

H. P. Lovecraft



# La búsqueda en sueños de Kadath la Desconocida

Prólogo de Javier Calvo  
Traducción de Javier Guerrero

Editorial Alpha Decay



ALPHA DECAY

## CONTENIDO

*Prólogo*  
*de Javier Calvo*

9

LA BÚSQUEDA EN SUEÑOS  
DE KADATH LA DESCONOCIDA

21

Editorial Alpha Decay

LA BÚSQUEDA EN SUEÑOS  
DE KADATH LA DESCONOCIDA



Editorial Alpha Decal

Tres veces soñó Randolph Carter con la ciudad maravillosa, y las tres veces fue arrastrado lejos de allí cuando todavía se tomaba un respiro en la alta terraza desde donde la contemplaba. Dorada y encantadora resplandecía la ciudad al atardecer, con sus paredes, templos, columnatas y puentes en arco de mármol veteados, fuentes con tazas de plata y surtidores de agua prismática que salpicaba en plazas amplias y jardines perfumados, y calles anchas que discurrían entre árboles delicados, urnas cargadas de flores y estatuas de mármol en filas relucientes; mientras en empinadas cuevas orientadas al norte se escalonaban tejados rojos y viejos hastiales en pico que escondían callejuelas de adoquines herbosos. Era un delirio de los dioses, una fanfarria de trompetas celestiales y un fragor de címbalos inmortales. El misterio flotaba sobre la ciudad como nubes sobre una montaña fabulosa jamás hollada; y cuando permanecía sin aliento y expectante en ese parapeto, a Carter le invadió de pronto la mordacidad y el suspense de un recuerdo casi desvanecido, el dolor por aquello perdido y la desesperante necesidad de situar de nuevo lo que una vez había poseído un lugar imponente y memorable.

Sabía que en algún momento el significado de la ciudad tuvo que haber sido fundamental para él; aunque no sabía en qué ciclo o encarnación la había conocido ni si lo había hecho despierto o en sueños. Vagamente, la ciudad

le evocaba atisbos de una infancia largo tiempo olvidada, cuando el misterio de los días deparaba asombro y placer, y tanto el amanecer como el anochecer marchaban proféticamente al son entusiasta de laúdes y cantos, abriendo puertas embrujadas que conducían a otras maravillas sorprendentes. Pero cada noche, mientras permanecía en esa terraza elevada de mármol con las curiosas urnas y barandillas labradas y miraba a lo lejos sobre esa silenciosa ciudad del atardecer de belleza e inmanencia sobrenaturales, Carter sentía el cautiverio al que lo sometían los dioses tiranos del sueño; porque en modo alguno podía salir de ese lugar elevado ni descender los amplios tramos de escaleras de mármol que se extendían de manera interminable hasta donde esas calles de arcaica hechicería se desplegaban incitantes.

Cuando por tercera vez se despertó sin haber descendido aún aquellos tramos de escalera ni haber cruzado aquellas calles silenciosas al atardecer, Carter rezó mucho y con sinceridad a los dioses ocultos del sueño que moran caprichosamente por encima de las nubes en Kadath la desconocida, en el frío erial que nadie pisa. Aun así, los dioses no respondieron ni mostraron indulgencia, ni tampoco ofrecieron ninguna señal favorable cuando les rezó en el sueño y los invocó en sacrificio por medio de los sacerdotes barbudos Nasht y Kaman-Thah, cuyo templo-caverna con su columna de fuego se alza no muy lejos de las puertas del mundo de la vigilia. Sin embargo, parecía que sus oraciones habían sido escuchadas de forma desfavorable, porque ya después de la primera de ellas dejó de contemplar la ciudad maravillosa, como si sus tres atisbos lejanos hubieran sido meros accidentes o descuidos, y contrarios a algún plan o deseo oculto de los dioses.

Por fin, aquejado de nostalgia por aquellas calles rutilantes del atardecer y los enigmáticos callejones en las colinas casi ocultos por antiguos tejados, incapaz de dormir o de despertarse para sacárselos de la cabeza, Carter decidió adentrarse con audacia donde ningún hombre había ido antes y atreverse a afrontar los desiertos gélidos a través de la oscuridad hasta donde Kadath la desconocida, velada por las nubes y coronada de estrellas inimaginables, alberga en secreto y con nocturnidad el castillo de ónice de los Grandes.

