

UN BUEN LUGAR PARA MORIR

Nota del autor: Para la creación de esta aventura he destripado la obra de H.P.Lovecraft “*La sombra sobre Innsmouth*” y empleado algunos de sus fragmentos que he añadido toscamente a mi propio texto. Esta aventura al completo es un homenaje a la obra literaria de Lovecraft y al juego de rol *La llamada de Cthulhu* creado por Sandy Petersen. También se la dedico a los compañeros sectarios y cultistas que pululan por los lóbregos pasillos de Leyenda.net, a quienes les prometí esta aventura.

**Massachusetts, Condado de Essex, U.S. Route 1.
MP Varghar Gas-oil Service.
19 de enero de 1929. 01:33 am.**

Los PJs se encuentran en el restaurante de la M.P Varghar Gas-oil Service apurando su enésima taza de café. A estas horas ya no quedan muchos parroquianos en el local, veamos, dos camioneros cubiertos por sendas gorras con visera, barba de varios días y mugrientas camisas de franela a cuadros metida en unos tejanos, parecen sacados del mismo patrón. Hablan entre ellos mientras apuran un plato hasta arriba de patatas fritas, hamburguesas y huevos fritos, una fiesta para las arterias.

En una mesa, detrás de la que ocupan los PJs, hay lo que parece un matrimonio con aspecto agotado que toma café sin muchas ganas mientras una niña y un niño de unos cinco o seis años duermen recostados en el sillón contra la ventana. En cuanto se terminen el café volverán al coche y continuarán camino hacia Boston, a donde se dirigen.

Y finalmente, un sacerdote de gruesos lentes e imponente tamaño que lee un desgastado libro en una esquina de la barra mientras mueve despreocupadamente en círculos la cucharilla del café. El padre Moore, así se llama, ha tenido que salir a atender una urgencia a una granja cercana y su coche ha fallado quedándose tirado. Desde la granja se ofrecieron a acercarlo hasta la gasolinera para que suba al autobús cuando éste llegue.

La mirada de los PJs se cruza de cuando en cuando con la de la camarera, una mujer vestida con un uniforme amarillo y blanco que, de brazos cruzados, mastica chicle con la boca abierta. Debe tener cuarenta y pocos o treinta y largos, es hermosa de facciones, labios muy pintados de rojo y pelo recogido. Según reza la plaquita que lleva en su generoso pecho, se llama “Miss N.E”. Las siglas corresponden al nombre de Natalie Edwards. Un par de veces ha echado una mirada al más atractivo de tus PJs.

Detrás, en la cocina, puede verse pasar de cuando en cuando a un tipo con camiseta de tirantes que trajina entre las cazuelas.

Los pjs están sentados en una mesa junto a la ventana enorme y rectangular donde repiquetea la lluvia. Desde ahí pueden ver iluminados por un par de farolas

herrumbrosas el Falcon-Knight Sedan azul marino donde venían viajando, dos pesados camiones, uno de ellos repleto de cerdos, y dos coches más.

Pueden ver el efecto del viento y la lluvia, un cartel oxidado se balancea con un chirrido rítmico y constante, los arboles se mecen con furia agitando sus copas. Ahí afuera la temperatura está en torno a los 2°C y el viento muerde los huesos con dientes de hielo.

Sin embargo en el interior del restaurante la cosa es bien diferente, la temperatura es cálida, y el café ha hecho milagros en los PJs, que puede que incluso hayan cenado. Puede oírse el zumbido de los fluorescentes además del sonido de la lluvia afuera, y una radio oculta a la vista escupe las notas de un tema de Bunk Johnson and his Superior Jazz Band.

Uno de los camioneros hace un gesto a la camarera para que traiga mas bebida, el tipo le guiña un ojo y le dice algo que a juzgar por el gesto de ella, no debe de haber sido muy agradable. Ella, acostumbrada a lidiar en plazas mayores, aguanta el tirón estoicamente y les sirve lo que piden.

Los PJs vuelven a mirar al exterior, hacia la carretera.

Nada.

Llegados a este punto será necesario que pongamos en antecedentes a los jugadores sobre qué demonios hacen en un mal restaurante de carretera de madrugada en Massachusetts.

UNA SEMANA ANTES

Los PJs se encontraban en Creeville, su ciudad. Allí estaban en el cuarto de detrás del Panepinto’s Bar, jugando a póker entre amigos cuando llegó el caporegime, uno de tus PJs, el que goce de mayor confianza de la Familia. Dijo que había un trabajito que cumplir, así que sería mejor que fueran recogiendo las cartas, y así lo hicieron. El trabajito parecía fácil.

Al parecer Jimmy “pasos de ganso” había decidido que ya no podía más. Así que el muy bocazas se fue con el cuento a la comisaría del distrito central donde consiguió captar toda la atención de un sargento, un teniente, después un detective y finalmente, de toda la prensa de la ciudad para desespero suyo que veía como su posible anonimato, al menos hasta el día del juicio, se iba por el desagüe. Y es que así era... Jimmy “pasos de ganso” estaba dispuesto a largar una importante cantidad de información sobre los asuntos de la Familia, quebrantando la Ley del silencio y pasando a encabezar la lista de hombres perseguidos por la Familia. Según informó el jefe Boldini Jimmy iba a obtener a cambio una nueva identidad, casa y dinero para comenzar de nuevo a saber dónde.

