

H. P. LOVECRAFT:
**LA SOMBRA SOBRE
INNSMOUTH**

GINY VALRIS

CHOOSE CTHULHU

Otros títulos:

1. LA LLAMADA DE CTHULHU

Leandro Pinto

2. EN LAS MONTAÑAS DE LA LOCURA

Edward T. Riker

3. LA SOMBRA SOBRE INNSMOUTH

Giny Valris

4. LA CIUDAD SIN NOMBRE

Giny Valris

5. EL HORROR DE DUNWICH

Leandro Pinto

6. LOS SUEÑOS EN LA CASA DE LA BRUJA

Edward T. Riker

7. EL MANICOMIO DE ARKHAM

Edward T. Riker y Giny Valris

8. EL COLOR QUE CAYÓ DEL CIELO

Edward T. Riker

9. EL CEREMONIAL

Jen D. Pine

10. EL QUE SUSURRA EN LA OSCURIDAD

Giny Valris

11. EL ASIDUO DE LAS TINIEBLAS

Leandro Pinto

12. EL SER DEL UMBRAL

Leandro Pinto

13. LA SOMBRA DE OTRO TIEMPO

Giny Valris

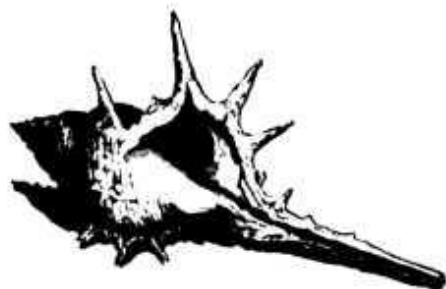
14. EL CASO DE CHARLES DEXTER WARD

Edward T. Riker

ALWAYS CHOOSE CTHULHU - 3

La sombra sobre Innsmouth

Giny Valris



Ilustraciones: **ELIEZER MAYOR**

Director de arte: Eliezer Mayor

Maquetación: Patricia H. Albin

Giny Valrís

LA SOMBRA SOBRE INNSMOUTH

Primera edición América Latina en :
AKATAKA, EL COFRE DE ULISES, 2022

- © Choose Cthulhu es una idea original de Edward T. Riker para Celaeno Books
- © De la edición: Editor Mariano Firpo, 2022
- © Del texto: Giny Valrís
- © De las ilustraciones interiores: Eliezer Mayor
- © De la portada: Matias Ezequiel Iribarren

AKATAKA
www.akataka.com

EL COFRE DE
ULISES
www.cofredeulises.com

www.choosectulhu.com

Fotomecánica e Impresión: Help Group SRL
Impreso en Argentina - Printed in Argentina
ISBN: 978-987-88-7364-0

Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño, puede ser reproducida, almacenada o transmitida en manera alguna ni por medio alguno, ya sea electrónico, mecánico, óptico, de grabación o de fotocopia, sin permiso previo y expreso del editor.

Advertencia

¿Cuántas veces al leer un libro o ver una película no has tenido ganas de gritar: ¡no hagas eso, loco!?

Bien, esta es tu oportunidad. En las páginas de este libro encontrarás muchas y variadas acciones.

A medida que lo vas leyendo, te verás obligado a elegir qué harías. De tu decisión depende que completes con éxito la investigación, mueras horriblemente o incluso que acabes tus días en una institución mental.

Solo tú serás el responsable de tu destino. Te corresponde a ti salvar el mundo (o condenarlo). Es muy sencillo, una vez has leído lo que está sucediendo sigue las instrucciones para averiguar a dónde te conducen tus propias elecciones. Una cosa que debes tener en cuenta es que no deberías volver a atrás, lee cuidadosamente tus opciones y recapacita antes de decidir. En los libros de Choose Cthulhu no solo vivirás en los mundos ideados por H. P. Lovecraft, sino que tendrás la oportunidad de revivir sus propias creaciones. ¿Crees que podrás hacerlo mejor que los retoños del propio maestro?

Ah, y en caso de duda: «Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn».

Acaba de comenzar la ola de calor que inundará el verano de 1927 y el sol se mantiene radiante en lo alto del firmamento. Te encuentras en la estación de Newburyport a punto de tomar un tren que te lleve hasta Arkham, donde reside la familia de tu madre. Hace apenas dos semanas que cumpliste la mayoría de edad y has decidido celebrarlo aprovechando los meses cálidos para dar un paseo por Nueva Inglaterra. Tu principal objetivo es turístico, aunque no descartarías la probabilidad de ir tomando notas de los monumentos artísticos que encuentres en las diferentes ciudades. Así podrás empezar tu primer año en la universidad bien documentado.

Estás frente a la ventanilla, a punto de comprar el billete, cuando descubres que el tren a vapor que tanto te habían recomendado es más caro de lo que calculaste. Con el ceño fruncido y algo desanimado te dispones a dar media vuelta. En ese momento oyes que te llama el agente desde la ventanilla.

—¿Quiere ir a Arkham? —te pregunta con cierto aire paternal.

Sin saber muy bien porqué asientes y te llevas la mano al bolsillo. Él sonríe.

—Estos trenes sofisticados no están pensados para distancias tan cortas como de aquí a Arkham; no sale rentable. Es el medio más seguro, eso desde luego. Pero, si tiene pensado viajar solo hasta ahí, podría recomendarle un trayecto más acorde con su presupuesto.

Pasa a la página [2](#).

2

—Hay un viejo autocar que podría llevarle a Arkham, aunque no tiene buenas referencias entre la gente de aquí. Hace escala en Innsmouth, no sé si habrá oído hablar de ese pueblo... Es bastante extraño. Muy pocos pueblerinos de Newburyport se atreverían a acercarse: se cuentan historias realmente grotescas sobre ese lugar...

»El autocar lo conduce un vecino de allí: Joe Sargent. A pesar de todo suele ser bastante puntual con el horario. Podría tomar el siguiente en la plaza central que hay ahí en frente ahora, a las siete de la tarde, o ya esperar al de las diez de la mañana, como prefiera. Es muchísimo más económico que el tren, eso por supuesto, aunque le haga pasar por Innsmouth.

Te quedas unos segundos mirando hacia la plaza que te han indicado, aún con la mano en el bolsillo, mientras calculas mentalmente el dinero. Tus familiares te están esperando y no dispones de días de vacaciones suficientes para satisfacer un cambio de planes como este. Sin embargo, sigues pensando que el tren a vapor es demasiado caro para tu bolsillo y, tienes que reconocerlo, las historias tan inquietantes que promete el pueblo de Innsmouth ha despertado tu espíritu curioso y aventurero.

***Si decides tomar el autocar hasta Innsmouth ve
a la página [35](#).***

***Por el contrario, si prefieres continuar en tren
hasta Arkham ve a la página [17](#).***

3

La cantinela te persigue allá por dónde vayas y cada vez que avanzas su ritmo se hace más fuerte. Todas las casas te parecen iguales y las calles más estrechas. No encuentras un solo comercio abierto y, para tu sorpresa, todas las ventanas que ves están clausuradas. Pareciera que el barrio ha sido abandonado, pero sabes que no es así; el silencio de las calles te permite escuchar algunos crujidos y voces dentro de las casas. Son como lamentos, aullidos que aparecen en cada esquina, comunicándose entre ellos.

Miras de nuevo el mapa y lo volteas de todas las formas posibles. Por más que lo intentas no eres capaz de calcular a qué distancia del puerto te encuentras ni dónde está el hotel. Por el tiempo que llevas caminando, intuyes que debes estar cerca de la plaza eclesiástica. Sientes un nudo en el pecho solo de pensarlo.

Antes de que la canción termine, giras a la izquierda y sigues caminando.

Ve a la página [4](#).

4

El camino de piedra gris te conduce directamente hacia el cuartel de bomberos. El vehículo estaba aparcado detrás de la valla, listo para salir. Aunque algo dentro de ti te dice que llevan décadas sin necesitarlo.

Vuelves a consultar el mapa, algo más ubicado: El cuartel de bomberos está a cuatro manzanas de la plaza central, y solo tienes que andar en línea recta hacia la derecha para llegar hasta ahí. Suspiras aliviado y sigues caminando cuando ves a un individuo de cabello lacio y gris tendido en el suelo.

No lo dudas ni por un momento: es Zadok Allen. El olor a alcohol barato y su aspecto lo confirma. Parece estar dormido, aunque no demasiado ebrio. Tiene el brazo tendido sobre la cara, para protegerse del sol, y murmura algo entre sueños. Le llamas con voz tímida, zarandeándole con los dedos. Él cambia de postura y vuelve a decir algo que ni siquiera a esa distancia eres capaz de escuchar. Carraspeas y te inclinas sobre él.

—Disculpe —le dices, esta vez más alto.

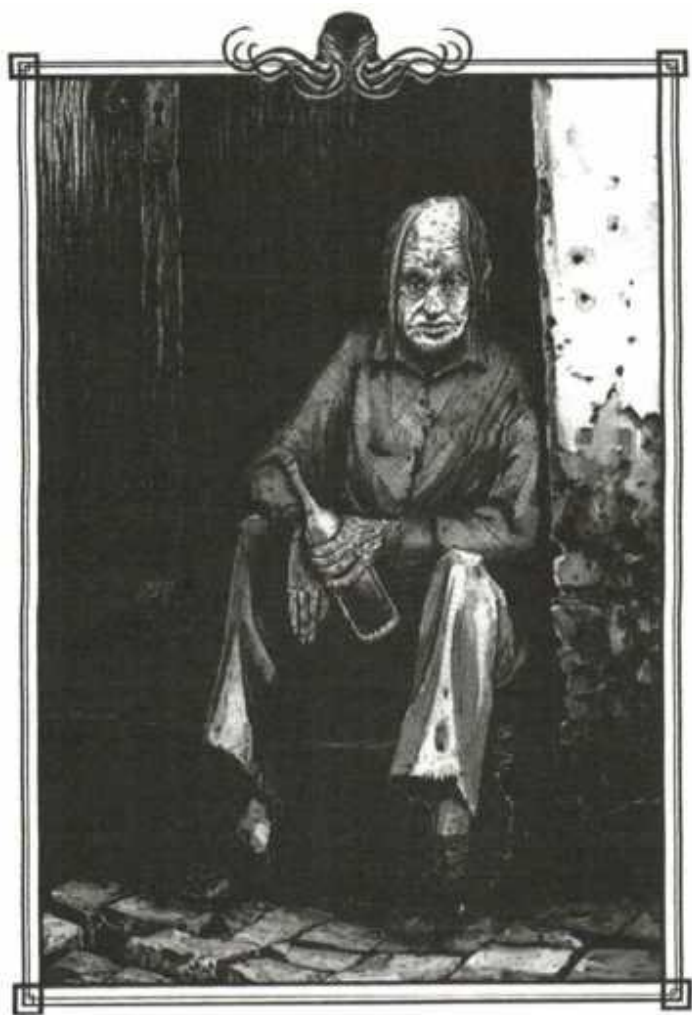
Zadok se sobresalta y se incorpora, pero no te ve. Poco a poco se pone en pie y empieza a deambular junto a la puerta del cuartel como si buscara algo por el suelo. Miras a tu alrededor, pero no ves nada. El viejo borracho se ha inclinado junto a un banco y parece rebuscar entre los setos que hay detrás. Entonces, junto a la puerta de una casa vieja ves una botella de alcohol.

