



à procura de kadath



à  
procura de  
kaddath

Tradução  
*Celso M. Paciornik*

H.P. LOVECRAFT

ILUMI/URAS

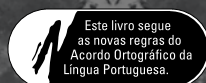
*Titulos originais*

The Dream-Quest of Unknown Kadath; Celephais; The Silver Key; Through the Gates of the Silver Key; The White Ship; The Strange High House in the Mist

Copyright © 2014 desta tradução e edição  
Editora Iluminuras Ltda.

*Capa e projeto gráfico*  
Eder Cardoso / Iluminuras

*Preparação e revisão*  
Bruno Silva D'Abruzzo  
Camila Cristina Duarte



CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO  
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

L947P

Lovcraft, H. P., 1890-1937.

À procura de Kadath / H. P. Lovecraft; tradução Celso M. Paciornik. – 2. ed. –  
São Paulo: Iluminuras, 2014.  
23cm

Tradução de: The Dream-Quest of Unknown Kadath  
ISBN 978-85-7321-447-5

1. Conto americano. I. Paciornik, Celso M. II. Título.

14-13479

CDD: 813  
CDU: 821.111(73)-3

2019

EDITORA ILUMINURAS LTDA.

Rua Inácio Pereira da Rocha, 389 - 05432-011 - São Paulo - SP - Brasil

Tel./Fax: 55 11 3031-6161

iluminuras@iluminuras.com.br

www.iluminuras.com.br

## índice

à procura de kaddath, 9

celephais, 141

a chave de prata, 149

através dos portais da chave de prata, 165

a nau branca, 211

a estranha casa entre as brumas, 219

sobre o autor, 231

## à procura de kaddath

Por três vezes Randolph Carter sonhou com a maravilhosa cidade e por três vezes foi arrebatado quando estava parado, de pé, no terraço elevado acima dela. Toda dourada e graciosa ela ardia ao pôr do sol com suas muralhas, templos, colunatas e pontes em arco de mármore estriado, suas fontes com bacias de prata e jorros prismáticos nos amplos jardins quadrangulares e perfumados, e suas largas ruas se estendendo entre delicadas árvores e vasos repletos de flores e fileiras de reluzentes estátuas de marfim, enquanto nas íngremes encostas em direção ao norte erguiam-se renques de telhados vermelhos e velhos frontões pontiagudos abrigando pequenas vielas pavimentadas com seixos entremeados de grama. Era uma exaltação dos deuses, um alarido de sublimes clarins, um estrépito de címbalos imortais. Mistério pairava sobre ela como nuvens sobre alguma fabulosa montanha inexplorada; e enquanto se detinha ali parado, pasmado e expectante junto ao parapeito abalaustrado, Carter sentiu-se invadido pela ansiedade e pungência de lembranças quase desvanecidas, a dor de coisas perdidas e o exasperante anseio de reencontrar o que um dia havia sido um lugar apavorante e significativo.

Sabia que em algum momento seu significado devia ter-lhe sido supremo, embora não soubesse dizer em que ciclo ou encarnação a conheceria, ou se fora em estado de sono ou de vigília. Ela evocava vislumbres de uma primeira mocidade há muito esquecida, quando a admiração e o prazer perpassavam todo o

mistério dos dias, e auroras e crepúsculos progrediam pressagos ao som envolvente de alaúdes e canções, descerrando flamejantes portais para novas e mais surpreendentes maravilhas. Mas, todas as noites em que ficava parado naquele elevado terraço de mármore com os curiosos vasos e parapeitos cinzelados, admirando a silenciosa cidade crepuscular de bela e misteriosa imanência, provava a servidão aos tirânicos deuses do sonho, pois não havia meio de deixar aquele local elevado, nem de descer as amplas escadarias de mármore que se precipitavam interminavelmente até o ponto em que aquelas ruas de antiga magia se ramificavam convidativas.