El juicio se llevó a cabo sin que la Familia pudiera actuar contra él. La vigilancia que se le puso resultó a prueba de bombas, ese maldito sargento irlandés se lo tomó al pie de la letra y le puso más vigilancia que al

candidato Hoover cuando vino de mitin electoral a la ciudad. Nadie pudo acercarse a Jimmy “pasos de ganso” pero si al juez Craig, quien se encargaba del caso. Digamos que las fotografías que le sacaron con la des-pampanante Peggy “Montana” sirvieron para que el abnegado juez, felizmente casado y padre de seis hijos se pusiera nervioso y moviera los hilos necesarios para acabar declarando nulo el juicio y desestimar cuanto Jimmy “pasos de ganso” llevó ante el jurado. El hecho de que era un hombre con antecedentes, bebedor asiduo y que tenía numerosas deudas de juego acabó dilapitando todo su discurso.

El revuelo que ha quedado en la ciudad ha sido de órdago, pero esto no es lo realmente importante.

Jimmy “pasos de ganso” consiguió cuanto se le ofreció. El sargento irlandés no quería arrojarse a la calle de cualquier manera con todo lo que había puesto en el asador el jodido soplón, así que consiguió que el departamento dispusiera de los efectivos necesarios para que se le trasladara a una nueva residencia en Rochester, New Hampshire. Un buen lugar para morir.

Al parecer el Don no quería que ese maldito soplón se fuera de rositas, así que habría que esperar a que abandonara el estado y dar buena cuenta de él. Así no sólo averiguaron cual iba a ser el destino de Jimmy sino que además, averiguaron cual iba a ser su ruta.

El grupo está aquí para encargarse de Jimmy “pasos de ganso”. Ahora mismo está viajando en un coche sin marcas por dos o tres agentes federales. Estos agentes deben de sobrevivir, no hay orden de ejecución contra ellos y si puede ser, no deben enterarse de nada. No así contra Jimmy a quien hay que darle un paseo lo más discretamente posible. Después de eso, habrá que deshacerse del cadáver, tirarlo al océano o disolverlo en ácido, da igual.

Y en eso estamos.

Según saben los PJs, el coche que transporta a Jimmy debe pasar por esta carretera de madrugada. No saben la hora exacta, pero debería hacerlo siempre y cuando no haya pasado nada extraordinario que les haya obligado a cambiar de ruta o detenerse antes, cosa poco probable porque el único motel existente es uno que queda más adelante, a unos diez kilómetros. También saben que el coche será un Whippet Model 96 color negro. Los PJs venían en su coche dispuestos a preparar una recepción adecuada a Jimmy, pero una fuerte tormenta les atrapó en medio de esta carretera del demonio, afortunadamente vieron el cartel luminoso y decidieron detenerse en la MP Varghar Gas-oil service a esperar a que amainara.

U.S. ROUTE 1

Si salen al exterior recibirán el azote de la tormenta, viento, lluvia y un frío que se clava en los huesos. Hay muy poca luz, tan solo un par de farolas y las propias del restaurante que salen a través de los ventanales. Son alrededor de las 02:00 am, no se ve un alma aquí afuera, ni en la parada de autobuses que hay enfrente.

Hablando de la parada de autobuses, no tardarán mucho en detectar una luz que viene desde el lado de New Hampshire. Poco más tarde descubrirán que efectivamente, se trata de un autobús con cinco o seis adormilados pasajeros. El sacerdote aparece como una exhalación desde el restaurante justo a tiempo para subir al autobús y marcharse con él. El padre Moore regresará así a Topsfield, la población más cercana, de unos 900 habitantes

La MP Varghar Gas-oil service es una gasolinera con restaurante. La señorita Edwards trabaja en el turno de noche con un cocinero que se marchará a las 02:15, media hora antes que ella. Pero aunque se cierre el local y se apaguen las luces, un matrimonio vive en el edificio de dos plantas sobre la gasolinera. El matrimonio formado por Alan Johnson, su esposa Patsy y el hijo de ambos, Desmond, de dos años y medio. Los Johnson simplemente se encargan de llevar la gasolinera y gestionar el negocio. A estas horas están más que acostados, pero si hay jaleo, como cristales rotos, disparos o similar, se despertarán y llamarán a la policía que se personará en el lugar en aproximadamente doce minutos, procedentes de Topsfield.

Será cosa de los PJs decidir qué hacer a continuación.

La tormenta les obligó a detenerse en la gasolinera, pero ahora parece amainar, así que tendrán que decidir si seguir aquí o continuar hasta el motel para esperar allí a Jimmy.

Si deciden aguardar aquí, seguiremos adelante con la narración desde este punto, si deciden seguir adelante hasta el Motel Kern, deberás pasar a ese apartado.

Si el grupo aguarda aquí, media hora más tarde unos faros de coche rasgaran la oscuridad atravesando la cortina de lluvia y un Whippet Model 96 color negro con matrícula de Cleveland cruzará a toda velocidad frente a la gasolinera, sin detenerse de ningún modo.

Da igual que los PJs hayan preparado cualquier argucia, como simular tener problemas y pedir ayuda con la intención de que se detengan o similar, los agentes no pararán **de ningún modo**, salvo que la gasolinera esté en llamas, por motivos humanitarios, hasta llegar al motel, encárgate de que sea así.

La ruta número 1 a estas horas es un desierto, salvo por el autobús (que por cierto, era el último hasta mañana) y el coche de los federales. Otra posibilidad es que, si quieres, pase una patrulla de carreteras, aunque con la lluvia que está cayendo sería extraño, que no imposible.