—Creo que le interesa esto —exclamas cuando llegas de nuevo hasta él.

El viejo te mira de arriba abajo, como si fuera la primera vez que ve a un ser humano, y le echa un trago a la botella.

Ve a la [página 6](#).

6



*Un viejo de aspecto poco recomendable
te observa sentado en un callejón.*

—Tú no eres de aquí —murmura.

—No, señor. Estoy de paso; ¿cómo lo ha sabido?

—Los tipos como tú sois fáciles de calar en Innsmouth. Lo más seguro es que todo el pueblo se haya enterado ya de tu visita. A mí me da igual —dice carraspeando y se sienta en el banco—, pero no deberías merodear demasiado tiempo por aquí.

—¿Por qué? ¿Es cierto lo que dicen, que son un tanto reacios con los forasteros?

El viejo suspira y le da un largo trago a la bebida.

—«Un tanto» sería decir poco: Sienten aversión por los extranjeros. Hay algo en el ambiente, como una presencia superior capaz de percibir todo lo que hacemos... ¿No lo notas?

Niegas lentamente apretando los labios.

—Pero este maldito pueblo no siempre fue así —confiesa con la voz quebrada, sucumbiendo de nuevo a los efectos de la bebida—. Todo empezó por esa maldita refinería y su maldito dueño... Yo vivía enfrente del pueblo, ¿lo sabías? Veía cada noche cómo el viejo Obed Marsh y sus camaradas regresaban del arrecife en pequeñas barcas de madera y dejaban cientos de cajas negras junto a la orilla... Dicen que ese fue el principio del fin en Innsmouth. El pueblo había sucumbido por la peste y apenas quedaba comercio en pie; tan solo sobrevivían los trapicheos de Obed Marsh y nadie sabía cómo lograba todo aquello... Algunos aún piensan que su riqueza y todas aquellas joyas que consiguió pertenecían a una especie de tesoro pirata que encontró enterrado en el arrecife. Pero yo siempre sospeché que había algo más detrás de todo eso. Las horrendas joyas que llevaban sus mujeres y sus hijas eran casi sobrenaturales.

Ve a la página [7](#).

—Un par de décadas después las cosas empezaron a cambiar en el pueblo de Innsmouth. Las nuevas generaciones se volvieron más extrañas y cerradas en sí mismas; hasta su aspecto físico cambió. Ahora todos parecen tener los mismos ojos que los Obed Marsh, el mismo pelo lacio y pobre, y la misma expresión seria en su rostro... Y no verás a nadie tan viejo como yo caminando por la calle, muchacho: Están todos escondidos, aguardando a que llegue su hora...

Miras a tu alrededor, sobresaltado, cuando vuelves a escuchar la cantinela acercándose a vosotros.

—Oh, mira; ya están aquí. Creen que pueden hacerme callar con sus rituales y controlarme como han controlado todo... ¡Pero, no! No podrán hacerme daño —exclama—. Yo firmé también ese pacto —sigue contando, esta vez acercándose más a ti—. Y no se atreverán a dañar a uno de los suyos... El último de ellos no lo firmé y por eso estoy aquí ahora, hablando contigo, mientras ellos siguen escondiéndose y esperando a sumergirse... Yo estoy libre de esa maldición, muchacho, y por eso me tienen vigilado. Están muy pendientes de todo lo que digo y de lo que hago. Saben que conozco a la perfección la historia de Innsmouth y tienen miedo de que el alcohol me haga hablar más de la cuenta —suelta una carcajada y apura el último trago. Te quedas asombrado por la rapidez con la que ha descendido el contenido desde que empezasteis la conversación—. Pero los pueblerinos no podrán hacerme nada. No podrán si no les demuestran a *ellos* que lo hice adrede... Y para eso, amigo mío, tengo el alcohol como coartada.

Pasa a la siguiente página.

8

—Las cosas empezaron a cambiar en Innsmouth cuando yo era un muchacho. Vivía con mi padre cerca del puerto y cada noche veía los barcos partir hacia el mar. Sabía de la existencia de Obed Marsh, todos en el pueblo lo conocíamos, aunque pocos sabíamos cómo era su aspecto. En aquel entonces había poco o nada de pescado en nuestras costas. El comercio interior nunca había funcionado bien y la ola de enfermedades que habíamos pasado nos había dejado a todos sin fuerzas.

»Fue en aquel momento cuando Obed Marsh se adentró durante un año en el mar para huir del pueblo. Quería encontrar riquezas más allá del horizonte y extender el comercio de su refinería... En uno de esos viajes dio con una tribu salvaje de horrible aspecto que lo acogió en su aldea. Al principio les parecieron caníbales, aunque pronto descubrieron que solo se alimentaban de pescado; un pescado exquisito, según cuentan.

»Poco tiempo después, Obed Marsh se percató de que los jóvenes más apuestos desaparecían de la noche a la mañana y que apenas veía ancianos entre sus miembros. Habló con el Jefe de la tribu al respecto, quien días atrás se había burlado de su fe alegando que lo mejor era rezar a dioses más reales. Este hombre, Walakea, le confesó en un momento de intimidad que ellos adoraban a los dioses que salían del mar y que tenían un pacto con ellos: si les entregaban jóvenes cada cierto tiempo, ellos les darían pescado suficiente para alimentarse durante generaciones.

Sigue escuchando a Zadok en la página [9](#).

—Después de cierto tiempo, los Profundos les propusieron otro trato: cruzar a sus mujeres con ellos para así crear una especie mejor... Una especie de hombres que nacieran en la tierra con un aspecto normal, pero que pronto se convirtieran en seres como ellos.

»Sé de buena tinta que Obed Marsh se quedó impresionado por aquella revelación y que enseguida creyó al jefe, pues dicen que lo que más le llamó la atención a Obed Marsh de aquella tribu era que, desde el principio, todos sus miembros le parecieron peces con piernas y brazos, como si fueran ranas cubiertas de escamas; y algunos marineros que viajaron con Obed Marsh aseguraron que hasta tenían branquias...

»No sé bien qué se le pasaría por la cabeza, pero enseguida quiso saber más acerca de los Profundos y de la manera de contactar con ellos... Desconozco fielmente si lo consiguió, pero cuando regresó a Innsmouth era un hombre muy diferente. Se mostraba reacio a dejarse ver en público por su aspecto, que desde su llegada se había vuelto monstruoso, y tan solo salía de su casa para acercarse al arrecife. Volvió a casarse con otra mujer, a la que nadie llegó a ver jamás... Y después tuvieron tres hijos. A la menor se la vio en varias ocasiones portando esas joyas del arrecife... Lo único que sé es que la casaron tiempo después con un tipo de Arkham...

Sientes un sobresalto cuando Zadok empieza a gritar y a retorcerse en el suelo tapándose los oídos. Entre jadeos te pide que te marches. Sientes que están cerca.

Corre hasta la página [15](#).

10



*La ciudad de Innsmouth es oscura, maloliente
y poco tranquilizadora.*

Por fin logras apartarte de la plaza y deambulas por las calles de Innsmouth. Tienes el corazón encogido y todavía estás algo impresionado. Tratas de tranquilizarte convenciéndote de que no hay nada que temer. Realmente no ha ocurrido nada extraño. ¿O sí?... Ya ni siquiera te fías de tu propio criterio. En cualquier caso, empiezas a pensar que ya no es buena idea esperar al siguiente autocar y estás sopesando la posibilidad de alcanzar el pueblo más cercano a pie, cuando ves un vehículo similar al de Joe Sargent aparcado a un lado del camino...



***Si quieres acercarte para preguntar su recorrido
ve a la página [12](#).***

***Si prefieres alejarte y seguir caminando ve a la
página [95](#).***

12

Te acercas tímidamente al vehículo y retiras el polvo de la ventanilla con la mano. El rostro pálido y malhumorado del conductor te causa un sobresalto. Se abren las puertas traseras y vuelves a sentir un fuerte olor a pescado. A pesar de tus sospechas, tanto el conductor como el hombre que viaja detrás no parecen ser de Innsmouth. Ambos llevan ropas elegantes y sus rasgos no te producen repulsión... Te presentas inmediatamente y les cuentas en pocas palabras tu situación actual —obviando la escena de la iglesia—. Ambos intercambian miradas y el hombre corpulento de atrás te pide que los acompañes. Por fortuna para ti van en dirección a Newburyport. Ahí podrás tomar el tren a vapor para ir a Arkham. Le tiendes la mano a ambos, entusiasmado, y les das las gracias antes de ocupar el asiento trasero.



Continúa en la página [13](#).

—Mi nombre es Matt Wöuller. Soy el alcalde de Newburyport —se presenta, una vez que ha arrancado el coche. Asientes y le dices tu nombre, rezando porque el viaje no derive en una tediosa charla sobre política... Entonces el alcalde suelta una exclamación y te pregunta con una amplia sonrisa si eres familiar de James Williamson. Desconcertado le dices que sí, que te vas a reunir con él y con su hijo, tu tío Walter, en Arkham. La grata sorpresa que manifiesta hace que se te suba el rubor a las mejillas.

Durante el camino, mientras el vehículo abandona lentamente las frías calles de Innsmouth, te confiesa que estuvo viviendo hace algunos años en Arkham y que allí hizo amistad con tu abuelo. El alcalde llegó a conocer también a tu difunta abuela, de la que conservas oscuros recuerdos, y, por supuesto, a tu tío Walter, a tu madre y a tu tío Douglas...

Estás sopesando la idea de pedirle que te lleve directamente hasta Arkham cuando te hace una pregunta que te deja pegado al asiento.

—¿Entonces también será pariente del viejo Obed Marsh? —dice, como si ya supiera la respuesta.

No tienes la menor idea de quién es ese hombre. El alcalde parece notarlo.

—¿Nunca le contaron la historia de su familia? —pregunta mesándose el bigote.

Niegas lentamente con la cabeza y de pronto recuerdas la aversión que tenía tu madre a la casa de su niñez y el miedo que te producían tu abuela y tu tío Douglas...

Sigue en la página [14](#).

14

Según lo que cuenta el alcalde, tu abuela era nieta de Obed Marsh. Según cuentan las leyendas, se hizo rico al encontrar un tesoro pirata en el arrecife. Tenía fama de ser bastante despiadado y tan solo con su aspecto, lograba que todos se alejasen de él. Terminó casando a su hija menor con un hombre de negocios de Arkham, y fruto de ese matrimonio nació tu difunta abuela.

Por la descripción que te da del viejo Marsh, deduces que tu bisabuela no podría ser una mujer agradable. Tendría los ojos grandes y negros, los pómulos muy marcados y los labios finos.

—Existe cierta similitud entre las gentes de Innsmouth —te comenta el alcalde—. Muchos piensan que se trata de una rara enfermedad, aunque existen todo tipo de leyendas al respecto.

Su tío Douglas se parecía mucho a su abuela —continúa tras un largo silencio—. Tan solo lo vi una vez, cuando todavía era jovencito, y ya me causó pavor. Lamento mis comentarios. No quisiera incomodarle...

—Niegas inmediatamente con la cabeza y le pides que continúe. Al fin y al cabo, estás de acuerdo con él—. Supongo que sería un buen hombre... Su abuelo lo pasó muy mal cuando se suicidó. Lo último que supo de él es que estaba haciendo un viaje por Nueva Inglaterra. Querría encontrarse a sí mismo...

