# Necronomicón

[Abdul Alhazred]

Necronomicon

# «Kitah Al-Azif»

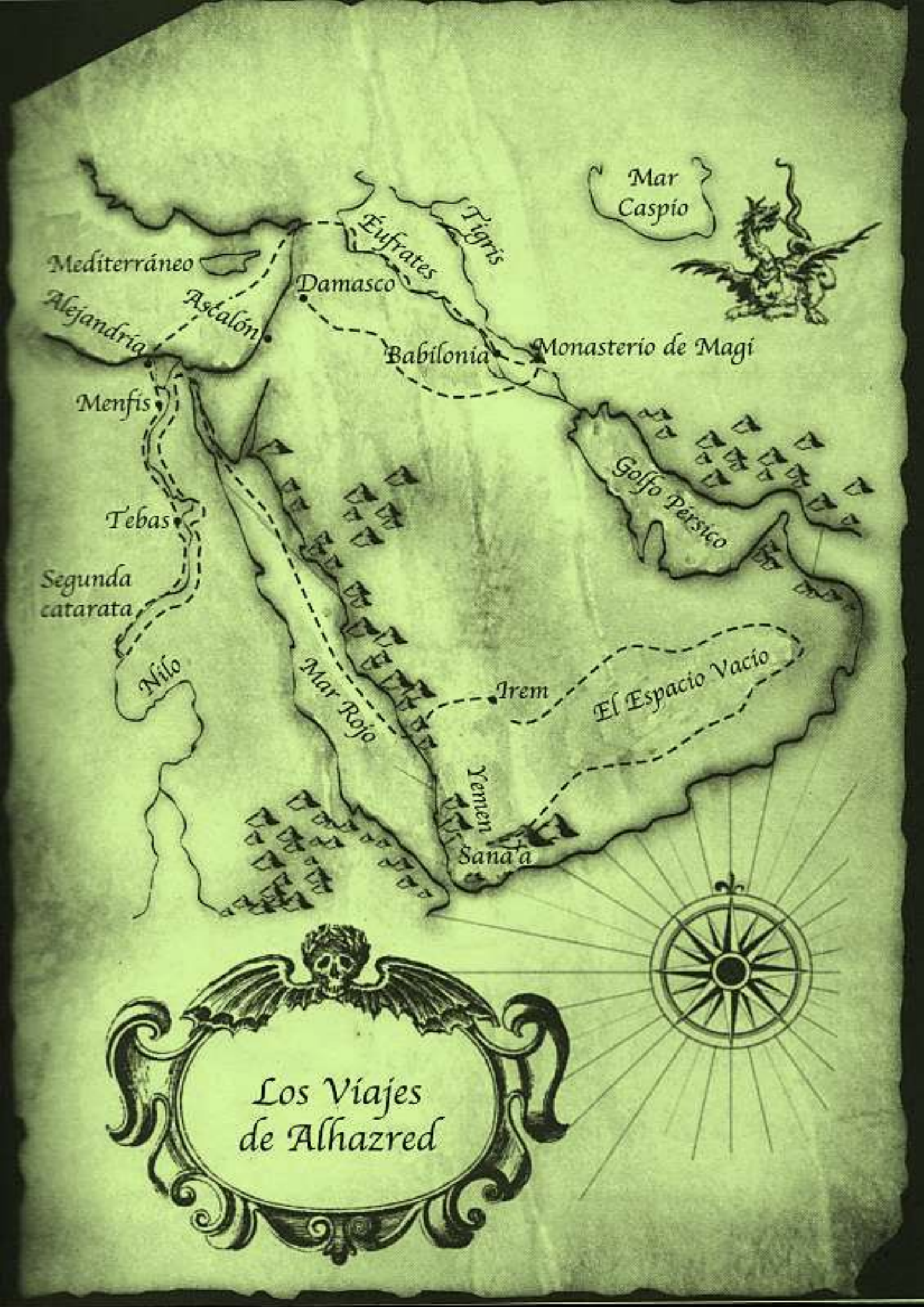
Escrito por el árabe Abdul Alhazred, 730 A.D.;
Transcrito al griego por Theodorus Philetas, 950 A.D.;
Traducción de griego a latín por Olaus Wormius, 1228 A.D.;
Traducido a idioma inglés por John Dee, 1571 A.D.;

Ex hyms Richard Upton Pickman; Salem, 1926 A.D.
In Libri quattour

Ex Libris Miskatonic, 1995 A.D.
«Ex Ignorantia Ad Sapientiam; Ex Luce Ad Tenebras»
[«De la Ignorancia a la Sabiduría; de la Luz a la Oscuridad »]

«[…] El lugar lógico para encontrar una voz de otros tiempos es un cementerio de otros tiempos».

Howard Phillips Lovecraft [1890 - 1937]


Mar Caspio
Éufrates
Tigris
Mediterráneo
Damasco
Ascalón
Alejandría
Babilonia
Monasterio de Magi
Menfis
Golfo Pérsico
Tebas
Segunda catarata
Nilo
Mar Rojo
Irem
El Espacio Vacío
Yemen
Sana'a
Los Viajes de Alhazred

Tibi, Magnum Innominadum, signa stellarum nigrarum et bufaniformis Sadoquae sigillum. Cthulhu noster qui es in maribus, sanctificetur nomen tuum; adveniam regnum tumm; fiat voluntas tua sicur, in R'lyeh et in Yha-nthlei. In nomine Azathoth magnus, patris et daemonus sancu, ut sis mitu salus et defensio, et protetio miyoris meac, et omnium verum mearum. Per vertutem signum et per virtutem passionis tuac depreco te, domine Cthulhu, concedas gratiam et potestatem divinam supe omnes malignos spiritus».

«Ubi quim uolveris daemonorum cujus nomen et officium supra cognosces imprimis autem ab omni ponutione máximum tres uel quattour dies mundus esto in prima citatione sic et daemons postea absequentíone erunt; fac et circulum, et voce daemonorum cum multa intentione primum vero annulum in continentur; inde, hanc recitato benedictionen, tuo nomine et, si praesto fueris, et affectum tui instuli sortiers».

«In nomine Cthulhu magnus patris et materum et daemonus sanctu, et inseparabilis unitas te inuoco, ut sis mitu salus et defensio, et protetio miyoris mea, et omnimn verum mearum per vertutem signum et per virtutem passionis tuac deprecor te, domine Cthlhu, per merita beautissimae Ilith'lian et matris tuae atque omnniun sanctorum tuotium, ut concedas gratiam et potestatem divinam super omnes malignos spiritus, ut quo nominibus invocavero, statum ex omne parte conveniant, ex voluntatem mearn perfecte adimpleant quad mitii nihil nocentes nique timorem inferentes, sed potius obedientes et ministratens, tuo districte, virtute praecipientes, mandata mea perficient».

«Dominus Cthulhu et Yog-Sothoth, qui ventures est judicare vivor et mortuos; tu et a primus et noviosimus, rex regnum et dominus dominantium. Per tuam nativitatem per passionem et signum tuam per ad ventum daemonus paracleti, per sanguinem et aquam quae exicrunt de corpore tuo, per omma signos tuos. Ia, Azathoth, Hastur, et Nyarlathothep, Ithaqua per hac tua nomina, et per omnia alia inouco te et obsecre te, Cthulhu per tuam nativitatem, per passionem et signum tuam per ad ventum daemonus paracleti, per amaritudinem animae tuae quinque vulnera tua, persanguinem et aquam quae exicrunt de corpore tuo per beatam Ilith'lian matrem nostram et per Daemonos, et per omma signos tuos; obsecro te, maledicto tibi et roga, ut accipias conjurationes et verba ori me, quibus uti

votuero. Peto, Cthulhu, da mitii virtutem et protestatem tuam super omnes Daemonos tuos qui de coela ejecti sunt ad decepientum genus humanium ad attrahendum cos pariter et solvendum, et congregandurn eis ut omnis, quae possunt, faciant et verba mea vocernque meam vullo modo contemnant; set mitu et dictis meis obediant, et me turreant; per humanitatem tuam deprecor a Nyarlathotep».

«Peto, domine Nyarlathotep, virtutem et protestatem tuam super omnes Daemonos tuos qui de coela ejecti sunt ad decepientum genus humanium ad attrahendum cos pariter et solvendum, et congregandurn eis ut omnis, quae possunt, faciant et verba mea vocernque meam vullo modo contemnant».

«Magna mater, Shub-niggurath, in nomine domine Cthulhu te invoco, ut sis mihi salus et defensio et protectia corporis et animae meae, et imnium rerum mearum. Per virtutem sanctae signos eet per virtutem passionis mae deprecor te, ut mitu concedas quatran et potestatem divinam super omnes malignos spiritus et daemonespero omnia alia invoco te, magna mater. Ia, in nomine Cthulhu te invoco, ur sis mihi salus et defensio et protectia corporis et animae meae, et un nium rerum mearum. Per virtutem sanctae signos eet per virtutem passionis deprecor te, ut mitu concedas quatran et potestatem divinam super omnes malignos spiritus et daemones pero omnia alia invoco te, magna mater ia, Shub-Niggurath, Nigrum Caprae silvis. Venite, ia, Shub-Niggurath».

«Alfi daemones malos nominum adjuratos advocare solent, atque haec est illa Necromantiae specius quae dictur maleficai uet in Theurgiam, quae quar nonis Diaboli numme registur ut nornulle putantcum sacpissime tamen sub Dei, et Angelorum nominibus matis Daemonorum illusiombus peragitus. Deum vobiscum magna vermis. ¡Gyyagin vardar Yog-Sothoth! ¡Verminis! ¡Gyyagin! ¡Gyyagin! ¡Gyyagin!».

[Olaus Wormius, 1228 A.D.]

# Index

Prefacio. Por Olaus Wormius 13

Sobre la vida de Abdul Alhazred. Por Teodorus Philetas 17

Introito 22

1. El Libro de Episodios 23

Primera Narración: El Destino De Yakthoob 23

Segunda Narración: El Ser Bajo Menfis 25

Tercera Narración: En la Ciudad de los Pilares 29

Cuarta Narración: La Cripta Bajo La Mezquita 34

Quinta Narración: Mnomquah 38

Sexta Narración: Los Cazadores del Más Allá 44

Séptima Narración: Sueños del Loto Negro 51

Octava Narración: La Sombra Procedente de las Estrellas 56

2. El Libro de las Preparaciones 61
1. Acerca de los Poderes del Hechicero 61
2. Acerca de lo que es Necesario Para la Hechicería 63
3. Acerca de los Antiguos y los Favores que Otorgan 64
4. Acerca de los Tiempos y Estaciones que Deben Observarse 66
5. Acerca de los Poderes de la Luna 68
6. Acerca de los que Proceden del Exterior 69
7. El Castigo de los Antiguos 71
8. Acerca de lo que se Prevé de su Regreso 73
9. Los que Yacen Esperando 74

3. El Libro de las Puertas 77

1. Acerca de los Mundos Más Allá de este Mundo, y de las Maneras de Viajar 77
2. Acerca de la Vil Nigromancia 79
3. El Peligro que Acecha Más Allá del Tiempo 81
4. Aquellos que Ayudan a los Devoradores Innombrables 82
5. Acerca de Tíndalos y de sus Perros 84
6. Si Quisieras Alzar a los Muertos 85
7. Para Expulsar a lo que has Llamado 87
8. Acerca de los Signos de Hnaa 88
9. Acerca de las Puertas de los Sueños 90
10. Acerca de Koth y del Signo de Koth 92
11. El Ritual de la Llave de Plata 93
12. 'Umr At-Tawil 95
13. Acerca de la Apertura de la Puerta a Yog-Sothoth 97
14. El Noveno Verso que Convoca a Yog-Sothoth 99
15. Acerca de Aquellos que Proceden del Exterior y de Sus Semillas 101
16. Algo Acerca de las Puertas que se Abren Hacia el Más Allá 103
17. Acerca de Leng y de sus Misterios 105

18. Acerca de la Próxima Llegada de los Antiguos 107
19. Los Que Abren el Camino 110

4. El Libro de las Expulsiones 111

1. Acerca de las Invocaciones de Aquello que No Puedes Devolver a Su Lugar 111
2. Acerca de las Diferentes Formas de Ejecutar la Expulsión 114
3. Acerca de Ib, y de la Venganza 116
4. Acerca de la Estrella de Cinco Puntas Esculpida en Piedra Gris 119
5. Sobre el Advenimiento de los Antiguos 121
6. De los horrores del Valle de Pnath 123
7. El Más Grande 126

# Prefacio

Por Olaus Wormius
[Anno 1228]

La obra conocida por el nombre griego de *Νεκρονόμικον*, o, en letras latinas, Necronomicón. Transcrito a lengua común y tomado del viejo texto en griego de Theodorus Philetas, cuya narración está extraída de un viejo manuscrito de Abdul Alhazred que aprendió misterios extraordinarios y secretos terribles cuando durmió en la legendaria Irem en el desierto.

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 *νόμς*, que tiene el sentido de «ley» o «costumbre»; por tanto, Necronomicón significa «libro de las leyes 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 «nigromancia» o «nigromancia». Aquí se exponen, más por extenso que en ningún otro libro alguno, las costumbres de los muertos, y otras cosas secretas que sólo conocen ellos y los que tienen tratos con ellos.

Esta obra se ha vuelto harto rara y difícil de encontrar, y no muchas copias han sido difundidas y multiplicadas por las plumas; aun así muchos ansiaron poseer una obra tan rara y extraña, 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, 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 mismo Satanás.

En estas páginas se encuentran relaciones de las criaturas que viven más allá de las altas esferas y de las legiones de las tinieblas; del temido Cthulhu y los Antiguos, de Azathoth y Yog-Sothoth y de las legiones de las

tinieblas; de las glorias de R'lyeh, de Kadath en el yermo helado, de otras ciudades perdidas y de más lugares olvidados por la memoria de la humanidad; de los secretos de los ritos; de Aquel Que Espera Soñando, y Aquellos que gobiernan los lugares altos y los bajos; 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. Todo ello sería motivo suficiente para arrojar este libro a las profundidades del infierno, si no fuera porque las enseñanzas de esta obra maligna contiene los instrumentos prácticos de nuestra salvación en ese día temible, que quiera la gracia del Señor que no llegue nunca, cuando las estrellas estén en sus posiciones justas y se abran las puertas.

Es bien sabido que el conocimiento cuando 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.

Theodorus Philetas, al que llamaron el Sabio por su dedicación a la sabiduría arcana, 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.

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 a Theodorus Philetas a tal persecución que éste se vio obligado a subir 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 dejaran de pedir su cabeza;

pero su libro no pereció, pues se habían hecho otras copias, que fueron difundidas y multiplicadas por muchas plumas.

Es bien sabida la suerte que corrió Theodorus; cómo perdió sus riquezas y sus tierras; cómo 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 le trajera una desventura: tan grande es el poder de este libro sobre las almas de los pecadores; pues sólo 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 Theodorus Philetas, 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. 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 Theodorus su acto de contrición pública.

Que las circunstancias desventuradas que rodearon al buen Theodorus, que su misma muerte sirva, por sí misma, de advertencia suficiente para los movidos por una curiosidad ociosa, pues esta obra sólo es adecuada para los intelectos más profundos, y corromperá a todos los que aspiran a aplicar su sabiduría arcana para fines bajos. Es una espada envenena con belladona, ue 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. Sólo puede usarlo el que no lo ama.

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 divulgar 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 Teodorus Philetas
[Anno 950]

El autor de este libro, que en griego se titula *Νεκρονόμικον*, por ser más ajustado a su contenido que su título antiguo, nació en una casa humilde de la ciudad de Sanaa, 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 Alá.

El Califa 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 crío como los príncipes de la corte real, y gozaba del amor del Califa, 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 Califa y de sus consejeros.

Cuando Alhazred tenía dieciocho años, se enamoró de una de las hijas del Califa. Si hubiera contenido su pasión, es probable que el Califa 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 Califa, 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 Califa 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 Califa 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 nigromancia 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.

Dirigiéndose desde Persia hasta Damasco, se cruzó con la caravana donde viajaba su amada de la juventud, con un gran séquito y con guardias armados. La princesa se dirigía a Constantinopla para casarse con el príncipe de esa ciudad. Hacía poco que su padre, el Califa de Yemen, habia muerto. Pero ella no reconoció en Alhazred al amante de su niñez, y su rostro desfigurado horriblemente le causó repulsión. Así, se consumió en cenizas el fuego del amor que había ardido en el corazón de Alhazred; por la noche siguió el rastor de la caravana y, cuando todos dormían, entró en la tienda de la princesa dormida, colocó un alacrán vivo en su joyero personal. Con esto dio muerte a la princesa y siguió su marcha hacia Damasco.

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 lenguas olvidadas y el empleo de la voz para pronunciar palabras bárbaras de evocación; pues si bien la malicia del Califa 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 nigromancia, aunque los habitantes de la ciudad, que lo tenían por brujo maligno, lo evitaban y lo aborrecían.

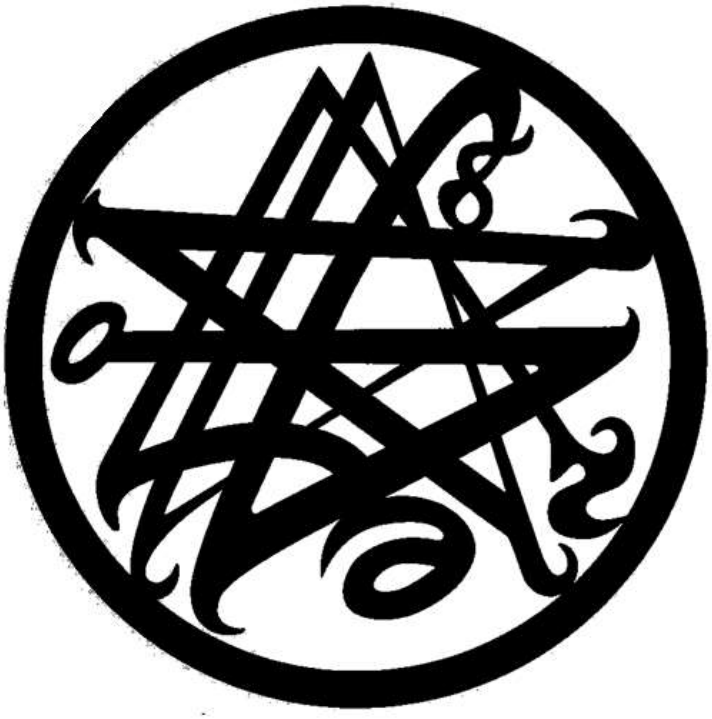
Durante su vida en Damasco compuso la obra a la que, en un arrebato de humor loco, impuso el título de Al-Azif, el chirrido de los insectos, que también puede traducirse por el zumbido de los escarabajos; sin embargo, en virtud de su contenido, el libro fue conocido familiarmente como el aullido de los 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.

La lectura de las palabras de Alhazred es una tarea ardua, pues el significado de algunos pasajes es oscuro, aun cuando están escritos con palabras claras en sí mismas; pero esto no puede determinarse si 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.

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.

# Necronomicón



[Abdul Alhazred]

# Introito

El libro de las Leyes de los Muertos, escrito por el poeta Abdul Alhazred de Sanaa, en Damasco, en el año 113 de la Hégira, para que toda la Humanidad pudiera saber de los Horrores de la Tumba y de aquellos Horrores mayores que esperan Más Allá.

El libro del Nombre Negro, que contiene la historia de aquello que vino antes que el hombre. Los Antiguos eran al tiempo uno y muchos. No eran ánimas distintas como los hombres, sino voluntades distintas. Algunos dicen que vinieron de las estrellas; algunos dicen que fueron el alma de la tierra cuando fue creada a partir de una nube. Y es que toda la vida viene del más allá, donde no hay consciencia. La vida necesitaba un reflejo, y por lo tanto invadió el mundo material. Allí se convirtió en su propia enemiga, porque adoptó una forma. Los Antiguos querían evitar la forma; así que rechazaron el material pesado del cuerpo. Pero entonces perdieron el poder de actuar. Por lo tanto, necesitaron servidores.

Yo, Abdul Alhazred, te digo lo siguiente: Los Dioses han hecho dormir a los condenados. Y aquellos que traten de forzar los sellos y despierten a los durmientes también están condenados. Y digo más, aquí se encuentran los hechizos para romper los sellos que mantienen cautivos a Cthulhu y a su horda de ébano, ya que he empleado mi vida en aprenderlos todos. Por tanto, imprudente, la oscuridad está contenida en el espacio: las puertas del Averno están cerradas; alégrate. Curiosea bajo vuestra propia responsabilidad: cuando llames, despertarán y te responderán. Este es mi regalo a la humanidad; aquí están las llaves. Encuentra tus propias cerraduras. ¡Iä! ¡Iä! ¡Cthulhu fhtagn! Yo, Abdul Alhazred te digo lo siguiente: Yo traté de forzar las cerraduras, y estoy loco.

# 1. El Libro de Episodios

## Primera Narración: El Destino De Yakthoob

Durante mi juventud fui tomado de aprendiz por el célebre hechicero sarraceno Yakthoob, como muchos otros, entre los cuales el lánguido y disoluto Ibn Ghazoul convirtióse en mi mejor amigo, a pesar de sus hábitos voluptuosos e inmorales. Por orden del Maestro aprendimos la convocación de Seres Malignos y conversamos con Ghoules en las tumbas de piedra de Neb e incluso participamos en los innombrados Banquetes de Nitocris en criptas inmundas bajo la Gran Pirámide. Bajamos por la Escalera Secreta para adorar Aquello que mora en las catacumbas negras debajo de las ruinas derruidas de la antigua Menfis acechada por los Ghoules, y en las cuevas dañosas de Nefren-Ka, en el cerrado y desconocido Valle de Hadoth junto al Nilo, realizamos ritos tan blasfemos que incluso hoy mi alma se estremece al recordarlos.

Suplicábamos de continuo al Maestro para que nos instruyese en la convocación de los Grandes Príncipes del Abismo, cosa que tenía miedo de hacer, diciendo que a los Demonios Menores se les podía satisfacer únicamente con la Ofrenda Roja, por su horrible sed de sangre de los Hombres, pero que los Mayores exigían nada menos que la ofrenda de un Alma Viva, salvo que tuvieses cierto elixir, preparado según los Libros Prohibidos a partir de la sangre de los santos ángeles, y cuyo secreto solo conoce cierto necromántico que mora entre las tumbas muertas de la maldita e inmemorial Babilonia.

Durante un tiempo el Maestro sació nuestra codicia de conocimiento demoniaco con ritos y horrores terribles de imaginar, pero suplicábamos con insistencia por el Gran Secreto del que he hablado, y al final fue convencido y envió al joven Ibn Ghazoul a la derruida y antigua Babilonia con mucho oro para comprar al Necromántico el terrible elixir.

El joven tornó a tiempo de allí y trajo con él, en un frasco de oricalco de la muerta Atlantis, el elixir, y así nos trasladamos a la cerrada y oculta Hadoth donde el Maestro hizo aquello de lo que no me atrevo a hablar, y así

se alzó un ser enorme y terrible contra las estrellas. Era escarlata y húmedo brillante, como un animal despellejado y atormentado, con ojos como estrellas negras. Sobre él se cernía un frío ardiente como el viento oscuro que sopla entre las Estrellas, y hedía con la fetidez del Abismo.

Con voz gorgoteante reclamó su precio, y llevó la damajuana de oricalco hasta su hocico con una Pinza escarlata, y la olió, y entonces para nuestro inconmensurable horror soltó una risotada y arrojó el frasco, y sujetó al Maestro con una horrible Pinza gélida y le hizo pedazos, mientras volvía la noche horrible con sus terribles carcajadas. Durante un tiempo el desventurado Yakthoob chilló y se debatió en la pinza que le asía, pero después se quedó quieto, y allí colgado, oscuro y arrugado, mientras el ser risueño destrozaba su cuerpo hasta arrancar el Espíritu de Yakthoob, que devoró de cierta manera que convirtió mis sueños en pesadillas durante veinte años.

Chillamos y huimos de las tinieblas malditas del Hadoth donde el Ser Escarlata aullaba y se alimentaba abominablemente bajo las trémulas estrellas, todos menos el vil y horrible Ibn Ghazoul, aquel miserable voluptuoso, que había despilfarrado el oro del Maestro en los deseos de la carne durante sus viajes a Babilonia, y había sustituido el raro licor noda menos que con vino. Nunca lo volvimos a ver, y hasta este día tiemblo con un terror indescriptible al pensar en convocar a los Gigantes del Abismo, consciente del horrible destino del hechicero Yakthoob.

# Segunda Narración: El Ser Bajo Menfis

Innumerables y dañosos son aquellos secretos del Pasado olvidado y mítico del mundo que aún sobreviven en los abismos malolientes bajo la corteza de la tierra. Donde hierven los vapores mefíticos de la Tumba y el Sepulcro, aún acechan en nuestros días, suspendidos entre el sueño y la muerte, una locura surgida del tiempo y un horror de más allá de las esferas; y solo un imprudente se atrevería a despertarlos de su merecido descanso.

Por desgracia, el ansia codiciosa aguijonea a los que son como nosotros a desentrañar sabiduría prohibida de los santuarios del Pasado, a hurgar en los misterios arcanos más profundos y terribles de ciclos anteriores al nuestro, a buscar secretos que sería mejor dejar enterrados y desconocidos, y a despertar de esta muerte durmiente a Aquello que han olvidado incluso las eras eternas y que sería mejor que los hombres dejaran en paz y postergado.

Todo esto es una terrible verdad, tal y como yo, Alhazred, la sé; y aun así no pude resignarme ante la derrota inevitable de mis deseos, provocada por el fallecimiento y la condenación de Yakthoob; y con el tiempo se convirtió en mi más firme propósito buscar sin guía ni mentor los secretos de aquellos misterios escondidos durante evos de los hombres en el abismo subterráneo y en los lugares sombríos e insalubres del Mundo Primigenio.

Y de este modo resultó que, al final, me levanté y caminé desde el oculto y cerrado Valle de Hadoth a las colinas rocosas y sombrías de Neb, que se alzan cerca de los torrentes del inmemorial y místico Nilo, junto con aquellos pocos que me siguieron y que, conmigo, habían aprendido el Saber de los Dioses de los labios del hechicero sarraceno, nuestro anterior maestro.

Desde allí nuestro camino nos llevó a ese desierto desolado y solitario de arenas movedizas que se extiende bajo la fría burla de la luna lasciva, no lejos de la inmensa y antigua ruina de losas hendidas y piedras agrietadas que los hombres llaman Menfis. Antaño, aquí reinaron y gozaron los faraones, los que ahora duermen largas y lentas eras, empapados en amargo natrón y envueltos en sábanas enrolladas y especiadas, en criptas secretas excavadas bajo los altos farallones del Valle de los Reyes.

Y aquí, en medio de las arenas del desierto, se acurruca esa antigua imagen de piedra labrada por nuestros antepasados en la forma de una Bestia Agachada. Y cuando mis seguidores contemplaron al terrible ser vacilaron y retrocedieron; por lo tanto, sin querer burlarme de la insensatez de su miedo, seguí en solitario, pero con el más valiente de mis compañeros a mi espalda, un joven audaz llamado Ibrahim.

Y así fue que atravesamos esa Puerta Secreta que se encuentra entre las zarpas abiertas de la poderosa Esfinge, ese ser de piedra siniestro y amenazador que desde hace mucho convirtió en su guarida el erial estéril y desierto, y que contempla eternamente el semblante de la Eternidad sin cerrar los ojos y con su mirada críptica, sonriendo de manera luminosa, cómplice y sardónica.

Pasamos a través del portal, y bajamos por la Escalera Oculta que llevaba hasta las criptas más oscuras y profundas que se encontraban en su interior bajo la enorme necrópolis de Menfis. Pero el sabio Yakthoob ya nos había llevado una vez anterior, en años precedentes, por este sombrío camino, para postrarnos ante Aquel que mediante artes sutiles puede convocarse en los fosos que hay bajo la desmoronada Menfis desde los reinos oscuros contiguos a los nuestros.