En un duermevela, descendió Carter los setenta escalones hasta la caverna de fuego y habló de su plan a los sacerdotes barbudos Nasht y Kaman-Thah. Y los sacerdotes negaron con sus cabezas tocadas por *pskents* y le juraron que eso supondría la muerte de su alma. Señalaron que los Grandes ya habían mostrado su deseo y que les desagradaba ser acosados por súplicas insistentes. También le recordaron que no sólo ningún hombre había estado nunca en Kadath la desconocida, sino que ningún hombre había sospechado jamás en qué parte del espacio podía hallarse ésta, ya fuera en las tierras oníricas que rodean nuestro mundo o en aquellas que rodean alguna estrella compañera insospechada de Fomalhaut o Aldebarán. Si se hallaba en nuestra tierra onírica, cabía concebir alcanzarla, pero desde el alba de los tiempos sólo tres almas completamente humanas habían cruzado y vuelto a cruzar los negros e impíos abismos a otras tierras oníricas, y de esas tres, dos habían regresado locas de atar. Existían, en tales viajes, peligros locales incalculables, así como ese asombroso riesgo final que farfulla de manera inefable fuera del universo ordenado, donde no llega ningún sueño; esa última plaga amorfa de la

más profunda confusión que blasfema y bulle en el centro de todo infinito: el ilimitado sultán demoníaco Azathoth, cuyo nombre ningunos labios se atreven a pronunciar en voz alta, y que roe con avidez en cámaras inconcebibles y oscuras más allá del tiempo, al ritmo sordo y desesperante de tambores viles y del tenue quejido monótono de flautas execrables; a cuyo detestable son danzan lenta, torpe y absurdamente los gigantescos dioses definitivos, los Otros Dioses ciegos, mudos, tenebrosos e irracionales cuya alma y mensajero es el caos reptante Nyarlathotep.

De todo esto Carter fue advertido por los sacerdotes Nasht y Kaman-Thah en la caverna de fuego, pero aún así se decidió a buscar a los dioses en Kadath la desconocida, en el frío erial donde quiera que éste se hallara, y a obtener de ellos la visión, el recuerdo y el cobijo de esa maravillosa ciudad del atardecer. Sabía que su viaje sería extraño y largo, y que los Grandes se opondrían, pero, siendo viejo en la tierra onírica, contaba con muchos recuerdos y mecanismos útiles que le ayudarían. Así pues, pidiendo una última bendición a los sacerdotes y pensando sagazmente en su itinerario, descendió con audacia los setecientos escalones hasta la Puerta del Sueño Más Profundo y se adentró en el bosque encantado.

En los túneles de ese bosque retorcido, cuyos inmensos robles bajos enroscan sus ramas y brillan con luz mortecina por la fosforescencia de hongos extraños, moran los furtivos y reservados zoogs, que conocen muchos secretos oscuros del mundo onírico y algunos de los del mundo de la vigilia, pues el bosque tiene contacto en dos puntos con las tierras de los hombres, aunque sería desastroso decir dónde se encuentran éstos. Entre los hombres se cuentan ciertos rumores, sucesos y desapariciones

inexplicables allí donde los zoogs tienen acceso, y suerte que no pueden alejarse mucho del mundo del sueño. Aun así, en las partes más cercanas a la tierra onírica, esos seres pequeños y marrones campan a sus anchas, yendo y viniendo sin ser vistos y cargados con cuentos irónicos para seducir durante horas en torno a sus hogueras en el bosque que aman. La mayoría de ellos viven en madrigueras, pero algunos habitan en los troncos de grandes árboles, y aunque se alimentan principalmente de hongos, se murmura que también les atrae la carne, ya sea física o espiritual, porque desde luego muchos soñadores han entrado en ese bosque y no han vuelto a salir. Carter, sin embargo, no tenía miedo, porque era un viejo soñador que había aprendido el lenguaje de chirridos de los zoogs y había hecho muchos tratos con ellos; había encontrado gracias a su ayuda la espléndida ciudad de Cephais en Ooth-Nargai allende las colinas Tanarias, donde reina la mitad del año el gran rey Kuranés, un hombre al que en vida había conocido por otro nombre. Kuranés era la única alma que había estado en los abismos estelares y había regresado sin caer en la demencia.