Quando pela terceira vez acordou sem haver descido as escadarias e percorrido as silenciosas ruas crepusculares, Carter rezou longa e fervorosamente aos deuses ocultos dos sonhos que pairam caprichosos acima das nuvens da desconhecida Kadath, na vastidão fria onde homem nenhum se aventura. Mas os deuses não o atenderam e não revelaram a menor compaixão, nem enviaram algum sinal auspicioso quando orou para eles, em sonho, invocando-os sacrificialmente através dos sacerdotes barbados Nasht e Kaman-Thah, cujo templo-caverna com seus pilares de chamas não fica muito longe dos portais do mundo da vigília. Pareceu-lhe, porém, que suas orações não foram bem recebidas, pois mal concluía a primeira delas, deixou inteiramente de avistar a maravilhosa cidade, como se os três vislumbres anteriores tivessem sido meros acidentes ou descuidos, contrariando algum oculto propósito ou desejo dos deuses.

Finalmente, cansado de almejar aquelas cintilantes ruas crepusculares e misteriosas vielas enladeiradas entre antigas coberturas de telha, incapaz de dormir ou acordar para tirá-las de sua mente, Carter resolveu se dirigir, com corajosa súplica, para onde homem nenhum fora até então e enfrentar os gélidos desertos mergulhados em trevas até o lugar em

que a desconhecida Kadath, envolta em nuvens e coroada por incríveis estrelas, guarda o secreto e noturno castelo de ônix dos Grandes.

Mergulhado em sono leve, ele desceu os setenta degraus até a caverna de chamas e falou de sua intenção com os sacerdotes barbados Nasht e Kaman-Thah. E os sacerdotes balançaram suas cabeças adornadas com as coroas duplas dos faraós, jurando que isso seria a morte de sua alma. Salientaram que os Grandes já haviam manifestado sua vontade e que não gostavam de ser incomodados com súplicas insistentes. Recordaram-lhe também que, não só homem nenhum jamais voltara de Kadath, como homem nenhum jamais suspeitara em que lugar do espaço ela poderia estar, se nos mundos oníricos que envolvem nosso próprio mundo, se nos que envolvem alguma indesejada presença de Fomalhaut ou Aldebaran. Se estivesse em nosso mundo onírico, ela possivelmente poderia ser encontrada, mas apenas três almas humanas, desde o início dos tempos, haviam cruzado e retornado dos ímpios abismos tenebrosos para outros mundos oníricos, e, dos três, dois haviam voltado completamente ensandecidos. Viagens como essa envolviam perigos incalculáveis, sem falar no chocante perigo final que chia de forma não mencionável fora do universo ordenado, onde sonho nenhum alcança; aquela derradeira influência informe e maligna da mais infame confusão que blasfema e borbulha no centro de todo o infinito — o imensurável maléfico sultão Azathoth, cujo nome lábio algum ousa proferir em voz alta, e que atormenta insaciavelmente em câmaras obscuras e inconcebíveis além do tempo, em meio ao rufar abafado e enlouquecedor de tambores malignos e o lamento fino e monótono de flautas malditas, sob cujo alucinado martelar e soprar dançam absurdamente, lentos e desajeitados, os gigantescos deuses supremos, os cegos, mudos, tenebrosos e indiferentes Outros Deuses, cuja alma e emissário é o rastejante caos Nyarlathotep.

Disso tudo Carter havia sido prevenido pelos sacerdotes Nasht e Kaman-Thah na caverna de chamas, mas decidira ainda assim encontrar os deuses na desconhecida Kadath na vastidão fria, onde quer que isso fosse, e deles receber a visão, a recordação, a acolhida da maravilhosa cidade crepuscular. Sabia que sua empreitada seria longa e fabulosa, e que os Grandes estariam contra ele, mas, como velho conhecedor do mundo onírico, contava com muitas recordações e ardis a seu favor. Assim, pedindo uma bênção formal aos sacerdotes e refletindo cuidadosamente sobre seu percurso, desceu corajosamente os setecentos degraus até o Portal do Sono Mais Profundo e enveredou-se pelo bosque encantado.

