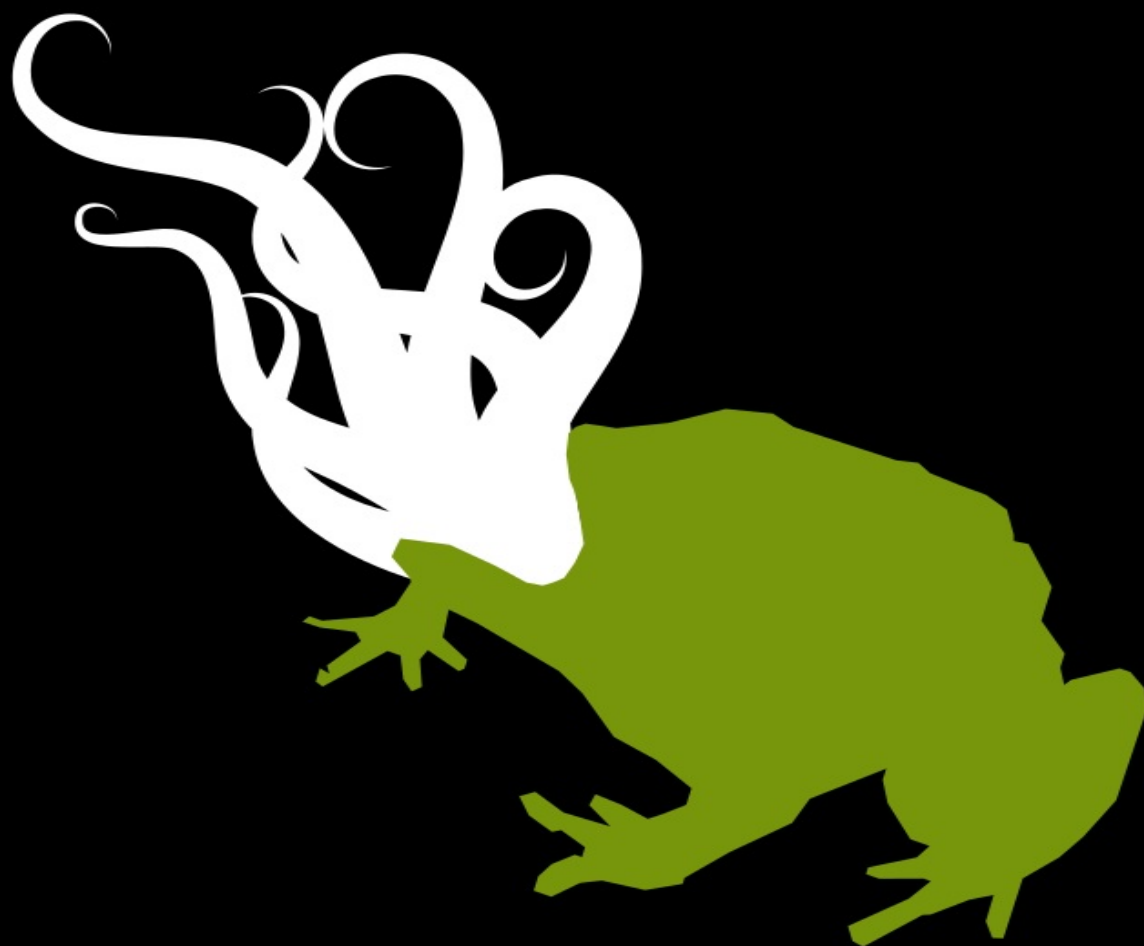




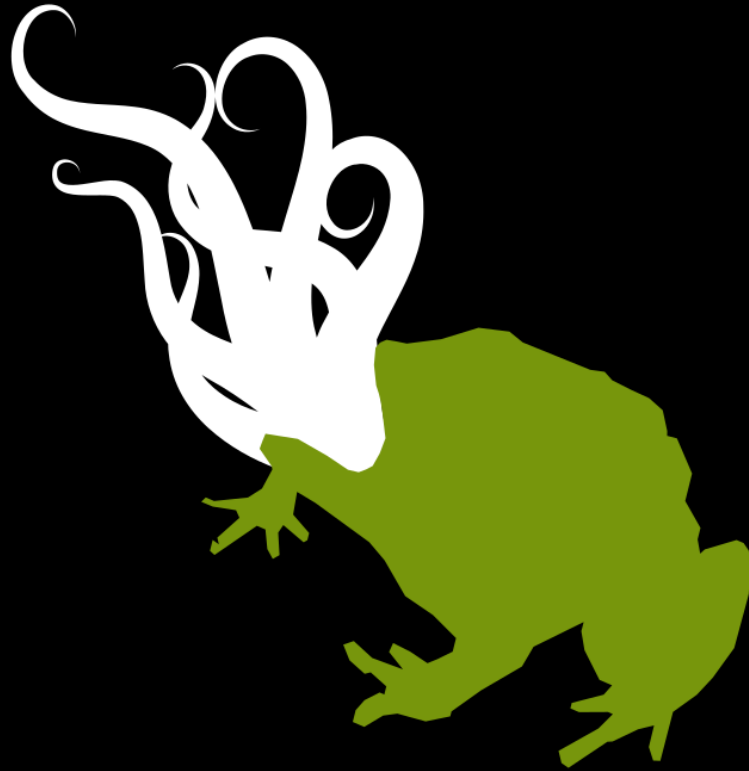
BIBLIOTECA H.P. LOVECRAFT



A PROCURA SOÑADA DE
KADATH
A DESCOÑECIDA



BIBLIOTECA HP. LOVECRAFT



A PROCURA SOÑADA DE
KADATH
A DESCOÑECIDA

A procura soñada de Kadath a descoñecida

de

H. P. LOVECRAFT

URCO EDITORA

Galiza, 2020



Para ver este eBook coa calidade tipográfica que merece,
recomendamos o [Pocketbook reader](#).

UNHAS PALABRAS DA EDITORIAL

Entre 2010 e 2014 Urco Editora acometeu o titánico e pretrenatural proxecto de traducir e publicar en 14 volumes a narrativa completa de H.P. Lovecraft, acompañada dun poemario e un ensaio. Esta Biblioteca Lovecraft tivo éxito entre o público xeral e nos centros de ensino, consolidándonos como o referente da literatura fantástica na Galiza.

Pasados os anos, coa colección en papel amortizada desde o punto de vista económico e no contexto da pandemia da COVID-19, onde a inmediatez e o dixital cobran pulo, preguntámosnos: por que non «liberar» estes textos para o seu uso libre e gratuito por parte de todo o mundo? A fin de contas, nas raíces da nosa filosofía sempre estiveron o Creative Commons e o Software Libre.

Os textos orixinais foran traducidos, se ben pola mesma man, ao longo de varios anos. Da mesma forma, a revisión correra ao cargo de varias persoas. Hoxe, coa experiencia gañada, podemos retornar eles para cohesionar criterios e producir unha edición definitiva. Isto coloca a nosa lingua nunha situación excepcional: non existe outra literatura no mundo que teña a día de hoxe unha edición traducida, cohesionada, dixital e de libre acceso da obra completa do Solitario de Providence.

Finalmente, a Biblioteca non estaría completa sen un novo volume que achegase valor. Así nace o volume XV, compendio de artigos e ferramentas

útiles para contextualizar a obra e figura de Lovecraft que agardamos resulte tanto de interese para o público desexoso de saber máis como para as docentes que queiran achegar estes textos ao seu alumnado.

O contido íntegro deste proxecto en ePUB está dispoñíbel para descarga gratuita no noso site web, e nas mesmas ligazóns podes achar maneira de mercar o libro en papel, se preferes o formato clásico.

Sen máis, dámosche a benvida á Biblioteca Lovecraft Dixital.

Galiza, outono de 2020.



INTRODUCCIÓN

Neste oitavo volume da nosa Biblioteca Lovecraft presentamos a obra máis longa que deu en escribir o Solitario de Providence. Cultivador do conto breve e dese tipo de novela curta que os estadounidenses chaman *novella*, *The Dream-Quest of Unknown Kadath* é unha rareza dentro da produción literaria do autor, cunha extensión equiparábel a *The Case of Charles Dexter Ward*, que se publicará proximamente nesta mesma colección.

Este volume forma unha unidade temática co anterior (*Biblioteca Lovecraft VII: Contos do ciclo do soño*), constituíndo ambos os dous o groso do que algúns críticos viñeron en chamar «Ciclo do Soño», cun criterio taxonómico tripartito da obra lovecraftiana que xa foi criticado no limiar do volume anterior. Certo é que na época na que se escribiu (mediados dos anos vinte do século XX), Lovecraft tiña unha certa tendencia onirista de corte dunsanyiano, mais en realidade non considero posíbel facer un corte claro co bloque anterior e o posterior, alén de que me parece un exercicio teórico tan baleiro como inútil.

Esta novela, que se afasta da meirande parte da produción do autor en moitos sentidos, é se callar a que máis se achega aos precursores da narrativa fantástica moderna, como George MacDonald, William Morris ou Lewis Carroll. O onirismo do mundo que percorre Randolph Carter, xunto co rexistro poético da redacción, non deixan de lembrar á narrativa de Lord Dunsany, un dos principais precursores do Terror Cósmico, xénero que o propio Lovecraft levaría máis adiante ás cotas máis elevadas.

En canto á estrutura narrativa, a obra que temos diante non deixa de ser un experimento, xa que máis que unha novela en si mesma trátase unha sucesión de aventuras e acontecementos que discorren en distintos lugares e que o autor aproveita para describir con detalle todas as fantásticas paisaxes das Terras do Soño. A particular procura de Raldoph Carter, personaxe recorrente nas obras lovecraftianas desta época, levarao a visitar a meirande parte dos países destas terras que xacen máis alá do limiar da vixilia, na procura da magnífica ademais de alegórica Cidade do Solpor.

Malia as claras diferenzas cos seus relatos de terror sobrenatural, nesta novela subxace unha mitoloxía común, que serve de arxila á meirande parte da obra lovecraftiana, pertenza esta ao que algúns chaman «Contos Macabros», ao «Ciclo do Soño» ou ao «Ciclo de Cthulhu». As divindades dese esvaído panteón que máis tarde sistematizaría August Derleth, como o cambiante Nyarlathotep, o caos que se arrastra, emisario dos Deuses Outros, forman un pano de fondo fundamental na trama, onde o soñador Carter terá que se enfrontar a múltiples perigos e probas, a unha maneira case medieval.

Curiosamente, malia que a historia se desenvolve nas Terras do Soño, case se pode afirmar que *The Dream-Quest of the Unknown Kadath* é a obra con máis referencialidade ás paisaxes da querida Nova Inglaterra da infancia de Lovecraft, do mesmo xeito que a Terra Media é a gardiá das reminiscencias tolkinianas da Gran Bretaña ideal do autor d'*O Señor dos Aneis*.

En resumo, esta é quizais a obra máis controvertida de Lovecraft, aclamada por uns poucos e incomprendida pola maior parte dos lectores, malia que fundamental para comprender toda a dimensión da

súa mitoloxía e a amplitude do mundo no que se desenvolven as súas ficcións fantásticas e terroríficas.

Tomás González Ahola

A PROCURA SOÑADA DE KADATH A DESCOÑECIDA

Tres veces soñou Randolph Carter coa marabillosa cidade e tres veces se viu arrincado dela de súpeto cando se achaba sobre unha alta terraza que a dominaba. Toda ela brillaba dourada e adorábel no solpor, cos seus muros, templos, columnatas e pontes de mármore veada, fontes de cuncas prateadas e chafarices multicolores nas amplas prazas e xardíns perfumados, as amplas rúas bordeadas de delicadas árbores, de vasos ateigados de flores e de estatuas de marfil colocadas en ringleiras resplandecentes; mentres que nas empinadas costas do norte ascendían grupos de tellados vermellos e abufardados, protexidos por pequenas quellas onde a herba nacía entre as laxas do chan. Era unha febre divina, unha fanfarra de trompetas sobrenaturais e un resoar de címbalos inmortais. O misterio envolvíaa como as nubes arredor dunha montaña fabulosa e nunca visitada, e mentres Carter ficaba sen folgos e cheo de expectación sobre aquel terrazo balaustrado, sentiuse alagado pola angustia e a incerteza dunha lembranza case esquecida, a dor de todo o que perdera e a necesidade enlouquecedora

de atopar máis unha vez o que noutro tempo fora un lugar abraiante e transcendental.

Sabía que nun tempo significara algo enorme para el, malia que non podía dicir en que ciclo ou reencarnación a coñecera, ou se o fixera no soño ou na vixilia. Podía albiscar vagamente algunhas imaxes dunha primeira xuventude esquecida, un tempo no que a marabilla e o gozo zumegaban do misterio de cada novo día, e o albor e mais o solpor se sucedían proféticos ao trepidante son dos laúdes e as cancións, e abrían os fechos dunhas portas de lume que levaban a meirandes e máis sorprendentes marabillas. Mais cada noite que pasaba naquel alto terrazo de mármore decorado con estrañas urnas e un labrado balaústre, e dexergaba aquela silandeira cidade do solpor chea de beleza sobrenatural, era quen de sentir as ataduras dos tiránicos deuses do soño; pois de ningún xeito podía abandonar aquel lugar elevado para descender polos amplos banzos de mármore que baixaban sen fin até onde aquelas rúas de fermosura primordial se espallaban tan tentadoras.

A terceira vez que despertou sen descender aínda aquela escalinata e sen pasear por aquelas rúas alagadas da luz do poñente, pregou moito e con todas as súas forzas aos deuses ocultos do soño que moran caprichosos sobre as nubes de Kadath a Descoñecida, a que se ergue no deserto frío onde ningún ser humano chega. Mais os deuses non responderon e tampouco amosaron clemencia ningunha, tampouco deron ningún sinal positivo cando pregou durante o soño e os invocou co sacrificio, coa axuda dos sacerdotes barbudos Nasht e Kaman-Thah, cuxa caverna-templo, onde se ergue un piar de chamas, non se acha lonxe das portas do mundo da vixilia. No entanto, semellaba que as súas prearias tiveran unha mala acollida, pois mesmo logo da primeira delas deixou de ser quen de contemplar a marabillosa cidade, como se as súas

tres afastadas visións fosen só cousa da casualidade ou a falta de celo, en contra dalgún oculto plan ou deseño dos deuses.

Á fin, enfermo da morriña que sentía por aquelas brillantes rúas iluminadas polo solpor e polas misteriosas calellas que gabeaban entre os antigos tellados de lousa, incapaz de tiralas da cabeza, durmido ou esperto, Carter decidiu internarse onde ningunha persoa se atrevera antes, e atravesar na escuridade os desertos xeados até o lugar onde Kadath a Descoñecida, cuberta por un veo de nubes e coroada por unhas estrelas nunca imaxinadas, garda o secreto e nocturno castelo de ónix onde moran os Grandes Deuses.

Nun soño livián descendeu os setenta banzos que levan á caverna da chama e contou o seu plan aos sacerdotes barbudos Nasht e Kaman-Thah. Estes abanearon negativamente as cabezas toucadas con tiaras e argumentaron que aquilo suporía a morte da alma de Carter. Dixeron que os Grandes Deuses xa manifestaran os seus desexos e que non está ben molestalos con insistentes súplicas. Tamén lle lembraron que non só ningún ser humano non chegara a Kadath, senón que nin sequera ningún humano non sospeitaba en que parte do espazo se podía achar, se ben estaba nas Terras do Soño que rodean o noso propio mundo ou naquelas que circundan un mundo descoñecido próximo a Fomalhaut ou a Aldebarán. De se achar nas nosas Terras do Soño, sería concibíbel chegar até ela, mais desde o comezo dos tempos só tres almas humanas cruzaran de ida e volta os abismos negros e impíos até outras terras oníricas, e daqueles tres, dous deles retornaran completamente loucos. Naquelas viaxes existían perigos imposíbeis de enumerar, sen contar co estarrecedor perigo final que farfalla cousas que non se poden proferir, fóra do universo ordenado, onde os soños non chegan; esa última entidade amorfa e feita do máis absoluto caos que blasfema e gurgulla

no centro do infinito: Azathoth, o ilimitado sultán demoníaco, cuxo nome ningún beizo se atreven a pronunciar en voz alta e que roe famélico nas súas estancias inconcibíbeis e escuras, alén do tempo, baixo o bater apagado e enlouquecedor duns tambores malignos e do feble e monótono chío dunhas frautas malditas. Ao son de tan detestábel redobrar e chifrar bailan amodo, con torpeza e sen sentido, os xigantescos Deuses Derradeiros, os cegos, mudos, tenebrosos e irreflexivos Deuses Outros e cuxa alma e mensaxeiro é Nyarlathotep, o caos reptante.

Os sacerdotes Nasht e Kaman-Thah advertiron a Carter de tales cousas na caverna da chama, mais así e todo el estaba decidido a saír na procura dos deuses de Kadath a Descoñecida, que se ergue no deserto frío, achárase onde se achase, para conseguir deles a visión, a lembranza e o refuxio da marabillosa cidade do solpor. Sabía que a súa viaxe había ser estraña e longa, e que os Grandes Deuses serían os seus inimigos, mais como xa vivira moito tempo nas Terras dos Soños contaba con moitos coñecementos e recursos útiles que lle habían ser de axuda. Daquela pediu aos sacerdotes que o bendicisen e logo, coa mente centrada na súa viaxe, descendeu con valentía os setecentos banzos que levan á Porta do Soño Profundo e saíu ao Bosque Encantado.

Nos carreiros dese bosque retorto, cuxos carballos chatos e inmensos trenzan as súas pólas e brillan cunha luz amortecida que proxectan uns estraños fungos, viven os furtivos e reservados zoogs, que coñecen moitos segredos ocultos do mundo do soño e uns poucos do mundo da vixilia, pois o bosque linda coas Terras dos Humanos en dous lugares, aínda que sería terríbel dicir onde se achan. Nos lugares onde os zoogs acceden ao noso mundo prodúcense rumores, feitos e desaparicións inexplicábeis, e é ben sabido que estas criaturas non son

quen de se afastar moito do mundo do soño. Mais camiñan con liberdade polos lugares máis próximos a este, pequenos, escuros e invisíbeis, e logo volven con divertidos relatos que contan para pasar as horas arredor do lume no bosque que aman. A maioría deles vive en tobos, mais algúns habitan nos troncos das grandes árbores e, malia que se alimentan principalmente de fungos, hai quen conta que tamén teñen unha especial predilección pola carne, sexa esta física ou espiritual, pois moitos soñadores entraron nese bosque e nunca retornaron. Porén, Carter non tiña medo, pois era un soñador experimentado e aprendera a súa lingua axitada e fixera máis dun trato con eles. De feito, grazas á súa axuda conseguira chegar á esplendorosa cidade de Celephais, en Ooth-Nargai, alén dos Outeiros Tanarianos, onde durante a metade do ano reina o gran rei Kuranos, a quen Carter coñecera con outro nome en vida. Kuranos era a única alma que atravesara os abismos estelares e volvera libre de loucura.

Mentres atravesaba os corredores fosforescentes que serpeaban entre os troncos xigantescos, Carter emitía uns sons agudos ao xeito dos zoogs, e de cando en vez paraba para escoitar as respostas. Lembraba que no centro do bosque había un poboado daquelas criaturas, no lugar rodeado dun círculo de grandes pedras cubertas de brión, do que se contaba que pertencera a uns moradores máis antigos e terribes, esquecidos había moito tempo. Daquela apurou o paso cara a aquel lugar. Recoñecía o camiño grazas aos grotescos fungos que sempre semellaban medrar máis fortes a medida que un se aproximaba ao temido círculo onde unhas criaturas primordiais realizaran danzas e sacrificios. Finalmente, a potente luz daqueles fungos máis grosos revelou unha masa sinistra, entre verde e gris, que se elevaba fendendo o teito do bosque até onde alcanzaba a vista. Aquela era a máis próxima

das grandes pedras do círculo e Carter soubo que xa se achaba preto do poboado zoog. Daquela anovou os seus chíos agudos, agardou con paciencia e finalmente sentiuse como se moitos ollos o estivesen a fitar. Eran os zoogs, pois o único que un ve deles son os seus ollos, moito antes de poder distinguir as súas formas pequenas e escuras.

Sáiron como un enxame dun tobo oculto e dunha árbore oca e estendéronse por todo aquel lugar iluminado por unha luz esborranchada. Algúns dos máis salvaxes rozárono dun xeito desagradábel, e un mesmo lle deu unha trabadela na orella, pero os máis anciáns axiña acougaron estes espíritos indomeábeis. Cando recoñeceron o visitante, o Concilio de Sabios ofreceulle un cabazo de zume fermentado dunha árbore encantada moi diferente das demais, pois nacera dunha semente que alguén deixara caer desde a lúa. Logo Carter bebeuno con gran cerimonia e entre eles comezou unha conversa moi estraña. Por desgraza, os zoogs non sabían onde se achaba o cumio de Kadath nin podían sequera dicir se o deserto frío se encontraba no noso mundo do soño ou noutro. Dixeron que os Grandes Deuses aparecían en calquera lugar e só un afirmou que era máis doado velos nos cumios dos montes máis altos que nos vales, pois neses picos, cando a lúa os ilumina e as nubes se estenden debaixo, bailan para lembrar os días de antano.

Logo un zoog moi ancián lembrou algo que os demais nunca ouviran. Dixo que en Ulthar, alén do Río Skai, aínda gardaban a última copia dos *Manuscritos Pnakóticos*, eses textos inconcibibelmente antigos que escribiran os seres humanos dalgún esquecido reino boreal e que chegaran á Terra dos Soños cando os gnophkehs, criaturas peludas e caníbales, arrasaran Olathoe, a dos moitos templos, e asasinaran todos os heroes da terra de Lomar. Estes manuscritos, dicía o ancián, contaban

moitas cousas sobre os deuses, e ademais en Ulthar vivían algúns que viran as marcas que deixaran as deidades, mesmo un vello sacerdote que escalara unha gran montaña para ollar como danzaban baixo o luar. Aquel sacerdote non o conseguira mais o seu compañeiro si o fixera e perecera dun xeito inenarrábel.

Daquela Randolph Carter deulles as grazas aos zoogs, que chiaron amigábeis e lle ofreceron outro cabazo de viño da árbore da lúa para que o levase con el. Logo tomou o camiño que sae ao outro lado do bosque fosforescente, no lugar onde o río Skai flúe estrondoso ao baixar polas abas do Lerion, para despois acougar na chaira onde se erguen Hatheg, Nir e Ulthar. Tras dos seus pasos, ocultos e furtivos, avanzaban uns poucos dos zoogs máis curiosos, pois desexaban coñecer o que había máis adiante, para volveren logo onda a súa xente a lles contar a lenda. Os inmensos carballos medraban máis e máis mestos a medida que se afastaba da aldea, e ollou con atención cara a un lugar onde rareaban e aparecían medio mortos entre uns fungos estrañamente gordos e os podrecidos restos cubertos de carriza dos seus irmáns caídos. Logo apartouse axiña, pois naquel lugar, sobre o chan do bosque, xacía unha inmensa laxa de pedra, e aqueles que se atreveran a se aproximar a ela contarán que tiña unha argola de ferro de case un metro de diámetro. Como tiñan ben presente o círculo primixenio de inmensas rochas cubertas de carriza e o motivo polo que probabelmente o ergueran, os zoogs nunca paraban preto da laxa descomunal co seu xigantesco elo, pois ben sabían que non todo o que se esquece está necesariamente morto, e non tiñan interese ningún en ver a laxa erguerse lenta e inexorablemente.

Carter desviouse do lugar e ouviu tras del os chíos asustados dalgúns dos zoogs máis medorentos. Sabía que o habían seguir, daquela

non se molestou, pois estaba afeito ás eivas daquelas criaturas rebuldeiras. Brillaba o luscofusco cando chegou ao límite do bosque e a luz, que ía collendo forza, indicoulle que estaba a amanecer. Sobre a chaira fértil, seguindo o curso do Skai, dexergou o fume das chemineas das granxas e aquí e acolá aparecían as sebes, os campos arados e os tellados de palla dunha pacífica comarca. Detívose xunto ao pozo dunha granxa para pedir auga e os cans ladraron estarrecidos polos invisíbeis zoogs que se arrastraban pola herba tras del. Noutra casa, onde os seus moradores andaban trasfegando, preguntou polos deuses e se bailaban aínda a miúdo sobre o Lerion, pero o granxeiro e mais a súa muller limitáronse a facer o Signo Primixenio e indicáronlle o camiño que levaba a Nir e a Ulthar.

Durante a tarde camiñou pola avenida de Nir, que visitara unha vez e que era o punto máis afastado ao que chegara nas súas anteriores viaxes. E axiña chegou até a gran ponte de pedra que cruza o Skai, en cuxa parte central os canteiros culminaran a súa obra cun sacrificio humano, trescentos anos atrás. Do outro lado, a cantidade de gatos, que se enrabechaban ao paso dos zoogs, indicaba a proximidade de Ulthar, pois nesta cidade, segundo unha antiga e importante lei, ningunha persoa pode matar un gato. Os arrabaldes de Ulthar eran ben fermosos, coas súas pequenas cabanas verdes e as súas granxas rodeadas de bonitas estacadas. E aínda máis fermosa era a propia vila, cos seus vellos tellados de pronunciadas augas, as altas bufardas, as innumerábeis chemineas e as estreitas calellas en costa onde se podía admirar o vello lastrado nos lugares onde non lacazaneaban os gatos. Carter, ao se decatarse de que os michos comezaban a se dispersar ante a presenza dos zoogs medio ocultos, enfilou directamente cara ao modesto templo dos Antigos, onde dicían que se achaban os sacerdotes e todos os antigos

rexistros. E unha vez dentro daquela torre de pedra circular cuberta de rubideiras, que coroaba o outeiro máis alto de Ulthar, buscou o patriarca Atal, que subira ao cumio prohibido do Hatheg-Kla, que se ergue no deserto de pedra, e regresara con vida.

Atal, que estaba sentado nun estrado de mármore situado nun altar festonado da parte máis alta do templo, tiña a venerábel idade de tres séculos. Porén, aínda contaba cun pensamento e unha memoria ben agudos. Coa súa axuda Carter aprendeu moitas cousas sobre os deuses, mais principalmente dos deuses da Terra, que exercen un poder moi feble sobre as nosas Terras dos Soños e que non teñen poder nin dominios en ningún outro lugar. Atal contoulle que podían atender a súplica dun humano no caso de estaren de bo humor, mais que non se debía subir até a súa fortaleza de ónix no alto de Kadath, que se ergue no deserto frío. Era unha fortuna que ninguén soubese onde se achaban as torres de Kadath, pois moi dolorosos serían os froitos que colleitaría con tal subida. O compañeiro de Atal, Barzai o Sabio, fora arrastrado até o ceo entre berros, polo simple feito de escalar o coñecido cumio do Hatheg-Kla. No caso de Kadath, de ser achada algunha vez, a cousa sería ben peor, pois malia que ás veces un mortal suficientemente sabio pode chegar a vencer os deuses da Terra, a estes protéxenos os Deuses Outros do Exterior, dos que é mellor non falar. Polo menos dúas veces na historia do mundo os Deuses Outros deixaran a súa pegada sobre o granito primixenio da Terra: unha en tempos antediluvianos, como se supón por un debuxo nas partes dos *Manuscritos Pnakóticos* demasiado antigas para se ler, e outra vez no Hatheg-Kla, cando Barzai o Sabio tentou ver os deuses da Terra bailar baixo a luz da lúa. Daquela, segundo Atal, era mellor deixar en paz todos os deuses, agás nas discretas pregarías.

Malia estar un tanto decepcionado pola desalentadora advertencia de Atal e pola escasa axuda que podía atopar nos *Manuscritos Pnakóticos* e nos *Sete Libros Crípticos de Hsan*, Carter non desesperou de todo. En primeiro lugar preguntou ao vello sacerdote pola marabillosa cidade do solpor que vira desde a terraza balaustrada, coa idea de que se cadra podería atopala sen a axuda dos deuses. Porén, Atal non sabía ren. Probabelmente, díxolle Atal, o lugar pertencese ao seu particular mundo do soño e non á terra soñada que moitos coñecen, ademais era probábel que se achase noutro planeta. De ser así, os deuses da Terra non o poderían guiar até alí aínda de quererem facelo. Mais iso era pouco probábel, pois o feito de que os soños rematasen de socato indicaba bastante claramente que se trataba de algo que os Grandes Deuses querían ocultarlle.

Logo Carter cometeu unha ruindade, pois ofreceu ao seu cándido anfitrión tantos grolos do viño lunar que lle deran os zoogs que o ancián se tornou irresponsabelmente falangueiro. Privado da súa discreción, o pobre Atal comezou a balbucir sen control sobre cuestións prohibidas, polo que lle contou que algúns viaxeiros falaban dunha grande efixie gravada na rocha sólida do monte Ngranek, que se ergue na illa de Oriab, no mar Meridional, e insinuoulle que quizais esa fose a imaxe que os deuses da Terra gravaran na montaña das súas propias faccións, nos días en que bailaban baixo o luar sobre aquel cumio. E tamén se lle escapou que as faccións daquela efixie eran moi estrañas, co que calquera as podería lembrar, e que se trataba dunha auténtica proba da existencia dunha raza de deuses.

Carter decatouse de que aquela información era moi útil na súa procura dos deuses. É ben sabido que os máis novos entre os Grandes Deuses se disfrazan para casar coas fillas dos humanos, así que nas zonas

fronteirizas co deserto frío no que se ergue Kadath os paisanos seguramente levarían o seu sangue. De ser así, o xeito de achar aquel ermo pasaba por ir contemplar o rostro gravado na rocha do Ngranek e fixarse nas súas faccións. Despois, unha vez ben aprendidas, debía buscar trazos como aqueles entre a xente. Onde fosen máis evidentes e abondosos, aquel sería o lugar máis próximo á morada dos deuses, e calquera deserto rochoso que se estendese tras as aldeas daquela comarca había ser o lugar onde se erguese Kadath.

Podería aprender moitas cousas dos Grandes Deuses naquela rexión e aqueles que levasen o seu sangue probabelmente herdasen pequenas reminiscencias moi útiles para un buscador. Quizais non soubesen da súa ascendencia divina, pois os deuses aborrecen tanto que os humanos os recoñezan que non se sabe de ninguén que contemplase os seus verdadeiros rostros, cousa que Carter comprobou cando tentou escalar Kadath. Mais esta xente debía de ter pensamentos máis elevados e estraños que os seus veciños non entenderían, e cantarían cancións sobre lugares afastados e xardíns tan diferentes a calquera outro, mesmo na Terra dos Soños, que a xente vulgar os chamaría loucos. Daquela, todo isto quizais puidese axudalo a aprender os antigos segredos de Kadath, ou a obter algunha mención á marabillosa cidade do solpor, que os deuses manteñen oculta. E máis aínda: chegado o caso podería capturar como refén o ben amado fillo dun deus, ou mesmo capturar un deus novo que se achase disfrazado entre os humanos, casado cunha fermosa moza.

Atal, no entanto, non sabía como chegar ao Ngranek, que se ergue na illa de Oriab, e recomendou a Carter que seguise o cantareiro Skai até o mar Meridional, que ningún habitante de Ulthar viu xamais, mais onde os mercadores chegan en barco ou en longas caravanas de machos

e carretas. Alí hai unha gran cidade chamada Dylath-Leen, mais en Ulthar ten mala sona polos trirremes negros que chegan a ela cargados de rubís desde unha costa descoñecida. Os comerciantes que baixan dos trirremes para comerciaren cos xoieiros son humanos, ou algo semellante, mais ninguén viu nunca os remeiros e en Ulthar ven pouco prudente comerciar con naves negras chegadas de lugares ignotos cuxos remeiros nunca se ven.

Cando lle estaba a contar isto Atal xa estaba bastante adormecido, así que Carter deitouno con moita delicadeza sobre o seu decorado leito de ébano, coa longa barba ben colocada sobre o peito. Cando deu a volta para marchar, decatouse de que non o seguía o coro de chíos e preguntouse por que os zoogs abandonarían a súa peculiar persecución. Logo fixouse en que os lustrosos e ben mantidos gatos estaban a se relamber cun pracer fóra do común e lembrou os gruñidos e os miaños que ouvira procedentes do exterior do templo mentres estaba absorto na conversa co vello sacerdote. Lembrou tamén o xesto de malévola fame co que un zoog novo e imprudente ollara para un pequeno gato negro na rúa empedrada. E como por riba de todo amaba os gatiños negros, agachouse para aloumiñar os lustrosos gatos de Ulthar mentres se relambían, e non se laiou de que os curiosos zoogs deixasen de o acompañar.

O sol xa se estaba a pór, así que decidiu parar nunha antiga pousada situada nunha pequena rúa que tiña vistas á parte baixa da vila. E cando saíu ao balcón do seu cuarto e dexergou o mar de tellados vermellos e aquelas lastradas cos apracíbeis campos máis alá, todos eles bañados por unha luz doce e oblicua, díxose que Ulthar sería un lugar ben agradábel para vivir para sempre se a lembranza dunha cidade do solpor moito máis grande non o empurrase sempre a se enfrontar a

perigos descoñecidos. Logo chegou o luscofusco e as paredes rosadas das bufardas tornáronse dunha cor violácea e mística e unhas pequenas luciñas amarelas comezaron a se acender unha tras outra nas xanelas de vidros pequenos. E unhas doces campás comezaron a repenicar máis arriba, desde o templo, e a primeira estrela tremeluciu suavemente sobre as pradarias que atravesaba o Skai. Coa noite ergueuse un canto e Carter foi ficando adurmiñado mentres os músicos tocaban o laúde en honra dos días antigos, alén das balconadas decoradas con filigranas e os patios taraceados da sinxela Ulthar. E tamén debería haber dozura mesmo nas voces dos moitos gatos de Ulthar, mais esa noite case todos estaban cansos e silandeiros logo do seu peculiar festín. Algúns deles saíron para se dirixir aos misteriosos reinos que só os gatos coñecen e que os aldeáns din que se achan na cara oculta da lúa, á que os animais saltan desde o cumio dos tellados. Mais un gatiño negro subiu polas escaleiras e deitouse no colo de Carter rosmando e enredando, e logo, cando á fin se deitou no pequeno leito de fragrantas almofadas que recendían a herbas relaxantes, acubillouse preto dos seus pés.

Pola mañá Carter uniuse a unha caravana de mercadores que se dirixían a Dylath-Leen cargados de la fiada da vila Ulthar e de cabazas das súas atarefadas granxas. E durante seis días avanzaron ao compás dos chocallos polo suave camiño que bordeaba o Skai e algunhas noites pararon en pousadas de pequenas aldeas de pescadores e outras acamparon baixo as estrelas, onde desde o calmo río lles chegaban retallos das cantigas destes. A comarca era ben fermosa, con verdes sebes, bosquiños, pintorescas cabanas con tellados de augas moi pronunciadas e muíños de vento de oito paredes.

No sétimo día, polo horizonte ergueuse unha borraxeira e logo apareceron as altas e negras torres de Dylath-Leen, que está construída

principalmente de basalto. Desde a distancia, coas súas torres finas e angulares, ten un certo parecido á Calzada dos Xigantes, e as súas rúas son lóbregas e pouco acolledoras. Hai moitas tabernas portuarias de aspecto sombrizo preto do milleiro de peiraos e toda a cidade está ateigada de estraños mariños chegados de todos os lugares da Terra e algúns mesmo doutra procedencia. Carter preguntoulles ás xentes da cidade, que lucían vestimentas estrañas, polo cumio do Ngranek, que se ergue na illa de Oriab, e descubriu que o coñecían ben.