Abriéndose paso por los bajos pasillos fosforescentes entre aquellos troncos gigantescos, Carter producía sonidos vibrantes a la manera de los zoogs y escuchaba de vez en cuando las respuestas. Recordaba una aldea en concreto de aquellas criaturas que se hallaba en el centro del bosque, donde un círculo de grandes piedras cubiertas de musgo en lo que había sido un calvero habla de moradores más viejos y más terribles caídos tiempo atrás en el olvido. Hacia ese punto se apresuró. Siguió su camino junto a los hongos grotescos, que siempre parecen mejor nutridos cuando uno se acerca al círculo espantoso don-



de seres ancestrales danzaban y hacían sacrificios. Por fin, la luz más intensa de esos hongos más gruesos reveló una siniestra inmensidad verde y gris que asomaba a través del dosel del bosque hasta perderse de vista. Ése era el punto más cercano del gran círculo de piedras. Carter, sabiendo que estaba cerca de la aldea zoog, reanudó aquel sonido vibrante y aguardó pacientemente, hasta que por fin obtuvo la recompensa de sentir que muchos ojos lo observaban. Se trataba de los zoogs, porque uno ve aquellos ojos extraños mucho antes de poder discernir su silueta marrón, pequeña y resbaladiza.

Salieron como un enjambre, desde madrigueras ocultas y del interior de árboles, hasta que toda la zona en penumbra cobró vida con ellos. Algunos de los más salvajes rozaron a Carter de un modo desagradable, y uno incluso le mordisqueó la oreja de forma repugnante, pero estos espíritus descontrolados pronto fueron contenidos por sus mayores. El Consejo de Sabios, reconociendo al visitante, le ofreció una jícara llena de savia fermentada de un árbol embrujado diferente de los demás, que había crecido de una semilla que alguien había dejado caer desde la luna; y cuando Carter bebió ceremoniosamente se inició un coloquio muy extraño. Los zoogs, por desgracia, no sabían dónde se hallaba la cima de Kadath, ni siquiera podían decir si el frío erial está en nuestro mundo del sueño o en otro. Los rumores referidos a los Grandes llegaban de todas partes; y sólo cabía decir que eran más propensos a ser vistos en los picos de alta montaña que en valles, porque en esas cumbres danzan con nostalgia cuando la luna está por encima y las nubes por debajo.

Entonces, un zoog muy anciano recordó algo que los demás no habían oído, y dijo que en Ulthar, más allá del

río Skai, todavía se conservaba la última copia de esos inconcebiblemente arcaicos Manuscritos Pnakóticos, obra de hombres despiertos en reinos boreales olvidados y transportados a la tierra de los sueños cuando el caníbal peludo Gnophkehs sometió a la ciudad de Olathoë, de numerosos templos, y dio muerte a todos los héroes de la tierra de Lomar. Aquellos manuscritos, explicó el zoog anciano, contaban mucho de los dioses, y además, en Ulthar había hombres que habían visto las señales de los dioses, e incluso un sacerdote anciano que había escalado una gran montaña para contemplarlos danzando al claro de luna. Había fracasado, pero un compañero suyo había tenido éxito y había muerto de un modo indescriptible.

Así pues, Randolph Carter dio las gracias a los zoogs, que respondieron amistosamente con sus chirridos y le entregaron otra jícara de vino del árbol lunar para que se la llevara, y partió para atravesar el bosque fosforescente hasta el lugar donde el turbulento Skai fluye por las laderas del Lerion, y Hatheg y Nir y Ulthar salpican la llanura. Detrás de Carter, furtivos y ocultos, reptaban varios de los extraños zoogs, deseosos de enterarse de lo que pudiera ocurrirle para luego regresar a su pueblo con la leyenda. Los inmensos robles se hacían más gruesos a medida que Carter iba dejando atrás la aldea, y el viajero buscó con atención un lugar donde los árboles eran algo más delgados y se alzaban muertos o agonizantes entre una anormal densidad de hongos y el musgo en putrefacción y los troncos mohosos de sus hermanos caídos. Allí Carter viraría bruscamente a un lado, porque en aquel lugar una enorme losa de piedra descansa en el suelo del bosque; y los que han osado acercarse dicen que hay en ella un aro de hierro de un metro de ancho. Recordando

el círculo arcaico de grandes rocas cubiertas de musgo, y su posible razón de ser, los zoogs no se detienen cerca de esa gran losa con su enorme aro, porque comprenden que todo lo olvidado no necesariamente tiene que estar muerto, y no les gustaría nada ver esa losa alzándose de manera lenta pero decidida.