MOTEL KERN

Se trata de un viejo motel de carretera. Tiene forma de L mayúscula y en su ángulo corto se encuentra la oficina y la vivienda del propietario, donde puede verse una luz proveniente de una farola justo encima de la puerta. El cartel luminoso que anuncia el Motel tiene fundidas la E en la primera palabra y la R en la segunda. Para acceder a él, debe tomarse un desvío de la carretera hacia la derecha. Por este camino de tierra

batida y tras un corto recorrido por un embarrado trecho de doscientos metros, se llegará frente a la oficina.

Si los PJs llegan después de los federales, se encontrarán a un tipo de gafas redondas leyendo con gesto somnoliento tras la recepción, un libro sobre mitología romana en el que aparece el dios de la medicina Esculapio en el lomo. Este tipo se llama Jeremiah Kern y es el dueño del motel. Si echan un vistazo al libro de registros encontrarán automáticamente que la última entrada pertenece a un tal Robert Wilburn, habitación número 6 y es de hace apenas un rato (calcula cuanto pueden haber tardado en llegar los federales aquí).

Si preguntan a Jeremiah Kern por este tal Wilburn, les dirá que no puede dar información sobre su cliente, ¡faltaría más! pero si usan de la habilidad de **intimidar**, le dan de 5\$ para arriba o simplemente le agarran del cuello y le ponen un revolver en la cabeza les dará cuanta información precisen.

Esto es cuanto sabe:

Se trata de tres hombres, visten de forma similar, gabardina y sombrero de ala ancha. Tienen pinta de policías o algo así. Solo dos de ellos salieron del coche y pasaron por aquí. Pagaron por una noche, no tenían muchas ganas de hablar, se retiraron enseguida a la habitación número seis. Me asomé a echarles un ojo y vi que dentro del coche había dos hombres más. El tercer hombre de aspecto de policía sacó del interior a un cuarto que metieron a toda prisa en la habitación. No han pedido cena ni han hecho ninguna llamada.

Es todo.

Efectivamente, el Whippet negro está aparcado frente a la habitación número seis. Desde la oficina no podría asegurarse si hay o no hay alguien dentro. No hay luz en el tramo de las habitaciones, ni fuera, ni dentro de ellas, al menos que se vea.

Si los PJs llegan antes que los federales, encontrarán al dueño del motel, Jeremiah Kern, inmigrante alemán de origen judío durmiendo plácidamente. Si entran en la pequeña oficina deberán tocar al timbre de la recepción insistentemente para que de una puerta lateral aparezca Jeremiah ajustándose las gafas redondas a la punta de su nariz mientras se peina con la palma de la mano. Evidentemente, estaba dormido como atestiguan las zapatillas de estar por casa que lleva, la del derecho en el pie izquierdo y viceversa.

Todas las habitaciones del motel están disponibles, salvo la número seis, así que podrán alquilar la que deseen. Jeremiah no es un héroe, así que si los PJs sacan sus armas o usan de su intimidación para obtener información o favores de él, colaborará en cuanto le pidan, pero su estado de nervios resultará evidente para los ojos entrenados de los agentes federales que están a punto de llegar, y que notarán casi enseguida que algo está ocurriendo.

Desde este momento estará en manos de los PJs como van a hacer las cosas.

Por un lado, puede ser que los federales y el soplón de Jimmy ya estén en el Motel, por otro lado, puede que no hayan llegado. En este caso, **no tardarán en hacerlo**, de hecho, lo recomendable es que apenas les dejes tiempo para interactuar con Jeremiah. Las luces del Whippet Model 96 horadar la oscuridad y pasar frente a la cristalera de la oficina debería ser suficiente para alertar a los PJs y dejarles claro que deben improvisar.

LLUVIA Y PLOMO A PARTES IGUALES

Este apartado queda completamente abierto en cuanto a su organización, pero no en cuanto a su final.

Te explico.

Para el correcto desarrollo de la aventura Jimmy “Pasos de ganso” **debe escapar** de las garras de los PJs y además **hacerlo en coche**, tanto en el propio de los agentes, como en el de Jeremiah que está detrás de los apartamentos, cerca de donde da la ventana de detrás de la habitación. No importa cómo ocurra. Si acaban con él, la aventura termina, tan sencillo como eso, si logra escapar, continuaremos adelante.

Para tu información, los agentes federales son tres, harán guardia de uno en uno hasta el amanecer, momento en que saldrán de la habitación para montar en el coche y proseguir camino hasta Rochester. Pero esto no debería darse, la situación debe haberse desbocado durante esta lluviosa noche, veamos cómo.

De entrada es posible que las luces del coche de los PJs haya llamado la atención de los agentes federales, si no hubo luces, puede que el mismo coche de los PJs aparcado frente a la oficina de admisiones. Si no hubo nada de esto, puede que los PJs pasen frente a la ventana de la habitación número seis y llamen la atención de los agentes, también es posible, sobre todo si los PJs usaron de la fuerza o la intimidación, que el asustado Jeremiah haga alguna estupidez que sirva de aviso a los agentes federales y éstos puedan ponerse en alerta. Puede que uno de ellos salga a echar un cigarrillo al porche y vea algo raro o puede que cuando llegaron los federales notaran a Jeremiah especialmente nervioso y preguntaran qué diablos ocurre. Jeremiah dará dos pasos hacia atrás mientras grita que “no quiere problemas, ni con ellos ni con los otros”, quizá en este momento los PJs salgan de algún lugar cercano armas en mano. Si esto sucede, el tercer agente saldrá de dentro del coche del mismo modo y Jimmy aprovechará para pasar adelante y salir a escape.