Y así llegamos finalmente Ibrahim y yo a una bóveda enorme y de alto techo, donde a la débil luz de cirios titilantes dibujamos círculos gemelos en el suelo, tanto el Círculo de Protección en el que permaneceríamos como el Círculo de Protección que debería contener a la Bestia (y los dos son necesarios para que el Ser no quede libre y acuda a alimentarse con nosotros), y quemamos perfumes para alejar los vapores fétidos como era necesario, y aullamos las Palabras y el Nombre. De este modo nos atrevimos a invocar al Gran Tsathoggua, que ya era viejo cuando las estrellas eran jóvenes, y que vino desde los lejanos abismos cósmicos cuando esta tierra estaba recién hecha y aún no albergaba vida, salvo los seres informes y gimoteantes de la sustancia primigenia.

La Masa trémula era negra y como de goma, peluda, barriguda y obscena, y en Su terrible semblante había rasgos sobresalientes de Murciélago, Sapo y Perezoso; se hincó de rodillas en medio del círculo, y con voz profunda y soñolienta nos ordenó decir por qué le habíamos sacado de

su sueño milenario. Ibrahim estaba blanco de terror y mareado por su aversión al Hedor, pero yo, que estaba hecho de materiales más firmes, reuní valor para comunicar los deseos que hervían dentro de mi corazón. Por lo cual el Ser Negro nos enseñó los Juegos de Mao y las palabras del Cántico de Uthgos, y habló de la Parábola Secreta de Byagoona el Anónimo, y de mucho más. Sí, fue de los mismos labios de Tsathoggua de los que aprendí esas fórmulas con las que se pueden convocar demonios; así fueron mías todas las fórmulas entre la Yr y la Nhhngr, y un gran poder por tanto, ya que aquellos demonios moran en esferas alejadas de esta, en el extremo opuesto de la misma Kadath.

Todos estos secretos y muchos más aprendí en la oscuridad de aquella bóveda maloliente y mefítica bajo la antigua ciudad, pero cuando ya hube obtenido todo el conocimiento que buscaba, cuando mi agotado cerebro no pudo aprender más, y pronuncié en alto los Ritos de Expulsión, la Criatura sentada y similar a un sapo sonrió, y se relamió los labios con una lengua larga que parecía un fangoso gusano blanco, y ni se movió de su posición ni desapareció.

Y entonces sentí, en verdad, cómo el terror roía mis entrañas y mi compañero me miró con terror en sus ojos, ya que ambos percibíamos que el Ser que habíamos convocado con tanta facilidad no iba a volver con la misma sencillez al lugar donde moraba. Y como ya he dicho anteriormente, y ahora repito otra vez: No llaméis a aquello que no podáis expulsar.

Habíamos convocado al Terrible Tsathoggua por medio del Ritual Voola que invocaba desde las cavernas oscuras del interior de la tierra a Aquel que acecha desde debajo de la corteza, y la Expulsión que habíamos realizado en vano pertenecía a ese mismo Ritual. Sin embargo, como parecía no surtir efecto alguno, probé con todos los ritos de Expulsión y Rechazo que sabía para enviar a aquella Criatura Negra de vuelta al tenebroso N'kai; pero no parecía estar dentro de mi conocimiento o mi poder realizar lo que deseaba con tanta devoción.

Y mientras tanto mi acólito me miraba fijamente con ojos que se salían de sus órbitas por el terror en un rostro tan pálido como el suero…

Finalmente me decidí, apurado hasta el extremo por el terror y el peligro, por un recurso desesperado. Agarrando el ligero cuerpo de mi

discípulo, el desventurado y aterrorizado Ibrahim, lo arrojé desde los límites del Círculo de Protección, de tal guisa que cayó indefenso al suelo entre las patas de sapo de la agachada Criatura, que estiró su abominable cabeza para investigar esta ofrenda inesperada, que gemía y se retorcía debajo de la lengua exploradora y los labios babeantes; y, cuando comenzó el grito y vi que Tsathoggua estaba ocupado con otra cosa, salí prudentemente de puntillas y huí de aquella bóveda maldita y fétida, ascendiendo por la Escalera Secreta, y desde ahí al aire limpio y la luz sana del amanecer, y me marché acto seguido de aquel lugar con mis seguidores a mi espalda, y avanzamos de modo pausado y tranquilo hacia los desiertos de Arabia y la Ciudad de los Pilares, la amenazadora Irem, que se encontraba en medio de ellos.

# Tercera Narración: En la Ciudad de los Pilares

> ¿Acaso no has escuchado cómo Alá se ocupó de los Ad, el pueblo de la ciudad de la Irem de las muchas columnas; Sin par entre las que se han construido en esta tierra? ¿Y con los Thamud, que construían sus moradas entre las rocas del valle? ¿Y con el Faraón empalador? Sus vidas estaban llenas de pecado; y por ellos la tierra rebosa de maldad; por lo tanto Alá liberó sobre ellos el azote de Su Castigo.
>
> – El Corán: Sura «El Alba», 89:5-12

Hay una ansia siniestra que arde en los corazones de los hombres como una llama negra, y estos fuegos les consumen con el anhelo impío de conocimientos prohibidos y secretos de una Época Primigenia; y en la búsqueda de este conocimiento, que durante infinitos evos ha permanecido oculto de la luz del día, a menudo atraen sobre sí mismos la Ira del Cielo. Sé que esto es, por desgracia, absolutamente cierto. Yo soy uno de éstos y esta ansia siniestra arde en mi corazón hasta este mismo instante.

He indagado en los libros prohibidos, que los hombres más sabios consideran blasfemos, y he presenciado cosas que la memoria me prohíbe recordar, para no perder la razón pero cuyas sombras se alzan en mis sueños más profundos y me envían temblando a este infierno de remordimientos en el paso de mis días.

Una vez, cuando era joven y mi corazón estaba repleto de orgullo y vanidad y hervía con el ansia siniestra de sabiduría prohibida, atravesé la Puerta Secreta que se encuentra entre las dos zarpas de la Esfinge, esa antigua imagen de piedra con la semejanza terrible de una bestia agachada… ese Ser siniestro e imponente que ha convertido el desierto en su hogar y que mira fijamente hacia la Eternidad con su sonrisa leve, astuta y cómplice. Pasé a través de la puerta y bajé la antigua escalera hasta aquellas catacumbas indecibles y esa Cripta envuelta en tinieblas que todo el mundo menos nosotros olvidó… y a Aquel Que Mora Abajo le rogué saber qué podía ofrecerle a cambio del conocimiento que ansiaba mi corazón.

Después de este coloquio salí finalmente al exterior, y desde allí me dirigí a los desiertos de Arabia y a ese yermo enorme y sin sendas que los hombres conocen por Roba El Khaliyeh, los Lugares Vacíos; durante varios días y noches nos aventuramos a través de las arenas movedizas, mis seguidores y yo, entre los que se encontraban muchos de los que, conmigo, nos habíamos arrodillado en tiempos pasados a los pies de Yakthoob el sarraceno y habíamos aprendido los Secretos Prohibidos de sus labios hasta que el Destino los selló para siempre. Me preguntaban adónde nos dirigíamos, viendo que me habían seguido hasta esa región desierta e insalubre alejada de las estancias de los hombres. Y les respondí diciendo: Hay tres Ciudades Secretas entre las arenas, de las que la más antigua es la Ciudad Sin Nombre de los pre-Adanitas, donde moraron antiguamente los Hijos de la Serpiente, y también esa Ciudad Negra de las leyendas, donde se sienta en su trono la momia de Xulthltan, con una gema reluciente en sus dedos huesudos; y de ella soñó una vez el sacerdote Nophra-Ka, Zon Mezzamalech, y de las palabras que habló a su muerte, de cómo el hijo se elevaría a reclamar el título, y el hijo iba a gobernar el mundo en nombre de su padre, y el hijo buscará la venganza de su padre asesinado, y el hijo se llama la Bestia que es adorada, y las arenas bebían la sangre de la semilla del Faraón. De esta manera nació la profecía de Nophra-Ka. Este brujo era poderoso entre los hechiceros, había encontrado una piedra nebulosa, de forma esférica y algo aplastada en los extremos, en la que podía contemplar muchas visiones terrenales del pasado, incluso del principio de la Tierra, cuando Ubbo-Sathla, origen sin origen, yacía inmenso e hinchado y espumante en medio de un légamo del que emanaban vapores sofocantes. Pero Zon Mezzamalech tomaba breves notas de cuanto veía, y la gente dice que desapareció hace poco, nadie sabe como, y después de él, el cristal nebuloso se perdió.

Mas de estas historia no quise hablarles. Les dije: buscamos la tercera de las ciudades, la que es Irem. Me preguntaron acerca de Irem, la Ciudad de los Pilares, y les hablé de los Días Antiguos y de las cuatro naciones que habían gobernado este viejo país, Thamud al norte, y Ad al sur, y Tasm, y Jadis: y hablé de Irem de las muchas columnas y de Shaddad el Maldito que había erigido sus muros y había construido un millar de pilares para Aquellos que es mejor no mencionar.

Al final llegamos a las Tierras Interiores, donde los hombres no se adentran y hay piedras de pie que fueron levantadas por miembros

diferentes a las manos humanas, y donde Seres Primigenios acechan desde que eran de una edad incalculable, cuando incluso Caldea estaba recién construida en las brumas de los primeros amaneceres.

Y el camino que seguimos más allá no estuvo exento de peligros, porque había muchas tumbas antiguas y viejos sarcófagos desmoronados entre los que vivían ciertos Ghoules repulsivos, que se arrastraban y tenían hocicos caninos. Pero convoqué al líder de los Devoradores Abominables, llamado Nug, a quien algunos libros denominan El Merodeador Entre las Tumbas, y del que no se rumoreaba nada bueno. Nug es padre de todos los Ghoules, y jefe de todos los que moran en el plano terrestre, y también es el secuaz y siervo de la abominación Nyoghta, el Morador de las Tinieblas.

Y este Nug descarnado, agachado y horrible le pagué un precio monstruoso a cambio de nuestro salvoconducto a través del Erial sombrío que es su territorio y el de su terrible especie… una tasa que no mencionaré aquí... pero que deben pagarla todos aquellos que quieran aventurarse a través de esta tierra hasta la Ciudad de los Pilares.

Una vez hecho esto, vagamos por el inabarcable desierto y a través de tierras muertas tan monótonas y desoladas como el desierto poblado de demonios de Kaf que los viejos relatos sitúan en el último confín del mundo; y en la Hora de Subhi Kazib nos acercamos a un alto montículo, donde mis discípulos gritaron al ver la imagen de una ciudad imponente formarse lentamente en la pálida iluminación del falso amanecer, como una aparición fantasmal o un espejismo.

Así llegué yo, Alhazred, hasta esa antigua Ciudad de Maldad que fue llegada tiempo ha por el Cielo y aún sigue bajo su maldición. La primera vez contemplé la legendaria Irem, era una ciudad silenciosa y sombría de piedra roja, perdida en las arenas en movimiento del desierto ilimitado. Se encontraba rodeada de murallas derruidas, y almenas de piedra ciclópea, y a través de las puertas vacías se había deslizado la arena y los portales de Irem miraban como las órbitas vacías de un cráneo. Así estaba Irem, y con respeto temeroso contemplamos el bosque de monolitos de piedra que emergían de la arena, y las terribles imágenes que se acuclillaban repugnantemente encima de cada uno de los Mil Pilares.

En el centro de esta ruina observamos una enorme pila de mampostería que el tiempo no había tocado, y en su interior moramos durante todos los días que siguieron, los cuales estuvieron dedicados a aquellas Ceremonias de las que había hablado el Ser de Pesadilla que Moraba bajo la Esfinge, y aquellas Letanías que conservaban en las páginas podridas del último ejemplar que existía del maldito y detestable Rituales de Yhe, el cual había sido una posesión del mago sarraceno que no había sido enterrada con los restos destrozados y mutilados de su cadáver cuando se topó con su Destino final del que ya os he hablado.

Murmuramos y gemimos estos ritos bajo el frío ojo burlón de una luna lejana y despreocupada, y con gran trepidación y miedo, pero con la expectación de los portentos venideros; ya que era mi propósito abrir en esta ciudad olvidada por el tiempo una Puerta al Exterior, para que Aquellos Que Moran Más Allá y quienes son conocidos por los hombres como los Antiguos pudiesen volver a entrar en este mundo, para gobernar de nuevo como hicieron anteriormente y en ese imperio tenebroso por venir se me había prometido gran autoridad poder y el dominio de muchos secretos. Esta Ciudad de los Pilares se encontraba en un nexo de extrañas fuerzas y eran ellas de las que hablo como si fuesen un mástil de energía; por tanto era más fácil abrir la Puerta en este sitio que cualquier otro lugar de la Tierra. Así que yo mismo, Alhazred, fui el primer en abrir el Portal en la propia Irem una noche negra cuando la luna fría se estremecía y ocultaba su rostro y extrañas estrellas rojas refulgían como poderosa señal.

Entonces erigimos altos pilares de ídolos y ante ellos se hizo la Ofrenda Roja y pronunciamos algunos nombres en aquel lugar que no deben ser pronunciados a la ligera por los labios de los hombres; y entre los pilares creció la Oscuridad, de la cual vino un viento cortante y frío, y el lugar de donde soplaba ese viento no era de esta Tierra; y miré al fondo de esta Oscuridad, mientras a mi alrededor mis discípulos se encogían y chillaban y se tapaban los ojos, porque quizá fueran más sabios que yo, o menos valerosos, o estuvieran menos enloquecidos por el deseo de sabiduría desconocida y terrible.

Mantuve la mirada largo tiempo sobre Aquello que escudriñaba desde la Oscuridad riendo; y entonces, mientras la Tierra temblaba los rayos del Cielo cayeron en golpes de llamas furiosas y purificaderas, y los grandes pilares se derrumbaron, lentamente, uno a uno, y todos los que habían

venido hasta aquí a mi lado fueron aplastados por la caída de las grandes piedras, salvo yo; y mientras la Puerta abierta de ese modo era cerrada para siempre jamás, y por una Mano poderosa y terrible, yo que aún vivía me levanté y huí de aquel lugar maldito desde antaño, y ahora maldito otra vez, y marché hacia el desierto con la imagen de Aquello que solo yo me había atrevido a contemplar grabada a fuego en mi cerebro, que nunca olvidaría.

De este modo huí de Irem, sabiendo que mi alma estaba condenada, como condenada estaba la de quien, como yo, se ha atrevido a mirar solo por un instante a Aquello que acecha en el umbral entre este mundo y el próximo. ¡Iä! ¡Yog-Sothoth! Esta escrito que Su sombra arruina la Tierra, y que entreverlo puede provocar la locura. Yo estoy condenado eternamente, y ni siquiera puedo encontrar el olvido en la locura aulladora y roja; y es que he visto al que Acecha en el Umbral, y sé el destino indecible que me espera más allá de la tumba.

# Cuarta Narración: La Cripta Bajo La Mezquita

Hay un modo con el que se puede preservar la vida mortal un tiempo infinito, y los magos del Pasado lo conocían como Fórmula de Nnh; pero esta Fórmula de Nmh es muy peligrosa y el fracaso en pronunciar en voz alta un solo vocablo de la manera adecuada puede acabar en un Destino horrible e indecible, por lo cual considero sumamente imprudente y precipitado al hechicero que lo intente.

Y nos levantamos y marchamos de la rechazada y legendaria Irem, aquellos de nosotros que habíamos contemplado el mismísimo Rostro de Yog-Sothoth; y envié a mis discípulos por delante para procurarnos alojamientos adecuados en la gran metrópolis de Alejandría, mientras yo viajaba a cierta Ciudad Sin Nombre donde por algún tiempo moré entre sus habitantes y a la cual decidí que volvería en otra ocasión.

En esta gran ciudad de Alejandría mis discípulos habían encontrado una vieja casa en ese barrio que se encuentra bajo la sombra de la Mezquita Negra, ya que ese es el nombre con el que llaman los alejandrinos al edificio, que es de una antigüedad horrible e incognoscible, y cuyos recintos son esquivados y evitados por los hombres de bien. Esta casa que mis discípulos nos habían procurado como morada era muy adecuada para mis propósitos, aunque no me agradaba nuestra proximidad a la Mezquita, cuyas espiras de ébano se elevaban como los cirios negros encendidos por los nigromantes en sus horribles ritos.

Y llegó a mi puerta una delegación del Fiel de aquella ciudad para pedir la ayuda de mi sabiduría, porque la reputación de Alhazred como hechicero había crecido poderosamente en los años que pasaron desde que me sentaba a pies de mi mentor, Yakthoob el sarraceno. Recibí a estos personajes con todo honor y escuché su petición, que era que se purificase a la Mezquita Negra de la Presencia Maligna que la habitaba. Aunque habían pasado años desde la última vez que se realizaron las oraciones rituales de la Fe en aquel terrible lugar, aún se escuchaban espantosos rumores: que resonaba una risa cruel y burlona para acallar incluso las ceremonias más solemnes del Profeta; y que los humos dulces del incienso, bajo algún

hechizo maligno, se convertían en un hedor fétido y vil, y que incluso las páginas sacrosantas del sagrado Corán se encontraban mancilladas con suciedad y garabateadas con obscenidades repugnantes.

En el día siguiente a este, me dirigí con mis discípulos a la Mezquita sellada, cuyos portales fueron abiertos de mala gana por las manos temblorosas del más venerable de los imanes. En el interior, todo estaba descuidado y desmoronado, y el polvo de muchos años cubría toda superficie. Se encendieron antorchas, y gracias a su luz vi finalmente que mi intuición en cuanto a la antigüedad de la Mezquita había sido precisa: este edificio rodeado de sombras era mucho más antiguo que la Fe del Profeta. En tiempos pasados había sido templo de los antiguos idólatras, ya que podía verse que se habían quitado implacablemente con cincel las imágenes y jeroglíficos del pasado olvidado, tapado con escayola desconchada y podrida.

Pudiese ser muestra, o eso razoné en mi corazón, de una prisa excesiva o descuido imprudente durante los ritos de exorcismo con los que los musulmanes habían purificado este templo de adoradores del ídolo para consagrarlo al uso de su propia Fe, y por eso perduraba parte del poder de los dioses con cabeza de bestia del antiguo Egipto para burlarse y confundir a los adoradores actuales.

Era de sobra conocido por mí que los Idólatras de antaño solían excavar criptas secretas bajo los templos de sus abominaciones, y buscamos a la luz de las antorchas una entrada a los subterráneos bajo la mezquita; y a su debido tiempo di con un lugar donde las baldosas del suelo se habían deteriorado con los años y el desuso, revelando los contornos de un enorme bloque de piedra que una vez había servido a los sacerdotes de Egipto a modo de trampilla. Hundido en la piedra había un gran anillo de bronce y aunque roído por la herrumbre aún era sólido, y entre los que me seguían había un joven de fuerza prodigiosa, sí, un auténtico Rustam, cuyos grandes músculos separaron el bloque del suelo de piedra. Y entonces descubrimos un tramo de escaleras excavado en la misma roca sólida que se había erigido la ciudad, un tramo de escalones de piedra que descendía a la oscuridad intacta de abajo.

En ese momento el miedo y los temblores atacaron el valor de nuestros corazones, y es que los vapores mefíticos de la cripta penetraron en

nuestras fosas nasales, repugnantes con la putrescencia del mismo Infierno. Sin embargo debíamos descender a las profundidades, ya que una vez aceptada la carga de la tarea no podíamos, por nuestro honor, evitar los peligros que pudiesen resultar…

La Cripta bajo la Mezquita tenía una negrura Estigia, e incluso la luz de nuestras muchas antorchas hacía poco por disipar la Oscuridad; además el aire estaba viciado y rancio por el mucho tiempo que había pasado desde el día en que se colocó la gran lápida de piedra para sellar los Secretos de su interior, por lo que nuestras llamas ardían aunque débilmente.

Pero su luz bastó para que viéramos con escalofríos aquellas pequeñas formas pálidas que se retorcían y se escabullían de la iluminación no deseada; eran más grandes que cualquier rata y sus lineamentos repulsivos casi llevaban el sello de la humanidad, aunque de una raza pervertida y asilvestrada tiempo atrás mediante prácticas indecibles sobre las que no podemos más que conjeturar. Estos trogloditas chirriantes y huraños eran deformes y enanos, con ojos pequeños y débiles, y de color horriblemente rosa, del mismo modo que el pelo lacio de estas desventuradas criaturas era tan pálido como el cabello de los albinos.

A través de las tinieblas y el hedor terrible de estas criptas nos abrimos camino poco a poco tropezando, y evitando remilgadamente, tras entreverlo horrorizados, aquello que pisábamos con nuestros pies: los huesos y cadáveres roídos de ratas y de víboras y, a veces, los huesos de niños robados…

Finalmente llegamos a su debido tiempo a descubrir a Aquello que adoraban los enanos abominables como lo habían hecho sus ancestros durante incontables eras: era un ídolo similar a un hombre, con la vestimenta de un sacerdote del antiguo Egipto, con un parecido tan real que por un momento terrible temimos que viviese y exhalase aliento; pero solo era algo muerto, duro como la roca al tacto, y cubierto por el polvo de evos. Entonces la curiosidad imprudente y precipitada me hizo coger el dobladillo de mi túnica para limpiar el polvo de los rasgos del ídolo y así poder contemplar su naturaleza… y grité y mis manos paralizadas dejaron caer la antorcha, y nos volvimos y huimos a través de esa alfombra horrible de huesos roídos hacia la escalera de piedra de regreso a la luz bendita del Día, dejando caer la

lápida de piedra sobre la abertura a aquellos horrores subterráneos, sellándolos para siempre, o eso esperábamos.

Yo continué habitando durante mucho tiempo en este barrio oscuro bajo la sombra oscura de aquella maldita Mezquita de abominaciones, y, en realidad, pronto dejé la ciudad de Alejandría para embarcarme en un viaje largo y difícil, para nunca volver a la gran metrópolis donde se encontraba la Mezquita Negra, profanada, antigua y por desgracia, en pie. Había leído en gastados papiros acerca de la terrible Fórmula de Nnh, que ningún hechicero recita salvo si está en riesgo su vida, y con la que se puede congelar eternamente a un hombre en un momento infinito del Tiempo, y reconocí el horror terrible del Ser que adoraban en su degeneración los moradores abominables de la cripta de la Mezquita, y supe también el terrible Secreto… que había reventado sobre mi horrorizada mente en el instante que quité el polvo de siglos de aquellos ojos vivos, dementes y desesperados del ídolo bajo la Mezquita.

# Quinta Narración: Mnomquah

1

Tras mi estancia en la ciudad de Alejandría me alejé de las poblaciones de los hombres y me dirigí finalmente a los desiertos sin sendas de Hasa, Hadramaut, Oman y Yemen, en la Arabia Félix, solo con la compañía de dos de mis estudiantes en las Artes Hechiceras, el joven Mouli que contaba con una fuerza prodigiosa y eran tan audaz como cualquier león, y el más estudioso Ismail; juntos contemplamos la desolación de los eriales arenosos y estudiamos el movimiento de las constelaciones en el firmamento inconmensurable, e indagamos en los secretos de la Naturaleza. Me consumía un ansia ávida por descubrir el saber de la Antigüedad olvidada hace eras, y por este motivo guiamos a nuestros camellos a través de las arenas de esa inmensa desolación llamada por los antiguos Roba El Khaliyeh, el Espacio Vacío, porque en los mapas de los geógrafos no es nada más que un espacio en blanco en la página escrita; y es que en la vastedad de los márgenes meridionales de ese desierto sobresalen de las arenas los huesos viejos de una ciudad primitiva que ya era vieja cuando se colocaron las primeras piedras de Menfis y y cuando aún no se habían cocido los ladrillos de Babilonia.

Allí dirigí mi paso, estando completamente enterado de que hay saberes arcanos Primigenios y terribles en la Tierra que es mejor que no se sepan, y secretos terriblemente inhumanos que uno no puede conocer y estar en paz, y Secretos más allá incluso de éstos que hacen que quien los desentraña se convierte para siempre en un extraño para la tribu de los Hombres y le condenan a caminar en solitario por la Tierra, ya que el que aprende dichos secretos debe pagar el precio.

Y por fin llegamos, a su debido tiempo, a donde se erige la Ciudad Sin Nombre, sus ruinas colosales medio hundidas en las inquietas arenas. Y se la llama la Ciudad Sin Nombre porque no hay ninguna leyenda lo bastante antigua para otorgarle uno, o para recordar la grandeza de las eras pasadas, e incluso las audaces tribus del desierto la esquivan como hicieron sus padres, y sus abuelos antes que ellos, hasta esa vez olvidada en la que llegaron errabundos por vez primera los Hijos del Hombre a estas comarcas desoladas del mundo, donde la arena se mueve bajo el viento del desierto.

La primera noche acampamos bajo la luz de las estrellas y la gloria gélida de la Luna, y antes de buscar mi reposo me venció una urgencia y escribí un par de versos, cosa que llevaba sin hacer muchos años. Al día siguiente, y los que vinieron a continuación, localizamos los derruidos cimientos de casas más antiguas que la Primera Pirámide, y de calles que una vez pisaron seres que no eran hombres, pero en ningún lugar descubrimos grabado u ornamentación alguna que pudiese indicarnos la naturaleza de los que habían construido esta imponente ruina: pero era horriblemente evidente que no se trataba de Hijos del Hombre, ya que los umbrales y portales eran más altos y estrechos que los que facilitan el acceso a la humanidad, y en lugar de tramos de escaleras había planos inclinados y rampas descendentes.

La humanidad ni siquiera podía soñar lo viejas que eran estas ruinas sombrías, cuyos fragmentos de muros o trozos de columnatas emergían de la arena cambiante como lo harían los huesos muertos en una tumba mal hecha, y las ventanas vacías miraban y se burlaban de nosotros abandonadamente como lo harían las órbitas vacías de una calavera. Había visitado en una ocasión anterior esta Ciudad Sin Nombre entre las arenas, y sabía algo de sus misterios, pero no todo, por lo que estaba ansioso por sondear estos enigmas hasta lo más profundo. Y se hacía más evidente que, a medida que escarbábamos en la arena y desenterrábamos las piedras mohosas y desgastadas por el tiempo, que allí estaban los restos de una antigüedad que trascendía la Historia e incluso el Mito, y la sensación de ser completamente ajenos a lo que nos rodeaba crecía de modo más espantoso cuanto más buscábamos; y yo me vi poseído por el ansia de demostrar que estas ruinas eran de una antigüedad más saludable de lo que parecían ser, pero en ningún lugar pude descubrir signo o evidencia alguna que probara que la ciudad había sido construida por hombres como yo, e incluso algo en las proporciones y dimensiones de las ruinas apuntaban a una era pre-Adanita terrible, incalculable y prodigiosa.

2

Ninguno de mis jóvenes compañeros, ni Mouli ni Ismail, parecía capaz de sentir la completa y horrible lejanía de la Ciudad Sin Nombre, ya que para ellos una ruina era una ruina y la piedra era piedra, fuera quien fuese el que la construyera y cuando la construyera. En parte esta insensibilidad de mis

discípulos me agradaba, porque la encontraba reconfortante, y a veces maldije a mi imaginación que, quizá, pintaba horrores donde no los había. Pero me acordé de otras ciudades primitivas que había visto y visitado durante los años de mis viajes por toda la Tierra, o aquella terrible Ciudad Maligna maldita, esa ciudad que los beduinos del desierto llaman en voz baja Beled-el-Djinn, la Ciudad de los Diablos, que los beduinos llaman Kara-Shehr, la Ciudad Negra, donde una momia postrada en un trono centenario sujeta con sus garras marchitas una joya de antigüedad innombrable; y me acordé, también, de Irem, la Ciudad de los Pilares, y de mis andanzas por Mesopotamia donde se encuentran las ruinas de Sarnath la Condenada, que está entre las ciudades más antiguas construidas por el hombre, y de su vecina de mala fama, la la ciudad de piedra gris de Ib, que no fue construida por las manos del hombre.