Carter se desvió donde debía y oyó a sus espaldas los chirridos temerosos de algunos de los zoogs más tímidos. Ya sabía que lo seguirían, de manera que no le molestó, porque uno va acostumbrándose a las anomalías de esas criaturas entrometidas. Llegó a la linde del bosque en el crepúsculo, y supo al ver que la luz iba en aumento que se trataba del crepúsculo matutino. Carter distinguió sobre las fértiles llanuras que se extienden hasta el Skai el humo de chimeneas de casitas, y a ambos lados, los setos y campos arados y las techumbres de paja de una tierra pacífica. Se detuvo en una ocasión en una casa de labranza para tomar un vaso de agua, y todos los perros ladraron asustados a los cautelosos zoogs que se arrastraban por la hierba, a la zaga. En otra casa, donde había cierto revuelo, Carter se interesó por los dioses y preguntó si a menudo bailaban sobre el Lerion, pero el campesino y su esposa se limitaron a hacer la Señal de los Ancianos e indicarle el camino a Nir y Ulthar.

A mediodía, Carter recorrió la amplia calle principal de Nir, que había visitado en una ocasión y que marcaba el punto más alejado de sus viajes anteriores en esa dirección, y poco después llegó al gran puente de piedra sobre el Skai, en cuyo pilar central los obreros habían sepultado a un humano sacrificado cuando lo construyeron mil trescientos años antes. Ya en la otra ribera, la frecuente presencia de gatos (y todos ellos arquearon el lomo al pa-

sar los zoogs) reveló la proximidad de Ulthar; porque en Ulthar, en virtud de una ley antigua y reveladora, ningún hombre puede matar a un gato. Los alrededores de Ulthar eran muy agradables, con sus casitas verdes y granjas perfectamente valladas; y todavía más agradable era la pintoresca localidad en sí, con sus viejos tejados en punta y los pisos altos en voladizo e innumerables cañones de chimenea y calles estrechas y empinadas donde se veían viejos adoquines siempre que los gráciles gatos dejaban suficiente espacio. Carter, una vez que los entrevistados zoogs dispersaron a los gatos, se encaminó directamente al modesto Templo de los Ancianos, donde se decía que se encontraban los sacerdotes y los archivos antiguos; y una vez dentro de esa venerable torre circular de piedra cubierta de enredaderas —que corona la colina más alta de Ulthar— buscó al patriarca Atal, quien había estado en el pico prohibido de Hatheg-Kla, en el desierto pétreo, y había regresado con vida.

Atal, sentado en un trono de marfil de un altar engalanado sito en la parte superior del templo, tenía tres siglos de edad, pero conservaba una mente entusiasta y buena memoria. Carter aprendió de él muchas cosas de los dioses, pero sobre todo que son de hecho sólo dioses de la tierra, que gobiernan débilmente nuestro propio mundo onírico pero no tienen ningún poder o morada en otro lugar. Podrían considerar, dijo Atal, prestar atención a la oración de un hombre si están de buen humor, pero no hay que pensar en subir a su bastión de ónice en la cima de Kadath, en el frío erial. Era una suerte que nadie supiera dónde se hallaban las torres de Kadath, porque las consecuencias de ascender hasta allí serían funestas. Barzai el Sabio, el compañero de Atal, había sido arrastrado

al cielo entre alaridos simplemente por escalar el pico conocido de Hatheg-Kla. Con Kadath la desconocida, si alguna vez se encontraba, las cosas serían mucho peores, pues aunque los dioses de la tierra pueden ser superados en ocasiones por un mortal sabio, están protegidos por los Otros Dioses del Exterior, de los que más vale no hablar. Por lo menos dos veces en la historia del mundo, los Otros Dioses dejaron su sello sobre el granito primigenio de la tierra; una vez en tiempos antediluvianos, como se adivina por un dibujo en aquellas partes de los Manuscritos Pnakóticos demasiado antiguos para ser leídos, y otra vez en Hatheg-Kla, cuando Barzai el Sabio intentó ver a los dioses de la tierra danzando al claro de luna. Así pues, dijo Atal, sería mucho mejor dejar en paz a todos los dioses y no aventurarse más allá de muy discretas oraciones.