La cuestión es que llegado el momento, los agentes sacarán sus armas y dispararán contra los PJs y aprovechando la distracción, Jimmy “pasos de ganso” escapará en coche, bien en el de los agentes, o bien a través de la ventana en el de Jeremiah, que está en la parte trasera de la casa.

Los PJs deberán darse prisa en montar en el suyo propio y ponerse tras Jimmy si no quieren perderlo de vista. Los agentes federales son secundarios en esta aventura, pueden quedarse pegando tiros detrás suyo. Mantén la tensión con los PJs, diles que sus disparos

rozan el vehículo con un sonido agudo, que vuelan uno de los retrovisores, agujerean la chapa, etc, pero no detendrán a los PJs que conseguirán huir.

Jimmy volverá a la carretera y continuará adelante, hacia New Hampshire, la misma ruta que debía tomar al día siguiente si todo hubiera ido bien. El coche atravesará la lluvia a toda velocidad, se agarrará a las curvas chirriando con fuerza, se inclinará hacia un lado amenazando con volcarse. Jimmy sabe que si los PJs le atrapan será su fin y está poniendo toda la carne en el asador para mantenerse vivo.

Los PJs deberán hacer lo mismo, pero sería interesante que dejaras algo de margen a Jimmy para que tenga la ventaja que necesitamos para el devenir de la aventura. Por ejemplo, la batería del coche de los PJs falla y deben darle a la manivela de arranque. Para ello deben salir del coche, introducir la manivela en el motor de arranque desde delante y darle con fuerza. Para ello, deberán sacar correctamente una tirada de **conducir coche/2 + mecánica/ 2**. Cada tirada fallada, es un intento que no consigue arrancar el motor.

Entendemos que finalmente los PJs se lanzarán a la carrera tras Jimmy.

La lluvia enturbia el cristal delantero mientras los haces de luz atraviesan la oscuridad. A lo lejos, se distinguen las luces rojas del coche de Jimmy, hay bastante distancia de uno a otro, pero el hecho de que sea una única carretera y que no haya más tráfico ni poblaciones que cruzar, hace que sea relativamente fácil seguirlo. De todos modos, serán necesarias tiradas de **percibir** por parte de todos los que ocupan el coche para ver el coche de Jimmy siempre en el límite de visión.

Pídele tiradas de **conducir coche** al PJ que esté al volante. Descríbeles los chirridos de los neumáticos, como el coche parece perder agarre en las curvas y notar cómo se desliza apenas medio metro sin control, esto puede que no lo noten los pasajeros, pero si lo notará el conductor. Aplica penalizadores según tu criterio, se trata de forzar algunos fallos en las tiradas, para justificar que Jimmy les saque delantera. Si hace falta tira por Jimmy detrás de la pantalla, haz trampa con sus tiradas, Jimmy no falla.

Esta persecución debe durar un buen rato. Llévala al límite. Jimmy se sale de la carretera para entrar de nuevo en el siguiente tramo, derrapa, parece estar a punto de perder el control, se pierde de vista tras un pequeño desnivel. Más tarde invade un terreno privado atravesando la valla exterior, cruza un sembrado, el coche se sacude, salta, derrapa y tras atravesar de nuevo la valla por el lado opuesto, regresa a la carretera.

Más tarde la carretera llega a una bifurcación y el coche de Jimmy abandona la ruta número 1, está claro que ya no va camino de New Hampshire. Esta nueva carretera se mueve hacia la costa, donde poco después, podrán alcanzar a ver la playa y el océano, negro y agitado bajo la lluvia que no cesa. Siguiendo por este viejo camino con el océano a la derecha, seguirán adelante cruzando decrepitos puentes de madera tendidos sobre pequeñas rías. Los negros postes telefónicos

acompañan a los PJs durante toda la carrera, ni una casa, ningún coche mas salvo el de Jimmy que sigue manteniendo la distancia.

Más tarde, el coche de Jimmy tuerce a la izquierda y se introduce de pleno en un viejo camino de tierra repleto de baches y charcos que zarandearán a los PJs en el interior del coche. El conductor deberá esforzarse para no perder de vista al otro vehículo. Si los PJs hacen una tirada de **percibir** -25 mientras la lluvia se torna en una fina llovizna y la luna asoma de vez en cuando entre los negros nubarrones, podrán ver apenas por un segundo, mientras lo dejan atrás a toda velocidad, un viejo y herrumbroso cartel metálico que anuncia el nombre de la siguiente población ...

INNSMOUTH

El estrecho camino comienza a subir por una cuesta pronunciada, los PJs tendrán la sensación de que al llegar al final del ascenso saldrán disparados hacia el vacío, no ven el coche de Jimmy, pero no puede haber salido por ningún sitio ¿tiene que estar al frente seguro! Un accidentado trecho después, al llegar a lo alto, podrán contemplar a la luz de la tímida luna, toda la extensión del valle donde el río Manuxet desemboca en el mar, justo al norte de una larga muralla de acantilados que culmina en Kingston Head y tuerce después hacia Cape Ann. Un núcleo urbano muy extenso se abre ante ellos, de casas apretadas, y aparentemente carente de signos de vida. Un rápido vistazo hacia adelante, les llevará a descubrir las luces del coche de Jimmy adentrándose por una calle principal. Los PJs, presumiblemente acelerarán a fondo tratando de no perderle de vista ahora que se interna en esta ciudad dormida.