Sob as arcadas daquela densa vegetação emaranhada, cujos prodigiosos carvalhos baixos entrelaçam ramos tateantes brilhando tenuemente com a fosforescência de estranhos fungos, habitam os furtivos e misteriosos zugs, detentores de muitos segredos obscuros do mundo dos sonhos e alguns do mundo da vigília, pois o bosque encontra a terra dos homens em dois lugares, embora possa ser desastroso dizer onde. Nos lugares a que os zugs têm acesso, ocorrem rumores, feitos e desaparecimentos inexplicáveis de pessoas, e convém que eles não possam se afastar muito do mundo dos sonhos. Mas nas regiões mais próximas do mundo onírico eles circulam livremente, esvoaçando pequenos, pardos e invisíveis, contando histórias picantes para passar o tempo em seus lares, na floresta que amam. A maioria vive em tocas, mas alguns moram nos troncos das grandes árvores, e, embora normalmente se alimentem dos fungos, murmura-se que também nutrem um certo gosto por carne, tanto física quanto espiritual, pois é fato sabido que vários sonhadores entraram naquele bosque e dele não conseguiram sair. Carter, porém, como velho sonhador que era, não lhes tinha medo, tendo aprendido sua língua pulsante e firmado muitos acordos com eles. Com sua ajuda, havia encontrado a esplêndida cidade de Celephais, em

Ooth-Nargai, além dos Montes Tanarianos, onde reina, durante a metade do ano, o grandioso Rei Kuranos, a quem ele conhecera por outro nome em vida. Kuranos era a única alma a ter penetrado nos abismos estelares e voltado sem perder a razão.

Percorrendo com dificuldade as fosforescentes galerias entre os gigantescos troncos, Carter produziu sons pulsantes, à maneira dos zugs, parando para ouvir vez ou outra alguma resposta deles. Lembrou-se de um certo povoado das criaturas no centro do bosque, ali onde um círculo de grandes pedras musgosas no que foi outrora uma evidente clareira dos moradores mais antigos e terríveis há muito esquecidos, e para esse local ele se apressou. Abriu caminho entre os grotescos fungos que pareciam mais nutridos nas proximidades do pavoroso círculo onde seres antigos dançavam e sacrificavam. Finalmente, a forte luz daqueles fungos mais encorpados revelou uma sinistra faixa verde e cinza se lançando para o alto através do dossel da floresta até se perder de vista. Isso ocorria bem perto do grande anel de pedras e Carter percebeu que estava próximo da aldeia zug. Retomando a emissão dos sons pulsantes, ele esperou pacientemente até ser finalmente recompensado pela sensação de ser espreitado por numerosos olhos. Eram os zugs, pois seus longos olhos fatídicos são vistos muito antes de se discernir seus pequenos e imprecisos contornos acastanhados.

Eles enxamearam-se, saindo de tocas ocultas e árvores esburacadas até preencher toda aquela área pobremente iluminada. Alguns, mais ousados, roçaram desagradavelmente em Carter, e um deles chegou a beliscar asquerosamente sua orelha. Mas esses espíritos desregrados logo foram contidos por seus anciãos. O Conselho dos Sábios, reconhecendo o visitante, ofereceu-lhe uma cabaça com a seiva fermentada de uma árvore fabulosa, diferente das outras, brotada da semente lançada por alguma criatura lunar, e, enquanto Carter bebia cerimoniosamente, um colóquio muito estranho se formou. Os zugs infelizmente não

sabiam onde ficava o pico de Kadath, nem mesmo saberiam dizer se a vastidão fria fica em nosso mundo onírico ou em algum outro. Rumores sobre os Grandes chegavam igualmente de todos os lados e tudo que podiam dizer era que mais provavelmente poderiam ser vistos nos cumes de altas montanhas do que nos vales, pois nesses cumes eles dançam saudosos tendo a lua acima e as nuvens abaixo.