Asientes cabizbajo. Las palabras del alcalde han despertado algo dentro de ti. Por alguna razón sospechas que en tu familia sucedieron cosas extrañas y que tu tío Douglas realizó ese viaje para averiguarlo...

***Si piensas que deberías investigar sobre el pueblo y tus raíces ve a la página [47](#).
Si crees que ya has tenido suficiente ve a la página [90](#).***

15

Aún te sientes fatigado y el corazón te late tan rápido que piensas que en cualquier momento va a salirse del pecho. Has cruzado por la calle de las iglesias y recorrido la mitad de los barrios de Innsmouth sin detenerte. El reloj anuncia que quedan pocos minutos para que, por fin, llegue el autobús que te conducirá hasta Arkham. Pero parece que nunca vas a llegar a la plaza. Tu preocupación desaparece cuando ves el autobús aparcado frente a la tienda de ultramarinos. No puedes evitar sonreír mientras corres, jadeando, y hasta se te humedecen los ojos. No sabes qué clase de historia te ha contado el viejo borracho, ni si todo lo que dijo es cierto, pero estás deseando salir de la ciudad y solo piensas en la cantidad de anécdotas que tienes para contar.



Pasa a la página [16](#).

16

La plaza parece tranquila, pero, para tu sorpresa, no ves a nadie más esperando el autocar. Con cierto reparo te acercas hasta el conductor y le preguntas dónde puedes comprar el billete y a qué hora llegaríais a Arkham. Con las historias de Zadok, te has olvidado por completo de tu viaje.

El conductor tuerce el gesto y te mira de arriba abajo. Lo primero que piensa, deduces, es que no eres de Innsmouth, y eso parece desconcertarlo. Mira a un lado y a otro y, de pronto, cierra la puerta del autocar.

—Me temo que está averiado. Hasta mañana no me traerán la pieza que necesito y no puedo continuar en estas condiciones. Lo lamento.

Su respuesta te sorprende y enseguida te invade una sensación de angustia, pero procuras mantener la calma. Le preguntas dónde tomar otro autocar.

—Lo cierto es que soy el único que sigue este recorrido. Pero no se preocupe; mañana a primera hora lo tendré solucionado —te sonrío.

Algo mareado por la carrera y con los nervios a flor de piel miras en todas direcciones tratando de adivinar qué clase de broma pesada es esa.

—Puede pasar la noche en ese hotel de ahí. Es muy barato y siempre tienen habitaciones libres —se encoge de hombros—. No puedo hacer más por usted.

Salta hasta la página [30](#).

Tras un silencio incómodo vuelves la mirada hacia el vendedor y niegas lentamente con la cabeza. El sentido de la responsabilidad es demasiado fuerte para ti y no quieres hacer esperar a tus familiares más de lo necesario. Si no logras recuperar el dinero cuando llegues a Arkham tendrás que recortar un tanto el itinerario de tu viaje. Pero eso no te desanima. Pides un asiento junto a la ventanilla y arrastras tu equipaje hasta el andén.

Quizás con un poco de suerte podrás ver desde lejos la ciudad de Innsmouth y hacer algún boceto. Ahora, desde luego, no es momento de visitarla.

FIN



18

—Me alegra que tome esta decisión —te dice echándote a un lado mientras baja el volumen de voz—. En Innsmouth han pasado cosas extrañas. Hay leyendas, chismorreos, habladurías... Ya sabe cómo suele ser la gente que vive en los pueblos. La mayoría de esas historias serán mentira, pero no sería la primera vez que desaparece alguien en Innsmouth. La gente de allí suele ser muy reacia con los forasteros y tengo entendido que en ese hotel han sucedido cosas espeluznantes.

Abres mucho los ojos y te acercas para escuchar mejor.

—Hubo un tipo, Casey, se llamaba, que salió de «Casa Gilman» en mitad de la noche porque era incapaz de dormir. Decía que escuchaba voces por los pasillos y ruidos en las habitaciones contiguas. A pesar de no haber nadie más que él en todo el edificio. ¿No es espeluznante? Lo más increíble es que aseguraba que esas voces no correspondían con ningún idioma que el conociera. Eran ininteligibles, y no solo por su vocabulario, sino porque parecían ser pronunciadas con cierto burbujeo, como si estuvieran vociferando bajo el agua... —sientes un escalofrío. Él continúa—: A diferencia de otros curiosos, Casey logró salir con vida del pueblo. Lo último que sé de aquel pobre hombre es que tuvieron que ingresarlo en el manicomio de Arkham. No sé si lo habrá visto alguna vez. Es un lugar horrible... Pero, bueno, no le entretengo más. Me alegro de veras que haya sido cauto.

Ve a la página [19](#),

Dejas tu equipaje en una de las consignas y paseas por la estación hasta encontrar un lugar confortable. El suelo está pegajoso y las paredes húmedas. Sabías que Newburyport era famoso por sus continuas lluvias, pero no por la falta de higiene de sus lugareños. Los restos de comida y el hedor a orín se expanden por los andenes. Apenas tienes apetito y el sueño no parece encontrarte. Paseas durante un largo trecho por toda la estación. Los trenes van y vienen hasta que, de pronto, todo queda en silencio.

Nunca has sido partidario de quedarte a solas en un lugar semejante, así es que decides salir a caminar por la ciudad.

Las historias que has escuchado sobre Innsmouth son lo que realmente te mantiene en vela, y no ves el momento de tomar el siguiente autocar para comprobar por ti mismo qué tiene de especial esa ciudad. De pronto, se te ocurre una brillante idea: apresuras el paso y tuerces dos veces a la derecha. Pocos minutos después te encuentras frente a un edificio blanco, no demasiado grande, que aún permanece abierto: la biblioteca.

Pasa a la página [45](#),

20

Algo más tranquilo y seguro, convencido de que, gracias a tu precaución y tu ingenio estás a salvo, te recuestas en la cama. Tan solo te has quitado la camisa y los zapatos; no piensas dormir; nadie en su sano juicio lo haría. Y mucho menos después de todo lo que has vivido tú y de lo que te han contado acerca de este lugar.

Consultas el reloj para calcular las horas que te quedan antes de que salga el autocar. Son menos de las que pensabas. Sacas un pequeño libro de aventuras que llevas en el bolsillo derecho de tu equipaje y te dispones a leer.

Han transcurrido cerca de dos horas y sigues con la mirada fija en la misma página. Te frotas los ojos. No sabes bien el qué, pero hay algo que te inquieta. Recuerdas la historia que te contó el empleado de la estación y todo lo que has oído sobre Innsmouth; no puedes evitar estar atento a cualquier sonido. Una vocecita dentro de ti te dice que está a punto de ocurrir algo. Y por más que lo intentas, no eres capaz de sumergirte en la lectura y olvidarte de esos cuentos...

Sigue leyendo en la página [27](#),



El mapa resulta ser más detallado de lo que imaginabas.

Ya con algo de comida en el bolsillo y la sensación de no estar solo en el pueblo, te dispones a salir de la tienda y continuar tu camino. Intuyes que hay muchas cosas que ver en Innsmouth y que, al fin y al cabo, los pueblerinos te permitirán tener un paseo tranquilo. Pero antes de salir oyes que el dependiente te llama.

—Espere, por favor. Si va a dar un paseo, me gustaría explicarle un poco la zona. Aunque a simple vista parezca tranquila, las calles no tienen ninguna disposición razonable y es sencillo perderse en ellas.

Le agradeces el detalle y esperas impaciente a que saque un burdo mapa arrugado. Sus grabados son un tanto torpes y estás convencido de que podrías haber dibujado uno mientras caminabas. Vas a doblarlo y a guardarlo en el pantalón cuando ves que te señala un punto cercano a la costa.

—Aquí está la refinería de los Marsh. Ahora mismo está abandonada y ya no hay nadie viviendo ahí, pero le recomiendo que no se acerque. Los pueblerinos apreciaban mucho al viejo Marsh y ese lugar es prácticamente sagrado para ellos.

Asientes con el ceño fruncido y examinas el resto del mapa.

—Este círculo de aquí es la plaza donde estamos. Aquí está la plaza de las iglesias y aquí el puerto —dice mientras desliza el dedo por cada punto—. He señalado tan solo las calles principales. Le recomendaría que no saliera de ellas. Todo lo interesante que pueda usted encontrar se haya en esas avenidas...

Te despides de él y abandonas por fin la tienda. Ahora solo tienes que decidir qué camino tomar.

Ve a la página [23](#) después de examinar el mapa.

A pesar de lo que te dijo el chico del ultramarinos, el mapa no representa fielmente la realidad de las calles y no tardas en perderte. Todas las casas te parecen iguales y cada vez te sientes más solo y abrumado. El olor a pescado aumenta a medida que avanzas y comprendes, de pronto, que te estás acercando al puerto. La brisa marina azota tu pelo cuando cruzas una de las calles y enseguida puedes ver la costa extendiéndose a lo lejos.

El puerto está repleto de barcos encallados, algunos de ellos con el casco bastante deteriorado. Te llama la atención el lamentable estado de su flota. Siendo un pueblo de tanta fama en la pesca, esperabas que al menos sus barcos estuvieran en buenas condiciones... ¿Cómo consiguen el pescado si no? Sigues con la mirada la línea del horizonte y ves al otro lado, junto al acantilado, una alta torre blanca; la refinería. Enseguida sientes un peso de emoción en el pecho y algo dentro de ti te pide que te acerques...

Cuando la brisa se aviva y las nubes cubren el cielo, empiezas a escuchar una cantinela. Miras a tu alrededor, pero no ves a nadie. Las voces son irreconocibles y no eres capaz de distinguir la letra de la canción. Más que una melodía parece un mantra, un conjuro. Asustado, ves cómo a lo lejos, cerca de la línea del horizonte, comienza a dibujarse la forma de un arrecife negro. Sobre él distingues las sombras de algunos hombres y hasta puedes ver las barcas de remo acercándose rápidamente hacia la orilla.

***Ve a la página [3](#) si decides seguir caminando
por el pueblo.***

***Si prefieres alejarte de la costa ve a la página
[107](#).***

24

Avanzar hasta el sendero se revela más complicado de lo que parecía. El oleaje se vuelve más agresivo a medida que te acercas al mar y los cánticos aumentan de intensidad. Por un momento piensas que estás perdido: si no mueres arrastrado por las olas, en cualquier momento esas criaturas emergerán del mar y te llevarán consigo.

Sigues caminando hasta que un relámpago ilumina un cartel a la derecha: Arkham. No puedes evitar gritar de alegría y aprietas el paso. A cada tramo que avanzas el bramido de Innsmouth se vuelve menos intenso y las nubes se alejan.

Sigue en la página [25](#).

Han pasado seis meses desde tu visita al pueblo de Innsmouth y todavía no has sido capaz de hablar con tus familiares al respecto. Las historias que escuchaste sobre ese pueblo, y que después relataste a los agentes del Gobierno aún protagonizan la mayor parte de tus pesadillas. Por más que rastrearon el pueblo e interrogaron a sus gentes, ninguno pudo dar con el paradero de todas las personas con las que hablaste. Y por un instante crees que jamás estuviste ahí. Sin embargo, en ocasiones, aún eres capaz de percibir un fuerte olor a pescado que no sabes de dónde proviene... Por ahora.