A miúdo viñan barcos de Baharna, que se acha nesa illa, e un deles había saír de volta ao mar nun mes, e o Ngranek encóntrase a só dous días en cebra desde aquel porto. Mais poucos viran o rostro de pedra do deus, pois este estaba na cara máis abrupta do monte, que se ergue sobre uns riscos cortados a coitelo e un val volcánico de aspecto sinistro. Antano os deuses enfadáranse cos habitantes daquela rexión e puxeran o asunto en mans dos Deuses Outros.

Era difícil tirar esta clase de información dos comerciantes e mariños das tabernas portuarias de Dylath-Leen, pois principalmente se dedicaban a murmurar sobre os trirremes negros. Un deles había arribar nunha semana cun cargamento de rubís procedentes do seu descoñecido porto de orixe e os paisanos tiñan pánico a velo aparecer no porto. As bocas dos tripulantes que baixaban comerciar eran demasiado anchas e o xeito en que os seus turbantes formaban dous vultos que sobresaían cara a arriba desde as súas frontes tiña moi mal aspecto. E calzaban os zapatos máis pequenos e raros que se viran nunca nos Seis Reinos. Así e todo, o peor eran os remeiros que ninguén vira nunca. Aquelas tres ringleiras de remos movíanse dun xeito máis enérxico e preciso do que sería de agardar. Ademais, tampouco era normal que un barco pasase varias semanas amarrado no porto mentres

os mercadores facían os seus negocios e que non se vise ninguén da tripulación. Aquilo tampouco viña ben aos taberneiros da cidade, tampouco aos tendeiros ou aos carniceiros, pois non vendían nin unha migalla de provisións a aqueles barcos. Os mercadores limitábanse a adquirir ouro e escravos de pel negrísima procedentes de Parg, ao outro lado do río. Aquilo era o único que adquirían eses mercadores de faccións desagradábeis e os seus remeiros invisíbeis. Nada que vendesen carniceiros ou tendeiros, senón só ouro e homes gordos de pel negra de Parg, que mercaban ao peso. O cheiro que despedían os trirremes e que o vento do sur empurraba cara ao porto era imposíbel de describir. O único xeito de o aturaren, mesmo o máis duro dos fregueses que pasaban o día nas vellas tabernas do porto, era fumando constantemente un tabaco fortísimo . Dylath-Leen nunca toleraría a chegada dos trirremes negros de non ser porque os rubís que traían eran imposíbeis de conseguir por ningún outro medio, pois non existía unha mina en todo o País dos Soños que producise unhas pedras como aquelas.

Os cosmopolitas habitantes de Dylath-Leen latricaban principalmente destas cuestións, mentres Carter agardaba pacientemente a chegada do barco de Baharna, que podía levalo á illa onde se erguen altas e espidas as talladas caras do Ngranek. Entrementres non deixou de pescudar entre os viaxeiros que viñan de afastadas terras algunha historia que falase de Kadath, que se ergue no deserto frío, ou da marabillosa cidade de mármore e fontes de prata que el dexergara desde un alto terrazo á luz do solpor. Porén, non ouviu ningún relato que falase delas, malia que unha vez notou que un vello mercador birollo o miraba con aceno inquisitivo cando estaba a falar do deserto frío. Aquel home tiña sona de comerciar coas terríbeis aldeas de

pedra da xeada e desértica meseta de Leng, que non visita ningunha persoa cabal e cuxos malditos lumes fatuos poden verse polas noites desde moita distancia. Mesmo murmuraban que fixera negocios co Gran Sacerdote que Non se Pode Describir, que leva unha máscara de seda amarela sobre o rostro e vive só nun mosteiro prehistórico de pedra. Era ben probábel que un tipo como aquel fixese algúns negocios coas criaturas que probabelmente habitarían no deserto frío, mais Carter axiña se decatou de que non pagaba a pena preguntarlle.

Uns días despois aportou o trirreme negro, pasou xunto o dique de basalto e o alto faro silandeiro e estraño, precedido por un fedor que o vento do sur arrastraba cara á cidade. A intranquilidade espallouse polas tabernas do porto e, logo dun tempo, os mercadores de pel escura, bocas anchas, turbantes avultados e pés pequenos baixaron furtivamente a terra para se dirixiren aos bazares e ás xoiarías. Carter observounos con atención e canto máis os miraba menos gustaba deles. Logo viu como conducían pola rampla do singular buque os homes de pel negra de Parg, que gruñían e suaban, e preguntouse en que terras, se é que se trataba de terras, estarían destinadas a servir aquelas criaturas patéticas.

E na tarde do terceiro día en que o trirreme estivo amarrado no porto, un dos inquietantes mercadores dirixiuse a el cun sorriso indecoroso e fíxolle saber que ouvira falar sobre a súa procura nas tabernas. Seica sabía cousas que eran demasiado secretas como para as contar abertamente e malia que o son da súa voz era arrepiante, Carter pensou que non podía desprezar os coñecementos dun viaxeiro que viña de tan lonxe. Convidouno logo a subir ás estancias privadas do andar superior e serviulle o que lle quedaba do viño lunar dos zoogs para lle afrouxar a lingua. O estraño mercador bebeu rápido, mais o aspecto do seu sorriso non mudou polo grollo. Logo tirou unha estraña

botella de viño que trouxera con el e Carter decatouse de que estaba feita dunha soa peza de rubí oco, decorada cuns patróns grotescos, demasiado quiméricos para seren comprendidos. Ofreceu o seu viño ao anfitrión e malia que Carter apenas mollou os beizos notou que o espazo se esborrachaba e unha febre chegada de xunglas imposíbeis de imaxinar se apoderaba del. Durante todo aquel tempo o outro estivera sorrindo, cada vez coa boca máis e máis ancha, e cando Carter caeu nun pozo de negrura, o último que viu foi un rostro odioso e escuro deformado cunha risa maligna e algo inenarrábel no lugar onde os dous vultos do turbante laranxa se desaxustaran polas sacudidas daquela gargallada epiléptica.

Cando recuperou a consciencia, atopábase rodeado dun fedor terríbel baixo un teito de tea sobre a cuberta do buque e as maravillosas costas do mar Meridional ficaban atrás a unha velocidade antinatural. Non estaba encadeado, mais tres dos escuros mercadores ficaban nas proximidades fitándoo cun sorriso. Cando viu os vultos baixo os seus turbantes estivo a piques de se esvaecer, igual que polo fedor que emerxía das sinistras trapelas. Viu pasar as gloriosas terras e cidades das que un camarada soñador da terra, un vello fareiro da antiga Kingsport, lle falara a miúdo había moito tempo, e recoñeceu os terrazos cheos de templos de Zak, morada de soños esquecidos; os chapiteis da infame Thalarios, a cidade demoníaca das mil marabillas onde reina o ídolo Lathi; os xardíns-osario de Zura, a terra dos praceres inalcanzábeis e os cons xemelgos de cristal, que se tocan no alto formando un arco resplandecente e gardan a baía de Sona-Nyl, a terra bendicida da imaxinación.

Logo de pasar xunto a estas belísimas terras, o fedorento buque comezou a voar dun xeito imposíbel, empurrado polos golpes

antinaturais daqueles remeiros invisíbeis que había embaixo. E antes de rematar o día, Carter viu que o temoneiro non tiña outro destino que os Piores Basálticos do Oeste, alén dos que a xente común di que se acha a espléndida Cathuria, mais que os soñadores sabios saben ben que son as portas que dan a unha monstruosa fervenza onde todos os océanos da Terra dos Soños caen cara a un abismal nada e se precipitan polos espazos baleiros cara a outros mundos e outras estrelas, e aos baleiros estarrecedores que se achán fóra do universo ordenado, onde o sultán demoníaco Azathoth roe famento no centro do caos, rodeado do bater dos tambores, o chifrar das frautas e o baile infernal dos Deuses Outros, cegos, mudos, tenebrosos e dementes, con Nyarlathotep, a súa alma e mensaxeiro.

Neste tempo os tres sardónicos mercadores non lle dirixiran nin unha soa palabra, malia que Carter sabía ben que debían de ser aliados daqueles que desexaban separalo da súa procura. Na Terra dos Soños sábese que os Deuses Outros teñen moitos axentes infiltrados entre os humanos, e que estes axentes, sexan máis ou menos humanos, están dispostos a cumprir a vontade deses seres cegos e dementes para conseguiren o favor da súa terríbel alma e mensaxeiro, Nyarlathotep o caos que se arrastra. Daquela, Carter deduciu que os mercadores dos turbantes avultados, ao ouviren da súa procura dos Grandes Deuses, que moran no seu castelo de Kadath, decidiran apartalo do camiño e entregarlo a Nyarlathotep, fose cal for a terríbel recompensa que se ofrecera por tal captura. Non podía adiviñar se o lugar de procedencia dos mercadores estaba no universo coñecido ou nos estarrecedores espazos exteriores. Tampouco podía imaxinar en que lugar infernal decidiran atoparse co caos que se arrastra para lle entregar a presa e cobraren a recompensa. No entanto, sabía que unhas criaturas tan

semellantes aos humanos como aquelas non se atreverían nin sequera a se aproximar ao escuro trono do demo Azathoth, no informe baleiro central.

Cando o sol se puxo os mercadores relamberon os seus beizos excesivamente largos, o seu rostro adoptou unha expresión de fame e un deles baixou para volver dalgún abominábel camarote cunha ola e un cesto de pratos. Logo sentaron en cróquenas formando un círculo baixo a lona e comeron a carne fumeante que se foron pasando. Mais cando ofreceron a Carter un anaco, descubriu algo terríbel na súa forma e tamaño, polo que palideceu máis aínda e guindou a carne ao mar cando ninguén o miraba. E logo volveu pensar nos remeiros invisíbeis de abaixo e o sospeitoso alimento que lles facía acadar unha forza máis propia dunha máquina que dun ser humano.

Xa se fixera a escuridade cando o trirreme pasou entre os Píares Basálticos do Oeste e o son da ferverza derradeira resoaba portentosamente ante eles. E o vapor da ferverza subía cara a unhas estrelas escuras, polo que a cuberta ficou húmida e o navío estremeceuse ante a forte corrente do bordo. Logo, cun asubío estraño e un mergullo deron o salto e Carter sentiu os terrores do pesadelo ao notar que a terra se afastaba e o gran buque se precipitaba silandeirol como un cometa ao espazo interplanetario. Nunca antes sospeitara da existencia das entidades negras e informes que se arrastran e choutan e pululan no espazo etéreo, e que ollan e miran con lascivia os viaxeiros ao seu paso e que ás veces apalpan coas súas gadoupas viscosas calquera obxecto móbil que chame a súa atención. Esas son as larvas dos Deuses Outros e, igual ca eles, son cegas e dementes, posuídas só por unha fame e unha sede ben singulares.

Mais aquel noxento trirreme non se dirixía tan lonxe como Carter temía, pois axiña se decatou de que o temoneiro estaba virando o curso directamente cara á lúa. O astro formaba un arco brillante, máis e máis grande a medida que se aproximaban, e amosaba dun modo incómodo os seus singulares cráteres e cumios. O buque seguiu co seu rumbo e axiña estivo claro que o seu destino era aquela cara secreta e misteriosa que sempre está de costas á Terra e que ninguén completamente humano dexergou xamais, agás quizais o soñador Snireth-Ko. De preto, a medida que o trirreme se aproximaba, o aspecto da superficie lunar resultaba moi perturbador e Carter sentiu desagrado ao ver o tamaño e a forma das ruínas que se amoreaban aquí e acolá. Os templos mortos das montañas estaban colocados de maneira que non podían servir para glorificar uns deuses propicios ou benevolentes, e nas simetrías das columnas escachadas semellaba acubillarse un significado escuro e profundo que non convidaba a ser pescudado. E en canto á forma e tamaño dos fieis daqueles tempos remotos, Carter decidiu refugar rapidamente todo pensamento.

Cando o buque torceu no bordo da cara oculta e iniciou a singradura sobre aquelas terras que ningún humano vira, comezaron a aparecer certos indicios de vida naquela paisaxe estraña, e puido dexergar moitas cabanas baixas, largas e redondas que zarrapicaban os campos de grotescos fungos esbrancuxados. Decatouse de que as devanditas cabanas carecían de xanelas e que tiñan un certo parecido coas chozas dos esquimós. Logo avistou as ondas untuosas dun mar preguiceiro e soubo que continuarían a viaxe a través da auga, ou polo líquido do que ese mar estivese formado. O trirreme tocou a superficie emitindo un son peculiar e Carter ficou abraiado polo xeito estrañamente elástico en que as ondas recibiron a quilla do buque.

Agora avanzaban a unha gran velocidade e de cando en vez cruzábanse con outro navío de aspecto semellante, aínda que case nunca vían outra cousa que aquel estraño mar e o ceo, que estaba escuro e cuberto de estrelas, malia que o sol ardía no alto.

Logo ante o barco erguéronse os outeiros crebados dunha costa de aspecto leproso e Carter viu as torres apertadas, grises e inquietantes dunha cidade. O xeito en que se inclinaban e se retorcían, a maneira en que se agrupaban e o feito de non teren nin unha soa xanela resultaba moi perturbador para o prisioneiro, que se lamentou amargamente polo insensato que fora ao beber do estraño viño que lle ofrecera aquel mercador de turbante avultado. A medida que a costa se aproximaba e o fedor noxento da cidade se volvía máis penetrante, reparou nos bosques que cubrían os outeiros crebados e recoñeceu algunhas das árbores como da mesma especie da solitaria árbore lunar que medraba no Bosque Encantado, con cuxo zume os pequenos e pardos zoogs fabricaban o seu particular viño.

Carter puido enxergar agora algunhas figuras que se movían sobre os fétidos peiraos e a medida que as distinguía mellor máis aumentaba o seu medo e repulsión, pois non se trataba de seres humanos en absoluto, nin sequera de algo semellante, senón que eran unhas criaturas esvaradías de cor entre branca e gris que podían expandirse e contraerse a vontade e cuxa forma, a grandes trazos, malia que tamén mudaba a miúdo, era a de sapos sen ollos, dotados dunha estraña masa de tentáculos rosados e curtos que lles saían do fociño chato e impreciso. Os seres bulían atarefados polos peiraos, movendo fardos, vultos e caixas cunha forza preternatural e tamén subindo e baixando ás veces con longos remos dalgún trirreme ancorado nas poutas dianteiras. E de cando en vez aparecían conducindo unha manda de escravos máis ou

menos humanoides, mais coa boca larga como a daqueles mercadores que comerciaban con Dylath-Leen, só que sen turbantes, zapatos ou vestimenta non semellaban en absoluto humanos. Algúns dos escravos máis gordos, aos que apalpaba unha especie de vixiante, eran descargados dos barcos e metidos nunhas gaiolas aseguradas con pasadores e que os traballadores do porto arrastraban até uns almacéns baixos ou cargaban en longas caravanas.

Cando unha das caravanas estivo cargada apareceu unha criatura formidábel para tirar dela, e Carter arquexou abraiado mesmo logo de ver as outras monstruosidades daquel lugar abominábel. De cando en vez, pequenos grupos de escravos vestidos e toucados con turbantes como os mercadores eran conducidos a bordo dunha galera, seguidos por unha gran tripulación de criaturas esvaradías e con aspecto de sapo, que debían de ser os oficiais, os mariños e os remeiros. Daquela, Carter decatouse de que as criaturas semihumanas estaban reservadas aos traballos máis servís e ignominiosos que non requirían forza física, como gobernar o leme, cociñar, facer recados e comerciar cos habitantes da Terra e doutros planetas cos que facían negocios. Estas criaturas eran bastante útiles na Terra, xa que tiñan un certo aspecto humano unha vez vestidos e coidadosamente calzados e toucados cos turbantes, polo que podían regatear nas tendas dos humanos sen demasiados problemas nin necesidade de dar explicacións. Así e todo, a gran maioría deles, quitando os que estaban demasiado fracos ou os que tiñan aspecto enfermizo, estaban espidos e gardados en gaiolas, e transportábanos en grandes furgóns tirados por criaturas fabulosas. Ás veces descargaban e engaiolaban outras criaturas, ás veces moi semellantes a estes case humanos, outras veces non tanto, e outras completamente distintas. Logo preguntouse se algún dos pobres homes de pel negra de Parg

chegaría a ser desembarcado para que o engaiolasen e o enviasen terra dentro naqueles carromatos noxentos.

Cando o trirreme tocou terra nun embarcadoiro de aspecto graxento feito dunha pedra porosa, unha horda de pesadelo de criaturas-sapo saíu polas trapelas e dúas delas colleron a Carter e arrastrárono a terra firme. O cheirume e o aspecto daquela cidade era indicíbel, polo que Carter só conseguiu reter algunhas imaxes soltas das rúas ateigadas e das portas negras e os abismos sen fin de paredes grises carentes de xanelas. Finalmente arrastrárono por un limiar baixo e obrigárono a subir unha cantidade infinita de chanzos no medio dunha negrura absoluta. Polo visto, ás criaturas-sapo tanto lles tiña se había luz ou non. O fedor do lugar era imposíbel de aturar, e cando fecharon a Carter só nunha cela apenas tivo a forza para apalpar arredor e facerse unha idea da forma e as dimensións do lugar no que se achaba. Era redonda e tiña uns seis metros de diámetro.

Daquela, perdeu a noción do tempo. De tanto en tanto alguén empurraba un prato de comida ao interior, mais Carter non se atreveu a tocala. Non tiña certeza sobre o seu destino, mais tiña a sospeita de que o estaban a reter á espera da estarecedora alma e mensaxeiro dos Deuses Outros do infinito, Nyarlathotep, o caos que se arrastra. Finalmente, logo dun lapso indeterminado de horas ou días, a gran porta de rocha abriuse de novo e arrastraron a Carter escaleiras abaixo até as rúas da terríbel cidade, iluminadas por unha luz avermellada. Era de noite na lúa e toda a cidade estaba inzada de escravos que portaban fachos.

Nunha praza de aspecto abominábel formaran unha especie de procesión. Había dez criaturas-sapo e vinte e catro semihumanos que levaban fachos, once de cada lado e un en cada extremo. Colocaron a

Carter no centro da ringleira, con cinco criaturas-sapo diante, cinco detrás e un semihumano a cada lado. Algunhas das criaturas-sapo portaban unhas frautas de marfil labrado e emitían uns chifres aborrecíbeis. Con aquela infernal barafunda de chíos, a columna comezou a avanzar polas rúas lastradas con azulexos en dirección ás chairas escuras nas que os fungos medraban obscenos, e axiña comezaron a rubir cara a unha zona de outeiros baixos que se erguían detrás da cidade. Alí, nalgunha aba estarrecedora ou nalgunha meseta blasfema agardaba o caos que se arrastra, Carter non albergaba ningunha dúbida sobre aquilo, e desexou que todo rematase axiña. O chifrar daquelas frautas impías era ofensivo para o seu ouvido e pensou que daría un mundo enteiro por poder ouvir un son medianamente normal, mais aquelas criaturas-sapo non tiñan voz e os escravos non falaban.

Logo un son normal atravesou aquela negrura zarrapicada de estrelas. Baixou rodando dos outeiros máis altos e axiña un coro pandemoníaco de ecos contestou desde os curutos rotos que o rodeaban. Era o miaño dos gatos na media noite e Carter entendeu finalmente por que os máis anciáns das aldeas murmuraban sobre os misteriosos reinos que só coñecen os michos e aos que os felinos máis veteranos saltan desde os cumios dos tellados. En realidade é á cara oculta da lúa a onde se dirixen para brincar e rebuldar sobre os outeiros e para conversar coas sombras primixenias. E alí, no medio daquela columna de criaturas fedorentas, Carter ouviu o seu berro coñecido e amigábel e pensou nos pronunciados tellados, nas cálidas lareiras e nas pequenas xanelas iluminadas do fogar.

Randolph Carter non coñecía demasiado ben a lingua dos gatos, así que naquel lugar terríbel e afastado quixo pregar porque aquel berro

significase algo bo. Mais non tivo necesidade, pois no mesmo momento en que estaba a abrir os beizos ouviu como o aquel coro se facía máis forte e próximo e viu unhas sombras rápidas recortadas contra as estrelas, unhas pequenas e gráciles figuras que saltaban de outeiro en outeiro formando unha lexión en aumento. A chamada do clan xa fora dada e antes de que a abominábel procesión tivese tempo mesmo de sentir medo, unha nube de peles abafador e unha falanxe de gadoupas asasinadas xa se achaba sobre ela, como unha tempestade. As frautas deixaron de soar e os berros erguéronse na noite. Os semihumanos moribundos ouleaban e os gatos griñían, ouveaban e ruxían, mais as criaturas-sapo non emitiron nin un son cando a fedorenta pezoña averdada dos seus corpos se derramou sobre aquela terra porosa e cuberta de fungos obscenos.

Foi un espectáculo digno de ver mentres os fachos se mantiveron acesos. Carter nunca antes vira tantos gatos xuntos. Habíaos negros, grises e brancos; amarelados, atigrados e mestizos; comúns, persas, tibetanos, de angora e exipcios; todos eles enchoupados da furia da batalla, e sobre todos eles aboiaba un halo desa fonda e nunca violada santidad que fixera grande a súa deusa nos templos de Bubastis. Saltaban de sete en sete ao pescozo dos semihumanos ou ao fociño de tentáculos rosados das criaturas-sapo, e abatíanos cunha furia salvaxe sobre a planicie fungosa, onde milleiros dos seus compañeiros se erguían sobre eles nunha divina furia guerreira de poutas e cabeiros enlouquecidos. Carter recolleu o facho dun escravo caído, mais axiña se viu desbordado pola ondada dos seus leais defensores. Logo caeu e xaceu rodeado de negrura, co fragor da batalla e os berros dos vencedores nos ouvidos e co tacto das suaves poutas dos seus amigos que ían de acó para aló sobre o seu corpo no medio da loita.

E finalmente o abraio e o cansazo obrigárono a fechar os ollos e cando os abriu de novo atopouse cunha estraña escena. Do gran disco brillante da Terra, trece veces máis grande que o tamaño do que nós vemos a lúa, levantáranse mareas dunha luz estraña que alagaban a paisaxe lunar e ao longo de toda a extensión da meseta agreste e os montes melados pululaba un mar infinito de gatos en formación de batalla. Cando chegaron onda el, dous ou tres comandantes saíron de entre as ringleiras para lle lamber o rostro e rosmarlle de xeito consolador. Non quedaba moito rastro dos escravos mortos nin das criaturas-sapo, mais Carter creu ver un óso a pouca distancia del, no espazo aberto que o separaba das ringleiras de guerreiros.

Logo falou cos comandantes na suave lingua dos gatos e estes contáronlle que a súa vella amizade coa súa especie era ben coñecida e que a miúdo se falaba del nos lugares onde os gatos se congregan. O seu paso por Ulthar non pasara desapercibido, e os lustrosos e vellos gatos lembraban como os aloumiñara logo de se encargaren dos famentos zoogs que ollaran con maldade o pequeno gato negro. Tamén lembraban o xeito en que acollera na pousada aquel cachorro que o fora visitar e como lle deixara un prato de rica nata na mañá da súa partida. O avó daquela gatiño era o xeneral do exército que se congregara agora e desde un afastado outeiro vira a maligna procesión e recoñecera o prisioneiro como un amigo leal da súa raza, tanto na Terra como no país do soño.

De socato, desde un afastado cumio ergueuse un ouveo e o vello xeneral parou de falar. Tratábase dun dos vixías do exército, que estaba apostado no máis alto das montañas para vixiar un inimigo que os gatos da Terra temen de verdade: os enormes e estraños gatos de Saturno, que por algunha razón non son indiferentes á atracción da cara escura da nosa lúa. Estes felinos están aliados coas malignas criaturas-sapo e son

moi hostís cos nosos gatos terrestres. Daquela, naquela situación, un encontro con eles sería un asunto bastante grave.

Logo dun breve conclave dos xenerais, os gatos erguéronse e adoptaron unha formación máis fechada arredor de Carter e preparáronse para dar o gran salto a través do espazo até o alto dos tellados da nosa terra e do seu país do soño. O vello mariscal de campo avisou a Carter de que se deixase levar suavemente, sen opor resistencia, no medio das ringleiras de peludos saltadores, e contoulle como debía facer para aterrar suavemente xunto cos demais. Tamén se ofreceu a deixalo en calquera lugar que desexase, co que Carter decidiu que quería quedar na cidade de Dylath-Leen, o lugar do que partira o negro trirreme, pois desexaba navegar desde alí até Oriab e a labrada crista do Ngranek, e tamén desexaba advertir a xente da cidade que non fixesen máis negocios cos trirremes negros, se é que o podían conseguir dun xeito diplomático e razoábel. Logo do sinal acordado, os gatos chimparon gracilmente co seu amigo, ben asegurado entre eles, mentres que nunha negra cova do cumio non consagrado dunha montaña lunar Nyarlathotep, o caos que se arrastra, aínda agardaba en balde.

O chouto dos gatos polo espazo foi moi rápido e, ao se achar rodeado polos seus compañeiros, Carter non viu desta volta as grandes criaturas negras e informes que se arrastran, saltan e se moven no abismo. Antes de se decatarse do que acontecera xa estaba de volta no seu coñecido cuarto da pousada de Dylath-Leen e os silandeiros e amigábeis gatos estaban a saír en riada pola xanela. O vello xeneral de Ulthar foi o último en marchar e, cando Carter lle apertou a pouta coa man, este dixo que estaría de volta na casa antes do canto do galo. Cando chegou o abrente, Carter baixou as escaleiras e descubriu que pasara unha semana desde a súa captura. Aínda quedaban dúas semanas para que

chegase o barco que o levaría até Oriab, polo que durante ese tempo espallou todos os malos rumores que puido sobre os trirremes negros e o seu infame porto de orixe. A maioría dos cidadáns crérono, malia que os xoieiros tiñan tal aprecio polos grandes rubís que ningún lle prometeu que deixaría de traficar cos mercadores de larga boca. Logo, se algunha desgraza acontece en Dylath-Leen por mor de tal comercio, non haberá ser culpa del.

Aproximadamente nunha semana, o esperado barco apareceu xunto ao alto faro e Carter sentiuse feliz ao comprobar que se trataba dunha embarcación de seres completamente humanos, cos costados pintados, velas latinas de cor amarela e un capitán de cabelo gris vestido de seda. Levaba un cargamento de resina aromática dos bosques do interior de Oriab, delicada porcelana dos artistas de Baharna e estrañas figuriñas talladas na primixenia pedra volcánica do Ngranek. A cambio levaron la de Ulthar, teas iridescentes de Hatheg e marfil do que tallan as xentes de pel escura de Parg, ao outro lado do río. Carter negociou co capitán a súa pasaxe a Baharna e este contoulle que a viaxe lles había levar dez días. Daquela, durante a súa semana de espera falou moito con aquel capitán sobre o Ngranek, quen lle contou que moi poucos chegaran a ver o rostro tallado na rocha, pois a maioría dos viaxeiros contentábase con ouvir as lendas dos anciáns, os recolletores de lava e os tallistas de Baharna para despois contar nos seus afastados fogares que en realidade chegaran a ver o rostro na rocha. De feito, o capitán non estaba certo de que ningunha persoa viva dexergara o rostro, pois o lado oposto do Ngranek é moi escarpado, estéril e sinistro, e hai rumores de que nas covas próximas ao cumio habitan as criaturas descarnadas da noite. Mais o capitán non quería falar do aspecto deses seres, pois tales alimarias son coñecidas por asaltar habitualmente os soños daqueles

que pensan demasiado a miúdo nelas. Despois Carter preguntou ao capitán sobre Kadath a Descoñecida, que se ergue no deserto frío, e sobre a marabillosa cidade do solpor, mais aquel bo home non lle puido dicir ren.

Partiron de Dylath-Leen unha mañá moi cedo en canto a marea foi propicia e ollaron as primeiras raiolas do abrente sobre as delgadas torres angulosas daquela sombriza cidade de basalto. E durante dous días navegaron cara ao leste, cabo das verdes costas, e a miúdo puideron albiscar as fermosas vilas mariñeiras que rubían cara aos outeiros cos seus tellados vermellos e as súas chemineas desde os vellos e somnolentos peiraos e as praias onde as redes secaban ao sol. Mais ao terceiro día viraron ao sur, onde a forza da corrente era maior, e axiña deixaron de ver a costa. Chegado o quinto día os mariños parecían nerviosos, mais o capitán desculpouse polos medos daquela xente e explicoulle que estaban a sucar o mar por riba dos muros cubertos de algas e as columnas rotas dunha antiga cidade da que ninguén tiña memoria e que cando a auga estaba clara podíanse ver moitas sombras a se mover nas profundidades e a xente sinxela receaba daquilo. Ademais, admitiu que moitos barcos se perderan para sempre naquela zona do mar, logo de seren avistados nas súas proximidades.

Aquela noite a lúa brillaba con forza e podíaase esculcar a auga até bastante profundidade. Había tan pouco vento que o barco non se movía a demasiada velocidade e o océano estaba moi calmo. Ao ollar sobre a borda, Carter puido distinguir a moitas brazas de profundidade a cúpula dun gran templo e unha ampla avenida franqueada por unhas esfínxes estrañas, que desembocaba no que antano fora unha praza pública. Os golfiños nadaban alegres entre as ruínas e as marsopas aparecían aquí e acolá e ás veces subían até a superficie para saltar fóra

da auga. Logo de avanzar un anaco o fondo oceánico subiu un pouco no que semellaban uns outeiros, e puidéronse distinguir claramente as liñas dunhas rúas que ascendían e as paredes esborralladas dun milleiro de pequenas casas.

Logo chegaron aos arrabaldes e finalmente a unha gran construción que se erguía solitaria sobre un outeiro, dunha feitura moito máis sinxela que as demais e que se mantiña nun estado moito mellor. Era escura e baixa, e os seus catro lados estaban rodeados dunha praza na que destacaba unha torre en cada esquina. No centro había un patio pavimentado e unhas estrañas xanelas redondas aparecían aquí e acolá. Probabelmente estaba construído de basalto, malia que os argazos a cubrían na súa maior parte, e polo seu aspecto solitario e impresionante sobre aquel afastado outeiro semellaba ser un templo ou un mosteiro. Algunha criatura mariña fosforescente que nadaba no interior facía que saíse luz por algunhas das pequenas e redondas xanelas, logo Carter non culpou os mariños polos seus medos. Despois, a través da auga iluminada polo luar, reparou nun estraño e alto monólito que se erguía no centro daquel patio e viu que tiña algo atado. Foi coller prestado uns anteollos do camarote do capitán e con eles conseguiu distinguir que o que estaba atado no monólito era un mariño de Oriab vestido con roupas de seda, cabeza abaixo e sen ollos. Entón Carter alegrouse de que unha airexa forte afastase axiña o buque cara a zonas do mar máis normais.

Ao día seguinte faloron coa xente dun barco de velas violetas que se dirixía a Zar, na Terra dos Soños Esquecidos, cargado cos bulbos dunhas lilas de cores estrañas. E no serán do undécimo día avistaron a illa de Oriab, co Ngranek que se erguía melado e coroado de neve na distancia. Oriab é unha illa moi grande e a cidade portuaria de Baharna

é magnífica. Os seus peiraos están feitos de pórfiro e a cidade érguese tras deles sobre grandes terrazos de pedra, con rúas inzadas de escaleiras que a miúdo pasan baixo os soportais das casas e sobre as pontes que unen os edificios. Hai unha gran canle que atravesa a cidade enteira por un túnel gardado por unhas portas de granito e que leva ao lago interior de Yath, en cuxa ribeira máis afastada xacen as vastas ruínas calcarias dunha cidade primordial cuxo nome ninguén lembra. Cando o buque se achegou a porto na tardiña, os faros xemelgos Thon e Thal saudárono coa súa luzada e os millóns de xanelas dos terrazos de Baharna comezaron a tremelucir suavemente e a se iluminar aos poucos a medida que as estrelas aparecían no lusquefusque, até que aquel escarpado porto de mar se tornou nunha constelación cegadora pendurada entre as estrelas do ceo e os reflexos que o quedo porto arrincaba dos astros.

Logo de aportar, o capitán convidou a Carter a ficar na súa pequena casa da ribeira do Yath, onde morrían as empinadas rúas da vila, e alí a súa dona e mais os serventes ofreceron estraños manxares ao agradecido viaxeiro. E nos días seguintes pescudou todos os rumores e lendas do Ngranek en cada taberna e lugar público onde paraban os recolledores de lava e os tallistas, mais non puido achar ninguén que estivera nunca na parte superior das abas do monte nin que dexergase o rostro tallado na rocha. O Ngranek era unha montaña dura e tras dela só se estendía un val maldito. Alén disto, ninguén podía asegurar que as criaturas descarnadas da noite fosen só produto da imaxinación.

Cando o capitán emprendeu a viaxe de volta a Dylath-Leen, Carter aloxouse nunha vella taberna dunha quella con banzos situada na cidade vella, que fora construída con tixolo e lembraba dalgún xeito as ruínas da ribeira máis afastada do Yath. Alí trazou os seus plans para

ascender o Ngranek e puxo en orde todas as informacións que obtivera dos recolletores de lava sobre os seus accesos. O dono da taberna era un home moi vello e ouvira tantas lendas que lle resultou de grande axuda. Mesmo fixo que Carter o acompañase a un cuarto do andar superior daquela vella casa e ensinoulle un basto bosquexo que un viaxeiro trazara cun xiz sobre a parede, nos antigos tempos en que a xente era máis valente e non tiña tanto medo de subir até as abas máis elevadas do Ngranek. O bisavó do vello taberneiro ouvira á súa vez do seu bisavó que o viaxeiro que fixera aquel debuxo rubira o Ngranek e ollara o rostro esculpido, e que logo o pintara alí para que outros o puidesen ver. Así e todo, Carter tiña serias dúbidas sobre aquela historia, pois os bastos trazos bosquexados na parede eran rápidos e descoidados, e ficaban ocultos case por completo por unha morea de pequenos debuxos do peor gusto posíbel, con cornos, ás, gadoupas e rabos requichados.

Finalmente, logo de pescudar toda a información posíbel das tabernas e os lugares públicos de Baharna, Carter alugou unha ceбра e partiu unha mañá polo camiño que bordea o Yath e que se dirixe terra dentro, cara ás rexións onde se erguen as torres do pétreo Ngranek. Á súa dereita sucedíanse outeiros, agradábeis hortas e fermosas e miúdas granxas, que moito lle lembraron os campos fértiles que bordean o Skai. Á tardiña chegou até as proximidades das antigas ruínas sen nome do extremo máis afastado do Yath e, malia que os recolletores de lava lle advertiran que non fixese noite alí, atou a ceбра a un estraño piar que se erguía ante unha parede ruínosa e estendeu a manta nun recanto resgardado xunto a uns relevos cuxo significado non foi quen de descifrar. Envolveuse noutra manta, posto que as noites de Oriab son frías e, logo de espertar unha vez coa sensación de que o rozaban as ás

dalgún insecto, cubriu completamente a cabeza e durmiu en paz até que o espertaron os paxaros magah das distantes fragas de resina.

O sol acababa de saír e iluminaba a ampla aba na que se estendían até a costa desolada do Yath leguas enteiras de primixenios alicerces de tixolo, muros derruídos e algún que outro piar e pedestal escachado. Logo Carter foi botar unha ollada á súa cebra. Grande foi a súa consternación cando descubriu que a súa dócil besta se achaba prostrada xunto o estraño piar no que a atara, e maior aínda cando reparou en que a montura estaba morta, con todo o sangue zogado a través dunha rara ferida do seu pescozo. As súas pertenzas estaban revolvidas e desapareceran algunhas cousas, e ao redor o chan poeirento estaba cuberto dunhas pegadas enormes de pés palmeados que non recoñeceu. Viñéronlle á mente as lendas e advertencias dos recolledores de lava e pensou naquilo que lle rozara o rostro durante a noite. Logo botou a equipaxe ao ombro e comezou a camiñar cara ao Ngranek, non sen sentir un calafrío cando viu que preto do camiño, entre as ruínas, se abría un grande arco baixo o muro dun vello templo, cunhas escaleiras que baixaban cara á escuridade e que se perdían da vista.