Um zug muito velho recordou então algo de que os outros jamais tinham ouvido falar, dizendo que em Ulthar, além do rio Skai, ainda existia uma derradeira cópia daqueles *Manuscritos Pnakóticos* incrivelmente antigos, produzidos por homens despertados de esquecidos reinos boreais, e levados ao mundo dos sonhos quando os peludos canibais Gnophkehs arrasaram a Olathoe de muitos templos, matando todos os heróis da terra de Lomar. Aqueles manuscritos, disse ele, contavam muitas coisas sobre os deuses e, além disso, em Ulthar havia homens que tinham visto sinais dos deuses, inclusive um velho sacerdote que tentara escalar uma grande montanha para vê-los dançar ao luar. Ele havia fracassado, mas seu companheiro conseguira, tendo perecido de maneira indescritível.

Randolph Carter agradeceu então aos zugs, que pulsaram amistosamente dando-lhe outra cabaça da árvore da lua cheia de vinho para a viagem, e pôs-se a caminho pelo bosque fosforescente na direção contrária, por onde o torrencial Skai desce pelas encostas de Lerion; e Hatheg, Nir e Ulthar pontilham a planície. Muitos zugs curiosos esgueiravam-se furtivos e invisíveis à sua retaguarda, querendo saber o que lhe aconteceria, a fim de levar tal lenda a seu povo. Os vastos carvalhos foram ficando mais cerrados à medida que se afastava da aldeia e ele observou cuidadosamente os arredores à procura de um certo lugar onde deveriam estar mais separados, eretos, postados mortos ou moribundos entre cogumelos anormalmente densos, a terra vegetal apodrecida e os troncos de sua espécie caídos e recobertos

de fungos. Naquele ponto ele se desviaria rapidamente, pois ali jaz, no chão da floresta, uma enorme laje de pedra, e os que dela ousaram se aproximar dizem que contém uma argola de ferro de três pés de largura. Lembrando-se do antigo círculo de grandes rochas musgosas e da finalidade para a qual possivelmente fora criado, os zugs não se demoraram perto daquela vasta laje com seu fabuloso anel, pois sabiam que nem tudo que está esquecido precisa necessariamente estar morto, e não gostariam de ver a laje ser lenta e cuidadosamente erguida.

Carter desviou-se no local oportuno e ouviu, atrás de si, a pulsação nervosa de alguns zugs mais assustados. Sabia que o estavam seguindo e isso não o perturbava, pois as pessoas se habituam com as idiossincrasias dessas criaturas intrometidas. Quando alcançou a orla do bosque, a luz era crepuscular e o aumento de sua luminosidade informou-lhe que se tratava do crepúsculo matinal. Nas férteis planícies que se desdobram até o Skai, ele avistou a fumaça das chaminés das casinhas e por todos os lados erguiam-se as sebes, os campos arados e os telhados de sapé típicos de uma terra pacífica. Parando ao lado do poço de uma casa para um copo d'água, os cães latiram aterrorizados para os invisíveis zugs que se arrastavam no capinzal às suas costas. Em outra casa, onde havia pessoas labutando, ele perguntou sobre os deuses e se eles costumavam dançar em Lerion, mas o agricultor e sua esposa limitaram-se a fazer o Sinal dos Antigos e ensinar-lhe o caminho para Nir e Ulthar.

Ao meio-dia, Carter caminhava pela ampla rua principal de Nir, que já havia visitado uma vez e que marcara suas mais longínquas viagens anteriores nesta direção; pouco depois, alcançava a grande ponte de pedra através do Skai, em cuja peça central os pedreiros haviam feito um sacrifício humano quando terminaram de construí-la, mil e trezentos anos antes. Chegando ao outro lado, a presença frequente de gatos (que se eriçavam na presença dos zugs) revelava a proximidade de Ulthar, onde,

segundo uma antiga e importante lei, os gatos não podiam ser mortos. Eram muito agradáveis os subúrbios de Ulthar, com seus pequenos chalés verdes e chácaras cuidadosamente cercadas; e mais agradável ainda era a curiosa cidade com seus telhados pontiagudos, seus andares superiores salientes, seus incontáveis dutos de chaminés e suas ruas estreitas enladeiradas nas quais se pode ver os velhos seixos gastos do pavimento sempre que os graciosos gatos abrem espaço. Com os gatos um tanto dispersos pelos inconspícuos zugs, Carter avançou diretamente para o modesto Templo dos Antigos, onde se dizia que ficavam os sacerdotes e os antigos registros. Uma vez dentro daquela venerável torre circular de pedra coberta de hera que coroa a mais alta colina de Ulthar, ele procurou o patriarca Atal, que havia escalado o pico proibido de Hatheg-Kla, no deserto pedregoso, e descera vivo.