FIN



26

Te tiemblan las manos y tienes la respiración agitada, pero empleas todas tus fuerzas y logras forzar el cerrojo de la puerta trasera. El ambiente de Innsmouth huele a pescado y es un olor demasiado fuerte hasta para un pueblo costero. Te tapas la nariz con ambas manos mientras te cuelgas el equipaje a la espalda. Caminas encorvado, pegado a las paredes para que no te vean.

A medida que avanzas el sonido de las campanas se vuelve más intenso y pareciera que los jóvenes se multiplicasen. Por fortuna son demasiado lentos para ti y puedes esconderte a tiempo cuando los ves acercarse. Todos parecen inquietarse al pasar por tu lado y buscan algo husmeando el aire...



Pasa a la página [10](#).

Estabas tan convencido de que iba a ocurrir algo espeluznante, que cuando escuchas el primer gemido en el pasillo ni siquiera te sobresaltas.

Parece un lamento. Un silbido proveniente desde algún lugar, bajo las profundidades. Cierras lentamente el libro y te incorporéis sobre la cama. El gemido se repite esta vez con mayor intensidad, y adviertes que, sea lo que sea, se encuentra cerca de tu habitación.

Oyes que intenta introducir una llave por la cerradura y, cuando lo consigue, empuja la puerta con fuerza. Por fortuna el cerrojo hace efecto y lo detiene. Oyes un gruñido que te hiela la piel. Quieres pensar, con cautela, que se trata de un huésped desorientado que se ha equivocado de habitación...

Otro ruido te sobresalta y adviertes, con horror, que alguien está intentando abrir la puerta de la izquierda. Aliviado, compruebas que este cerrojo también lo bloquea y que el individuo no puede entrar. Ya no puedes quedarte sentado en la cama y te apresuras a guardar las cosas y calzarte. No cabe duda; vienen a por ti.

Sigue en la página [49](#).

28

Un botón o una palanca; algo has accionado sin querer. Oyes cómo rotan los engranajes y, enseguida, la parte inferior de la pared se desplaza hacia abajo. Puedes ver con asombro que da a una pequeña cámara. En el centro de la misma ves una especie de tiara que no te atreves a examinar detenidamente. Parece estar hecha del mismo material que la escultura del altar y los grabados son similares a los que viste en las paredes... Junto a la tiara hay unos papeles enrollados y varios objetos que no te llaman tanto la atención. Coges uno de los pergaminos y lo desenrollas.

Por un momento te olvidas de dónde estás y por qué te has escondido. El pergamino contiene un listado de todos los miembros de tu familia, como si se tratase de un árbol genealógico. Tragas saliva intentando así controlar tus nervios.

Tus sospechas eran ciertas; tal y como esperabas, en la cúspide de ese árbol está Obed Marsh, y junto a su nombre la siguiente inscripción: *SUMERGIDO*.

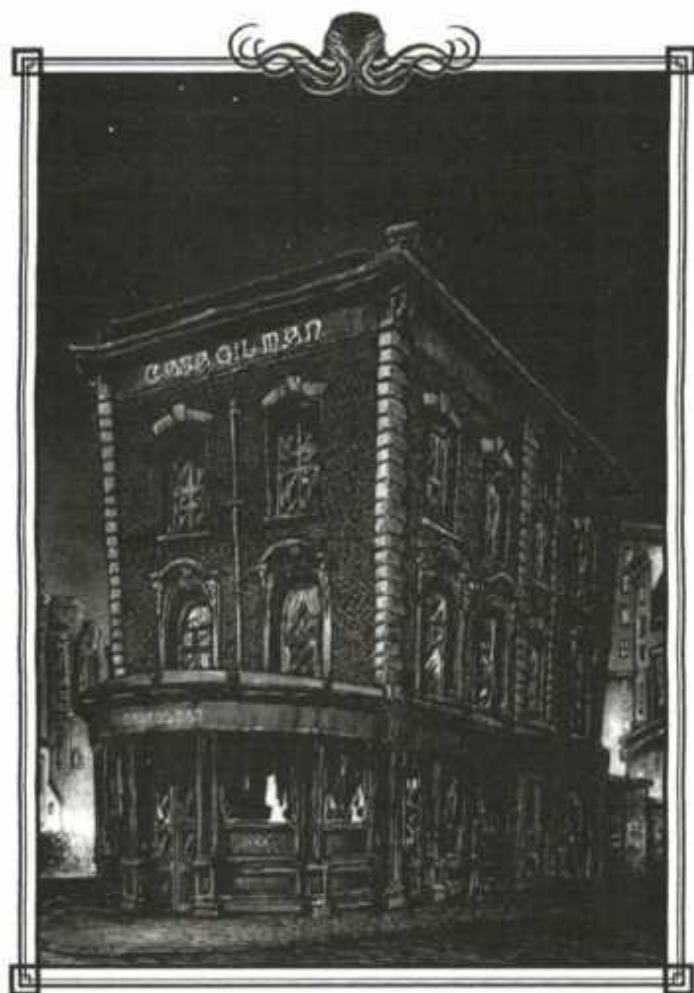
Sigue en la página [110](#).

Tan solo te queda la opción de destapar la mesa que hay al fondo y usar la sábana para cubrirte cuando estés debajo. Un estruendo interrumpe tus pensamientos: Han logrado derribar la puerta. Oyes que se dispersan por la primera planta. Son varios; más de los que pensabas. Corres rápidamente hacia la mesa y apartas la sábana para meterte dentro.

Un olor rancio y pantanoso llega a tu nariz y sientes ganas de estornudar. Sobre la mesa no había nada, y nada parece haber debajo. Sin embargo, sientes frío, como si saliera un soplo de aire desde algún lugar. Sin perder de vista la puerta de la habitación —ni el altar—, empiezas a palpar las paredes.



Retrocede a la página [28](#).



*El hotel no invita a querer pernoctar,
parece casi en ruinas.*

Lo primero que piensas cuando llegas al hotel es que, quizás, no haya sido tan buena idea entrar ahí dentro. Un centenar de personas te observan desde las mesas de la cafetería que hay junto a recepción. Parecen disimular mientras mueven sus cucharillas, pero les escuchas cuchichear cuando te acercas. Sus voces son graves y, por más que lo intentas, no eres capaz de entender lo que dicen.

El hombre del mostrador te saluda inclinando la cabeza y enseguida, como si supiera por qué estás ahí, te da una llave.

—El autobús de la plaza... —comienzas a preguntar.

—Está averiado —te interrumpe y sientes que todos los ojos de la cafetería se posan sobre ti.

—Lo imaginaba, pero me gustaría saber a qué hora estaría preparado para partir.

—A primera hora de la mañana —sisea.

Tuerces el gesto. Es un hombre completamente calvo, con rasgos propios de Innsmouth, y mirada de poco apacible. No te atreves a darte media y buscar un sitio mejor para dormir, así es que le das las gracias, pagas la habitación y coges tu llave.

Sube las escaleras hasta la página [51](#).

32

En cuanto alcanzas la bifurcación, tomas el camino de la izquierda. Todo tu alrededor está en silencio. Las casas parecen abandonadas y, cuanto más avanzas hacia el norte del río, más derruidas y clausuradas se encuentran. No ves ninguna ventana que no haya sido bloqueada con maderas y tampoco hay locales o comercios abiertos. Es como si te encontraras en un barrio fantasma.

Pero eso no es lo que te produce un escalofrío; detrás de ti oyes unas pisadas y un gruñido acercándose. Inmediatamente corres a ocultarte en uno de los portales que tienes a tu derecha. Los edificios no son muy amplios y parecen los más antiguos de la ciudad. Sin embargo, todos tienen dos estrechas torres de madera a cada lado de la entrada que te sirven de escondite.

Sigue en la página siguiente.

No logras ver quién se está acercando. Por el sonido de sus pisadas parece ser alguien muy corpulento y lento. Gruñe a medida que avanza arrastrando sus pies. Se te hace un nudo en la garganta cuando oyes que se detiene y golpea de pronto el portal que hay tres casas más a tu izquierda. Forcejea la puerta hasta derribarla. Después, repite la misma operación con el siguiente. Y con el siguiente... Te tiemblan las piernas. Inconscientemente, te echas hacia atrás pegándote contra la pared. Sigues retrocediendo al oír que se acerca.



Salta a la página [48](#).



Como todo en Innsmouth, el autobús de Joe Sargent parece a punto de desmontarse en pedazos.

Sabes que tienes un itinerario muy ajustado y que tu familia podría preocuparse si no llegas a tiempo, pero no quieres arriesgarte a gastar tanto dinero de golpe y quedarte sin nada durante el camino. Así es que la mejor opción es seguir los consejos del agente y hacer escala en Innsmouth.

Aún con una media sonrisa en los labios vuelves la vista hacia la ventanilla y le pides un billete. Él parece sorprendido por tu decisión, pero no se opone. Enseguida desliza la mano bajo el tablón de su mesa y te ofrece un trozo de papel descolorido en el que apenas puedes leer el nombre de la ciudad y el presupuesto.

—Sirve para cualquier horario —te dice—. No creo que tengas problemas con los asientos: el viejo Joe apenas suele llevar a dos o tres pasajeros cada vez.

Asientes y lo guardas en el bolsillo. Te dispones a ir hasta la plaza, ya con el equipaje en la mano, pero el agente te detiene.

Sigue en la página [37](#).

36

Sus gritos se han vuelto ininteligibles para ti. Él está tumbado en el suelo, gritando siempre la misma frase. No eres capaz de memorizarla y tampoco de saber qué significa, pero te recuerda a las canciones que has escuchado del mar. Aprovechas la ocasión para guardar el arma en un bolsillo y escapar por las escaleras. Crees oír unos gemidos guturales emergiendo de entre las olas. Te abalanzas contra la puerta principal y sales de la refinería.

La primera calle que tomas se divide en dos. No te atreves a volver la vista atrás. Sin detenerte, rescatas el mapa del bolsillo y miras hacia dónde se dirigen. La calle de la derecha te llevaría hasta la plaza central, dónde están el hotel «Casa Gilman» y la tienda de ultramarinos. La calle de la izquierda continúa internándose en el pueblo.

***Si quieres tomar el camino de la derecha ve a la
página [53](#).***

***Si prefieres tomar el camino de la izquierda ve
a la página [32](#).***

—¡Espere un segundo! Debería aguardar hasta el siguiente autocar y pasar la noche en la estación —Las luces del cielo comienzan a oscurecerse—. El viejo Joe llegará al pueblo pasadas las nueve de la noche y para entonces no encontrará ningún autocar que le lleve hasta Arkham hoy. Lamento decírselo ahora, pero lo había olvidado por completo... En Innsmouth solo hay un hotel donde pasar la noche: «Casa Gilman». Yo nunca me he alojado ahí, Dios me libre de ello, pero dicen que no está tan mal como el resto del pueblo... Las únicas referencias negativas que hay sobre él no son más que habladurías y chismorreos. Yo no creo nada de eso, aunque sabiendo todo lo que se dice que ha pasado en el pueblo... ¡Cualquiera se fiaría del raciocinio! Le insto a que se quede aquí. Puede dormir en cualquier asiento. A pesar de la suciedad, la estación es un sitio muy tranquilo. Los pasajeros que toman trenes a diario suelen hacerlo así. No se preocupe, por favor, que no estará haciendo nada inapropiado.

