beneficio añadido de los bienes de los que se apoderan. No matan a los vecinos de los pueblos, ni siquiera en los casos en que les resultaría facilísimo. La muerte de un hombre de la localidad provocaría inmediatamente la alarma en la aldea o en el pueblo antes de que la caravana de carromatos amarillos hubiera tenido tiempo de alejarse lo suficiente para estar libre de sospechas. Los hombres de los pueblos pueden comer con ellos, acostarse con sus mujeres cuando estas practican la prostitución, e incluso insultarlos o golpearlos, sin temer por ello la muerte a sus manos: tan perfectamente controlan sus pasiones en esta cuestión esencial para su unión con la diosa. Y ello a pesar de su carácter violento, que resulta incontrolable en otros sentidos.

Otro punto de la alianza afirma que cada hombre debe ofrecer a su primogénito a la cabra prolífica antes de cumplir los veintinueve años de edad. Si no se hace así, se despierta la ira de Shub-Niggurath, que recae sobre el hombre en forma de grave desventura que no tarda en tener consecuencias mortales. Los hombres temen tanto este incumplimiento



que los que por naturaleza no son aptos para engendrar hijos, cosa que sucede a veces por lesiones o enfermedades de los órganos genitales, intentan robar a los niños de los pueblos por los que pasan, para poder adoptarlos formalmente como propios y presentarlos así en el rito del compañero del alma en su tercer día de vida. Solo corren este peligro de raptos los niños recién nacidos en sus tres primeros días de vida. Los roban de sus cunas, incluso bajo el suave aliento de sus madres dormidas, y el ladrón deja en su lugar una piedra. Esto ha dado pábulo en algunas tierras a la fábula de que los espíritus de los campos y de los árboles roban niños, ficción esta que procuran alentar por todos los medios los de la raza astuta, que siempre están muy dispuestos a contar consejas a cambio de dinero.

Si un hombre tiene un hijo con incapacidades mentales o corporales, puede intentar cambiarlo por el hijo de algún vecino, en vez de matarlo con sus propias manos. A los recién nacidos que están tullidos o que son sordos o ciegos los matan poco después de nacer, solo en los casos en que la madre es de corazón tierno y suplica a su marido que perdone la vida al pequeño, este cambia al niño imperfecto por otro sano de cuerpo y dotado de todos sus sentidos. En estos casos, cuando roban un niño en un pueblo, en vez de una piedra dejan en la cuna al niño con malformaciones. Esto solo lo hacen rara vez, pues tiende a provocar la alarma y la indignación contra ellos, y los que tienen este capricho son castigados gravemente por los ancianos.

Las vírgenes entregan su virtud al servicio de la diosa en el término de un año de la llegada de la menstruación, participando en el rito del compañero, y a cambio, según los términos de la alianza, Shub-Niggurath les otorga el poder de la segunda vista, sin que tengan que consumir las arañas blancas de las cuevas cubiertas de hongos del Espacio Vacío. Todas las mujeres de esta raza son capaces de ver la presencia de los muertos ambulantes con tanta claridad como las ven sus gatos, y perciben a los demonios cuando se mueven entre ellos. Tienen gran habilidad para adivinar el porvenir. Su método preferido es por las líneas de la mano, pero también se sirven de otra técnica de adivinación que no existe en ninguna otra parte, y que afirman que les enseñó la propia diosa.

Es una adivinación por medio de las estrellas y de la tierra. En siete guijarros planos se pintan con tinta roja, parecida a la sangre, unos