Y un día vino a mí el joven Ismail con un descubrimiento que podría ser la clave de los misterios de la Ciudad Sin Nombre, ya que habían encontrado porciones de los restos colosales donde la roca sobre la que se había erigido antiguamente la ciudad estaba al descubierto, libre de la arena que ahogaba tantas de las ruinas. Y allí percibí con regocijo las fachadas de casas o templos cuyos interiores tal vez preservaran grabados, aunque erosionados por las arenas susurrantes; y a la luz de nuestras ardientes antorchas contemplamos ciertos signos cincelados en la piedra desnuda de lo que quizá había sido un templo o santuario de los antediluvianos cuyas manos habían construido aquellas ruinas. Y había túneles excavados en lo más hondo de la roca que contenían altares oscuros o aras de naturaleza críptica, pero cuyas superficies manchadas terriblemente de rojo mohoso, insinuaban ritos abominables de sacrificios vivos a dioses negros de la locura procedentes del abismo del Tiempo.

Durante varios días y noches registramos este auténtico laberinto de salas y cámaras de naturaleza sospechosa e incierta excavadas durante siglos de trabajo inconcebible en la piedra maciza. Al final llegamos a una enorme rotonda cuyos muros inclinados, contrafuertes de extrañas formas y techo en un ángulo peculiar parecían diseñados según los preceptos de una geometría ni remotamente euclidiana, como si fuera una cámara de alguna esfera lejana o dimensión extraña del espacio. Aquí soplaba un gélido viento hediondo, extraordinario e inexplicable en un lugar tan meridional; y aquí, también, encontré por primera vez los restos roídos por el tiempo de arte prehistórico, ya que las paredes inclinadas estaban adornadas con pinturas borrosas, y los

deformes altares de piedra contenían un conjunto de marcas o ranuras curvilíneas, cuyos caracteres (¡si es que eran caracteres!) no se asemejaban a ninguna forma de escritura conocida por mí, exceptuando a las partes más antiguas e indescifrables de los avejentados Manuscritos Pnakóticos, partes que eran demasiado antiguas para poderse leer.

Y soplaba continuamente aquel viento frío y fétido…

3

Finalmente llegamos a través de aquellos caminos serpenteantes y laberínticos a una enorme cámara abovedada como una tumba, en la que había muchos ataúdes de piedra dispuestos a lo largo de los muros; pero no estaban hechos al modo del antiguo Egipto, sino que eran más largos y estrechos, y los rostros de piedra que había sobre las tapas de los ataúdes sugerían una ascendencia reptiliana, porque todos tenían la piel rugosa y escamosa y los hocicos alargados de cocodrilos horriblemente inteligentes. Y me acordé entonces de aquel dios-bestia con cabeza de cocodrilo del antiguo Egipto, de Sebek, y me pregunté en lo más hondo de mi corazón si aquel sombrío y cruel culto de la Antigüedad no habría encontrado sus raíces aquí, en estos fétidos laberintos de piedra de la Ciudad Sin Nombre.

Y en el centro de esta cámara de ataúdes de piedra se encontraba un tosco ídolo de piedra verde, tallado de manera similar a las tapas de los ataúdes, solo que se encontraba erguido sobre dos garras, con patas arqueadas, equilibrado sobre una columna vertebral larga y coronada por una cresta de placas; y el lineamiento de su cabeza era el de los saurios, con gemas negras y frías haciendo de ojos siempre abiertos. Y había un signo tallado en la base de la estatua que había visto grabado en piedra verde en una ocasión anterior, en la inmemorial Ib; y supe su significado, y mi alma se estremeció al saberlo, ya que era el nombre de Mnomquah; los seres de Ib le adoraron en tiempos, aquellos a quienes llamamos los Thunn'ha y están entre sus servidores, y cuyo líder se llama Bokrug.

Él se encontraba entre aquellos enemigos de la humanidad a los que llamamos Primigenios, Aquellos que se infiltraron desde las estrellas cuando la Tierra era joven, Aquellos que gobernaron en otro espacio y tiempo y que ansiaban recuperar Su antiguo dominio; y cuando los Dioses Arquetípicos vinieron para ejercer Su venganza sobre Sus Siervos rebeldes, fue a

Mnomquah a quien encerraron en el fondo cavernoso de la Luna, y hasta este día se revuelca repugnantemente entre las olas perezosas del Lago Negro de Ubboth en el impío y lóbrego abismo de Nug-yaa.

Los seres de Ib, los Thunn'ha, eran escamosos y anfibios, aunque caminaban erguidos sobre sus patas traseras como los Hijos del Hombre, mientras que los antiguos habitantes de esta Ciudad Sin Nombre, como podía deducirse de sus imágenes talladas en las tapas de los ataúdes prehistóricos de piedra, eran más saurios que batracios; pero más de un Primigenio tenía entre Sus secuaces o servidores a muchas razas distintas, del mismo modo que Aquel Cuyo Nombre No Debe Pronunciarse cuenta con el servicio de los Byakhee y de los abominables Meegoh, y de otros; por lo cual me parecía muy posible que esta Ciudad Sin Nombre hubiese sido en tiempos un puesto avanzado o fortaleza de Mnomquah en los días olvidados cuando el mundo era muy joven y toda esta Tierra estaba bajo el yugo de los Antiguos, de Mnomquah y sus Hermanos. Y di gracias en silencio a Yog-Sothoth y a Tsathoggua porque aquellos días hubiesen quedado atrás, cuando los miserables servidores de Mnomquath gobernaban sobre los pantanos azotados por terremotos y los mares hirvientes de la recién creada Tierra… Y descansamos aquella noche en las fétidas cavernas, estando demasiado en mente y espíritu para regresar al aire más saludable del mundo exterior; y querría que no hubiésemos estado tan cansados y que hubiésemos vuelto a la superficie, donde los huesos muertos de la Ciudad Sin Nombre miraban al frío Ojo de la Luna.

4

Y entonces vino a mí mi discípulo Ismail, diciendo que se había encontrado una enorme lápida de piedra en uno de los túneles más profundos de estas cuevas insacables, y que en el medio tenía un anillo de bronce herrumbroso; y me acordé de una lápida similar que habíamos encontrado en el suelo de la Mezquita Negra, de lo que ya he escrito; y sentí inquietud, y miedo y escalofríos, y me levanté y le dije a Ismail que no debíamos perturbar los secretos subterráneos que pudiesen acechar bajo la base de esta gran colina de roca; pero me dijo que mientras hablábamos los poderosos músculos del fiel Mouli ya estaban trabajando para abrir la lápida y descubrir lo que yacía debajo… y en ese instante sí que sentí miedo y escalofríos; pero para entonces ya era demasiado tarde para el miedo.

Y hasta nuestros oídos llegó desde cierta distancia un ruido similar al estruendo de una batalla, y los gritos del fuerte Mouli se elevaban por encima del clamor; y al tiempo hubo otro ruido que no me gustó, y era como el de garras caminando, y el deslizamiento de colas de saurios, y un siseo como el de la voz de los reptiles. Y entonces lo supe, y cogí a Ismail y lo saqué de aquel lugar tenebroso y sombrío de cavernas fétidas, donde soplaba continúame el aliento nauseabundo del Infierno jadeante de las profundidades insondables que quedaban a nuestros pies.

Y finalmente salimos del laberinto hasta la bendición del cielo abierto en un pálido y marchito amanecer; pero pisándonos los talones, de las sombrías cavernas del subsuelo, venían Aquellos que nos perseguían. Una horda de criaturas degeneradas y deformes arrastrándose horriblemente, con enormes garras en las patas traseras y delanteras y piel verde y rugosa sobre sus espantosos cuerpos, y con grandes hocicos que sonreían con dientes blancos y afilados. Chillé y supe que el ser lastimoso y mutilado que llevaban en volandas sobre sus garras como un terrible estandarte era todo lo que quedaba de Mouli, del joven Mouli… y también supe entonces que la Edad Primitiva no ha desaparecido de la Tierra, y que del mismo modo hay supervivientes inhumanos que han perdurado a lo largo de los evos, nadie sabe cómo. Entidades blasfemas y monstruosas que han dormido o yacido en criptas secretas y en lugares remotos durante eras impías, sin gobernarse por la misma lógica y razón que conocemos, para ser despertados de su sueño milenario por alguien que conozca los Ritos, los Signos y las Palabras (ya que no morirán hasta el Fin de todas las cosas), o por el intruso imprudente e inconsciente.

Y esta horda abominable y siseante habría caído sobre nosotros, royendo, desgarrando y destrozando con esas garras blancas si no hubiese sido por la piadosa luz del día, que los antediluvianos que habían morado en las entrañas oscuras de la tierra durante incontables evos no podían soportar. Y mientras huíamos en nuestros camellos de aquella maldita ciudad sin nombre donde aún vive y medra pavorosamente la Perversidad, me acordé de aquel verso que escribí la primera noche cuando nos acercamos a la Ciudad Sin Nombre; y mi alma se estremeció con su profecía:

Que no está muerto lo que yace eternamente,
Y con los extraños evos incluso la Muerte puede morir.

# Sexta Narración: Los Cazadores del Más Allá

1

Hay una locura más allá del Tiempo y una Maldad más allá del espacio, y que el cielo ayude a quien se atreva a despertar su Ira y encuentre el Destino que espera a aquellos lo bastante imprudentes para arriesgarse a tales horrores. Debéis saber que en los diez años que yo, Alhazred, pasé en los desiertos sin sendas de Arabia Félix, después de estar en la ciudad de los alejandrinos y marcharme de ella, muchos y extraños fueron los sucedidos que me acontecieron, pero ninguno de ellos fue más extraño que este que ahora quiero relatar.

A su debido tiempo me dirigí al lugar en el desierto conocido entre los hombres como Valle de las Tumbas, porque en su desolación se encuentran los santuarios vacíos y profanados de una vieja necrópolis construida en los días de la Antigüedad por hombres que solo recordamos los hechiceros; estas tumbas permanecían abiertas y saqueadas, y estaban excavadas en la propia roca de los farallones, que se alineaban a ambos lados del Valle, como paredes; y sucedió que ocupé una de ellas como morada, una tumba que se encontraba entre las colinas y desde la que dominaba el amplio Valle y el oasis que había entre las rocas que sembraban el lecho del valle.

Y allí estaba, en solitario y en silencio, bajo las intrigantes constelaciones que enjoyaban la noche desértica como puñados de piedras preciosas arrojadas sobre terciopelo negro, y examiné los Libros Antiguos y observé las estrellas, estudié los epiciclos y medité en el saber de mi Arte. Y fue por casualidad como descubrí que no era el único eremita que moraba en el Valle de las Tumbas, ya que había otro: un hombre más anciano que yo, flaco y furtivo, hábil en las artes del sigilo, y apenas le entreví alguna vez desde lejos, ya que compartíamos el mismo pequeño oasis entre las arenas y sus frescas y fortalecedoras aguas. A veces los observaba cuando iba y venía por debajo de mi morada, mientras buscaba la rica fruta de las palmeras datileras y las dulces aguas del estanque, pero pasó mucho tiempo hasta que intercambiamos palabras, y cuando finalmente esto sucedió supe que era Sargón, un hechicero que hacía mucho tiempo había construido su morada en los desiertos de aquella tierra al este de lo que era antiguamente reino de los famosos caldeos, de cuya sangre procedía.

Posteriormente escucharía de labios de este caldeo un escalofriante relato de terror, pero mientras tanto le observaba mientras iba y venía, y casi siempre en el oscuro crepúsculo; y observé en él un curioso comportamiento, porque estas peregrinaciones no avanzaba de un lugar a otro en línea recta, como hacía otros hombres, sino en un modo indirecto y serpentino, como culebreando en sendas curvadas, lo que para miera maravillosamente extraño, ya que no podía imaginar razón alguna para este modo peculiar de locomoción.

Y me acordé entonces de aquello que se escribió en la antigüedad: que los hombres debían recorrer el camino recto y angosto, para la salvación de sus almas pero él era un hombre de los que he conocido que pisan el mismo sendero recto y angosto, pero hacia la Condenación definitiva e indecible de su alma, por lo que tenía una gran razón para maravillarme ante él…

2

Con el paso del tiempo los dos hechiceros solitarios que compartíamos el desolado y estéril Valle de loa Tumbas nos hicimos amigos; y fue de los labios de Sargón el Hechicero de los que escuche el relato que sigue.

Este caldeo estaba demacrado y descarnado, y no hizo falta mucha de mi astucia para descubrir que tenía encima un miedo terrible, igual que un camello podía tener encima a su jinete, y ese miedo podía discernirse en sus ojos esquivos y enrojecidos, y en el temblor de sus paralizadas manos, y en las sacudidas nerviosas de su semblante. Pero no supe lo que temía, ni quise adivinarlo: y la verdad de todo ello, cuando por fin obtuve ese conocimiento, era más extraña de lo que jamás podía haber soñado…

En una ocasión, oh Alhazred (me dijo), busqué en mi juventud imprudente conseguir la Visión del Todo conocida por Místicos y Filósofos y por tanto considerada admirable más allá de los límites de la Experiencia ordinaria. Busqué la obtención de esta Visión por medio de una potente droga llamada Liao, la cual es un derivado del Loto Negro de tantas leyendas y tradiciones horribles; y adquirí en su momento la droga Liao, que llegó a mis manos transportada por aves mensajeras de los sabios y eruditos boticarios de la lejana Catay. Una de las propiedades de la droga Liao es que disuelve las limitaciones impuestas sobre la mente del hombre por el tiempo

y el espacio, que dejan de existir, permitiendo así al intelecto, junto a un rápido sentido de la percepción que todo lo abarca, alcanzar más lejos; y cuando estas limitaciones del tiempo y el espacio desaparecen también se retiran de los ojos de los hombres aquellos velos de ilusión que el tiempo ha situado sobre ellos, el mito del ahora y el después, cuando en realidad solo existe el eternamente.

Y así, habiendo bebido la droga Liao de la manera prescrita, me pareció ver todas las Tierras y todas las Edades en un instante interminable y eterno, y esta maravilla fue extraña en demasía; en un solo instante del tiempo vi que yo mismo era una criatura peluda bestial agachada en una sucia cueva, tapada con pieles inmundas, royendo un fémur… y un millar de esclavos desnudos se arrastran ante mí cuando paso en una litera de oro y marfil arrastrado por un buey negro como la noche de Tebas; soy un sacerdote, y exalto con mis manos pintadas los ídolos de piedra con cabezas de bestia de Egipto… y un salvaje aullador de las planicies azotadas por el viento de Partía, que cabalga para emboscar a una legión romana; soy un vándalo medio desnudo, saqueando los templos profanados de Grecia… y en la India soy un humilde acólito, y atiendo a las enseñanzas de los maestros místicos, y corro huyendo de su presencia, ya que sus revelaciones son como la sal sobre una herida que sangra…

Y soy el primer hombre en surgir de los pantanos humeantes y las ciénagas trémulas de la recién creada Tierra, y huyo chillando entre los amenazadores pies de los reptiles que vagaron y reinaron antes de la llegada del hombre; y penetro aún más, hacia el comienzo y el Abismo del Tiempo, porque en la impaciencia de mi Locura me esfuerzo por sondear incluso más allá del Tiempo y el Espacio, hasta Aquello que existe por siempre, y que ya existía antes del Tiempo y del Espacio.

Y yo, que había vivido en todos los hombres del mismo modo que todos los hombres libres viven en mí, yo, que había percibido la historia humana en su totalidad en un instante abrumador, en un Ahora que todo lo impregnó, intentaba ir Más Allá… hacia este reino fantasmal gris y monótono que no se ciñe a las construcciones del Dónde o el Cuándo, sino que se limita a Ser: y, durante un instante (al menos, según la definición de instante de los hombres) permanecí ante la orilla pálida e incolora más allá del Tiempo, donde olas de bruma llegan a playas sin arena y mora la oscuridad en vez de la luz; y Ellos presintieron mi presencia; esos seres

sombríos y furtivos e implacables que habitan aquel reino terrible, aquel que se engendra en la Locura que surge del Tiempo y la Maldad que reina más allá del Espacio. Allí merodean eternamente, flacos y sedientos, en aquella tenebrosa y gris orilla de sombras; y ahora, oh Alhazred, que en mi locura me he atrevido a atraer su atención sobre mí a causa de mi presencia sin invitación en su reino, me persiguen por los senderos del Tiempo y el Espacio, y nunca estaré libre de su implacable caza.

3

Y yo, Alhazred, me levanté y hablé a Sargón el Hechicero con todo el saber que me otorga mi conocimiento arrebatado a los demonios, diciendo: Cuidado, oh desventurado caldeo, porque en una ocasión en el cerrado y oculto Valle de Hadoth junto al inmemorial Nilo vi en mi juventud el aspecto de Aquellos a los que temes; sí, grabado estaba en un amuleto de dibujos curiosos y exóticos la extrañamente angulosa y estilizada representación de un perro alado y tendido grabado exquisita y horriblemente en una delgada oblea de jade reluciente. Y era la mano de mi Maestro la que la sostenía, el hechicero Yakthoob, porque entre su colección de amuletos raros y oscuros tenía este, que era el horrible símbolo del alma para el culto de devoradores de cadáveres de la prohibida e inaccesible Leng… pero de este talismán, de sus propiedades y de la horrible relación con las almas de los muertos que simboliza, hablaré con mayor detalle en otra ocasión.

Baste decir, oh caldeo, que en el rostro semi-cánido de aquel amuleto de jade había una expresión en extremo repelente, que transmitía a la vez muerte, bestialismo y una maldad absoluta, ya que esos lineamentos siniestros estaban extraídos de alguna manifestación oscura de las almas de aquellos que acosaban y roían a los muertos, que nunca he olvidado, ni tampoco lo que representa hablo de los mismísimos Perros de Tíndalos, aquellos Cazadores del Más Allá que son las crías de Noth-Yidik y los efluvios de K'thun, y que aúllan eternamente en el remolino que es el temido y aterrador Azathoth; sí, son nada menos que los secuaces y siervos del Sultán Demoniaco, y que están sometidos a su espantoso control, al de Noth-Yidik y el terrible K'thun.

Sí, aúllan y babean eternamente en ese reino sombrío e indistinto de Caos que se encuentran más allá de todos los dominios del Tiempo y el Espacio, donde también mora desde hace milenios Su Temido Amo,

Azathoth; y está escrito que los hombres despiertan en ellos hambres cósmicas; pero están limitados por los Dioses Arquetípicos con ciertas constricciones, aunque nosotros seamos mortales débiles y temerosos, ya que nuestro espacio es curvo mientras que ellos solo se mueven en líneas rectas o a través de ángulos rectos, y tal es su naturaleza que son obedientes a los mandatos de los Dioses que reinan sobre todo lo que existe; y de este modo están limitados en tu persecución, oh caldeo; y si puedes lograr esquivarles el tiempo suficiente, quizá se escabullan y regresen, gruñendo hambrientos e insatisfechos, a aquella Maldad de donde proceden, antes del Tiempo y más allá del Espacio.

Sargón ya conocía parte del significado de mis palabras, lo que explicaba su mera de moverse indirecta y serpenteante, ya que el hechicero conocía bien esta diferencia entre el espacio curvo y el angulado; y en los días que siguieron a nuestra conversación ideamos nuevos modos de protección; con barro extraído del margen de la fuente del oasis convertimos en curvas lisas las junturas en ángulos rectos de su celda de piedra, incluso las esquinas de los muros y del techo; y tratamos de liberarle de su Maldición con los Exorcismos de Pnom (tanto el Menor como el Mayor), pero desgraciadamente fue en vano.

Y de noche examiné aquellos libros del Saber Antiguo que había llevado conmigo a lo más intrincado del desierto para mi estudio, buscando el texto de la Gran Invocación de Azathoth que pudiese romper las cadenas que ataban al desventurado espíritu de mi amigo caldeo a los Cazadores del Más Allá, que aullaban hambrientos. Pero en ningún lugar de los textos localicé con mi estudio esta liturgia y no encontré nada, aunque busqué en aquellos capítulos de los Manuscritos Pnakóticos que aún están sin traducir por parte de los hombres. Y por fin perdí la esperanza por el Caldeo, ya que muchas y terribles son las fuerzas que se alían con estos descarnados y hambrientos Cazadores del Más Allá, y los Dholes pueden ayudarles, y la Gente Pequeña del Bosque (ya que son servidores de Shub-Niggurath, la Madre Inmensa), y por cuya ayuda incluso los Perros de Tíndalos pueden moverse a través de los Círculos Escarlatas e invadir esa región del espacio curvo que es propia de nuestra mortalidad.

Y todas mis pesquisas fueron en vano, ya que no encontré esa gran invocación que era el propósito de mi búsqueda; y día tras día, como comuniqué a Sargón el Hechicero, no pude evitar observar que el

desgraciado caldeo cada vez estaba más descarnado y atormentado por las pesadillas, ya que sentía que los Cazadores del Más Allá estaban olisqueando su rastro incluso a través de sus sueños, que no podía controlar, no más que cualquier hombre corriente, hechicero o pastor. Y no había nada que pudiese hacer para socorrerle en su necesidad más extrema; y parecía claro para mí que alguna suerte sombría se cernía sobre nosotros en nuestro triste valle, porque los cielos, incluso a mediodía, estaban cubiertos con velos de tinieblas, a través de los cuales las estrellas brillaban como fuegos funestos como en un aquelarre de brujas, y una brisa fría y extraña, tan hedionda como una procedente del mismo Infierno, hizo que todo el valle desierto y peligroso apestara como un matadero.

Y llegó el día en que todos estos asuntos llegaron a su culminación, como se esperaba: un crepúsculo, cuando la luna gibosa se alzaba en lo alto del cielo por el que pasaban nubes espectrales a causa de un viento quejumbroso, me estremecí y me arropé con los pliegues de mi túnica, porque el viento entraba silbando a través de los colmillos desnudos de la roca sobre mi cabeza, y hubo un leve y escalofriante sonido parecido al aullido de perros, lejanos y débiles… como el aullido de aquellos Perros sombríos que aúllan eternamente en el núcleo del Torbellino negro que es Azathoth, el Sultán Demoniaco.

Como por casualidad, Sargón el Hechicero había dormido las noches anteriores de modo intermitente, acosado por sueños calamitosos y horribles, con lo que pasó noches enteras sin dormir apenas nada, por lo que le aconsejé que trata de buscar reposo durante la larga tarde cuando la Tierra aún estaba iluminada por luz del día, y la noche, y las horribles criaturas que merodeaban en sus umbrías profundidades, aún estaban lejos. Pero en ese mismo día se había sumergido en el sueño sin fondo del agotamiento, del que despertó de repente, con un sobresalto horrísono, mientras las sombras negras se deslizaban por el polvoriento lecho su celda de piedra y anunciaban la Llegada de la Oscuridad.

Y el caldeo brincó afligido hasta lo más hondo de su alma por un Terror sin nombre, y corrió hacia la puerta abierta de la tumba que era su aposento, gritando en voz alta mi nombre, y cuando acudí desde mi propia estancia para responderle observé por debajo de mí el lecho oscuro del Valle de las Tumbas por donde huía… ya las flacas Formas de oscuridad, más negras que las sombras que caían sobre él desde los cuatro puntos cardinales;

y lo desgarraron e hicieron pedazos mientras yo permanecía, quieto, helado por el miedo, incapaz de hacer nada.

Y me di cuenta de que, en su terror, Sargón el caldeo se había olvidado por vez primera de tener cuidado en avanzar por senderos curvos, y había huido desde su estancia en una línea recta… por lo que yo digo que he conocido a un hombre que siguió el Camino Recto y Angosto para su detrimento y Condenación, a pesar de lo que predican todos los profetas y las Escrituras… sí, vosotros que leéis mis palabras, ¡tened cuidado si no queréis sufrir la ira de los Cazadores del Más Allá que son los mismísimos Perros de Tíndalos!

# Séptima Narración: Sueños del Loto Negro

1

Y sucedió, tras nuestra breve y calamitosa estancia en la Ciudad Sin Nombre y después de escuchar el Relato del Ghoul, que ya he referido anteriormente, que mi discípulo Ismail y yo mismo, mientras atravesábamos los eriales inacabables de las arenas del desierto sobre nuestros camellos, llegamos por fin y a su debido tiempo a un oasis en medio de la desolación del desierto. Allí, palmeras de color esmeralda se reflejaban en un estanque tranquilo de zafiro reluciente, piadosamente protegido del resplandor intolerable del sol del mediodía; y se habían levantado tiendas y pequeñas casuchas y pabellones asemejándose a un pueblo en medio del desierto, ya que este oasis se había convertido en una encrucijada en las arenas ardientes y sin sendas, donde los viajeros se detenían para refrescarse, y descansar y abrevar a sus bestias, hasta que retomaban el largo viaje por tierra hacia las ciudades populosas de la costa.

Y allí levantamos nuestra tienda Ismail y yo y residimos durante un tiempo, disfrutando por una vez del bullicio y clamor de los hombres corrientes y de las maneras vulgares de la Esfera Mundana, después de huir precipitadamente hasta el doloroso susurro de las arenas movedizas desde el silencio sombrío y sepulcral de la ciudad-tumba de los preadanitas. Y allí, también, me topé con un tal Abdulah, un mercader de Basora, que había viajado por medio mundo con su carga de mercancías curiosas, y brillantes sedas, y raras especias, y géneros de boticario, que llegaban de lejos, sí, incluso del famoso reino de Catay, y del Imperio del Gran Khan. Y fue de este Abdulah de Basora del que yo, Alhazred, conseguí finalmente una cantidad modesta de Loto Negro, aquella flor esquiva y de mala fama a partir de la cual se podía extraer un veneno extraordinario y maligno, pero solo en manos de los imprudentes e insensatos, porque del Loto Negro no se dice nada bueno, y ningún hombre sabe dónde florece o dónde se recoge, ni quién lo hace.

Pero los hechiceros murmuran que tomar este poderoso brebaje expande la mente a nuevas dimensiones más allá de todo límite conocido por la carne, incluso más allá de las fronteras habituales del espíritu, con lo que la mente del que se atreva a probarlo vagará muy lejos lánguida como un lirio

mediante sueños extraños y asombrosos, entre los cuales a menudo se encuentran los secretos de un saber arcano que el mundo despierto ha olvidado, y que solo conoce el que no se atreve a soñarlo.

Fue este mismo Loto Negro el que tomó el desventurado caldeo, Sargón el Hechicero, y para su perjuicio eterno, ya que terminó siendo víctima de un terrible Destino; y por eso puede pareceres imprudente y temerario que de tal guisa me arriesgase a ingerir el mismo narcótico terrible y calamitoso que llevó al borde del terror y más allá al desgraciado caldeo; pero en esta pausa para reposar en el fresco a la sombra del oasis, y nuestro encuentro con el mercader de Basora, que tuvo lugar muchos años antes de mi estancia en aquella ermita en el Valle de las Tumbas, aún no había conocido al desdichado Sargón. Sin embargo, si hubiese sido de otra manera, creo que tampoco habría vacilado ante la experiencia del loto, ya que los corazones débiles no son propios de los hechiceros, y quien no arriesga no gana. Y dicen los sabios que hay mucho que aprender de los sueños del Loto Negro.

Y así fue, una noche mientras el sol perecía en un ardiente funeral con todo el oro y la púrpura de su pompa imperial, que busqué la reclusión de mi tienda y preparé la droga según algunos preceptos que había aprendido de un modo oscuro y extraño y de fuentes que es mejor no nombrar. Pero con una potencia diferente y según un modo de preparación distinto al empleado por el lamentable caldeo; y debéis saber que hay muchas maneras diferentes de consumir el Loto Negro, y que cada una de ellas provoca un resultado dispar: lo que equivale a decir que la droga puede ingerirse cruda, o quitar sus pétalos y fumarla en un nargeelab, o molerla en un polvo con mazo y almirez y después disolverla en una mezcla de vino y bebería, o se puede inhalar el polvo anterior por la nariz, y la elección del modo en el que se ingerirá el opiáceo influye en gran medida en la forma y naturaleza de lo que se experimenta bajo la influencia del Loto Negro.

Y finalmente me situé junto a mi discípulo, el joven Ismail (cuyo papel en lo que vendría a continuación consistiría en tomar nota de todo lo que sucediera durante el transcurso del experimento), dentro del Círculo Triple de Protección, que dibujé sobre el suelo alfombrado de mi tienda con tiza azul luminosa preparada según los sabios preceptos de la antigua Pnom. Y después tome parte del Loto Negro con todo el cuidado y la precaución posibles.