Tuerces el gesto y vuelves la mirada hacia la plaza. El autobús está acercándose. ¿Qué haces?

Si quieres quedarte a dormir en la estación ve a la página [18](#).

Si prefieres aprovechar este autocar y dormir en el hotel ve a la página [42](#).

38

Con gesto de fastidio y algo cansado, te acercas al recepcionista. Le extiendes la mano con la llave y abres la boca para decir algo... Entonces él simplemente te agarra de la muñeca, gesto que hace que tu corazón se dispare; toma la llave con las yemas de los dedos y la gira. Asientes cabizbajo. No sabes bien a qué se refiere con ese gesto, pero ya no te atreves a contradecirle. Tu habitación es la 77, de eso no te queda ya ninguna duda, pero hay alguien durmiendo ahí y las dos únicas entradas que conoces están bloqueadas. Estás meditando la idea de volver ante el recepcionista y pedirle que te devuelva tu importe, cuando piensas en intentar, al menos, abrir la última puerta.



Sigue en la página [82](#).

Todo sucedió demasiado deprisa. El silbido de la bala y el impacto que ejerció sobre el torso del viejo no los recuerdas. Solo visualizas la pared impregnada de sangre y los aullidos que escuchaste a lo lejos.

Bajaste corriendo las escaleras y te abalanzaste contra la puerta de la entrada, que no lograste abrir. Enseguida oíste cómo alguien abría la puerta que había frente a la escalera y un sudor frío inundó tu cuerpo...

Ahora tan solo escuchas unos pasos apresurados y un gruñido continuo. Sea quien sea, ni siquiera se ha preocupado de buscarte en la habitación del delito. Vuelves la cabeza en todas direcciones buscando una salida. Solo tienes dos opciones: esconderte dentro de los muebles que hay cubiertos o intentar abrir la pequeña puerta que parece conducir a la despensa...

Obviamente, intentas abrir la puerta. Una escalera lúgubre y empinada se precipita ante ti. No lo piensas dos veces y te adentras en ella.

Sigue en la página [89](#).



La tiara está decorada con motivos marinos y no estás seguro de si es especialmente valiosa.

Has llegado a pocos minutos de que termine el periodo de visitas de la exposición y te encuentras solo en un angosto pasillo. Fuera, junto a la puerta, el guarda de seguridad te vigila de soslayo. Sigues avanzando por el pasillo contemplando los simples grabados que cuelgan de las paredes. Todos parecen representar diferentes calles y edificios de Innsmouth. Te llama la atención, sin embargo, que no haya ningún retrato de algún personaje importante y que apenas aparezca gente. Buscas el nombre del autor, pero no lo encuentras. De pronto, al final del pasillo, ves algo que capta toda tu atención.

Sobre un cojín de terciopelo púrpura descansa una pieza de bisutería que no habías visto hasta entonces. Por su forma adivinarías que se trata de una especie de tiara de un material difícil de clasificar. Pero no es su composición lo que te impresiona, sino sus diseños inquietantes. Te provoca, simultáneamente, una sensación de admiración y pavor. Sus formas, sus relieves y su aspecto no parecen encajar con ninguna época; antigua o moderna. Y tampoco parece representar a ninguna sociedad que conozcas. Su trasfondo, sin embargo, insinúa un paisaje marino poblado por grotescas criaturas mitad rana y mitad pez, que observan cada uno de tus movimientos.

De pronto sientes una extraña sensación en el pecho y un rápido escalofrío recorre tu espalda. No puedes apartar la mirada de la joya, y ya no soportas estar ni un segundo más delante de ella...

Ve a la página [52](#).

42

Continúa despejado y sin nubes en el cielo. Te sientes malhumorado y algo desorientado por la falta de sueño. Aún con un nudo en la garganta y sin aliento, logras alcanzar el autocar antes de que abandone la plaza. Se trata de un pequeño vehículo a motor decrepito y descolorido que va dejando un profundo rastro de humo a su paso. Un pequeño letrero en el parabrisas confirma su itinerario: Arkham-Newburyport-Innsmouth. Suspiras y asciendes los peldaños. Un hombre flaco, cargado de hombros y con numerosas arrugas te tiende la mano y le das el billete. A pesar de lo que te comentó el empleado, no hay nadie más aparte de ti y el famoso Joe Sargent en el autocar. Buscas el asiento lo más alejado posible del conductor y el que más confortable te parece, y apoyas la cabeza sobre la ventanilla. Calculas que tienes al menos dos horas para descansar. Los sucesos de la noche aparecen en tu mente un tanto confusos y apenas puedes diferenciarlos entre las pesadillas que has tenido durante los últimos días...

Ve a la página [106](#).

El camino se hace largo y el calor que desprende la antorcha te causa mareos de vez en cuando, pero nada te impide avanzar. Oyes que han llegado al foso y que algunos se han sumergido en él. Aprietas el paso decidido a no detenerte hasta dar con una salida. Parece que estos túneles se extienden por todo Innsmouth. Seguramente, piensas, los construyeron durante la guerra. Aunque ahora parece que han obtenido un uso muy diferente. Algo hace que te detengas. En la pared hay dibujos y grabados muy similares al que viste en la casa. Sientes un nudo en la boca del estómago, pero sigues adelante.

Tienes la sensación de que alguien te está observando, aunque no oyes nada a tu alrededor. Miras hacia atrás, asustado, mientras continúas corriendo por el túnel. De pronto chocas contra algo y caes al suelo.

Pasa a la página [62](#).

44

El recepcionista continúa sentado en la misma posición; sin pestañear y con el ceño fruncido. Te acercas hacia su mesa preparando mentalmente lo que vas a decir. Entonces, cuando aún no has expuesto siquiera el problema, saca otra llave y la deja delante de ti.



Sigue en la página [81](#).

Son pocos los documentos que encuentras sobre Innsmouth y todos parecen contar lo mismo que te dijo el agente. Pareciera como si se los hubiera aprendido de memoria. Continúas leyendo sin descanso, aunque cada vez con menos ahínco. Lo único provechoso de toda esa información es el comercio tan peculiar de la ciudad y las misteriosas joyas que aparecieron portadas por más de un lugareño. Sigues pasando las hojas, inmerso en su lectura, cuando descubres una cita a pie de página: El Instituto de Historia Cultural de Newburyport inauguró hace seis meses una exposición especial con todas las piezas rescatadas de la refinería Marsh de Innsmouth; «además», cita la entrada, «la colección cuenta con una de las famosas tiaras y muestras volcánicas del Arrecife».

Un silbido te hace levantar la cabeza. Ves a lo lejos a un hombre que te hace un gesto severo con el brazo. La biblioteca debe cerrar. Resignado, cierras los documentos y sales del edificio. Pero, a pesar del cansancio que de pronto invade tu cuerpo, no puedes dejar de pensar en la exposición y en el poco tiempo que te queda en Newburyport...

Si quieres hacer una visita a la exposición ve a la página [41](#).

Si prefieres regresar a la estación ve a la página [52](#).

46

Algo en tu interior te dice que lo más seguro es que te ocultes en algún lugar del cuarto. Para despistar, te diriges a la ventana y la dejas abierta. Después buscas rápidamente con la mirada dónde esconderte.

Hay un pequeño espacio entre el armario y la pared, pero no serías capaz de colarte ahí dentro. Te diriges hacia él y tiras de los pomos. Las puertas están cerradas. Rápidamente te das la vuelta. Están forzando la cerradura de la puerta. No tienes más remedio que esconderte debajo de la cama.



Deslízate hasta la página [87](#).

Todavía no habéis tomado la carretera hacia Newburyport cuando sientes un profundo malestar y un ataque de ansiedad se apodera de ti. Con la garganta fatigada, logras pedir que detengan el auto y sales a un lado de la carretera. Tanto Matt como su chófer te miran preocupados. Haces un gesto con la mano para que se aparten y, al instante, vomitas junto al asfalto.

—Debería ir al módico —comenta el alcalde al ver los trozos de pescado que hay ahora en el suelo—. No sé si será culpa de su estómago, pero esa comida no tiene buen aspecto...

Te limpias la barbilla con un pañuelo y vuelves lentamente la vista hacia el pueblo.

—¿Serían tan amables de llevarme de nuevo hasta Innsmouth? —les pides. Ellos se miran.

—¿Cómo dice?

—Es importante. Tengo asuntos que resolver. Lo había olvidado por completo.

El alcalde resopla e introduce las manos en los bolsillos. Estas convencido de que te van a dejar en tierra y que no vas a tener más remedio que volver al pueblo caminando... Pero entonces, tras abrir de nuevo las puertas del auto, te sugiere que vayas con ellos hasta Ramsey, donde vive su sobrino, y que después este te lleve a Innsmouth. Accedes.

Ve a la página [94](#).

48

El cambio de temperatura te sorprende y te giras de inmediato.

Detrás de ti puedes ver el interior de una casa sencilla que, por su aspecto, bien podría haber pertenecido a una familia humilde. Sin embargo, hay algo en el ambiente que te infunde intranquilidad. Sobre las paredes puedes distinguir algunos grabados aleatorios que no parecen representar forma alguna, pero cuando entornas los párpados y te esfuerzas, logras ver una silueta gigantesca de un hombre-pep dibujado a lo largo de toda la sala. Los muebles, al igual que en la refinería, están cubiertos con sábanas viejas y todavía se percibe el olor a humedad y pescado.

Los últimos recuerdos hacen que sientas el corazón agitado. No puedes evitar echar una mirada de reojo al piso de arriba. Oyes, de pronto, que han derribado la puerta anterior a la tuya. Sea quien sea y sean cuantos sean, se están acercando.

Ante ti solo hay una escalera que conduce al piso de arriba donde puedes distinguir, al menos, una puerta entreabierta. Y justo a tu derecha, en el ala más apartada del primer piso, ves también un par de escalones que parecen conducir a la despensa.

Ve a la página [61](#) si decides esconderte en la despensa.

Salta a la página [59](#) si prefieres subir al piso de arriba.

Vuelves a escuchar los crujidos de la madera. El individuo se retira de la puerta y sale de nuevo al pasillo. Sus pasos se alejan y contienen el aliento.

Miras rápidamente a tu alrededor y piensas que, quizás, la forma más razonable de huir sea precisamente por la puerta de la izquierda. Pero la mera idea de entrar en una habitación que haya sido visitada por un ser capaz de emitir esos aullidos te revuelve las entrañas. No; tiene que haber otra manera.

Un chirrido te hace retroceder. Alguien ha apartado el mueble que bloqueaba la puerta de la derecha y está tratando de entrar. Esta vez oyes más aullidos, más gemidos y más voces. Tratas de entender lo que dicen, pero, para tu sorpresa, su lenguaje parece pertenecer a ningún idioma conocido.

Es cuestión de tiempo que consigan entrar...

Ve a la página [67](#) para huir saltando por la ventana.

Vuelve hasta la página [46](#) si prefieres esconderte.