Al final del descenso, el camino de barro discurre entre casas desconchadas y torcidas que se van arriando unas a otras, alineándose a ambos lados de la carretera, y ésta se convierte en una calle que resulta principal y acaba entrando en la ciudad. Un cartel indicativo en una farola apagada indica que cruzan Fall street. Ahora que se fijan, es cierto... las luces de las calles están apagadas, no hay luz ninguna, tampoco en ninguna de las casas que se agolpan a derecha e izquierda.

Tres elevados campanarios descollan rígidos y leprosos contra el oscuro cielo. A uno de ellos se le ha desmoronado el capitel como verán al pasar a su lado, los otros dos muestran los negros agujeros donde antaño estuvieron las esferas de sus relojes. La inmensa marca de techumbres inclinadas y buhardillas puntiagudas forman un paisaje desolador. A medida que avanzan calle abajo, descubren que muchos de los tejados están totalmente hundidos, como el del negocio cuyo cartel reza "*Berger's Library*" completamente colapsado como podrán ver al pasar. Hay algunas casas grandes de estilo georgiano, con tejados de cuatro aguas, cúpulas y galerías acristaladas, tan sólo una o dos se conservan en buen estado. A lo lejos la única y distante luz, la del coche de Jimmy, se pierde de vista torciendo a la derecha.

Al llegar al final de esta vía, sin haber visto ni una sola alma, ni luz en los alrededores, los PJs llegan a un paseo adoquinado que acompaña el negro río Manuxet en su desembocadura al océano. Durante su recorrido, el río tiene una serie de desniveles que producen cataratas a pequeña escala, el sonido de estas puede oírse sobre el ruido del motor. La lluvia fina y sucia les impide ver correctamente a través de la luna delantera, el olor a pescado y mar cobra fuerza a medida que avanzan. Las luces del coche de Jimmy se pierden de vista al otro lado del cauce del río, debe de haber cruzado por uno de los viejos puentes que unen el lado norte y sur de la ciudad. No tardan los PJs en llegar al primero de estos puentes y lo atraviesan sin problemas. Las ruedas protestan a cada nuevo giro, como si no quisieran seguir adelante.

La calle que siguen los PJs sigue hasta una plaza donde hay tres vías posibles. Al frente, derecha y en diagonal hacia el mar. Una tirada de **percibir** les hará ver por apenas un instante, las luces rojas a lo lejos perderse de vista por la calle diagonal. Las casas a oscuras son testigos mudos del paso de los PJs, las ventanas abiertas parecen cuencas vacías, las puertas descolgadas, bocas abiertas en un horrible rictus mudo.

El abandono y la ruina se hacen más evidentes ahora que han llegado al barrio mariner, junto a los muelles. Finalmente llegan al puerto, invadido por los bancos de arena, protegido por un antiguo espigón de piedra. En la punta del espigón se adivinan los cimientos circulares de una construcción en ruinas. Una tirada de **percibir** les indicará que se trata de un faro. En el puerto se ha formado una lengua de arena sobre la cual hay chozas miserables, algunos botes amarrados y unas cuantas nasas diseminadas. El único sitio en que parece haber profundidad es donde el río da la vuelta hacia el sur y vierte sus aguas en el océano, al otro lado del espigón. Los muelles de embarque aparecen podridos de un extremo a otro, los más ruinosos son los de la parte sur. Y allá lejos, mar adentro, pese a la marea alta, puede distinguirse iluminado por la mortecina luz de la luna, una raya larga y negra que apenas aflora del agua, quizá unos arrecifes. Haz una tirada de **Intuir** por uno de los PJs al azar (en el lado del coche que da al océano). Si la saca correctamente, al ver esos arrecifes sentirá una sensación extraña cuyo origen parece provenir de ellos. No sabría explicarlo mejor, dile tan sólo eso. Si se fija en ellos, creará adivinar algunas siluetas moverse allí. Si te pide tirar por **percibir**, saque el resultado que saque dile que no vuelve a ver esas siluetas, no hay nada allí. Por otra parte, sería imposible que hubiera alguien, la marea cubre casi por completo los arrecifes, no hay acceso hasta ellos.

No encontrarán a nadie por el camino. La ruta por water street, como se llama este paseo marítimo les llevará finalmente hasta el final de la población. En esta punta, una tirada de **percibir** les mostrará lo que parece el vehículo de Jimmy fuera del paseo, a un lado, detenido. Al parecer, en la última curva las ruedas fallaron en su agarre y se salió estrellándose contra una casucha de pescador desierta y desolada. Cuando se

detengan los PJs podrán ver que la casa, cuyas ventanas están tapadas con harapos, no parece ser vivienda de nadie, o al menos, no hay nadie ahora. Tampoco hay rastro de Jimmy.

Ahora que salen del coche y respiran en profundidad el aire del lugar, percibirán sin problemas el nauseabundo olor de los estercoleros donde se amontonan conchas y pescado podrido.

Una vez afuera, si echan un vistazo en el coche de Jimmy verán la puerta del conductor abierta y que dentro no hay nadie. El cristal delantero está reventado, hay manchas de sangre en él y en el salpicadero. Además encontrarán en el maletero una recortada del 20 y munición. Con una tirada exitosa de **buscar** o de **seguir rastros +25**, podrán encontrar pequeñas gotas de sangre que se alejan del coche siguiendo la dirección de la calle adoquinada y desierta por la que han venido. Un cartel oxidado y torcido señala en esa dirección anunciando que por ahí se va “Al faro”.