A súa xornada agora transcorría costa arriba por un territorio salvaxe e parcialmente cuberto de árbores, onde só alcanzou a ver as cabanas duns carboeiros e un campamento de recolledores de resina das fragas. O ar estaba alagado por aquela fragancia e os paxaros magah cantaban ledos mentres facían escintilar as súas sete cores ao sol. Contra o solpor chegou até un novo campamento de recolledores de lava, que volvían cos sacos cargados das abas máis baixas do Ngranek, así que pasou a noite alí e ouviu as cancións e as lendas daquela xente, e por casualidade escoitou un rumor sobre un compañeiro que desaparecera na viaxe. Rubira até unha gran masa de lava de gran calidade, mais pola

noite aínda non retornara cos seus. Cando o foron buscar no día seguinte só atoparon o seu turbante e entre os penedos non acharon signo ningún de que caese por alí. Decidiron deixar de buscar, pois o máis vello do grupo dixo que sería inútil.

Ninguén atopa o que levan as criaturas descarnadas da noite, malia que tampouco se sabe se estas bestas son reais ou simples produtos da imaxinación. Carter preguntoulles se estas alimarias chuchaban o sangue das súas vítimas, se gustaban dos abelorios brillantes e se deixaban pegadas palmeadas, mais todos abanearon a cabeza para o negar e amosáronse medorentos ante aquela pregunta. Cando reparou no seu silencio, decidiu non preguntar máis e limitouse a durmir sobre a súa manta.

No día seguinte ergueuse canda os demais e intercambiaron palabras de despedida cando se separaron, uns para se dirixiren ao oeste e o outro cara ao leste ao lombo dunha cebra que lles mercou. O máis ancián do grupo deulle a súa bendición e tamén unha advertencia. Díxolle que era mellor que non subise demasiado polo Ngranek, mais, malia que llo agradeceu de corazón, non se deixou convencer pola advertencia, pois aínda sentía que debía ir na procura dos deuses de Kadath a Descoñecida e gañar o seu favor para atopar o camiño até a marabillosa cidade do solpor. No mediodía, logo dunha longa subida outeiro arriba, chegou até unhas aldeas de tixolo abandonadas nas que antano viviran e tallaran figuras os recolletores de lava. Moraran alí até os días do avó do vello taberneiro, mais por aquel tempo sentiran que a súa presenza no lugar non era benvida. As súas casas foran subindo pola aba, e canto máis arriba construían máis xente desaparecía ao saír o abrente. Finalmente decidiran que o mellor sería abandonar xuntos o lugar, pois ás veces albiscaban cousas na escuridade que a ninguén

parecían de bo agoiro. Daquela todos baixaran cara ao mar para viviren nun barrio moi antigo de Baharna e alí ensinaron aos seus fillos a vella arte de tallar imaxes, que aínda conservan a día de hoxe. Foron os descendentes dos exiliados dos outeiros os que contaron a Carter as mellores historias sobre o Ngranek, cando estivera a pescudar nas vellas tabernas de Baharna.

Todo o tempo a cara descarnada do Ngranek se erguía cada vez máis alta a medida que se aproximaba a ela. Nas abas máis baixas medraban unhas poucas árbores espaxadas. Máis arriba só agromaban unhas enfermizas matogueiras e, finalmente, a horrenda rocha espida que se elevaba até o ceo para se mesturar co xeo e as neves perpetuas. Carter distinguiu as fendas e a escabrosidade daquelas penas sombrizas e non lle agradou a idea de telas que escalar. Nalgúns lugares había regatos de lava solidificada e montañas de escoura que cubrían as abas e os saíntes. Noventa eóns atrás, mesmo antes de que os deuses danzasen sobre o seu cumio afiado, aquela montaña falara con lume e ruxira coas voces dos tronos do seu interior. Agora erguíase completamente silenciosa e sinistra e gardaba na súa cara oculta aquela titánica efixie da que só falaban os rumores. E había covas naquela montaña, covas que debían de estar baleiras e abandonadas á primixenia negrura, ou quizais, se é que as lendas dicían a verdade, gardaban horrores imposíbeis de mencionar.

O terreo ía subindo en pendente cara ao pé do Ngranek, cuberto apenas por uns carballos e freixos achaparrados e zarrapicado de anacos de rocha, lava e escoura antiga. Podíanse albiscar os restos de borralla carbonizada de moitos campamentos onde os recolletores de lava decidiran parar, e uns poucos altares bastos que construíran ben para que os Grandes Deuses lles fosen propicios, ben para se gardaren

daquelas cousas que soñaban que habitaban os pasos altos e as covas labirínticas do Ngranek. Á tardiña chegou até a máis afastada morea de borralla e acampou durante a noite, logo de atar a cebra a unha árbore nova e de se envolver ben nunha das súas mantas antes de durmir. Durante toda a noite non deixou de ouvear un lagarto voonith desde a ribeira distante dalgún estanque oculto, mais Carter non tivo medo daquel terror anfibio, pois xa lle contaran que ningunha desas criaturas se atrevía a se achegar ás abas da montaña.

Carter comezou o seu longo ascenso baixo a límpida luz da mañá. Levou a cebra todo o lonxe que aquela besta tan útil puido chegar, e despois atouna a un freixo raquíptico cando o chan daquel bosque raro se volveu demasiado empinado. Logo rubiu el só, primeiro a través do bosque zarrapicado de clareiros con ruínas de antigas aldeas e despois sobre a dura herba onde medraban aquí e acolá algúns arbustos anémicos. Lamentouse por deixar atrás as árbores, pois a aba era moi abrupta e o ascenso volvérase case vertixinoso. Finalmente comezou a distinguir a paisaxe que se estendía abaixo cando volvía a vista atrás. As cabanas abandonadas dos escultores de figuras, as fragas de árbores de resina, os campamentos dos que a apañaban e os bosques onde aniñaban e cantaban os irisados magahs. Mesmo albiscou moi ao lonxe as costas distantes do Yath e aquelas antiquísimas ruínas cuxo nome xa estaba esquecido. Decidiu que era mellor non dexergar a contorna, así que continuou rubindo e rubindo até que os arbustos foron rareando e non quedou outra cousa que a herba dura para se ir agarrando.

Axiña o solo volveuse máis pobre, con grandes zonas de rocha espida aquí e acolá e algún que outro niño de cóndor nas fendas. Finalmente só quedou a rocha que, de non estar moi áspera e erosionada, sería case imposible de ascender. As protuberancias, os

sáintes e os picos, porén, axudárono moito a continuar, e alegrouse moito de ver de cando en vez os sinais que algún recolledor de lava deixara gravados na rocha branda e de saber que algunhas criaturas completamente humanas estiveran alí antes ca el. Un pouco máis arriba a presenza do ser humano fíxose patente nuns apoios para pés e mans talladas onde era preciso e por algunhas pequenas canteiras e escavacións onde aparecera algunha rica veta de lava. Nun lugar fixeran un estreito peitoril artificial para accederen a un depósito especialmente rico moi á dereita do lugar polo que estaba a ascender. Carter atreveuse a dexergar a contorna un par de veces e ficou completamente abraiado pola paisaxe que se estendía embaixo. Todo o territorio entre o lugar en que se achaba e a costa aparecía agora claramente, cos terrazos de pedra de Baharna e o fume das súas chemineas na distancia. E máis aló xacía o ilimitado mar Meridional con todos os seus estraños segredos.

Até ese punto estivera ascendendo facendo zigzags na aba da montaña, de xeito que a cara esculpida aínda ficaba oculta. Daquela fixouse nun peitoril que subía cara á esquerda, na dirección que el desexaba tomar, así que tomou ese camiño coa esperanza de que continuase sen se interromper. Logo de dez minutos comprobou que non se trataba dun canellón sen saída, senón que a repisa ascendía moi empinada formando unha curva que, a menos que se vise subitamente bloqueada ou que mudase de dirección, o levaría logo dunhas poucas horas até aquela descoñecida cara meridional que dominaba os riscos desolados e o maldicido val de lava. A medida que as novas terras se comezaron a facer visíbeis aló embaixo, descubriu que se trataba dunha comarca moito máis desolada e agreste que aquelas terras que separaban a montaña do mar. Do mesmo xeito, a cara da montaña era tamén distinta, pois estaba furada por unha serie de fendas e covas que non

atopara no angosto camiño que percorrera até entón. Algunhas delas abríanse máis arriba, outras abaixo, mais todas elas facían en abismos tan perpendiculares que eran imposíbeis de alcanzar para un pé humano. O ar arrefriara moito, mais o ascenso era tan esgotador que non lle molestou. Só lle preocupaba que cada vez era máis raro, e pensou que quizais era aquel o motivo polo que se trastornaban as cabezas dos viaxeiros e os incitaban a inventar aquelas absurdas historias sobre as criaturas descarnadas da noite coas que pretendían explicar a desaparición dos que rubían por aqueles carreiros tan perigosos. Non o preocupaban moito as lendas dos viaxeiros, mais levaba con el unha boa cimitarra curva por se aparecía calquera problema. Calquera pensamento menor perdía importancia ante o desexo de ver o rostro tallado na rocha que o podería pór sobre a pista dos deuses que habitan Kadath a Descoñecida.

Finalmente, rodeado polo estarrecedor frío glacial das rexións superiores da montaña, chegou até a cara oculta do Ngranek e dexergou as infinitas simas cheas de abatidos precipicios e infinitos abismos de lava, onde na antigüidade se desencadeara a cólera dos Grandes Deuses. Desde aquel lugar tamén se vía unha ampla porción de territorio no sur, mais tratábase dunha terra deserta sen campos nin granxas que semellaba non ter fin. Desde aquela cara non se podía albiscar o mar, pois Oriab é unha illa moi grande. As negras cavernas e as estrañas fendas aínda abondaban nos cantís case verticais, mais ningunha delas era accesíbel para un escalador. Por riba delas, unha gran masa prominente impedía ver a parte superior da montaña e Carter temeu durante un intre que aquel obstáculo fose insalvável. Empolicado nunha rocha insegura a quilómetros do chan con só o baleiro e a morte a un lado e as esvaradías paredes de rocha ao outro, coñeceu durante un

momento o medo que leva a xente a evitar a cara oculta do Ngranek. Mais non podía dar volta, pois o sol xa estaba baixo. Se non había xeito de ascender, a noite atoparíao aniñado alí e o amanecer non acharía nin un trazo del.

Porén, si había un camiño, e viuno xusto a tempo. Só un soñador moi experto podería empregar aqueles apoios, mais para Carter eran dabondo. Unha vez que rubiu pola rocha saínte descubriu que a aba superior era moito máis doada de escalar que as de abaixo, pois o derretemento dun gran glaciar deixara un xeneroso espazo con saíntes e sucos. Á esquerda caía un precipicio en vertical desde unhas alturas descoñecidas até un abismo igualmente ignoto, coa boca negra dunha caverna que se abría por riba de onde se achaba el. Así e todo, nos arredores a montaña inclinábase bastante e deixáballe espazo dabondo para se deitar e descansar.

O frío que ía a aquela altura fíxolle supor que se achaba preto da zona cuberta de neve, así que ergueu a vista para ver os escintilantes pináculos que se habían erguer bañados pola luz do sol poñente. Abofé, a uns centos de metros máis arriba comezaba unha inmensa extensión nevada, mais debaixo dela sobresaía un enorme farallón semellante a aquel que acababa de escalar, pendurado eternamente da aba nun atrevido perfil. E cando enxergou o saínte deixou escapar un berro e agarrouse á fenda da rocha cheo de pavor, pois aquela prominencia titánica non conservaba a forma coa que se modelara no amanecer do mundo, senón que brillaba vermella e espléndida á luz do solpor cos trazos tallados e puídos dunha divindade.

Aquel rostro aceso co lume do atardecer amosábase severo e terríbel. O seu tamaño era meirande do que calquera mente podería concibir, mais Carter soubo que o ser humano non a podería moldear

xamais. Tratábase dun deus cicelado polas mans dos deuses e ollaba para abaixo, arrogante e maxestoso sobre o explorador. Os rumores que dicían que era estraño non se trabucaban e Carter puido comprobalo por si propio, pois aqueles ollos alargados e estreitos, aquelas orellas de grandes lóbulos e o fino nariz e o queixelo afiado falaban dunha raza que non era de humanos, senón de deuses.

Agarrouse, estarrecido, ás pedras daquel elevado e perigoso niño de aguias, pois malia que era aquilo o que fora procurar e encontrara, o rostro dun deus é moito máis impresionante do que se pode esperar, e cando ese rostro é máis vasto que un gran templo e se enxerga desde abaixo, no solpor e rodeado dos silencios pavorosos dos cumios onde foi esculpido da escura lava en tempo inmemorial pola man de divindades ignotas e terríbeis, a impresión que se sente é tan forte que ninguén pode fuxir dela.

Ademais, a isto engadíase outra sorpresa, xa que malia que planeara procurar en todas as Terras dos Soños aquelas xentes que conservasen os trazos divinos, soubo agora que non precisaría facelo, pois o gran rostro tallado naquela montaña non lle era completamente estraño, senón que a miúdo vira outros similares nas tabernas portuarias de Celephais, que se acha en Ooth-Nargai, alén dos Outeiros Tanarianos e onde governa o rei Kuranos, a quen Carter coñecera no mundo da vixilia. Todos os anos uns mariños de aspecto semellante chegaban a bordo de naves escuras desde o norte para trocar o seu ónix por tallas de xade, fío de ouro e paxaros cantores vermellos de Celephais. Estaba claro que aquelas xentes non podían ser outras que os semideuses que buscaba. Probabelmente vivisen preto do deserto frío, onde se ergue a descoñecida Kadath e o castelo de ónix dos Grandes Deuses. Daquela tiña que se dirixir a Celephais, moi lonxe da illa de

Oriab. Tiña que regresar a Dylath-Leen, remontar o río Skai, cruzar a ponte sobre o Nir e internarse máis unha vez no Bosque Encantado dos zoogs, onde o camiño torce cara ao norte a través das terras axardinadas do Oukranos, até as douradas espiras de Thran, onde debía atopar unha galera que o levase até o mar Cerenario.

Mais a escuridade era mesta agora e a entrada da gran caverna semellaba máis severa aínda entre as sombras. A noite atopou o viaxeiro empoleirado naquel terrazo e na negrura non era quen de baixar nin subir, só ficar agarrado e tremendo naquel lugar angosto até a chegada do día, pregando por se manter esperto para que o sono non o fixese perder apoio e caer quilómetros en vertical a través do ar neboento até as rochas afiadas daquel val maldito. Saíron as estrelas, mais fóra destas só había un baleiro negro nos seus ollos, un baleiro ligado á morte e contra o que non podía facer máis que aferrarse ás rochas e apartarse todo o posíbel do abismo invisíbel. O último que viu na escuridade foi un cóndor que voaba preto do precipicio que caía ao oeste de onde el se achaba e que se afastou chiando ao pasar por diante da gruta que se abría nun bocexo xusto fóra do seu alcance.

De súpeto, sen previo aviso na escuridade, Carter notou como unha man invisíbel lle subtraía rapidamente a cimitarra curva do cinto. Logo ouviu un balbordo que proviña das rochas de máis abaixo. Interpóndose entre el e mais a Vía Láctea, creu ver a terríbel forma dunha entidade noxenta e fraca, provista de cornos, rabo e ás de morcego. Outras criaturas comezaron a tapar as estrelas que brillaban ao oeste, como se unha bandada de entidades confusas estivese a saír a moreas e en silencio da boca da cova inaccesíbel que se abría na cara do cantil. Logo unha especie de brazo frío e gomoso agarroulle o pescozo e algo inmovilizoulle os pés, e sentiuse elevado e abaneado no baleiro, sen

consideración. Pasou outro minuto e as estrelas desapareceron. Carter soubo que as criaturas descarnadas da noite o capturaran.

Artrastrárono sen descanso por aquela caverna do precipicio e polos monstruosos labirintos que se estendían alén. Cando no comezo empezou a loitar por instinto, beliscárono sen consideración. Non emitían ningún son de seu e mesmo as súas ás membranosas eran silenciosas. Eran arrepiantemente frías, húmidas e esvaradías e sobábano coas poutas dun xeito detestábel. Axiña comezaron a descender por uns abismos de tamaño inconcibíbel, dando voltas e precipitándose nun ar húmido e sepulcral, e Carter sentiu como se se estivesen a dirixir ao último vórtice de loucura ouveante e demoníaca. Berrou máis e máis, pero sempre que o facía as negras poutas beliscábano máis. Logo distinguiu unha especie de fosforescencia gris ao seu redor e preguntouse se chegaran a ese mundo subterráneo de terrores do que falan algunhas vagas lendas e que está iluminado polo pálido lume mortal que nace do mesmo ar envelenado e das brumas primixenias dos pozos do centro da Terra.

Finalmente, moi abaixo, viu o esvaído contorno duns pináculos grises e ominosos que soubo que debían ser os lendarios Pináculos de Throk. Horríbeis e sinistros, érguense sobre o estarrecedor disco das profundidades eternas e sen sol, máis altos do que un ser humano pode pensar, gardiáns dos terríbeis vales onde os noxentos dholes se arrastran e cavan. Mais Carter preferiu ollar os picos que os seus capturadores, que eran unhas negras criaturas ofensivas e groseiras cunha pel suave e oleosa como a das baleas, desagradábeis cornos que se curvaban até se tocar, ás de morcego que non facían nin un son ao se bater, feas gadoupas prénsiles e colas con pinchos que azoutaban o ar dun xeito inquietante e sen necesidade ningunha. E o peor de todo era que nunca

falaban nin rían e tampouco sorrían sequera, pois carecían de rostro para o facer, senón que onde debía estar só había baleiro. O único que facían era agarrar, voar e beliscar, así eran as criaturas descarnadas da noite.

Cando a bandada descendeu, os Pináculos de Throk erguéronse grises e colosais por todos os lados, e resultaba evidente que nada vivía sobre o austero e impresionante granito da eterna penumbra. Máis abaixo aínda, os lumes fatais do ar desaparecían e só se podía dexergar a negrura do abismo, agás nos lugares onde os finos picos se erguían como espectros. Axiña os picos ficaron moi arriba e non quedou nada, agás o forte bruar dos ventos procedentes da escuridade das grutas máis profundas. Finalmente as criaturas descarnadas da noite aterraron sobre un chan cuberto de cousas invisíbeis pero que ao tacto semellaban alfombras de ósos, e deixaron a Carter completamente só naquel negro val. A misión desas criaturas que gardan o Ngranek era a de levalo até aquel lugar, e unha vez cumprida emprenderon o voo en silencio. Cando Carter tentou seguir o seu voo descubriu que non era quen de o facer, pois mesmo os Pináculos de Throk se esvaeran da súa visión. Non había nada agás negrura, terror, silencio e ósos.

Mais soubo dalgún xeito que se achaba no val de Pnoth, onde os enormes dholes se arrastran e cavan, mais non sabía o que lle podía acontecer, pois ninguén viu xamais unha desas criaturas nin imaxinou sequera o seu aspecto. Os dholes só se coñecen por un vago rumor, polo ruído que provocan cando avanza entre as montañas de ósos e polo tacto viscoso que teñen cando te tocan ao pasar. Non poden ser vistos porque só se arrastran na escuridade. Carter non tiña gana de se atopar cun deles, así que prestou atención a calquera son que puidese aparecer nas profundidades descoñecidas ateigadas de ósos que o rodeaban.

Mesmo nun lugar tan estarrecedor, seguía a ter un plan e un obxectivo, pois os rumores sobre Pnoth non eran descoñecidos para os que conversaban moito nos vellos tempos. Polo visto, achábase no lugar onde todos os ghouls do mundo da vixilia tiran os refugallo das súas paparotas, e se tiña un pouco de sorte podería alcanzar o lugar onde se ergue unha imponente pena, máis alta aínda que os Pináculos de Throk, que marca o límite dos seus dominios. A caída dos ósos podería axudalo a buscar o lugar e unha vez atopado podía chamar por un ghoul que lle baixase unha escada, pois, aínda que sexa estraño, Carter tiña un vínculo especial con estas criaturas terríbeis.

Un home que coñecera en Boston, un pintor de cadros estraños que tiña un estudio secreto nun vello e nunca consagrado canellón próximo ao cemiterio, fixera amizade cos ghouls e ensináralle a entender a parte máis sinxela do seu desagradábel chiar e barballar. Aquel home acabara por desaparecer e Carter non estaba certo de podelo achar agora e así empregar pola primeira vez na Terra dos Soños aquela tan afastada lingua inglesa da súa esvaída vida da vixilia. En calquera caso, pensou que ben podía persuadir un ghoul para que o sacase de Pnoth, pois sempre sería mellor atoparse cun ghoul, que é unha criatura visíbel, que cun dhole, que non se pode ver.

Así que Carter camiñou na escuridade e correu cando creu ouvir algo entre os ósos que pisaba. Nunha destas bateu contra unha pena e soubo que debía de se achar na base dun dos Pináculos de Throk. Logo ouviu un terríbel troupeleo e estrépito que proviña de moi arriba e tivo a certeza de que se achaba preto do barranco dos ghouls. Non estaba certo de se o poderían ouvir desde o val, moitos quilómetros abaixo, mais supuxo que aquel mundo interior había rexerse por leis estrañas. Mentres estaba a reflexionar, un óso que viña do ar bateu contra el con

tal forza que debía tratarse dunha caveira, co que, ao se decatar da proximidade do funesto barranco, deitou ao ar o mellor ouleo que puido na lingua dos ghouls.

O son viaxa amodo, polo que pasou un intre até que ouviu un chío de resposta. Mais chegou á fin e non moito tempo despois díxéronlle que lle habían baixar unha escada de corda. A espera foi moi tensa, pois non quería nin pensar no que puidera espertar entre aqueles ósos cos seus berros. De feito, non pasou moito tempo até que ouviu un vago renxer afastado. A medida que se aproximaba, inexorábel, Carter foise pondo máis e máis nervioso, xa que non quería moverse do lugar onde había baixar a escada. Finalmente a tensión tornouse case insoportábel e estivo a piques de fuxir presa do pánico cando un golpe seco sobre uns ósos novos que había preto distraeu a súa atención do outro ruído. Era a escada, que tivo nas mans logo dun minuto de tentear. Mais o outro son non desaparecera e seguía a medida que rubía. Xa se separara un bo metro e medio do chan cando a barafunda baixo el se volveu terríbel e xa rubira tres cando algo agarrou a escada desde abaixo. A unha altura de cinco ou seis metros puido sentir que lle rozaba un costado algo esvaradío e longo que se volvía alternativamente convexo e cóncavo ao cobrear contra el. Daquela comezou a gabear desesperadamente para fuxir daquel fozar insoportábel do abominábel e sobrealimentado dhole cuxo corpo ningún humano vira xamais.

Rubiu durante horas coas mans doridas e cubertas de bochas, cos lumes letais e os inquietantes Pináculos de Throk outra vez á vista. Á fin distinguiu por riba del o bordo pronunciado da gran pena dos ghouls, cuxo cantil vertical non podía albiscar aínda. Unhas horas despois viu un estraño rostro asomado sobre o bordo, igual que unha gárgola que vixía sobre o parapeto de Notre-Dame. A piques estivo de soltar a corda

por un desmaio, mais xusto un intre despois recuperouse, pois Richard Pickman, o seu amigo desaparecido, presentáralle un ghoul unha vez, polo que coñecía ben os seus rostros caninos, os seus corpos achaparrados e os seus comportamentos inmencionábeis. Daquela xa recuperara o control cando aquela criatura abominábel turrou del e o tirou do baleiro sobre o bordo da pena, e nin sequera berrou cando unha morea de refugallos a medio comer lle caeron a un lado, nin a causa dos círculos de ghouls que se achegaban en cróquenas chiando e ollando para el cheos de curiosidade.

Achábase agora nunha chaira levemente iluminada, cuxos únicos trazos salientábeis eran unhas grandes lousas e as entradas dos tobos. Os ghouls foron respectuosos, polo xeral, aínda que algún tentase beliscalo ou algúns outros o ollasen valorando a súa delgadeza. Logo duns pacientes griñidos, preguntou sobre o seu amigo desaparecido e soubo que se convertera nun ghoul de certo renome nos abismos máis próximos ao mundo da vixilia. Un ghoul moi ancián de pel averdada ofreceuse a levalo ante o actual lugar de residencia de Pickman, así que, malia o natural noxo que sentía, seguiu a criatura até un amplo tobo e arrastrouse tras del durante horas, nunha negrura que imbraba a balor corrompido. Saíron a unha chaira escura sementada con obxectos incongruentes da terra: lápidas vellas, urnas rotas e fragmentos grotescos de monumentos. Carter decatouse, non sen certa emoción, de que probabelmente se achaba máis preto do mundo da vixilia que en ningún outro momento desde que baixara os setecentos chanzos desde a caverna da chama até a Porta do Soño Profundo.

E alí, sentado sobre unha lápida de 1768 roubada do Cemiterio Granary de Boston, había un ghoul que noutro tempo fora o artista Richard Upton Pickman. Estaba espido, con aspecto gomoso, e

adquirira tantos trazos da fisionomía desas criaturas que a súa orixe humana non era doada de atopar. Mais aínda lembraba algo de inglés e puido falar con Carter con gruñidos e monosílabos, axudado de cando en vez polo estraño falar dos ghouls. Cando soubo que Carter desexaba chegar até o Bosque Encantado e desde alí á cidade de Celephais, en Ooth-Nargai, alén dos Outeiros Tanarianos, adoptou un aspecto moi dubitativo, pois os ghouls do mundo da vixilia non se internan nos cemiterios do alto País dos Soños (estes déixanlles aos vampiros de pés vermellos que habitan as cidades mortas), ademais de que existen moitos obstáculos entre o seu abismo e o Bosque Encantado, entre eles o terríbel reino dos gugs.

Os gugs, peludos e xigantescos, levantaron noutro tempo círculos de pedra naquel bosque e fixeron sacrificios estraños aos Deuses Outros e a Nyarlathotep, o caos que se arrastra, até que unha noite as súas abominacións chegaron a ouvidos dos Deuses da Terra, que os condenaron a morar nas cavernas inferiores. Só unha inmensa trapela de pedra cunha argola de ferro conecta o abismo dos ghouls da terra co Bosque Encantado, e os gugs temen abrila a causa dunha maldición. Resultaba inconcibíbel que un soñador mortal puidese atravesar o seu reino-caverna e saír por aquela porta, pois os soñadores mortais eran a súa antiga comida e aínda existen lendas sobre o saborosos que son, malia que o castigo fixo que a súa dieta se restrinxise aos lívidos, eses seres noxentos que morren ao contacto coa luz e que viven nas covas de Zin e dan choutos coas súas longas poutas traseiras como se fosen canguros.

Daquela, o ghoul que noutro tempo foi Pickman aconsellou a Carter que ou ben abandonase a caverna á altura de Sarkomand, a cidade abandonada que se acha no val que hai máis abaixo de Leng,

onde unhas escaleiras negras e nitrosas gardadas por leóns alados levan até abismos aínda máis profundos, ou ben que volvese a través dun cemiterio até o mundo da vixilia e comezase a súa procura outra vez baixando os setenta banzos do soño livián até a caverna da chama e os setecentos banzos que levan até a Porta do Soño Profundo e o Bosque Encantado. Porén, o buscador non contemplaba estas opcións, pois por unha banda non coñecía o camiño que levaba de Leng a Ooth-Nargai e tampouco lle cumpría espertar e esquecer todo o que conseguira aprender naquel soño. Esquecer os rostros augustos e celestiais daqueles descendentes dos deuses que viñan do norte a comerciar con ónix en Celephais sería desastroso para a súa procura pois, ao seren fillos das divindades, poderían indicarlle o camiño até o deserto frío e até Kadath, onde moran os Grandes Deuses.

Logo de moito pregar, o ghoul accedeu a lle servir de guía dentro dos confíns do reino dos gugs. Existía a posibilidade de que Carter fose quen de atravesar aquel reino de penumbra inzado de redondas torres de pedra a unha hora en que os xigantes estivesen a durmir logo dunha paparota, e así chegar até a torre central, que tiña labrado o símbolo de Koth e onde se achaban as escaleiras que levaban a aquela trapela de pedra do Bosque Encantado. Pickman mesmo consentiu en emprestarlle tres ghouls que o axudarían a levantar a trapela cunha panca, pois os gugs temen en certa medida os ghouls e a miúdo foxen dos seus enormes cemiterios cando os ven alimentándose alí.

Tamén aconsellou a Carter que se disfrazase de ghoul, polo que debía tirar a barba que deixara medrar (os ghouls non teñen pelo no rostro), envorcallarse no mofo para adquirir o aspecto externo axeitado e moverse ás alancadas como facían eles, coa roupa feita un vurullo, igual que un anaco de prea roubado dunha tumba. Chegarían até a

cidade dos gugs, que linda con todo o reino dos ghouls, a través dos tobos axeitados, para saíren ao exterior nun cemiterio non moi afastado da Torre de Koth e a súa escaleira. Porén, debían ter moito coidado cunha gran caverna próxima ao camposanto, pois alí estaba a entrada ás covas de Zin, onde os vingativos lívidos asexan con funestas intencións os habitantes do abismo superior, aos que cazan para se alimentaren deles. Os lívidos adoitan saír cando os gugs dormen, e atacan os ghouls coa mesma resolución que aos gugs, pois son incapaces de os distinguir. Son moi primitivos e cómense uns aos outros. Os gugs teñen unha sentinela nun estreito das covas de Zin, mais a miúdo anda adurmiñada e sorpréndea unha partida de lívidos. Malia que os lívidos non poden vivir baixo a luz, si poden soportar a penumbra agrisada do abismo durante algunhas horas.

Daquela Carter arrastrouse, finalmente, por unha infinidade de tobos en compañía dos tres servizais ghouls que portaban a lápida do Coronel Nepemiah Derby, finado en 1719, roubada do camposanto de Charter Street en Salem. Cando saíron de novo á penumbra achábanse nun bosque inzado de vastos monólitos cubertos de carriza que se erguían case alén do que podía alcanzar o ollo. Eran as modestas lápidas dos gugs. Á dereita do tobo polo que saíron, entre unha serie de monólitos illados, unhas abraiantes torres ciclópeas subían ilimitadas no ar agrisado do interior da terra. Era a gran cidade dos gugs, cuxas portas teñen dez metros de alto. Os ghouls achéganse alí a miúdo, xa que o cadáver dun gug pode alimentar a comunidade durante un ano polo menos e, malia o perigo para eles, é mellor desenterrar gugs que molestarse coas tumbas dos humanos. Carter comprendeu agora a procedencia dos ósos titánicos nos que reparara baixo os seus pés no val de Pnoth.

Cara a diante, en liña recta, xusto na parte exterior do cemiterio, erguíase un cantil perpendicular en cuxa base bocexaba unha caverna inmensa e estarrecedora. Os ghouls contaron a Carter que debían evitala na medida do posíbel, pois non era outra que a entrada ás covas nunca profanadas de Zin, onde os lívidos cazan gugs na escuridade. E abofé que axiña viu xustificada a advertencia, xa que no momento en que un ghoul comezou a se arrastrar cara ás torres para comprobar se atinaran coa hora de descanso dos gugs, na escuridade da boca da gran caverna escintilaron primeiro un par de ollos dunha cor amarela-avermellada e despois outro, o que significaba que os gugs tiñan unha sentinela menos e que os lívidos teñen un excelente sentido do olfacto. Daquela o ghoul volveu ao tobo e fixo acenos aos compañeiros para que gardasen silencio. O mellor era deixar os lívidos ao seu, pois existía unha posibilidade de que se retirasen axiña, xa que, como era lóxico, estarían ben cansos logo de loitar cun dos gugs que gardaban a entrada das negras cavernas. Despois dun intre, unha criatura do tamaño dun cabalo pequeno chimpou ao exterior e fíxose visíbel baixo a penumbra agrisada. Carter sentiu náuseas ante o aspecto daquela besta obscena e impía, cuxo rostro resultaba estrañamente humano malia a ausencia do nariz, da fronte e doutros trazos importantes.

De socato, outros tres lívidos saltaron ao exterior para se unir ao seu compañeiro e un ghoul murmurou polo baixo a Carter que a ausencia de feridas de loita na súa pel era un mal síntoma. Aquilo viña demostrar que non loitaran contra o gug que facía garda, senón que simplemente se achegaran ao seu carón mentres durmía, polo que a forza e a brutalidade das criaturas estaría aínda intacta e que ficarían alí até que atopasen unha vítima que devorar. Era ben desagradábel ollar para aqueles noxentos e desproporcionados animais que axiña sumaron

un número de quince e que pululaban por alí e choutaban como canguros baixo a penumbra agrisada onde se erguían as torres titánicas e os monólitos. Pero aínda máis desagradábel resultaba ouvílos falar entre eles cos sons guturais que emiten os lívidos. E así e todo, malia que eran horríbeis, non o eran tanto en comparación co que emerxeu de socato da gruta cunha velocidade desconcertante.

Era unha gadoupa duns bos oitenta centímetros de largo e dotada dunhas uñas formidábeis. Tras da primeira saíu unha segunda gadoupa, e logo desta un enorme brazo cuberto de serdas negras ao que ambas as gadoupas estaban unidas por uns curtos antebrazos. Logo apareceron dous ollos de cor rosada e a cabeza da sentinela dos gugs, acabada de espertar, grande como un bocoi, apareceu á vista. Os ollos sobresaían cinco centímetros a cada lado, rodeados por unhas protuberancias duras cubertas dunha basta lanuxe. Mais o que facía daquela cabeza algo particularmente horroroso era a boca. Aquelas fauces posuían uns enormes cairos amarelos, comezaban na parte traseira da cabeza e abríanse en vertical no canto de en horizontal.

Mais antes de que o desafortunado gug puidese saír completamente da gruta e erguerse en toda a súa estatura de seis metros, os belicosos lívidos xa se achaban sobre el. Carter temeu por un intre que dese a alarma e espertase todos os seus conxéneres, mais un ghoul contoulle polo baixo que os gugs non teñen voz, senón que se comunican a través das expresións faciais. A batalla que seguiu foi verdadeiramente estarrecedora. Os venenosos lívidos acometeron con fereza contra o gug, que aínda se arrastraba, desde todos os lados, trabando e esgazando cos seus fociños e batendo de xeito mortal cos seus afiados pezuños. Ladraban excitados todo o tempo e berraban cando a gran boca vertical do gug trababa algún dos membros da súa horda, polo que os sons do

combate ben poderían espertar toda a cidade durmida, de non ser porque a debilitada sentinela comezou a recuar máis e máis cara ao interior da gruta. Deste xeito, a barafunda axiña desapareceu da vista engulida pola negrura, e só algúns ecos malignos indicaban que a contenda aínda continuaba.

Entón o máis atento dos ghouls deu o sinal de avanzar e Carter seguiu as tres criaturas cara ao bosque de monólitos e ao interior das escuras e silenciosas rúas daquela estarrecedora cidade cuxas ciclópeas torres arredondadas de pedra se erguían máis aló do que alcanzaba a vista. Camiñaron en silencio sobre o basto pavimento de rocha, atentos aos abominábeis bufidos apagados que saían das negras entradas e que indicaban que os gugs durmían. Temorosos de que a súa hora de durmir rematase, os ghouls apuraron a marcha, mais así e todo o traxecto non era curto, pois as distancias naquela cidade de xigantes son enormes. Así e todo, chegaron finalmente a unha especie de praza que se abría ante unha torre aínda máis vasta que as demais, sobre cuxo colosal limiar se achaba gravado un signo monstruoso que faría estremecerse a calquera, mesmo sen coñecer o seu significado. Aquela era a torre central co símbolo de Koth, e aqueles inmensos banzos que se albiscaban na escuridade eran o comezo da gran subida que levaba á parte superior da Terra dos Soños e ao Bosque Encantado.