Carter, aunque decepcionado por el consejo desalentador de Atal y por la escasa ayuda que podía hallarse en los Manuscritos Pnakóticos y los Siete Libros Crípticos de Hsan, no desesperó. Primero preguntó al viejo sacerdote por esa maravillosa ciudad del atardecer que se veía desde la terraza con balaustrada, pensando que tal vez podría encontrarla sin la ayuda de los dioses; pero Atal no pudo decirle nada. Probablemente, explicó Atal, el lugar pertenecía a su mundo onírico especial y no a la tierra de visión general que muchos conocen; y tampoco era inconcebible que estuviera en otro planeta. En ese caso, los dioses de la tierra no podrían guiarlo. De todos modos, eso no era probable, ya que la interrupción de los sueños mostraba muy a las claras que se trataba de algo que los Grandes deseaban ocultarle.

Entonces Carter hizo algo perverso. Ofreció a su cándido anfitrión tantos tragos del vino lunar que le habían

dado los zoogs que el anciano se volvió irresponsablemente locuaz. Despojado de su reserva, el pobre Atal divagó con libertad de cosas prohibidas; habló de una gran imagen que, según habían informado los viajeros, estaba tallada en la roca sólida del pico Ngranek, en la isla de Oriab, en el mar Meridional, y dio a entender que podría existir cierta semejanza con las facciones de los dioses de la tierra, pues ellos mismos la esculpieron a su semejanza en los días en que danzaban al claro de luna en esa montaña. Y también habló entre hipidos de que las facciones de esa imagen son muy extrañas, de manera que uno podría reconocerlas fácilmente, y que delatan la auténtica raza de los dioses.

De pronto, la utilidad de todo ello para encontrar a los dioses se hizo evidente para Carter. Es bien sabido que, disfrazados, los más jóvenes entre los Grandes a menudo desposan a hijas de hombres, por lo que alrededor de las fronteras del frío erial en el que se encuentra Kadath todos los campesinos deben llevar su sangre. Por lo tanto, para encontrar ese erial bastaba con ver el rostro de piedra del Ngranek y fijarse en su fisonomía; a continuación, después de observarlas con atención, habría que buscar esas facciones entre hombres vivos. Donde éstas fueran más claras y más marcadas, los dioses tenían que morar cerca; y el erial pedregoso que se extendiera detrás de los pueblos de ese lugar sería el lugar donde se encuentra Kadath.

Se podía aprender mucho de los Grandes en tales regiones, y los que llevan su sangre podrían heredar pequeños recuerdos muy útiles para el que busca. Quizá desconocieran su origen, porque a los dioses les desagrada hasta tal punto ser conocidos entre los hombres que no se

puede encontrar a nadie que haya visto sus rostros de forma deliberada. Sin embargo, esos hombres podrían tener elevados pensamientos, extraños e incomprensidos por sus compañeros, y entonarían canciones sobre lugares y jardines lejanos tan diferentes de todo lo conocido incluso en la tierra onírica que la gente común los tildaría de locos; y a partir de todo ello quizá podrían conocerse antiguos secretos de Kadath u obtenerse pistas de la ciudad maravillosa del atardecer que los dioses mantenían en secreto. Y más si cabe, uno podría en algunos casos tomar a algún niño muy querido de un dios como rehén; o incluso capturar a algún joven dios disfrazado que habitara entre los hombres con una guapa doncella campesina por novia.

Atal, sin embargo, no sabía cómo encontrar el Ngraneck en su isla de Oriab y recomendó que Carter siguiera el cantarín Skai hacia el mar Meridional; donde ningún habitante de Ulthar ha estado nunca, pero adonde los comerciantes llegan en barcos o en largas caravanas de mulas y carros de dos ruedas. Existe una gran ciudad allí, Dylath-Leen, aunque en Ulthar goza de mala reputación debido a las galeras negras con tres bancos de remeros que navegan hasta allí cargados con rubíes de una costa no del todo identificada. Los comerciantes que vienen en esas galeras para tratar con los joyeros son humanos, o casi, pero nunca se ve a los remeros; y en Ulthar no se considera prudente que los comerciantes negocien con naves negras de lugares desconocidos cuyos remeros nunca se dejan ver.