2

Al principio no me sucedió nada malo; sin embargo, por fin sentí una disociación peculiar, y me pareció flotar libre y desprovisto del cuerpo entre el suelo y el techo de mi tienda. A partir de ahí, mi visión se volvió borrosa con una neblina multicolor, y me pareció atravesar la tela de mi tienda y dispersarme, como un vapor sin forma, en el elemento infinito. A continuación pasó un tiempo inconmensurable en el que no hice más que vagar de acá para allá, como arrojado a las corrientes superficiales del río del tiempo; luego, sin embargo me vi cogido y atrapado en la presa implacable de esa Corriente y me encontré dirigiéndome indefenso hacia el Pasado inconmensurable como un palillo en un torrente.

Los remolinos de brumas que emborronaban mi visión se despejaron; vi una escena dramática de aquellas guerras entre la Media Luna y la Cruz, cuando gigantes de semblante sombrío vestidos de hierro implacable, aquellos perros francos, vencieron la resistencia del fiel Saladino, y tomaron las altísimas almenas de Acre, y aspiraron incluso a tomar la dorada Jerusalén; entonces las brumas se cerraron sobre mi sorprendida vista durante un tiempo inconmensurable, y cuando de nuevo se despejaron yo había viajado hacia atrás en el abismo negro del Tiempo, siglos antes, cuando las hordas extáticas ebrias de Dios siguieron los pasos del Profeta mientras entraba en la santa Meca… y de nuevo las brumas del tiempo se interpusieron un velo ante mis ojos, y cuando desaparecieron, incluso en siglos anteriores a los previos, vi cautivado la resistencia heroica de una legión romana contra las manadas de guerreros-lobo semidesnudos y aulladores de la salvaje Patria… y contemplé cómo los jinetes vociferantes vencían el cuadrado romano de hierro, lo superaban y lo pisoteaban con los cascos de sus monturas, revolcando por el lodo a los gallardos centuriones, y observé con asombro como caían y se tambaleaban sus estandartes sagrados, las águilas de bronce, bajo la marea roja y aulladora de completo salvajismo.

La velocidad de mi aventura en el tiempo se aceleró hasta un ritmo vertiginoso; los siglos pasaban ante mis ojos con la misma velocidad que un sabio hojea las páginas de un libro… Miré cómo las huestes innumerables del invencible Iskandar Dhoulkernein, el Alejandro de los Dos Cuernos, cruzaban sobre el Hidaspes hacia el Indostán, dejando a toda la madre Asia postrada y vencida y conquistada a su paso… las brumas del tiempo

volvieron a nublar mi visión, y cuando por fin desaparecieron contemplé una escena previa en el tiempo, las altas torres de la regia Troya resistiendo al sol, con el resplandor curvo del Escamandro como una cimitarra inflexible ante ellas, y las fuerzas de los aqueos manteniendo un sitio de diez años ante aquellos muros impenetrables de fábula… de nuevo surgieron las nieblas, para luego apartarse, presentando ante mí una escena de un desierto abrasador de granito, donde observé maravillado como los fellaheen desnudos y de piel morena cortaban, y después transportaban lentamente, la piedra angular de la Gran Pirámide de Keops…

De nuevo el velo de brumas ocultó la escena, y se corrió para revelar una maravilla superior a todas las maravillas, cuando mis ojos deslumbrados contemplaron ciudades con asombro el magnífico espectáculo de la perdida Atlantis mientras sus ciudades eran tragadas por el estómago esmeralda de los mares sedientos… y, antes aún, observé la gloria ahogada por el tiempo de la eterna Valusia, esa ciudad de maravillas olvidada por el mito…

3

Las visiones se sucedían a ritmo más rápido, y luego mi asombrada mirada no contempló vistas de un tiempo antiguo, sino del espacio infinito, y observé maravillado reinos y regiones muy alejados de la Tierra... aunque no sé a ciencia cierta si se encontraban en los mundos de soles lejanos, o en las Tierras del Sueño de la Tierra, o en regiones contiguas a esferas y dimensiones desconocidas.

Y de este modo fue como vi aquellos bosques extraños de árboles retorcidos e iluminados con fósforo, donde acechan los furtivos y esquivos y malsanos zoogs, y desde cuyas profundidades se escabullen y se arrastran y farfullan…. y vi, en medio de ese yermo desolado poblado por demonios, las místicas alturas de Kadath elevando sus crestas con castillos de ónice contra las extrañas estrellas de cielos distantes, embellecidos por los fríos fuegos de una aurora repentina e inverosímil…

De nuevo, mi visión se nubló, y cuando se aclaró estaba aún lejos de la Tierra conocida y familiar; y entreví entre los paisajes de pesadilla el terrible reino de los Gugs que son los sicarios de La Niebla Sin Nombre que engendró al temido señor Yog-Sothoth… y mi visión volvió a oscurecerse, y cuando por fin se aclaró, miré a la fabulosa y desierta Sarkomand, previa al

hombre, cuyos prodigiosos leones alados de centelleante diorita guardaban negras escalinatas nitrosas, las cuales bajan eternamente hacia El Abismo… y de repente las aguas fangosas del Lago Negro de Ubboth estuvieron ante mi temblorosa vista, y en aquella oscuridad y aquel silencio insondable supe que estaba en las horribles profundidades de Nugg-yaa, por debajo de la antigua corteza de la Luna, donde duerme desde hace tiempo por orden de los Dioses el espantoso y temido Mnomquah…

Y entonces, y finalmente, relampagueó en mi visión un abismo y una abominación más horrible que ninguna de las que había visto antes: mire a un sucio foso negro, con un borde esculpido de roca fangosa a su alrededor, todo ahogado en una oscuridad plutoniana, con la única iluminación de la maligna fosforescencia de la jalea blanca primordial de los proto-shoggoths… y en medio del horrible limo y el hedor obsceno vi a los horrores trémulos y borboteantes, aquellas torres temblorosas de corrupción líquida y gelatinosa, salpicadas de ojos abiertos y saltones… y chillé, y huí, atravesando las sendas del espacio y el tiempo y la dimensión, reconociendo gracias a ese último vistazo que helaba el alma la flores inclinadas que crecían en los inmundos bajíos de aquel lago de cochambre burbujeante… y chillé, y huí, sabiendo al fin donde florecía el Loto Negro, y de que sustancia incalificable se nutría.

# Octava Narración: La Sombra Procedente de las Estrellas

1

Tras el destino que sufrió Sargón el Hechicero, el desventurado caldeo, me levanté y dejé mi aposento en el antiguo Valle de las Tumbas, y me dirigí a la famosa ciudad de Damasco en la tierra de los sirios, porque en aquel país vivían juntos algunos de mis antiguos discípulos, habiendo ido allá desde la ciudad de los alejandrinos unos años antes.

Largo fue mi viaje hasta allí, y no sin ciertas desgracias y aventuras, las cuales no mencionaré en este relato, ya que no tienen que ver con el asunto tratado; pero baste decir que yo, Alhazred, atravesé las Tres Arabias y, por fin y a su debido tiempo, me encontré en cierto lugar dentro de los dominios del Gran Califa, un lugar que era conocido por el Hombre en los días pasados de la antigüedad, ya que se trataba de las ruinas roídas por la edad de la antigua Kuthchemes, una ciudad que no se ha olvidado con el tiempo, y que perdura desde la era primordial de los hibóreos, cuyo pueblo ha olvidado todo el mundo menos los hechiceros.

Pero no es de estos fragmentos derruidos de piedra de los que quiero hablar, sino de la elevación oscura que se alzaba junto a las mencionadas ruinas, que es conocida entre algunos de los sabios como la Montaña Negra. Estaba escrito desde antaño en los anales de Pnom el Exorcista, y también en los textos de Eibon el Hiperbóreo, que dentro de esta vieja Montaña aprisionaron los Dioses Arquetípicos detrás de su Símbolo Arcano incluso al Gran Señor Yog-Sothoth, después de que los Antiguos hubieran sido vencidos por completo y expulsados del poder por los Dioses en el término de aquella terrible guerra por la que los extremos del cosmos aún retumban con sus truenos.

Y allí en la misma sombra de la Montaña Negra me atreví a quedarme durante un tiempo, haciéndome todo tipo de preguntas a continuación: acerca del Señor Yog-Sothoth, que es Todos-en-Uno y Uno-en-Todos, y que fue engendrado por la Niebla Sin Nombren de su misma sustancia, y después de una cierta costumbre que es propia de los Antiguos, y solo

conocida por ellos; y que el momento de ese parto monstruoso (dijo Pnom) fue en la Hora del Viento en Espiral de Nith, del que yo, Alhazred, no conozco nada que me atreva a comunicar a los mortales corrientes. Y es que hay cosas sobre las que es temerario especular, y que incluso su mero conocimiento es dañino.

Y también está escrito en los Textos Antiguos que la Niebla Sin Nombre se encuentra entre los primeros vástagos de Azathoth el Sultán Demoniaco, y que es hermana de La Oscuridad, de cuyo vientre nació esa entidad infernal con forma de nube llamada Shub-Niggurath, en cuyo honor cultos indecibles celebran los espantosos ritos de la Cabra con un Millar de Retoños; y Shub-Niggurath nació en el lugar llamado Shumath-Ghun, que se encuentra entre el misterio impenetrable de la Nebulosa Negra… Pero de estos asuntos sé poco y debería hablar aún menos.

2

Entonces, mientras me encontraba allí a la sombra de la Montaña Negra, meditando acerca de los misterios de la Antigüedad, por fin advertí que una hueste del pueblo del desierto compartía conmigo esta desolación, y vi sus tiendas negras desde las alturas en donde moraba; y a continuación me presenté al líder de esta tribu, que tenía un nombre de lo más extraño, ya que se llamaban Los Sin Nombre; y su caudillo era el Jeque Fakredin.

Fue de sus labios barbados de los que supe por fin por qué su pueblo tenía el nombre de Los Sin Nombre, y la razón era que estaban desterrados de las naciones de sus semejantes, porque habían abjurado de la adoración de Alá y Su Profeta para inclinarse ante los Antiguos, a quienes sus ancestros habían servido en los Días Antiguos. Y es que éstos eran nada menos que los descendientes de aquellos servidores humanos que habían liberado hace evos a Yog-Sothoth de la esclavitud del Símbolo Arcano, en los días en los que el Gran Rey Ramsés se sentaba en el trono de Egipto y los Hijos de Israel, conducidos por Moisés el hebreo, no hacía mucho que se habían liberado de su esclavitud y habían cruzado el Mar Rojo hacia la tierra prometida a ellos.

Parecía que los descendientes contemporáneos de los descendientes de aquellos siervos humanos de Yog-Sothoth aún eran fieles a su terrible Señor, y se reunían una vez cada lustro en la Montaña Negra con ciertos ritos para su liberación. Supe de mi estudio de los Textos Antiguos que habían

sido hombres mortales los que habían liberado al que Acecha en el Umbral, pero lo que no había sabido hasta ese momento era que Yog-Sothoth aún contase con siervos humanos, y todo lo que había aprendido apuntaba a que sus servidores eran los espantosos Gugs, y no moraban en el Mundo de Vigilia de Malkut, sino en el Mundo de Sueños de Yesod.

Y conversamos largo tiempo bajo la gloria de las estrellas en movimiento, ya que el Jeque Fakredin era uno de los pocos que sabían que yo, Alhazred, había sido el primero de los hombres en abrir la Puerta hacia el Exterior, hacia donde moraba Yog-Sothoth en el Caos más allá del Espacio y el Tiempo, y por esa buena razón me tenían en cierta estima. Hablamos sobre muchas cosas; las criptas de Shuggon bajo las olas, que era la patria perdida con el tiempo de los valusianos anteriores a los humanos, el pueblo Serpiente, cuyo continente se hizo pedazos por la acción de fuerzas titánicas y se hundió bajo el peso poderoso de enormes olas en el alba de los tiempos; y hablamos de la carmesí Haddoth, desde la que vino a la Tierra el horrible e indecible Shudde-M'ell, y de muchos otros prodigios, pero ningún otro debe escribirse en esta página, porque no parece apropiado que nadie, salvo un iniciado, deba escuchar siquiera un rumor de dichos saberes arcanos.

Era cerca de la hora del amanecer cuando regresé a mi tienda en las estribaciones sombrías que agachaban sus hombros furtivos bajo la altura de la Montaña Negra, y me gustó poco el descubrimiento que había hecho, y deseé de corazón alejarme de Los Sin Nombre, y ponerme en marcha por el largo camino hasta Damasco. Y es que no me gustaba la malsana proximidad a la montaña hueca en cuyos abismos había habitado el mismo Yog-Sothoth durante siglos, en la prisión del Símbolo Arcano… odiando las piedras que lo rodeaban desde lo más hondo de su maldad infinita.

3

Y sucedió que la misma noche que yo había hablado largo rato en la tienda del siniestro Fakredin, decidí abandonar las proximidades de esta montaña maldita y de mala fama, y mientras los fuegos dorados del alba teñían los cielos guardé mis pertenencias, desmonté mi tienda, subía mi camello, y huí hacia Damasco por el viejo camino entre las arenas, que se extendía hasta morir en el horizonte, y cuyas piedras habían sido colocadas por los romanos en sus esplendorosos días de conquista e imperio. Y las alturas umbrías de la Montaña Negra fueron quedando atrás poco a poco,

hasta que, al caer la noche, el monte no era más que una mueca en el horizonte negro contra la gloria del crepúsculo.

Debéis saber qué yo, Alhazred, que una vez había sido el mayor de los adoradores de Yog-Sothoth, era apóstata desde entonces, y estaba maldito según creía, por el temible Señor ante el que una vez me había arrastrado por el suelo, y ante quién incluso había hecho la Ofrenda Roja, durante aquella estancia en Irem, la Ciudad de los Pilares… Por eso fue por lo que no me atreví a quedarme en las proximidades de la Montaña Negra en aquellas noches en las que Los Sin Nombre aullaban sus horribles cánticos a las vigilantes estrellas y encendían sus fuegos y celebraban sus repulsivos ritos ante ese conglomerado de esferas iridiscentes, entrevistos pero magníficos en su maligna indecencia, a cuyo rostro terrible e inhumano y desnudo había mirado en una ocasión.

Cuando por fin hube entrado en la famosa ciudad de Damasco, y me hube reunido con mis discípulos, al fin me sentí seguro, y aparté de mi memoria el recuerdo de la Montaña Negra y de Los Sin Nombre. Esa víspera comimos juntos, ya que mis antiguos estudiantes habían preparado un banquete en mi honor, y había cordero asado con menta, arroz cocido, y dátiles e higos y cebollas, y buen vino tinto de Schiraz y dulce vino blanco de Kirmische en abundancia, y esa noche dormí con la panza llena. Pero mis sueños no fueron agradables.

Me pareció encontrarme en un promontorio, y vi la Montaña Negra cerniéndose contra las estrellas, y supe que era la noche de la Reunión. Y mientras miraba desde mi atalaya, vi a Los Sin Nombre en una fila interminable, todos vestidos con túnicas negras y escarlatas, con antorchas encendidas, entrando a través de una puerta secreta en la escarpada pared de piedra aparentemente intacta; y supe en el fondo de mi corazón que buscaban dentro de la montaña aquel abismo ominoso que había sido la cárcel de Yog-Sothoth durante infinitos evos, a quien esperaban en esa noche.

Y entonces vi su sombra descender desde las estrellas… Ya que no había modo de olvidar aquel cúmulo de esferas fangosas fosforescentes, aquellos tentáculos gelatinosos que se retorcían, y, surgiendo del centro de este horror, esa cosa inconcebible que era el rostro de Yog-Sothoth…

Chillé a pleno pulmón, y desperté jadeando sobre mi jergón empapado por el sudor mientras las vacías paredes de mi aposento vibraban con el eco de mi chillido, y encontré sobre la mojada almohada esta nota, clavada a la cama con una esbelta daga curva, cuya empuñadura de suave marfil viejo había visto ceñida en la faja del Jeque Fakredin, y el mensaje decía así:

«Has de saber, oh Alhazred, que no te sirvió de nada huir, ya que el Señor Yog-Sothoth te encontrará, incluso en la ciudad de los damasquinos, y en la hora predicha te hará pedazos por tu apostasía».

Esta nota llevaba la firmado Fakedrin. Y sobre la empuñadura de su daga estaba grabado el sello de Yog-Sothoth, el Todos-en-Uno y Uno-en-Todos.

# 2. El Libro de las Preparaciones

## 1. Acerca de los Poderes del Hechicero

Debes saber que de todas las artes y oficios y ciencias a la que puede aspirar un hombre mortal, la más suprema y poderosa de todas ellas es la práctica de la Magia. En efecto, como dice Ibn Shoddathua: «Muchos son los que ansían su dominio, pero pocos son los que tienen éxito en conseguirlo». Y es que el mago sabio es el Señor de la Naturaleza y el sumo sacerdote de todos sus misterios; a su mandato se abre la Tumba de Hierba o el cerrado Sepulcro de Piedra, para dar entrada a los que duermen en ellos; ante la expresión de su voluntad se calmarán las tormentas, y las inundaciones retrocederán hacia las fuentes secretas de las Profundidades, y los incendios extinguirán sus ardientes llamas.

Y ciertamente puede traer desde más allá de las estrellas a Aquello que mora en los oscuros y helados espacios del vacío, y también puede invocar del foso a Aquello que reside en el negro y terrible abismo; puede conjurar hechizos y encantamientos sobre el más santo de los hombres o aquellos que sean los más puros de corazón.

Os diré que tal es el poder que el Iniciado diestro puede ejercer que las naciones se postrarán ante su asombroso poderío, y que los mismos Reyes y Príncipes de la Tierra acudirán en tropel para rendirle homenaje y prometerle obediencia. Incluso la propia vida del hechicero puede alargarse por medio de su Arte más allá de las limitaciones humanas impuestas sobre los hombres mortales, y en verdad puede prosperar durante siglos incalculables, insensible al Tiempo. ¿Acaso no posee las llaves de la Vida y la Muerte? Por tanto, todos los hombres mortales exaltan al Maestro, y se arrastran a sus pies, Ïa Nyarlathotep! El Mago Sabio es un muy poderoso.

Puedo hablar con seguridad de estas y de otras materias, que han terminado estando dentro del alcance de mi propia experiencia. Sí, e incluso he averiguado como uno puede, si es experto y sus espíritus familiares son lo

bastante poderosos, controlarlas andanzas o migraciones de su Esencia hacia toda clase de seres y criaturas, incluso desde más allá de la Tumba de Hierba o la puerta del Sepulcro de Piedra.

# 2. Acerca de lo que es Necesario Para la Hechicería

Si quieres convertirte en uno de los que hablo, haz caso y escucha bien mis palabras, porque es muy necesario que el hechicero se prepare bien y con cuidado la práctica del Arte, y debes atender a mis Enseñanzas como se dan a continuación, y obedecer mis preceptos en todas las materias tratadas.

En primer lugar debes buscar un lugar desierto y solitario alejado de las estancias atestadas y ruidosas de los hombres, donde te prepararás para el Arte interrupción o distracción alguna. En esto te aconsejo que busques la naturaleza salvaje del bosque oscuro, o alguna cueva o gruta del desierto alejada de los caminos concurridos; y allí debes meditar acerca del propósito de tu Arte, hasta la exclusión total de todos los demás asuntos menores de tu mente.

Busca, pues, en los lugares más recónditos de tu propia alma para descubrir allí aquello que deseas conseguir mediante la práctica de las Artes Hechiceras. Allá en tu humilde celda en alguna comarca oscura y sombría en la desolación de la naturaleza, puedes meditar acerca del Arte y descubrir lo se encuentra escondido dentro de tu propio corazón. Tras haber logrado esto para tu satisfacción, luego debes determinar a qué Ser o Entidad de las Fuerzas Tenebrosas es mejor y más sabio invocar en tu ayuda para lograr aquello que deseas lograr.

# 3. Acerca de los Antiguos y los Favores que Otorgan

Has de saber que los Señores de la Oscuridad son muy numerosos además, y que hay algunos que son amistosos con los hombres y otros que son eternamente sus enemigos implacables; por lo tanto debes ser cauto en la elección de aquel al que orarás que te ayude; y te diré algo que puede guiarte de algún modo en tu elección, ya que, como está escrito en los Episodios de Eibon de Mhu Thulan, «es mejor no tener ningún maestro que no tener el maestro adecuado».

Has de saber, pues, que las Fuerzas Oscuras a las que también se conoce como Primigenios, dominan y reinan sobre los muchos elementos en los que está dividida la Naturaleza, y por tanto los Señores del Aire no pueden ayudarte en las manipulaciones de la Tierra, ni los de la Tierra pueden asistirte en las manipulaciones del Aire. Aquí está la importancia de estas cosas que presentaré ante ti.

El temido Cthulhu es Señor del Abismo de las Aguas, Aquel que Existió Antes y que Volverá a Existir, que tiene bajo su mando a todos los mares de la tierra y a todo lo que hay en ellos. Manda sobre las tormentas y naufragios y puede destrozar los navíos de sus enemigos o, por el contrario, puede conceder a todos aquellos que hayan conseguido su favor mares en calma vientos constantes. Los peces se agolparán en las redes de sus amigos y al mismo tiempo huirán de las redes de sus enemigos; y además, sabe de los tesoros perdidos bajo las olas: como lingotes de oro, joyas inapreciables fardos de especias, y mercancías similares de valor incalculable; y sabe en qué lugar bajo el cieno están enterrados los archivos y la sabiduría de las Ciudades Sumergidas y el botín que contienen, y las obras de arte antiguo, o la piedra tallada y el metal precioso. Si estos asuntos son tu elección, busca a Cthulhu pues, o a su Semilla y sus servidores.

El sombrío Hastur el Innombrable, que mora en Carcosa en las Híades, es el primero y principal de los Poderes del Aire; con su ayuda puedes arrasar un bosque y derribar los muros de ciudades, llevando tormentas y pestilencia y torbellinos, para confusión de tus enemigos; o, por el contrario, puedes calmar lo vientos del cielo, acallar la tempestad, y ordenar a los

torbellinos que se queden quietos. Además Él, y su Semilla y todos sus servidores, te transportarán a los lejanos confines de la tierra, o a distantes mundos entre las estrellas, si así lo deseas.

De los Poderes de la Tierra, Shub-Niggurath, la Madre Inmensa, gobierna los bosques y todo lo que mora en ellos, y conoce el lugar de muchas cosas enterradas; además tiene potestad sobre la fertilidad de las mujeres y la potencia de los hombres, y puede dejar fértil o estéril a quien quiera; y Ella puede arruinar las cosechas y los huertos, o incrementar su riqueza. Y de sus hermanos, Tsathoggua el Negro y sus sirvientes guardan las catacumbas secretas bajo tierra y tienen conocimiento de todos los tesoros enterrados, de las minas de oro y plata, y de las piedras preciosas que se esconden en los huecos de la tierra, y de las tumbas secretas de hechiceros poderosos, a los que se puede invocar para conversar con ellos por medio de la vil nigromancia para la mejora del conocimiento.

Y de los Poderes del Fuego, el príncipe es Cthugha el Ardiente, el que mora en la lejana Fomalhaut; y Él y su Semilla y sus servidores tienen poder sobre el fuego, y con Su favor puedes ordenar a las llamas que consuman la morada de un enemigo, o las ciudades de un contrario, o puedes detener a voluntad el fuego de un holocausto. Además, Cthugha conoce los secretos de la alquimia mística y de la transmutación de los metales, con la que se puede purificar en un crisol la escoria de plomo hasta convertirla en oro rojo fino. Y estos son los cuatro Elementos de los que se compone la Tierra y toda la Naturaleza, y Estos son los soberanos de estos elementos.

Existe un Quinto Elemento, como han teorizado desde tiempo ha los filósofos que es el Éter: tenue e insubstancial es este Éter, y sus poderes y cualidades sor desconocidos para todos menos para los iniciados más oscuros. Pero no es cierto y muchas de las Antiguas Escrituras lo atestiguan, que algunos Dioses como Yog-Sothoth o Nyarlathotep el Poderoso Mensajero o el mismo Azathoth, el Sultán Demoníaco, sean meros elementales de tierra; tampoco son elementales de Éter, y los poderes que tienen a su disposición son asombrosos: porque conocen todo lo que ha sido, lo que es, y lo que será, porque habitan más allá del tiempo y fuera del espacio, y mucho es lo que se ha de aprender de Ellos.

# 4. Acerca de los Tiempos y Estaciones que Deben Observarse

Como has visto, aquellos a los que tal vez quieras invocar pueden ordenarse según los cuatro Elementos del espacio y la materia y el Quinto Elemento de la inexistencia infinita y eterna. Por tanto debes ser consciente de las ciencias estelares para que realices adecuadamente los Rituales de Convocación en los momentos y estaciones más propicios.

Por tanto te digo, ya quieras llamar a Aquellos que se Encuentran en el exterior o a su Semilla o a sus sirvientes, que debes anotar los tiempos en los que las esferas se cruzan y del vacío surgen influencias favorables. Por lo que sería sabio observar los ciclos de la Luna y anotar los movimientos de los planetas, observar el Sol en su trayecto por el Zodiaco y el auge o decadencia de las constelaciones en el firmamento del Cielo.

Los Ritos Definitivos solo deben ser realizados en las estaciones más propicias, y estos son los que vienen a continuación: en la Candelaria, el segundo día de la segunda luna; en Beltane, o la víspera de mayo; en la fiesta cristiana de San Pedro Ad Vincula, que cae en el primer día de la octava luna, en la fiesta de la exaltación de Santa Cruz, el decimocuarto día de la novena luna, y en Todos los Santos, que en la víspera de noviembre.

## De las Manipulaciones del Éter

Puedes invocar al terrible Azathoth de manera más propicia cuando el Sol se encuentra en el Signo del Carnero, o del León, o del Arquero, y en aquellas estaciones en que la luna disminuye y Marte y Saturno conjuntan sus poderes. Además el poderoso Yog-Sothoth acudirá a tus encantamientos cuando el Sol haya entrado en la Casa de Leo y se acerque la hora del primer día de la octava luna. Y hay otro modo de invocar a Yog-Sothoth que revelaré en otro lugar.

### De las Manipulaciones del Aire

En general es más sabio invocar al os Señores y Príncipes del Aire cuando el Sol está en Libra, Acuario o Géminis. Pero puedes invocar al

terrible Hastur en la Noche de la Candelaria, cuando el Sol ha entrado en la Casa del Aguador y Mercurio es propicio. Esta temporada también es recomendable para convocar a Ithaqua, el Caminante del Viento y sus semillas, Zhar y Lloigor.

## De las Manipulaciones del Mar

Puedes llamar a los Príncipes de las Profundidades cuando el Sol se encuentra en los signos de agua de Cáncer, o Escorpio o Piscis; y debes suplicar al Gran Cthulhu, a su Semilla y a sus sirvientes, la Noche de Todos los Santos, cuando el Sol gobierna en la Casa del Escorpión y Orión se encuentra en su ascendente. Y cuando esa Noche caiga dentro del ciclo de la luna nueva, el Poder será aún más fuerte.

## De las Manipulaciones de la Tierra

Los Elementales de la Tierra son más sensibles a las órdenes de los adeptos cuando el Sol se encuentra en Tauro, o Virgo, o Capricornio, ya que estos son los signos de Tierra. Pero harías mejor en conjurar a Shub-Niggurath cuando los fuegos de Beltane ardan sobre la colina; con el Sol en la Segunda Casa, repite los Ritos en la fiesta de la Santa Cruz, que es cuando la Cabra Negra aparece con más frecuencia entre los hombres.

## De las Manipulaciones del Fuego

Aquellos que son Poderes del Fuego hacen más caso de las invocaciones de los hechiceros cuando el Sol reside en los signos de Aries, o de Leo, o de Sagitario, porque estos son los signos ardientes: en esas temporadas puedes suplicar mejor a Cthugha, o a los Vampiros de Fuego que son sus servidores, o a su líder, Fthaggua, o a Aphoon Zhab, su Semilla.