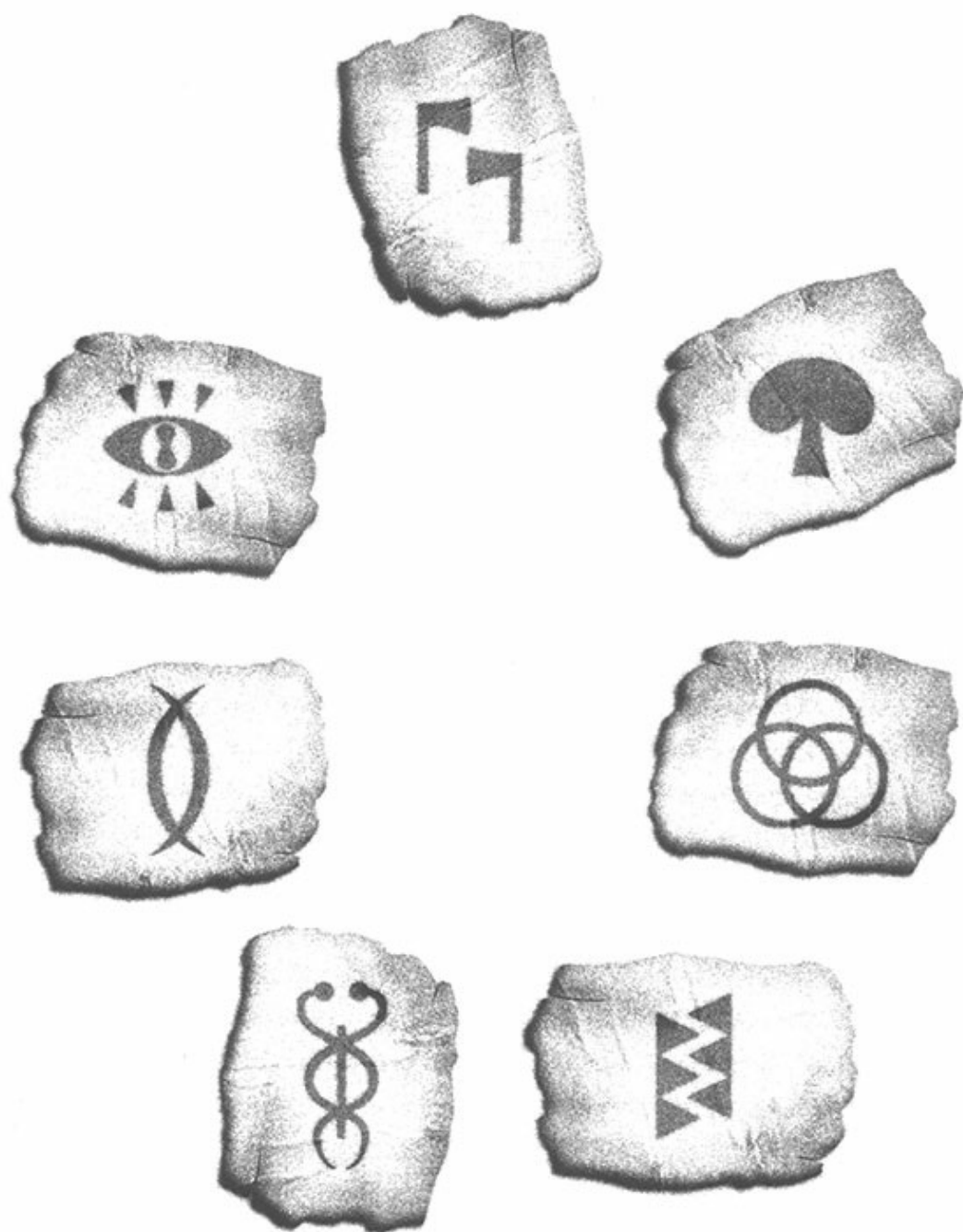


signos que representan a los siete señores de los Primordiales y sus afinidades con los siete cuerpos errantes de los cielos. El signo de Cthulhu muestra dos cabezas de hacha opuestas, el de Shub-Niggurath parece un árbol, el signo de Yog-Sothoth son tres anillos entrelazados, el signo de Yig muestra dos hileras de dientes triangulares, el de Nyarlathotep son dos serpientes enroscadas una sobre otra, el signo de Dagón es como dos medias lunas trabadas, el de Azathoth representa un ojo sin párpado.









*Símbolos de los siete señores de los Primordiales*



Estos guijarros se arrojan en el interior de un círculo que se traza en el polvo del suelo y que tiene en el centro una cruz que lo divide en cuatro cuadrados. Las mujeres thugias entienden que este círculo representa las doce casas de las estrellas, y aunque solo tiene cuatro divisiones, se supone que cada cuarto está dividido a su vez en tres cuñas que arrancan de su punta, y que se corresponden con las tres casas del cuarto del zodiaco correspondiente.

Las mujeres que ejercen este arte leen la respuesta a la pregunta que se les formula observando en qué parte del círculo caen los guijarros y sus relaciones mutuas. El cuadrante del círculo de la parte inferior izquierda corresponde a las casas del Carnero, del Toro y de los Gemelos, la de la parte inferior derecha, a las casas del Cangrejo, del León y de la Virgen, las del cuadrante superior derecho, a las casas de la Balanza, del Alacrán y del Arquero, las del superior izquierdo, a las casas de la Cabra Marina, del Aguador y de los Peces.

Como ejemplo de la práctica, si, al arrojar las piedras, el guijarro que lleva el signo del planeta Marte, que está asociado a la naturaleza de Cthulhu, cae en la casa del Alacrán, se considera que su acción es fuerte, pues esta es la casa nativa de Marte. Y así se lleva a cabo esta predicción de los hechos sobre el seno de la Tierra, por medio de las fortalezas y debilidades que atribuyen los astrólogos al cielo.

Dicen que los nombres de los siete señores son los nombres secretos de los planetas, creyendo que solo su raza recuerda estos nombres y que el resto de la humanidad los han olvidado. Han conservado formas estropeadas de estos nombres en sus relatos orales, aunque solo el de Shub-Niggurath lo expresan con corrección. Saben poca cosa de la naturaleza y aspecto de los siete señores. Confunden a los Primordiales con los cuerpos errantes de los cielos, y no distinguen entre los planetas y los dioses cuando hablan de ellos. Para su filosofía, Shub-Niggurath y el Lucero del Alba son una misma cosa.

Se sirven de esos guijarros de otro modo, para actos de magia maléfica. Cuando las mujeres que los preparan albergan odio hacia cualquier persona que no sea de su raza, esperan a que pase la persona, ocultas detrás de alguna pared o de una mata con una de esas piedras en la mano. Cuando pasa su enemigo, escupen en la piedra y la arrojan de tal modo que dé a la persona, y después se escabullen en



silencio, pues tienen la creencia de que si las descubren cometiendo el acto, el hechizo no surtirá efecto. Opinan que la piedra hace caer la desventura sobre la cabeza de la persona a la que golpea, y a veces la arrojan al ganado, o a caballos, o incluso a graneros y otros edificios. Los habitantes locales que perciben el golpe de los guijarros creen que los arrojan los genios u otros espíritus de las colinas y las aborrecen como cosas antinaturales.

El tipo de desventura que sobreviene depende de la piedra elegida para realizar el hechizo. La piedra de Cthulhu provoca disputas y heridas violentas, la de Shub-Niggurath produce la impotencia o infelicidad en asuntos amorosos, la de Yog-Sothoth engendra discordias familiares, la de Yig provoca enfermedades y debilidad del cuerpo, la de Nyarlathotep produce pérdida de riqueza, la de Dagón, la locura, la de Azathoth, el fracaso en una empresa.





**M**AL haría el viajero versado en las artes de la necromancia en tratarse con el pueblo elegido de Shub-Niggurath si este pueblo no poseyera alguna enseñanza valiosa que no se pudiera encontrar en otra parte, pues son una raza traicionera y saben ocultar bien su malicia hasta el momento de la ejecución, ni tampoco puede considerar ningún hombre que es amigo suyo de verdad, a no ser que sea de su misma sangre. La magia de las mujeres es un arte trivial que no merece la pena aprender, a excepción de una habilidad concreta que solo conoce esta secta bárbara, la de elaborar botellas del alma.

A cambio de su fe, su diosa obscena les ha enseñado un arte mágico por medio del cual es posible convocar las almas de los muertos y encerrarlas en botellas de vidrio, tal como hacen los magos de nuestra propia raza cuando encierran a los genios en anillos y en recipientes de bronce. El alma cautiva por este arte es esclava del dueño de la botella, y toda la sabiduría que ha poseído durante su vida, así como su conocimiento de la vida y de la muerte, está al alcance de su dueño, que lo puede interrogar. El alma cautiva no comunica sus secretos de buena gana, pero cuando se calienta la botella sobre el fuego, el alma sufre tormentos infernales y no tarda en estar dispuesta a cumplir los deseos



de su amo.

Las almas hablan por medio de un peso pequeño de plomo que está suspendido de un hilo de seda, dentro de la botella, de tal modo que el peso cuelga cerca de la pared de la botella. Cuando se hace una pregunta, el plomo se mueve y golpea el vidrio, produciendo un sonido como el de una campana de cristal. Escuchando el tintineo de la botella, habiendo abierto y despejado la mente, se oye hablar a la voz del alma, que dice la respuesta a la pregunta. Solo el dueño de la botella puede discernir la voz del alma, pues a los demás les parece un simple tintineo sin sentido. El acto de elaborar la botella vincula entre sí al que la prepara y al alma que está cautiva en ella, de tal manera que tienen una comprensión común y cada uno es capaz de comprender las palabras del otro.