Daquela comezaron un ascenso interminábel rodeados da máis absoluta negrura, que resultaba case imposíbel debido ao tamaño monstruoso dos chanzos, que foran construídos para os gugs e que polo tanto tiñan preto dun metro de altura. Carter non foi quen de contalos, pois axiña se sentiu tan dorido polo cansazo que os flexíbeis ghouls se viron forzados a axudalo. Ao longo da interminábel escalada sempre asexaba o perigo de seren descubertos e perseguidos, pois, malia que

ningún gug se atrevería a erguer a trapela de pedra que leva ao bosque debido á maldición dos Grandes Deuses, non se vían limitados no que se refire á torre e á escaleira, onde ás veces perseguían até o propio cumio os lívidos que conseguían fuxir. Tan agudos son os ouvidos dos gugs que unha vez que a cidade espertase poderían ouvir sen problema os sons dos pés e as mans espidas dos escaladores, e abofé que lles levaría pouco tempo alcanzalos, afeitos como estaban a cazar lívidos nas covas de Zin, pois vían na completa escuridade e podían acurtar máis e máis as distancias coas súas presas naquelas escaleiras ciclópeas. Era desesperante pensar que non serían quen de ouvir os silenciosos gugs que os poderían perseguir, senón que aparecerían de súpeto sobre eles na escuridade. Naquela situación tampouco xogaríaa favor dos escaladores o medo que adoitaban sentir os gugs polos ghouls, xa que nun lugar como aquel todo xogaba en favor das grandes criaturas. A iso había que lle sumar o perigo que supuñan os furtivos e venenosos lívidos, que a miúdo se internaban na torre durante a hora de soño dos gugs. Se estes durmían dabondo e os lívidos regresaban axiña da súa cazaría na caverna, o cheiro dos escaladores podería pór sobre aviso aquelas criaturas abominábeis e mal intencionadas, polo que case sería mellor para eles seren devorados por un gug.

Daquela, logo dun incontábel tempo de subida, un tusido resoou desde a parte superior e as cousas tomaron un cariz moi grave e inesperado.

Estaba claro que un lívido, ou se cadra máis dun, penetrara naquela torre antes que Carter e os seus guías, e estaba igualmente claro que aquel perigo se achaba moi preto. Pasado un segundo de tensión, o ghoull que encabezaba a marcha empurrou a Carter contra o muro e situou os seus compañeiros do mellor xeito posíbel, coa antiga lápida

preparada para asestar un golpe mortal en canto o inimigo se deixase ver. Os ghouls poden ver na escuridade, así que a situación non era tan mala como sería de acharse Carter só. Pasado outro intre, o repenicar duns pezuños revelou que, cando menos, unha besta estaba a baixar, e o ghoul que portaba a lápida preparou a arma para o golpe desesperado. De súpeto, dous ollos dun amarelo avermellado escintilaron nas proximidades e a respiración do lívido fíxose audíbel sobre as pisadas. En canto saltou ao banzo que estaba xusto sobre os ghouls, estes proxectaron a antiga lápida cunha forza tan prodixiosa que só se ouviu un folguexo afogado antes de que a vítima se esborrallase nunha noxenta morea de membros. Semellaba que estaba soa, así que logo dun momento de escoita os ghouls apalparon a Carter para lle indicar que continuase a marcha. Igual que antes, víronse obrigados a axudalo e el sentiuse feliz de abandonar o lugar da carnizaría onde os noxentos restos do lívido se espaxaran invisíbeis na escuridade.

Á fin os ghouls subiron o seu compañeiro até un relanzo e cando apalpou sobre a súa cabeza, Carter decatouse de que acadaran finalmente a inmensa trapela de pedra. Era impensábel abrir completamente aquela lousa, mais os ghouls tiñan a esperanza de a poder erguer o suficiente para pasar a lápida pola regaña a modo de cuña, o que permitiría a Carter saír pola fenda. Eles tiñan pensado baixar outra vez e volver a través da cidade dos gugs, pois eran criaturas moi esvaradías e descoñecían o camiño que levaba polo exterior até Sarkomand, coa súa porta ao abismo que gardan uns leóns alados.

Enorme foi a forza que tiveron que facer aqueles tres ghouls contra a rocha que había sobre eles, e Carter axudounos a empurrar con todas as enerxías que tiña. Decidiron que o bordo máis próximo ao último relanzo debía de ser o correcto, e sobre el exerceron toda a forza dos seus

músculos deshonestamente alimentados. Após un breve intre apareceu unha regaña de luz e Carter, a quen encomendaran aquela tarefa, fixo escorregar a esquina da vella lápida pola fenda. A continuación sucedeu un forcexo imponente, aínda que sen resultados, polo que tiñan que volver intentalo desde o comezo cada vez que apancaban sen éxito coa lápida para abriren o portal.

De socato, o seu desespero multiplicouse por mil por mor dun son de pisadas que proviña de máis abaixo. Só era o resoar do cadáver do lívido que rodaba escaleiras abaixo, mais as posíbeis causas de tal movemento eran de todo menos alentadoras. Daquela, como os ghouls coñecían ben as actividades dos gugs, comezaron unha actividade frenética, polo que nun tempo sorprendentemente breve conseguiron manter a trapela alta dabondo como para que Carter puidese facer escorregar a lápida no oco e deixar unha xenerosa fenda aberta. Logo axudárono a saír ao exterior, deixando que subise nos seus gomosos ombreiros e guiando os seus pés até que puido tocar o bendito chan da zona superior do mundo do soño que se estendía no exterior. Só un intre máis tarde xa pasaran eles mesmos, apartaron a lápida e fecharon a gran trapela, xusto cando un arquexo comezaba a ser audíbel máis embaixo. Ningún gug pode saír por esa entrada a causa da maldición dos Grandes Deuses, así que Carter estarricouse tranquilo sobre a grosa e grotesca capa de fungos do Bosque Encantado, cheo de alivio, mentres que os seus guías se encrequenaron arredor á maneira en que os ghouls descansan.

Malia o estraño que resultaba aquel Bosque Encantado que xa atravesara tanto tempo atrás, semellaba agora un auténtico paraíso en comparación con aqueles abismos que acababa de deixar ás súas costas. Non había ningunha criatura viva arredor, pois os zoogs evitaban

medorentos a misteriosa porta, así que Carter preguntou aos ghouls polo rumbo que habían tomar a seguir. Non se atrevían a volver pola torre e o mundo da vixilia tampouco os atraeu demasiado cando souberon que debían pasar polos sacerdotes Nasht e Kaman-Thah, na caverna da chama. Daquela decidiron regresar por Sarkomand e a súa porta que leva ao abismo, malia que non tiñan nin idea de como chegar até alí. Carter lembrou que se achaba no val que se estende baixo a meseta de Leng e tamén lembrou que vira en Dylath-Leen un vello mercador de aspecto sinistro e ollos resgados do que se contaba que comerciaba con Leng, polo que aconsellou os ghouls que se dirixisen a aquela cidade a través dos campos de Nir e o Skai e seguindo o curso dese río até a desembocadura. Todos decidiron facelo e non perderon tempo en emprender a marcha, pois a escuridade cada vez máis mesta prometía unha longa noite de travesía. Carter estreitou as gadoupas daquelas repulsivas bestas en agradecemento pola súa axuda e enviou a súa gratitude tamén á criatura que noutro tempo fora Pickman, mais non puido evitar suspirar aliviado cando as perdeu de vista. Pois un ghoull é un ghoull, no mellor dos casos unha desagradábel compañía para un ser humano. Logo disto Carter dirixiuse ao estanque do bosque, limpou o mofo do mundo interior que o cubría e volveu vestir a roupa que con tanto coidado levara nun vurullo todo aquel tempo.

Era noite fecha agora naquel estarrecedor bosque inzado de árbores monstruosas, mais grazas á fosforescencia podíase camiñar tan ben como se fose de día, polo que Carter tomou o ben coñecido camiño que levaba a Celephais, en Ooth-Nargai, alén dos Outeiros Tanarianos. E mentres camiñaba pensou na cebra que deixara atada nun freixo raquíptico do monte Ngranek, na moi afastada Oriab, tantos eóns atrás, e preguntouse se algún recolledor de lava a alimentara e a ceibara. E

preguntouse tamén se volvería algunha vez a Baharna para pagar a cebra que fora asasinada pola noite naquelas antigas ruínas da ribeira do Yath, e se o vello taberneiro o lembraría. Tales foron os pensamentos que o asaltaron unha vez retornado á zona superior da Terra dos Soños.

Mais de súpeto o seu avance viuse detido por un son procedente dunha grande árbore oca. Evitara pasar polo gran círculo de pedras, pois non lle apetecía falar cos zoogs, mais polo visto os particulares asubíos que saían daquela xigantesca árbore indicaban que se estaba a celebrar un importante concilio nese momento. Cando se aproximou un pouco máis reparou en que o ton denotaba unha discusión tensa e acalorada, e non pasou moito tempo até que se decatou dos asuntos que se estaban a tratar. O que estaba a ser sometido a debate na asemblea soberana dos zoogs non era outra cousa que a guerra contra os gatos. Todo o asunto viña da desaparición do grupo que seguira a Carter até Ulthar e ao que os gatos con xustiza castigaran polas súas maliciosas intencións. Sufriran por aquel asunto durante un longo tempo, mais agora, durante o último mes, os zoogs, armados de valor, estaban a piques de dar un golpe definitivo contra toda a tribo dos felinos cunha serie de ataques por sorpresa nos que habían coller desprevidos gatos solitarios ou pequenos grupos, sen deixarlles aos milleiros de michos de Ulthar unha soa oportunidade de reaccionar e mobilizarse. Este era o plan dos zoogs e Carter entendeu que debía frustralo antes de continuar coa súa gran procura.

Logo, con moita cautela, Randolph Carter saíu até o linde do bosque e fixo a chamada do gato sobre os campos iluminados polas estrelas. Unha enorme gata dunha granxa próxima ouviu o aviso e difundiuo por todos os campos que se estendían leguas e leguas, aos guerreiros grandes e pequenos, os negros, grises, atigrados, brancos,

amarelos e mesturados, e o aviso chegou até Nir e ao outro lado do Skai, mesmo a Ulthar, onde os numerosos gatos que a habitan chamaron a coro e formaron unha columna para iniciar a marcha. Foi unha sorte que a lúa non estivese alta, pois se así fose os gatos non estarían na terra. Con choutos veloces e silenciosos, baixaron de cada cheminea e cada tellado e converxeron nun enorme mar de pelo que cruzou a chaira até o linde do bosque. Carter estaba alí para lles dar a benvinda e a visión duns gatos tan fermosos e saudábeis foi toda unha alegría para os seus ollos, logo das cousas que tivera que contemplar e coas que tivera que camiñar polo abismo. Sentiuse reconfortado ao volver ver encabezando o destacamento de Ulthar o seu venerábel amigo que había tempo o rescatara, que agora levaba un colar indicativo do seu rango arredor do pescozo lustroso e tiña os bigotes nun ángulo marcial. E mellor aínda, un dos subtenentes daquela exército era un vivaz gato novo que non se trataba doutro que do cachorro que atopara na taberna e ao que dera un prato de rica nata naquela tan afastada mañá na cidade de Ulthar. Agora era un micho robusto e prometedor, que se puxo a rosmar cando o seu amigo lle estreitou a pouta. O seu avó díxeralle que o estaba a facer moi ben no exército e que quizais logo dunha campaña máis podería ascender a capitán.

Carter explicou daquela o perigo que sufría a tribo dos gatos, quen o recompensou cun coro de rosmidos de gratitude que viñan de todos os lados. En compañía dos xenerais, preparou un plan de acción instantánea que implicaba marchar axiña sobre o concilio dos zoogs e sobre outras fortalezas coñecidas destas criaturas para se anticiparen así aos ataques sorpresa destes e para os forzar a negociar antes de que puidesen mobilizar o seu exército. Logo, sen perder nin un só intre, aquel enorme océano de gatos alagou o Bosque Encantado e rodeou a

árbore do concilio e o gran círculo de pedras. Os sons subiron até un ton de pánico cando o inimigo viu os invasores, e houbo ben pouca resistencia entre os furtivos e curiosos zoogs. Ao veren que os atacaran antes de tempo, tornaron a vinganza pola autopreservación.

A metade dos gatos estaban sentados agora nun círculo que rodeaba os zoogs cativos, cun corredor aberto polo que ían entrando máis e máis prisioneiros acompañados por outros gatos que viñan doutras partes do bosque. Finalmente discutiron os termos do armisticio e Carter serviu de intérprete. Decidiron que os zoogs habían seguir sendo unha tribo libre coa condición de daren aos gatos un gran tributo de pitas de monte, codornices e faisáns. Doce zoogs novos de familias nobres pasarían a ser reféns e serían custodiados no Templo dos Gatos de Ulthar, e os vencedores deixaron claro que calquera desaparición de felinos nas fronteiras cos dominios dos zoogs traería consecuencias inmediatas de alta gravidade para estas criaturas. Unha vez acordados estes asuntos, os gatos romperon filas e permitiron aos zoogs marchar aos seus respectivos fogares, cousa que apuraron a facer con máis dunha malhumorada mirada de esguello.

Logo o vello xeneral dos gatos ofreceu a Carter unha escolta a través do bosque até calquera punto ao que quixese chegar, pois supuña que os zoogs albergarían un fero resentimento contra el por frustrar a súa empresa bélica. Este aceptou a oferta con gratitude, non só pola seguridade que supuña, senón tamén porque gustaba da simpática compañía deses animais. Daquela, rodeado dun agradábel e rebuldeiro rexemento, puido relaxarse despois de cumprir o seu labor, e Randolph Carter camiñou con dignidade polo Bosque Encantado e fosforescente inzado de árbores titánicas, e falou da súa procura co vello xeneral e co seu neto mentres que o resto do grupo se dedicaba a dar fantásticos

pinchacarneiros ou a perseguir as follas que caían das árbores e que o vento arrastraba entre os fungos daquel chan primordial. O vello gato díxolle que ouvira falar moito sobre a descoñecida Kadath, no deserto frío, mais que non sabía onde se achaba. Mais en canto á marabillosa cidade do solpor, nunca tal cousa ouvira, aínda que de boa gana faría chegar a Carter calquera cousa que puidese ouvir sobre ela.

Confiou ao buscador algunhas palabras secretas de gran valor entre os gatos da Terra dos Soños e recomendoulle especialmente que fose falar co vello líder dos gatos de Celephais, lugar ao que se dirixía. O vello micho, do que Carter xa ouvira falar algo, era un honrado maltés, e a súa influencia había resultar decisiva en calquera transacción que quixese realizar. Xa amañecía cando chegaron ao linde do bosque e Carter despediuse dos seus amigos moi apesarado. O novo subtenente que antes coñecera como un pequeno cachorro seguiríao de boa gana, de non ser porque o vello xeneral llo prohibira, pois aquel austero patriarca insistiu en que o camiño do seu deber achábase coa súa tribo e co seu exército. Daquela Carter emprendeu só a marcha sobre os campos dourados que se estendían cheos de misterio xunto ao río flanqueado por salgueiros e os gatos regresaron ao bosque.

O viaxeiro coñecía ben aquelas terras de xardíns que se estenden entre o bosque e o mar Cerenario, e seguiu alegremente o curso cantareiro do Oukranos, que marcaba o seu rumbo. O sol ergueuse sobre os suaves outeiros cubertos de bosque e prado e fixo brillar as cores dos milleiros de flores que tapizaban cada valgada e cada monte. Sobre toda esta rexión flota unha brétema máxica que retén a luz do sol un pouco máis que no resto dos lugares, e tamén un pouco máis da música estival dos paxaros e as abellas, co que os humanos camiñan por

ela como se dun país de fadas se tratase e senten unha alegría e unha emoción maiores do que poden lembrar despois.

Ao mediodía chegou a Kiran, onde as terrazas de xaspe baixan polo bordo do río e conducen até un templo onde o rei de Ilek-Vad acode desde o seu afastado reino do mar do Solpor unha vez ao ano, montado no seu palanquín de ouro, para pregar ao deus do Oukranos, que lle cantaba na súa xuventude, cando vivía nunha granxa da súa ribeira. Ese templo está todo construído en xaspe e esténdese por todo un acre de terreo coas súas murallas e claustros, as súas sete torres rematadas en pináculos e o seu altar central, onde o río entra a través dunhas canles ocultas e o deus canta suavemente na noite. Moitas veces a lúa ouve unha estraña música que provén deses claustros, terrazas e pináculos, mais se se trata da canción do deus ou do canto dos seus misteriosos sacerdotes é algo que só o rei de Ilek-Vad pode dicir, pois só el entrou nese templo e viu os sacerdotes. Agora, na somnolencia do día, ese santuario labrado en xaspe estaba silencioso, e Carter ouviu só o murmurio dunha gran corrente e o zunido dos paxaros e as abellas mentres avanzaba baixo aquel sol encantado.

O peregrino camiñou toda a tarde por prados perfumados e ao abrigo dos outeiros a carón do río, zarrapicados por pequenas granxas de teito de palla e templos dedicados a deuses benévolos, labrados en xaspe e crisoberilo. Ás veces camiñaba a carón da ribeira do Oukranos e chifraba aos peixes vivaces e iridescentes daquela corrente cristalina, e outras veces facía paradas entre as xunqueiras que asubiaban ao vento e enxergaba o gran bosque escuro do outro lado, cuxas árbores baixaban xusto até a auga. En soños anteriores vira algúns buopoths, pesados e tímidos, saír silenciosamente do bosque para beber no río, mais desta volta non puido albiscar ningún. Máis adiante parou un intre para

contemplar un peixe carnívoro cazar un paxaro pescador, que atraera á auga ensinando as súas tentadoras escamas baixo a luz do sol, e enganchara o peteiro da súa presa cos súa enorme boca, cando o cazador alado pretendía precipitarse sobre el.

Contra o serán subiu a unha elevación baixa e herbosa e contemplou ante el as mil torres douradas de Thran que escintilaban no solpor. As murallas de alabastro desta incríbel cidade son máis altas do que se pode crer, inclínanse cara a dentro na parte superior e están feitas dunha soa peza con medios que ningún humano coñece, pois son máis antigas que a propia memoria. Aínda que altas coas súas cen portas e as súas duascenas torretas, as torres amoreadas que gardan no interior, todas elas brancas baixo os seus pináculos dourados, son máis altas aínda, polo que a xente da chaira que rodea a cidade ás veces as ve erguerse no ceo brillando en todo o seu esplendor, ás veces esborranchadas na parte superior por retallos de nubes e brétema e ás veces borradas na parte baixa, cos seus impresionantes pináculos escintilando con liberdade sobre a borraxeira. E no lugar onde as portas de Thran dan ao río esténdense uns peiraos enormes feitos de mármore, onde se mexen ancorados galeóns suntuosos de cedro fragrante e calamandro, e uns estraños mariñeiros barbudos sentan sobre bocois e fardos marcados cos xeroglíficos de lugares moi afastados. Terra dentro, máis alá das murallas, esténdense os labradíos, onde unhas pequenas granxas brancas dormen entre os pequenos outeiros, e uns carreiros estreitos con moitas pontes de pedra serpean alegres entre os ríos e os xardíns.

Carter camiñou no serán por esta terra verde e desde o río contemplou a luz do solpor iluminar os magníficos pináculos dourados de Thran. E xusto á hora do crepúsculo chegou até a porta sur, onde

unha sentinela de uniforme vermello o retivo até que lle relatou tres soños marabillosos, co que probou ser un soñador merecedor de camiñar polas misteriosas e amplas rúas de Thran e de visitar os bazares onde se venden as mercadorías dos galeóns ornados. Logo penetrou naquela cidade incríbel a través dunha muralla tan grossa que a entrada era un auténtico túnel, e avanzou por unhas rúas moi estreitas e cheas de curvas que rodeaban as torres do porto. As xanelas, dotadas de balconada e reixa, deixaban ver as luces do interior, e un son de laúdes e gaitas saía con timidez dos patios interiores onde gurgullaban as fontes de mármore. Carter coñecía o camiño, así que se dirixiu cara ao río por unhas aquelas máis escuras, onde nalgunha antiga taberna portuaria quizais atoparía os capitáns e mariños que coñecera noutro milleiro de soños. Daquela mercou a súa pasaxe até Celephais a bordo dun gran galeón de cor verde, e alí pasou a noite seguinte nunha seria conversa co venerábel gato da taberna, que capelexaba adurmiñado ante unha enorme cheminea e soñaba con antigas guerras e con deuses esquecidos.

Pola mañá Carter subiu a bordo do galeón que se dirixía a Celephais e ficou sentado na proa mentres soltaban as amarras para comezaren a gran travesía polo mar Cerenario. Durante moitas leguas, as ribeiras eran moi semellantes ás de Thran, con algún que outro estraño templo que se erguía nos outeiros afastados, na ribeira dereita, e unha aldeíña adurmiñada que despregaba ao sol os seus tellados vermellos e de augas pronunciadas. Sempre consciente da súa procura, Carter interrogou os mariños sobre a xente que coñeceran nas tabernas de Celephais, e preguntoulles polos nomes e os costumes dos estraños homes de ollos oblicuos, orellas de lóbulos grandes, narices finos e queixelos afiados, que chegaban en barcos escuros desde o norte e comerciaban con ónix a cambio de tallas de xade, fío de ouro e

pequenos paxaros cantores de penas rubias de Celephais. Os mariños non sabían demasiado sobre esa xente, agás que falaban máis ben pouco e que infundían certo temor entre os demais.

A súa afastada terra de orixe chamábase Inquanok, e poucos querían embarcarse cara a alí, pois tratábase dun lugar frío sumido na penumbra e dicían que se achaba preto da desagradábel Leng, malia que unhas montañas infranqueábeis se erguían do lado en que se dicía que se achaba a meseta, polo que ninguén podía asegurar se realmente esta maligna meseta coas súas horribes aldeas de pedra e o seu mosteiro inmencionábel estaban realmente naquel lugar, ou ben se o rumor era só un medo que sentían as xentes amocadas durante a noite, cando aqueles formidábeis picos se recortaban negros contra a lúa nacente. Abofé que a xente chegara a Leng desde moi diferentes océanos. Aqueles mariños non sabían ren sobre as outras fronteiras de Inquanok e tampouco ouviran nada sobre o deserto frío nin sobre Kadath a Descoñecida, agás algún que outro rumor. E da marabillosa cidade do solpor que Carter procuraba tampouco sabían absolutamente nada. Daquela o viaxeiro non preguntou máis sobre lugares distantes e aforrou o seu tempo até que puidese falar con aquelas xentes estrañas que viñan da fría e escura Inquanok e que eran descendentes dos deuses que gravaran os trazos da súa faciana no Ngranek.

Nas últimas horas do terceiro día o galeón chegou ás curvas do río que atravesa as perfumadas xunglas de Kied. Aquí Carter desexou desembarcar, pois entre a espesura tropical descansan marabillosos palacios de marfil, solitarios e intactos, onde noutro tempo viviron fabulosos monarcas dunha terra cuxo nome está esquecido. Os meigallos dos Antigos manteñen estes lugares intactos e ceibes do efecto do tempo, pois está escrito que un día os precisarán outra vez. As

caravanas de elefantes albiscáronos algunha vez desde a distancia baixo o lugar, mais ninguén se atreve a se aproximar a eles por medo dos gardiáns que os manteñen enteiros. Mais o barco continuou a travesía e a escuridade varreu a luz do día e as primeiras estrelas capelexaron respostas ás fogueiras que comezaron a se acender nas ribeiras mentres a xungla ficaba atrás, deixando só a súa fragancia como recordo. E durante toda a noite o galeón avanzou rodeado de misterios nunca vistos nin sospeitados. Dunha volta o vixía avisou de que se albiscaban lumes nos outeiros do leste, mais o adormecido capitán dixo que o mellor era non miralos durante moito tempo, pois estaba pouco claro quen ou que os acendera.

Pola mañá o río ancheara moito e Carter soubo polas casas que se despregaban ao longo das ribeiras, que estaban preto da gran cidade comercial de Hlanith, no mar Cerenario. Nela as murallas son de rugoso perpiaño e as casas teñen fantásticas bufardas. A xente de Hlanith é máis semellante á do mundo da vixilia que ningún outro habitante da Terra dos Soños, así que o único interese que ten a vila é o comercio, aínda que o bo traballo dos seus artesáns está bastante valorado. Os peiraos de Hlanith son de carballo, e alí amarrou rapidamente o galeón mentres o capitán baixaba a terra para comerciar nas tabernas.

Carter baixou tamén a terra e percorreu con curiosidade as calzadas fendidas de sucos, onde transitaban carros de bois e vendedores que anunciaban as súas mercadorías a berros na porta dos seus bazares. As tabernas de mariños estaban todas moi próximas aos peiraos, nunhas quellas empedradas e sucias polo salitre que deixaba a marea alta, e tiñan un aspecto extremadamente antigo, cos seus teitos baixos denegridos e as súas xanelas averdadas en forma de ollo de boi. Os vellos mariños, que frecuentaban aquelas tabernas, falaban a miúdo de

portos afastados e relataban moitas historias sobre os estraños habitantes da escura Inquanok; mais polo xeral pouco engadiron ao que xa lle contaran os tripulantes do galeón. Por último, logo de descargar e cargar de novo, o barco partiu cara ao poñente, e as altas murallas e as bufardas de Hlanith fóronse facendo miúdas ao lonxe, mentres a última luz do día lles confería un encanto e unha beleza que a man do ser humano non é quen de dar.

Dúas noites e dous días navegou o galeón polo mar Cerenario, sen avistar terra e sen cambiar saúdos máis que cun navío solitario. E no segundo día, pouco tempo antes do solpor, avistaron o pico nevado de Aran coas súas abas cubertas de xinkgos cimbreantes, e Carter comprendeu que estaban a chegar ao país de Ooth-Nargai e á maravillosa cidade de Celephais. Deseguido apareceron os brillantes minaretos daquela vila fabulosa, o mármore das súas murallas rematadas por estatuas de bronce e a gran ponte de pedra que se estende onde o Naraxa se xunta co mar. Logo apareceron os suaves outeiros que se elevan tras da cidade, os bosques, os xardíns de asfódelos cos seus mil fornelos, as cabanas e, ao fondo de todo, o cordal purpúreo de Tanaria, poderosa e mística, tras do cal se abren os camiños prohibidos que conducen ao mundo da vixilia e a outras rexións do país do soño.

O porto estaba inzado de galeras pintadas, algunhas das cales procedían de Serannia, cidade de mármore e nubes que se acha nos espazos etéreos, alén da liña que xunta o mar co ceo; outras viñan de lugares máis sólidos do País dos Soños. O temoneiro abriuse camiño entre todos os navíos até os peiraos que arrecendían a especias, e os mariños amarraron alí o galeón ás escuras, mentres as innumerábeis luces da cidade comezaban a tremelucir sobre a auga. Eternamente nova semellaba esta cidade inmortal de fantasía, porque o tempo alí non ten

poder destrutor ningún. E a cidade de turquesa de Nath-Horthath é como sempre foi, e os seus oitenta sacerdotes coroados de orquídeas son os mesmos que a edificaron hai dez mil anos. Aínda brilla o bronce das súas grandes portas e xamais sufriu deterioración ningunha o ónix dos seus pavimentos. E as enormes estatuas de bronce que adornan as súas murallas contemplan uns mercadores e uns condutores de camelos que son máis vellos que as mesmas lendas, aínda que xamais se tornase gris o pelo das súas barbas bifurcadas.

Carter non se puxo a buscar inmediatamente ningún templo nin palacio nin cidadela, senón que permaneceu xunto á muralla, preto do mar, entre mercadores e mariños. Cando se fixo tarde de máis para escoitar historias e relatos, procurou unha antiga taberna que xa coñecía e descansou soñando cos deuses da ignorada Kadath, aos que buscaba. Ao día seguinte percorreu os peiraos na procura dalgún daqueles misteriosos mariñeiros de Inquanok, mais dixéronlle que agora non había ningún por alí, xa que as súas galeras non habían aportar como mínimo en dúas semanas. Porén, achou un mariñeiro thoraboniano que estivera en Inquanok e traballara nas canteiras de ónix daquela escura cidade. Este confesoulle que, abofé, ao norte da rexión habitada se estendía un deserto que todo o mundo parecía temer e evitar. O thoraboniano opinaba que o devandito deserto rodeaba os últimos contrafortes dos infranqueábeis picos centrais da terríbel meseta de Leng, e que esta era a razón pola que a xente lle temía. No entanto, admitiu que os habitantes tamén facían alusións non moi claras a presenzas malignas e a sentinelas abominábeis. Non podía dicir se este deserto era ou non a fabulosa inmensidade fría na que se achaba Kadath a Descoñecida, mais parecíalle pouco probábel que tales presenzas e sentinelas, se existían, estivesen alí sen motivo.

No día seguinte Carter subiu pola rúa dos Alicerces até o templo de turquesa e falou co Sumo Sacerdote. Aínda que en Celephais se adora especialmente a Nath-Horthath, nas oracións diarias mencionan todos os Grandes Deuses, e o sacerdote coñecía dabondo o talante e os hábitos destes. Como fixera Atal na afastada Ulthar, aconselloulle con forza que non tentase velos, pois afirmou que son irascíbeis e caprichosos, e que se achan baixo a estraña protección dos desalmados Deuses Outros do Exterior, cuxo espírito e mensaxeiro é Nyarlathotep, o caos que se arrastra. O celo con que ocultaban a marabillosa cidade do solpor demostraba claramente o seu desexo de que Carter non chegase a ela, e non se sabía con que ollos mirarían que un forasteiro desexoso de acadar fose até eles para lles facer un rogo. Ningún humano atopara xamais a cidade de Kadath no pasado, e era ben probábel que tampouco a atopase ninguén no futuro. Ademais, os rumores que corrían sobre o castelo de ónix dos Grandes Deuses non eran tranquilizadores, nin moito menos.

Logo de llo agradecer ao Sumo Sacerdote, coroado de orquídeas, Carter saíu do templo, na procura de certa carnizaría onde se vendía carne de ovella, pois alí vivía lustroso e contento o vello xefe dos gatos. Aquel micho digno e gris achábase deitado ao sol no lastrado de ónix, e cando o visitante se achegou saudouno con xesto lánguido. Mais cando Carter se presentou e repetiu o contrasinal que lle confiara o vello xeneral de Ulthar, o lustroso patriarca volveuse moi cordial e comunicativo, e contoulle moitos segredos que saben os gatos da costa de Ooth-Nargai. E, o que foi aínda máis interesante, contoulle tamén varios detalles que os gatos do porto de Celephais lle comunicaran, non sen certo temor, sobre as xentes de Inquanok, en cuxos barcos tenebrosos non quere navegar ningún gato.

Polo visto esa xente está envolvida nunha aura extraterreal, malia que non é esta a razón pola que os gatos non queren navegar nos seus buques. O motivo de que os eviten é que Inquanok alberga certas sombras que ningún gato pode aturar, de xeito que en todo ese reino, onde impera o frío crepuscular, xamais se ouven alegres miaños nin rosmidos cabo da lareira. Ninguén sabe se esas sombras corresponden a seres que cruzaron os infranqueábeis picos da meseta de Leng, de cuxa propia existencia se dubida, ou aos que penetran polo norte, procedentes do deserto frío. En calquera caso, sobre aquelas terras afastadas aboia un presaxio doutros mundos ou outras dimensións que non agrada aos gatos, pois estes animais son máis sensíbeis que os humanos a esas experiencias. Esta é a razón de que non queiran embarcarse nos barcos sombrizos que parten rumbo aos peiraos de basalto de Inquanok.

O vello xefe dos gatos díxolle tamén onde atopar o seu amigo, o rei Kuranés, que nos últimos soños de Carter reinara alternativamente no Palacio do Sete Delicias de Celephais, construído en cuarzo rosa, e no ameado castelo de nubes de Serannia, cidade que está pendurada do ceo. Polo visto xa non atopaba satisfacción naqueles lugares fabulosos e sentía unha nostalxia crecente polos cantís ingleses e polas terras baixas da súa infancia, onde existen aldeíñas de ilusión nas que, polas noites, se ouven tras das celosías das xanelas antigas cancións inglesas, e cuxos campanarios grises asoman por riba do verdor dos vales afastados. Kuranés non podía retornar a estas delicias do mundo da vixilia, porque o seu corpo morrera, mais conseguira unha compensación aceptábel ao soñar unha reconstrución da súa paisaxe natal xunto ao barrio oriental da cidade, onde os prados se estenden suavemente desde os cantís até o pé dos Outeiros Tanarianos. Alí vivía el, nunha mansión gótica de

pedra gris fronte ao mar, e tentaba convencerse de que era a antiga Trevor Towers, onde el e mais trece xeracións de antepasados viran a luz pola primeira vez. E na costa veciña reconstruíra unha aldeíña pesqueira de Cornualles, de canellóns tortuosos lastrados de pedra, e instalara nela xente con trazos marcadamente ingleses, aos que trataba sempre de inculcar o sotaque dos vellos pescadores daquela rexión, que tanta nostalxia evocaban nel. E no val próximo erixira unha grande abadía de estilo normando, cuxa torre podía contemplar desde a súa xanela, e arredor dela, no cemiterio que a rodeaba, soñara unhas lápidas cos nomes dos seus antepasados esculpidos na pedra, que el evocaba cuberta dunha carriza semellante á da vella Inglaterra. Aínda que Kuranés era monarca do País dos Soños e seus eran todos os imaxinábeis luxos e marabillas e toda a esplendorosa magnificencia dos soños, e aínda que dispuña a vontade de todas as éxtases e delicias, das novidades e os incentivos máis estraños e exóticos, de boa gana renunciaría para sempre a todo aquel poderío con tal de volver ser só por un día un raparigo daquela Inglaterra pura e tranquila, daquela antiga e amada Inglaterra que cicelara a súa alma e da cal sempre formaría parte.

Logo de se despedir do vello xefe dos gatos, Carter non tratou de buscar o palacio de cuarzo rosa, senón que se dirixiu ás portas orientais da cidade. Cruzou os campos sementados de margaridas e encamiñouse cara a unha torre aguzada que destacaba entre os carballos dun parque que ascendía até o bordo mesmo dos cantís. Chegou a un grande enreixado e nel atopou unha entrada flanqueada por unha casiña de garda de tixolo; e cando fixo soar a campá, non saíu coxeando ningún lacaiño ataviado e untuoso, senón un vello baixiño e estirado, vestido cunha blusa de obreiro, que se esforzaba por imitar o singular acento de

Cornualles. E Carter penetrou polo sombrizo carreiro que discorría entre unhas árbores moi semellantes ás de Inglaterra, e subiu polas terrazas que se abrían entre xardíns trazados como nos tempos da raíña Ana. Na porta, que como nos vellos tempos estaba flanqueada por uns gatos de pedra, foi recibido por un mordomo de enormes patillas e vestido de librea. Este conduciuno deseguido á biblioteca, onde Kuranés, señor de Ooth-Nargai e da parte do ceo que rodea Serannia, meditaba sentado xunto á xanela, mentres contemplaba a súa aldeíña pesqueira e estrañaba a súa vella ama de cría, que adoitaba rifarlle porque non estaba preparado a tempo para aquela odiosa reunión campestre na casa do vigairo, cando xa estaba a agardar a carroza, e a súa nai a piques de perder os nervios.