Si los PJs echan un vistazo al humeante motor del coche de Jimmy, con una tirada de **mecánica** verán que es irrecuperable, al menos con los medios disponibles.

Por tanto, ahora sólo queda avanzar por water street hacia el espigón coronado por los restos del faro, la dirección que parece indicar el rastro de sangre, si es que quieren encargarse de Jimmy “pasos de ganso”.

EL FARO

Water street muere dirección al faro. La calle mal adoquinada repleta de charcos aceitosos, está cerrada al paso de vehículos por dos pilones de obra que impiden el paso a cualquiera que no vaya andando o en bicicleta a lo sumo. La fina llovizna acompaña a los PJs en su camino, a la derecha algunos botes atracados se mecen y en uno de ellos suena una campana solitaria.

A la izquierda pueden ver que la playa se extiende más allá en medio arco ascendente, siendo su parte más estrecha la que llega hasta el paseo marítimo, donde la playa se convierte en rompeolas repleto de enormes piedras oscuras, resbaladizas y angulosas.

Cuando los PJs caminen por aquí dirección al faro lo harán bajo la lluvia fina, casi imperceptible pero constante. De cada vez más lejos, les llegará el tañido de la campana del barco, podrán escuchar el ruido del mar en las rocas, un sonido denso y pesado del que en ocasiones, provienen sonidos de succión y burbujes distantes.

Una nueva tirada de **percibir** les mostrará a los PJs un reflejo fugaz más adelante, muy alejado de ellos y por apenas un instante. Una sombra se movía hacia el faro, sin duda es Jimmy, ya casi están encima de él.

Los PJs continuarán la marcha por el paseo hacia el faro, dese aquí, y ahora que las nubes se han abierto más, la luna les iluminará la extraña ciudad. Como un escaparate de losas las casas aparecen combadas, pegadas unas a otras, sin luz ni rastro de vida en ellas. Las ventanas y las puertas producen sombras caprichosas que convierten las fachadas en lúgubres rostros que os observan con paciencia eterna, como sabedores de

Nota sobre el Coraje: *Quien pierda desde este momento y hasta que escapen de Innsmouth, más del 20% del coraje total con el que ha empezado la aventura, sentirá que algo se quiebra en su mente para siempre, ya nada tendrá importancia, aunque todo parecerá cobrar un terrorífico e inquietante sentido, sus pensamientos se alejarán de aquí, correrán a refugiarse a un lugar distante y seguro, un lugar mejor, de donde ya no volverán jamás. El PJ quedará reducido a un cuerpo sin voluntad, enajenado, ido por completo, la baba caerá por la comisura de sus labios, los ojos serán incapaces de mirar al frente, la voluntad desvanecida... En términos de juego, el PJ quedará incapacitado para seguir adelante con la aventura y el resto de sus compañeros tendrán que llevarlo de aquí para allí como un si de un fardo se tratara.*

Para recuperarse, el PJ tendrá que precisar de atención médica profesional siendo necesario al menos el empleo de dos meses de retiro (en tiempo de juego) por cada punto perdido de coraje. Durante este tiempo las pesadillas acompañarán al PJ cada noche despertándose entre alaridos y completamente cubierto en sudor.

vuestro destino de antemano. Solo deben de esperar a que éste ocurra.

Una mirada al otro lado mostrará la línea distante de los arrecifes del que asoman algunas puntiagudas rocas, nada ni nadie en ellos.

Será entonces, cuando estén bien cerca del faro, a apenas veinte o treinta metros, cuando deberán hacer tiradas de **escuchar** y de **percibir** para darse cuenta de los chapoteos que suenan cercanos, justo al otro lado del desnivel del paseo marítimo, donde solo debería haber rocas enormes, de ángulos cortantes y cubiertas de algas resbaladizas, pero... ¿Qué puede estar produciendo esos chapoteos tan extraños?

Con la tirada de percibir verán que una figura viene caminando tras ellos.

Al volverse descubrirán una sombra humanoide levemente inclinada hacia la derecha. Su cabeza está medio enterrada entre sus amplios hombros, su complejión es formidable sin duda. Cojea, su andar es torpe y sus brazos están pegados al tronco. Al caminar arrastra la pierna izquierda levemente, como si fuera un tullido o tuviera algún tipo de enfermedad degenerativa.

No hay luz ninguna aquí, salvo la que propicia la luna, así que los PJs no verán nada más en esta sombra que se acerca a ellos, una cosa esta clara, no es Jimmy, eso seguro. Si le dan el alto, le preguntan, increpan o lo que sea no obtendrán nada de él, salvo gruñidos ronc y graznidos mal articulados. El paso de la criatura será cada vez más acelerado, el renqueante bamboleo será cada vez mas apresurado, sus brazos se levantarán hasta situarse en ángulo recto con el resto del cuerpo, sus manos se agitarán agarrando el aire, deseoso de llenar el espacio entre sus dedos por las gargantas de los PJs.

Si los PJs no hacen nada, la criatura llegará hasta su altura y les atacará con saña mientras de su garganta saldrán horribles gorgoteos. Arrancará, despedazará y morderá y uno tras otro, tratará de acabar con todos los PJs.

Y los PJs... ¿Qué van a hacer?

Supongo que no tardarán en optar por la vía del plomo, y así, no costará mucho abatirlo.