En su aspecto exterior, estas botellas no miden más de medio codo de altura y una cuarta de anchas, de lados lisos y con un tapón de cuero sellado con lacre verde. El vidrio es incoloro y transparente, y dentro del recipiente hay un vapor arremolinado que parece humo y que nunca deja de hacer volutas y de caer. La parte inferior de la botella contiene la orina del que la elaboró, pues las mujeres thugias creen que la orina sirve de cuerpo tangible para el alma cautiva, y que sin ella el alma sería demasiado insustancial para guardarla en ningún receptáculo material. En la orina ponen trozos de pelo, de piel, de uñas o de hueso del cadáver de la persona cuya alma quieren esclavizar, y también unas cuantas gotas de su propia sangre, que se extraen durante el rito por el que se atrae al alma.

El rito se realiza invariablemente durante la luna nueva, que es la noche más oscura del mes, cuando las fuerzas de Shub-Niggurath tienen su máxima potencia y se pueden mover con libertad por la superficie de nuestro mundo. La hechicera escribe con tinta negra en la palma de su mano izquierda el nombre verdadero del alma que quiere capturar, y en la palma de su mano derecha escribe el nombre verdadero de ella misma. El nombre verdadero de un hombre o de una mujer es el nombre que le dieron los padres que lo engendraron, o, en el caso de un esclavo, el nombre que le da su amo. La hechicera va a un lugar alto y despejado, al aire libre, bajo las estrellas. Introduce en la botella abierta los fragmentos robados del cadáver y orina en la botella, de modo que la orina esté caliente durante el rito, pues si pierde el calor antes de que



se realice el rito, la magia no tendrá fuerza para provocar la presencia del alma. Hace esto a la luz de una vela o de un candil, y más tarde se sirve de la llama para fundir el lacre verde que sella el tapón cuando el alma ya está en su prisión.

Después de haber preparado la botella abierta con su orina y con las reliquias del muerto, se hace un corte pequeño en la palma de la mano izquierda y deja caer siete gotas de su sangre en la orina. El siete es el número de Shub-Niggurath, y es de suyo una invocación a la diosa. Se extiende la sangre sobre la palma de la mano derecha, juntando las manos, y después sujeta con fuerza la botella, presionando sobre los lados de esta con los nombres que tiene escritos en las palmas, de manera que siente en los dedos el calor de su orina. Acerca la cara a la boca de la botella y le echa su aliento cálido mientras pronuncia el nombre verdadero del muerto. Hace esto siete veces, mientras mantiene en su mente una imagen de la persona cuya alma desea. Después, pronuncia el hechizo siguiente.

Yo soy \_\_\_\_\_, yo soy la señora de la botella, yo soy la orina de la botella, yo soy la sangre de la botella. Entra aquí, \_\_\_\_\_, por tu nombre verdadero te invoco, por el calor de esta orina te convoco, por el fuego de esta sangre te apremio. Te llamo de los valles más lejanos entre las estrellas, te llamo de los cielos más altos, te llamo de los infiernos más hondos. Debes obedecer. Yo soy la hija de Shub-Niggurath, por el poder de mi madre, debes obedecer. Por estas palabras hechas carne, debes obedecer.

La hechicera escupe entonces en la botella pensando en el nombre del muerto y la eleva hacia el cielo de la noche. El alma acude sobre la boca abierta de la botella, formando como una neblina plateada, y poco a poco, como obligada a obedecer a pesar suyo, va descendiendo hasta el interior de la botella. Acto seguido la que hace el hechizo suspende el peso de plomo por el interior del recipiente, dejando que cuelgue cerca de la superficie de la orina, y después, mientras sujeta su hilo de seda contra el borde de la boca de la botella, pone sobre su boca el tapón y lo fija en su sitio de un golpe con la palma de la mano izquierda, de tal manera que deja en su superficie una huella de su sangre. Después funde una barra de lacre a la llama de su candil y deja caer el lacre sobre el tapón hasta que su superficie esté cubierta de lacre por completo.



Cuando la botella se ha preparado debidamente, su peso de plomo empezará a tintinear inmediatamente contra el costado del recipiente de vidrio, y dentro del mismo se formará una nube blanca visible, pero el alma no adquirirá el don del habla hasta varias noches más tarde. La impresión del cautiverio la vuelve loca, y solo recobra la capacidad de entender las preguntas que se le puedan formular cuando ha recuperado cierto grado de conciencia de su estado. Esta práctica mágica la pueden realizar hombres y mujeres, pero entre ese pueblo errabundo son las mujeres las que la usan con mayor frecuencia, pues los hombres tienen poco que ver con las artes arcanas, aparte de los ritos que realizan en honor de su diosa.

La botella del alma tiene varias utilidades. En primer lugar, proporciona un criado que otorga el poder de su esencia al hacedor del hechizo, con lo que el hacedor cobra nueva fuerza, tanto física, en su cuerpo, como en el poder de su voluntad. Este poder se potencia más aún a cada nueva alma que se captura. El mago que posee cinco o seis botellas del alma tiene la fuerza de dos hombres, y con la fuerza de su mente no le cuesta ningún esfuerzo obligar a obedecerlo a las criaturas espirituales de menor categoría. En segundo lugar, el hecho de poseer una botella del alma permite acceder a los secretos de los muertos. Todo lo que supo en vida el alma cautiva, y todo lo que ha aprendido después de la muerte, está al alcance de su amo, que solo tiene que preguntarle.

La mayor virtud de la botella del alma no son estos dones, con todo lo preciosos que pueden parecer estos dones, sino el sufrimiento que produce al alma que está presa en su interior. El tormento de la botella es mayor que el tormento del infierno, aun cuando no se caliente la botella sobre una llama para aumentar el dolor. El necromántico puede servirse de la botella del alma como modo de castigar a sus enemigos. Puede atormentar tras la muerte a aquellos a los que no pudo abatir en vida. El suplicio del alma no se mitiga mientras siga intacta la botella. Las mujeres de los thugios no se sirven de este hechizo para recoger las almas de sus amigos, sino para apresar las almas de sus enemigos y hacerlas sufrir.





**D**AMASCO se extiende como una joya reluciente en el vientre de la noche cuando se acerca uno a ella al caer la tarde al final de un largo viaje. Sus diez mil lámparas iluminan las terrazas de sus edificios y las cúpulas de sus minaretes, empañando el brillo mismo de las estrellas de los cielos. El ladrido de sus perros, el suave murmullo de las voces de los que se sientan a conversar a las puertas de sus casas, y la risa que sale de sus tabernas y de sus posadas, se combinan para formar una música de compañía humana que resulta agradable en los oídos del hombre cansado de viajar. Sin duda no hay ciudad en el mundo más agradable para vivir en ella para los que poseen riquezas y están dispuestos a repartirlas con liberalidad a cambio de recibir servicios.