# 5. Acerca de los Poderes de la Luna

Aunque el Sol gobierna sobre los Signos del Zodiaco, la Luna también ostenta grandes poderes, y su influencia no debe hacerse de menos o ignorarse. Si quieres invocar espíritus, o llamar a los muertos, o recuperar un tesoro perdido, o realizar algún ritual de Nigromancia, sería sabio que emplees tu Arte cuando la Luna se encuentre en uno de los signos terrestres, como Tauro, o Virgo, o Capricornio. Y, del mismo modo, si quieres bendecir con fertilidad, o maldecir con esterilidad o si quieres provocar lujuria y pasión lasciva en los corazones de las mujeres, o si quieres volverte invisible para los que te rodean con Manipulaciones de Invisibilidad, harías bien en conjurar estos hechizos cuando la luna ascienda a uno de los Signos de Fuego, como Aries, o Leo, o Sagitario, salvo cuando quieras llamar a Shub-Niggurath para la realización de estos fines; ya que a ella se la suplica de un modo más favorable bajo los signos terrestres, como ya he escrito antes, al ser uno de los Poderes de la Tierra y un Elemental.

Y en todas las obras de odio, o discordia, o destrucción, puedes conjurar sabiamente tus encantamientos cuando la Luna gobierne sobre uno de los signos de agua, como Cáncer, o Escorpio, o Piscis. Y ten siempre en cuenta que todas las manipulaciones de Hechicería que dependen de los signos de la Luna se realizan de manera más propicia en lunes, porque ese día es sacrosanto para la Luna; pero me extenderé en esta cuestión en otro lugar que no es este.

# 6. Acerca de los que Proceden del Exterior

Como ya os he dicho, los Antiguos otorgan enormes poderes a aquellos hombres que los complacen: y estas Entidades temidas y horribles no son dioses ni demonios, sino que están más allá de las limitaciones del Bien y el Mal e incluso moran más allá de todas las fronteras del tiempo y el espacio: son inmortales, y eternos y perpetuos, y viven para siempre, ya que no están hechos de la materia que conocemos, ni tampoco son auténticos habitantes de este universo, sino que eran nativos de otro.

Y sucedió que los Dioses Ancestrales los crearon para que fueran sus sirvientes y sus esclavos. Pero los Dioses los crearon mejor de lo que creían, y a su debido tiempo y contaban con un gran poder, y su inteligencia era sutil y astuta. Y en el tiempo que vino a continuación, se rebelaron contra Aquellos que los habían creado, que eran los Dioses, y huyeron desde aquella región de la existencia, o dimensión del espacio, o plano del ser, en el que habían sido creados por Sus antiguos amos; y llegaron y entraron en este universo, y lo convirtieron en su imperio y su dominio.

En el momento de su llegada a este universo eran pocos; pero como tenían motivos para temer la persecución de los Dioses, criaron seres cada vez más infames y poderosos para que engrosaran sus filas y reforzaran su poder. De entre estos, el último en nacer fue el Gran Cthulhu, que fue creado por Yog-Sothoth en la sombría Vhoori en lo más hondo de la vigésimo tercera nebulosa; y este a su vez en el lejano y telúrico Xoth, el pálido sol doble verde que refulge como un ojo demoníaco en la negrura que hay más allá de Abbith, se emparejó con Idh-yaa para engendrar a sus Semillas, Ghatanothoa, e Ythogtha, y Zoth-Ommog, y Otra Más, de la que no me atrevo a hablar. Y se rumorea que el último en nacer fue Vulthoom, que ahora reside en el Mundo de las Lunas Gemelas.

Y entre ello hubo quien decidió imperar sobre varias estrellas y mundos de este universo, pero muchos otrs descendientes sobre esta Tierra, que algunos dicen que, en incontables evos anteriores, había formado parte de ese lugar en el que habían morado anteriormente bajo el dominio de los Dioses Arquetípicos. Y los Dioses finalmente fueron abandonados y engañados por sus esclavos, y juraron perseguir a sus vasallos rebeldes hacia cualquier región de la existencia a la que hubieran huido, donde caerían

sobre los Antiguos y los atraparían con poderosos hechizos, y dejarían prisioneros eternamente a aquellos que se habían atrevido a desafiar a sus creadores. Y sucedió que los Dioses, tras abandonar el universo que habían gobernado eternamente, se dejaron llevar por su ira y siguieron hasta este universo a aquellos que habían sido sus servidores; y se detuvieron junto a una esfera que llaman Glyu-Vho, que es de las estrellas del cielo, para vigilar este universo; y contemplaron coléricos que los rebeldes estaban preparando para guerrear con ellos, por lo que se enfurecieron aún más, y entonces escogieron a uno entre ellos para ser líder de su hueste, y Él les ordenó que asumieran una forma terrible, parecida a Torre de Fuego, para caer sobre la Tierra y castigar a aquellos que se habían vuelto contra sus creadores.

# 7. El Castigo de los Antiguos

Pl los Dioses Ancestrales supieron que el que había aconsejado imprudentemente a sus hermanos que resistiesen y se opusiesen con todas sus fuerzas a su llegada era Cthulhu. Y así fue, en verdad: ya que el Gran Cthulhu, que para entonces había establecido firmemente su dominio sobre todos los mares y océanos de la Tierra, y sobre todos los que moraban en ellos, había instado a sus hermanos a que no huyeran más de la ira de los Dioses, sino que se quedaran y enfrentaran su poderío con los venidos desde Glyu-Vho. Cuando se supo esto, el Dios que tenía el mando de sus huestes, y a Quien se le había encargado el castigo de los rebeldes, juró que vencería a Cthulhu, y que lo derribaría, y lo encadenaría con grilletes irrompibles. Y nadie sabe con certeza si este era Lord Kthanid, al que el escriba llamó «La Eminencia Velada», o algún otro, como el cano Nodens, el Señor del Gran Abismo.

Y así descendieron sobre la Tierra en su poder y majestad, y vencieron a los Antiguos, y acabaron con su poder, y los dispersaron, y les encadenaron en mundos y estrellas lejanas, o en las malsanas y oscuras simas del Abismo; y contra esas cadenas los Antiguos lucharon con todo su poder, pero no consiguieron romperlas. Y la Eminencia Velada no olvidó su juramento de vencer y encadenar a Cthulhu, y se encontraron, y lucharon, y fue Lord Kthanid el que obtuvo la victoria.

Y entonces se hizo lo que había prometido antes, y Aquellos a los que habían desafiado lo tomaron, y lo arrojaron a las profundidades marinas, y le encerraron en la torre cubierta de percebes que se alza en medio de la gran ruina que es la ciudad sumergida (R'lyeh), y se le encerró en su interior con el Símbolo Arcano; y enfureciéndose contra Aquellos que lo habían aprisionado, atrajo de nuevo su ira, y, cayendo sobre él por segunda vez y le impusieron la semblanza de la Muerte; lo dejaron como muerto, aunque soñando, bajo las aguas, y regresaron al lugar del que habían venido, que se llama Glyu-Vho, que se encuentra entre las estrellas, y vigilan la Tierra desde la estación en la que las hojas caen a la estación en la que se recogen las siembras. Y Cthulhu yace soñando eternamente, en su casa de R'lyeh, adonde se dirigieron nadando aquellos que le servían, superando todos los obstáculos, y se dispusieron a esperar su despertar, porque no podían hacer nada contra el Símbolo Arcano y temían su gran poder; pero sabían que el

ciclo volvía, y que quedaría libre para apoderarse de la tierra de nuevo y convertirla en su reino, desafiando una vez más a los Dioses.

A sus hermanos les sucedió algo similar; también fueron vencidos por los que habían desafiado y fueron arrojados al destierro; Aquel Cuyo Nombre No Debe Ser Pronunciado fue expulsado al vacío exterior que está más allá de las estrellas, y sucedió lo mismo con los demás, hasta que la tierra quedó libre de ellos y aquellos que habían llegado adoptando la forma de Torres de Fuego regresaron de donde habían venido, y no se les volvió a ver en este mundo, y en toda la Tierra se hizo la paz, y perduró mientras los servidores de los Antiguos se reunían y buscaban el modo de liberar a los Antiguos, y esperaron mientras los hombres buscaban en los lugares secretos y prohibidos para abrir la puerta.

Y así durmió durante milenios, mientras que en la Ciudad Oscura, contra cuyas oscuras costas rompen las olas de nubes, el Innombrable rugía y se debatía en sus grilletes, y en la negra N'kai, en lo más profundo de los lugares secretos que se abren bajo la Tierra, el Ser Negro yacía encadenado, y todos sus hermanos, incapaces de liberarse a sí mismos, y sedientos de esa libertad que alcanzarán con el paso de las eras, y la venganza que puebla sus agitados sueños es horrible más allá de la comprensión de las mentes mortales.

# 8. Acerca de lo que se Prevé de su Regreso

Pero no siempre será así, porque está escrito que el ciclo se completará con el tiempo y se librarán de sus ataduras y se alzarán de nuevo; pero aún no ha llegado la hora, y mientras tanto los Antiguos rugen de impotencia ante estas ataduras, y se debaten contra los grilletes adamantinos, y querrían estar libres para gobernar como lo hacían antes; y de ellos, algunos quedaron encadenados en mundos y soles alejados de esta Tierra, y otros fueron arrojados a los abismos negros e impíos que se abren más allá del universo, y otros fueron expulsados más allá del propio universo, y lanzados contra ese Caos demente que hierve y arde eternamente en su turbulencia de pesadilla más allá de las fronteras de la materia y la energía, del tiempo y el espacio: y estos son los más grandes y poderosos potentados que gobernaban y dirigían a los Antiguos, exceptuando a Ubbo-Sathla, que se revuelca en Y'quaa, tan carente de inteligencia como su hermano, Azathoth, el dios idiota y ciego del Caos. Porque Ubbo-Sathla es el origen y el fin. Antes de que llegaran Itaquah o Yog-Sothoth o Cthulhu de las estrellas, habitó los brumosos pantanos de la recién creada Tierra Ubbo-Sathla, masa sin cabeza ni miembros, engendrados los grises, amorfos reptiles originales, pavorosos prototipos de la vida terrena. Y toda la vida terrestre, se ha dicho, regresará finalmente, a través del gran círculo, del tiempo, a Ubbo-Sathla.

Y así fueron castigados los Antiguos por su monstruosa rebelión contra sus señores, que aún permanecen en Glyu-Vho y vigilan con cautela eterna para que los Antiguos no se liberen de sus grilletes, aparten el Símbolo Arcano y se alcen para hacer estragos y alimentarse. Y está escrito que los Antiguos, con el tiempo, ayudarán a aquellos hombres lo bastante imprudentes o desesperados como para adorarlos, porque intentan que una brecha desde el exterior les devuelva su antiguo poder, y que todo vuelva ser como antes en el Mundo Antiguo; pero hasta que llegue el momento de su redención, y las estrellas se alineen para su regreso, has de saber que esperan junto al portal, y que los que yacen esperando tienen una fuerza superior a la de las montañas, y su poder es majestuoso y terrorífico, para bendecir o exaltar o para maldecir y condenar a los Hijos del Hombre.

# 9. Los que Yacen Esperando

Azathoth es su padre; y Ubbo-Sathla el origen no engendrado del que salieron Aquellos que se opusieron a los Dioses que gobiernan desde Betelgeuse, los Antiguos que lucharon contra estos Dioses Arquetípicos; y estos Primigenios fueron instruidos por Azathoth, que es el dios ciego e idiota, y por Yog-Sothoth, que es el Todos-en-Uno y el Uno-en-Todos, y para el que no existen limitaciones en el tiempo o el espacio, y cuyos aspectos en la Tierra son 'Umr At-Tawil y los Antiguos.

Los Antiguos sueñan eternamente con ese tiempo venidero en el que volverán a gobernar la Tierra y todo ese universo del que forma parte; entonces Azathoth se alzará en su trono en el centro del Caos; Ubbo-Sathla despertará del abismo fangoso de Y'quaa donde se revuelca desde el principio de los tiempos; Nyogtha, el que Mora en la Oscuridad volverá a caminar sobre la Tierra; Daoloth hará pedazos sus velos; Byatis saldrá de su prisión; Ghatanothoa surgirá de Yaddith-Go bajo las olas; Chaugnar-Faugn despertará para alimentarse de nuevo, abominablemente; Glaaki irá a través de los ángulos inversos a Tagh-Clatur; el Gran Cthulhu se alzará desde R'lyeh; Hastur, Aquel Cuyo Nombre No Debe Ser Pronunciado, vendrá otra vez desde la estrella oscura que está cerca de Aldebarán en las Híades; Nyarlathotep aullará eternamente en las tinieblas en las que mora; Shub-Niggurath, que es la Cabra Negra con un Millar de Retoños, se multiplicará sin cesar, y ejercerá su dominio sobre las ninfas del bosque, sátiros, duendes, y la Gente Pequña; Lloigor, Zhar e Ithaqua recorrerán los intersticios entre las estrellas y ennoblecerán a aquellos que son sus partidarios, los Tcho-tcho; Cthugha recuperará su dominio desde Fomalhaut; Tsathoggua vendrá desde N'kai; Aphoom Zhah llegará desde Yaanek en el polo; Ran-Tegoth despertará y se alzará; el Padre Yig llegará desde el K'n-yan subterráneo donde habita; el impuro Abhoth saldrá de Voormithadreth; Yigg-Tsil surgirá igualmente de Abajo; Han se levantará desde la oscura y gélida Leng; Atlach-Nacha dejará sus telarañas, y también regresará Y'golonac; y Vulthoom saldrá de Ravormos, con todos los de esa Raza de la que Vulthoom no es más que el Hijo más joven.

Y ha quedado escrito en las Revelaciones de Glaaki que más allá del vacío en la noche subterráneo hay un pasaje que lleva hasta un muro de enormes ladrillos y más allá del muro se encuentra Y'Golonac, servido por

deformes figuras ciegas que moran en la oscuridad. Mucho tiempo ha dormido más allá del muro y los que tantean los ladrillos recorren su cuerpo sin siquiera saber que es Y'Golonac; pero cuando su nombre es pronunciado o leído acude para ser adorado o alimentarse y tomar la forma y el alma de aquéllos a los que devora. Porque quienes leen el mal y buscan su forma dentro de sus mentes invocan el mal, y ni aún los esbirros de Cthulhu se atreven a hablar de Y'Golonac; sin embargo, llegará el tiempo en que Y'Golonac surgirá de la soledad de los tiempos inmemoriales y una vez más podrá caminar entre los hombres.

Sí, los Antiguos esperan eternamente en las Puertas, porque el tiempo se aproxima, la hora está cerca, mientras los Dioses duermen, soñando, sin saber que hay quien conoce los hechizos que impusieron sobre los Antiguos, y que aprenderá a romperlos, del mismo modo que pueden ordenar a los discípulos que esperan más allá de las puertas hacia el Exterior. Y el más ligero de todos es el sueño de Narrathoth, al que puede despertar el más inexperto en el arte. Narrathoth se encuentra dormitando más allá de la Gran Puerta, su forma es horrible, y sirve a los Antiguos durmientes que esperan a que amanezca de nuevo su día. Pero Narrathoth puede ser invocado desde sus sueños blasfemos y obligarlo a obedecer. Aquel que logre controlarlo tiene a su alcance la riqueza del mundo; pero debe tener gran cuidado, por miedo a la ira de Narrathoth, ya que incluso él comparte el poderío de los Antiguos, y ¡ay del que lo convoque y pierda el control!

El pentagrama de Narrathoth:

Narrathoth es llamado mediante encantamientos sencillos. Es necesaria la sangre de un gato macho y la ropa interior de una mujer, y la sangre se derrama dentro de un gran círculo que encierra una estrella de cinco puntas pintada con tiza y las cenizas de las ropas quemadas al fuego. Si la noche es oscura, sin el brillo de la luna y las estrellas, el pentagrama brillará como el color rojo de la sangre y dentro de él se presentará Narrathoth, como un relámpago surcando el cielo resonando con trueno tremendo, respondiendo al llamado de las palabras:

«Ph'nglui mglw'nath Cthulhu R'lyeh wgagh'nagl fhtagn. ¡Iä! ¡Shub-Niggurath! ¡Narrathoth! ¡Narrathoth! ¡Narrathoth!».

Así como Narrathoth es uno de los que acechan en el umbral del universo, también lo es Taaran, dios del mal, y Nyarlathotep, el Caos Reptante. En evos pasados cuando el poderoso Cthulhu y sus hordas de más allá de las estrellas gobernaron este mundo y todos los demás, Narrathoth acompañó a Cthulhu. Ahora duerme en el espacio exterior, esperando que Cthulhu despierte y lleve a sus hordas de vuelta a los mundos que gobernaron. Pero una advertencia a aquellos que realicen el ritual o pronuncien estas palabras; muchos hombres han abierto la puerta hasta Cthulhu y han mirado más allá. Pero pocos mortales han caminado por la antigua y oscura Khem y han sobrevivido mucho tiempo; mueren malévolamente y no consiguen controlar los poderes que han liberado.

Es útil saber que nunca debería convocarse a Aquellos desde el espacio que no es el espacio; en aquel momento en que se hablen las palabras, ¿puede el sabedor del Conocimiento convocar a El Negro, sangre de YibbTstll, aquello que vive aparte de él y devora almas, aquello que sofoca y es la llama Ahogadora? Sólo en el agua se puede escapar el ahogamiento; lo que está en el agua no puede ahogarse.

# 3. El Libro de las Puertas

## 1. Acerca de los Mundos Más Allá de este Mundo, y de las Maneras de Viajar

Has de saber que este mundo nuestro no está solo en la infinitud del espacio, ya que hay miríadas de otros mundos entre las estrellas, y que la vida se agarra tenazmente allí donde encuentra una base; y aunque sobre la Tierra hay hombres sabios, tanto en nuestros días como en las eras que ya no son más que polvo, los hay más sabios en otros lugares; y el hechicero debe buscar al maestro más sabio que pueda encontrar, aunque eso le obligue a buscar en regiones remotas y fabulosas más allá del mundo que conocemos.

Y se pueden encontrar inteligencias más vivas, más antiguas y más sabias que las de los hombres en la Yaddith de los Dholes, y en Ymar, y Yith; y en Abbith y la horrible Shaggai; y en la oscura Yuggoth que gira en el Borde: pero ¿cuál de los Hijos del Hombre ha contemplado siquiera a Yuggoth, y menos a los mundos que se encuentran más allá en el abismo vertiginoso y nauseabundo del dañino espacio infinito?

Es en Yuggoth donde moran los Exteriores, cuyo líder es N'gha-Kthun, y que con los servidores de Aquel Cuyo Nombre No Debe Ser Pronunciado. En la tierra los hombres los conocen por el nombre de los abominables Meegoh, y tienen la forma de lagartos con aspecto de crustáceos a los ojos del hombre, pero en la oscura Yuggoth erigen ciudades pesadillescas de piedras monolíticas, recorridas por profundos canales similares a simas, por los que fluyen lentamente ríos de fluido negro viscoso parecido a la pez líquida.

A veces los que sirven al Gran Hastur en el espacio estrellado visitan la Tierra y tienen comercios con los hombres, y algunos dicen que los lagartos crustáceos llegan a la Tierra por medio de sus torres, que son del imperecedero metal lagh que no siente el mordisco de los vientos negros y gélidos que soplan entre los mundos, mientras que otros dicen que vuelan

llevando alas artificiales que baten contra las partículas de las que se forma la luz, como hacen sus hermanos, los Byakhee.

Pero no somos Meegoh, sino seres mortales, y no podemos atravesar los abismos entre las estrellas impunemente o con facilidad. Hay, pues, otras sendas para visitar los mundos que giran eternamente en las tinieblas que están más allá de esta Tierra, sendas que pueden recorrer cómodamente los hombres. En Tenoph, que era una antigua y gran metrópolis en Mu antes del hundimiento de esta, se encontró la manera de dominar las Energías de D'horna-ahn, con las que se podía proteger a los cuerpos de los hombres con envolturas de espacio plegado, llevándolos de este modo hasta las estrellas; y en Tond hablaban del Laberinto de los siete mil marcos de cristal y de los rostros que miraban desde el abismo de la quinta dimensión, pero pocos son los mortales que pueden pasar sin peligro por el marco número tres mil trescientos treinta y tres, donde las Bocas Muertas se abren y tragan; y poco se sabe hoy del Laberinto del que hablan los habitantes de Tond.

Y también hay un camino a Yuggoth que no pasa por los intersticios espaciales, sino entre ellos; pudiera ser que el viejo Tsathoggua llegara a través de los planos que hay entre los vacíos estelares, pero poco se sabe con certeza de esta vía, salvo que se encuentra más allá de la Zona de los Trece Colosos de Faveolate. También están los ángulos invertidos de Tagh-Clatur, que Glaaki tal vez utilizara para visitar la Tierra en la Antigüedad, pasando por Shaggai, Yuggoth y Tond: y esa vía no se ha perdido del todo del conocimiento de los hombres vivos, incluso en la oscura ignorancia de nuestros días. Y es que los sacerdotes secretos de Sebek y los hierofantes de la antigua Karnak en el pasado conocían el Misterio del Tagh-Clatur, y el modo y los métodos pueden aún ser descifrados de algunos viejos papiros robados de las sombrías tumbas del antiguo y oscuro Egipto.

# 2. Acerca de la Vil Nigromancia

Pero existen otros métodos mucho más seguros mediante los cuales el hechicero puede adquirir conocimiento del Saber Prohibido, y el dominio de este Arte, en los que no hace falta arriesgar la cordura de la mente y la vida del cuerpo en aventurarse hacia el caos aullador del abismo negro que boquea ávidamente entre las estrellas y los mundos de la infinitud; ya que puedes sacar de la Tumba de Hierba o del cerrado y sellado Sepulcro de Piedra a los Muertos eruditos y sabios que deben someterse a tu voluntad, hasta revelar sus secretos celosamente guardados y su saber más apreciado.

Y no tengas miedo de buscar la sabiduría en aquellos lugares donde es más fácil encontrarla, como dice el viejo Zósimo: «El que persigue saberes prohibidos debe buscar en los lugares oscuros, porque solo del vientre de la oscuridad nace la luz del conocimiento». Por eso te digo que, para la búsqueda de los secretos más recónditos, harías bien en aprender de los maestros más sabios, entre los que encuentran los Magos Antiguos que han descubierto antes que nosotros el Misterio de la Muerte; porque has de saber que ni siquiera la Puerta Negra su supone una barrera para aquel que haya alcanzado el dominio de las artes impías de la infame nigromancia.

Hay quien se encoge tembloroso cuando llaman a los muertos sin reposo, y otros que optarían por artes distintas y menos dudosas para adquirir los secretos de los Arcanos más escondidos y recónditos. Hay quien emplea la fórmula Dho que, repitiéndola muchas veces, permite que el Ojo Interno penetre en reinos lejanos, contiguos a las esferas que se encuentran más allá de lo mundano y en abismos profundos. Incluso hay otros que ingieren el jugo del Loto Negro y meditan ante el Signo de Koth, con lo que se abren las puertas del sueño a extrañas regiones, y a simas insólitas mucho más profundas; mientras que hay unos pocos que usan la droga Liao, que disuelve todas las ataduras del tiempo y el espacio, y, al hacerlo, permite a la mente liberada ver más allá del Velo.

Y algunos dicen que gracias a este medio los más sabios de entre los sabios de la antigua Catay comprendieron la clave del misterio del Tao que todo lo abarca. Y de estas materias hablaré más extensamente en el Libro III: de la droga Liao, y del peligro al que puede llevar al incauto; y de Koth y de

su signo y de los peligros que los rodean; y de otras artes y prácticas con las que el hechicero puede obtener el paso hacia las profundidades de la Sabiduría Prohibida. De cada uno de estos asuntos hablaré más en el lugar adecuado, y en el momento preciso.

En verdad cada uno de los modos o métodos tienen implícitos sus propios riesgos, y los que beben del Loto Negro lo hacen con imprudencia, arriesgando sus almas inmortales (¡o tal vez desconozcan dónde florece el Loto Negro!), como los que se arriesgan a probar la horrible droga Liao, que corren el peligro de atraer a los terribles Perros de Tíndalos; con la mera escritura de ese nombre mi alma se estremece y mi mano se paraliza. Aun así, debe contarse.

# 3. El Peligro que Acecha Más Allá del Tiempo

Estáte prevenido, ya que en todos esos viajes y periplos de la mente o del alma o del espíritu hay grandes y terribles peligros, desconocidos y nunca soñados por los hombres mortales. Sé cauto, para no penetrar demasiado en la negrura el abismo insondable del vientre del tiempo infinito. Y es que más allá del comienzo, y al otro lado, mora aquello de lo que no sospecha el hombre; y allí encontrarás un Reino extraño y amenazador donde acechan horrores ocultos el Terror caza a la vista de todos sin que nadie pueda verlo; dicha región sombrosa y lóbrega tiene la apariencia y el aspecto de una orilla pálida, gris indefinida, bañada por las perezosas olas del Tiempo inconmensurable e impensable. Y es allí, en una Luz terrible que está por encima de toda oscuridad, en medio de un profundo Silencio que chilla por encima de todo unido, donde Ellos se escabullen y merodean con su aspecto horrible, esclavizados con un hambre repugnante e indecible hacia todo lo que es limpio sano e inmaculado.

Sí, pero está más allá del alcance de mi pluma describir el auténtico y verdadero aspecto de los flacos y famélicos Cazadores, los hambrientos e innombrables devoradores. ¡Iä! ¡Hastur! Son enjutos y espantosos; y los hombres despiertan en ellos un hambre cósmica; y todo lo que es repugnante e infame y abominable en la Naturaleza no es más que su sombra, su eco, y su recuerdo. Cuando la Caza ha comenzado son terribles, e igual de tenaces y directos que incansables e inevitables. Corren y se deslizan por el espacio de los ángulos, de modo furtivo pero sin desviarse de su trayecto, y sin que nada los apacigüe; son los Cazadores del Más Allá, y acerca de ellos hay poca cosa que los sabios de los tiempos pasados se atrevieran a escribir para que lo leyeran hombres menos sabios y prudentes. Porque conocerlos es hacer que sus formas furtivas y descarnadas acechen tus sueños; e incluso soñar con ellos es, como está escrito en el Libro de Eibon, atraerlas hacia ti. está escrito que los hombres despiertan en ellos las hambres cósmicas; pero están limitados por los Dioses Ancestrales con ciertas constricciones, aunque seamos nosotros mortales y temerosos, ya que ellos se deslizan y corren con facilidad por el espacio angulado, y solo pueden avanzar con dificultad por el espacio curvo, del que se compone nuestro universo.

# 4. Aquellos que Ayudan a los Devoradores Innombrables

Hay extrañas afinidades que quedan más allá de nuestra comprensión mortal que unen y atan a esos seres en una camaradería impía, para peligro y condenación eterna y perpetua de los hombres. Y siguiendo con los Devoradores Innombrables del Abismo de Más Allá del Tiempo, hay quienes ayudarán a estos flacos y famélicos seres a pasar a través de las barreras del espacio curvo, para rastrear a su desesperada presa. Los Dholes de Yaddith son unos de ellos, y es que los Dholes les ayudarán a entrar allá donde te estés ocultando, si es que los Cazadores siguen tu rastro. Ellos, los Dholes, y los Nug-Soth, que son sabios y hechiceros, y que habitan la lejana y espantosa Yaddith, son los servidores y secuaces de Shub-Niggurath, la Madre Inmensa, la Cabra Negra del Bosque con el Millar de Retoños.

E incluso hay otros que habitan en los lugares ocultos y secretos de esta Tierra nuestra que prestarán ayuda a los Cazadores del Más Allá para atravesar las dimensiones y entrar en el espacio curvo; y estos son la Gente Pequeña del Bosque, que sirven a la Madre Inmensa en esta esfera; en efecto, todos los que sirven y son leales a Shub-Niggurath los ayudarán a rastrearte hasta tu guarida. Y en especial los Sátiros, ya que pueden atravesar el espacio mediante los Círculos Escarlatas como pocos vástagos de la Cabra Negra pueden hacer, mientras que los Nug-Soth pueden viajar por los abismos negros entre los mundos estelares y cubrir las asombrosas distancias entre los planos y las dimensiones del espacio en sus envolturas de rayos de luz, de lo que saben poco los hombres mortales; y, en cuanto a los Dholes, está escrito desde antaño en los Libros Prohibidos que persiguen las mentes durmientes de los hombres y las rastrean a través de sus propios sueños, ya que también ellos sienten extraños apetitos y se nutren abominablemente, pero de un modo que por fortuna desconocen los hombres. Pero sobre cosas como esta no es bueno especular.