50

Se llama Aldous, o eso es lo que te dice cuando lográis arrastrar la pequeña embarcación hasta la orilla. Tiene más aspecto de anfibio que de persona, pero parece el hombre más fiable del grupo. Enseguida te lanza uno de los remos y se sube a la embarcación. No sabes muy bien qué esperas encontrar en el arrecife de tu supuesto tatarabuelo, pero, sea lo que sea, sabes que cambiará tu vida.

La formación rocosa parece peligrosa y escurridiza. No logras distinguir su composición y tampoco serías capaz de adivinar su origen.

—La primera persona en llegar a él fue Marsh —oyes que comenta desde la popa, como si hubiera adivinado tus pensamientos—. Surgió del mar de la noche a la mañana y nadie sabe por qué —hace una pausa—. Aquí está el mayor secreto de Innsmouth. Espero que lo sepa apreciar bien...

—¿Qué es eso que lo hace tan misterioso? Al pueblo, me refiero.

—Ahora lo verás.

—Disculpe... pero si ese arrecife es tan importante para Innsmouth, ¿por qué me lleva a él? Creía que ni siquiera los forasteros podrían acercarse al puerto. Mucho menos navegar por la costa... —preguntas con un hilo de voz.

—Lo cierto es que su destino no depende de mí. Si fueras un embustero y en realidad la sangre de Obed Marsh no corriera por sus venas, en cuanto pisemos el arrecife *ellos* lo sabrán y no tendrás escapatoria...

—Entonces podría decirse que me está llevando a una muerte segura.

—Como le dije: eso no depende de mí —concluye con una media sonrisa.

Salta a la página [65](#).

Por fin lo has conseguido; has entrado en «Casa Gilman».

Aún no terminas de asumir todo lo que te está pasando y no ves el momento de salir de este maldito pueblo. Abres tu bolsa de equipaje y coges algo para comer.

La habitación que te han asignado es pequeña y apenas está amueblada, pero no te importa. Te acercas a la ventana y te aseguras de que está bien cerrada, no sin antes comprobar que no hay nadie merodeando cerca. A ambos lados de la estancia ves dos puertas y, junto a una de ellas, tu cama. Te acercas a la puerta de la derecha y la abres sigilosamente. Por la ranura compruebas que da a otra habitación, por el momento, desocupada. Pero eso no te tranquiliza y echas el cerrojo. Repites la misma operación con la puerta de enfrente. Esta, sin embargo, está bloqueada desde dentro. Aun así, echas el cerrojo. Tan solo te queda bloquear la puerta del pasillo antes de sentarte a descansar. Revisas la cerradura, pero, para tu sorpresa, ves que el cerrojo ha sido arrancado.

Salta a la página [91](#).

52

Algo fatigado y angustiado por el paseo, vuelves a la estación y buscas un asiento confortable. Te notas mareado por el viaje y un tanto enfadado contigo mismo. No entiendes a qué se debe esta extraña obsesión que tienes con el pueblo de Innsmouth, pues no le ves ningún sentido. Por un momento piensas que solo era una broma del agente. Seguramente le cuente esa misma historia a todos los que llegan. Muchos pueblos viven más de sus leyendas que del comercio. Te cubres la cara con el brazo y cierras los ojos para dormir.

Entonces oyes un murmullo extraño proveniente de algún rincón de la estación. Te incorporas en el asiento intentando conciliar el sueño, pero el gruñido se repite. Es ininteligible y malhumorado. Resoplando, abres los ojos y observas a tu alrededor. Ves a lo lejos una figura que se acerca tambaleando y pronunciando una retahíla de palabras inconexas. Te sientas inmediatamente sobre el asiento y aguardas con el corazón acelerado...

Parece ser tan solo un viejo borracho que anda buscando un lugar donde dormir. El hombre se acerca hasta ti zigzagueando y tropieza a pocos metros de tu asiento. Te levantas para ayudarlo. Entonces escuchas que murmura entre toses y ronquidos el nombre de Innsmouth, seguido de un montón de maldiciones y frases sueltas. Vuelves a sentir un brinco en el pecho...

***Si te quedas a hablar con él ve a la página [98](#).
Si prefieres alejarte y dormir en otro lugar ve a
la página [42](#).***

Giras a la derecha en el último momento. Un producto aceitoso te hace resbalar. Recuperas el equilibrio y te apoyas sobre unos barriles. A tu lado hay un restaurante de pescado. El olor te revuelve el estómago. Ves desde la ventana a algunos comensales terminando sus platos. Hay restos de pescado crudo, sangrante, encima de las mesas, pero lo que te aterroriza de verdad es el aspecto de esos hombres. Sus branquias se abren y cierran al respirar y hasta pareciera que pueden hablar a través de ellas. Te has quedado tan absorto contemplándolos, que no te has percatado de que varios de ellos se levantan de sus asientos y caminan hacia ti.

Tienen un paso lento y torpe, lo que te permite tener algo de ventaja, pero las calles de Innsmouth son demasiado estrechas y oscuras, y tú tampoco puedes correr tanto como quisieras. A medida que avanzas sientes que son más los que te persiguen. Llegas a preguntarte si son criaturas del mar, como te dijo el viejo de la refinería, o todavía habitantes de Innsmouth.

Sigue en la página [85](#).

54

Con cierto titubeo, cuando intuyes que se siente cómodo hablando contigo, le preguntas por las desapariciones en Innsmouth y por los sucesos de «Casa Gilman». El muchacho parece algo desconcertado al principio, pero enseguida lo confirma:

—Se produjeron varias desapariciones hace ahora casi veinte años. La gran mayoría de gente extranjera, pero yo no creo que haya detrás ningún fenómeno paranormal ni nada semejante... Los desaparecidos fueron sobre todo hombres que se adentraron a pescar en el mar. La marea tiene un comportamiento muy extra no en este lugar. ¿No ha percibido ese olor a pescado? Mientras que, en otras partes de la costa, en otros puertos, los peces escasean, ahí en Innsmouth abundan por miles. Son tantos que hasta podrían cogerse con las manos... Claro que los pueblerinos jamás permitirían que un forastero como usted o como yo se acercase a sus costas.

»Con respecto a la historia de «Casa Gilman»... No sabría responderle. No llevo demasiado tiempo trabajando ahí y jamás había escuchado nada semejante. Claro que tampoco me gusta chismorrear y no tengo a nadie que me cuente historias sobre el pueblo. Es un lugar siniestro, eso sí. El dueño del hotel es un hombre de pocas palabras, aunque algo más sociable que el resto.

El auto llega frente a la plaza central y el joven detiene el motor. Junto a vosotros solo puedes ver un centenar de casas vacías, con algunas ventanas clausuradas y un edificio ancho y marrón cuyo letrero principal te deja paralizado: «Casa Gilman».

Pasa a la página [83](#).

Las primeras luces del alba penetran a través de las rendijas e iluminan el interior del casco. Abres los ojos de un sobresalto, pero no ves nada a tu alrededor. El casco está vacío y la playa, desierta. Caminas a cuatro patas hasta llegar a la orilla y contemplas el horizonte: no hay ni rastro del arrecife y el pueblo parece completamente deshabitado. Algo confuso y mareado, te preguntas si la experiencia del día anterior fue fruto de una pesadilla. Entonces compruebas que, efectivamente, tu equipaje y parte de tus ropas ya no están contigo. No sabes si deberías rastrear la ciudad hasta dar con ellos. Lo que sí sabes es que debes salir de Innsmouth cuanto antes.

*Si prefieres abandonar el pueblo caminando
pasa a la página [88](#).*

*Si aún quieres tomar el autocar salta a la
página [63](#).*

56

Apenas has avanzado unos metros cuando ves que el camino te obliga a girar a la izquierda, más tarde a la derecha y después a la izquierda otra vez. Ya has girado tantas veces que temes estar caminando en círculos. De pronto, ves una escalerilla. Rematándola, un pequeño agujero que trae luz del exterior y deja un charco líquido de fosforescencia en el suelo del túnel. Abandonas la antorcha junto a la pared y, sin pensártelo dos veces, subes los peldaños.

Haciendo acopio de todas tus fuerzas logras apartar la tapa de la alcantarilla que hay sobre tu cabeza. La luz de una farola te deslumbra y tardas en ver lo que tienes a tu alrededor.



Pasa a la página [85](#).

¿No hay ningún archivo municipal y ninguna biblioteca en el pueblo? No quieres ser desconfiado, pero te resulta muy difícil creer sus palabras. Observas el mapa con detenimiento fijándote en las calles principales. Si quieres saber qué tipo de relación tiene tu familia con Obed Marsh deberías ir a los sitios relacionados con él, pero, ¿cuáles? El único lugar que podría brindarte algo de información es la refinería, que se encuentra en el puerto. Y frente al puerto, según el mapa, está el arrecife...

Levantas la vista del mapa y ves dos calles principales que salen de la plaza.

Salta a la página [70](#) si decides caminar por la izquierda.

Sigue por la página [97](#) si prefieres tomar el camino de la derecha.

58

Se te ha acelerado la respiración y te tiembla el pulso. El viejo te observa examinándote y, por primera vez, sientes que, a pesar de ser un habitante de Innsmouth, no te mira con desprecio.

—Yo te conozco —dice en un gorgoteo que apenas puedes identificar.

Das un paso atrás y continuas apuntándole. Te habla con los ojos demasiado abiertos, incluso para un ser como él, y pronuncia palabras en un idioma que desconoces... Pero no parece sentirse molesto con tú presencia.

Poco a poco, bajas el arma.

—¿Me conoce? —preguntas como queriendo asegurarte de que lo único que has entendido, lo has entendido bien. Él asiente.

—Tenía sus mismos ojos y el mismo gesto en la cara... —balbucea.

—¿Quién? ¿A quién me parezco?

—A mi hermana.

Un fuerte estruendo interrumpe tu sorpresa. Fuera, las nubes rompen a llover.

Sigue en la página [96](#).

Las escaleras están enmohecidas y chirrían con calda peldaño, pero no puedes detenerte. Fuera se oyen más gruñidos y no sabes cuánto tardarán en encontrarte. Corres hacia la habitación que has visto abierta y cierras la puerta tras de ti.

Ya en el interior, ves un pequeño altar decorado con toda variedad de objetos. En el centro del mismo hay una escultura de lo que parece ser un hombre con cabeza de pulpo... No sabes diferenciar de qué material está hecho y a duras penas puedes apartar la mirada de él. La escultura es oscura, brillante y parece tener un tacto rugoso. Te asustan sus ojos, que brillan desde el interior, pero te aterrorizan aún más las siluetas que ves grabadas en las paredes. No tienes valor para fijarte en ellas, aunque de reojo parecen representar formas humanas, personas con malformaciones... «¿Qué clase de lugar es este?», te preguntas.

Oyes un golpe en la puerta de abajo y todas las paredes de la casa tiemblan. Rápidamente miras a tu alrededor buscando una ventana u otra puerta por la que escapar, pero no ves nada salvo muebles mustios y rostros que surgen de la madera. Te abalanzas contra el armario que tienes delante e intentas abrir las puertas. Han pasado tanto tiempo cerradas, que la madera se ha dilatado y te es imposible abrirlos. Te das la vuelta y miras a tu alrededor.

Sigue en la página [29](#).

60

Hay una pequeña abertura entre las rocas del fondo lo suficientemente amplia para que puedas atravesarla. El agua te impide escuchar nada, pero la luz se hace más intensa y sabes que se está acercando. No tienes posibilidad de subir a la superficie así es que te sumerges lo más rápido posible.