Atal, sentado no trono de marfim acomodado num santuário adornado no alto do templo, já completara três séculos de idade, mas ainda era muito ágil de pensamento e memória. Com ele Carter aprendeu muitas coisas sobre os deuses, sobretudo que são deuses da terra, governando frouxamente nosso próprio mundo onírico sem qualquer poder ou moradia em outra parte. Eles poderiam, disse Atal, atender a uma prece humana se estivessem de bom humor, mas não se deve pensar em subir até sua fortaleza de ônix no topo de Kadath, naquela gélida vastidão. Foi providencial que nenhum homem tenha sabido onde se eleva a imponente Kadath, pois as consequências de alcançá-la seriam muito graves. O companheiro de Atal, Barzai, o Sábio, fora sugado, aos gritos, para o céu, simplesmente por ter escalado o afamado pico de Hatheg-Kla. Com a desconhecida Kadath, se algum dia fosse encontrada, as coisas seriam muito piores; pois, embora os deuses da terra possam ser ocasionalmente superados por algum mortal astuto, são protegidos pelos Outros Deuses de Fora, sobre os quais não convém discutir. Na história do mundo, pelo

menos duas vezes os Outros Deuses colocaram seu selo sobre o granito primitivo da terra: uma nos tempos antediluvianos, como se supõe de um desenho naquelas partes dos *Manuscritos Pnakóticos* antigas demais para serem lidas; outra em Hatheg-Kla, quando Barzai, o Sábio, tentou ver os deuses da terra dançando ao luar. Portanto, disse Atal, seria muito melhor deixar os deuses em paz, exceto em discretas orações.

Carter, conquanto desapontado pelo desestimulante conselho de Atal e pela magra ajuda a ser obtida dos *Manuscritos Pnakóticos* e dos *Sete Livros Crípticos de Hsan*, não se desesperou totalmente. Primeiro inquiriu o velho sacerdote sobre a maravilhosa cidade crepuscular vista do terraço, pensando talvez em encontrá-la sem o auxílio dos deuses, mas Atal nada soube lhe dizer. Provavelmente, disse Atal, o lugar pertencia a seu mundo onírico particular e não ao mundo imaginário em geral, que muitos conhecem, e, possivelmente, poderia estar em outro planeta. Nesse caso, os deuses da terra nem se o quisessem poderiam guiá-lo. Mas isso era mesmo improvável, pois a interrupção dos sonhos deixava muito claro que se tratava de algo que os Grandes desejavam lhe ocultar.

Carter praticou então uma perversidade, oferecendo a seu ingênuo anfitrião tantos goles do vinho da lua que recebera dos zugs que o velho desandou a tagarelar irresponsavelmente. Privado da razão, o pobre Atal balbuciou livremente sobre coisas proibidas, contando sobre uma grande imagem que, no relato de viajantes, estaria esculpida na sólida rocha da montanha Ngranek, na ilha de Oriab, Mar do Sul, sugerindo que ela poderia guardar alguma semelhança com algo que os deuses da terra certa vez forjaram às suas próprias feições nos tempos em que dançavam ao luar, naquela montanha. E ele soluçou ainda que as feições daquela imagem eram tão estranhas que não poderiam ser facilmente reconhecidas, e que certamente indicavam a mais autêntica estirpe dos deuses.