Para cuando hubo proporcionado esta información, Atal estaba muy amodorrado, y Carter lo acostó suavemente en un sofá de ébano con incrustaciones y le colocó decorosamente la larga barba sobre el pecho. Al volverse

para marcharse, observó que no lo seguía ningún chirrido contenido y se preguntó por qué los zoogs se habían descuidado tanto en su extraña persecución. Reparó entonces en que todos los gatos elegantes y displicentes de Ulthar se lamían los morros con entusiasmo inusual, y recordó los bufidos y maullidos que había oído débilmente en partes inferiores del templo mientras estaba absorbido en la conversación con el anciano sacerdote. Recordó, asimismo, la forma maliciosamente hambrienta con la que un zoog joven y especialmente insolente había mirado a un gatito negro en la calle adoquinada, a las puertas del templo. Y puesto que nada amaba más en el mundo que los gatitos negros, Carter se agachó y acarició los gatos pulcros de Ulthar que se relamían los morros, y no lamentó que esos zoogs fisgones no fueran a escoltarle más.

Atardecía, de modo que Carter se detuvo en una antigua posada de una callejuela empinada con vistas a la parte baja de la población. Y al salir al balcón de su habitación y contemplar el mar de tejados rojos y las vías empedradas, y más allá los campos agradables, apacibles y mágicos bajo la luz oblicua, juró que Ulthar sería un muy buen lugar donde quedarse para siempre, de no ser por el recuerdo de una ciudad del atardecer más grande que lo incitaba a seguir adelante hacia peligros desconocidos. Entonces cayó el crepúsculo, y las paredes rosadas de hastiales enlucidos se volvieron violetas y místicas, y lucécitas amarillas ascendieron flotando una por una desde viejas ventanas de celosía. Y repicaron dulces campanas en la torre del templo y la primera estrella titiló por encima de los prados en la otra ribera del Skai. Con la noche llegó el canto, y Carter asintió con la cabeza mientras los tañedores de laúd elogiaban días del pasado desde



los balcones de filigrana y patios con suelo de mosaico de la sencilla Ulthar. Y podría haber percibido dulzura hasta en las voces de muchos gatos de Ulthar, pero éstos en su mayoría se sentían pesados y permanecían silenciosos tras su extraño festín. Algunos de ellos se escabulleron a esos reinos crípticos que son conocidos sólo por los gatos y de los que los aldeanos aseguran que se hallan en la cara oculta de la luna, adonde los felinos saltan desde tejados altos; pero un gatito negro subió sigilosamente al piso de arriba y saltó al regazo de Carter para ronronear y jugar y acurrucarse a sus pies cuando el viajero se acostó por fin en el pequeño sofá cuyas almohadas estaban rellenas de hierbas fragantes que amodorraban.

Por la mañana, Carter se unió a una caravana de comerciantes con destino a Dylath-Leen que llevaba un cargamento de lana hilada de Ulthar y coles de los diligentes campesinos de esta población. Y durante seis días cabalgaron al son de cascabeles por un camino sin obstáculos, a la vera del Skai; se detuvieron algunas noches en posadas de pueblecitos pesqueros pintorescos, y otras noches acamparon bajo las estrellas mientras desde el apacible río llegaban a sus oídos fragmentos de canciones de los barqueros. El campo era muy hermoso, con setos verdes y arboledas y curiosas cabañas puntiagudas y molinos octogonales.

Al séptimo día, un penacho de humo se elevó ante ellos en el horizonte, y a continuación, las torres altas y negras de Dylath-Leen, que está construida principalmente de basalto. Desde la distancia, Dylath-Leen, con su torre estrecha y angular, recuerda un fragmento de la Calzada del Gigante, y sus calles son oscuras y poco atractivas. Hay muchas tabernas deprimentes cerca de los innumerables

muelles, y toda la población bulle con los extraños marineros de todos los países del mundo y de unos pocos de los que se dice que no son de este mundo. Carter preguntó a los hombres extrañamente vestidos de esa ciudad por el pico de Ngranek en la isla de Oriab, y descubrió que lo conocían bien. Llegaban barcos de Baharna a esa isla y uno de ellos debía regresar allí al cabo de sólo un mes, y el Ngranek se halla a sólo dos días de viaje en cebrá desde ese puerto. No obstante, pocos habían visto el rostro pétreo del dios, porque se encuentra en una vertiente muy difícil del Ngranek, con vistas únicamente a peñascos escarpados y un valle de lava siniestro. Una vez, los dioses se enfadaron con los hombres que vivían en ese lado, y hablaron del asunto con los Otros Dioses.