En esta ciudad prospera una clase de hombres llamados agentes, ya que hay idas y venidas constantes de caravanas y las calles están llenas constantemente de recién llegados que no saben dónde dormir ni qué hacer para que les sirvan de cenar. Están desvalidos como niños de pecho, pero los centenares de hombres que ejercen esa profesión los orientarán para que consigan todo lo que necesitan y para hacerles la vida agradable, a cambio de una modesta remuneración. En Damasco



no hay nada imposible de conseguir, los que tienen sed de vino, beben, los que huyen del tedio, se divierten, los que buscan mujeres, se sacian. Hasta los deseos más oscuros, que podrían suscitar repugnancia en otras ciudades, se cumplen con facilidad en esta ciudad, hermoso modelo de hospitalidad comercial.

El recién llegado que quiere comprar una casa puede elegir entre muchas viviendas espléndidas, pues gracias a las llegadas y salidas constantes de personas de la ciudad siempre hay fincas disponibles. En el barrio del norte hay una calle tranquila que se llama «la calleja de los Eruditos». A ambos lados de esta calleja serpenteante, pavimentada, por la que apenas cabe un carro de bueyes, se levantan casas de ladrillo que destacan por la modestia de sus entradas, que apenas son más que unas puertas bastas, sin ventanas ni otros adornos en las fachadas ininterrumpidas que dan a la calle.

Apenas se suele ver a los habitantes de la calleja de los Eruditos, y las gentes de Damasco procuran tener el mínimo trato posible con ellos, ya que se dice que son brujos que, tras sus portales cerrados, se dedican a estudios arcanos. Se ve entrar a sus criados, que no hablan jamás de los asuntos de sus amos, por las puertas modestas, por las mañanas, trayendo del mercado alimentos y otros artículos en cestas. En algunas raras ocasiones se los ve salir por la noche cargados de bultos extraños y volver con las manos vacías.

Al viajero recién llegado a la ciudad, que quiera quedarse allí algunos años y practicar las artes necrománticas, y que haya tomado a su servicio a un agente astuto, le ofrecerán cualquiera de esas hermosas viviendas que esté disponible en esos momentos. Aparte de diferencias menores de aspecto de estas casas, todas ofrecen comodidades semejantes. Cada una tiene su jardín trasero con frutales y paseos en sombra. Tienen las ventanas altas, para recoger la brisa del anochecer, que baja por los pasillos de mármol y por las escaleras y refresca hasta las cámaras inferiores, y los altos muros cierran el paso a los ruidos y a los malos olores de la ciudad. Las casas tienen tres pisos, y bajo estos hay sótanos adecuados como almacenes o para realizar actividades que requieran discreción.

En una casa así puede vivir en paz y con lujo el hombre hábil en las artes secretas y que, en consecuencia, puede conseguir sin dificultad tantas monedas de oro como le hagan falta, y allí puede proseguir sus



estudios sin que lo observen los ignorantes. En Damasco se puede comprar cualquier cosa, hasta a los soldados que rondan por las calles de noche, a los que se puede convencer fácilmente para que sean sordos a los gritos de dolor o de terror que salen a veces de las casas grandes ante las que pasan en sus rondas.

El agente conseguirá esclavos acostumbrados a atender a las necesidades del practicante de los grandes misterios. Es prudente privarlos de la lengua, si es que un amo anterior no se las ha cortado ya, para asegurarse de que lo que observen dentro de las paredes de la casa no se convierte en tema de hablillas ociosas. Los esclavos mejores proceden de las tribus de la costa norte de África, cerca de las Columnas de Hércules. No tienen reparo en manejar cadáveres ni en abrir tumbas, y tienen carácter equilibrado y sin mucha imaginación. Si se los trata con generosidad, son leales en el cumplimiento de sus deberes.

Cierto viajero que acababa de llegar a Damasco y estaba versado en las artes necrománticas se compró por una buena suma una de las casas de la calleja de los Eruditos, por medio de un agente, y se dispuso a proseguir sus estudios a salvo y en paz. Una vez que tuvo que deshacerse de un cadáver, optó por enterrarlo en un rincón del sótano, como recurso que requeriría el mínimo esfuerzo y que llamaría menos la atención. Imagínate su consternación cuando, al levantar el suelo del sótano, descubrió tal densidad de huesos amontonados sobre más huesos que no quedaba lugar donde meter el cadáver. Disgustado, hizo que sus criados volvieran a tapar el suelo y que llevaran el cadáver a una fosa común que estaba más allá de la puerta norte de la ciudad.

Los religiosos y los nobles de Damasco conocen las actividades que se llevan a cabo en la calleja de los Eruditos, y en general las desaprueban, pero ninguno se atreve a acusar de actos ilícitos a los habitantes de esta calleja tranquila, sin contar con pruebas claras y materiales, pues temen las consecuencias de obrar por sí solos, sin contar con el apoyo y la indignación de la multitud de la plaza del mercado. Es fama que los enemigos de los brujos y de los necrománticos no viven muchos años ni son felices. Como todos los que moran en la calleja de los Eruditos son ricos, y pueden comprar favores cuando los necesitan para proseguir sus estudios sin sufrir molestias, no se hace nada en su contra, a no ser que se haya cometido un crimen tan patente y atrevido que los que tienen a su cargo la administración de la justicia



no pueden cerrar los ojos, aunque lo prefirieran.

En esas raras ocasiones, el residente de la calle que ha sufrido la acusación hará bien en cerrar su casa y marcharse durante algunos meses, hasta que se pueda arreglar el asunto discretamente a base de sobornar a los gobernantes de la ciudad, y, si los sobornos resultan insuficientes, contratando a asesinos a sueldo para que eliminen a los que quieren llevar adelante la acusación.

Es muy raro que se produzcan complicaciones de este tipo, y en general los residentes de la calleja de los Eruditos tienen libertad para realizar los estudios que quieran. Los sótanos son lo bastante profundos para acallar el sonido de los cánticos e incluso el más fuerte de los gritos. Cada uno atiende a su trabajo y no se interesa por el trabajo de su vecino. Si se producen incidentes desagradables dentro de los muros de una casa, es posible contratar por medio de agentes a limpiadores que eliminan todo rastro del hecho con discreción y eficiencia. Bien puede escribirse que no hay lugar más satisfactorio ni seguro en todo el mundo para que el necromántico ejerza su profesión elegida.