O uso dessas informações todas tornou-se subitamente evidente para Carter, em seu intuito de encontrar os deuses. É sabido que o mais jovem dos Grandes frequentemente desposa, disfarçado, as filhas dos homens, e que por este motivo, nas cercanias das fronteiras da vastidão fria onde fica Kadath, todos os camponeses devem ser portadores de seu sangue. Sendo assim, para encontrar aquela vastidão seria preciso ver o rosto de pedra em Ngranek e memorizar suas feições. Tendo-as memorizado cuidadosamente, procurar feições semelhantes entre os homens vivos. Onde elas fossem mais comuns e abundantes, por perto haveriam de habitar os deuses, e na vastidão pedregosa que ficasse por trás das povoações desse lugar, ali deveria estar Kadath.

Muito se poderia aprender sobre os Grandes em tais regiões e os herdeiros de seu sangue poderiam guardar lembranças valiosas para um desbravador. Eles poderiam não saber de seu parentesco divino, pois os deuses repudiam de tal forma serem conhecidos pelos homens que ninguém jamais conseguiu intencionalmente ver suas feições, coisa que Carter já havia percebido ao tentar alcançar Kadath. Mas eles teriam pensamentos estranhos e sublimes que seriam incompreendidos por seus companheiros, e cantariam lugares e jardins distantes de maneira tão distinta mesmo das conhecidas na terra dos sonhos que a gente comum os consideraria loucos; e através deles seria possível, talvez, conhecer velhos segredos de Kadath ou obter pistas sobre a maravilhosa cidade crepuscular que os deuses mantêm secreta. E mais, em certas circunstâncias, seria possível tomar o adorável filho de algum deus como refém ou mesmo capturar algum jovem deus vivendo disfarçadamente entre os homens com alguma graciosa donzela camponesa como noiva.

Atal, porém, não sabia como encontrar Ngranek na ilha de Oriab e recomendou que Carter seguisse pelo cantante Skai, passando por baixo de suas pontes até o Mar do Sul, onde nenhum morador de Ulthar jamais havia estado, mas para onde

os mercadores se dirigem em barcos ou extensas caravanas de mulas e carroças de duas rodas. Ergue-se ali uma grande cidade, Dylath-Leen, mas em Ulthar sua reputação é duvidosa em razão das negras galeras trirremes que para lá navegam trazendo rubis de uma praia de nome incerto. Os comerciantes que saem daquelas galés para negociar com os joalheiros são humanos, ou quase, mas os remadores nunca foram vistos e não se considera muito salutar, em Ulthar, que se comercie com navios escuros vindos de lugares desconhecidos cujos remadores não podem ser exibidos.

Ao dar esta informação, Atal estava muito sonolento e Carter recostou-o gentilmente num sofá de ébano marchetado, acomodando decorosamente a longa barba sobre seu peito. Quando se virou para partir, observou que já não o seguia nenhuma pulsação abafada e ficou imaginando por que os zugs teriam se tornado tão displicentes em sua curiosa perseguição. Foi então que percebeu os luzidios complacentes gatos de Ulthar lambendo os beiços com particular satisfação e lembrou-se dos fracos ruídos de salivagem e dos guinchos que ouvira vindos da parte baixa do templo enquanto estava absorto na conversa com o velho sacerdote. Lembrou-se também do olhar esfomeado com que um jovem zug, especialmente imprudente, contemplara um gatinho preto na rua de seixos, no lado de fora. E, como Carter amava gatinhos pretos mais do que qualquer outra coisa na terra, abaixou-se e acariciou os lustrosos gatos de Ulthar enquanto eles se lambiam, pouco se lamentando do fato de os curiosos zugs abandonarem sua escolta dali em diante.

Com a descida do crepúsculo, Carter parou numa antiga pouxada numa ruela íngreme, voltada para a parte baixa da cidade. Da sacada de seu quarto, fitando o oceano de telhados vermelhos e caminhos pavimentados de seixos e os graciosos campos distantes, doces e mágicos sob a luz do poente, ele jurava que Ulthar provavelmente seria um excelente lugar para se morar o resto da vida, não fosse a lembrança de uma cidade maior, ao crepúsculo,