La corriente que penetra a través de la abertura es tan fuerte que casi logra desorientarte. Aferrándote a las pequeñas rocas, vas avanzando a tientas hasta que llegas al mar atravesando la pared del acantilado...

Sacas la cabeza entre las olas y jadeas desesperado. El oleaje está más avivado de lo que esperabas. Por fortuna, a tu lado ves un pequeño bote de color blanco amarrado Junto a las rocas. Tras un par de intentos logras subir. Entonces contemplas con horror la escena que tienes delante: el arrecife.



Continúa en la página [66](#).

No hay sacos de comidas ni botes de conservas. Tampoco ves garrafas de vino o cajas de pescado. Lo único que encuentras cuando abres la puerta es un túnel oscuro. Huele a humedad y hace frío, pero, por suerte, no hay nadie dentro.

Has visto demasiadas cosas en ese pueblo y ya no te sorprende ver que una simple despensa parece más bien un pasadizo subterráneo. Avanzas unos metros a tientas, sin apartar la mano de las paredes. No eres capaz de ver tus pies y el tacto del túnel se vuelve cada vez más húmedo. Tras girar hacia la derecha, ves al final del pasillo una luz titubeante. Caminas hacia ella sin detenerte. Unos pasos después descubres que sobre la pared de roca cuelga una antorcha. Bajo esta hay un foso con agua al que hay que acceder bajando una escalerilla. Antes de cogerla miras a tu alrededor buscando otra salida.

Un fuerte estruendo llega hasta el túnel. No cabe ninguna duda: han logrado derribar la puerta. Es cuestión de tiempo que lleguen hasta ti. Miras en derredor. Justo entonces ves a tu derecha un túnel algo más estrecho.

Ve a la página [89](#) si decides escapar por la escalerilla.

Ve a la página [43](#) si prefieres huir por el túnel.

62

Al recobrarte del golpe coges la antorcha y alumbras la pared que tienes delante.

Es un muro edificado a base de conchas y algas marinas que interrumpe tu camino. Por un segundo temes que no haya otra salida, pero pronto ves que ese mismo recorrido continúa tanto por tu izquierda como por tu derecha.

Es entonces cuando sientes por primera vez una respiración ronca a tu espalda. Y el sonido de unas pisadas que retumban contra la áspera textura del silencio comienza a oírse a pocos metros de ti.



Ve a la página [78](#) si decides tomar el camino de la derecha.-

Pasa a la página [56](#) si prefieres tomar el de la izquierda.

Las calles parecen más tranquilas y luminosas de lo que recordabas. Por fortuna aún conservas el mapa y no tardas en ubicarte y llegar caminando a la plaza. Es temprano y calculas que el autocar estará a punto de llegar.

Estás sopesando la posibilidad de dedicar unos minutos a poner una reclamación en el hotel cuando ves desde lejos que en mitad de la plaza hay una aglomeración de gente.

En realidad, no llegarán a ser más de diez individuos y no debería llamarte la atención si no fuera porque distingues en las manos de uno de ellos tu propio equipaje. Asustado, te ocultas tras unos barriles y observas con atención. Los individuos miran en todas direcciones como buscándote. Quieres pensar que tan solo desean devolverte tus pertenencias, pero algo dentro de ti insiste en que lo mejor es mantenerse oculto...

El autocar de Arkham aparece entonces por una esquina y da un ligero rodeo hasta aparcar en la plaza. Ves al conductor acercándose a la tienda de ultramarinos y es entonces cuando todos los pueblerinos se alteran. Algunos se dispersan por las calles contiguas de la plaza, buscándote. Pocos minutos después, el autocar se marcha y con él tus posibilidades de continuar hasta Arkham.

En cuanto el autocar se marcha ves con horror cómo los pueblerinos se dispersan por las calles aullando y pronto todo el pueblo les responde...

Refúgiate, ¡rápido! en la página [95](#).

64

Te atreves a entrar en la refinería. Percibes denso olor a cerrado y humedad, pero eso no te detiene. La puerta principal se cierra con un golpe a tu espalda y pronto te quedas a oscuras. En su interior, el inmueble está prácticamente vacío. Los muebles han sido cubiertos con sábanas blancas, que ahora están sucias del polvo. Te llama la atención que no hayan retirado los objetos de decoración. Puedes distinguir los contornos de algunos marcos de fotografía bajo las telas, gracias a la claridad que entra por las ventanas. Extiendes la mano hacia uno de ellos y apartas las sábanas.

No es un marco de foto antiguo, aunque la imagen si lo parece. En ella distingues lo que parece ser el retrato de una familia con tres hijos. Los dos varones se muestran sonrientes detrás de su padre, que está sentado en un sillón, y la pequeña sonríe arrodillada junto a las faldas de su madre. Podría parecer una escena entrañable si no fuera por su aspecto.

Los hijos son rudos a la vez que escuálidos. Ambos miran al objetivo de la cámara con los ojos bien abiertos y los labios resecos. Su mirada infunde respeto y repulsión, igual que la de su padre, quien parece más abominable que ellos. Sin embargo, quienes logran asustarte realmente son la madre y su niña. Sus rostros pálidos, cubiertos de escamas y las branquias en el cuello hacen que el marco se te caiga al suelo.

De pronto oyes unos crujidos en el piso de arriba.

***Si te atreves a averiguar qué los produce ve a la
página [102](#).***

***Si prefieres salir y continuar por el camino del
pueblo ve a la página [4](#).***

—¿Lo percibe? —pregunta cuando os encontráis a pocos metros del arrecife.

—¿El qué?

—Sus voces. Están bajo el mar, esperando a que entremos. Cada una de estas cavidades va a parar a un punto diferente del océano. Dicen que son como corrientes marinas que *ellos* utilizan para desplazarse, y gracias a las cuales nos hacen llegar todo el pescado...

Te vuelves inmediatamente hacia él. Tiene la mirada conmocionada y mira con admiración al horizonte.

—¿Acaso ha visto esos túneles? —musitas.

—No. Me temo que aún no he sentido el impulso de sumergirme, pero llegará. A todos nos llega. Está en nuestros genes...

De pronto sientes una intensa necesidad de saber a qué se refiere, pero el sonido del mar interrumpe tus pensamientos. Escuchas voces bajo las olas.

—Será mejor que tome una decisión pronto y se adentre en el arrecife si es lo que desea. Están a punto de salir...

—¿Pasará algo si me quedo aquí esperando? —preguntas, inquieto.

—A mí no; desde luego. *Ellos* ya saben que estoy aquí...

—¿Quiénes son *ellos*?

Sigue leyendo en la página siguiente.

66

Un fuerte estruendo y un aullido avivan el oleaje. Junto a la embarcación comienzan a colear cientos de peces. Bancos enteros provenientes de todas las regiones del mar. Miras a tu alrededor, pero no ves a nadie. Entonces escuchas un crujido, como si alguien estuviera caminando sobre las piedras. Poco a poco, tu barca se agita y ves emerger del agua varias cabezas humanas con rasgos de anfibio. Te aferras a los remos, intentando no gritar.

Pero eso no es todo. Lo que al principio te parecían simples habitantes de Innsmouth, pronto se convierten en seres de las profundidades. Anfibios con rostros humanos; humanos con rasgos de peces. Saltan junto a las olas y bucean ante ti. Cantan, aúllan y gimen. Algunos tratan de agarrarte y acaban robándote los remos.

En un gesto impulsivo por tratar de huir, te asomas al fondo marino y entonces los ves... ¡Los ves a todos ellos! No son tal y como los recordabas, pero ahí están: tu madre, tu tío, tu abuela... ¡Todos nadan con los seres de las profundidades!

No puedes evitarlo; su poder te lo impone. Aun sin haber tocado una gota de agua, sientes la llamada de Cthulhu y saltas de la embarcación. Aquí abajo, tú también flotarás...

FIN



La caída hace que te tiemblen las piernas durante unos segundos. Vuelves la vista sobre ti y distingues sombras en la habitación. Rápidamente coges tu equipaje y te escondes entre las sombras de los edificios contiguos. Los aullidos se vuelven más intensos y escuchas cómo son contestados desde cada rincón del pueblo. De pronto te olvidas del autocar y de tu viaje a Arkham. No sabes qué está pasando en ese pueblo, pero la necesidad de salir de él se hace urgente. Lo mejor que puedes hacer es consultar el mapa y seguir el camino de vuelta a Newburyport a pie, o cualquier otra carretera que te aleje del puerto.

Ellos han comenzado a salir del edificio. Puedes sentirlo. Cargas tu equipaje a la espalda y te sumerges en los barrios más deshabitados de Innsmouth. Procuras caminar pegado a las paredes, escondiéndote cada vez que escuchas un ruido. Pero pronto adviertes que tu apariencia llama demasiado la atención y que solo un extranjero como tú iría tan cargando.

Con un nudo en la boca del estómago recuperas tu cartera con algo de dinero, tu navaja y el mapa, y dejas el resto de tus cosas detrás de un contenedor.

Sigue en la página [68](#).

68

El camino se hace más peligroso a medida que avanzas y en varias ocasiones te cruzas con habitantes de Innsmouth. Todos deambulan arrastrando los pies, casi cojeando, y decides imitarlos para pasar desapercibido. Por suerte para ti la niebla es muy densa y no reparan en tu aspecto más de lo necesario.

Pero por más que avanzas no consigues dejar atrás los aullidos y gemidos de esas criaturas. Mientras caminas, cada vez más deprisa, no puedes evitar preguntarte si te estarán persiguiendo los propios habitantes de Innsmouth, o si serán las criaturas del mar...

Los gruñidos y las voces te empujan cerca del puerto donde el arrecife vuelve a elevarse sobre las olas. Sientes una presión en el pecho y sabes que no deberías acercarte a él. Miras a tu alrededor; la única alternativa que te queda son las rocas del puerto. Las voces se acercan: son como gorgoteos, lamentos sumergidos bajo el agua. Vuelves la vista al mar y distingues un camino estrecho que zigzaguea entre las rocas del acantilado.