Kuranés, vestido cunha bata que os xastres londinienses puxeran de moda na súa mocidade, levantouse rapidamente para recibir o seu visitante, porque a presenza dun anglosaxón procedente do mundo da vixilia resultáballe entrañábel a el, aínda cando se tratase dun saxón de Boston, Massachusetts, e non de Cornualles. E faláron longo tempo sobre os vellos días e os dous atoparon moito que se contar, xa que ambos os dous eran antigos soñadores moi versados nas marabillas e nos sitios incríbeis. Kuranés, abofé, estivera alén das estrelas, no baleiro final, e dicíase que era o único que regresara de semellante viaxe no seu san xuízo.

Finalmente, Carter sacou a relucir o tema que lle interesaba e fixo ao seu anfitrión as preguntas que xa repetira tantas veces. Kuranés non sabía onde se atopaban nin Kadath nin a marabillosa cidade do solpor, mais sabía que os Grandes Deuses eran entidades demasiado perigosas para ir na súa procura, e que os Deuses Outros tiñan maneiras estrañas de os protexer contra toda curiosidade impertinente. Ouvira moitas

cousas sobre os Deuses Outros nas afastadas rexións do espazo, especialmente nunha zona na que non existen as formas e onde certos gases multicolores estudan os segredos máis recónditos. O gas violeta S'ngac contáralle cousas terribéis de Nyarlathotep, o caos que se arrastra, e aconselláralle que non se aproximase xamais ao baleiro central onde roe famento o sultán dos diaños, Azathoth, envolvido en tebras. Así mesmo, tampouco era prudente ter tratos cos Deuses Outros e, se denegaban con insistencia calquera acceso á marabillosa cidade do solpor, o mellor sería non continuar coa determinación de buscar devandita cidade.

Kuranes tamén dubidaba de que o seu convidado puidese tirar nada positivo de ir até aquel lugar, aínda cando conseguise entrar. El tamén soñara e suspirara durante longos anos pola encantadora Celephais e pola terra de Ooth-Nargai, e desexara vivamente a liberdade, a cor e a marabillosa experiencia dunha vida exenta de ataduras, de convencionalismos e estupideces. Mais agora que vivía nesta cidade e neste país, e era o rei de todo o que alcanzaba a vista, vía que a liberdade e a intensidade de vivir se esgotan axiña, e vólvense monótonas por falta de vinculación con sentimentos e lembranzas firmes. Era rei de Ooth-Nargai, pero isto non significaba nada, pois estrañaba tristemente as cousas familiares da Inglaterra que coñecera na súa afastada mocidade. Daría todo o daquel seu retiro por volver escoitar o distante repenicar das campás de Cornualles; e os mil minaretos de Celephais a cambio dos familiares tellados de pronunciadas augas da aldeíña próxima á súa casa natal. Por iso lle dixo ao seu hóspede que seguramente non atoparía naquela descoñecida cidade do solpor a felicidade que el procuraba, e que talvez sería mellor que a considerase como un soño esplendoroso e evanescente, porque

Kuranes visitara a Carter a miúdo nos vellos días da súa vida da vixilia e coñecía moi ben as encantadoras encostas da súa Nova Inglaterra natal.

Estaba certo de que finalmente o explorador acabaría suspirando por revivir as escenas da súa primeira infancia: o resplandor de Beacon Hill á tardiña, os altos campanarios e as rúas retortas e empinadas da fantástica cidade de Kingsport, os venerábeis tellados da antiquísima e enmeigada Arkham, as fermosas pradarias e os vales cruzados de serpeantes valos de pedra, e os tellados brancos das casas de campo que asomaban entre macizos de verdor. Todo isto lle dixo a Randolph Carter, mais el seguiu firme no seu propósito. E á fin cadaquén mantivo a súa propia convicción, e Carter regresou a Celephais polas portas de bronce e baixou pola rúa dos Alicerces até a vella muralla xunto ao mar, onde volveu conversar cos mariños que procedían de portos remotos, e agardou a que chegase o barco sombrizo da fría Inquanok, cuxos mariños e traficantes de ónix posúen un estraño aspecto e levan o sangue dos Grandes Deuses nas veas.

Unha noite estrelada en que o Luceiro vertía unha magnífica claridade sobre a dársena, aportou o barco que tanto agardaba, e os tripulantes e mercadores de estraño rostro foron aparecendo, solitarios ou en grupos pequenos, polas tabernas que se estenden ao longo dos peiraos. Resultaba apaixonante ver de novo nuns rostros vivos os trazos divinos da cara pétrea do Ngranek. No entanto, Carter non se apurou a falar con aquela xente silandeira. Aínda ignoraba se aqueles fillos dos Grandes Deuses serían altivos ou reservados de máis, ou que recordos vagos e magníficos gardarían na memoria. Mais estaba certo de que non era oportuno abordalos para falar da súa empresa ou para preguntar polo deserto frío que se estende ao norte das súas terras crepusculares. Falaban pouco cos demais clientes daquelas antigas tabernas portuarias,

e sentaban en grupos nos recunchos máis escuros do local para entoar cancións misteriosas de lugares descoñecidos, ou para se contaren relatos con acento estranxeiro, que en nada se parecía ao do resto do País dos Soños. E tan raras e excitantes eran aquelas cantigas e narracións que nos rostros dos que escoitaban podía adiviñarse todo o seu misterio, aínda cando as palabras non fosen máis que estrañas cadencias e vagas melodías para os ouvidos profanos.

Durante unha semana os mariños de Inquanok frecuentaron a taberna, mentres os traficantes trataban os seus negocios nos bazares de Celephais. Antes de partiren, Carter tomou unha pasaxe no seu barco sombrizo, explicando que era un antigo mineiro que traballara nas minas de ónix e que quería volver traballar nas súas canteiras. O barco era magnífico e estaba primorosamente labrado en madeira de teca con incrustacións de ébano e trazados de ouro, e o camarote que lle asignaron tiña cortinas de seda e veludo. Unha mañá, ao cambiar a marea, izaron as velas, subiron as áncoras e Carter, de pé no alto da popa, viu afundirse na distancia, bañados polos primeiros raios do sol, os dourados minaretas e as estatuas de bronce da cidade intemporal de Celephais, á vez que o cumio nevado do monte Aran se ía tornando máis e máis pequeno. Contra o mediodía só tiñan á vista o azul suave do mar Cerenario e unha galera pintada que, alá lonxe, navegaba rumbo a ese reino de Serannia onde o mar se xunta co ceo.

Chegou a noite na que tremelucían as estrelas e o escuro barco puxo proa ao Carro e á Osa Menor, que se mexía suavemente arredor do polo. E os tripulantes entoaron estrañas cancións de lugares descoñecidos, e foron subindo un por un ao castelo de proa, mentres os silandeiros vixías murmuraban vellos cantos e se asomaban á borda para contemplar como xogaban os peixes luminosos a carón da roda, baixo a

auga. Carter marchou durmir á media noite e ergueuse coas primeiras luces da mañá, para observar que o sol se achaba moito máis ao sur do que a el lle gustaría. E durante todo o día fixo progresos en canto á súa comunicación cos tripulantes do barco, pois moi aos poucos foinos facendo falar da súa fría terra crepuscular, da súa primorosa cidade de ónix e do seu temor aos elevados e infranqueábeis picos, alén dos que se estende, segundo din, a meseta de Leng. Os mariños confesáronlle que lamentaban moitísimo que os gatos non quixesen vivir na terra de Inquanok, e que estaban convencidos de que iso se debía á oculta proximidade de Leng. Do que non falaron foi do deserto de pedra que se estende ao norte, pois había algo inquietante arredor dese ermo e crían máis prudente non admitir a súa existencia.

Durante os días seguintes falaron das canteiras ás que Carter dicía que ía traballar. Había moitas, xa que non só toda a cidade de Inquanok estaba feita de ónix, senón que ademais destinaban grandes bloques puídos deste material aos mercados de Rinar, Ogrothan e Celephais, ou vendíanos alí mesmo a mercadores chegados de Thara, Ilarnek e Kadatheron, para os trocaren ás veces por fermosos obxectos procedentes daqueles portos fabulosos. E moi ao norte, case no deserto de xeo cuxa existencia non queren admitir as xentes de Inquanok, había unha canteira excepcional, moito máis grande que todas as demais; e dela extraéranse en tempos inmemoriais bloques tan prodixiosos e descomunais que os furados que deixaran facían arreguizar a quen os contemplaba. Ninguén sabía quen extraera aqueles bloques incríbeis nin onde foran transportados. Porén, consideraban que era mellor non pisar aquela canteira, porque era moi posíbel que aínda conservase algún vínculo con aqueles que un día traballaran nela. E a canteira inmensa quedara abandonada no crepúsculo e unicamente o corvo e o

lendario paxaro shantak aniñan nas súas inmensidades. Cando Carter ouviu iso sentiu unha enorme impresión, pois sabía por vellas lendas que o castelo que posúen os grandes Deuses no máis elevado de Kadath é de ónix.

Cada día era máis baixa a curva que o sol describía no ceo e as brétemas que se albiscaban desde a proa íanse facendo máis e máis mestas. E logo de dúas semanas, o sol deixou de saír por completo, e non contaron con máis luz que unha dubidosa claridade agrisada e crepuscular que se escoaba a través dunha bóveda de nubes eternas durante o día, e unha fría fosforescencia sen estrelas que se desprendía da cara inferior daquelas mesmas nubes pola noite. Ao vixésimo día avistaron un gran farallón rachado moi lonxe, que era o primeiro vestixio de terra que dexergaban desde que deixaran atrás o nevado cumio do Aran. Carter preguntou ao capitán o nome daquela rocha, mais dixéronlle que non tiña tal e que ningún barco se aproximaba xamais a ela por mor de certos ruídos que saían do seu interior durante a noite. E cando, despois de anoitecer, saíu daquela rocha granítica un constante ouveo de mágoa, Carter alegrouse de saber que non habían parar naquel lugar e de que a rocha non tivese nome. A tripulación rezou e cantou até afogar o ouveo e Carter tivo uns soños terribes nas primeiras horas da madrugada.

Dúas mañás despois de avistar a rocha ouveadora, apareceu, lonxe no oeste, unha formación de elevados cons cuxas cimas se perdían entre as nubes perpetuas daquel mundo crepuscular. Cando os albiscaron, os mariños entoaron alegres cancións e algúns axeonlláronse sobre cuberta para rezar, polo que Carter comprendeu que estaban a chegar á terra de Inquanok, e que non habían tardar en aportar nos peiraos de basalto da gran cidade que levaba o nome do país. Contra o mediodía apareceu o

escuro perfil da costa, e antes da tarde viron xurdir no norte as cúpulas bulbosas e as fantásticas agullas da cidade de ónix. Singular e estraña, aquela cidade arcaica erguíase amurallada tras dos espigóns do porto, e era toda dunha delicada cor negra adornada con volutas, estrías e arabescos de ouro. As súas casas eran altas e tiñan moitas xanelas; e as fachadas estaban decoradas con flores esculpidas e motivos cuxa escura simetría cegaba os ollos coa súa beleza, máis fantástica que a luz. Algunhas estaban coroadas de inchadas cúpulas que remataban en puntas afiadas, outras eran pirámides graduadas rematadas por minaretes que puñan de manifesto unha imaxinación alén do críbel. As murallas eran baixas e contaban con numerosas portas, cada unha das cales estaba coroada por un grande arco moito máis alto que as ameas do propio muro, rematado pola cabeza dun deus, tallada coa mesma perfección que o rostro monstruoso do afastado Ngranek. Nun outeiro do centro da cidade erguíase unha torre de dezaseis lados cuxas proporcións eran aínda maiores que as dos demais edificios, e cuxo altísimo campanario acababa nun chapitel que sustentaba unha pesadísima cúpula. Os mariños dixeron que aquel era o Templo dos Antigos, gobernado por un Sumo Sacerdote xa vello e triste por tantos segredos misteriosos.

De tempo en tempo, o tanxido dunha estraña campá estremecía o ar da cidade de ónix; e cada badalada era contestada por uns sons místicos que executaba un conxunto de cornos, violas e voces. E dunha ringleira de trípodas que se aliñaban nunha galería rodeando a elevada cúpula do templo abrollaba nalgúns momentos un resplandor de lume; pois debe dicirse que os sacerdotes e os moradores desta cidade son prudentes observadores dos seus ritos primordiais e fieis conservadores dos himnos dos Grandes Deuses, tal e como se conservan en certos

pergameos máis antigos aínda que os *Manuscritos Pnakóticos*. Cando o barco cruzou o inmenso dique de basalto e entrou no porto, fixéronse audíbeis os ruídos miúdos da cidade, e Carter viu numerosos escravos, mariños e mercadores polos peiraos. Os mariños e os mercadores tiñan o mesmo estraño rostro dos deuses, mais os escravos eran achaparrados, de ollos oblicuos e, polo que se dicía, viñeran atravesando a infranqueábel cadea de montes, ou se cadra evitándoa, desde os vales do outro lado da meseta de Leng. Os peiraos estendíanse fóra das murallas, e neles amoreábanse toda clase de mercadorías descargadas das galeras que alí fondeaban. Nun extremo había grandes depósitos de ónix, labrado ou sen labrar, en espera de ser embarcados con destino aos afastados mercados de Rinar, de Ogrothan e de Celephais.

Aínda non comezara a anoitecer cando o escuro barco atracou nun peirao de pedra e todos os mariños e mercadores baixaron e penetraron na cidade por un pórtico de elevado arco. As rúas da cidade estaban lastradas de ónix e unhas eran amplas e rectas, e outras retortas e estreitas. As casas da ribeira eran máis baixas que o resto, e sobre os arcos das súas portas estrañas había certos signos de ouro en honra dos deuses familiares que as favorecían. O capitán levou a Carter a unha vella taberna onde se contrataban mariñeiros de países exóticos e prometeulle que no día seguinte lle había amosar os encantos da cidade crepuscular, e que o había levar á taberna que frecuentaban os mineiros, nas proximidades da muralla norte. E caeu a noite, e acendéronse as lampadiñas de bronce, e os mariños daquela taberna entoaron cancións de lugares moi afastados. Mais cando o tanxido da gran campá do máis alto campanario vibrou por toda a cidade e o son dos cornos e as violas acompañado de cánticos e coros se elevou en misteriosa resposta, todos calaron e se inclinaron en silencio, até que se apagou o último eco. Esta

é unha das rarezas e prodixios da escura cidade de Inquanok, cuxos habitantes temen descoidar os seus ritos por medo a que se abatan sobre eles unha maldición e unha vinganza insospeitadamente próximas.

Nun recanto escuro daquela taberna Carter viu unha silueta achaparrada que o impresionou desagradabelmente. Tratábase, sen dúbida, daquel mercador de ollos resgados que vira nas tabernas de Dylath-Leen do quen dicían que traficaba cos terríbeis poboados de pedra de Leng, xamais visitados por persoas no seu san xuízo, e cuxos lumes malignos se albiscan de lonxe na noite. Tamén se dicía daquel individuo que tiña tratos con ese gran sacerdote indescritíbel que oculta o seu rostro baixo unha máscara de seda e vive solitario nun mosteiro prehistórico de pedra. Os ollos deste home amosaran un brillo especial de intelixencia a vez que ouvira a Carter preguntarlles aos mercadores de Dylath-Leen pola inmensidade fría e a cidade de Kadath. E en realidade, a súa presenza agora na escura e encantada cidade de Inquanok non tiña nada de tranquilizadora. Antes de que Carter puidese dirixirlle a palabra desapareceu furtivamente da taberna e os mariños dixéronlle despois que viñera nunha caravana de iacs procedente dalgún lugar non ben determinado, cargada de colosais e moi sabedeiros ovos dos fabulosos paxaros shantaks para os trocar polas finas copas de xade que outros mercadores traían de Ilarnek.

Na mañá seguinte o capitán levou a Carter polas rúas de ónix de Inquanok, escuras baixo o ceo crepuscular. As portas taraceadas e as fachadas cubertas de frescos e baixorrelevos, as balconadas labradas e os miradoiros acristalados, resplandecían cun encanto misterioso e sombrizo, e a cada paso abríanse ante eles novas prazas adornadas de negros alicerces, columnatas e estatuas de seres estraños, á vez humanos e fabulosos. Case todas as perspectivas, xa fosen de rúas longas e rectas

ou de canellóns laterais, e as cúpulas bulbosas, as agullas de campanario e os tellados cubertos de arabescos, eran extremadamente fantásticos e belos. Mais nada resultaba tan fabuloso como a maxestosa mole central do gran Templo dos Antigos: a inmensa torre de dezaseis caras, todas elas esculpidas, coa súa cúpula achatada e o seu elevadísimo campanario coroado por un chapitel que destacaba por riba de todos os edificios. E cara ao leste, moi lonxe dos muros da cidade, máis aló dos vastos pasteiros, elevábanse as abas agrisadas daqueles picos infranqueábeis tras dos que, segundo se dicía, xacía a espantosa meseta de Leng.

O capitán conduciu a Carter a aquel templo imponente que rodea un xardín tapiado nunha gran praza circular de onde parten as rúas como os raios dunha roda. As sete portas do xardín, cos seus elevados arcos coroados de rostros esculpidos como os das portas da cidade, están sempre abertas e as xentes pasean respectuosas polos carreiros lousados e polos camiños flanqueados de bustos extravagantes e de altares consagrados ás divindades menores. Hai alí chafarices, estanques e fontes de ónix onde se reflicten as chamas dos trípodas que con frecuencia se acenden na elevada terraza; e nas súas augas axítanse uns peixiños luminosos traídos polos mergulladores das rexións máis profundas do océano. Cando o grave tanxido da campá do templo fai estremecer o ar quedo do xardín e da cidade toda, e a resposta de cornos, violas e cánticos xorde dos sete recintos que flanquean as portas do xardín, polas sete portas do templo emerxen as longas columnas dos sacerdotes encarrapuchados, envolvidos en negras roupaxes, que portan nas mans grandes cuncos dourados dos que emana un vapor singular. E as sete columnas discorren en fila de a un, camiñando todos coas pernas estricadas e sen dobrar os xeonllos até os sete recintos, onde desaparecen para non volveren saír. Contan que uns pasadizos

subterráneos comunican estes recintos co templo, e que as longas ringleiras de sacerdotes volven ao templo por ese camiño. Tamén murmuran que hai unhas escaleiras de ónix que descenden a unhas profundidades cuxos misterios non se revelaron xamais. E hai mesmo quen insinúa que eses sacerdotes encarrapuchados non son seres humanos.

Carter non entrou no templo porque a ninguén lle está permitido facelo, agás ao Rei do Veo. Pero antes de saír do xardín soou a campá, e ouviu o seu tanxido vibrante e enxordecedor, e o resón de cornos, violas e cánticos que proviña dos recintos que estaban xunto ás portas. E comezaron a desfilas polas sete grandes avenidas, co seu paso singular, as longas ringleiras de sacerdotes portadores de cornos, que provocaron no viaxeiro un malestar que ningún sacerdote humano podería causarlle xamais. Cando desapareceu o último, o capitán e mais el marcharon do xardín e viron ao pasar unha mancha que ficara no lastrado, dalgunha substancia que caera dos cuncos. Ao capitán non lle gustou nada aquela mancha, así que urxiu a Carter a marcharen sen máis tardanza a visitar o outeiro onde se eleva o marabilloso palacio de múltiples cúpulas, onde mora o Rei do Veo.

As rúas que conducen ao palacio de ónix son todas empinadas e estreitas, agás unha larga e retorta pola que o rei e os seus acompañantes cabalgan sobre iacs. Carter e o seu guía subiron por un canellón cheo de banzos, entre muros labrados que ostentaban estraños signos trazados en ouro, e pasaron por baixo de balcóns e miradoiros de onde saían ás veces melodías e efluvios de fragancias exóticas. Ante eles seguían a se elevar os muros titánicos, os imponentes contrafortes, e as amoreadas e bulbosas cúpulas polas que é tan famoso o palacio do Rei do Veo. E finalmente cruzaron por baixo dun grande arco de cor negra e

desembocaron nos xardíns de recreo do rei. Alí Carter detívose marabillado por tanta beleza: as terrazas de ónix e os paseos bordeados de columnas, os alegres parterres e as delicadas sebes floridas, as rubideiras abrazadas a celosías douradas, as urnas de bronce e os trípodas de primorosos baixorrelevos, as fantásticas estatuas ergueitas en pedestais de mármore veado, as fontes de fondo de basalto en cuxas augas rebulían peixiños luminosos, os fornelos diminutos cheos de iridescentes paxaros cantores, construídos no alto de columnas esculpidas, os marabillosos relevos das grandes portas de bronce e as parras florecentes que rubían por toda a superficie dos muros brunidos, uníanse para formaren un escenario cuxa beleza superaba calquera realidade até o punto de parecer case fabulosa aínda no propio País dos Soños. Todo escintilaba como unha visión gloriosa baixo o ceo gris do crepúsculo, e fronte a todo iso alzábase a magnificencia do palacio coas súas cúpulas e esculturas, e o perfil fantástico dos afastados picos infranqueábeis á dereita e ao fondo. E os paxariños e as fontes cantaban eternamente, mentres o perfume de flores exóticas se estendía como un veo por todo aquel xardín incríbel. Non había alí máis seres humanos ca eles os dous, e Carter sentiu ledicia de que así fose. Logo baixaron outra vez polo canellón de banzos de ónix, porque a ningún visitante lle está permitida a entrada ao palacio, e non cómpre demorarse enxergando a gran cúpula central, pois contan que nela se aloxa o primixenio antecesor de todos os míticos paxaros shantaks, e este pode enviar estraños soños aos curiosos.

Máis tarde o capitán levou a Carter ao barrio norte da cidade, próximo á Porta das Caravanas, onde se achan as tabernas que frecuentan os mercadores das caravanas de iacs, así como os mineiros das canteiras de ónix. E alí, nunha taberna de teito baixo, entre

traballadores de canteiras, despedíronse: o capitán marchou atender os seus negocios e Carter estaba impaciente por parolar cos mineiros sobre aquelas misteriosas rexións do norte. A taberna estaba ateigada de xente e o viaxeiro non agardou moito tempo para se dirixir a algúns daqueles homes. Presentouse dicindo que era un antigo mineiro de ónix e que desexaba coñecer algúns detalles das canteiras de Inquanok. Mais a información que obtivo non engadiu gran cousa ao que xa sabía, porque os mineiros eran tímidos e evasivos no que se refire ao frío deserto do norte e á canteira que xamais visitan os seres humanos. Tiñan medo dos lendarios emisarios que viñan desa parte das montañas, onde se di que se acha a meseta de Leng, e das presenza malignas e as abominábeis sentinelas que velan no norte por entre as rochas. E dicían, non sen certo temor, que os paxaros shantaks non son criaturas benéficas e normais e que, en definitiva, era unha sorte que ninguén vise xamais ningún exemplar, xa que ao lendario antecesor dos shantaks que habita na cúpula real aliméntano na escuridade máis absoluta.

No día seguinte Carter alugou un iac coa escusa de que desexaba visitar as distintas minas e visitar as granxas espaxadas e as afastadas aldeñas de ónix do país de Inquanok, e encheu até arriba as enormes alforxas de coiro, disposto a emprender a viaxe. Unha vez franqueada a Porta das Caravanas, a estrada seguía recta entre campos cultivados e multitude de estrañas casiñas de campo rematadas en cúpulas esmagadas. O explorador detívose nalgunhas delas para preguntar e unha das veces deu cun anfitrión tan adusto e reservado, dunha maxestividade e uns trazos tan asombrosamente parecidos aos do rostro do Ngranek, que no mesmo momento en que o viu tivo por certo que chegara ante a presenza dun dos Grandes Deuses en persoa, ou cando menos ante alguén por cuxas veas corrían nove décimas partes de

sangue divino, aínda que vivise entre os humanos. E ao se dirixir a aquel adusto e reservado campesiño, tivo moito coidado en falar ben dos deuses e en agradecer todos os favores que sempre lle concederan.

Aquela noite Carter acampou nun prado contiguo á estrada, baixo unha árbore lygath, en cuxo tronco atou o iac, e na mañá anovou a súa peregrinación cara ao norte. A iso das dez da mañá chegou á vila de Urg, de pequenas cúpulas, onde adoitan parar a repousar os traficantes e os mineiros de ónix, e onde aproveitan para se contaren as súas incidencias. Alí se detivo tamén el e deu unha volta polas tabernas até o mediodía. En Urg é onde a gran ruta das caravanas torce cara ao oeste en dirección a Selarn, mais Carter continuou cara ao norte pola ruta das canteiras. Durante toda a tarde estivo a viaxar por aquela senda ascendente, algo máis estreita que a gran calzada, que atravesaba unha rexión na que xa se vían máis rochas que campos cultivados. E á noitiña, os outeiros da esquerda convertéronse xa en negras penas de grande altura, e Carter comprendeu que estaba moi preto da conca mineira. Durante todo este tempo, as espidas abas dos montes infranqueábeis eleváronse á súa dereita, alá ao lonxe e, canto máis penetraba naquelas rexións, peores cousas ouvía dicir daqueles montes aos granxeiros, aos traficantes e aos carreteiros que conducían as súas pesadas carruaxes cargadas de ónix polos camiños.

A segunda noite acampou ao abeiro dunha enorme pena negra e houbo de atar o iac a unha estaca cravada no chan. Observou a inmensa fosforescencia das nubes naquela rexión setentrional, e máis dunha vez pareceulle ver recortarse contra elas certas sombras escuras. E no terceiro día chegou á primeira canteira de ónix e saudou os homes que traballaban alí con picos e ciceis. E antes de que a noite caese xa deixara atrás outras once canteiras. O terreo aquí era moi accidentado, con gran

cantidade de farallóns e rochas de ónix, e no chan non había ningunha clase de vexetación, senón só fragmentos enormes de rochas esparexidas pola terra negra, e os infranqueábeis cumios grises que se erguían espidos e sinistros á súa dereita. A terceira noite pasouna nun campamento de canteiros, cuxos lumes vacilantes lanzaban fantásticos reflexos sobre as brunidas penas do oeste. Cantaron moitas cancións e relataron moitas historias, e puxeron de manifesto tan insospeitados coñecementos sobre os tempos antigos e os hábitos dos deuses que Carter ficou convencido de que iso se debía ás lembranzas latentes que herdaran dos seus antepasados, os Grandes Deuses. Preguntáronlle onde se dirixía, non sen o advertir de que non debía penetrar demasiado no norte, mais el contestou que estaba a buscar novos xacementos de ónix e que non se arriscaría máis do que é habitual entre os prospectores. Pola mañá despediuse deles e seguiu o seu camiño cara ao tenebroso norte onde, segundo lle dixeron, atoparía a temida e xamais visitada canteira da que unhas mans máis antigas que as do ser humano arrincaran bloques prodixiosos. Pero, cando xa se volvía por última vez para lles dicir adeus, pareceulle ver aproximarse ao campamento a figura achaparrada do vello e esvaradío mercador de ollos oblicuos, cuxo suposto comercio cos seres de Leng era obxecto de dixomedíxomes na afastada Dylath-Leen. E isto non lle gustou nada.

Logo de cruzar dúas canteiras máis, a zona habitada de Inquanok chegou á súa fin. O camiño estreitouse e converteuse nun empinado carreiro de iacs flanqueado de penas sinistras e negras. Os picos distantes e austeros alzábanse á súa dereita, e a medida que Carter penetraba máis e máis naquela rexión inexplorada, todo se lle ía volvendo máis escuro e máis frío. Non tardou en comprobar que o negro carreiro carecía de pegadas e de pisadas de iacs e que, en efecto,

aqueles camiños desertos e estraños databan de tempos remotos. De cando en cando cruzaba grallando algún corvo ou ouvíanse fortes sons de ás tras dalgunha rocha, o que o facía pensar con inquietude nas lendas que corrían sobre os paxaros shantaks. No entanto, o esencial era que el estaba só coa súa laúda montura e o que o preocupaba era observar que o seu excelente iac se resistía cada vez máis a avanzar, máis predisposto a sobresaltarse ao menor ruído a cada momento que pasaba.

O carreiro estreitouse a continuación entre paredes negras e relucentes, e comezou a ascender por unha pendente máis pronunciada que a anterior. O chan era pouco seguro e o iac escorregaba a miúdo nas pedras soltas do propio carreiro. Logo de dúas horas, Carter descubriu ante si unha crista de contornos definidos, alén da que só se vía un tenebroso ceo gris, e sentiuse aliviado ante a perspectiva de atopar un treito chan ou costa abaixo. No entanto, non foi cousa doada coroar esa crista, xa que a pendente pronunciábase até se tornar case perpendicular, polo que resultaba moi perigosa por mor do grixo e as pedras soltas. Finalmente, Carter desmontou e, apoiando os pés o mellor que podía, conduciu o seu atemorizado iac, empurrándoo con todas as súas forzas cando o animal tropezaba ou non quería seguir. E logo, de súpeto, chegou ao cumio, e ficou mudo de abraio ao dexergar o que tiña diante.

A foz seguía recta e baixaba cunha suave pendente, flanqueada por unhas paredes de rocha natural, como antes; mais a man esquerda abríase un baleiro monstruoso dunha amplitude de moitísimos acres, de onde algún arcaico poder cortara e arrincara os farallóns orixinais de ónix e transformara o abismo nunha canteira de xigantes. Na afastada parede oposta do precipicio resaltaba aínda a pegada dunha gubia xigantesca, e no fondo a terra amosaba inmensos ocos. Non era unha

canteira aberta pola man do ser humano, e os furados que ficaran nos seus muros eran enormes e rectangulares, o que daba unha idea das dimensións daqueles bloques que, segundo dicían, foron labrados un día por mans e ciceis de seres sen nome. Arriba, sobre as rochas cortadas, planeaban e grallaban corvos enormes, e os febles murmurios que abrollaban das profundidades delataban a presenza de morcegos ou de urhags, ou quizais de seres menos doados de mencionar que habitan na absoluta negrura. Carter ficou parado na estreita foz, baixo a luz amortuxada do solpor, sen se atrever a avanzar polo vieiro de rocha que descendía ante el. Á dereita, as altísimas penas de ónix elevábanse até se perder de vista; á esquerda, a rocha amosaba cortes xigantescos e terribes que facían pensar nunha canteira sobrenatural.

Bruscamente, o iac deixou fuxir un ruído, revolveuse enlouquecido, saltou por riba de Carter e saíu disparado, presa de pánico, para desaparecer decontado pola angosta foz en dirección norte. As pedras que pisara na súa precipitada fuxida rodaron até o bordo da canteira e perdéronse no baleiro tenebroso, sen que un só ruído volveuse do fondo. Pero Carter ignoraba os perigos daquel carreiro e botou a correr tras da súa asustada montura. Non tardaron en reaparecer as paredes de pedra da esquerda e a foz volveuse estreitar para formar unha especie de queila. O viaxeiro seguiu correndo detrás do iac, cuxas pegadas profundas puñan de manifesto o desesperado da súa fuxida.

Por un momento, pareceulle ouvir o batuxar desesperado do animal e, por este sinal, redobrou o seu esforzo na carreira. Así percorreu varios quilómetros e, aos poucos, o camiño foise ensanchando, até que considerou que non había tardar moito en desembocar no frío e espantoso deserto do norte. Os contrafortes espidos e grises dos infranqueábeis cumios afastados fixéronse visíbeis

máis unha vez por riba dos rochedos da dereita, e fronte a el apareceron as penas e farallóns dun espazo aberto, evidente antesala da tenebrosa e ilimitada chaira. Outra vez chegou até os seus ouvidos o furioso batuxar da terra, con máis claridade que o anterior. Pero agora, no canto de animalo, causoulle auténtico terror, porque se decatou que non eran pisadas de iac. Aquel xeito de pisar era desapiadado, deliberado e, ademais, soaba detrás del.

A persecución do iac converteuse para Carter na fuxida dun ser invisíbel, porque, malia que non se atrevía a mirar para atrás, sentía que a presenza que tiña sobre os calcaños non tiña nada de normal ou de definíbel. O seu iac debera de ouvila ou presentila antes, e Carter preferiu non preguntarse se aquilo o viría seguindo desde que saíra da Terra dos Humanos, ou se xurdira tras del no pozo negro da canteira. Namentres, as paredes de rocha ficaran atrás, así que a noite inminente precipitouse sobre unha inmensa extensión de area e pedras espectrais onde se perdían todos os carreiros. Non puido atopar as pegadas do iac, pero tras del seguiu ouvindo aquel batuxar detestábel, acompañado de cando en vez polo que a el lle parecía un bater de ás nervioso. Decatouse cheo de desespero de que ía perdendo terreo e de que se extraviara naquel deserto de rochas impasíbeis e areas xamais pisadas. Unicamente aqueles remotos e infranqueábeis cumios á súa dereita lle servían como punto de referencia, pero cada vez distinguíanse con menos claridade, a medida que a vaga luz crepuscular cedía paso a unha fosforescencia enfermiza que proviña das nubes.

Despois, cara ao norte, na escuridade cada vez maior, albiscou, confusa e entre néboas, unha cousa terríbel. Durante uns momentos tomouna por unha cadea de montañas, pero despois reparou en que se trataba de algo máis. A fosforescencia das nubes ameazadoras delatouna

claramente, e aínda perfilou as súas siluetas contra o resplandor dos vapores do horizonte. Non puido calcular a que distancia se atopaba, pero debía de se achar moi lonxe. Tiña miles de metros de altura e formaba un inmenso arco cóncavo desde os picos agrisados e infranqueábeis de oriente aos descoñecidos espazos de occidente. Sen dúbida fora algunha vez un cordal de imponentes montañas de ónix, pero esas montañas deixaran de selo, porque unhas mans máis grandes que as do ser humano as modelaran. Silenciosas e aniñadas no teito do mundo, como lobos ou vampiros, coroadas de nubes e brétemas, aquelas siluetas custodiaban eternamente os segredos do norte. En semicírculo, semellaban monstruosos cans gardiáns coas patas dereitas levantadas nun xesto ameazador contra a humanidade.

A luz trémula das nubes confería movemento ás súas dobres cabezas mitradas, pero cando continuou avanzando Carter viu levantarse dos seus toucados sombrizos unhas formas cuxo movemento non podía ser produto da ilusión. Aquelas formas aladas fóronse agrandando por momentos, e o viaxeiro comprendeu que a súa peregrinación chegara á súa fin. Non se trataba de paxaros ou de morcegos comúns noutros lugares da Terra ou do País dos Soños, xa que eran máis grandes que un elefante e tiñan cabeza de cabalo. Carter presentiu que aqueles eran os paxaros shantaks de negra sona e xa non tivo dúbidas sobre que perversos gardiáns e sentinelas sen nome facían que os homes evitasen o desterro rochoso da rexión setentrional. E cando xa se detivo resignado, mirou por fin tras de si e viu vir o achaparrado mercador de ollos oblicuos e mala sona, ao carricho sobre un escualido iac, á cabeza dunha horda noxenta de torvos shantaks cuxas ás aínda se vían sucias da lama e o salitre dos pozos inferiores.

Aínda que se achaba atrapado polos fabulosos pesadelos hipocéfalos e alados que formaban ao seu redor un círculo endiañado, Randolph Carter non chegou a se esvaer. Aquelas quimeras espantosas erguíanse enormes por riba del. O mercador de ollos resgados desmontou do seu iac e chantouse diante do prisioneiro cun sorriso de mofa. Daquela fíxolle un aceno para que subise ao lombo dun daqueles noxentos shantaks e axudoulle, ao ver que tentaba vencer a súa repugnancia. Non foi doado subir porque os paxaros shantaks, no canto de plumas, teñen escamas moi esvaradías. Cando Carter se acomodou, o home dos ollos oblicuos saltou tras el, deixando que un dos incríbeis colosos voadores levase o seu escuálido iac cara ao norte, en dirección ao círculo de montañas esculpidas.