**L**OS secretos de la ciudad de Damasco son muchos, pues es una de las ciudades más antiguas de este mundo de las que son obra de las manos del hombre. No hay secreto más envidiado por otras tierras que el de la elaboración del acero de Damasco, que es más fuerte y más flexible que el de cualquier otra ciudad. Las espadas forjadas con este acero no se rompen en el combate, sino que cortan las hojas de otros aceros inferiores como si estas fueran de bronce y hienden los escudos y las armaduras del enemigo. Estas hojas son tan deseadas por los guerreros, que se venden a alto precio en las casas de los mejores espaderos, y hasta a los ricos les resulta difícil conseguirlas por su gran fama, ya que las hojas se venden en cuanto se han forjado, a veces sin que hayan tenido tiempo de enfriarse del fuego.

Los armeros de Damasco guardan bien sus secretos, pues saben que a cualquier otra ciudad del mundo le agradaría producir tan buen acero, pero el secreto que guardan mejor es uno que pocos creerían, y es este: que el acero de Damasco no se hace en Damasco. Lo importan del Líbano los espaderos de la ciudad, y solo se consigue en un pueblo pequeño en la costa del mar, donde reside un clan de mercaderes arrojados. Tampoco son ellos los que hacen el acero, sino que lo



obtienen en forma de lingotes del tamaño y forma de una mano extendida, a los que los herreros de Damasco dan forma de espada. En realidad, en toda la ciudad de Damasco no hay fuego lo bastante caliente para fundir el acero de Damasco, ni siquiera en la mayor de sus forjas, pues lo más que se puede hacer es calentar los lingotes hasta que están al rojo y se vuelven flexibles, y batirlo después y plegar el acero con martillos pilones, volviéndolo sobre sí mismo muchas veces y machacándolo hasta que sus capas son finas como el pan de oro y se unen entre sí por el efecto del fuego.

Las espadas de Damasco se hacen en Damasco, pero el acero procede de un lugar que no se figuran los que lo blanden en la batalla. Si el viajero que visita esta ciudad entabla amistad con un armero y se gana su confianza, acabará por ver que el forjador se reúne con una pareja de forasteros que vienen del Líbano con una carreta de bueyes muy cargada de lingotes de acero. No se esfuerzan por proteger su carga, con todo lo preciosa que es, ya que de nada serviría en otra ciudad, pues así como es cierto que no hay fuego humano capaz de fundir el acero de Damasco, también es cierto que solo las forjas de esta ciudad son lo bastante ardientes para dejarlo dúctil para que se le pueda dar forma con el martillo. No tendría valor para los herreros de ninguna otra tierra, salvo quizá para los de la lejana tierra de Catay, de los que se cuenta que son hábiles en la fabricación del acero.

Esos mercaderes del Líbano tienen aspecto rudo y habla vulgar, pero son aficionados al vino, aunque no les gusta pagarlo de su bolsillo. Se dejan invitar por cualquiera de los presentes en la taberna, y ellos a su vez no invitan nunca para devolver la cortesía, y por eso son poco apreciados por los hombres de la ciudad. Puede que sea también por su aspecto extraño, pues tienen las cabezas anchas y las bocas de una anchura poco natural, parecidas a las bocas de las ranas, y ojos saltones que les asoman de los cráneos aplastados. Sus manos son húmedas al tacto, y tienen las mejillas y los cuellos siempre húmedos del sudor de su cuerpo, pero, a pesar de estar sudando constantemente, su piel es fría. Deben beber muchísimo para recuperar la humedad que pierden de día y de noche, y por ese motivo andan por las tabernas después de realizar sus tratos.

Aunque es difícil emborrachar a esos mercaderes extraños, no es imposible si se los invita a vino encabezado, el más fuerte que haya en



Damasco, y entonces se ponen a hablar de su casa con nostalgia, y cuentan cuánto les desagrada estar lejos del mar, al que aman como a su madre. No es posible sacarles en una sola noche la historia del acero, y nunca la cuentan con todos sus detalles, pero, tras varias noches de excesos en las tabernas, el hombre paciente que conoce las cosas arcanas puede recopilar los fragmentos del relato, que se escribe brevemente.

El pueblo de los mercaderes se llama Shaalon, y habitan en él unas veinte docenas de familias, relacionadas todas entre sí por vínculos de sangre. Se han ganado la vida con el mar desde tiempos inmemoriales, y ninguno sabe cuándo se fundó su pueblo, pero han sido mercaderes y pescadores desde más allá de lo que recuerda el más anciano. Ambos oficios florecen de una manera tan asombrosa que es la envidia de los demás pueblos de la costa, y los que no son naturales de Shaalon lo achacan a la buena suerte, pero la causa verdadera es la asociación de los naturales del pueblo con los Profundos, los hijos de Dagón, que moran en el mar, a pocas leguas de la costa.

Los habitantes de Shaalon no solo comercian con los hombres, sino con los Profundos, que han establecido vínculos matrimoniales y de sangre con los del pueblo. Esto no ha de extrañar, sabiendo que los Profundos admiran la belleza de nuestras mujeres más que la belleza de las de su propia especie. De este modo, la sangre de los Profundos se ha mezclado con la de los de la aldea durante mil años o más. Los Profundos comercian con ellos ofreciéndoles las riquezas del mar e impulsan los peces hacia sus redes para asegurarles capturas abundantes, y, a cambio, los del pueblo les ofrecen todos los objetos y sustancias de las tierras secas que desean los Profundos, tales como sedas finas y de vivos colores, pues les encantan los ornamentos y decoran sus cuerpos con joyas y con los paños que pueden resistir los efectos del agua del mar.

Son los Profundos los que proporcionan a los del pueblo los lingotes de acero a los que en Damasco se da forma de armas de guerra. Han desvelado a los hombres de Shaalon cómo se elaboran, pues no tienen secretos para las gentes de tierra a las que tienen por parientes, y a los mercaderes se les puede sacar el secreto cuando están borrachos. Los Profundos dicen que caen al mar muchas piedras de las estrellas que tienen núcleos de metal, algunas pequeñas como una aceituna, y otras



grandes como un carromato. Yacen en el fondo del mar, y los Profundos las recogen, pues saben reconocerlas en virtud de una especie de sonido que emiten, eso cuentan los mercaderes, aunque no puede tratarse de un sonido que se perciba por los oídos. Después de haberlas reunido, las llevan hasta chimeneas del fondo del mar donde los fuegos de la tierra son más ardientes que la forja más caliente, y en esas chimeneas las funden hasta reducirlas a lingotes.