Una vez en el suelo, si se acercan a mirar, verán que no es Jimmy, pero lo que verán resultará cuanto menos, inquietante. Su color es gris verdoso, el vientre blanquecino, su piel reluciente y resbaladiza y su dorso jorobado y cubierto de escamas. Su cabeza diríase que asemejaba más un pez que un hombre, sus ojos prodigiosamente saltones abiertos de par en par clavados en los PJs. En el cuello descubrirán agallas y sus dedos palmeados están coronados de grandes zarpas.

Que todos los PJs hagan inmediatamente una tirada de **Coraje**. Si sacan la tirada con éxito, a diferencia de lo normal según el reglamento, no se ganará Coraje. Si se falla la tirada, perderemos de la forma normal.

En este momento, dos disparos romperán el silencio desde el faro.

Tanto si desde este punto desean seguir hacia él o bien regresar inmediatamente a su coche, los siguientes hechos serán los que deberás describirles según por donde se vayan moviendo.

El faro como dije estaba en ruinas, apenas son un par de pisos circulares, algún tramo de escalera de caracol que no lleva a ningún sitio y ruina.

Allí dentro, hacia donde lleva el rastro de sangre, encontrarán a Jimmy tirado en el suelo, revolver en mano, los ojos salidos de sus cuencas y vuelto hacia la puerta por donde entren los PJs. Sobre él, de cuclillas, dos criaturas semejantes a la que se encontraron fuera que juguetean con las entrañas sanguinolentas del desgraciado soplón.

Nueva tirada de **Coraje** para todo el mundo.

Al ver llegar a los PJs, lanzarán un desagradable graznido y saltarán dispuestos a acabar con ellos. Los PJs deberán solventar esta situación de la mejor manera, y ahora que se han asegurado que Jimmy no volverá a decir nada más, podrán si lo desean regresar al coche.

Cuando los PJs salgan del faro hacia su coche, suponemos que tan deprisa como les permitan sus piernas, no tardarán en descubrir hacia la mitad del recorrido lo que parece un numeroso grupo de siluetas que viene directamente hacia ellos. Los croares, aullidos y gorgoteos provenientes del numeroso grupo se multiplicarán tanto en cantidad como en volumen y se abalanzarán hacia los PJs dispuestos a acabar con ellos. Brincarán de manera irregular, unas veces erguidos, otras a cuatro patas y correrán, y correrán y sus ojos jamás parpadean, sus sonidos húmedos y nauseabundos inundarán los oídos de los PJs.

Por supuesto, nueva tirada de **Coraje** cuando vean que una veintena de estas criaturas corren hacia ellos.

La única forma de pasar a través es la de la vía del plomo, que puta es la vida del PJ.

Una vez superado de una forma o de otra esta obstáculo, los PJs podrán continuar su huída paseo abajo en dirección a su coche, donde llegarán finalmente completamente empapados tanto de lluvia, como de sudor, quizá sangre y puede que del lógamo pegajoso que corre por las venas de las criaturas que habrán estado acribillando. Y allí estará el coche aguardando su llegada.

Deja que los PJs suban en el coche, y que le den a la llave de contacto, para descubrir que el motor de arranque vuelve a fallar y deben darle a la manivela de nuevo. Alguien tiene que salir del coche de nuevo y arrancarlo, mientras a lo lejos, en el horizonte, los relámpagos destellan.

El PJ que salga deberá darle a la manivela tal y como explicamos antes. Deberán sacar correctamente una tirada de **conducir coche/2 + mecánica/ 2**. Cada tirada fallada, es un intento que no consigue arrancar el motor.

Sea como sea, en algún momento mientras el PJ trata de arrancar el motor, mientras el resto de compañeros están atentos a los alrededores, a ver si llegan nuevos invitados, todos ellos podrán ver en los arrecifes, una leve agitación en el océano, un burbujear, y entonces, un ser que surge a la vista sobre las aguas oscuras. Inmenso, repugnante, una especie de Polifemo que salta hacia uno de los enormes monolitos que jalonan los arrecifes, como un monstruo formidable y pesadillesco, y lo rodea con sus brazos enormes y escamosos, al tiempo que inclina la cabeza y lanza al cielo horribles alaridos graves y acuosos.

Nueva tirada de **coraje**. En caso de sacarla correctamente, se perderán 1d6 puntos, pero en caso de fallarla, se perderá 1d10.

Los PJs podrán, si consiguen arrancar el coche, abandonar Innsmouth mientras los gorgoteos y aullidos resuenan cada vez más lejanos y distantes y la lluvia vuelve a cobrar fuerza.

Apenas dos horas después los primeros rayos del sol saldrán por el horizonte y atraparán a los PJs todavía huyendo a toda velocidad de nuevo por la ruta número 1, desde que salieron de la ciudad desolada nadie se ha atrevido a abrir la boca. El recuerdo vívido de lo ocurrido acompañará a los PJs durante mucho, muchísimo tiempo. Incluso puede haber quedado como recuerdo de todo ello, la carcasa despojada de voluntad de alguno de sus compañeros, perdido para siempre, según como hayan ido las tiradas de Coraje.

Ya solo queda regresar a Creekville, a la necesaria cotidianidad. Volver al mundo conocido y evitar los muelles que arrastran consigo olores a salitre, a mar y el inquietante sonido del oleaje, porque con todo ello llegan los recuerdos y de nuevo, las pesadillas.

RECOMPENSAS Y CASTIGOS

Permite la subida de experiencia de la forma habitual.