O que seguiu foi un terríbel bulebule a través do espazo glacial. Voaron cara ao leste sen descanso en dirección ás espidas abas grises daqueles cumios infranqueábeis, tras dos cales din que se atopa a meseta de Leng. Eleváronse moi por riba das nubes, até que Carter viu por baixo deles os lendarios cumios que as xentes de Inquanok xamais contemplaron, envoltidos sempre en altísimos veos de néboa resplandecente. E foinos vendo desfilar con toda nitidez, e no máis alto dos seus picos descubriu unhas cavernas que lle lembraron as do monte Ngranek, mais renunciou a facer preguntas ao seu capturador, cando se decatou de que aquel lugar espertaba un medo singular tanto nel como no hipocéfalo shantak, que revoou nerviosamente, preso dunha gran tensión, até que o deixaron moi atrás.

O shantak descendeu entón, e baixo un dosel de nubes apareceu unha chaira gris e erma onde se vían arder lumes moi espaxados. Ao baixaren puideron descubrir de cando en cando algunha casiña solitaria de granito, e poboados de pedra negra cuxas minúsculas xanelas

brillaban con luz pálida. E destas casas de campo e destes poboados elevábanse uns chifres agudos de frautas e horríbeis ritmos de crótalos, o que corroborou decontado a exactitude dos rumores que corrían entre as xentes de Inquanok. Os viaxeiros que ouviron eses sons saben que proveñen unicamente desa rexión deserta e fría que as xentes sensatas xamais visitarán, dese sinistro lugar de maldade e misterio que é a meseta de Leng.

Unhas formas escuras danzaban arredor das febles fogueiras, e Carter sentiu curiosidade por pescudar que clase de criaturas podían ser aquelas. A xente normal nunca estivera en Leng, e só puido ver de lonxe o resplandor das súas fogueiras e as súas casas de pedra. Aquelas formas saltaban con lentitude e torpeza, e retorcíanse en contorsións e movementos moi desagradábeis á vista, así que Carter non se estrañou xa da monstruosa perversidade que lles atribuían as vagas lendas, nin do medo que espertaba en todo o País dos Soños esta meseta xeada e detestábel. Ao voar máis baixo o shantak, o noxo que lle inspiraban os danzantes tinguiuse de certa perversa familiaridade. O cativo chantou os ollos neles e buscou na súa atormentada memoria a clave que lle indicase onde vira anteriormente criaturas semellantes.

Choutaban como se tivesen pezuños no canto de pés e semellaban levar unha especie de perruca ou helmo provisto de cornos pequenos. Non vestían nada máis, aínda que o seu corpo estaba case completamente cuberto de pelo. Tiñan un rabo diminuto e, cando miraron cara a arriba, Carter observou a excesiva anchura das súas bocas. Entón lembrou que eran e por que o que levaban na cabeza non podía ser a fin de contas nin perruca nin helmo. Os misteriosos poboadores de Leng non eran outra cousa que os repugnantes mercadores dos negros trirremes que vendían rubís en Dylath-Leen. Os

mercadores medio humanos, escravos das entidades lunares con corpo de sapo! Eran, sen dúbida, os mesmos seres que capturaran a Carter había xa moito tempo e que o levaran no seu fedorento buque. Os mesmos que el vira conducir en mandas polos sucios peiraos daquela execrábel cidade lunar, onde os máis fracos traballaban e os máis cebados eran transportados en grandes canastras para satisfacer outras necesidades dos seus amos poliposos e amorfos. Agora vía claro de onde procedían aquelas criaturas ambiguas e arreguizouse ante o pensamento de que, sen dúbida, a meseta de Leng era coñecida de antigo polas abominacións de corpo de sapo que habitan na lúa.

Mais o shantak seguiu voando e deixou atrás as fogueiras, as construcións de pedra e os danzantes non de todo humanos, e elevouse por riba dos ermos montes de perpiaño gris e das sombrías inmensidades de rocha, xeo e neve. Chegou o día, e a fosforescencia das nubes cedeu ante a luz esvaída daquel mundo setentrional, mais o infame paxaro aínda seguiu voando con determinación, rodeado de frío e de silencio. Ás veces, o home dos ollos resgados faláballe á súa montura nunha lingua gutural e terríbel, e o shantak contestaba cun chío rouco, como se rabuñase contra un chan de cristal. Durante todo este tempo o terreo foi facéndose máis elevado, e finalmente chegaron a unha meseta abatida polo vento, que semellaba o mesmo teito dun mundo agoniante e esquecido. Alí, na quietude, no crepúsculo, no frío, erguíanse solitarios os bastos selares dun edificio largo, macizo e sen xanelas, rodeado dun círculo de rudos monólitos. No xeito en que estaban dispostos aqueles elementos non había nada humano, e Carter deduciu por certas referencias que chegaran ao máis espantoso e lendario dos lugares: ao remoto e prehistórico mosteiro onde vive solitario o Gran Sacerdote que non debe ser mencionado, que oculta o

seu rostro baixo unha máscara de seda e adora os Deuses Outros e a Nyarlathotep, o caos que se arrastra.

O noxento paxaro pousouse daquela no chan e o home dos ollos resgados saltou a terra e axudou a baixar o seu prisioneiro. Carter comprendía demasiado ben con que finalidade o prendera. Estaba claro que o mercador era axente de potencias ben sombrías e desexaba levar ante os seus amos un mortal cuxa presunción chegara ao extremo de tentar chegar até Kadath a Descoñecida, para formular unha petición aos Grandes Deuses no seu propio castelo de ónix. E semellaba moi probábel que este mercador fose o causante do seu primeiro rapto, perpetrado polos escravos das entidades lunares en Dylath-Leen. E agora pretendía seguramente levar a cabo o que os gatos frustraran a vez anterior: conducir a vítima até o monstruoso Nyarlathotep e contarlle con que ousadía tentara procurar Kadath a Descoñecida. A meseta de Leng e a inmensidade fría que se estende ao norte de Inquanok debían de estar moi próximas aos Deuses Outros e o paso de alí á cidade probabelmente estaría moi custodiado.

O home dos ollos oblicuos era miúdo, mais o xigantesco paxaro hipocéfalo estaba alí para ser obedecido, polo que Carter non tivo outra que seguilo. Penetraron daquela no interior do círculo de menhires e cruzaron logo unha porta de arco moi baixo que daba acceso ao pétreo mosteiro sen xanelas. Non había luz no interior, pero o perverso mercador acendeu unha lámpada de arxila adornada con morbosos baixorrelevos e empurrou o seu prisioneiro a través dun labirinto de estreitos pasadizos. Nas paredes daqueles corredores había pintadas espantosas escenas, máis antigas que a historia, e cuxo estilo resultaría descoñecido para calquera arqueólogo da Terra. Despois de milenios imposíbeis de contar, aínda se conservaban frescas as cores, porque o

frío e a sequidade da espantosa Leng permiten a supervivencia de moitas cousas de tempos primordiais. Carter puido velas fugazmente á luz vacilante da lámpada, e estremeceuse ao descubrir o que tales escenas contaban.

Estes frescos arcaicos relataban os anais de Leng, e neles os seres hastados con pezuños e boca inmensa, case humanos, danzaban perversamente no medio de cidades esquecidas. Había escenas de antigas guerras, nas que os seres case humanos de Leng loitaban contra as arañas inchadas e purpúreas dos vales veciños; e había escenas tamén nas que se narraba a chegada dos trirremes negros da lúa, e o sometemento do pobo de Leng aos seres poliposos e amorfos que saían deles arrastrándose ou retorcéndose de xeito noxento. Aqueles seres viscosos de cor gris esbrancuxada foran adorados entón como deuses, e nin un queixume saíu do pobo sometido cando viu como levaban ducias dos machos máis gordos nas galeras negras. As monstruosas bestas lunares estableceran o seu campamento nunha escarpada illa do mar e Carter puido deducir daqueles frescos que esa illa non era outra que a solitaria rocha sen nome que vira cando navegaba rumbo a Inquanok: a rocha maldita que evitaran os mariños de Inquanok e da que xurdiran perversos ouveos á noitiña.

E tamén representaban as pinturas o gran porto e a capital dos seres case humanos, cidade portentosa e altiva cuxos alicerces se erguían entre cantís e peiraos de basalto, e cuxos elevados templos e amplas prazas estaban adornadas con estatuas. Tiña xardíns inmensos e rúas flanqueadas de columnas que conducían desde os cantís, e de cada unha das seis portas coroadas por unha esfínxe a unha inmensa praza central; e nesta praza había un par de colosais leóns alados que gardaban a entrada dunha escaleira subterránea. Aqueles enormes leóns alados

estaban representados moitas veces nos frescos, relucentes os seus poderosos lombos de diorita, á luz agrisada do crepúsculo durante o día, ou baixo a fosforescencia brumosa das nubes durante a noite. E a forza de pasar por diante das numerosas pinturas desta cidade, Carter comprendeu finalmente o que realmente significaban, e cal era a cidade que os seres case humanos gobernaran antes de que chegasen as negras galeras. Non había lugar a erro, xa que as lendas do País dos Soños son abundantes e elocuentes. Aquela cidade era, con toda seguridade, nada menos que a famosa Sarkomand, cuxas ruínas se branqueaban ao sol desde había máis dun millón de anos, antes de que o primeiro ser autenticamente humano vise a luz, e cuxos titánicos leóns xemelgos custodian eternamente as escaleiras que descenden do País dos Soños ao Grande Abismo.

Noutras paisaxes representábanse os cumios espidos de rocha gris que separan a meseta de Leng do país de Inquanok, e neles víanse os monstruosos paxaros shantaks, que constrúen os seus niños nos bordos das súas escarpadas abas. E tamén se vían as singulares cavernas que se abren xunto aos cumios dos picos máis elevados, dos que aínda hoxe o máis atrevido dos shantaks foxe espavorecido. Carter víraas ao voar por riba do cordal e reparara na semellanza que gardaban coas do Ngranek. Agora vía claro que este parecido era máis que unha simple casualidade, xa que naqueles cadros representábanse os seus terríbeis moradores, cuxas ás membranosas, cornos retortos, rabos aguzados, gadoupas prénsiles e corpos grumosos non lle resultaban estraños en absoluto. Vira anteriormente esas criaturas rapaces de voo silandeiro, eses gardiáns sen alma do Grande Abismo a quen temen mesmo os Grandes Deuses, cuxo señor non é Nyarlathotep, senón o venerábel Nodens. Tratábase das criaturas descarnadas da noite, que xamais rin nin sorrín

porque carecen de rostro, e que voan sen fin na escuridade que se estende entre o Val de Pnath e os pasos que dan acceso ao ultramundo.

O mercador dos ollos resgados empurrou daquela a Carter ao interior dunha grande estancia abovedada cuxos muros estaban revestidos de impíos baixorrelevos; no centro abríase a boca circular dun pozo, rodeada por seis pedras de altar cubertas de manchas estarrecedoras. Non había a menor luz naquela cripta fedorenta, e a lámpada do sinistro mercador alumaba tan pouco que Carter foi reparando nos detalles moi aos poucos. Na esquina oposta había un alto estrado de pedra ao que se subía por cinco banzos, e alí, sentada no seu trono de ouro, achábase unha pesada figura envolvida en roupaxes de seda amarela con debuxos vermellos, co rostro cuberto por unha máscara de seda da mesma cor. O home dos ollos resgados fixo certos signos coas mans ante a figura, e o que asexaba nas tebras respondeu erguendo entre as súas poutas vestidas de seda unha fruta de marfil, da que tirou uns sons repugnantes, baixo a súa vaporosa máscara amarela. Así continuou o coloquio durante un anaco, e Carter comezou a atopar algo a un tempo noxento e familiar no chifrar da fruta e no fedor daquela lugar nauseabundo. Todo aquilo facíao pensar en certa cidade horríbel iluminada por luces vermellas, e na repugnante procesión que un día desfilara polas súas rúas. Tamén lle lembraba o seu terríbel ascenso polas rexións lunares, interrompido cando os fraternais gatos da Terra se lanzaran como unha horda no seu rescate. Carter sabía que a criatura do estrado era sen ningunha dúbida o gran sacerdote indescritíbel sobre o que as lendas conxecturan cousas tan perversas e depravadas, mais en realidade tiña medo de pensar que clase de criatura sería aquel detestábel ser.

Daquela, de xeito inadvertido, a figura de seda descubriu un pouco unha das súas gadoupas agrisadas e Carter decatouse de quen era o abominábel sacerdote. E naquel supremo transo, o terror empurrouno a facer algo que a súa razón xamais se atrevería a tentar; porque na súa trastornada conciencia só había lugar para un único desexo: o de fuxir daquela cousa achaparrada empolicada naquel trono de ouro. Sabía que se achaba rodeado por un labirinto insalvábel, e logo pola fría meseta do exterior. Sabía que alén da meseta agardaban os perversos paxaros shantaks e, malia todo, o seu espírito só experimentaba a imperiosa necesidade de fuxir daquela viscosa monstruosidade vestida de seda.

O home dos ollos resgados colocou a estraña lámpada sobre un daqueles altares cubertos de manchas estarrecedoras que rodeaban o pozo e avanzou uns pasos para falar co gran sacerdote mediante acenos das mans. Carter, que até entón se mantivera nunha actitude pasiva, deulle un tremendo empurrón ao home aquel con toda a furia salvaxe do seu terror, co que o precipitou sen remedio no pozo, do que se di que chega até as criptas infernais de Zin, onde os gugs entran a cazar lívidos nas tebras. No tempo dun capelexar agarrou a lámpada e botou a correr como un tolo polos labirintos dos frescos, deixando que o azar determinase o seu camiño e procurando non pensar nos apagados pasos que viñan tras del nin nas abominacións que se retorcían e arrastraban polos tenebrosos corredores.

Uns segundos máis tarde lamentou a súa confusa precipitación e desexou fuxir polos pasadizos dos frescos que vira ao entrar. Era certo que se repetían con tanta frecuencia que non lle servirían de grande axuda, mais non lle quedaba outra opción que intentalo. Os frescos que agora contemplaba ao seu paso eran aínda máis terribes e precisamente por iso se decatou de que non se achaba nos corredores que conducían

ao exterior. Uns momentos despois observou que non o seguían e afrouxou un tanto a marcha, pero apenas recuperara o alento cando un novo perigo lle saíu ao paso. A súa lámpada estaba a esmorecer e non tardaría en verse rodeado de mesta negrura, sen o menor sinal visíbel que o axudase a orientarse.

Cando, finalmente, a luz morreu de todo, Carter continuou ás apalpadelas na escuridade. Unhas veces notaba que o chan ascendía e outras que baixaba, e nunha ocasión tropezou cun banzo que non había ningunha razón aparente para que estivese alí. Canto máis penetraba no labirinto de pasadizos, máis húmido atopaba o ambiente, e cando se decatou de que chegaba a unha bifurcación ou á entrada dalgún corredor lateral, escollía sempre o camiño de menos pendente cara abaixo. Estaba convencido, con todo, de que fora baixando ao longo do traxecto, e o cheiro do ar soterrado e a costra noxenta dos muros e do chan informáballo tamén de que estaba a descender ás profundidades subterráneas da malsá meseta de Leng. No entanto, nada o puido advertir do que o agardaba máis adiante, só o feito mesmo, súbito, estarrecedor e fulminante. Durante uns momentos estivera avanzando ás apalpadelas e con precaución por un chan esvaradío e case horizontal, cando, sen previo aviso, precipitouse vertixinosamente polas tebras dunha galería de pendente tan pronunciada que case podía tomarse por un pozo vertical.

Xamais puido concretar o tempo que durou aquela espantosa caída, mais a el pareceulle que foron horas enteiras de náusea, delirio e éxtase. Cando máis tarde se recuperou, decatouse de que estaba no chan e que as nubes fosforescentes da noite boreal escintilaban enfermizas nas alturas. Atopábase rodeado de murallas derruídas e de columnas tronzadas, e o lastro sobre o que xacía deixaba medrar a

herba entre as súas fendas, polo que se achaba fragmentado en múltiples laxas que as matogueiras e as raíces levantaran do seu lugar. Detrás del elevábase case verticalmente, até se perder de vista, un cantil de basalto cuberto con noxentos baixorrelevos e en cuxa parte superior se abría un arco tallado e tenebroso que era por onde acababa de caer el. Ante Carter estendíase unha dobre ringleira de alicerces, fragmentos e bases de columnas que marcaban o lugar onde antigamente existira unha ampla rúa agora desaparecida. Polas urnas e fontes que marcaban o camiño comprendeu que, nos seus días, esta rúa estivera rodeada de parques. Ao final, os alicerces abríanse arredor dunha praza redonda, e naquel círculo destacaban, xigantescas baixo as nubes da noite, un par de estatuas monstruosas. Tratábase dos inmensos leóns alados de diorita, cuxas cabezas grotescas e intactas se erguían nas sombras até unha altura de máis seis metros e semellaban mesmo gruñir con xesto ameazador ás ruínas que os rodeaban. Carter sabía moi ben o que significaban, posto que a lenda só fala dunha parella de leóns como aquela. Eran sen dúbida os imperturbábeis gardiáns do Grande Abismo, polo que aquelas ruínas pertencían á auténtica cidade primordial de Sarkomand.

O primeiro que fixo Carter foi obstruír a boca da cova por onde caera coa axuda de bloques soltos e pedras que había por alí. Non quería que lle pisase os calcaños ningún servidor do maligno mosteiro de Leng, posto que no longo camiño que aínda tiña diante o habían asexar outros moitos perigos. Non tiña nin idea de que dirección tomar para ir de Sarkomand ás rexións habitadas do País dos Soños. Tampouco había tirar nada en limpo con baixar ás grutas dos ghouls, pois sabía que estes non estaban mellor informados ca el. Os tres ghouls que o axudaran a atravesar a cidade dos gugs até o mundo exterior dixéranlle que non

sabían regresar por Sarkomand, e que preguntarían o camiño aos vellos mercadores de Dylath-Leen. Moito menos lle gustaba a idea de volver outra vez ao mundo subterráneo dos gugs e arriscarse máis unha vez na torre infernal de Koth, cuxos ciclópeos banzos soben até o bosque encantado, mais sabía que non tería outro remedio que facelo se fallaban as demais posibilidades. Pola meseta de Leng, alén do solitario mosteiro, non se atrevía a regresar sen axuda, porque os emisarios do gran sacerdote debían de ser moitos e ao final da viaxe tería que volver enfrontarse cos shantaks e se cadra con algo máis. Se houberse maneira de conseguir algunha embarcación podería aventurarse por mar até Inquanok, pondo rumbo a aquela rocha espantosa e rachada que emerxía da auga, xa que sabía polas arcaicas pinturas do mosteiro que esa rocha espantosa non se atopa moi lonxe dos peiraos de basalto de Sarkomand. Mais atopar unha embarcación nunha cidade deshabitada desde había millóns de anos como aquela era moi pouco probábel, e non semellaba unha empresa doada construír unha el mesmo.

Por esa canle ían os razoamentos de Randolph Carter cando comezou a albiscar un novo perigo. Durante todo ese tempo, mentres camiñaba, fora aparecendo ante os seus ollos o vasto cadáver da lendaria Sarkomand, coas súas negras columnas tronzadas, as súas ruinosas portas coroadas de esfinxes, os seus xigantescos monólitos e os seus monstruosos leóns alados que se recortaban contra o resplandor enfermizo das nubes luminosas da noite. Mais de socato apareceu á súa dereita un afastado resplandor que non podía provir de ningunha nube e comprendeu que non se atopaba só no silencio da cidade morta. Aquela luz aumentaba e diminuía caprichosamente, e tremelucía con escintileos averdados pouco tranquilizadores para el. Aproximouse silandeiro pola rúa sementada de entullo e a través das angostas fendas

dalgunhas paredes derruídas descubriu que, preto dos peiraos, había unha fogueira arredor da cal se apertaba unha multitude de formas vagas. En todo aquel lugar reinaba unha pestilencia mortal, e detrás da fogueira estendíase a oleaxinosa canle da dársena, en cuxas augas aboiaba un enorme barco fondeado. Carter ficou paralizado de terror ao ver que se trataba dun dos negros trirremes lunares.

Daquela, xusto cando ía afastarse en silencio daquela fogueira execrábel, viu axitarse algo entre as sombras esvaídas e ouviu un son singular e inequívoco: era o medorento laio dun ghoul, que un momento despois tornou nun verdadeiro ouveo de angustia. Aínda cando se atopaba seguro oculto na escuridade das ruínas, Carter deixou que a súa curiosidade vencese o seu temor e avanzou con gran cautela no canto de se retirar. Para cruzar a rúa viuse obrigado a reptar sobre o seu ventre como unha miñoca, logo houbo de camiñar no bico dos pés para non facer ruído entre as moreas de mármore escachados. Así evitou que o descubrisen e pouco despois xa se achaba nun lugar seguro detrás dun alicerce, desde onde podía asexar con comodidade a escena iluminada polo resplandor averdado da fogueira. Alí, arredor dun lume repugnante alimentado cos talos detestábeis dos fungos lunares, estaban sentados nun fedorento círculo os monstruosos batracios da lúa, cos seus escravos case humanos. Algúns destes escravos quentaban as puntas dunhas lanzas estrañas naquelas chamas vacilantes, e cando estaban vermellas aplicábanas a tres prisioneiros fortemente atados, que se retorcían aos pés dos xefes do grupo. A xulgar polos movementos dos seus tentáculos, Carter deduciu que aquelas bestas lunares de fociño chato estaban a gozar en gran medida con aquel espectáculo, e cal non sería o seu horror ao recoñecer subitamente aqueles frenéticos alaridos e descubrir que os ghouls torturados non eran outros que aqueles

servizais camaradas que o guiaran polo abismo e que logo saíran do bosque encantado na procura de Sarkomand para poderen regresar ás súas cavernas natais.

O número de fedorentas bestas lunares que se reunira cabo do lume averdado era bastante grande e Carter reparou en que non era posíbel tentar nada para salvar os seus antigos aliados. Non tiña nin idea de como os capturaran, malia que imaxinaba que aquelas blasfemias con corpo de sapo os ouviran preguntar en Dylath-Leen polo camiño a Sarkomand, e non desexarían que se achegasen demasiado á espantosa meseta de Leng e ao gran sacerdote do que non se pode falar. Durante un intre estivo a meditar sobre o que debía facer, e lembrou o preto que se achaba da entrada do tenebroso reino dos ghouls. O máis conveniente, abofé, era desprazarse até a praza dos leóns xemelgos e descender sen perda de tempo ao abismo, onde evidentemente non atoparía horrores peores que os de arriba, pero onde non tardaría en atopar algúns ghouls desexosos de rescatar os seus irmáns e de limpar aquel negro buque de toda canta besta lunar houbese a bordo. Ocorréuselle que a entrada, como todas as que dan acceso aos abismos, podía estar custodiada polas criaturas descarnadas da noite, pero agora xa non temía aquelas bestas sen rostro. Sabía que estaban ligadas por un solemne pacto aos ghouls, e o ghoul que un día fora Pickman ensináralle a farfallar o contrasinal axeitado.

Daquela Carter emprendeu de novo a súa marcha silenciosa por entre ruínas, en dirección á gran praza central dos leóns alados. Era unha tarefa delicada, mais as bestas lunares estaban ben ocupadas e non ouviron os ruídos e os rozamentos leves que provocou accidentalmente un par de veces ao tropezar co entullo. Á fin chegou a un lugar aberto e emprendeu o camiño entre unhas árbores raquílicas e unhas rubideiras

enmarañadas que medraban por alí. Os xigantescos leóns erguíanse terribéis e recortábanse contra a luz enfermiza das fosforescentes nubes nocturnas, mais Carter seguiu camiñando cheo de valor cara a eles, e logo foi situarse diante, pois sabía que atoparía alí a imponente abertura que custodian. Aquelas bestas burlonas de diorita estaban sentadas a tres metros unha da outra e meditaban sobre ciclópeos pedestais cuxas caras amosaban uns baixorrelevos estarrecedores. No espazo central que ficaba entre as dúas había unha especie de terraza lastrada de baldosas que algunha vez estivera bordeada de balaustradas de ónix. No medio desta terraza abríase un pozo tenebroso. Carter chegara á fin ao pozo cuxos balorentos banzos de pedra descenden a unhas criptas de pesadelo.

Terríbel é a lembranza que deixou nel aquela baixada tenebrosa. As horas transcorrían unha tras outra mentres viraba e viraba na interminábel espiral de banzos e escaleiras. Tan gastados e estreitos eran os chanzos e tan esvaradíños polo balor do interior da terra, que o viaxeiro non sabía se dun momento a outro perdería pé e se precipitaría en caída libre até o fondo do pozo. Tampouco sabía en que momento lle sairían ao paso, caendo sobre el sen aviso previo, as criaturas descarnadas da noite se, efectivamente, había algunha asexando naquel pasadizo primordial. Arredor reinaba un fedor sufocante que emanaba das rexións inferiores, e nos seus propios pulmóns notaba que o ar daquelas profundidades non estaba feito para a humanidade. Logo dun tempo sentiu unha gran torpeza e somnolencia, pero seguiu avanzando movido máis por un impulso mecánico que por un desexo razoado. Nin sequera se decatou de ningunha mudanza cando, de socato, algo o agarrou por detrás e o levantou do chan. Levaba un intre voando a través daquela atmosfera viciada, cando as gomosas criaturas da noite lle

comunicaron cos seus malévolos beliscos que viñan cumprir co seu deber.

Espreguizado dun xeito tan violento, viu á fin que se achaba entre as gadoupas viscosas e frías daqueles seres sen rostro. Por fortuna lembrou o contrasinal dos ghouls e pronunciouno en voz alta como puido, no medio do vento e os bulebules daquel voo vertixinoso. E aínda que contan que as criaturas descarnadas carecen por completo de razón, o efecto foi instantáneo: os beliscos pararon decontado e as criaturas da noite apresuráronse a colocar a súa presa nunha posición máis cómoda. E alentado por esta nova actitude, Carter decidiuse a dar algunhas explicacións, polo que lles falou da captura e tormento dos tres ghouls a mans das bestas lunares e da necesidade de reunir un grupo para ir rescatalos. As criaturas descarnadas, aínda que non podían articular palabra, pareceron comprender o que se lles dicía e aceleraron o seu voo. De súpeto, a mesta negrura dissolveuse no crepúsculo gris das entrañas da terra e ante eles apareceu unha desas chairas estériles onde tanto lles gusta aos ghouls sentar a roer. As lápidas que por alí había espaxadas e os fragmentos de ósos revelaban a natureza dos poboadores daquel lugar. Carter deitou un berro de chamada urxente e uns vinte tobos vomitaron nun breve intre a todos os seus moradores de aspecto canino. Daquela as criaturas descarnadas da noite descenderon e depositaron o pasaxeiro no chan, despois apartáronse un pouco e formaron un apertado semicírculo, mentres os ghouls saudaban o acabado de chegar.

Carter comunicou con rapidez e detalle a súa mensaxe á grotesca compañía e catro dos ghouls partiron decontado a través dos distintos tobos para espallar a nova e reunir un exército que rescatare os seus irmáns. Despois dunha longa espera apareceu un ghoul de certa

categoría que fixo un aceno significativo ás criaturas descarnadas, polo que dúas delas ergueron o voo e perdéronse na escuridade. Daquela o número de criaturas descarnadas da noite que se congregou alí foi aumentando progresivamente, até que por último o lamacento chan da chaira viuse cuberto por un verdadeiro enxame. Entrementres, novos ghouls emerxían dos tobos e íanse incorporando a unha vasta liña de batalla entre berros de excitación, non lonxe do exército das criaturas da noite. Ao pouco apareceu aquel orgulloso e influente ghoull que un día fora o artista Richard Pickman de Boston, e Carter relatoulle polo miúdo o que acontecera. O Pickman doutro tempo, compracido de saudar novamente o seu antigo amigo, mostrouse logo moi impresionado e mantivo unha conferencia cos demais xefes, apartados da multitude en aumento.

Finalmente, logo de pasar revista ás filas, todos os xefes alí reunidos comezaron a dar ordes ao xentío de ghouls e criaturas descarnadas da noite que se congregaran. Deseguido partiu un nutrido destacamento de voadores cornudos e o resto dividiuse en parellas, que se axeonllaron coas poutas dianteiras estendidas, en espera de que os ghouls se fosen achegando de un en un. Cando cada ghoull chegaba ás dúas criaturas descarnadas que lle asignaran, estas tomábano entrambas e desaparecían veloces na escuridade até que por último desapareceu toda a multitude, agás Carter, Pickman e os demais xefes, e unhas poucas parellas de criaturas descarnadas. Pickman explicou que as criaturas descarnadas da noite constitúen a vangarda e, á vez, os cabalos de guerra dos ghouls, e que o exército había saír por Sarkomand para se enfrontar ás bestas lunares. Logo Carter e os horríbeis xefes dirixíronse ás criaturas portadoras e foron levantados polas súas gadoupas pegañentas e húmidas. Un momento máis tarde viraban todos no vento e as tebras,

máis e máis arriba, subindo sen fin, até que chegaron á entrada dos leóns alados e ás ruínas espectrais de Sarkomand a primixenia.

Cando á fin Carter se achou baixo a luz enfermiza do ceo nocturno de Sarkomand, dexergou a gran praza central que bulía de ghouls e criaturas descarnadas, dispostos todos a loitar. O día non tardaría en romper, mais o exército era tan numeroso que non habería necesidade de sorprenden o inimigo. O resplandor averdado da fogueira xunto ao peirao aínda tremelucía feble, mais a ausencia de berros daba a entender que a tortura dos prisioneiros concluíra de momento. Logo de murmurar instrucións en voz moi baixa ás súas monturas e á bandada de criaturas descarnadas que ían sen xinete, os ghouls alzáronse en enormes columnas e sobrevoaron as ruínas desérticas en dirección ao resplandor maldito. Carter ía agora xunto a Pickman, na primeira fila de ghouls, e viu como se achegaban ao noxento campamento onde as bestas lunares descansaban completamente confiadas. Os tres prisioneiros xacían atados no chan, inmóbiles xunto á fogueira, mentres os seus capturadores de corpo de sapo caeran vencidos en desorde polo sono. Os escravos case humanos tamén estaban durmidos, descoidando o seu deber de sentinelas, que nestas rexións debera de lles parecer simplemente rutineiro.

Á fin os ghouls e os seus alados portadores lanzáronse subitamente en picado e, antes de que se ouvise o menor ruído, cada unha daquelas blasfemias con aspecto de sapo foi atrapada por un grupo de criaturas descarnadas. As bestas lunares carecían de voz, como é natural, pero nin sequera os escravos tiveron tempo de berrar antes de que as gomosas extremidades das criaturas descarnadas os reducisen ao silencio. Foron terribes as contorsións daquelas anormalidades xelatinosas, mentres as sarcásticas criaturas descarnadas as apertaban. No entanto, nada podían

facen fronte á forza daqueles membros negros e prénsiles. Cando unha das bestas lunares se axitaba con demasiada violencia, unha criatura descarnada botáballe enriba as súas extremidades en forma de tentáculos, o cal semellaba producir na vítima unha dor tal que deseguido deixaba de loitar. Carter agardara ver unha gran matanza, mais non tardou en comprobar que os ghouls tiñan plans máis retorcidos. Deron ordes estritas ás criaturas descarnadas, e estas limitáronse a suxeitar os seus prisioneiros, que foron transportados en silencio ao Grande Abismo para seren distribuídos equitativamente entre os dholes, os gugs, os lívidos e demais moradores das tebras, cuxas formas de alimentación adoitan ser bastante dolorosas para as súas vítimas. Entrementres, os tres ghouls foron liberados e consolados polos vencedores, que revisaron ademais os arredores por se quedaba algunha besta lunar e abordaron a galera negra e pestilente, amarada de costado ao peirao, para se aseguraren de que non lles quedara atrás ningún inimigo. Sen dúbida capturáranos a todos, posto que non puideron distinguir o menor trazo de vida en ningunha parte. Carter, desexoso de conservar un medio de transporte para chegar ás demais rexións do País dos Soños, pediu que non afundisen a galera, cousa que lle concederon de boa gana en agradecemento por os informar da complicada situación dos tres prisioneiros. No barco atopou obxectos e ornamentos moi estraños, algúns dos cales lanzou ao mar.

Os ghouls e as criaturas descarnadas da noite formaron logo grupos separados e os primeiros pedíronlles aos seus compañeiros rescatados que contasen todo o que lles acontecera. Polo visto os tres seguiron as indicacións de Carter e dirixíranse desde o bosque encantado a Dylath-Leen seguindo o curso do Nir e do Skai. Roubaran roupas humanas nunha granxa e tentaran adoptar o mellor posíbel o xeito de andar

destes. Nas tabernas de Dylath-Leen, as súas maneiras grotescas e os seus rostros caninos espertaran moitos rumores, mais eles seguiron a preguntar polo camiño a Sarkomand, até que, por último, un ancián viaxeiro puidera orientalos. Daquela decatáranse de que só había un barco que podía levalos: o que facía a ruta de Leng, co que se dispuxeran a agardar con paciencia a chegada dese navío.

Mais os malvados espías decatáranse de todo e pouco despois aportaba un trirreme negro, e os mercadores de rubís de boca inmensa convidaran os ghouls a beber nunha taberna. Sacaran viño dunha das súas sinistras botellas bastamente talladas nun único rubí e despois os ghouls non souberan máis nada agás que estaban prisioneiros no trirreme negro, como lle acontecera a Carter. No entanto, desta volta os invisíbeis remeiros non puxeran proa á lúa, senón á antiga Sarkomand, coa idea de levar os cativos ante a presenza do gran sacerdote do que non se pode falar. Tocaran a rocha rachada do mar do norte que os mariñeiros de Inquanok evitan sempre e os ghouls viran alí pola primeira vez os vermellos amos do barco e sentíranse enfermos, malia o seu propio aspecto, ante tal exceso de maligna deformidade e fedor nauseabundo. Alí presenciaron tamén as ignominiosas diversións da gornición de bestas lunares, e descubriron que tales divertimentos eran os que daban lugar a eses ouveos nocturnos que tanto medo provocaban nos humanos. Logo atracaran na ruínosa Sarkomand e comezaran as torturas, que chegaran á súa fin co providencial rescate.

Pasaron a discutir novos plans e os tres ghouls rescatados amosáronse partidarios de facer unha incursión na rocha fendida para exterminar toda a gornición de sapos lunares que moraba alí. No entanto, as criaturas descarnadas da noite opuxéronse a iso, xa que a perspectiva de voar sobre a auga non lles agradaba en absoluto. A

maioría dos ghouls aprobaron a idea, mais non sabían como levala a bo porto sen a axuda das criaturas descarnadas da noite. Daquela Carter, ao ver que non eran quen de gobernar o trirreme, ofreceuse a lles ensinar a manexar as grandes ringleiras de remos, cousa á que os ghouls accederon de bo grado. O día amañecera gris e, baixo aquel ceo do norte, agrisado como o chumbo, a bordo do fedorento buque subiu un destacamento de ghouls, cada un dos cales ocupou o seu posto na bancada de remeiros, e Carter observou que neles había certa aptitude para a aprendizaxe. Antes de que anoitecese deran tres voltas de proba arredor do porto. Até tres días máis tarde, con todo, non se consideraron en condicións de tentar a expedición de conquista. No terceiro día os remeiros ocuparon os seus postos, as criaturas descarnadas da noite amoreáronse no castelo de proa e a expedición botouse á fin ao mar. Pickman e outros xefes reuníronse en cuberta e discutiron os plans de abordaxe e ataque.