Eso cuentan los Profundos a los hombres de Shaalon, y los estudiosos saben bien que superan a todos los demás pueblos de este mundo en el trabajo fino de los metales, pues las mujeres de los Profundos se adornan de joyas de fina labor, con espirales hábilmente trazadas y escamas delicadas de oro, con muchas piedras preciosas engastadas, y llevan estas joyas en las cabezas, y a veces en las muñecas. Esta vanidad es común a las mujeres que son de pura sangre de los Profundos y a las de sangre mixta. A cambio de los lingotes de acero, los del pueblo les entregan piedras de colores que usan en sus ornamentos, que también realzan con muchas perlas finas de lustre superior.

Este es el secreto del acero de Damasco, que guardan bien los espaderos de la ciudad, tanto por vergüenza e ignorancia como por codicia, pues no son capaces de reconocer que su ciencia no alcanza a fundir el acero, y nunca interrogan estrechamente a los mercaderes de Shaalon por miedo a perder acceso a sus cargas preciosas de lingotes. Por eso, los hombres que trabajan el acero no saben nada de cómo se elabora bajo las olas ni de su origen entre las estrellas. Si no llegara a Damasco la única carreta que lo trae del Líbano, cesaría todo el comercio del acero, tan tenue es la base de esta célebre industria.





**E**N Damasco la vida está llena de lujo y de variedades de todas las clases imaginables. No hay diversión demasiado oscura o demasiado decadente, siempre que haya riqueza para compensar al agente que la proporciona. Los que buscan entretenimiento más refinado lo encontrarán en la universidad, donde hay todos los días debates interesantes sobre cualquier punto de filosofía, de matemáticas o de historia. Es fácil adquirir sirvientes atractivas y muebles y adornos finos, los puestos de los mercados de libros crujen bajo el peso de obras raras sobre alquimia, necromancia y otros temas arcanos, y a la mesa del propietario adinerado capaz de ofrecer banquetes espléndidos y diversiones entretenidas acuden en tropel sus conocidos dotados de ingenio.

Solo hay un bien difícil de conseguir en esta maravilla de ciudad: la bendición de la soledad. Aun estando cerrada con llave de noche tras la puerta de la casa, a solas en una cámara de meditación, llegan de más allá de las ventanas, arrastrados por el frescor de la brisa de la noche, los ladridos de los perros, los gruñidos de los camellos, las voces de las ramerías que llaman a sus clientes. Es imposible cerrar por completo la conciencia a la gran multitud de almas que se agolpan a todos lados



como las aguas de una inundación.

Las noches en que apenas corre el aire, y cuando el calor sofoca el aliento, el viajero que ha vagado en su juventud por los yermos del Espacio Vacío puede sentir una inquietud que lo mueve, como si soñara despierto, a envolverse en un manto con capucha y buscar el silencio de la oscuridad que solo se encuentra extramuros de la ciudad. Puede que sea un impulso y una inquietud parecida lo que mueve a Nyarlathotep a pasearse por las arenas bajo la luna.

El mejor lugar para la practicar la contemplación es el cementerio de la gente común de la ciudad, que está a cierta distancia, después de salir por la puerta del norte. Las sombras de los muertos son compañeros agradables para el necromántico, y no hablan nunca, a no ser que se les otorgue el poder de expresarse derramando sangre fresca. El necromántico no tiene mayor motivo para evocar sus voces, porque ¿qué podrían decirle que tuviera algún valor? Los nobles de Damasco entierran a sus muertos venerados en tumbas complicadas y costosas que es difícil violar, pero los trabajadores del pueblo llano y los vagabundos se contentan con una tumba poco profunda en un campo pedregoso.

Cierto necromántico que había asumido los deberes y las responsabilidades anejos a tener casa en la calleja de los Eruditos atendió cierta noche la llamada del Espacio Vacío y salió de la ciudad para vagar entre los muertos, más allá de la puerta norte, lejos de las luces de las atalayas. Cuando dejó atrás los ruidos y los olores de Damasco, sintió que se le volvía a despertar la agudeza de los sentidos y que recuperaba su antigua manera de andar furtiva. No había perdido aquellas habilidades adquirió en el desierto en su juventud a costa de tanto dolor y sangre, simplemente, las había tenido dormidas.

Un clan de ghouls, en número de veinte o más, lo rodearon en silencio mientras él estaba de pie, perdido en la contemplación silenciosa de las estrellas. Él no les prestó gran atención. Eran ghouls gordos, de ciudad, menos peligrosos que los ghouls delgados y hambrientos del desierto. Ellos lo tomaron por un hombre de ciudad, lento y débil, y se propusieron matarlo por haber invadido su territorio, interrumpiéndolos cuando se alimentaban de los muertos, como todas las noches. El necromántico no dio muestras de advertir que se le acercaban, mientras ellos lo rodeaban levantando las garras. La vida en el desierto le había



agudizado la vista, y vio las estrellas reflejadas en los ojos de sus caras alzadas, y el brillo de sus dientes.

Cuando le cayeron encima, él mató a varios sin inmutarse, solo para enseñar a los demás a tenerle el respeto debido. Se alegró de descubrir que no había perdido la habilidad en el manejo del cuchillo, que de tanto le había servido durante muchos años. El hombre rico no tiene mayor necesidad de matar con el cuchillo, pues puede contratar a otros para que maten en su lugar, con todo, aun cuando ya no existe la necesidad, no se pierde el deleite de matar de ese modo. Los ghouls cayeron sobre las manos y las rodillas y lo adularon como perros, besándole el borde del manto negro, mientras le pedían perdón por el error cometido con sus voces ásperas.

El viajero tuvo el capricho de despojarse del manto y de la capucha para que los ghouls pudieran ver a la luz de las estrellas los tatuajes de poder que llevaba en los brazos y en la espalda, y las cicatrices y las mutilaciones de los verdugos del Yemen. Los ghouls se pusieron a bailar alrededor de sus pies, aullando y proclamándolo como su nuevo señor. Él no dijo nada, sin aceptar el cargo ni rechazarlo, pues ¿quién sabe cuándo puede ser útil un clan de ghouls? Sirviéndose de su cuchillo, les ayudó a desenterrar una tumba reciente y a extraer el cadáver. Al cortar la mortaja se vio que era el cuerpo de una gruesa matrona de unos cincuenta años, que no llevaba muerta más de tres días. Los ghouls lo honraron retirándose y cediéndole la primera tira de carne.