Costó mucho obtener esta información de los comerciantes y marineros en las tabernas de Dylath-Leen, porque en su mayoría los hombres preferían hablar en susurros de las galeras negras. Una de ellas tenía que arribar con un cargamento de rubíes al cabo de una semana procedente de su costa desconocida, y la gente del pueblo temía verla atracar. Las bocas de los hombres que bajaban de la galera para comerciar eran demasiado anchas, y la forma en que sus turbantes se retorcían en dos puntos por encima de sus frentes resultaba de especial mal gusto. Y sus zapatos eran los más pequeños y más extraños jamás vistos en los Seis Reinos. Ahora bien, lo peor de todo era la cuestión de los remeros invisibles. Esas tres filas de remos se movían con un brío, precisión y vigor insoportables, y no era normal que un barco permaneciera en puerto durante semanas mientras los comerciantes negociaban y que nadie viera nunca a la tripulación. No era justo para los taberneros de Dylath-Leen, ni tampoco

para los tenderos y carniceros; porque no se subían a bordo ni las más mínimas provisiones. Los comerciantes sólo adquirirían oro y esclavos negros fornidos de Parg, al otro lado del río. Eso era lo único que se llevaban jamás aquellos comerciantes de aspecto desagradable y sus remeros invisibles; nunca nada de las carnicerías ni tiendas de comestibles, sino sólo oro y los negros orondos de Parg a los que compraban a peso. Y los olores de aquellas galeras que el viento del sur arrastraba desde los muelles eran indescritibles. Hasta los moradores más robustos de las viejas tabernas fumaban sin cesar picadura de thag como única forma de soportarlo. Dylath-Leen nunca habría tolerado las galeras negras si esos rubíes pudieran haberse obtenido en otros lugares, pero ninguna mina en toda la tierra onírica producía nada semejante.

De estas cosas sobre todo murmuraba la gente cosmopolita de Dylath-Leen mientras Carter esperaba pacientemente al buque de Baharna, que podría llevarle a la isla donde se alza, majestuoso y árido, el pico tallado del Ngranek. Entretanto, Carter no cejó de buscar entre los lugares predilectos de los viajeros llegados de lejos cualquier historia relacionada con Kadath en el frío erial o con una maravillosa ciudad de paredes de mármol y fuentes de plata que se veía desde las terrazas al atardecer. De estas cosas, sin embargo, no descubrió nada; a pesar de que alguna vez pensó que cierto viejo mercader de ojos rasgados miraba de forma extrañamente inteligente cuando se hablaba del frío erial. Aquel hombre tenía fama de comerciar con los horribles pueblos de piedra que se hallan en la meseta del desierto gélido de Leng, que nadie en su sano juicio visita y cuyos fuegos malvados se divisan por la noche desde la lejanía. Incluso se rumoreaba

que el hombre había tratado con ese sumo sacerdote al que no hay que describir, quien lleva una máscara de seda amarilla sobre el rostro y habita solo en un monasterio de piedra prehistórico. Que una persona así bien podría haber tenido tratos con esos seres que supuestamente habitaban en el frío erial era indudable, pero Carter enseguida descubrió que no servía de nada interrogarlo.

Por fin, la galera negra, silenciosa y ajena, se adentró en el puerto, más allá del malecón de basalto y el faro alto, envuelta en un extraño hedor que el viento del sur arrastró a la ciudad. La inquietud crepitaba en las tabernas del puerto, y al cabo de un rato los mercaderes de tez oscura, boca ancha y pies pequeños, tocados con turbantes con joroba, bajaron a hurtadillas y en grupos a tierra para buscar los bazares de los joyeros. Carter los observó con atención, y cuanto más los miraba, más le desagradaban. Después vio que conducían a los hombres negros y fornidos de Parg, a los que obligan a subir gruñendo y sudando por la pasarela hasta esa galera singular, y se preguntó en qué tierras —si es que iban a alguna tierra— esas criaturas patéticas y grasientas estaban destinadas a servir.

Y en la tercera noche de la estancia de esa galera, uno de los mercaderes desagradables habló con él, sonriendo pecaminosamente y haciendo insinuaciones sobre lo que había oído en las tabernas de las indagaciones de Carter. Daba la impresión de que poseía conocimientos demasiado secretos para contarlos en público; y aunque el sonido de su voz era insoportablemente odioso, Carter sintió que la sabiduría de un viajero llegado de tan lejos no debía pasarse por alto. Por consiguiente, le pidió que fuera su invitado en sus aposentos cerrados en el piso de arriba y usó lo que le quedaba del vino lunar de los zoogs