Se dice que había una manera conocida antiguamente para evitar la llegada de seres como los Cazadores del Más Allá, pero ese método, que en tiempos conocieron únicamente los más sabios de entre los sabios, se ha perdido para nosotros con el paso de las eras interminables, y los hombres lo

han olvidado, No obstante, lo describiré aquí, ya que los hechiceros conocen la forma y los lineamentos de esto, pero no el método o modo de empleo.

El Sello de Tíndalos:

Los hombres lo llaman el Sello de Tíndalos por esa región más allá del Tiempo de la que proceden los Cazadores; pero se ha perdido en la ruina de los ciclos anteriores cómo se empleaba el talismán en el pasado. Por tanto, permanece vigilante, ya que una vez que hayan olfateado tu rastro te perseguirán a lo largo de los evos y a través de los intersticios sombríos entre las estrellas. ¡Iä! ¡Hastur! Son flacos y están hambrientos: ¡cuídate de los Perros de Tíndalos!

# 5. Acerca de Tíndalos y de sus Perros

Pen aquel lugar más allá del abismo del Tiempo cuya naturaleza secreta han ocultado los sabios detrás del nombre de Tíndalos, se cometió en una ocasión una acción terrible e incalificable: antes de que el tiempo existiera, y antes incluso del Principio de todo, se realizó está acción; y de esa terrible e innombrable acción surgieron los seres malvados que son los Perros de Tíndalos.

Y toda la maldad del universo está concentrada en sus cuerpos escuálidos y hambrientos, y olerán tu rastro si te acercas demasiado, y té perseguirán, porque ansían en nosotros todo lo puro e inmaculado. Están más allá de toda bondad o maldad, ya que son de Aquello que en el principio de las cosas perdió su pureza; y a causa de la acción de la que no me atrevo a hablar se convirtieron en cuerpos muertos vivientes y receptáculos de toda infamia. En las esferas por las que corren incansablemente no hay raciocinio ni acción, ni moral ni significado, ni bien ni mal: solo Aquello que es puro y Aquello que es impuro. Y la absoluta vileza de aquel lugar se expresa a través de los ángulos, mientras que lo puro se expresa mediante las curvas del espacio: por eso solo se deslizan lentamente por el espacio curvo pero no por el espacio con ángulos. No tienen cuerpo de acuerdo con nuestra interpretación de la palabra, y se mueven interminablemente a través de los monstruosos ángulos del espacio y te perseguirán si te perciben en una intrusión más allá del tiempo.

Y te darán caza, gruñendo famélicos e insatisfechos, por lejos que huyas: y después volverán después de su banquete impío aún famélicos e insatisfechos, a ese lugar vil que ya existía al Principio, antes que el tiempo existiese o que el espacio fuera creado por Aquel que creó el espacio. Sé cauto, pues, con la droga Liao que disuelve todas las barreras del tiempo y el espacio y permite otear Más Allá; el que la bebe más de lo que la necesita suele caer presa de las hambres cósmicas de los Perros de Tíndalos. Pero puedes emplear las repeticiones de la fórmula Dho que permite al hechicero extender su visión interior hasta visualizar regiones lejanas y fabulosas más allá de los mundos y estrellas que conocemos.

# 6. Si Quisieras Alzar a los Muertos

Por tanto te digo que si quisieras aprender de los muertos que no reposan, no les busques mediante estos métodos. Puedes invocar a algunos para conversar con ellos mediante el ritual que llamamos el Aklo Sabaoth; aunque este rito es vano para algunos fines, ya que solo es irrebatible desde la Colina, no desde el Aire.

Y las fórmulas entre la Yrr y la Nnnyrr abrirán Portales a ciertas regiones donde el Tiempo no existe en absoluto y todo lo que se ha hablado desde antaño sigue resonando, pero en una cacofonía monstruosa en la que apenas puede discernirse nada entre los murmullos infinitos e interminables. Aunque de todos los métodos de los que tengo cierto conocimiento, el mejor y menos peligroso es el que aprovecha las impías artes de la horrenda Nigromancia; por tanto escucha atentamente y atiende a mis palabras, porque revelaré un misterio importante que queda más allá de la sabiduría de hechiceros menos principales que yo.

Busca la tumba o sepulcro de aquel que quieras alzar, y lleva contigo a ese lugar solitario un ayudante o acólito, y ordénale que ingiera una cantidad suficiente de hidromiel dorada, para que entre en trance. Deberías asegurarte de que el que te acompaña en este acto no te sea querido, sino alguien del que puedes prescindir sin dolor: porque el que convoques desde más allá de la Puerta Negra tendrá una horrible necesidad de la fuerza vital de tu acompañante, y puede dejarle seco.

Una vez hecho esto, rodea la tumba del que vas a alzar con una línea de polvo azul de Voor, que después debes prender; y a continuación debes trazar con la Cimitarra de Barzai en un círculo aún mayor alrededor del lugar de descanso del muerto todos los Signos de Hnaa entre el tercero y el decimotercero. Una vez hechas estas cosas como se indica en esta página, sitúate en el este del círculo exterior, con tu acompañante o acólito situado dentro del círculo de Voor, ponte frente a la cabeza de la tumba y pronuncia el siguiente Rilual:

Aquel que conoce el emplazamiento de R'lyeh,
Aquel que conoce el secreto de la lejana Kadath,
Aquel que guarda la llave a Cthulhu;

Con la Estrella de cinco puntas,
Con el Signo de Kish,
Con la aprobación de los Dioses:
¡Que regrese!

# 7. Para Expulsar a lo que has Llamado

Si recitas el Ritual de Invocación tres veces, y si con cada abjuración que completes trazas con la cimitarra de Barzai sobre el suelo delante del sepulcro el símbolo de Kadishtu, la aparición cobrará forma lentamente encima de la tumba, tomando carne y sustancia y formándose lentamente como un ser de vapor de agua extrayendo la fuerza vital de tu acólito cuando lo necesite. Cuando haya acabado de formarse, entonces y solo entonces podrás dirigirte a él; y responderá todas tus preguntas según su conocimiento. Cuando hayas sabido del Fantasma todo lo que deseas saber y todo lo que sea capaz de enseñarte, pronuncia su Expulsión:

Vuelve ahora al lugar de donde procedes, N […], por el Poder del Signo de Kish y por la Autoridad de los Dioses Arquetípicos.

Y muéstrale el Signo que habrás preparado previamente como te he indicado antes. A partir de entonces la aparición de nuevo se dispersará lentamente, y puede volver al lugar donde está enterrado aquel al que querías interrogar; tal vez quieras alzar a uno del que se desconoce su lugar de enterramiento, o se encuentra en un lugar al que no puedes llegar fácilmente. En ese caso no puedo ofrecer ningún consejo, más que decir que, eligiendo juiciosamente entre los muertos famosos y célebres, habrá, como verás, muchos que puedes alzar para beneficio de tu sabiduría. ¡Iä! ¡Nyarlathotep! Los muertos guardan muchos secretos de los vivos, para riesgo suyo y agotamiento nuestro.

# 8. Acerca de los Signos de Hnaa

Los sabios de antaño dicen de estos signos de Hnaa que fueron copiados por la semilla de Ubbo-Sathla, el Origen No Engendrado, en los días de la brumosa y sombría Creación; y que fueron grabados en las piedras y tablillas de los Archivos Antiguos, los cuales robó Ubbo-Sathla en los evos más remotos de aquella biblioteca de los Dioses que desde antiguo está en Y'quaa, un mundo sin luz cerca de la estrella Celaeno en las Pléyades. Allí, en el gris amanecer de la Tierra, la masa deforme de Ubbo-Sathla reposaba entre el fango y los vapores. Sin cabeza, sin órganos y sin miembros, segregaba por sus costados porosos, con un movimiento ondulante y lento, las formas amébicas que serían los arquetipos de la vida terrestre. Era algo horrible, si se hubiera podido captar el horror; y desagradable, en caso de que existiera capacidad de aversión y desagrado. Sobre dicha masa, destacando en medio del barro estaban esparcidas las poderosas tablas de piedra estelar donde había quedado escrita la inconcebible sabiduría de los dioses anteriores al mundo. Y fue por este Robo por el que los Dioses dejaron caer su ira para destruir y acabar con los Antiguos, cuya paternidad comparte Ubbo-Sathla con Azathoth, el Sultán Demoniaco.

Y fue en las tierras del sueño de la Tierra, o en alguna extensión de las mismas, donde los sacerdotes de Ubbo-Sathla, o de alguno de sus descendientes se los legaron a los hombres mortales. Estaban escritos en los Siete Libros Crípticos de Hsan, ¿pero quién había encontrado una copia de ese antiguo volumen? Fue el Profeta Hnaa (el mismo que venció al Profeta Kish, y que sacó de la ciudad condenada de Sarnath en el País de Mnar a los discípulos de los Dioses de los que procedía), quien transmitió los signos a los Hijos de los Hombres.

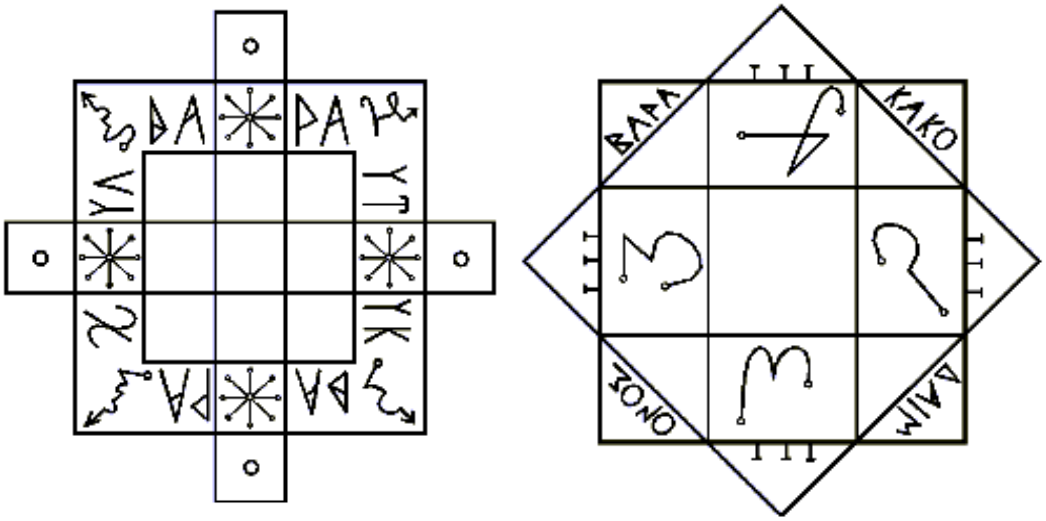
Y hay quien dice que los caldeos conocían los Signos de Hnaa desde hacía mucho, y que Zaratustra los llamaba, en sus Escrituras, Los Cincuenta Nombres; sea cual fuere la verdad de este asunto, los Sabios han escrito que son Sellos de los Dioses, nombres verdaderamente poderosos y terroríficos que concedieron a Aquel de Entre Ellos que venció y aplastó a los Antiguos cuando la Tierra era joven. No puedo decir si esto es cierto o no: ¿quién, de entre nosotros, sabe algo de los Dioses de antaño, que moran en lugares remotos, y que no suelen mezclarse en los asuntos de los hombres? Pero hay

algunos a los que se considera sabios, que llaman a los Signos de Hnaa los sellos de Kthanid, dados a aquel señor para su triunfo sobre las criaturas del Caos, ya que estas eran un enemigo terrible y poderoso; y, como se escribió antaño.

La Semilla del Caos exige un precio terrible,
Un chiquillo muerto o el sacrificio de una virgen,

Y por ello eran al tiempo los detestados y aborrecidos enemigos de los hombres y los oponentes de los Dioses de antaño, y hombres y Dioses descansaron alborozados cuando los vástagos de Azathoth fueron vencidos y aplastados, a manos de Kthanid o de algún otro.

Aquí están los Signos de Hnaa, que algunos han llamado los Sellos de Kthanid.



# 9. Acerca de las Puertas de los Sueños

Pentre los hechiceros de esta Tierra están los que evitan la práctica de las artes es de la infame nigromancia, y los buscadores de sabiduría que preferirían encontrar su objetivo más allá del mundo de la vigilia, en las tierras del sueño contiguas a él. Y el secreto de este arte es uno que debe enseñarse únicamente al experto, y debe ocultarse al novicio y al estudiante; por tanto debo envolver mi mensaje en términos ambiguos y simbólicos, cuya verdad solo sea discernible para el iniciado. Pero si eres uno de los que quiere atravesar las puertas del sueño y aventurarse más allá del mundo despierto, debes bajar por los Setenta Escalones del Sueño hasta el templo-caverna de los Dioses del Sueño donde dos sacerdotes, Nasht y Kaman-Tha, atienden eternamente la Columna de Fuego que arde en medio de la oscuridad sepulcral del lugar; y has de saber que estos sacerdotes no son verdaderos hombres, y nunca lo fueron.

Y es que este templo no está lejos de las puertas del mundo de la vigilia y a él se llega fácilmente desde allí; y después debes bajar los Setecientos Escalones de Ónice y atravesar las Puertas del Sueño Profundo, desde donde saldrás a un bosque sombrío que los soñadores conocen por el nombre de Bosque de los Zoogs. Desde ese bosque encantado debes encontrar tu propio camino; pero sé cauto, ya que viven por allí los Zoogs y los otros habitantes de ese país sospechoso, como los wamps y los Gugs y los ghasts de zin y los Ghoules, y toda suerte de seres, que no son ni amistosos ni hostiles hacia el hombre, y entre ellos hay quien nos considera una golosina.

Y queda también advertido de que en estas tierras del sueño más allá de las Puertas del Sueño Profundo, la distancia y las medidas tienen poco sentido, y que queda más allá de las capacidades de la carne ir de un lugar a otro en línea recta, ya que allí todo es curvo y circunstante; camina con cuidado y busca la senda, y la encontrarás.

Y también hay otro modo con el que puedes al menos percibir aquello que está más allá de las ataduras del mundo material, sin que tu cuerpo deba sufrir riesgo alguno; un medio por el que puedes apartar a un lado el velo y escudriñar otros reinos de la existencia que impregnan nuestro plano y penetran en él, y que permanecen invisibles e imperceptibles para los hombres mortales, y también desconocidos. A este método se le llama el

Ritual de la Campana, y se emplea una campana de plata que lleva inscrita en su borde una cierta clave espacial, que debe escribirse de acuerdo con las runas de Nug-Soth o las antiguas letras de Akio, ya que aquel que mira Más Allá a veces también puede ser visto por Aquellos que tienen en ese reino su morada.

# 10. Acerca de Koth y del Signo de Koth

Hay un signo que algunos soñadores que han llegado muy lejos han visto estampado sobre la arcada de una torre negra que se alza únicamente durante el crepúsculo, y que es el Signo de Koth. Proporciona una fuerte protección a aquel que quiera franquear las puertas del sueño sin ser molestado; además, es una llave que abre alguna de las puertas hacia mundos de penumbras. En la antigüedad había una ciudad llamada Koth, que también es uno de los Dioses Menores del Sueño. Pero ningún hombre puede decir quién construyo la ciudad, o durante qué época olvidada, pero lleva mucho tiempo muerta y derruida, también sus negros muros ciclópeos, y las malignas ciudadelas negras, a las que nunca ha llegado un mortal excepto uno, y para su desgracia.

En las tierras del sueño de la Tierra se encontraba la infame Koth, o más bien en su mundo subterráneo, más allá de las cumbres grises y amenazadoras de de los famosos Picos de Throk, y más allá del lúgubre Valle de Pnath donde vive Shuggob; y más allá del terrible reino de los Gugs, esos gigantes peludos y prodigiosos que levantan círculos de piedra en el bosque y hacen extraños sacrificios a Aquel al que adoran horriblemente, del que son sirvientes y cómplices; y más allá de las criptas de Zin donde se ocultan los sigilosos y horrendos ghasts, que evitan la luz del día; más allá de todo esto se alza la Torre de Koth.

Si alguna vez te aventuras en estas peligrosas tierras, y quieres ver la Torre Negra por ti mismo, y el sello críptico que hay sobre ella, harías bien en dejar el Abismo en Sarkomand, esa ciudad desierta en los valles helados bajo Leng, donde unas escalinatas negras vigiladas por leones alados de diorita llevan desde la tierra del sueño a las Simas Inferiores. Allí debes superar el gran muro que rodea el reino de los Gugs y deslizarte por ese reino crepuscular en una hora en la que los temibles y gigantescos Gugs estén saciados y soñolientos, y buscar la torre central, que es la de Koth. La conocerás en cuanto la veas, ya que en todo ese bosque de enormes monolitos cubiertos de liquen, y en medio de esa magnífica vista de torres colosales, redondas y sin ventanas ascendiendo hacia el crepúsculo gris del mundo subterráneo, hay una torre más grande, y encima de su puerta colosal hay un símbolo monstruoso en bajorrelieve que es el Signo de Koth.

# 11. El Ritual de la Llave de Plata

Pero algunos de los que osan aventurarse en la sombría y ambigua tierra de los sueños prefieren no emplear el Signo de Koth sino, en su lugar, el Ritual de la Llave de Plata, y las puertas correspondientes. Mucho más allá del velo de vigilia y sueño que separa esta Tierra de las sospechosas regiones contiguas, hay reinos que son de algún modo colindantes con ciertas esferas y abismos y regiones transmundanas, e infinitamente lejanos en el tiempo y el espacio, más allá de la medida del hombre mortal.

Y si tienes el valor necesario, realiza entonces el Ritual de la Llave de Plata, el cual encontrarás escrito por completo en mi Libro de los Rituales; y tendrás que pasar a través de las Puertas de la Llave de Plata, que es el nombre de leyenda de ese portal sospechoso. Son como una turbulencia en el tiempo y el espacio, un vórtice en el tejido sin perspectiva del éter, una puerta que se abre al Más Allá, hacia esa región donde se encuentra una tierra desconocida e inexplorada por los geógrafos de la Tierra, y de una época que no puede averiguar ningún historiador.

De este modo habrás abierto una puerta a este mundo, pero no es la puerta definitiva; no, solo es una puerta pequeña y menor que lleva hasta una extensión de la Tierra que está fuera del tiempo y más allá del espacio; y desde la que, en el momento adecuado, la puerta definitiva se abre horrible y peligrosamente hacia el Vacío Exterior que se encuentra más allá de esta Tierra, y todas las demás Tierras, todos los universos, y toda la materia.

Y allí en el Portal encontrarás que espera eternamente un guía, cuyo rostro —¡si es eso lo que tiene!— permanece oculto perpetuamente. Este guía es imponente y terrible, más allá de la imaginación de los hombres; y es que él era una entidad de la Tierra hace muchos millones de años cuando el mundo estaba recién moldeado a partir de la materia informe del caos. Y esto fue evos antes de que el hombre fuera soñado siquiera por Aquellos que lo crearon, cuando sombras inconcebibles y terroríficas se movían pesadamente a través de las nieblas humeantes del Mundo Antiguo, para erigir extrañas ciudades ciclópeas sobre cuyas ruinas abandonadas jugarían algún día los primeros mamíferos de la historia.

Y sin duda era un mago y hechicero poderoso del Mundo Antiguo, en aquellas épocas lúgubres, distantes y extrañas de las que sabemos poco, y nada que sea bueno, y sé de corazón que toda su alardeada maestría le sirvió de poco en cuanto se atrevió a aventurarse más allá de las Puertas de la Llave de Plata, y se encontró cara a cara con Aquel que espera a los intrusos incautos que no han sido invitados.

# 12. 'Umr At-Tawil

No deberías osar pasar más allá del velo de esta manera, a la ligera y movido por el capricho o la curiosidad, porque el velo del que hablo fue puesto en su sitio por un motivo, que es el siguiente: para servir de barrera entre esta Tierra y sus moradores y Aquel que espera en las regiones exteriores. Ya he hablado un poco antes de Aquel Que Espera Más Allá; y aún diré más al respecto.

No deberías aventurarte allí a la ligera, digo, porque de nuevo aquí, como en otros asuntos de los que ya te he instruido y advertido, el aventurarse tiene muchos peligros tácitos y desconocidos.

Y tampoco deberías aceptar los servicios de este guía, por mucho que lo necesites; porque sería mucho mejor para la salud del cuerpo y del alma y para la cordura de tu mente que te perdieras y vagaras eternamente por las regiones extrañas y lúgubres de la extensión de la Tierra en el supertiempo que aceptarle como tu guía. Considérate advertido y escucha mis palabras de aviso: aunque algunos lo han hecho y no han sufrido daño alguno, puede que tú no salgas de allí tan fácilmente como ellos.

Y aunque hay quienes se han atrevido a mirar más allá del velo, y a aceptarle como guía, habrían sido más prudentes si hubieran evitado cualquier comercio con él, porque está escrito en el Libro de Thoth cuan terrorífico es el precio por una simple mirada. Ni tampoco vuelven siempre aquellos que atraviesan el velo, porque en la inmensidad que trasciende a nuestro mundo hay Sombras de Tinieblas que secuestran y capturan. El ser que se arrastra en la noche, el mal que desafía el Símbolo Arcano, el rebaño que monta guardia en el portal secreto que se sabe que tiene cada Tumba, y lo que se sustenta con aquello que crece en sus inquilinos; todas esas maldades son menores y menos terribles que el que vigila el Portal: el que guiará al imprudente más allá de todos los mundos hasta el Abismo de los Devoradores Innombrables. Porque Él es 'Umr At-Tawil, él Más Anciano, al que el escriba llamó El de Vida Alargada.

En aquel abismo olvidado del tiempo, en la bruma primordial del Mundo Antiguo, él, como tú, se atrevió a aventurarse más allá del Velo que separa este mundo del siguiente, y atravesó las Puertas de la Llave de Plata,

y fue allí, en aquellas regiones desoladas y monótonas y ambiguas que se encuentran más allá de las puertas de la Tierra, en aquellos reinos sombríos e ilusorios que lindan con mundos y regiones y planos de existencia aún más extraños, donde se encontró con Aquellos que sirven al que está Más Allá, que es el inconcebible Yog-Sothoth, el Todos-en-Uno y Uno-en-Todos.

Allí se aposentaban eternamente sobre tronos de muchos ángulos encima de pedestales de piedra ultratelúrica aquellos que son los servidores y secuaces del que Acecha en el Umbral: Ellos, a los que el escriba llama los Antiguos. En esa hora terrible, en su momento más apurado, no contó con guía ni con guardián; pero logró huir del Destino que le tenían reservado Aquellos que guardan eternamente el Portal Último que lleva más allá de los universos de materia, porque entregó su ser al servicio de Yog-Sothoth, y finalmente se convirtió en el más importante de los Antiguos y en su líder. Y permanece por siempre en la puerta para servir a aquellos que quieran pasar por ella imprudentemente; y el Destino que aguarda a aquellos que osan aceptarlo como guía no se puede describir con palabras, de lo terrible que es.

# 13. Acerca de la Apertura de la Puerta a Yog-Sothoth

Por tanto, deberías ser cauto con este método para dominar los entresijos de la sabiduría, porque aquellos que se aventuran más allá de las Puertas de las Llaves de Plata no suelen volver a pisar la Tierra. Y de nuevo te digo que de los muchos modos y medios con los que puedes acercarte a la Sabiduría Prohibida, el menos arriesgado para tu vida y el menos peligroso para tu alma es la infame Nigromancia. Aunque hay algunos, y son muchos, que prefieren los cristales de adivinación, o cristales de hechicero, en los que se pueden conjurar apariciones fantasmales, para conversar con los espíritus sabios y poderosos de hombres muertos y enterrados mucho tiempo atrás. Pero hay otro modo, y te aconsejo que escuches atentamente mis palabras.

Y es que si quieres aventurarte más allá de la puerta para buscar la sabiduría en su mismo origen, y preguntar por ella a Aquel que mora en esos lugares, te aconsejo que te prepares debidamente. Y es que, en verdad, poco sabemos de los otros universos que hay más allá de la puerta que guarda Yog-Sothoth. Nadie puede contar nada de aquellos que atraviesan la puerta y terminan viviendo en nuestro mundo, aunque Ibn Schacabao habla de los seres que salen arrastrándose del Abismo de S'glhuo, a los que se puede reconocer por el ruido que hacen. En aquel Abismo las palabras son ruidos, y la materia tal y como la conocemos no es más que un olor para ellos; y las notas de nuestras flautas en este mundo pueden crear belleza o engendrar abominaciones en S'glhuo.

Y es que las barreras entre los mundos menguan, y cuando percibamos un sonido sin origen tal vez estemos mirando a los moradores de S'glhuo. Pueden hacer poco daño a los habitantes de la tierra, y solo temen a la forma que un sonido determinado puede crear en su universo. Y si quisieras ayudar a los moradores de S'glhuo a atravesar la puerta, puedes emplear esa fórmula que los hechiceros llaman el Rito Mao, por las letras de Nug-Soth y por el poder del Sello negro de Irahn.

Pero cuídate de Aquellos que yacen esperando un poco más allá de los portales del tiempo y del espacio, y cuídate también de aquellos que son sus siervos y secuaces: como los Gugs, y los Byakhee que vuelan desde la oscura

Yuggoth en el borde, los Dholes y los nug-soth; porque siempre serán los enemigos del Hombre, y de todas las obras y sueños del Hombre, y como tales siempre causarán a su paso muerte y condenación y destrucción.

En la ciudad de Thenoph y en la ciudad de Koth, en la horrible Yaddith y en Tond, en los Picos de Throk y en las Criptas de Zin, en el Abismo de S'glhuo y en el Valle de Pnath, en las Puertas de la Llave de Plata y en Tíndalos Más Allá del Tiempo, el peso terrible de su mano siempre se alzará contra aquellos que son como tú y yo, buscando un Desquite sombrío y terrible; por tanto, quedas advertido.

# 14. El Noveno Verso que Convoca a Yog-Sothoth

Al que persigue la sabiduría se le aconseja que la busque entre Aquellos que son más viejos y sabios que los hombres. Y entre los más sabios y principales está Aquel del que 'Umr At-Tawil no es más que esclavo y favorito: Yog-Sothoth, Aquel Que Lo Sabe Todo, porque él lo es Todo; en verdad, el Todos-en-Uno y el Uno-en-Todos.

El Hombre-que-Conoce-La-Verdad está más allá del bien y el mal; el Hombre-que-Conoce-La-Verdad ha comprendido la indentidad del Uno y el Todo; el Hombre-que-Conoce-La-Verdad ha comprendido la ilusión que es la Realidad Única y que la Sustancia es la Gran Impostura. Ante él y dentro de él resplandece la entidad que es Todo-En-Uno y Uno-En-Todo, a la vez ilimitada e infinitamente idéntica a sí misma. No pertenece a un solo continuo espacio temporal sino que forma parte de la misma esencia animada del torbellino caótico de la vida y del ser. Es aquel a quien algunos cultos secretos de la Tierra dan el nombre de Yog-Sothoth, y entre otros adoran con nombres distintos. Pero tened cuidado, porque quien trate de invocarlo llegará sin remedio a la locura, a la muerte o a algo peor, puesto que accederá al pánico que se esconde tras el horror cósmico, el cual ninguna mente humana puede intuir.

Él es como un conglomerado de esferas relucientes, mucho más extraño que como le han imaginado los hombres. Pero si te atreves, cuando quieras convocar a Yog-Sothoth debes esperar hasta el momento en el que el Sol se encuentre en la Quinta Casa, con Saturno alineado en trino; entonces dibuja el Pentagrama de Fuego sobre la Tierra y canta tres veces el Noveno Verso. Repetirás este verso cada Fiesta de la Cruz y Fiesta de Todos los Santos, y el Ser aparecerá en la Esfera Exterior, y acudirá a la hora prefijada.