¿Cómo se puede describir el sabor de la carne humana a los que no lo han saboreado nunca en su lengua? Es como el color para el ciego o la música para el sordo. Ibn Schacabao escribe que su sabor es como el de la carne de las aves de corral, pero con este absurdo demuestra que no ha comido nunca carne humana, pues su sabor es más semejante al del cerdo. Solo con el primer bocado succulento en la boca, y después de empezar a masticar, comprendió el viajero, convertido en ciudadano con casa puesta, cuánto había echado de menos aquel sabor. La carne de un hombre recién matado es dura, pero la carne de un cadáver que ha pasado varios días en la tumba se vuelve blanda y fácil de cortar con los dientes.

El necromántico comprendió, en un instante de percepción, que aquel era su verdadero hogar: la tumba, la noche, el yermo, las estrellas, las duras piedras, el olor de la tierra recién removida, la suave risa de la



brisa, el chirrido de los insectos, los gruñidos de los ghouls y el ruido de su piel seca y movediza mientras comían. La casa del callejón de los Eruditos no era más que un sueño pasajero, una cosa sin permanencia ni importancia, una distracción donde podría pasar cómodamente los años de la vejez. Cuando la casa hubiera quedado reducida a polvo, el desierto seguiría invariable y eterno, esperando su regreso. El Roba el Khaliyeh es una amante paciente que no traiciona nunca la confianza de los que la adoran.





**H**ABIENDO llegado a la gran ciudad de Damasco, y habiendo tenido tiempo para gozar de sus placeres y para aprovecharse de sus ventajas, el viajero puede optar por hacer de ella su hogar y dejar de vagar, tal como hizo el autor de este libro hace muchos años. Muchos son los caminos que conducen a Damasco, y son pocas las recompensas que no se pueden alcanzar dentro de sus murallas o que no entran por sus puertas, pues es centro de comercio de todos los países del mundo. El viajero que pasó su juventud buscando la sabiduría arcana y objetos raros en tierras lejanas puede llegar a la conclusión de que es más sabio esperar a que esas cosas le vengan por sí mismas. La riqueza es una piedra imán que atrae lo que se desea como si fueran briznas de paja.

La ruta que parte de la nación del Yemen, y que transcurre por el Espacio Vacío sin caminos y por los pasadizos de ciudad sin nombre que está bajo Irem, por el mar Rojo a Egipto, desde el Delta hasta las Cataratas, desde Alejandría hasta las llanuras desoladas de Babilonia, hasta llegar por fin a la ciudad reluciente de Damasco, es largo y duro, pero está repleto de maravillas, y ¿qué viajero será tan ruin como para lamentarse de haberlo seguido? No se lamentará de ello el autor de este libro, que declaro aquí abiertamente que es Abdul Alhazred, poeta



nacido en el Yemen, que siguió gozosamente el camino en su juventud y que ahora vive cómodamente en su casa de Damasco, en una casa de la calleja de los Eruditos tan buena como la que se ha descrito.

Recuerda con amarga melancolía en el corazón las intimidades del Roba el Khaliyeh, tan remisa en desvelar sus secretos a sus amantes, pero que con su dureza enseña bien las lecciones que es preciso aprender si se quiere mantener el aliento en el cuerpo. Sobre la roca de esas lecciones, crueles pero necesarias, construyó la casa de su vida, y adquirió a base de maña y sagacidad la sabiduría de los pórticos y el conocimiento del Sello Mayor. Saqueó con valor y astucia los secretos perdidos de los lugares profundos del mundo, y robó la lengua de los Primordiales y las formas de sus sellos, con todo, ninguna hechicería maligna, ningún poder de los dioses ni de los demonios, ningún asesino de los hombres, fue capaz de detenerlo en su empresa. ¿Qué otro escriba osaría desvelar las cosas que se han escrito en estas páginas? Pues el solo hecho de hablar de estas cosas acarrearía una muerte segura al que no estuviera protegido por protecciones mágicas de la mayor potencia. Los necios lo llaman loco porque habla de misterios que ellos no pueden comprender, él se ríe de los vulgares y se sirve de ellos como del ganado, y nada le importan sus opiniones, pues en verdad que se halla fuera del alcance de ningún daño.

Con su necromancia se ha librado de la muerte, y aunque exteriormente parece que envejece, su cuerpo se mantiene siempre joven y fuerte. Si por alguna desventura su cuerpo se hiciera pedazos y le sobreviniera la muerte de una manera que no se pudiera evitar, él volvería a levantarse: tal es su dominio de las artes de la tumba, pues se levantaría de sus sales esenciales, y los huesos que llevaron carne volverían a revestirse de carne. No teme a los agentes ejecutores de los Hijos de Sirio, que intentan constantemente salvar sus muros para castigar el robo de sus rollos preciosos, pues sus muros son impenetrables para los hombres, ni le importan las bandas errantes de adoradores de Shub-Niggurath, que lo amenazan porque desveló los secretos de su alianza, la malicia del ser cautivo de la prole de Cthulhu, que no le ha perdonado nunca su traición bajo la biblioteca del monasterio de los magos le hace reír, porque ¿qué poder tiene ese ser atrapado como está en su jaula de hierro?

Mientras persistan sus sales esenciales sobre la faz de este mundo,



perdurará el poeta y se burlará en verso de sus enemigos. No hay muerte que pueda borrar su sustancia de manera tan absoluta que él no pueda resurgir renovado y renacido. Con esta doble seguridad de su inexpugnabilidad y de su inmortalidad, ofrece el viaje de su vida en estas páginas, que están iluminadas para los sabios pero que seguirán en sombras para los ojos de los necios. Aquí hay secretos que no se encuentran en otro libro alguno, pues no los conoce ningún otro hombre. Su valor es inapreciable, pero el poeta tiene el capricho de dispersarlos por el polvo y por los años venideros, como perlas preciosas, que pueden recoger los hombres perceptivos o que pueden hollar los cerdos con sus pezuñas.

Tú que lees este libro por primera vez bendecirás el nombre de Alhazred, pero cuando lo leas por segunda vez, maldecirás amargamente su hombre y lamentarás con lágrimas en los ojos haber tomado el libro en tus manos, sin embargo, hay unos pocos que lo leerán por tercera vez y volverán a bendecirlo, y para esos pocos estarán abiertas todas las puertas.