Entrega un punto de Reputación si la misión fue un éxito. Recuerda que las actitudes heroicas o cobardes

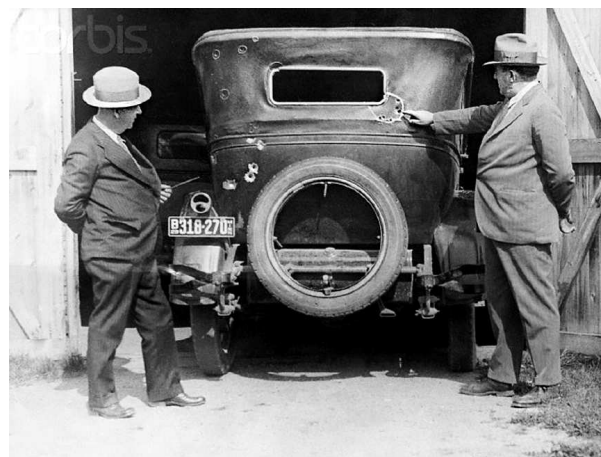
pueden dar o quitar también puntos de Reputación.

El Coraje perdido en esta aventura sólo podrá recuperarse con tratamiento médico especializado, no podrá recuperarse de forma normal. El tiempo necesario será de un mes de tiempo de juego de tratamiento por cada dos puntos perdidos.

A todo aquel PJ que haya perdido al menos 10 puntos de Coraje, les quedará para siempre un miedo irracional e inexplicable a las vastas extensiones de agua, como mares, océanos, lagos, etc.

PJJs

Agentes federales



Este perfil es el mismo para los tres agentes.

FUE 14 **Alt:** varía **Pes:** varía **Edad:** variable
AGI 14 **Mod. Daño:** +1d4
CON 14 **Ptos de vida:** 19
INT 12 **Coraje:** 70
PER 13 **Reputación:** -
COM 11 **Aspecto:** Del montón
DES 12
PRE 11

Habilidades

Conducir coche 65%
 Contabilidad 40%
 Discreción 60%
 Escuchar 50%
 Intimidar 60%
 Leyes 75%
 Percibir 70%
 Revisar libros 40%

Armas

Arma corta (pistola 38) 65% 1d8+1
 Escopeta (consultar distancias pág. 143) 65%
 Pelea 50% 1d3 + 1d4

Miss N.E.



La atenta camarera del MP Varghar Gas-oil service.

FUE 10 Alt: 1,67
AGI 12 Pes: 60
CON 12 Edad: 38
INT 10 Mod. Daño: -
PER 11 Ptos. vida: 16
COM 15 Coraje: 50
DES 12 Aspecto:
PRE 13 agradable

Habilidades

Contabilidad 40%

Charlatanería 55%
Escuchar 60%
Intimidar 42%
Intuir 40%
Percibir 45%
Profesión: camarera 78%
Regateo 65%
Seducción 53%

Armas

Pelea (sonoro bofetón) 60% 1d3

Jeremiah Kern



El timorato dueño del motel de carretera.

FUE 10 Alt: 1,79
Pes: 75 Edad: 36
AGI 10 Mod. Daño: -
CON 11 Ptos de vida: 15
INT 15 Coraje: 35
PER 12 Reputación: -
COM 09 Aspecto:
DES 11 Del montón
PRE 11

Habilidades

Académica: Arqueología 55%
Conducir coche 45%
Contabilidad 70%
Escondarse 51%
Idioma: Griego clásico 60%
Idioma: Hebreo 85%
Idioma: latín 65%
Revisar libros 75%

Armas

Carece

Jimmy "Pasos de ganso" Duncan



El soplón a quien tienen que dar un paseo. Se introducen sus características pero como verás en la aventura, son del todo innecesarias.

FUE 13 Alt: 1,81
AGI 13 Edad: 37
CON 14 Pes: 75
INT 09 Mod. Daño: +1d4

PER 12 Ptos de vida: 19
COM 13 Coraje: 66
DES 13 Reputación: 4
PRE 12 Aspecto: Agradable

Habilidades

Callejeo 56%
Cerraduras 40%
Conducir coche 70%
Correr 70%
Charlatanería 60%
Elocuencia 70%
Escuchar 65%
Evitar 40%
Juego/apuestas 50%
Percibir 70%
Robar 55%

Armas

Pelea 55% 1d3 + 1d4
Navaja 60% 1d4+1+1d4
Pistola del 44 67% 1d10+1
Thompson 57% 1d10+2

Profundos



Este es el perfil estándar de los habitantes de Inns-mouth.

FUE 15 Alt: varía Pes: varía Edad: variable
AGI 10 Mod. Daño: +1d4
CON 15 Ptos de vida: 13
INT 11 Coraje: 00
PER 15 Reputación: -

COM 02 **Aspecto:** Ver descripción en el texto.
DES 09
PRE 05

Armas

Zarpa 25% 1d6 + 1d4

Tridente 25% (sólo unos pocos de ellos llevan esta arma) 1d6+1+1d4

Especial

Ignoran un punto de daño por piel y escamas.

Padre Dagón

FUE 52 **Alt:** 7m **Pes:** 5.6 toneladas **Edad:** N/A

AGI 20 **Mod. Daño:** +6d6

CON 50 **Ptos de vida:** 55

INT 21 **Coraje:** 00

PER 20 **Reputación:** -

COM 10 **Aspecto:** Un profundo de titánico tamaño.

DES 20

PRE 05

Armas

Zarpa 80% 1d6 + 6d6

Especial

Ignora seis puntos de daño por piel y escamas.