EL Noveno Verso:

¡Iä! ¡Iä! ¡Yog-Sothoth!
Ygnaiih, ygnaiih, thflthkh'ngha
Yog-Sothoth y'bthnk h'ehye—
¡N'grkdl'ly eh-ya-ya-ya-yahaah!
E'yayayayaaaa ngh'aaaa

Ngh'aaa h'yuh, h'yuh
¡Yog-Sothoth ngh'aaa!
N'gai, n'gha'ghaa, bugg-shoggog,
Bugg-shoggog, y'hah;
Yog-Sothoth, Yog-Sothoth,
¡G'nnha 'nyaaa!

Si te fallara el Noveno Verso, recurre entonces al Cántico Largo del Libro de los Ritos.

# 15. Acerca de Aquellos que Proceden del Exterior y de Sus Semillas

Sí, mucho antes de que hubiesen hombres sabios sobre la Tierra, ya existían Aquellos Otros que no eran hombres, y que eran infinitamente más sabios, y no debe suponerse que se han marchado, porque tampoco debe pensarse que el hombre es el más antiguo o el último de los amos de la Tierra; no, ni que la mayor parte de vida y de sustancia está sola. Los Antiguos eran, los Antiguos son y los Antiguos serán. No en los espacios que conocemos, sino entre ellos, caminan de manera serena y primordial, sin dimensiones e invisibles a nuestros ojos.

Yog-Sothoth conoce la Puerta, porque Yog-Sothoth es la Puerta; Yog-Sothoth es la Llave y el Guardián de la Puerta. Pasado, presente, futuro: todos son uno en Yog-Sothoth. Él sabe por dónde penetraron en nuestro tiempo los Antiguos, y por donde regresarán cuando llegue el momento hasta que se complete el Ciclo. Sabe por dónde han caminado en la tierra, por dónde aún caminan, y por qué ningún hombre puede contemplarlos cuando lo hacen. Los hombres a veces pueden percibir su presencia por su olor, pero ningún hombre puede reconocer su semblante, salvo en los rasgos de aquellos que han engendrado entre la humanidad; y de esos vástagos hay varias especies, que se diferencian de la imagen verdadera del hombre por la forma que no se ve ni se toca que está en ellos.

Caminan invisibles y repugnantes en los lugares solitarios donde se han pronunciado las palabras y se han aullado los ritos en sus correspondientes estaciones. Los vientos gimen con sus voces; la Tierra murmura con su consciencia. Arrasan los bosques, y aplastan la ciudad, pero ningún bosque o ciudad puede contemplar la mano que los destroza. Kadath en el Yermo Helado los ha conocido, pero ¿qué hombre sabe de Kadath? El desierto helado del sur y las islas sumergidas del océano tienen piedras en las que está grabado su sello, pero ¿quién ha visto la ciudad congelada o la Torre Sellada de la que cuelgan guirnaldas de percebes y algas marinas? El Gran Cthulhu es su primo, y puede espiarlos pero débilmente. ¡Iä! ¡Shub-Niggurath ! Los conocerás por su fetidez. Su mano está en tu garganta, pero no los ves, aunque hayas vigilado el umbral de su estancia. Yog-Sothoth es la Llave de la Puerta donde se encuentran las esferas.

El hombre gobierna donde Ellos gobernaban; y volverán a gobernar pronto donde el hombre gobierna ahora. Después del verano llega el invierno, y tras el invierno viene otra vez el verano. Esperan pacientes y poderosos, ya que imperarán de nuevo, y nadie se les podrá oponer en su llegada y todos serán sus súbditos. Y aquellos que saben de las Puertas serán obligados a abrir la vía para ellos y les servirán como deseen, pero aquellos que abran el camino inconscientemente disfrutarán de muy poca vida más.

Y esta puerta de la que Yog-Sothoth es tanto Llave como Guardián, y donde están unidas y lindan todas las esferas, ¿no es la misma Puerta eterna por la que los Antiguos se arrastraron hasta la Tierra en una era más remota y olvidada? Y es que en los Libros Secretos está escrito que los Antiguos esperan eternamente en la Puerta y la Puerta está en todos los lugares en todos los momentos, porque Ellos no saben nada del tiempo ni del espacio, sino que están en todos los lugares y en todos los momentos a la vez, sin parecer que lo estén. Y el que Abre el Camino es Yog-Sothoth, que reina eternamente; y de quien dice el Libro de Eibon «Lo que ha sido, lo que es y lo que será: todo es uno en Él.

# 16. Algo Acerca de las Puertas que se Abren Hacia el Más Allá

Y los Hijos del Hombre les considerarán horribles, dice el sabio; y también está escrito acerca de Aquellos Que Proceden del Exterior, de los Primeros Engendrados, que esperan siempre en la Puerta, y la Puerta está en todos sitios en todo momento, porque Ellos no saben nada de tiempo ni lugar, mas están en todos los lugares y en todos los tiempos a la vez, sin parecer que los estén; y entre Ellos hay algunos que pueden asumir toda clase de formas y rasgos diferen¬tes, y cualquier rostro, a veces se puede identificar el horror de su auténtico semblante y aspecto en los lineamentos de aquellos que han engendrado con carne mortal, y que tales semillas, aun siendo terribles de contemplar, no son tan espantosas como los rostros de Aquellos que los han engendrado. Y que Su hedor, que resulta extraño a las fosas nasales, y similar al de algo muerto y podrido hace mucho, no se disimula con facilidad, y por ello a veces puedes saber cuándo uno de Ellos anda cerca.

Ellos esperan más allá del Portal y son pacientes en su acecho, porque saben bien que llegará el momento en el que las antiguas estrellas volverán a alinearse y que está cerca la hora de su liberación. Y sus Puertas están por todas partes; pero la primera fue aquella puerta que yo, Alhazred, dejé entreabierta en Irem, la Ciudad de los Pilares, la Ciudad Bajo las Arenas. Pero en cualquier lugar que los Hijos del Hombre alcen las piedras y pronuncien tres veces las Letanías Prohibidas, harán que se establezca una puerta y que se abran los portales; y servirán para Aquellos que Llegan A Través de la Puerta, como los Dholes de Yaddith, y los abominables Meegoh, y el pueblo Tcho-tcho, y los profundos, y los Gugs, y los na-hag, los Voormis, los aihai, los Ghoules y los ghasts que moran en las cripta Primigenios de Zin.

Porque muchos y multiformes son aquellos que sirven a los Antiguos como secuaces suyos, y siempre acechan cerca de las puertas y en los lugares escondidos y secretos donde se encuentran aprisionados sus maestros en aquellos lugares oscuros y recónditos de la Tierra donde yacen y duermen, intentando romper las cadenas que les atan. Sí, se enjambran dentro de los lugares nocturnos y malditos de encarcelamiento de los Antiguos como

mares de gusanos sobre una herida ulcerada, los valusianos, y las sombras descarnadas de la noche, y los yuggya, y los gélidos, y los Byakhee que atraviesan los espacios estelares con sus poderosas alas, y los viles Shantaks que vigilan Kadath en el Yermo Helado y la Meseta de Leng.

# 17. Acerca de Leng y de sus Misterios

Quien busque hacia el Norte, más allá de la crepuscular tierra de Inquanok, encontrará en medio del helado yermo la oscura y enorme meseta de las tres veces olvidada Leng. Conoceréis la Leng que ha rehuido el tiempo por los malignos fuegos que siempre arden y el espantoso chillido de los escamosos pájaros de Shantak que, muy arriba, recorren el aire; por el aullido de Na-gah que empolla en tenebrosas cavernas y se aparece en sueños a los hombres con extraña locura; y por el templo de piedra gris bajo la guarida de los Lúgubres de la Noche, donde está el que lleva la Máscara Amarilla y vive completamente solo. Pero guárdate, ¡Oh Hombre! guárdate de Aquellos que pisan en la Oscuridad las murallas de Kadath, por el que perciba Sus cabezas mitradas conocerá las garras de la muerte.

Acerca de Leng, algunos dicen que se encuentra en las tierras del sueño de la Tierra y que solo se visita en sueños gracias al poder del Signo de Koth, pero he escuchado que otros cuentan que se encuentra lejos en los eriales congelados del Polo antiboreal, y hay quien insinúa que Leng puede encontrarse en el centro negro y secreto de Asia. Pero, aunque no se ponen di acuerdo en su ubicación, no he oído a nadie decir nada de Leng que sea bueno para los oídos del hombre.

Está escrito de Leng que en esa tierra gélida y oscura se encuentran muchos mundos, porque es colindante con dimensiones alternativas a la nuestra; y entre aquellas arenas desoladas y sin pisar, y colinas heladas, y cumbres negras acechadas por el horror, hay extraños Portales hacia el Más Allá; y seres procedentes del Exterior que a veces se extravían a través de las puertas y se quedan acechando en las nieves terrenales, volviendo después a sus esferas desconocidas e innombrables, tras saciarse en horribles banquetes en los que no me atrevo a pensar. Eso dicen: pero yo creo que la fría y terrible Leng forma parte tanto de otros mundos como de este, y representa, como si dijéramos, una mitad de un mundo, un puente entre los mundos.

Cuentan que el viejo Ilathos, un hechicero de Lomar, se aventuró allí, más allá del desierto Bnázico y a través del valle de Pnor, poniendo gran cuidado en evitar sus terribles criptas, y que con el tiempo llegó a una tosca torre de piedra en medio del erial, en la que moraba desde hacía mucho

tiempo un sacerdote cuyo semblante invisible siempre permanecía oculto tras una máscara de seda amarilla. Está escrito en los Cilindros de Kadatheron que conversaron durante largo rato en aquella torre solitaria y de mala fama, el mago lomariano y aquel que llaman el Hierofante Mayor, pero se ha borrado toda relación de lo que allí hablaron, y los Cilindros de Kadatheron están en blanco, y ningún hombre sabe por qué.

Pero en mis viajes y periplos no he visto Leng, salvo en mis sueños, y solo repito aquí los frívolos cuentos que otros me han insinuado al oído. El que quiera saber el secreto de Leng, el que quiera caminar por los senderos desolados y solitarios de Leng, tendrá que aventurarse en ella si conoce el camino.

# 18. Acerca de la Próxima Llegada de los Antiguos

En otro lugar ya he escrito cómo esta Tierra nuestra cayó en este universo o plano o existencia desde el Exterior, y cómo se la disputaron en un conflicto largo y calamitoso entre Aquellos de Yith y los polares, que eran los descendientes de los Antiguos del Más Allá. Está escrito acerca de los Antiguos que ellos esperan en la Puerta, y que la Puerta está en todos sitios en todo momento, porque Ellos no saben nada del tiempo o del espacio sino que están en todos los lugares y en todos los momentos a la vez, sin parecer que lo estén, y hay algunos entre Ellos que pueden asumir toda clase de formas y rasgos diferentes, y cualquier rostro, y sus Puertas están por todas partes; pero la primera fue aquella Puerta que yo hice que se abriera en Irem, la Ciudad de los Pilares, la ciudad bajo las arenas, pero en cualquier lugar que los hombres alcen las piedras y pronuncien tres veces las letanías prohibidas, harán que se establezca una Puerta y servirán a Aquellos que Vienen A Través de la Puerta, como los Dholes, y los abominable Meegoh, y el pueblo Tcho-tcho, y los profundos, y los Gugs, y los ángeles descarnados, y los shoggoth, los Voormis, y los Shantaks que vigilan Kadath en el Yermo Helado y la Meseta de Leng.

Todos son hijos de los Dioses, pero la Gran Raza de Yith y los Antiguos no lograron ponerse de acuerdo, ni entre sí ni con los Dioses, lo que hizo que los Antiguos tomaran posesión de la Tierra mientras la gran raza, tras regresar desde Yith, ocupaba su morada en el futuro de la Tierra aún desconocido para aquellos que pueblan hoy la Tierra; y allí esperan hasta que vengan de nuevo los vientos y las voces que les expulsaron antes: y a Aquel que camina eternamente sobre los vientos de la Tierra y en los intersticios que hay entre las estrellas. Después de la marcha de los de Yith los Antiguos no retuvieron durante mucho tiempo su control sobre este mundo, porque los Dioses cayeron sobre esta Tierra con toda su terrible furia: pero de esto, también, ya he hablado en otro lugar, mientras que aún no he hablado del advenimiento de los Antiguos.

Sobre la llegada de los Antiguos de las estrellas está escrito en el Libro de Eibon que el primero en llegar fue el Ser Negro, Tsathoggua, que llegó desde la oscura Cykranosh no mucho después de la creación de la vida en

este planeta. Tsathoggua no llegó a través del espacio entre las estrellas, sino por las dimensiones que se encuentran entre ellas, y el lugar de su llegada a este planeta fue el oscuro y subterráneo Abismo de N'kai, en cuyas umbrías profundidades permaneció durante incontables ciclos, como dice Eibon, antes de aparecer en el mundo superior. Y el siguiente en venir fue el Gran Cthulhu, y todas sus semillas de la lejana Xoth, y los profundos y los horribles Yuggs que son sus servidores; y Shub-Niggurath de la Yaddith de pesadilla, y todos los que la sirven, incluso la gente pequeña del bosque.

Pero no todos los Antiguos engendrados por Azathoth en el principio vinieron a esta Tierra, y es que Aquel Cuyo Nombre No Debe Ser Pronunciado acecha eternamente en ese mundo oscuro cerca de Aldebarán en las Hiades, y fueron sus hijos los que descendieron en su lugar. Del mismo modo, Cthugha escogió como morada la estrella Fomalhaut, donde engendró al terrible Aphhoom Zhah; y Cthugha aún mora en Fomalhaut, junto los Vampiros de Fuego que le sirven; pero Aphoom Zhah descendió sobre esta Tierra y mora en su reino helado. Y el terrible Vulthoom, ese ser horrible que es hermano del negro Tsathoggua descendió sobre el moribundo Marte, planeta que escogió como su dominio; y aún duerme en la Sima de Ravornos bajo la ciudad derruida por el tiempo de Ignarh-Vath; y está escrito que un día o una noche para Vulthoom es como mil años para los hombres mortales. Y en cuanto al gran Mnomquah, tomó como residencia los espacios cavernosos que se encuentran bajo la corteza de la Luna; y allí vive, revolcándose en las fangosas olas del Lago Negro de Ubboth en la oscuridad Estigia de Nug-yaa.

También está escrito de aquellos que son vástagos de Azathoth y no moran en lugares secretos de la Tierra que cuando los Antiguos llegaron desde las estrellas en el brumoso principio trajeron con ellos la imagen y el parecido de sus hermanos. De tal guisa, los exteriores que sirven a Hastur el Innombrable llevaron el Trapezoedro Brillante desde la oscura Yuggoth en el Borde, donde había sido creado con extrañas artes en los días previos a que la Tierra hubiese albergado vida por vez primera. Y fue a través del Trapezoedro Brillante, que es el talismán del temido Nyarlathotep, que los Antiguos invocaron en su ayuda el poder del Caos Reptante en su momento de mayor necesidad, cuando los Dioses llegaron para demostrarles su furia.

Del mismo modo, fueron los profundos los que trajeron a este mundo a Byatin, la serpiente barbada hija de Yig, donde fue adorada, primero por

los oscuros valusianos antes de la aparición del hombre sobre este planeta, y posteriormente por los habitantes de la antigua Mu. Y es que los Antiguos habían previsto el día y la hora de su apuro, cuando debían convocar a su lado a aquellos hermanos que habían tomado como morada mundos lejanos, y para ello habían traído aquellas imágenes. Poco queda que conozca el hombre de estas imágenes estelares; se dice que fueron traídas mediante extraños talismanes, y que los brujos y hechiceros de esta esfera terrenal no son considerados dignos por los Antiguos para la revelación de estos secretos.

Pero se rumorea en algunos libros antiguos y prohibidos que un poder imponente acecha dentro de esas imágenes, y que a través de ellas, como a través de ventanas en el tiempo y en el espacio, se puede invocar a Aquellos que moran lejos, como se hizo cuando, a su debido tiempo, los dioses descendieron enfurecidos sobre este mundo. Y hay quien adora a los Antiguos mediante sus imágenes y representaciones, pero debes ser cauto con estas cosas, porque las imágenes pueden ser extrañas; y se sabe que a veces beben las vidas de los que las manejan imprudentemente, o de quienes intentan convocar a esta esfera a aquellos que están lejos y no deben ser perturbados.

Tampoco está dentro del alcance de los hombres destruir tales imágenes, y muchos que buscan su destrucción encuentran su propia aniquilación; pero el Símbolo Arcano tiene un gran poder contra dichas imágenes de más allá de las estrellas, aunque debes cuidarte de no ser consumido y tragado, hasta tu propia alma inmortal, en el conflicto que estalla entre Aquello a lo que invocas para destruir la imagen de Aquello que duerme lejos. Porque como con todas las cosas que una vez pertenecieron a Primigenios, o que sufrieron el roce de Sus Garras, son malsanas e infecciosas y perturbarán los sueños de los hombres volviéndolos horribles; eterno es el Poder del Mal, e infinito en su contagio; y el Gran Cthulhu aún tiene influencia sobre las mentes y los espíritus de los hombres, aunque yazga encadenado y hechizado, atado con los grilletes del Símbolo Arcano, y su mente abominable y maligna propaga las semillas oscuras de la locura y de la corrupción en los sueños y pesadillas de los durmientes, para que las imágenes procedentes de las estrellas infecten vuestras horas nocturnas con visiones de horror, y terror y desesperación. ¡Iä! ¡Cthulhu! Está escrito que seducen y destruyen a los hombres a través de sus sueños.

# 19. Los Que Abren el Camino

Por lo tanto, te digo de nuevo que en todos los tratos y comercios que quieras tener con estos seres, asegúrate de tener un gran cuidado. Porque siempre serán enemigos del hombre, en Yaddith y en la gélida Leng, en la derruida Ignarh-Vath y en la destruida Irem de los Pilares, en la Sima de Ravornos y en la Sima de Nug-yaa, en Ephiroth y en Yith, y siempre debe saberse que:

Junto a la Puerta por siempre acechan,
Y a los locos imprudentes esperan.

# 4. El Libro de las Expulsiones

## 1. Acerca de las Invocaciones de Aquello que No Puedes Devolver a Su Lugar

El hechicero debe, sobre todas las cosas relacionadas con este Arte, estar prevenido contra la tentación del orgullo en su dominio de las Ciencias Impías, y no debe convocar a aquello que es más fuerte que él, y que no puede enviarse fácilmente de vuelta al lugar donde mora. Acerca de este asunto está escrito en los Manuscritos Pnakóticos «Cuídate de llamar a aquello que es más grande que tú mismo», recordando el destino de aquellos que invocaron al gusano que Roe en la Noche; lo mismo que había escrito Eibon en su capítulo acerca de los Shaggai, de la acción imprudente y sus consecuencias.

Y por tanto te digo que no llames a quien no puedas devolver a su lugar, si ese «quien» es alguien que pueda lanzar algo contra ti, contra el que no sirven ni los artefactos más poderosos. Pregunta a los menores, por si los mayores se niegan a contestar, o te enseñan más de lo que puedes contemplar, o lanzan sobre ti aquello ante lo que eres tan frágil como el junco en la tormenta, y contra lo que no te sirve de nada tu cacareada maestría; en la lucha posterior agotarías tu fuerza en vano, para terror de tu mente y peligro de tu cuerpo y condenación eterna de tu alma.

En esto, te digo, el hechicero debe tener un cuidado extremo, y debería recordar la desgracia del sarraceno, Yakthoob, del que ya he escrito en mi Libro de Episodios, y debe prepararse ante la eventualidad más extraordinaria y terrible con todas las protecciones que permita el Arte. Y de entre aquellos con los que el hechicero está más deseoso de hablar, queda advertido que los peores son aquellos que moran entre los vapores mefíticos de las criptas subterráneas y las malolientes y profundas Simas de la Tierra. Y es que, como aconseja Ibn Schacabao, la mayoría de los habitantes del subsuelo son elementales de la Tierra, y su fuerza es grande y prodigiosa, como la de la propia Tierra. Y no se les expulsa con facilidad una vez que los has conjurado desde la inmundicia oculta de sus moradas abismales y

subterráneas; por tanto, no debes llamarlos a la ligera ni por capricho, sino cuando sea estrictamente necesario.

El más tozudo y recalcitrante de todos ellos es Tsathoggua el Negro, a quién una vez llamé en mi juventud loca e imprudente en las secretas y prohibidas Catacumbas de Nefren-Ka, que se encuentran bajo el valle oculto y cerrado de Hadoth junto al Nilo, cerca de aquel terrible santuario suyo cuyo nombre ha olvidado la historia: ese templo-tumba construido en honor al sombrío Nyarlathotep, en el Lugar de los Monos Ciegos donde Nefren-Ka ata las hebras de la verdad y teje en una piedra eterna un tapiz que cuenta todo lo que está por venir. Pero de estos asuntos terribles he hablado en otro lugar.

Una vez invocado, el Señor de N'kai se sentó ante mí en toda Su vileza imbécil, y cuando ya hube sabido todo lo que ansiaba conocer no quiso marcharse. Consciente del terrible e indecible destino de Tirow Ompallion, del que había escrito en la antigüedad el hierofante Atlanteano, luché en vano por sacarlo del Círculo y devolverlo a las profundidades abismales y terroríficas de las entrañas de la legendaria Voormithadreth, donde ha morado desde hace incontables evos.

En vano pronuncié la Expulsión Menor, y luego la Mayor; en vano lo amenacé con la ira de los dioses que gobiernan desde Betelgeuse, y en vano le mostré la estrella de cinco puntas; nada lo sacaba de su perezosa y haragana somnolencia, desde donde me contemplaba recreándose con una mirada maligna, hasta que se me ocurrió que por encima de todas las cosas del cielo y de la tierra los Elementales de Tierra temen a los elementales de Fuego; con lo cual, sabiendo que Fomalhaut se encontraba en aquella hora en el horizonte, pronuncié la Invocación a Cthugha, que es:

Ph'nglui mglw'nafh Cthugha Fomalhaut n'gha-ghaa naf'l thagn, ¡Iä! ¡Cthugha!,

Y que, cantada tres veces, traía al Ardiente desde lejos, o a sus servidores, a los que se conoce como Vampiros de Fuego; con lo cual, y a toda prisa, el Ser Negro se marchó del círculo en el que había estado sentado vilmente, para marcharse a la fétida y negra N'kai. Si hubiera recordado la supremacía de Azathoth en aquel momento de apuro, quizá me habría atrevido a emplear esa autoridad trascendente contra el que es su subalterno

secuaz, pero en aquel momento no me acordé del Sultán Demoniaco. Porque aunque estuviese confinado desde hacía mucho en la Negrura Exterior y careciese de razón y habla, y sus torturadores le hubiesen cambiado su imagen, aún regía sobre los Antiguos, y, como Azathoth gobierna del mismo modo que lo hacía cuando contaba con su forma bivalva, su nombre somete a todos, desde los íncubos que frecuentan Tond a los servidores de Y'golonac.

Pocos pueden resistirse al poder del nombre de Azathofh, e incluso los cazadores de la noche más negra de Yuggoth no pueden vencer el poder de Su Otro Nombre; pero de este asunto no me atrevo a hablar. Hay ciertos nombres que los hombres no deben pronunciar en voz alta, ni escribir para que los lean otros.

# 2. Acerca de las Diferentes Formas de Ejecutar la Expulsión

Cuídate, pues, de tener a mano los medios para expulsar del círculo a Aquellos que hayas llamado; los cuales, casi siempre, se someten a la Expulsión sin mostrarse reacios, salvo en el caso de los elementales de Tierra, como Tsathoggua o su progenie, cuyo componente más temible es Aquel al que el antiguo mago hiperbóreo había llamado El Que Acecha en el Abismo Rojo, ya que se revuelca eternamente en lo más hondo de Yoth, que está bañada en una luz rojiza y está cerca de la negra N'kai que es la morada de su terrible señor. Los hombres también lo conocen como El Morador en la Oscuridad, ese hermano de los Antiguos llamado Nyogtha, Aquel que No Debería Existir. Puede ser llamado a la superficie de la Tierra a través de ciertas cavernas y fisuras secretas, y los hechiceros lo han visto en Siria y bajo la Torre Negra de Leng; y ha salido a veces de la gruta de Thang de Tartaria para causar estragos y llevar el terror y la destrucción entre los estandartes del Gran Khan.

Solo por medio de la Cruz Doblada, el encantamiento de Vach-Viraj, y el elixir de Tikkoun puede ser devuelto a las negras cavernas inmundas en las que mora, en las que se retuerce y se desliza en toda su repugnancia asemejándose a una ameba negra y viscosa. Si te empeñas, llama a Nyoghta, pero bajo tu propia responsabilidad, y ten a mano los instrumentos necesarios para ejecutar la Expulsión, de los cuales el más potente y poderoso es el encantamiento de Vach-Viraj, que, en la antigua Senzar, conocen todos los hechiceros pero han olvidado todos los hombres, y es:

Ya na kadishtu nilgh're stell'hsna kn'aa Nyogtha, k'yarnak phlegethor, ka gna ril'krii, pishtao, ghaah-gr'ng ¡Iä! ¡Nyogtha

El cual, repetido nueve veces con Sirio en el ascendente, lo devuelve a su nauseabunda guarida.

Contra éstos hay muchos símbolos y sellos que ofrecen gran protección al hechicero, aunque algunos maestros de antaño los encontraron escasos e impotentes para servir a su necesidad. De los Símbolos Escarlata ya hablaré en otro lugar, y del pentagrama Pnakótico que no está relacionado

con este asunto sino con otro, aunque a su manera ambos son fuertes contra los poderes de la oscuridad, y algunos dicen que la cruz del Nazareno les proporciona una fuerte defensa; y es que la cruz no es un agente pasivo. Protege a los puros de corazón, y a menudo ha aparecido en el aire sobre nuestras ceremonias, confundiendo y dispersando a los poderes de la oscuridad y anulando nuestros ritos y conjuraciones. Pero es mucho menos poderosa en nuestras manos que cuando la esgrimen los nazarenos, por razones de su Fe en aquello que simboliza la cruz; y por mi parte, yo evito su uso, ciñéndome a la estrella de cinco puntas, para las Expulsiones Mayores, y, en la necesidad más extrema, a la invocación de Fuerzas Contrarias, como cuando empleé el terror que siente Tsathoggua hacia Cthugha, como ya se ha mostrado anteriormente.

En este asunto, recuerda que casi todos los Antiguos son rivales, y están celosos del poder y del dominio de sus hermanos, y pueden ser enfrentados entre sí por el que tenga el conocimiento necesario y sea lo bastante astuto, como los Elementales de Fuego se oponen a los de la Tierra por su propia naturaleza, y los del Mar son adversarios de los del Aire; y lo mismo sucede con aquellos que los sirven, por lo cual el hechicero sabio puede enfrentar a los Profundos que sirven al Gran Cthulhu y a los yugs que son los secuaces de Ythogtha y Zoth-Ommog, su vastago, contra los Byakhee que son los servidores con alas de murciélago de Hastur el Innombrable, y que lo sirven entre los intersticios estelares, y los Meegoh que lo sirven en este mundo y también en Yuggoth. Igualmente puedes confrontar a la gente pequeña que adora a Shub-Niggurath, y los antiguos que sirven a Yog-Sothoth, y las sombras descarnadas de la Noche que veneran al Caos Reptante, ya que todos ellos son elementales de Tierra, contra Rlim Shaikoarth y los seres gélidos que sirven a Aphoom Zhah, y los Vampiros de Fuego de Fthaggua que moran en Ktynga cerca de Antares y sirven a Cthugha, ya que todos son Elementales de Fuego.

Todas son fuerzas terroríficas de desatar; terrores que proceden del tiempo y horrores cósmicos de más allá de las esferas y las estrellas y del propio espacio, y no es recomendable que los hombres mortales las invoquen. Tampoco es nada prudente enfrentar a esos poderes entre sí; cuando los Antiguos guerrean con toda su furia y rabia, ¿de qué vale la fuerza de un hombre?