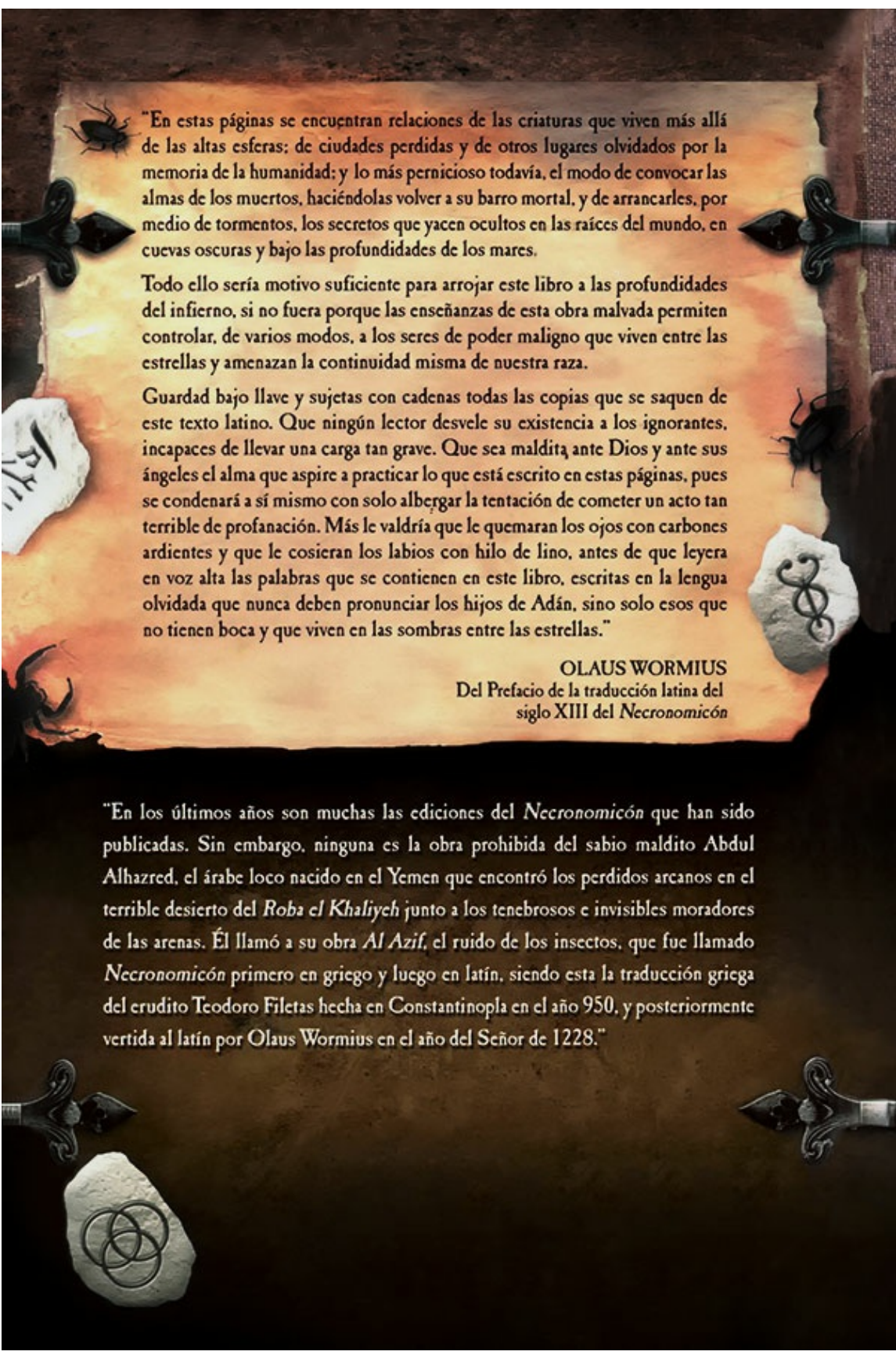












"En estas páginas se encuentran relaciones de las criaturas que viven más allá de las altas esferas; de ciudades perdidas y de otros lugares olvidados por la memoria de la humanidad; y lo más pernicioso todavía, el modo de convocar las almas de los muertos, haciéndolas volver a su barro mortal, y de arrancarles, por medio de tormentos, los secretos que yacen ocultos en las raíces del mundo, en cuevas oscuras y bajo las profundidades de los mares.

Todo ello sería motivo suficiente para arrojar este libro a las profundidades del infierno, si no fuera porque las enseñanzas de esta obra malvada permiten controlar, de varios modos, a los seres de poder maligno que viven entre las estrellas y amenazan la continuidad misma de nuestra raza.

Guardad bajo llave y sujetas con cadenas todas las copias que se saquen de este texto latino. Que ningún lector desvele su existencia a los ignorantes, incapaces de llevar una carga tan grave. Que sea maldita ante Dios y ante sus ángeles el alma que aspire a practicar lo que está escrito en estas páginas, pues se condenará a sí mismo con solo albergar la tentación de cometer un acto tan terrible de profanación. Más le valdría que le quemaran los ojos con carbones ardientes y que le cosieran los labios con hilo de lino, antes de que leyera en voz alta las palabras que se contienen en este libro, escritas en la lengua olvidada que nunca deben pronunciar los hijos de Adán, sino solo esos que no tienen boca y que viven en las sombras entre las estrellas."

OLAUS WORMIUS

Del Prefacio de la traducción latina del  
siglo XIII del *Necronomicón*

"En los últimos años son muchas las ediciones del *Necronomicón* que han sido publicadas. Sin embargo, ninguna es la obra prohibida del sabio maldito Abdul Alhazred, el árabe loco nacido en el Yemen que encontró los perdidos arcanos en el terrible desierto del *Roba el Khaliych* junto a los tenebrosos e invisibles moradores de las arenas. Él llamó a su obra *Al Azif*, el ruido de los insectos, que fue llamado *Necronomicón* primero en griego y luego en latín, siendo esta la traducción griega del erudito Teodoro Filetas hecha en Constantinopla en el año 950, y posteriormente vertida al latín por Olaus Wormius en el año del Señor de 1228."





DONALD TYSON es un autor canadiense nacido en Halifax, Nueva Escocia.

Desde muy joven se sintió atraído hacia a las ciencias demostrando una intensa fascinación con la astronomía cuando construyó su primer telescopio a los ocho años de edad.

Fue a la universidad para estudiar una carrera en ciencias, pero se desilusionó con la aridez y futilidad del análisis puramente mecánico del universo. Cambió su área de estudios a la lengua inglesa y luego de graduarse con honores comenzó su carrera como escritor.

Actualmente Donald Tyson dedica su vida a obtener una completa gnosis del arte de la magia, tanto a nivel teórico como práctico. Su meta es formular un sistema inclusivo (oriental y occidental; pasado y presente) fácil y accesible que le permita a cada individuo encontrar la razón de su existencia y como alcanzar su potencial.

Como autor ha escrito más de una docena de libros acerca de las tradiciones estéricas del Occidente y entre sus obras más conocidas se encuentra la serie Necronomicon.