Aquela mesma noite ouviron xa os ouveos que viñan da rocha. E tales eran os seus acentos que toda a tripulación da galera se estremeceu de xeito visíbel; pero os que máis tremían eran o tres ghouls que rescataran, pois sabían moi ben o que significaban aqueles alaridos. Decidiron non tentar o ataque pola noite, así que mantiveron o barco á espera baixo o tremelucir das nubes, á espera de que rompesen as grises claridades do día. Cando a luz se fixo algo máis clara e os ouleos ficaron mudos, os remeiros anovaron o traballo e o trirreme foise achegando á rocha fendida, cuxos cumios de perpiaño estaban fincados fantásticamente no ceo apagado. Os costados da rocha eran moi escarpados; mais en numerosos saíntes podían apreciarse as inclinadas paredes dunhas estrañas vivendas sen xanelas, así como os antepeitos que protexían os altos camiños escavados na rocha. Xamais se achegara

tanto a aquel lugar un barco tripulado por seres humanos; polo menos, ningún se achegara tanto e volvera navegar despois. Mais Carter e os ghouls non tiñan medo e estaban firmemente decididos a seguir avante. Deron un rodeo en dirección á cara oriental da rocha na procura dos peiraos que, segundo o trío de ghouls rescatados, estaban no lado sur, no interior dun porto natural que formaban os morros de dous abruptos cantís.

Aqueles promontorios eran verdadeiras prolongacións da illa e penetraban no mar tan próximos un do outro que entre eles só cabía a eslora dun barco. Polo visto non había ninguén vixiando no exterior, de xeito que a galera enfilou ousadamente cara a aquela escarpada canle e entrou nas augas podrecidas e estancadas do porto. Aquí, no entanto, todo era actividade frenética: había varios barcos fondeados ao longo dun noxento peirao de pedra e decenas de escravos case humanos e bestas lunares rebuldaban polos embarcadoiros transportando cestos e caixóns ou conducindo horrores sen nome xunguidos a pesadas carruaxes. Por riba dos peiraos había un poboado de pedra tallado nun cantil vertical, e del arrincaba un camiño sinuoso que ascendía en espiral até se perder de vista entre os saíntes da rocha. Ninguén podía dicir que segredo gardaría no seu interior o prodixioso pico de granito que coroaba a illa, mais as cousas que se vían no exterior estaban ben lonxe de seren alentadoras.

Cando viron entrar o trirreme, a multitude que había nos peiraos deu mostras de grande ansiedade. Os que tiñan ollos ficaron mirando intensamente coa vista fixa, e os que non os tiñan axitaron os seus rosados tentáculos con expectación. Por suposto, ninguén se decatou de que a negra embarcación cambiara de mans, porque os ghouls teñen unha gran semellanza cos escravos cornudos case humanos e as

criaturas descarnadas estaban todas ocultas baixo a cuberta. Nese momento os xefes xa trazaran o seu plan, que consistía en soltar as criaturas descarnadas da noite tan pronto como arrimasen o costado ao peirao e daquela deixar que a cousa avanzase por si mesma, deixando o asunto aos instintos daquelas criaturas case carentes de entendemento. Unha vez desembarcados, o primeiro que farían aqueles hastados seres voadores sería atrapar calquera cousa vivente que atopasen; despois non pensarían absolutamente en nada, senón que, levados polo seu instinto de retorno, esquecerían o seu temor á auga e regresarían velozmente ao abismo coas súas presas nauseabundas, ás que darían un destino conveniente alá nas tebras, de onde pouca cousa sae con vida.

O ghoul que fora Pickman baixou á bodega e deu unhas breves instrucións ás criaturas descarnadas da noite, en tanto que o barco case tocaba xa os noxentos e fedorentos peiraos. De súpeto, unha nova axitación manifestouse ao longo do porto. Carter decatouse de que o movemento da galera comezaba a espertar sospeitas. Era evidente que o temoneiro non dirixía a embarcación cara ao peirao axeitado e probabelmente os que estaban a mirar repararan xa na diferenza entre os horríbeis ghouls e os escravos case humanos cuxos postos ocupaban. Seguramente deron unha alarma silenciosa, porque case deseguido empezou a acudir unha horda mefítica de bestas lunares procedentes das casas sen xanelas ou do camiño da dereita. Unha chuvia de estrañas xavelinas caeu sobre a galera cando a súa proa tocou o peirao, matando dous ghouls e ferindo lixeiramente outro; pero nese momento abríronse todas as escotillas de pau a pau e exhaláron unha nube negra de voadoras criaturas descarnadas que se lanzaron sobre o poboado como un enxame de xigantescos morcegos cornudos.

As xelatinosas bestas lunares, armadas de grandes pértegas, trataban de afastar o barco invasor, mais cando as criaturas descarnadas da noite caeron sobre elas non pensaron máis niso. Foi un espectáculo estarrecedor ver como se divertían aqueles seres gomosos e sen rostro, e era impresionante contemplar como a mesta nube que formaban se espallaba pola aldea e sobre a sinuosa estrada que se perdía nas alturas. Ás veces, un grupo destes negros seres voadores deixaba caer por erro o seu voluminoso prisioneiro lunar desde unha altura enorme, e o xeito co que rebentaba ao chocar contra o chan era en grao sumo desagradábel para a vista e o olfacto. Cando a última criatura descarnada abandonou o barco, os xefes deron orde de se afastar, así que os remeiros iniciaron unha voga silenciosa, saíndo do porto entre os promontorios grises, mentres na aldea continuaba o caos da batalla.

O ghoul Pickman concedeulles ás criaturas descarnadas varias horas para que os seus rudimentarios entendementos refugasen todo temor a voar sobre a auga e mantivo a galera a unha milla da costa rachada, mentres curaban as feridas dos ghouls aos que alcanzaran as xavelinas. Caeu a noite e o crepúsculo gris deu paso á enfermiza fosforescencia das nubes baixas. Durante todo este tempo os xefes non apartaron a vista dos elevados cumios daquel con maldito, por se vían voar as criaturas descarnadas da noite. Contra o amencer viuse voar timidamente unha mancha escura por riba do pico máis alto e ao pouco tempo a mancha converteuse nun verdadeiro enxame. Xusto antes de romper o día, o enxame pareceu estenderse e un cuarto de hora máis tarde dispouse ao lonxe, en dirección nordés. Unha ou dúas veces pareceu caer algo ao mar desde a confusa bandada, mais Carter non o lamentou, porque sabía polas súas propias observacións que as bestas lunares non saben nadar. Finalmente, cando os ghouls comprenderon

que todas as criaturas descarnadas marcharan cara a Sarkomand e o Grande Abismo co seu cargamento prometido, a galera puxo proa novamente cara ao porto, pasou entre os cabos agrisados, e toda a horríbel tripulación baixou a terra e deambulou pola rocha espida, polas súas torres e vivendas e polas súas fortificacións escavadas na pedra viva.

Horrendos foron os segredos que descubriron naquelas criptas malignas e cegas, xa que os restos das súas interrompidas diversións eran abondosos e achábanse en distintos graos de consumación. Carter apartou varias entidades que continuaban vivas en certo modo e fuxiu apurado doutras sobre as que non estaba moi seguro do que se trataban. As fedorentas vivendas estaban provistas na súa maioría de tallos e bancos feitos en madeira de árbore lunar, e as súas paredes estaban decoradas cuns debuxos insensatos e indescribíbeis. Había innumerábeis armas, ferramentas e adornos por todas as partes, e tamén algúns ídolos de gran tamaño, tallados en rubí sólido, que representaban uns seres estraños xamais vistos na Terra. Malia o seu valor material, non convidaban a collelos nin a seguir mirándoos durante máis tempo e Carter tomou o traballo de esnaquizar cinco deles e reducilos a cachizas. A cambio recolleu as lanzas e xavelinas espaxadas que, coa aprobación de Pickman, distribuíu entre os ghouls. Tales armas eran novas para estes seres corredores e caninos, pero a relativa sinxeleza do seu uso facilitoulles o seu manexo despois dunhas breves indicacións.

Nas partes máis elevadas da rocha había máis templos que vivendas, e en moitas cámaras escavadas na pedra atoparon certos altares esculpados de aspecto terríbel, sobre os cales había cuncos de dubidosas manchas e santuarios destinados a adorar uns seres aínda máis monstruosos que os deuses inexorábeis que reinan sobre Kadath.

Do fondo dun gran templo saía un pasadizo baixo e escuro polo que se introduciu Carter cun facho na man, que ía desembocar nun inmenso recinto abovedado cuxos muros estaban adornados cuns relevos demoníacos. No centro deste recinto descubriu a abertura dun pozo profundo e fedorento como o que vira no terríbel mosteiro de Leng, no salón onde mora solitario o gran sacerdote do que non se pode falar. Na escuridade máis afastada, alén do pozo nauseabundo, pareceulle albiscar un estraño poxigo de bronce, mais sen saber por que experimentou un terror indicíbel ante a idea de abrílo ou mesmo de se achegar a el, polo que se apresurou a volver xunto aos seus pouco agraciados compañeiros, que andaban vagando cunha tranquilidade e despreocupación que a el lle era imposíbel compartir. Os ghouls tamén descubriran as inacabadas diversións das bestas lunares e aproveitáronas ao seu xeito. Atoparan tamén un bocoi do poderoso viño lunar e levárono rodando cara aos peiraos para o cargar e o empregar nos seus negocios diplomáticos; pero o trío de ghouls rescatados, ao lembraren o efecto que lles producira ese beberaxe en Dylath-Leen, aconselláronlles aos seus compañeiros que non o probasen. Nun dos sotos que había preto da auga descubriron un grande almacén de rubís das minas lunares, uns puídos e outros sen traballar; pero cando os ghouls comprobaron que non servían para comer, perderon todo interese por eles. Carter non quixo levar ningún porque sabía demasiadas cousas das criaturas que os extraeran e labraran.

De socato, ouviuse a voz excitada das sentinelas que ficaran nos peiraos e os noxentos preeiros interromperon as súas ocupacións para ollar cara ao mar e pórse en marcha cara ao porto. Un outro trirreme avanzaba rapidamente por entre os cabos agrisados e os seres case

humanos que ían na cuberta tardaron moi pouco en se decatarse de que a illa fora saqueada, e deran a alarma ás monstruosas entidades que remaban embaixo. Por fortuna, os ghouls levaban aínda as xavelinas e as lanzas que distribuía Carter. Este, pola súa banda, apoiado polo ghoull que un día se chamara Pickman, ordenou formar en liña de batalla para evitar que o barco atracase. Na nova galera observouse daquela un repentino movemento de excitación, o que fixo comprender a Carter que a tripulación enteira se decatara de que as cousas no porto non marchaban como eles agardaban, e a repentina detención do barco amosaba que descubriran o gran número de ghoulls desembarcados. Logo dun momento de dúbida, a galera acabada de chegar deu a volta en silencio e volveu cruzar os cabos, mais os ghoulls non pensaron nin por un intre que o perigo ficara neutralizado. A tenebrosa embarcación iría na procura de reforzos, ou quizais a súa tripulación tentaría desembarcar nalgún outro punto da illa. Por iso enviouse ao cumio un grupo expedicionario para ver cal era o rumbo que tomaba o inimigo.

Moi poucos minutos despois regresou precipitadamente un ghoull anunciando que as bestas lunares e os case humanos estaban a desembarcar pola parte exterior dos morros, máis contra o leste, e que subían por camiños ocultos e saíntes da rocha que mesmo a unha cabra lle resultarían case impracticábeis. Inmediatamente despois, a galera foi vista outra vez cruzando por diante da angosta canle, pero só foi cuestión dun intre. Uns momentos máis tarde, un segundo mensaxeiro chegou arquegando desde arriba para dicir que outro grupo estaba a desembarcar no outro morro; esta vez o número dos que desembarcaban era moi superior ao dos que aparentemente cabían na galera. E o propio barco, movido con lentitude por unha decimada ringleira de remos,

avanzou entre os cantís e entrou no porto fedorento como para presenciar a refrega e intervir se for preciso.

Entrementres, Carter e Pickman dividiran os ghouls en tres grupos, dos cales dous se enfrontarían a cada unha das dúas columnas invasoras e o terceiro permanecería no poboado. Os dous primeiros grupos apresuráronse a rubir polas rochas, cada un na súa respectiva dirección, mentres que o terceiro se subdividía en dúas partes, unha destinada a terra e outra ao mar. A do mar, que comandaba Carter, subiu a bordo da galera apresada e partiu na procura da outra, que á vista desta manobra retrocedeu pola canle e saíu a mar aberto. Carter non a perseguiu inmediatamente porque sabía que podían necesitalo con máis urxencia no poboado.

Entrementres, os tres destacamentos de bestas lunares e case humanos chegaran ao alto dos morros, e as súas siluetas perfilábanse espantosas en ambos os lados contra o ceo gris do solpor. As frautas infernais dos invasores comezaran a chifrar e o efecto xeral daquelas procesións híbridas e medio amorfas era tan nauseabundo como o fedor que abofé emanaba daquelas blasfemias de corpo de sapo chegadas da lúa. Logo entraron en escena os dous grupos de ghouls, recortándose tamén no alto das rochas. Comezaron a voar as xavelinas desde ambos os lados e os ouveos dos ghouls e os bestiais ouleos dos case humanos uníronse aos poucos ao laio infernal das frautas, formando unha barafunda demencial e caótica. A cada paso caían corpos polos estreitos precipicios de ambos os dous cantís, que ían parar ao mar aberto ou ás augas estancadas da dársena, nese caso eran chuchados rapidamente cara ao fondo por certas entidades submarinas cuxa presenza só delataban as prodixiosas burbullas que deixaban escapar.

Durante unha media hora, esta batalla desenvolveuse cunha ferocidade incríbel, até que os invasores foron completamente decimados no cantil de poñente. No morro oriental, no entanto, onde parecía estar presente o xefe das bestas lunares, os ghouls non o estaban a pasar tan ben e retrocedían lentamente na procura da protección das abas. Pickman enviou axiña reforzos a esta fronte co grupo do poboado que tanto axudara durante a primeira fase do combate. Despois, cando a loita chegou á súa fin no lado oeste, os vitoriosos sobreviventes correron en auxilio dos seus compañeiros e forzaron o inimigo a retroceder pola estreita crista do morro. Os case humanos caeran xa todos, mais o último dos horrores lunares loitaba con desespero e defendíase coas lanzas que empuñaba coas súas poderosas e repugnantes poutas. Pasara a ocasión de empregar as xavelinas, co que a loita se tornou nun duelo corpo a corpo no que, pola estreiteza da crista, non podían atacar a un tempo máis que uns poucos lanceiros.

A medida que aumentaba a furia e a afouteza, tamén ía a máis o número dos que caían ao mar. Os que ían parar ás augas do porto atopaban unha morte sen nome nas fauces daquelas criaturas invisíbeis e burbullantes, mais os que caían a mar aberto podían nadar até o pé do cantil e agarrarse nas rochas. Pola súa banda, a galera do inimigo recollía as bestas lunares que podía. O cantil era practicamente imposíbel de abordar, agás por onde os monstros desembarcaran, así que aos ghouls que volvían do mar foilles imposíbel chegar á fronte da batalla e ficaron nos cons. Algúns deles caeron baixo as xavelinas da galera contraria ou das bestas lunares que estaban no alto do promontorio, pero os demais sobreviviron e puideron ser rescatados. Cando o triunfo dos ghouls xa se vía seguro, a galera de Carter saíu de entre os cabos e dirixiuse cara ao buque inimigo que estaba en mar aberto, non sen se deter antes a

recoller os ghouls que se agarraran nos cons ou nadaban aínda no océano. Varias bestas lunares que se refuxiaran nas rochas ou nos arrecifes foron rapidamente postas fóra de combate.

Por último, cando o trirreme das bestas lunares se afastou de alí para se pór a salvo, e os inimigos desembarcados se concentraron nun só punto, Carter fixo saltar unha gran forza sobre o morro oriental, nas costas do inimigo. Grazas a esta manobra, a loita foi efectivamente breve. Atacados en dúas fronteas, as fedorentas criaturas, que xa estaban febles, foron esnaquizadas decontado ou precipitadas ao mar. Á fin, contra o atardecer, os xefes dos ghouls comprobaron que o illote ficara outra vez limpo de inimigos. A galera adversaria, namentres, desaparecera. Decidiron que o máis prudente sería abandonar a rocha maligna, antes de que os horrores lunares conseguisen recrutar unha horda numerosa e se lanzasen sobre eles de novo.

Así foi como caeu a noite. Pickman e mais Carter reuniron todos os ghouls e pasáronlles revista coidadosamente, para descubriren que perderan máis da cuarta parte dos seus efectivos no combate daquel día. Colocaron os feridos nas liteiras do barco, xa que a Pickman dáballes noxo o costume que tiñan os ghouls de rematar e comer os seus propios feridos, e os individuos dispoñíbeis foron asignados aos remos ou aos postos nos que puidesen ser máis útiles. Baixo a fosforescencia das nubes nocturnas, o navío fíxose ao mar e Carter sentiu o grande alivio de abandonar aquel illote de misterios sen nome onde descubrira aquel recinto abovedado que tiña un pozo sen fondo e unha repugnante porta de bronce, que tanto inquietara a súa imaxinación. O día sorprendeu o barco fronte aos ruinosos peiraos de basalto de Sarkomand onde, como sentinelas, agardaban aínda algunhas criaturas descarnadas da noite. No alto das columnas tronzadas e das esfinxes erosionadas daquela

espantosa cidade que vivira e morrera antes de aparecer o ser humano sobre a Terra, as criaturas descarnadas velaban como gárgolas negras e fantásticas quimeras.

Os ghouls montaron o seu campamento entre as rochas derruídas de Sarkomand e enviaron un mensaxeiro coa misión de traer suficientes criaturas descarnadas para transportalos polo ar. Pickman e os demais xefes amosáronse visibelmente agradecidos pola axuda que Carter lles prestara e este decatouse de que os seus plans ían por bo camiño, posto que agora podería pedir axuda aos seus noxentos aliados non só para saír da rexión do País dos Soños na que se achaban, senón tamén para emprender a súa última expedición na procura dos deuses que reinan sobre a descoñecida Kadath e a marabillosa cidade do sol poñente que tan estrañamente eliminaban eles dos seus soños. Daquela, falou destas cuestións cos xefes dos ghouls e díxolles o que sabía da fría inmensidade onde se atopa Kadath e das súas sentinelas: tanto dos monstruosos shantaks como das montañas esculpidas en forma de figuras bicéfalas. Tamén lles falou do medo que os paxaros shantaks senten polas criaturas descarnadas da noite e de como estes inmensos paxaros hipocéfalos saen berrando dos seus negros tobos escavados no alto dos cumios espidos e grises que separan o país de Inquanok da aborrecíbel meseta de Leng. Faloulles tamén do que pescudara sobre as criaturas descarnadas da noite nos frescos do mosteiro do gran sacerdote do que non se pode falar, e de como eran temidas mesmo polos Grandes Deuses, e como o seu señor non era o Nyarlathotep, o caos que se arrastra, senón o venerábel e inmemorial Nodens, señor do Grande Abismo.

Carter contou todas estas cousas na linguaxe dos ghouls que alí se reuniran e despois expúxolles a grandes trazos a axuda que pretendía

solicitarlles, e que non lle parecía abusiva se tiñan en conta os servizos que acababa de prestar ultimamente aos caninos e cartilaxinosos preeiros. Pregoulles que lle conseguisen os servizos dun número abondo de criaturas descarnadas para sobrevoar o reino dos shantaks e as montañas esculpidas, e que o levasen á inmensidade fría, alén dos últimos puntos que alcanzaran os mortais máis ousados. Quería voar até o castelo de ónix que domina desde o alto a descoñecida Kadath da inmensidade fría e presentarse ante os Grandes Deuses para lles pedir ese acceso á cidade do solpor que Eles lle denegaban. Estaba certo de que as criaturas descarnadas da noite poderían levalos até alí sen dificultades, pois voarían sobre os perigos que asexan na chaira e aquelas horribéis figuras bicéfalas esculpidas na montaña que fan de eternas sentinelas na penumbra gris. Grazas ás criaturas cornudas e sen rostro non correría perigo ningún, pois mesmo os Grandes Deuses tiñan medo delas. E aínda cando xurdise calquera contratempo ocasionado polos Deuses Outros, que adoitan inmiscirse nos asuntos dos benignos deuses da Terra, as criaturas descarnadas non terían por que se preocupar, xa que os infernos exteriores son totalmente inocuos para uns seres voadores, mudos e silenciosos coma eles, cuxo amo e señor non é Nyarlathotep senón o poderoso e arcaico Nodens. Un grupo de dez ou quince criaturas descarnadas sería dabondo, segundo Carter, para disuadir os shantaks de calquera intervención. Seica era tamén conveniente levar con eles algúns ghouls para dirixilas, xa que estes coñécenas mellor que os humanos. A expedición podía deixalo a el no interior do recinto amurallado daquela fabulosa cidadela de ónix e agardar despois a que volveuse á noite ou lles dese algún sinal. Entrementres, el iría pregar ante os deuses da Terra. Se algún dos ghouls se decidise a escoltalo até o salón do trono dos Grandes Deuses, el

agradeceríallo infinitamente, xa que a súa presenza podería engadir máis peso e importancia á súa petición. Mais Carter non quería insistir neste asunto, e só pedía que o transportasen primeiro á descoñecida Kadath e despois á última etapa do seu destino, que sería a marabillosa cidade do solpor, no caso de que os Grandes Deuses accedesen a lle conceder o seu favor, ou ás Portas do Soño Profundo, no bosque encantado, se as súas súplicas resultaban en balde.

Mentres Carter falaba, os ghouls escoitaban con grande interese e a medida que pasaba o tempo, o ceo íase escurecendo coas nubes de criaturas descarnadas que os mensaxeiros foran buscar. As criaturas aladas pousáronse en semicírculo arredor do exército de preeiros e agardaron respectuosamente mentres os seus caninos xefes estudaban a petición do viaxeiro terrestre. O ghoull que un día fora Pickman falou moi serio cos seus compañeiros e ofreceulle a Carter moito máis do que el agardaba recibir. Posto que Carter os axudara na súa loita contra as bestas lunares, eles axudarían na súa atrevida viaxe ás rexións de onde ninguén regresou nunca e non o transportarían só un feixe de criaturas descarnadas, senón todo o exército que alí había congregado: os ghoulls veteranos de guerra e as criaturas descarnadas que acababan de chegar de refresco. Só quedaría nos peiraos de Sarkomand un pequeno destacamento para custodiar a galera negra e o botín capturado na rocha fendida. Emprenderían o voo no momento que dixese Carter e unha vez chegados a Kadath escoltaríao un numeroso séquito de ghoulls mentres el expuña a súa petición aos deuses da Terra, no seu palacio de ónix.

Conmovido por unha gratitude e satisfacción indescribíbeis, Carter trazou os plans desta viaxe audaz cos xefes dos ghoulls. Decidiron que o exército voaría moi alto por riba da espantosa meseta de Leng, do seu mosteiro inmencionábel e dos seus perversos poboados de pedra.

Deteríanse só nos inmensos cumios grises para esixirlles información aos atemorizados shantaks, cuxos tobos converten os picos máis altos en verdadeiras colmeas. Despois, coa información que obtivesen destes moradores das alturas, escollerían a ruta final e chegaríanse á descoñecida Kadath a través do deserto das montañas esculpidas, ao norte de Inquanok, ou ben subirían a rexións máis setentrionais da propia meseta de Leng. Caninos uns e desalmadas outras, aos ghouls e ás criaturas descarnadas da noite non os asusta o que poidan descubrir neses desertos que xamais ninguén pisou, nin tampouco experimentan temor ningún ante a idea da grandiosa e solitaria Kadath co seu misterioso castelo de ónix.

Contra o mediodía os ghouls e as criaturas descarnadas dispuxéronse a emprender o voo e cada ghoul escolleu a parella de portadores que máis lle conviña. Situaron a Carter á cabeza da columna, xunto a Pickman, e diante de todos, a xeito de vangarda, constituíuse unha dupla ringleira de criaturas descarnadas da noite. A unha voz de Pickman, o terríbel exército ergueuse como unha nube de pesadelo por riba das columnas escachadas e as esfinxes ruinosas da primordial Sarkomand e foise elevando máis e máis, até pasar mesmo a gran columna de basalto que se erguía detrás da cidade. Ante eles foron aparecendo os arredores da fría e estéril meseta de Leng. E aínda máis subiu a escura hoste voadora, até que esta mesma meseta comezou a minguar por baixo deles. Cando tomaron rumbo cara ao norte e sobrevoaron a espantosa meseta que o vento varría, Carter viu máis unha vez, cun calafrío de horror, o círculo de bastos monólitos e o chato edificio sen xanelas que, como el sabía moi ben, acubillaba aquela blasfemia con máscara de seda de cuxas gadoupas fuxira tan milagrosamente. Desta volta non descenderon cando o exército cruzou

como unha bandada de morcegos por riba da abatida paisaxe, iluminada polo resplandor feble dos lumes, nin pararon a observar as morbosas contorsións dos seres cornudos e case humanos que alí danzan e tanxen os seus instrumentos sen descanso. Unha das veces viron un shantak que voaba baixo, revoando sobre a chaira, mais cando este os descubriu soltou un chío de arrepío e afastouse nun voo frenético cara ao norte, preso dun pánico sen nome.

Cando escureceu chegaron aos agrestes picos grises que forman a barreira de Inquanok e voaron arredor desas covas que se abren xunto aos cumios que tanto temen os shantaks. Ante os berros insistentes dos xefes dos ghouls de cada tobo emerxeu unha riada de negras criaturas cornudas que logo se comunicaron cos ghouls e coas súas monturas por medio de xestos repulsivos. Logo dunha breve deliberación, chegouse á conclusión de que o mellor sería dirixirse á inmensidade fría polo norte de Inquanok, xa que o acceso pola meseta de Leng estaba inzado de trampas invisíbeis bastante difíciles de sortear mesmo para as criaturas descarnadas da noite. Había, ademais, certos edificios semiesféricos construídos sobre uns estraños outeiros, sobre os cales se concentran influencias do abismo que a tradición popular relaciona cos Deuses Outros e Nyarlathotep, o caos que se arrastra.

As criaturas da noite non sabían nada de Kadath, agás que podía tratarse de certa cidade marabillosa e imponente que había máis ao norte, custodiada por shantaks e montañas esculpidas. Mencionaron certas anormalidades desproporcionadas que existían por aquelas rexións que nunca ninguén pisara e lembraron vagas alusións sobre un reino onde a noite impera eternamente, mais non puideron achegar ningún dato concreto. Daquela Carter e os seus compañeiros déronlles as grazas e, logo de cruzaren os máis elevados cumios de granito que se

erguen nos ceos de Inquanok, descenderon despois baixo as fosforescentes nubes da noite para contemplar de lonxe esas terríbeis gárgolas que foran montañas, até que unha man xigantesca e estarrecedora esculpíra nelas a imaxe do terror.

Sentadas sobre as súas poutas traseiras, formaban un semicírculo infernal. As súas bases afundíanse na area do deserto e as súas mitras traspasaban as nubes luminosas. As súas formas de lobos bicéfalos e os seus rostros irados eran sinistros, así como as súas mans dereitas levantadas en xesto de ameaza. Serias e malignas, vixiaban os confíns do mundo dos humanos e custodiaban as fronteiras do frío mundo do norte onde non existe a humanidade. Das súas entrañas espantosas xurdiron os perversos shantaks, grandes como elefantes, pero fuxiron lanzando chíos enlouquecedores cando albiscaron a vangarda de criaturas descarnadas da noite no ceo anubrado. O exército alado voou por riba daquelas gárgolas grandes como montañas e sobre leguas e leguas de tenebroso deserto onde xamais se acoutou un só palmo de terra. As nubes fóronse facendo cada vez menos luminosas, até que finalmente Carter se viu envolvido en tebras. Non por iso dubidaron nin un intre os seus portadores, criados nas máis negras cavernas da terra e carentes de ollos, que se valían de toda a superficie dos seus corpos esvaradíos e viscosos para se orientaren. E voaron máis e máis, e cruzaron ventos de cheiros estraños e ruídos de procedencia inquietante, sempre rodeados da escuridade máis mesta, e percorreron unhas distancias tan prodixiosas que Carter se preguntou se non deixarían atrás o País dos Soños terrestres.

De súpeto, as nubes comezaron a perder consistencia e apareceron por arriba estrelas espectrais. Embaixo todo seguía a ser escuridade, mais o pálido tremelucir do firmamento semellaba palpitar cun

significado que xamais tivera noutro lugar. Non é que os trazos que deseñaban as constelacións fosen diferentes, senón que aquelas mesmas formas coñecidas semellaban revelar un significado antes oculto. Todo converxía cara ao norte: cada curva, cada astro do firmamento chatolado formaba parte dun vasto trazado cuxa función era orientar a mirada e despois, ao observador enteiro, cara a un obxectivo terríbel e secreto situado alén da inmensidade xeada que se estendía infinitamente ante eles. Carter mirou cara ao leste, onde a gran barreira de cumios amurallaba as fronteiras do país de Inquanok, e viu recortada no firmamento a súa silueta melada que agora semellaba máis escachada aínda con tremendas fendeduras e cumios fantásticamente extravagantes. Estudou con atención os contornos e as curvas daquel grotesco perfil e sentiu que este, igual que as estrelas, o instaba a apurar o camiño cara ao norte.

Voaban a unha velocidade prodixiosa, polo que Carter tiña que se esforzar excesivamente para captar algún detalle, cando de súpeto descubriu, xusto por riba da liña de picos e recortado contra as estrelas, un vulto escuro que se desprazaba cunha traxectoria paralela á que levaba a súa propia expedición. Os ghouls víranos igualmente, e Carter ouviunos murmurar entre eles. Durante un intre pareceulle que se trataba dun shantak xigantesco, dun exemplar de proporcións infinitamente maiores que as da súa propia especie. Mais non tardou en comprobar que a forma que cruzaba por riba das montañas non era ningún paxaro hipocéfalo. O perfil que se recortaba contra as estrelas, aínda confuso, lembraba máis ben unha inmensa cabeza toucada cunha mitra, ou un par de cabezas unidas e enormes. O seu rápido voo polo firmamento non semellaba froito do impulso dunhas ás. Carter non podía dicir de que lado das montañas avanzaba, mais non tardou en se

decatar, cada vez que a altitude do cordal descendía, de que a forma que vira nun comezo se prolongaba cara a abaixo nun corpo que tapaba todas as estrelas.

Logo viu un profundo baleiro na cadea de montañas, onde os confíns da meseta de Leng se unían á fría inmensidade por unha vasta foz a través da que brillaban palidamente as estrelas. Carter prestou especial atención a este baleiro, porque nel podería captar a silueta enteira daquela cousa inmensa que se desprazaba nun voo ondulante por riba dos cumios. O obxecto voador avanzara algo e todos os ollos da expedición ficaron fixos na fenda onde ía aparecer a enorme silueta. Esta aproximouse aos poucos por riba dos cumios, moderando a súa marcha como se se decatase de que deixara atrás o exército de ghouls. Houbo outro minuto de suspenso e logo, de xeito fugaz, a moi esperada silueta revelouse completamente. Dos beizos dos ghouls saíu un berro espantoso e estarrecedor que expresaba todo o terror cósmico. O viaxeiro sentiu na alma un frío como non sentira xamais. Aquela silueta colosal e bambeante que destacaba por riba do cordal era só a cabeza, unha dobre cabeza toucada cunha mitra, baixo a cal, coa súa inmensidade terríbel, avanzaba a choutos polo deserto xeado o corpo monstruoso ao que pertencía. Grande como unha montaña, o monstro camiñaba furtivo e silandeiro. A súa xigantesca figura era entre humana e de hiena, e ao trotar o seu par de cabezas toucadas cunha mitra cónica recortábase contra o ceo até media altura do cénit.

Carter non chegou a perder o coñecemento, nin deitou ningún berro, porque era un soñador veterano. Pero mirou cara a atrás e estremeceuse de horror ao ver que aínda viñan máis cabezas monstruosas recortadas por riba dos cumios e que avanzaban furtivamente detrás da primeira. E xusto detrás delas descubriu que tres

das figuras talladas na montaña, cuxos perfís se debuxaban sobre as estrelas do sur, camiñaban silandeiras e pesadas, dándolles ás súas mitras unha oscilación de varios miles de metros ao abanearen as cabezas. As montañas esculpidas, daquela, non permaneceron no semicírculo do norte de Inquanok, inmóbiles na súa hierática postura, coas súas mans dereitas estricadas cara a arriba. Tiñan unha misión que cumprir e non a descoidaron. Pero resultaba pavoroso o feito de que non falasen xamais, que xamais fixesen o menor ruído ao camiñar.

Entrementres, o ghoul que fora Pickman deulles unha orde ás criaturas descarnadas da noite e o exército enteiro elevouse máis aínda no ar. A columna ascendeu veloz cara ás estrelas, até que desapareceron da súa vista todas aquelas sombras recortadas contra o ceo, tanto o inmóvil cordal de granito gris como as mitradas montañas camiñantes. Todo estaba escuro abaixo, mentres a lexión voadora avanzaba cara ao norte entre ventos furiosos e risas invisíbeis que xurdían do éter. E nin un shantak nin outra clase de entidade menos desexábel alzou o voo das malignas inmensidades para os perseguir. Canto máis avanzaban, máis veloz se facía o voo, até que a súa vertixinosa velocidade superou a dunha bala de rifle, case até se aproximar á dun planeta na súa órbita. Carter preguntábase como era posíbel que a esa velocidade tivesen aínda a Terra debaixo deles, pero lembrou que no País dos Soños as dimensións posuían estrañas propiedades. Estaba convencido de que se atopaban nunha rexión de noite eterna e figurouse que as constelacións da bóveda celeste acentuaran sutilmente a súa orientación ao norte, xuntándose todas alá arriba como para guindar o exército voador ao baleiro do polo boreal, igual que se comprimen os pregos dun saco para tirar ao seu fondo até a última pinga do seu contido.

Entón observou con arrepío que as ás das criaturas descarnadas deixaran de se mover. As bestas cornudas e sen rostro encartaran os seus apéndices membranosos e permanecían totalmente pasivas no caos treboento que viraba e ría mentres as arrastraba. Unha forza extraterrestre atrapara o exército, e os ghouls e as criaturas descarnadas da noite achábanse a mercé dun remuíño irresistible que os engulía cara ao norte, de onde xamais regresou mortal ningún. Finalmente albiscaron unha pálida luz solitaria na liña do horizonte, que se foi elevando a medida que eles se achegaban, e baixo ela viron estenderse unha masa negra que tapaba as estrelas. Carter entendeu que debía de ser algún faro situado sobre unha montaña, xa que só unha montaña podía ser tan enorme como para verse desde tan prodixiosa altura.

A luz foise elevando máis e máis, así como a negrura que semellaba sostela, até que a metade do firmamento setentrional ficou escurecido por aquela masa cónica e rugosa. Aínda cando o exército viaxaba a unha altura inconcibíbel, aquel faro pálido e sinistro alzábase por encima del, destacando monstruosamente sobre todos os cumios e demais accidentes da Terra, até alcanzar o éter inconsistente onde oscilan a lúa misteriosa e os planetas enlouquecidos. Aquela montaña que se erguía de fronte a eles non era ningunha das que a humanidade coñecía. As altas nubes de aló embaixo non formaban máis unha orla arredor dos seus contrafortes, e o ar irrespirábel das capas máis altas da atmosfera non era outra cousa que unha franxa para as súas abas. Aquela ponte entre a Terra e o ceo ascendía espectral e altiva, tenebrosa na noite eterna, e estaba coroada por un diadema de estrelas descoñecidas cuxo espantoso e significativo trazado se ía revelando máis evidente de cada vez. Os ghouls berraron estarecidos ao descubri-lo, e

Carter estremeceuse ante a posibilidade de que todo o veloz exército se estrelase contra o ónix impertérrito daquela muralla ciclópea.