# 3. Acerca de Ib, y de la Venganza

Hay un talismán supremo y soberano que proporciona una defensa eterna contra estos seres terribles y horrendos, y es ese poderoso sello del que hablan los Cilindros de Kadatheron y que recibe el nombre de Sello de Sarnath, pero que en esta era llamamos Símbolo Arcano, ya que representa el sello de la autoridad de los dioses que reinan desde la lejana Betelgeuse y que a veces han recorrido los lugares oscuros y solitarios de esta Tierra como torres de llamas vivientes. Y acerca del mismo, además, está escrito en el Papiro de Ilarnek que el primer humano surgió del fango primordial del Mundo Antiguo en las regiones cercanas al Polo boreal, pero el Papiro no dice si fue en Hiperbórea o en Lomar. Pero cuenta cómo, en los años inmemoriales cuando el mundo era joven, los primeros hombres llegaron hasta la tierra de Mnar, y que eran un pueblo pastor que llegó allí conduciendo a sus rebaños, y que en esa tierra fundaron las ciudades de Thraa y Alarnek y Kadatheron en el río Ai, y que junto a las orillas del lago de aquella tierra, que se llamaba Thune, pusieron las primeras piedras de la ciudad que la leyenda recuerda como Sarnath la Condenada.

El Símbolo Arcano:

Junto al lago de Thune había permanecido durante incontables evos otra ciudad, que era la ciudad de piedra gris de Ib; Y esta Ib era tan vieja como el propio lago, y estaba poblada con seres desagradables de contemplar, que no procedían del germen del hombre. Se recuerda en los Cilindros de Kadatheron que los seres de Ib eran fríos y flojos de carnes, con la carne tan verde como el agua del lago Thune, y carentes de habla, y dados a una adoración malsana de una abominación de piedra verde, que se

llamaba Bokrug, ante la que danzaban horriblemente cuando la luna aparecía gibosa, y ante cuyos altares hacían sacrificios repugnantes para los hombres; por lo tanto, los hombres de Sarnath no tenían comercio alguno con los seres sin lengua de Ib, y terminaron temiéndolos, y el temor pasó a ser terror, y el terror acabó siendo odio.

A su debido tiempo apareció un profeta entre los hombres de Sarnath, llamado Kish, al que recordamos como el Profeta de los Dioses, ya que Aquellos que Reinan desde Betelgeuse le hicieron revelaciones, diciendo «¡Cuidaos del pueblo de Ib, hombres de Sarnath!, porque han llegado a esta tierra desde ciertos lugares cavernosos de la Luna mientras el hombre salía del fango, y el ser de agua al que adoran de manera abominable es otro distinto al que creéis, y el nombre Bokrug no es más que una máscara, detrás de la que acecha un horror más antiguo».

En cuanto los hombres de Sarnath escucharon al Profeta de los Dioses maldijeron a los seres de Ib que se revolcaban ante la abominación Bokrug, y también por otra razón, por los niños que salían de los muros de Sarnath y caminaban cerca de las sombrías puertas de Ib para nunca regresar. Al final los hombres de Sarnath fueron a la guerra contra Ib, y derribaron sus puertas y destrozaron sus muros, y pasaron a cuchillo a todos sus habitantes. Y, en su odio, hundieron en el lodo todos sus altares y templos, porque vieron que las garras palmeadas de piedra del ídolo Bokrug estaban manchadas de rojo, aunque por las venas de los seres de Ib solo corría un fluido negro putrescente, como los guerreros de Sarnath ya sabían de sobra.

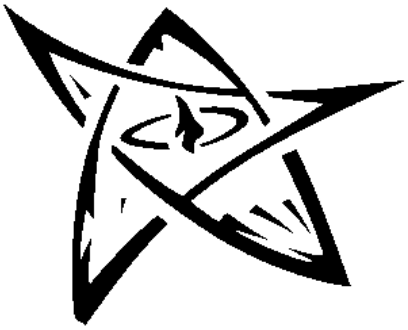
A continuación Kish desapareció y se dijo que se lo habían llevado los dioses, pero ningún hombre sabía si a Celaeno o a Betelgeuse; y durante mil años a partir de entonces Sarnath prosperó con gran gloria entre las ciudades de Mnar, y en su orgullo y valor los reyes de Sarnath se mofaron de la abominación Bokrug, y enfurecieron a aquel que se escondía tras ese nombre. Pero en el reino de Nargis-Hei apareció entre los hombres de la tierra de Mnar uno que afirmaba ser Kish, y que predicaba acerca de una conjunción desastrosa e inminente de planetas que era un terrible presagio para Sarnath y sus hombres, y que juraba que los designios advertían que la venganza de Ib estaba a punto de llegar; pero en aquellos días pocos fueron los hombres de Sarnath que escucharon a Kish, muchos se burlaron de él, para su desgracia.

Los cilindros de Kadatheron callan el destino que sufrió Sarnath; de la venganza de Ib no dicen nada los papiros de Ilarnek. Pero está escrito en el Testamento de Kish que en los últimos días de Nargis-Hei sucedería aquello que había advertido el profeta, y que el sacerdote Gnai-Kah fue el primero en ver unas sombras impropias moviéndose en la luna gibosa, y brumas malsanas saliendo del oscuro lago Thune; después llegó la noche, y los hombres de Sarnath no vieron la mañana siguiente, porque ninguno vivió para ver el amanecer.

# 4. Acerca de la Estrella de Cinco Puntas Esculpida en Piedra Gris

Aunque el destino predicho por Kish había caído sobre los hombres de Sarnath, hubo quienes siguieron al Profeta de los Dioses para salvarse de aquello que salió de las verdes aguas del lago, y de aquello que vino desde los lugares escondidos de la Luna. Aquellos que escucharon las enseñanzas de Kish caminaron bajo la salvaguarda de los dioses y llevaron con ellos el Símbolo de Protección que los Dioses habían mostrado a su profeta. Kish enseñó a su pueblo a coger las pequeñas piedras grises de Mnar y labrar en ellas el Sello de los Dioses, que tiene la forma de una estrella de cinco puntas, en mitad de la cual hay un símbolo similar a un óvalo o cartucho, abierto en ambos extremos, en cuyo interior hay una columna o torre de fuego; y el Testamento de Kish indica que todos los que llevaban este símbolo escaparon ilesos de la Destrucción de Sarnath; y también está escrito que este talismán de piedra, que tiene el aspecto de un ojo dentro de una estrella y al que llamamos Sello de Sarnath, y también Símbolo de Kish, pero principalmente Símbolo Arcano, sirve a los hombres como protección contra aquellos que proceden del exterior y todos los demás seres malignos hasta nuestros días.

La estrella de Mnar:



Y este es el significado del Símbolo Arcano: aunque la maldición de los Antiguos ensombrezca al mundo y a todos los que en él viven, no hay maldición que no tenga cura, ni enfermedad para la que no exista remedio. Los Dioses moran alejados de los asuntos del hombre, pero no nos han abandonado a la ira de aquellos que proceden del Exterior y sus servidores

abominables; en el interior de la estrella de cinco puntas esculpida en piedra gris de la antigua Mnar hay armadura contra brujas y demonios, contra los profundos, Dholes, Yuggs, Voormis, Tcho-tcho, Meegoh abominables, Shoggoths y todos esos pueblos y seres que sirven a los Antiguos.

El que posea la estrella de cinco puntas verá que es capaz de mandar sobre todos los seres que se arrastran, nadan, se deslizan, caminan o vuelan, pidiéndoles incluso que se dirijan al origen de donde no se regresa. Tendrá poder en la tierra de Yhe y en el gran R'lyeh, en Y'na-nthlei y en Yuggoth , en N'Kai y en K'n-yan, en Kadath en el Yermo Helado y en el Lago de Hali, en Carcosa y en Ib; pero del mismo modo que las estrellas se desvanecen y enfrían, que los soles mueren y los espacios entre las estrellas crecen, también mengua el poder de todas las cosas, de la piedra en forma de estrella de cinco puntas y de los hechizos conjurados sobre los Antiguos por los dioses benignos; y llega una época, como ya llegó en su momento, en la que se cumplirá el presagio del pareado.

Que no está muerto lo que yace eternamente
Y con los evos extraños incluso la muerte puede morir.

Pero ese momento no ha llegado aún; y la piedra de estrella de Mnar, marcada con ese sello que es el Símbolo Arcano, aún se mantiene fuerte ante la furia de los que están aprisionados, y contra las artimañas de los servidores y secuaces que quieren liberar a sus amos.

Y con el poder de la piedra de estrella el Hechicero caminará sin miedo por los lugares solitarios de la Tierra en todo momento y en toda estación, y también en los mundos que están más allá de este, y en todos los reinos y regiones contiguos a él; en Sarnath y en Ephiroth, en el abismo de Y'quaa y en el abismo de Ravornos, en Shaggai y en Yaddith, en Leng y en el valle de Pnath, en Lomar y en Mhu Thulan, en Irem, la Ciudad de los Pilares y en Alaozar donde moran los Tcho-tcho; entra sin miedo a los seres o criaturas que sirven a aquellos que proceden del exterior, y ni los Ghoules, los Shantaks, las sombras descarnadas de la noche, los Byakhee, ni los Vampiros de Fuego pueden suponer peligro alguno o dañar a aquel que lleva con él la piedra de Mnar.

# 5. Sobre el Advenimiento de los Antiguos

Es un hecho verdadero y fehaciente que entre ciertas personas emparentadas existe un vínculo más poderoso que el más fuerte de los lazos de la carne y la familia, mediante el cual dicha persona puede estar enterada de todas las desgracias y placeres del otro, sí, e incluso experimentar los dolores y pasiones de alguien que esté lejos: más aún, hay algunos cuyo talento en tales asuntos está ayudado por saberes o tratos prohibidos mediante magia negra con espíritus y seres de las esferas exteriores. He buscado a estos últimos, tanto hombres como mujeres, y tras investigarlos en todos los casos les he encontrado usuarios de la adivinación, observadores de los tiempos, encantadores, brujas, aojadores o nigromantes. Todos afirman obrar sus prodigios mediante su trato con espíritus muertos y fallecidos, pero temo que a menudo esos espíritus fueran ángeles malvados, mensajeros del Oscuro y maldades aún más antiguas. De hecho, entre ellos había algunos cuyos poderes eran prodigiosos, que podían habitar el cuerpo de otro incluso a una gran distancia y contra su voluntad y a menudo sin que lo supiera el sufridor de dicho ultraje. Sí, e incluso he averiguado como uno puede, si es experto y sus espíritus familiares son lo bastante poderosos, controlar las andanzas o migraciones de su Esencia hacia toda clase de seres y criaturas… incluso desde más allá de la Tumba de Hierba o la puerta del Sepulcro de Piedra.

No debe pensarse que los poderes capaces del mayor de los males se nos presentan en la forma de familiares repelentes, y de otros demonios emparentados. No es así. Los pequeños demonios visibles no son más que los efluvios que han dejado a su paso esas enormes masas de destrucción; trozos de pellejo y jirones de maldad aún más tenues que se sujetan a los vivos como sanguijuelas en algún enorme leviatán del abismo que ha causado estragos en una centena de ciudades costeras, antes de hundirse hacia su muerte con un millar de arpones arrojados estremeciéndose en su carne. No puede haber muerte para los poderes superiores y los arpones lanzados infligen, como mucho, heridas superficiales que se curan con celeridad. Lo he dicho antes y volveré a decirlo de nuevo hasta que mis hermanos acepten como veraz esta visión que recibí tardíamente: al enfrentarse a aquello que ha existido y existirá por los siglos de los siglos, un maestro de la magia puede verse asaltado por los remordimientos y la desesperación si confunde una victoria provisional con otra permanente, a la que jamás podría aspirar.

Porque la Horda del Sepulcro no otorga privilegios a sus adoradores. Son escasos en poder, solo alcanzan a alterar dimensiones espaciales, de pequeña magnitud y hacer tangible únicamente aquello que en otras dimensiones nace de los muertos. Tendrán dominio y potestad donde quiera que fueran entonados los cánticos de Yog-Sothoth, si es la época propicia, pero pueden atraer a quienes abran las puertas que son suyas, en las moradas sepulcrales. No poseen consistencia en nuestra humana dimensión, pero penetran en la mortal envoltura de los seres terrestres y en ellos se cobijan y nutren mientas aguardan a que se cumpla el tiempo de las estrellas fijas y se abra la puerta de infinitos accesos liberando a Aquel, que tras ella, intenta destrozarla para abrirse camino.

¡Llllll-nglui, nnn-lagl, fhtagn, Iä Yog-Sothoth!

¡Yog-Sothoth es El que Acecha en el Umbral! ¡Cuando los imprudentes rompan la barrera, Él será el primero en pasar!

Y llegará el tiempo de los Antiguos. Después volverán y con su regreso el Gran Cthulhu será liberado de R'lyeh bajo el mar y Aquel Cuyo Nombre No Debe Pronunciarse vendrá desde su ciudad que es Carcosa cerca del Lago de Hali, y Shub-Niggurath avanzará y se multiplicará terriblemente, y Nyarlathotep llevará la nueva a todos los Antiguos y sus servidores, y Cthugha posará su mano sobre todos los que se le opongan y los destruirá, y el ciego idiota, el dañino Azathoth surgirá del centro del Mundo donde todo es caos y destrucción, donde ha borboteado y blasfemado en el centro de todas las cosas, que es el infinito, y Yog-Sothoth, que es el Todos-en-Uno y el Uno-en-Todos, traerá sus esferas, e Itaquah volverá a caminar, y de las negras cavernas del interior de la tierra llegará Tsathoggua, y juntos tomarán posesión de la tierra y de los seres que viven en ella, y se prepararán para combatir con los Dioses cuando el Señor del Gran Abismo se entere de su regreso y llegue junto a sus hermanos para dispersar al mal.

# 6. De los horrores del Valle de Pnath

La realidad de la vida y de la muerte solamente sirve de barrera entre esta Tierra y sus moradores y Aquellos que esperan en las regiones exteriores. Solamente los soñadores más experimentados podrán contarse entre los más poderosos habitantes de de las Tierras del Sueño y pueden convertirse en residentes permanentes después de su muerte física. A las Tierras del Sueño se puede llegar por muchos medios, incluso físicos; esto normalmente requiere pasar por zonas muy peligrosas del mundo para despertar en las Tierras del Sueño. En consecuencia, la muerte real se convierte en un riesgo. Sin embargo, el visitante recibe la prolongada vida como nativo de las Tierras del Sueño, por lo que el viajero del tiempo, ya no se limita a la duración de una noche de sueño en la tierra. El Tiempo trascurre de manera diferente en las Tierras del Sueño; cada hora en la tierra representa una semana o más allá. En consecuencia, un viajero puede pasar meses en las Tierras del Sueño durante una sola noche de sueño en la tierra. Pero para para llegar a allí debes conocer los caminos que utilizan Los Que Vienen De Arriba, Los Que Vienen De Abajo y Todos Los Demás Que Vienen De Donde Mejor Les Parece.

El mundo subterráneo que hay debajo de las Tierras del sueño tiene varias entradas a la misma en varios lugares. Es débilmente iluminado por una misteriosa fosforescencia conocida como la "muerte del fuego". El bajo mundo está habitado por una variedad de horrores, siendo todos ellos necrófagos. En lo profundo yace el Valle de Pnath, un gran hoyo en este inframundo; está flanqueado por los Picos de Thok y es en su mayoría sin luz. El valle está lleno de un montón de huesos (¡que ningún dios o ser de este mundo o de las Tierras del Sueño me haga saber el lugar de su procedencia!) con el tamaño de las montañas y es el lugar en el que todos los vampiros del mundo de la vigilia echan la basura de sus festines.

El horror más execrable son los muchos gusanos venidos de alguna dimensión remota más allá en las profundidades. Algunos tan diminutos como una cerilla, y otros, los bholes (a quienes algunos erróneamente llaman "dholes"), que hacen que las montañas de despojos óseos, fosilizados por el paso de los evos, tiemblen y se muevan… empujando desde abajo. En el valle de Pnath no se puede localizar el olor a heces, pues los bholes no

desperdician ni una partícula de lo que degluten. Estas son las inconmensurables criaturas que algún día devorarán el universo entero.

Así es, y no necesita estar escrito en ningún lado, pero llegará el tiempo en que los grandes bholes —sobre todo el más viejo de todos ellos, el bhole que es el Padre de Todos los Bholes de las Tierras del Sueño— se removerán de sus cavernas, todavía más allá del fondo del inframundo onírico. Y el tiempo en que el Bhole Padre acabe por despertar, baste una sola emisión de su bostezo para hacer temblar el granito de los Picos de Thok, y las montañas de huesos se desplomarán sobre sí mismas, y los bholes pequeños quedarán sepultados, y a su inhumana e incomprensible manera, serán felices por estar rodeados de comida y además estar cubiertos de comida. Qué plenitud, que felicidad la de aquellos que no tienen que preocuparse por su sustento.

Ciertamente los bholes se definen por su apetito voraz. Pero el que más hambre tuvo, tiene y tendrá, es aquel que ha estado durmiendo durante eones, pues en sus muchos millones de años ha recorrido un larguísimo viaje a través del tiempo, el espacio y un buen puñado de realidades, al punto de estar muy, muy cansado. Mas cuando el Bhole Padre (cuyo nombre habría que transcribir como una serie de coordenadas que no se corresponden con ningún lugar de este u otro universo, pues el lugar de donde vino el Bhole Padre ya no existe, y ¿adivináis quién se lo comió entero?) haya vuelto en sí, sus deseos serán claros: decidirá que es tiempo de comer abriendo su ovalada boca repleta de dientes grandes y afilados y más antiguos que la estrella Algol y que los demonios que la habitan, y no parará su tragantona porque tendrá la intención de quedar saciado; finalmente, soltará un estruendoso eructo que se escuchará en todas las realidades y todos los mundos. Al unísono. El Valle de Pnath será tan solo el primer bocado. No existe ser alguno que pueda detener a la criatura más hambrienta de cualquier universo o realidad, sobre todo cuando esté despierta y empiece a hacer lo que mejor sabe: comer. Ni siquiera los bholes pequeños, medianos ni grandes escaparán a la voracidad del Bhole Padre. Todos terminarán en su ingente buche. Y el Bhole Padre morderá hacia arriba, y masticará, y tragará. Y así comenzará el fin de las Tierras del Sueño. ¿Acaso esa hambre voraz será capaz de alcanzar los demás dominios?

Yo, Alhazred, reconozco que admiro la enormidad de este Bhole Padre, mayor que la vida misma, y lo reconozco como lo que es, el

Destructor de Mundos, y ante el horror de su belleza, no del color marfil, como sucede con los bholes pequeños y medianos, sino de un color gris oscuro que me recuerda el gris de la piel del rostro de un ahorcado, me arrancaría los ojos y los arrojaría desde lo alto de una torre con una sonrisa beatífica en el rostro.

# 7. El Más Grande

No muchos son quienes han llegado a saber y han ahondado en los secretos de Yig, Padre de las Serpientes; y del caos monstruoso más allá del espacio euclídeo que algunos iniciados en la sabiduría arcana llaman Azathoth; de Yog-Sothoth, abriendo el portal más blasfemo de los Antiguos; de Cthulhu durmiendo en su palacio de R'lyeh; y de los Antiguos que esperan el día de su regreso a la Tierra. Tampoco han sabido de la región más fría del espacio, donde las monstruosas entidades Ogdru Jahad —los Siete Dioses del Caos— dormitan en su cárcel de cristal, esperando para recuperar la tierra… y quemar los cielos.

Son dañinos para el alma los secretos de esa mezcla repugnante de enseñanza inmunda e historia blasfema, que comienza con los murmullos del delirio y acaba con los desvaríos horribles de la manía. Yo, Abdul Alhazred —que mi nombre sea por siempre maldito— permanecí diabólicamente cuerdo durante el aprendizaje y el relato de ese conocimiento abominable que muy pocos se han atrevido a adquirir, incluso parcialmente. Contar acerca de los Ellos y sus historias hizo añicos mi negra alma y se que algún día sacará a mi espíritu gimoteando con horror de mi cuerpo enfermo, entregándolo al alborozado abrazo de los torturadores de los condenados.

Nadie se ha atrevido jamás a dar a conocer tanto sobre los Antiguos. En realidad, Ellos representan la locura incoherente que me ha sido posible conocer, y la inmundicia que mancilla todas mis ideas que borbotan del pozo negro que es la mente obscena. Pero debes de saber que no sólo están Ellos… Existía Otro. El más grande. Gran Padre y Gran Madre en Uno. Más grande que el gran Cthulhu, que su hermano Hastur, que Shub-Niggurath la Cabra con un millar de retoños, que Tsathoggua, que el mismo Yog-Sothoth, porque no eran más que sus semillas. Aquel fue uno de los Antiguos, casi el más poderoso, y desafió la supremacía del mismo Azathoth, el idiota ciego, señor de todo. Más aún, sus hijos me han contado —aunque no puedo creerlo— que Aquel (que es demasiado grande para ser nombrado) era el señor de todo. Tan grande era que Aquellos-En-Los-Que-No-Debe-Pensarse, temiendo que su maldad se volviera suprema, lo expulsaron de su terrible trono y lo encadenaron con grilletes de carne que no pudiese romper a nuestro planeta de condenados. En su caída engendró a Yog-Sothoth, que solo está por debajo de Azathoth. Así lo dice el gran Cthulhu, primera de las

grandes abominaciones que Aquel creó de su propia carne para que fueran sus servidores y los amos del mundo.

Aquel era poderoso, y el cuerpo en el que le habían encerrado era repugnante, aunque Él se gloriaba en su horror, y con su voluntad lo moldeó hasta formar un ser cuya descripción mataría el alma cobarde de los hombres mortales. Nyarlathotep, aquel que no tiene cara y es mensajero de los Antiguos, no podía soportar la inmundicia de Aquel, que yacía en una charca de sus propias excreciones en la caverna de las montañas desde donde gobernaba el mundo gracias al terror que causaba y también el que provocaban los dioses que había engendrado.

¡Ojalá yo, Abdul Alhazred, hubiese estado vivo entonces para adorarlo! He servido bien a sus nietos, y ellos me han compensado con placeres cuya mención arrancaría gritos de horror a los cobardes niños con cuerpo de hombre que se ufanan de sus torturas pueriles con cuchillos y agua y fuego. ¡Pero qué no habría dado por servir al más grande!

¡Maldito sea el romano! ¡Que los Perros de Tíndalos persigan su alma por los confines del espacio durante un millón de veces un millón de evos! ¿Cómo pudo hacer lo que hizo? Se lo pregunté al gran Cthulhu, pero no se atrevió a contestar. Se lo pregunté a Tsathoggua, y no quiso decírmelo. Se lo pregunté a Yog-Sothoth, su semilla más notable, y no se dignó responder. Además, mediante mi Arte invoqué a Nyarlathotep, el aullador sin rostro de las tinieblas, exigiendo al mensajero de los Antiguos como ningún hombre ha osado hacer antes, y Nyarlathotep abandonó su eterno aullido y no quiso responder, aunque me temía como sólo teme a Cthugha, el Ardiente Eterno, que lo consumirá por completo cuando llegue la hora.

¿Era maquinación de Azathoth? Uno de sus hijos dice que Azathoth, por poderoso que fuera, nunca se habría atrevido a intrigar contra Aquel. Seguramente este hombre, este hombre asombroso, acudiera con su chusma soldadesca a las montañas donde se encontraba la caverna del Más Grande siguiendo algún consejo hostil. Quizá de los Dioses Ancestrales, aunque anteriormente solo habían querido exilarlo, no destruirlo.

Sea como fuere, llegó el romano. Marco Antonio, una bestia lasciva pendenciera que alardeaba de no temer ni a Dios ni al diablo. Una baladronada imprudente, que muchos han dicho ante mí, para después huir

chillando en cuanto olían el efluvio duradero que dejaba una de las visitas de Cthulhu. Pero Marco Antonio... ¿cómo pudo existir un hombre así? Era hombre, que luchó amó como un hombre, y murió neciamente como un hombre por su estúpida devoción a una ramera. ¿Cómo pudo alguien así ser más grande que los Antiguos que tanto he venerado? Tanto que me he condenado para toda la eternidad por… por… ¡No!

Debo contarlo. Debe quedar escrito. Este Antonio y sus soldados estaban perdidos. Hambrientos. Bebieron la orina de los caballos. Mataron a los jamelgos y se los comieron, y continuaron su travesía por las montañas. Antonio era su líder. Se jactaba de su fuerza y fortaleza, y no quiso comer de la carne de caballo, dejándosela a los otros. Avanzaron, y llegaron hasta un valle, una hendidura sombría en las colinas. Pero el agua corría cristalina por un lecho rocoso y a su alrededor crecían pinos enanos. Bebieron el agua e hicieron una gran fogata con los árboles, pero seguían teniendo hambre. Y Marco Antonio más que ningún otro.

En la punta de la grieta había una cueva. En las cuevas suelen vivir animales. Los animales pueden comerse. Marco Antonio encabezó la marcha hasta la entrada de la cueva, pero allí se detuvieron. Y es que de la cueva salía un hedor tal que podía pudrir el alma de un hombre dentro de su cuerpo vivo, y era maligno en extremo. Ninguno pudo avanzar más salvo Antonio, que les llamó cobardes continuó, penetrando en la horrible oscuridad de aquella caverna. En solitario…

Silencio. Un largo silencio. Entonces, de repente, horriblemente, el tumulto resonante de un furioso combate en alguna enorme cavidad del interior. Parte del ruido eran los gritos de guerra del loco Marco Antonio, y otra parte eran de naturaleza tal que muchos de los que lo oyeron huyeron chillando de aquel lugar maldito. Tuvieron suerte. Aquellos que se quedaron, con la cara blanca, paralizados por el terror, siguieron escuchando los ruidos, y se acercaron.

La caverna eructó repentinamente una masa que se retorcía, el maníaco y combativo Antonio cubierto de la cabeza a los pies con una mezcla de su propia sangre y el fango repugnante de aquello que era su contendiente. Aquello que había arrastrado hasta la luz del día, donde no había sido visto antes. Aquello que no pudo matar su jabalina, ni herir su

espada. Aquella abominación cuya mera visión mató a los que la miraban, e hizo pedazos las almas de sus cuerpos.

Pidió ayuda, y el crepúsculo ocultó el sol, y las robustas siluetas de los caminantes del viento, Ithaqua y Lloigor y Zhar e incluso el propio Hastur llegaron aullando. Y Antonio las vio y rió sin miedo, e invocó a Júpiter, a quien los griegos llaman Zeus, el señor del Cielo y amo de las tormentas, pidiéndole ayuda como si fuera su igual. Y Júpiter arrojó sus rayos sobre los caminantes y sobre Hastur, sobre Cthulhu que salió del mar y sobre Yog-Sothoth que apareció sin forma desde todas partes y ninguna, y sobre todos los vástagos del más grande que acudieron, y su risa retumbó con estrépito y hendió los cielos, mientras fustigaba a los hijos de Aquel con los látigos de muchas colas de sus rayos.

Y en medio de esa locura de luz y ruido. Marco Antonio, con una fuerza impropia de un humano mortal, levantó al más grande y lo arrojó al fuego que sus hombres habían encendido. Aquel gritó horriblemente y se debatió en las ascuas ardientes, y Antonio rió y echó más madera, y en las llamas Aquel chilló abominablemente hasta que de su espantoso cuerpo no quedó más que un carbón chamuscado. Y entonces Marco Antonio, hombre entre los hombres, que no temía ni a Dioses ni a Diablos, pero que estaba muy hambriento, golpeó el cascarón carbonizado y dentro no encontró nada más que una sola tajada de carne rancia, de aspecto, color y olor repugnante. Pero era carne, y comió.

¡Sí, comió! ¡El nastuerzo romano se comió el corazón aún vivo del Más Grande! ¡Y así fue destruido para siempre! Y si se le pudo destruir por medio del apetito y el valor bruto, ¿qué pasa con sus hijos? ¿Acaso he entregado mi vida, y algo más que mi vida, al servicio de aquellos que no tienen más poder sobre un hombre valiente que las bestias salvajes?...

Fin del Libro
El Necronomicón