E a luz seguiu elevándose máis e máis, até se confundir coas esferas máis altas do cénit, e tremeluciu cara a eles como nun xesto de sarcasmo sen comparación. Por baixo da luz pálida, solitaria, inasequível, o norte xa non era máis que unha mesta negrura, unha espantosa tebra petrificada que se erguía desde profundidades infinitas a alturas ilimitadas. Carter examinou a luz máis atentamente e distinguiu á fin as formas e as liñas da masa negra que se recortaba sobre as estrelas do ceo. Eran unhas torres que destacaban no alto daquela monte xigantesco, unhas torres terribes rematadas por cúpulas distribuídas en ringleiras e grupos imposíbeis de calcular, máis fantásticas do que o ser humano se crea quen de imaxinar. Murallas e terrazas maravillosas e ameazantes, pero negras e diminutas ao lonxe, recortábanse contra o diadema estrelado que resplandecía maligno no bordo superior daquela visión monstruosa. Coroando aquel conxunto de montañas había, daquela, un castelo que sobordaba toda a fantasía humana, e nel brillaba unha luz endiañada. Entón foi cando Randolph Carter comprendeu que a viaxe chegaba á súa fin, porque o que tiña ante el era o obxecto de todas as súas prohibidas andanzas e audaces visións: a fabulosa e incríbel mansión dos Grandes Deuses, erixida no máis alto de Kadath a Descoñecida.

No mesmo momento en que se decatara disto, Carter reparou nun cambio na traxectoria da súa expedición, que o vento chuchaba de xeito inexorábel. Estaban a se elevar bruscamente e era evidente que o destino desta louca travesía era o castelo de ónix onde brillaba a luz pálida. Tan preto estaban da gran montaña tenebrosa que as súas abas desfilaban vertixinosamente xunto a eles mentres ascendían, mais e coa

escuridade non podían distinguir nelas ningún detalle. As inmensas torres negras daquel castelo tenebroso medraban máis e máis, e Carter sentiu que eran blasfemas pola súa inmensidade mesma. Os seus selares puideran ser tallados polos abominábeis canteiros daquel abismo horríbel aberto na rocha do monte que vira en Inquanok, porque as súas dimensións eran tales que xunto a eles un ser humano semellaba atoparse ao pé dunha das máis grandes fortalezas da Terra. O diadema de estrelas descoñecidas fulguraba cun resplandor lívido e enfermizo por riba das torres infinitas de cúpulas altísimas e esparexía un lusquefisque fantasmal arredor das murallas sombrizas de ónix brunido. Agora víase que a luz pálida que albiscaran de lonxe non era outra cousa que unha xanela iluminada na máis alta das torres e mentres o desamparado exército se aproximaba á cúspide da montaña, a Carter pareceulle distinguir unhas sombras inquietantes que se desprazaban lentamente polo seu interior. A xanela tiña uns arcos moi estraños, cuxo trazado resultaba totalmente descoñecido na Terra.

A rocha sólida deu paso entón aos alicerces xigantescos do monstruoso castelo, e a velocidade do grupo pareceu moderarse un pouco. Apareceron as erguidas murallas e logo xurdiu un vasto pórtico a través do que foron absorbidos os viaxeiros. A escuridade reinaba no titánico patio de armas, mais nun intre mergulláronse nunha escuridade aínda máis mesta cando a columna voadora se precipitou nun portal de arcos inmensos. Na tenebrosa negrura daqueles labirintos de ónix formáronse bulebules de vento húmido e frío, e Carter non chegou a saber xamais que xigantescas escalinatas e corredores atravesaron naquela carreira louca que semellaba non rematar xamais. O impulso terríbel arrastráboos cara a arriba e nin un ruído, nin un rozamento, nin un tremelucir fugaz rachou o espeso veo do misterio. O exército de

ghouls e criaturas descarnadas da noite era incontábel, mais así e todo perdíase nos prodixiosos espazos daquel castelo supraterrrestre. E cando finalmente se achou no interior da estraña sala da torre cuxa altísima xanela iluminada servira de faro, Carter tardou bastante tempo en distinguir as afastadas paredes e o teito distante que sostían, e en comprender que non se atopaba nun espazo aberto e ilimitado.

Randolph Carter albergara a intención de penetrar na sala do trono dos Grandes Deuses con toda serenidade e dignidade, escoltado polas impresionantes ringleiras de ghouls en rigorosa orde de cerimonia, e de presentar a súa petición como un gran señor, libre e poderoso entre os soñadores. Sabía que é posíbel tratar cos Grandes Deuses, pois estes non superan en poderío os mortais, e confiara en que os Deuses Outros e Nyarlathotep, o caos que se arrastra, non aparecerían no momento decisivo, como acontecera tantas veces cando os humanos trataran de chegar á morada dos deuses terrestres ou ás súas montañas. E grazas á súa escolta horrenda confiara en poder desafiar mesmo os Deuses Outros, se chegaba o caso, pois os ghouls non teñen dono nin señor e as criaturas descarnadas da noite non obedecen a Nyarlathotep, senón só ao arcaico Nodens. Mais agora vía que a grandiosa Kadath, no centro da inmensidade fría, estaba gardada por escuras marabillas e sentinelas sen nome, e que os Deuses Outros vixían atentamente os benévolos e tolerantes deuses terrestres. Malia carecer de poderío sobre ghouls e criaturas descarnadas, as desalmadas e amorfas blasfemias dos espazos exteriores poden, con todo, imporse a eles cando chega o momento. Daquela, non foi con ar de libre e poderoso señor de soñadores o xeito en que Randolph Carter chegou ao salón do trono dos Grandes Deuses co seu séquito de ghouls. Arrastrado no medio dunha confusión caótica por tempestuosos bulebules cósmicos e acosado polos horrores

invisíbeis da inmensidade boreal, o exército enteiro aboiou cativo e impotente na penumbra, até que se esborrallou no chan de ónix cando, en resposta a unha orde muda, os ventos do terror desapareceron.

Randolph Carter non chegou ante ningún dosel dourado nin viu alí círculo ningún de augustos seres nimbados de ollos oblicuos, orellas longas, nariz delgado e queixelo afiado, cuxo parecido co rostro esculpido de Ngranek puidese indicar que eran Aqueles a quen debía dirixir as súas pregarías. Alén daquela sala solitaria do alto da torre, o castelo de ónix que dominaba Kadath estaba totalmente ás escuras e os seus moradores non estaban alí. Carter chegara á descoñecida Kadath da inmensidade fría, pero non atopara os deuses. Así e todo, a esvaída luz brillaba naquela estancia da torre de dimensións inmensas, cuxos muros e teito case se perdían de vista nas brétemas da distancia. Era evidente que os deuses terrestres non estaban alí, pero dalgún xeito percibíanse certas presenzas menos visíbeis: alí onde están ausentes os deuses benignos da Terra, os Deuses Outros non deixan de ter representación. E abofé que o castelo de ónix estaba moi lonxe de se achar deshabitado. Carter non podía nin figurarse que formas atroces revestiría o terror a continuación. Presentía que a súa visita era esperada e preguntábase o preto que viría vixiándoo Nyarlathotep, o caos que se arrastra. Porque é a Nyarlathotep, horror de formas infinitas e espírito terríbel, mensaxeiro dos Deuses Outros, a quen serven as fungosas bestas lunares. E Carter lembrou o trirreme negro que desaparecera cando as entidades lunares con corpo de sapo viran perdida a batalla na rocha fendida que emerxe do mar.

Mentres pensaba nestas cousas, sentía o tremor das súas pernas no medio da horda de pesadelo que o acompañaba, e de socato resoou naquela cámara ilimitada e escura o espantoso bruar dunha trompeta

infernál. Tres veces soou aquela horríbel chamada de bronce, e cando enmudeceron os ecos da terceira, Randolph Carter decatouse de que estaba só. Non comprendía como, onde ou por que razón desapareceran os ghouls e as criaturas decarnadas da noite. Só sabía que de súpeto estaba só e que, fosen cales fosen os poderes que asexaban invisíbeis ao seu redor, non pertencían ao amigábel País dos Soños da Terra. Neste momento emerxeu un novo son dos últimos recunchos da estancia. Era tamén un ritmo de trompeta, pero de natureza completamente diferente aos roucos sons de buguina que aniquilaran a súa excelente cohorte. Agora tratábase dunha suave melodía na que resoaban todo o encanto e a marabilla dos soños etéreos. Exóticas paisaxes de beleza inimaxinábel zumegaban de cada acorde singular e de cada cadencia delicada. E o aroma dos incensos conxugábase con aquelas notas douradas. E un gran resplandor difundíuse polo espazo en círculos concéntricos de cores descoñecidas no espectro luminoso da Terra, e mudábanse segundo o ritmo das trompetas, para comporen fantásticas e harmónicas sinfonías de luz. Uns fachos brillaron de lonxe e un bater de tambores foise achegando no medio dunha atmosfera de tensa expectación.

Das brétemas que se disolvían e das nubes de estraños incensos xurdiron dúas columnas paralelas de escravos negros vestidos con taparrabos de seda iridescente. Sobre a cabeza portaban, a modo de helmets, fachos de metal relucente dos que emanaban os vapores duns bálsamos misteriosos. Na man dereita levaban unhas variñas de cristal cuxo extremo superior amosaba a figura dunha quimera, mentres na man esquerda empuñaban as longas trompetas de prata que facían soar. Levaban todos brazais unidos a unha longa cadea de ouro, o que os obrigaba a marcar un paso lento e maxestoso. O primeiro que saltaba á vista era que se trataba de auténticos homes negros da zona terrestre do

País dos Soños, pero xa parecía menos evidente que aqueles ritos e aqueles atavíos fosen da Terra. As columnas detivéronse a uns dez pasos de Carter, á vez que os seus compoñentes levaban as súas trompetas aos beizos. O son que produciron foi místico e salvaxe; pero máis salvaxe foi o berro que xurdiu un intre despois das escuras gorxas e que o fixo estremecer.

Daquela, polo amplo corredor que formaban as dúas columnas, avanzou unha figura alta e delgada. Tiña o rostro dun faraón novo. Ía vestida con elegantes roupas multicolores e estaba coroada por un diadema dourado que parecía brillar con luz propia. Aquela figura maxestosa aproximouse a Carter e o seu porte rexio e nobres trazos imprimíanlle a fascinación dun deus das tebras ou dun arcanxo caído, en tanto que os seus ollos parecían ocultar o lánguido resplandor dun humor caprichoso. Entón falou, e na súa voz melodiosa vibrou a música salvaxe das correntes do Leteo:

—Randolph Carter —dixo a voz—. Viñeches ver os Grandes Deuses, a quen lles está prohibido ter tratos cos humanos. As sentinelas viñeron dicirme e os Deuses Outros rosmaron mentres bailaban torpemente as súas danzas estúpidas ao son das frautas, no baleiro final onde mora o sultán dos diaños cuxo nome non se pronunciou xamais.

»O sabio Barzai escalou o Hatheg-Kla para ver danzar e ouvear os Grandes Deuses por riba das nubes á luz da lúa, e xa non regresou nunca máis. Os Deuses Outros estaban alí e fixeron o que cabía agardar. Zenig de Aphorat tentou chegar á descoñecida Kadath do deserto frío e agora o seu cranio adorna o anel do dedo maimiño de alguén a quen non é necesario nomear aquí.

»Pero ti, Randolph Carter, enfrontaches todos os obstáculos da zona terrestre da Terra dos Soños, e aínda estás aceso co lume da túa

aventura. Non viñeches por curiosidade, senón para cumprir co teu deber, e non deixaches nunca de venerar os benevolentes deuses da Terra. Con todo, estes mesmos deuses son os que te afastaron da marabillosa cidade solpor dos teus soños, e fixérono por mesquiña cobiza, porque certamente desexaban posuír a fantástica beleza desa cidade forxada pola túa fantasía, e xuraron que en diante ningún outro lugar sería a súa morada.

»E así, abandonaron este castelo que posúen na ignorada Kadath para se instalar na túa cidade marabillosa. E alí, durante o día, percorren o palacio de mármore veado, e cando o sol se pon saen aos perfumados xardíns para contemplar o dourado esplendor dos templos e as columnatas, os arcos das pontes e os prateados chafarices das fontes, as grandes avenidas flanqueadas de ánforas cheas de flores e as ringleiras de relucentes estatuas de marfil. E cando chega a noite, soben ás altas terrazas e alí sentan ao fresco, nos bancos de pórfiro, a esculcar as estrelas, ou apóianse nas brancas balaustradas a contemplar o mar de tellados e a ver como se van acendendo, unha a unha, as xanelas das antigas e aguzadas bufardas coa luz acolledora e amarelada das candeas.

»Aos deuses gústalles a túa marabillosa cidade e abandonaron as súas maneiras de deuses. Esqueceron as altas rexións da Terra e as montañas que os viron de mozos. A Terra xa non ten deuses que sexan propiamente tales e unicamente os Deuses Outros dos espazos exteriores gobernan a inmemorábel Kadath. No afastado val da túa mocidade, Randolph Carter, xogan agora sen preocupacións os Grandes Deuses. Soñaches demasiado ben, oh, prudente soñador! Conseguiches que os deuses do soño se afasten do mundo das visións comúns a todos os homes, para se instalaren nun universo que é enteiramente teu. E dos pequenos soños da túa infancia soubeches

edificar unha cidade máis fermosa que todas as quiméricas fantasías que até agora naceron.

»Non é bo que os deuses da Terra abandonen os seus tronos para que a araña fíe neles a súa tea e os Deuses Outros gobernen á súa maneira tenebrosa. E non dubidarían os poderes exteriores en arrastrarte ao caos e ao horror, Randolph Carter, xa que es a causa da súa perda, se non soubesen que ti es o único que podería facer que os deuses volvesen ao seu mundo. Nesa zona medio esperta do País dos Soños que te pertence non pode influír ningún poder das últimas tebras, e só ti podes convencer amabelmente os Grandes Deuses para que saian da túa marabillosa cidade do solpor, a través da rexión crepuscular do norte, e que retornen ao lugar que lles corresponde: ao cumio da ignorada Kadath, no deserto frío.

»Daquela, Randolph Carter, en nome dos Deuses Outros, perdóote e comínote a que cumpras puntualmente o que eu che ordene. E a miña orde é que busques a túa propia cidade do sol poñente e que envíes de volta os rebuldeiros e somnolentos deuses polos que agarda o mundo dos soños. Non che ha ser difícil descubrir ese rosado capricho dos deuses, esa fantasía de trompetas celestiais, ese clamor de címbalos inmortais, ese lugar misterioso que che fixeron buscar polos recintos do mundo da vixilia e polos abismos do soño, atormentándote con insinuacións de lembranzas esvaídas, coa dor das cousas perdidas, transcendentais e terríbeis. Non che será difícil atopar ese símbolo, esa reliquia dos teus días de ilusión, porque, en realidade, non é senón a xema inalterábel e eterna onde toda marabilla fulgura cristalizada, iluminando o teu camiño nocturno. Escoita!, non é a través de mares descoñecidos por onde debes dirixir os teus pasos, senón a través de anos coñecidos e pasados, cara ás visións luminosas da túa infancia, cara

a esas vivencias enchoupadas de sol e de maxia que as vellas paisaxes espertan nunha mirada nova.

»Pois has saber que a túa dourada e marmórea cidade de ilusión non é senón a suma de todo o que viches e amaches na túa infancia. Está formada co esplendor dos tellados abufardados de Boston e as xanelas de poñente acendidas polos últimos raios do sol. Coa fragancia das flores do Common, a inmensa cúpula ergueita no alto da costa e o labirinto de bufardas e chemineas que se erguen no val violáceo onde o Charles discorre preguiceiro por baixo das innumerábeis pontes. Todas estas cousas contemplaches, Randolph Carter, cando a túa ama de cría te sacou de paseo pola primeira vez un día de primavera, e será o último que verás con ollos de nostalxia e de amor. E ten tamén a imaxe de Salem e a súa historia sombriza, e a da espectral Marblehead que escalou rochosos precipicios nos séculos do pasado. E o esplendor glorioso das torres de Salem e dos campanarios que ven de lonxe desde os prados de Marblehead e desde o porto tras do que se pon sempre o sol.

»E a cidade do teu soño está feita da fantástica e señorial Providence cos seus sete outeiros arredor do porto azul, coas súas terrazas de céspede que conducen a campanarios e cidadelas dunha antigüidade aínda viva. Tamén de Newport, que se eleva espectral desde o seu dique. E de Arkham tamén, cos seus tellados alagados de carriza e as súas pradarías ondulantes e rochosas. E da antediluviana Kingsport, que os anos branquearon, cidade de innumerábeis chemineas, peiraos desertos e bufardas torcidas; e da marabilla dos seus cantís sobre o mar, e do océano cuberto de brétemas leitosas en cuxas augas se mexen flotas tremelucientes.

»Na túa cidade están os fríos vales de Concord, as aquelas empedradas de Portsmouth, os camiños rústicos e sombrizos de New

Hampshire, cuxos umeiros xigantescos case ocultan as brancas paredes das vellas granxas e os tellados caídos dos pozos. Están os peiraos salitrosos de Gloucester e os vimieiros de Truro, que o vento azouta. Están as paisaxes con aldeíñas afastadas e torres de campanario, e os montes que se erguen tras dos outeiros ao longo da Costa do Norte, e as calmadas encostas rochosas e as cabanas baixas cubertas de hedra, construídas ao abeiro dos enormes farallóns que se erguen na zona setentrional de Rhode Island. Están o cheiro ao mar, a fragrancia dos campos, o feitizo dos bosques escuros e a alegría dos hortos e xardíns ao amencer. Todas estas cousas, Randolph Carter, son a túa cidade, porque todas elas forman parte do teu mesmo ser. Nova Inglaterra deuche a vida e alagou o teu espírito dun límpido encanto que non pode perecer. Este encanto, moldeado, cristalizado e brunido polos anos de lembranzas e de ilusións, constitúe a esencia mesma das túas maravillosas terrazas e as túas postas de sol, e para atopar ese antepeito de mármore ornado de estraños vasos e balaustradas esculpidas, e para descender finalmente por esas escalinatas cegadoras até as larguísimas prazas e as fontes prismáticas da túa cidade, só precisas retroceder aos pensamentos e visións da túa mocidade inzada de anhelos.

»Olla! A través desa xanela brilla a luz eterna das estrelas. Pois esa mesma luz brilla agora sobre as paisaxes que coñeciches e amaches, e nútrese dos seus encantos para brillar despois con máis beleza sobre os xardíns do soño. Mira, alá está Antares, que neste intre brilla tamén sobre os tellados de Tremont Street. Poderías vela desde a túa xanela de Beacon Hill. E alén desas estrelas ábrense os abismos desde onde fun enviado polos meus amos carentes de alma. Algún día ti tamén poderás atravesar eses espazos, pero se es prudente haste coidar de cometer tal insensatez, porque de todos os mortais que estiveron alí e regresaron só

un conserva san o seu entendemento logo de dexergar os horrores do baleiro. Horrores e blasfemias devóranse uns aos outros no espazo, e nos máis pequenos hai máis maldade que nos maiores. Pero isto xa o sabes polos feitos que cometeron aqueles que tentaron entregarte a min, mentres que eu nin sequera albergaba propósito ningún de che facer dano, mesmo te axudaría hai moito a chegares até aquí de non estar ocupado noutros servizos e de non ter a certeza de que habías achar o camiño por ti mesmo. Esquece, daquela, os infernos exteriores e concéntrate nas cousas apracíbeis e belas da túa mocidade. Descubre a túa marabillosa cidade e expulsa dela os preguiceiros Grandes Deuses. Convénceos de regresaren aos escenarios da súa propia mocidade, onde agardan con inquietude a súa chegada.

»Pero máis doado aínda que o confuso camiño dos recordos é o que vou preparar para ti. Olla! Aí vén un monstro shantak guiado por un escravo que, para non perturbar o teu espírito, foi obrigado a permanecer invisíbel. Monta e prepárate. Xa! Yogash o negro hate axudar a cabalgar sobre este paxaro noxento. Dirixete á estrela máis brillante que vexas ao sur do cénit: trátase de Vega. E dentro de dúas horas acharaste nunha terraza da túa cidade do sol poñente. Pero só has de avanzar nesa dirección até que ouzas unha afastada canción no alto do éter. Máis arriba asexo a tolemia, así que contén o shantak en canto te sintas atraído pola primeira nota desa canción. Mira daquela cara á Terra e verás brillar o lume inmortal do altar de Ired-Naa que se alza na terraza sagrada dun templo. Ese templo atópase na túa desexada cidade do sol poñente, así que dirixete cara a el antes de comezares a atender a eses cánticos, porque pola contra estarás perdido.

»Cando esteas a chegar xa á cidade, busca o elevado parapeto desde onde contemplabas o esplendoroso espectáculo en tempos pasados e

castiga o shantak até que o ouzas berrar. Os Grandes Deuses, sentados nas perfumadas terrazas, ouvirano e, ao recoñeceren ese chío, sentirán tal nostalxia e morriña que ningunha das marabillas da túa cidade os consolará da ausencia do seu lúgubre castelo de Kadath e do diadema de estrelas que o coroa.

»Entón debes aterrar entre eles co shantak e deixarlles ver e tocar o noxento paxaro de cabeza de cabalo, á vez que lles falas da ignorada Kadath, da que tan pouco tempo haberá que partiches. E contaralles o fermosos e escuros que son os salóns do castelo onde eles adoitaban brincar e gozar envolvidos nun halo glorioso. E o shantak falaralles á maneira desas criaturas, mais nada os ha persuadir tanto como a lembranza dos tempos pasados.

»Unha e outra vez deberás falarlles aos errabundos Grandes Deuses do seu fogar e da súa mocidade, até que finalmente comezarán a saloucar e pediranche que lles ensines o camiño de regreso, pois eles esquecerono. Entón podes desprenderte do shantak e envialo ao ceo, e el lanzará ao ar a chamada da súa especie. Ao ouvila, os Grandes Deuses comezarán a dar choutos e pinchacarneiros e, logo de recuperado o seu antigo xúbilo, lanzaranse tras do paxaro noxento voando como o fan os deuses; e cruzarán os profundos abismos do ceo até chegaren ás súas familiares torres e cúpulas de Kadath.

»Daquela a marabillosa cidade do solpor será túa e poderás habitala e gozar dela para sempre; e outra vez os deuses da Terra gobernarán os soños dos humanos desde a súa mansión habitual. Vai agora: a porta está aberta e as estrelas agardan no exterior. O teu shantak xa arquexa e piafa con impaciencia. Voa cara a Vega a través da noite, pero torce o teu rumbo cando ouzas os primeiros cánticos. Non esquezas o meu consello, non vaias ser absorbido por horrores inconcibíbeis cara a un

abismo de tolemia. Lembra que os Deuses Outros son inmensos e terribes, carecen de alma e asexan nos baleiros exteriores. Eles son os deuses que por forza debes evitar.

»Hei! Aa-shanta 'nygh! Sé libre! Devolve os deuses terrestres á morada que posúen na ignorada Kadath e prega a todo o espazo que xamais chegues a verme en ningunha das miñas outras mil formas corpóreas. Adeus, Randolph Carter, e gárdate de min, porque eu son Nyarlathotep, o caos que se arrastra!

E Randolph Carter, perplexo e confuso, a lombos do seu shantak, saíu disparado ao espazo, cara ao tremelucir azul e frío de Vega. Virouse para mirar atrás e contemplou a caótica confusión de torres daquel pesadelo feito ónix, onde aínda brillaba o solitario resplandor da xanela por riba do ar e das nubes da zona terrestre do País dos Soños. Xunto a el desfilaron horrores enormes en forma de pólipos, e ouviu o bater de ás dunha bandada de morcegos invisíbeis. Porén, continuou agarrado á sucia crina daquel nauseabundo paxaro escamento con cabeza de cabalo. As estrelas danzaban burlescas, e a cada momento semellaban cambiar de posición para formar uns signos fatais que case se podían descifrar, aínda cando non fosen vistos antes xamais, e os ventos inferiores ouveaban constantemente nas vagas tebras e nas soidades de alén do cosmos.

De socato, da bóveda resplandecente que o envolvía descendeu un silencio premonitorio e todos os ventos e horrores fuxiron igual que se esvaecen as sombras da noite coa claridade do abrente. En ondas trémulas de luz sobrenatural comezaron a se facer audíbeis os primeiros indicios dunha melodía afastada cuxos apagados acordes resultaban alleos ao noso universo. E cando estes acordes foron en aumento, o shantak levantou as orellas e lanzouse adiante, e Carter inclinouse para

escoitar tamén aquela fascinante melodía. Era unha canción, mais unha canción que non proviña de voz ningunha, unha canción que cantaban a noite e as esferas, e que xa era vella cando naceron o espazo, Nyarlathotep, e os Deuses Outros.

O shantak apurou o voo e o seu xinete inclinouse aínda máis, embriagado por visións de inconcibíbeis abismos, preso en bulebles de cristal dun poder de fóra do mundo. Logo, demasiado tarde xa, lembrou a advertencia, o sarcástico aviso que lle dera o emisario diabólico para o previr contra a tolemia que asexá nesa canción. Só para se burlar del sinaláralle Nyarlathotep o camiño da salvación que conduce á marabillosa cidade do solpor. Só para se mofar del revelara o negro mensaxeiro o segredo dos rebuldeiros deuses terrestres, até os que tan facilmente podería conducir a Carter. Pero a tolemia e a salvaxe vinganza do baleiro son as únicas mercés que Nyarlathotep concede aos presuntuosos. Malia que o xinete se esforzaba en facer que a súa noxenta montura dese media volta, o shantak, rindo e axitando as súas enormes ás viscosas con maligno xúbilo, proseguía a súa impetuosa carreira cara a eses pozos impíos onde non chega xamais ningún soño, cara a ese vórtice amorfo e final da máis negra confusión onde babuxa e blasfema no centro do infinito o estúpido sultán demoníaco, Azathoth, cuxo nome xamais se atreveron a pronunciar beizos ningún.

Sen se desviar un só punto, obediente ás ordes do innobre emisario dos Deuses Outros, aquel paxaro infernal precipitábase por entre as multitudes de seres sen forma que asexan e se retorcen nas tebras, por entre mandas de entidades parvas que van á deriva no espazo exterior, apalpando e rabuñando, e rabuñando e apalpando; larvas abominábeis dos Deuses Outros e que, coma eles, carecen de ollos e de mente, e están posuídas en cambio por unha sede e unha fame imposíbeis de saciar.

Firme sempre e sen se desviar nin un chisco, rindo buliciosamente ao escoitar as burlas e as gargalladas cósmicas en que se convertera a canción da noite e as esferas, aquel monstro escamudo e inflexíbel transportaba o seu indefenso xinete. Coa velocidade dun meteoro rachou o límite extremo dos abismos exteriores. Atrás quedaron as estrelas e os distintos reinos da materia, e atravesou o baleiro sen forma, alén do tempo, cara ás inconcibíbeis cavidades onde, na absoluta escuridade, roe Azathoth, famento e sen forma, ao ritmo xordo e enlouquecedor duns tambores perversos e unhas frautas odiosas de tenue e monótono chifrar.

A viaxe de loucura seguía avante, a través duns abismos inzados de ouveos cósmicos e poboados de escuras criaturas sen nome... E entón, na mente do predestinado Randolph Carter xurdiron unha imaxe e un pensamento chegados desde algún afastado e borrazento lugar de paz. Nyarlathotep planeara demasiado ben a súa mofa e o seu tormento ao lle espertar lembranzas que nin a máis estarrecedora experiencia podería borrar totalmente da súa alma: a súa casa, Nova Inglaterra, Beacon Hill, o seu mundo da vixilia.

«Pois has saber que a túa dourada e marmórea cidade de ilusión non é senón a suma de todo o que viches e amaches na túa infancia. Está formada co esplendor dos tellados abufardados de Boston e as xanelas de poñente acendidas polos últimos raios do sol; coa fragancia das flores do Common, a inmensa cúpula ergueita no alto da costa e o labirinto de bufardas e chemineas que se erguen no val violáceo onde o Charles discorre preguiceiro por baixo das innumerábeis pontes... Este encanto, moldeado, cristalizado e brunido polos anos de lembranzas e de ilusións constitúe a esencia mesma das túas maravillosas terrazas e as túas postas de sol, e para atopar ese antepeito de mármore ornado de

estraños vasos e balaustradas esculpidas, e para descender finalmente por esas escalinatas cegadoras até as larguísimas prazas e as fontes prismáticas da túa cidade, só precisas retroceder aos pensamentos e visións da túa mocidade inzada de anhelos.»

Adiante, adiante, sempre adiante, a unha velocidade prodixiosa en dirección ao destino final proseguía a viaxe, a través das tebras onde unhas entidades cegas apalpan o espazo cos seus tentáculos e osman cos seus fociños viscosos mentres outros seres abominábeis rin e rin enlouquecidos. Con todo, aquela imaxe e aquel pensamento apareceran na mente de Randolph Carter e este comprendeu ás claras que estaba a soñar e só iso, e que nalgún lugar existía aínda o mundo da vixilia e a cidade da súa infancia. Volveu lembrar as palabras: «Só precisas retroceder aos pensamentos e visións da túa mocidade chea de anhelos.» Retroceder..., retroceder... A negrura envolvíao por todas as partes, mais Randolph Carter puido retroceder.

Malia acharse case paralizado por unha vertixe que lle atordaba os sentidos, Randolph Carter puido dar a volta e moverse. Recuperara o movemento e, se quería, podía saltar do perverso shantak que o conducía fatalmente ao destino sinalado por Nyarlathotep. Podía saltar e desafiar aquelas profundidades tenebrosas que se abrían aos seus pés, cuxos terrores non superarían en terror o destino que o agardaba acazapado no corazón do mesmo caos. Podía dar a volta e moverse, e saltar da súa montura... e quería facelo... quería... quería...

E entón o predestinado soñador saltou daquela enorme abominación de cabeza de cabalo e caeu polos baleiros infinitos de negrura palpitante. Voaron vertixinosamente millóns e millóns de anos, consumíronse os universos e naceron outra vez, fundíronse as estrelas

en escuras nebulosas e estas nebulosas fixéronse estrelas... e Randolph Carter seguiu a caer por baleiros ilimitados de palpitante negrura.

Logo, no curso lento e sinuoso da eternidade, o ceo supremo do cosmos chegou ao final dunha das súas conxuncións e todas as cousas volveron ser novamente como foran innumerábeis kalpas atrás. A materia e a luz naceron máis unha vez, tal e como foran antes no espazo. Os cometas, os soles e os mundos lanzáronse inflamados á vida, pero nada sobreviviu para testemuñar que existiran e desapareceran despois, que existiran e deixaran de existir unha e outra vez, desde sempre, sen un primeiro comezo nin un fin derradeiro.

E xurdiron novamente un firmamento e un vento e un resplandor de luz purpúrea ante os ollos do soñador, que seguía a caer. E apareceron deuses, e presenzas, e vontades que se facían obedecer, e a beleza e a maldade, e o berro ouveador da noite maligna privada da súa presa. Porque, a través do ignorado ciclo final, sobrevivira un pensamento e unha visión que pertencían á mocidade dun soñador. Arredor desa visión e dese pensamento reconstruíronse un mundo da vixilia e unha vella e amábel cidade que os encarnaba e xustificaba. O gas violeta S'ngac indicara o camiño, e o arcaico Nodens berrara desde insospeitadas profundidades a dirección axeitada.

As estrelas deron paso a amañeceres e os amañeceres rebentaron en mil chafarices de ouro, carmín e púrpura, e o soñador aínda seguía a caer. Terríbeis berros racharon o éter no momento en que inmensos feixes de luz esplendorosa dispersaban os diaños do exterior. E o venerábel Nodens lanzou un ouveo de triunfo cando Nyarlathotep, preto da súa presa, se detivo desconcertado por un resplandor que convertía en po gris os corpos informes dos seus horríbeis cans de caza. Randolph Carter descendera finalmente as inmensas escalinatas de

mármore e achábase na súa marabillosa cidade. Porque, efectivamente, regresara outra vez ao mundo limpo e puro da Nova Inglaterra que lle dera a vida.

E así, aos acordes de mil murmurios matinais, á luz inflamada do amanecer que tinguía de púrpura os cristais da gran cúpula dourada de State House, no máis alto da cidade, Randolph Carter saltou berrando do leito do seu cuarto de Boston. Cantaban os paxaros en xardíns ocultos, e o perfume das hedras elevábase dos emparrados que construíra o seu avó. Luz e beleza brillaban na cheminea de cornixa esculpida e nas paredes adornadas con figuras grotescas. Un gato negro e lustroso ergueuse bocexando do sono lareiro que interromperan o sobresalto e o berro do seu dono. E a unha distancia infinita de infinitos, alén da Porta do Soño Profundo e do Bosque Encantado, e do país dos xardíns, e do mar Cerenario, e dos límites crepusculares de Inquanok, Nyarlathotep, o caos que se arrastra penetrou irado no castelo de ónix que se eleva na cúspide da ignorada Kadath, na inmensidade fría, e insultou anoxado os amábeis deuses da Terra, aos que acababa de arrincar violentamente das terrazas perfumadas da marabillosa cidade do solpor.



Título orixinal:
The Dream quest of the Unknown Kadath.

Licenza do texto orixinal:

Dominio Público

Licenza da tradución:

CC 3.0 by-nc-nd España

Tradución:

Tomás González Ahola

Revisión:

Raquel Vila Amado

Deseño de cuberta:

Denís Fernández Cabrera

Maquetación:

Sacauntos Cooperativa Gráfica

1ª edición en papel: 2012

1ª edición en ebook: 2020

Edita:

Urco Editora

R/do Avío II, baixo

15705, Compostela, Galiza

info@urcoeditora.com

Obra dixital realizada ao abeiro do Fondo de proxectos culturais
Xacobeo 2021 da Xunta de Galicia



XUNTA
DE GALICIA



Xacobeo 2021

galicia

A versión orixinal en papel deste título recibiu unha axuda da Consellería de Cultura e Turismo, Dirección Xeral do Libro Bibliotecas e Arquivos, na convocatoria de axudas para a tradución do ano 2011, consistente no 53,57% dos honorarios do tradutor.



Podes atopar a edición en papel deste e outros títulos de fantasía, ciencia ficción e terror no web de [Urco Editora](http://www.urcoeditora.com).

Formato eBook diagramado pola [Sacauntos Cooperativa Gráfica](http://www.sacauntos.com) utilizando o software libre Sigil, Inkscape, GIMP e LibreOffice.

Esta obra está publicada baixo unha licenza de Recoñecemento-Non comercial sen obra derivada 3.0 España de Creative Commons (CC 3.0 by-nc-nd). Isto significa que es libre de a copiar e distribuír sempre e cando cites a fonte e sexa sen ánimo de lucro

OUTROS TÍTULOS DA
BIBLIOTECA H. P. LOVECRAFT:

Podes comprar copias en papel e descargar versións dixitais gratuítas da obra completa do Solitario de Providence nas seguintes ligazóns:

1. *A chamada de Cthulhu e outros contos de terror cósmico*
2. *O horror de Dunwich e O que murmura na escuridade*
3. *Nas montañas da loucura*
4. *A sombra sobre Innsmouth e O que asexo na escuridade*
5. *A cousa no limiar e A sombra fóra do tempo*
6. *Fungos de Yuggoth. Poemas impíos*
7. *Contos do Ciclo do Soño*
8. *A procura soñada de Kadath a Descoñecida*
9. *O terror sobrenatural na literatura*
10. *Alén do muro do soño e outros contos macabros*
11. *Herbert West, o reanimador e outras historias arrepiantes*
12. *As ratas nas paredes e outras historias de medo*
13. *A cor do espazo exterior e outros contos sobrenaturais*
14. *O caso de Charles Dexter Ward*
15. *De re Lovecraftiana – ensaios e proposta didáctica*