***Si crees que lo mejor sería seguir ese camino ve
a la página [24](#).***

***Si piensas que sería más prudente esconderse
en el puerto avanza hasta la página [105](#).***

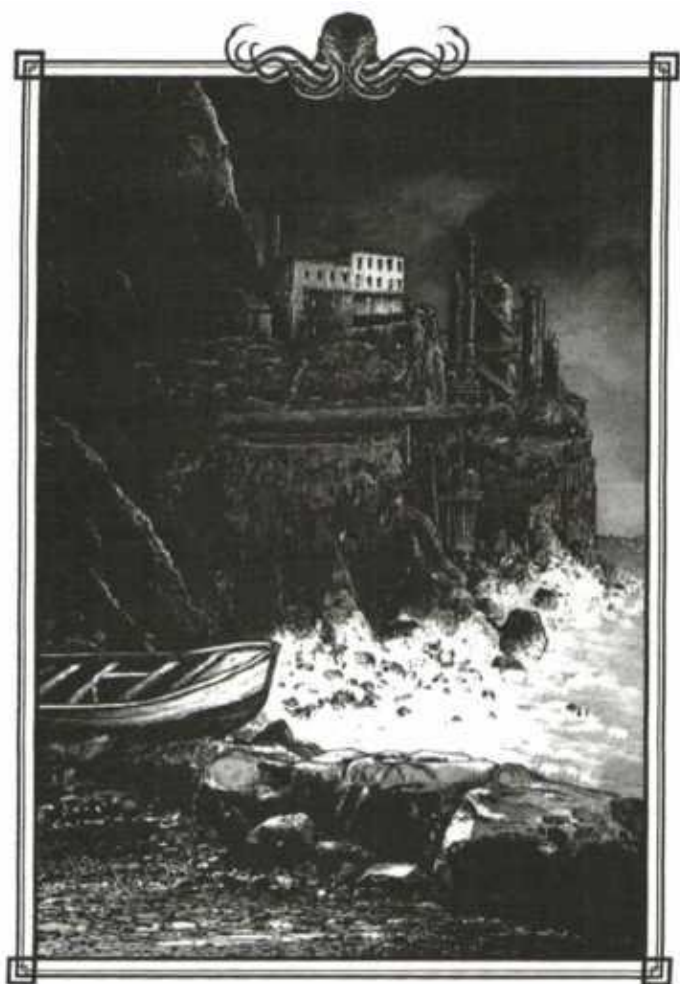
Esta da a parar a un pequeño habitáculo en cuyo centro descubres un ostentoso altar decorado con toda variedad de objetos. En el centro del mismo hay una escultura de lo que parece ser un hombre con cabeza de pulpo con dos amplias alas a su espalda...

No sabes diferenciar de qué material está hecha y a duras penas puedes apartar la mirada de ella. La escultura es oscura, brillante y parece tener un tacto rugoso. Te asustan sus ojos, que brillan desde el interior, pero te aterrorizan aún más las siluetas que ves grabadas en las paredes. No tienes valor para fijarte en ellas, aunque de reojo parecen representar formas humanas, personas con malformaciones... «¿Qué clase de lugar es ese?», te preguntas. Bajo el altar, grabada en el suelo, ves una inscripción:

—*Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn*
—lees en voz alta.



Ve a la página [28](#).



*La refinería de los Marsh pende del acantilado
como si el mar quisiera reclamarla.*

La refinería está al borde del acantilado. Desde lejos parecen dos grandes torres blancas que hunden sus bases en el mar. Cerca de ellas distingues una casa de tres pisos que parece conectarse a su vez con la estructura principal de las torres. Aún te queda un largo trecho para llegar hasta ahí, pero el camino no parece peligroso.

El mar está embravecido y viento golpea con fuerza las rocas del acantilado. Sigues con la mirada la línea del horizonte y, para tu sorpresa, no ves ni una sola piedra en el mar. No parece haber nada que pueda parecerse a un arrecife...

A tu derecha continúa una calle estrecha que se adentra en el pueblo. No quisieras parecer presuntuoso, pero imaginabas que la vieja refinería tendría un aspecto más fantasmagórico...

***Si quieres continuar investigando en el pueblo
ve a la página [4](#).***

***Si a pesar de todo quieres ir a la refinería
retrocede hasta la página [64](#).***

72

Continúas caminando por la calle que tienes a tu derecha. El sol parece brillar débilmente sobre el pueblo y todos los lugareños con los que te cruzas tuercen el gesto o huyen de ti. Empiezas a pensar que verdaderamente los habitantes de Innsmouth sienten cierto desprecio por los forasteros... Te agarras con fuerza a tu equipaje y continúas caminando. Unos metros más adelante oyes un gruñido y te llevas la mano al estómago. No has comido nada durante horas y te sientes sin fuerzas. El único lugar que ves abierto es un restaurante de comida local cuyo olor a pescado te provoca arcadas. Tambaleándote logras caminar a través de dos amplias calles hasta que vuelves a la plaza. Justo enfrente distingues el escaparate de una tienda de ultramarinos. Te extraña no haberla visto antes, pero no dudas en acercarte y entrar.



Sigue en la página siguiente.

El joven que vigila la tienda parece tener solo un par de años más que tú, pero su sola presencia ya hace que te suba el ánimo. Por sus rasgos te atreverías a adivinar que no es de Innsmouth... Cruzas el umbral y le saludas con una amplia sonrisa.

No llegas a saber su nombre. Lo único que te cuenta es que está trabajando en ese pueblo por encargo de la empresa. Odia a casi todos sus habitantes y se siente profundamente amargado. No son imaginaciones tuyas: todos los pueblerinos se sienten reacios a acercarse a los forasteros. Con cierto titubeo le preguntas por las desapariciones y por los sucesos del hotel. El muchacho parece algo desconcertado al principio, pero enseguida lo confirma.

Pasa a la página siguiente.

—Se produjeron varias desapariciones hace ahora casi veinte años —te cuenta—. La gran mayoría de gente extranjera, pero yo no creo que haya detrás ningún fenómeno paranormal ni nada semejante. Los desaparecidos fueron sobre todo hombres que se adentraron a pescar en el mar... La marea tiene un comportamiento muy extraño en este lugar. ¿No percibe ese horrible olor a pescado? Mientras que, en otras partes de la costa, en otros puertos, los peces escasean, aquí en Innsmouth abundan por miles. Son tantos que hasta podrían cogerse con las manos. Claro que los pueblerinos jamás permitirían que un forastero como usted O como yo se acercase a sus costas...

»Con respecto a la historia de «Casa Gilman...» No sabría responderle. Llevo poco tiempo viviendo aquí y jamás había escuchado nada semejante. Claro que tampoco me gusta chismorrear y no tengo a nadie que me cuente historias sobre el pueblo. Es un lugar siniestro, eso sí. El dueño del hotel es un hombre de pocas palabras, aunque algo más sociable que el resto.

«Pero si siente curiosidad por saber más acerca del pueblo, la persona indicada es el viejo Zadok Allen. Viene mucho por aquí a comprar licor; es el viejo borracho del pueblo, aunque seguramente sepa más secretos que todos los demás juntos. Suele pasear por la zona del cuartel de bomberos, la mayoría de las veces ebrio. La bebida le ha hecho tener mal carácter, pero si le ofrece una botella de *whisky* le contará lo que sea...

Asientes, agradecido, y guardas tus compras dentro del equipaje.

Si quieres continuar investigando ve a la página
[21.](#)

Si prefieres esperar en el hotel ve a la página
[30.](#)

Al entrar en la habitación te encuentras con una ventana abierta, un armario bloqueando la puerta principal y una cama deshecha. Quienquiera que fuera el huésped, esperas que haya salido huyendo. Sin embargo, los hombres-pep están aglomerados al pie de la cama. Siguen emitiendo esos gemidos y esas voces tan peculiares y que erizan el vello. Te acercas rápidamente a ellos y los apartas con todas tus fuerzas. No piensas tolerar que le hagan daño a nadie. Sin saber muy bien cómo, logras que algunos se retiren. Entonces ves a un hombre tendido en el suelo, temblando de miedo. Las criaturas que aún lo sostenían por los brazos, de pronto se retiran. Todas os están mirando, quizá tan sorprendidas como vosotros... Tu cerebro se ha quedado paralizado y tarda en reaccionar, pero, cuando lo hace, ves que ese hombre eres tú.



Salta a la página [77](#).



*¿Eres tú el horrible monstruo que
te devuelve la mirada?*

Cuando por fin abres los ojos ves que estás en una habitación vacía, lúgubre y sin ventanas. Sientes un fuerte olor a medicamentos y no hay nadie en la sala. Salvo un hombre con capucha negra que ves entrar de repente. Se acerca hasta ti y comienza a hablarte, te zarandea y hasta te golpea, pero no sientes nada. No escuchas nada ni recuerdas nada. En tu cabeza solo oyes un burbujeo y un gemido constante. Tratas de moverte y consigues alzar los brazos a la altura del pecho. Son más cortos de lo que recordabas. Ves que están cubiertos de escamas, pero, por alguna extraña razón, eso no te sorprende. Miras a tu alrededor. El lugar te resulta familiar y eso te angustia.

Un rápido vistazo al espejo que te muestra ese individuo te basta para recordar que te encuentras en el manicomio de Arkham, aunque no sabes cuánto tiempo llevas aquí. A tu mente vuelven imágenes del fondo marino y de los hombres-pep.

En el reflejo, distingues tus ojos, tan grandes y negros como los de tu abuela, y los pómulos de tu cara bien marcados. Tus labios dibujan una mueca de incertidumbre y tienes el pelo lacio cayendo a ambos lados de tu cara. Vistes con una especie de túnica marrón, pero eso no evita que puedas distinguir la forma tan horrible que ahora tiene tu cuerpo: tus piernas están deformadas y tienes aletas en lugar de dedos...

Entonces lo recuerdas todo: *qué* haces aquí y *quién* eres.

—EH... AHHHHH... —gritas.

FIN



78

Sujetas el mango de la antorcha con todas tus fuerzas y huyes por el camino de la derecha.

Las paredes de roca han desaparecido y, en su lugar, en un extremo, se extiende un muro lleno de conchas marinas, mientras que en el otro puedes ver distintos grabados de seres marinos, hombres con malformaciones y rostros que te vigilan a medida que avanzas.

No te detienes, sin embargo, hasta que llegas ante una puerta negra iluminada a su vez por cuatro antorchas más. La llama se te cae al suelo y se consume. Tragas saliva, intimidado, aunque sabes que no te queda otra opción: abres la puerta.

Entórnala en la página [69](#).

No vas a permitir que el sueño se apodere de ti. Estás demasiado asustado para dormirte. ¿Y si salen a la superficie cuando estás despistado? ¿Y si resulta que están ahí, acechándote, esperando a que te duermas? Con los nervios de punta te asomas por la rendija del casco sin apartar la vista del pueblo y, simultáneamente, del arrecife. De vez en cuando vuelves la cabeza, sobresaltado, al interior del casco. Lamentas no haber cogido también una linterna; por el momento tienes que conformarte con los débiles relámpagos que destellan algunas veces...



Sigue en la página [93](#).

El pasillo de la segunda planta está sumido en un tétrico silencio. Al parecer, no hay nadie más durmiendo en esta zona. Todas las habitaciones están cerradas y no escuchas ruidos ni ves luz en su interior. Ante ti solo ves tres puertas: una frente a la escalera y otras dos a ambos lados. Miras la llave de tu cuarto y ves que tiene grabado el número 77. Levantas la vista y compruebas con cierta inquietud que ninguna tiene ese número. En realidad, no hay ningún número visible en ninguna de las tres puertas. Extrañado, te asomas por el hueco de la escalera hasta distinguir la luz de recepción. Por el momento es la única que ilumina el descansillo. Entornando los ojos, intentas abrir la puerta que tienes enfrente. No te sorprende ver que la llave no encaja en la cerradura, pero te sobresaltas al escuchar, de pronto, un ruido al otro lado. Apartas inmediatamente la llave y crees distinguir por el resquicio una luz fugaz que, de pronto, se apaga. Al parecer, acabas de despertar al huésped. Algo avergonzado, vuelves a consultar las puertas. No quieres bajar a recepción sin asegurarte bien antes. Entonces distingues unas marcas en la madera, como si alguien la hubiera arañado. Y, para tu sorpresa, las marcas parecen números. Revisas de nuevo las líneas de la puerta que tienes enfrente y compruebas que se corresponden con la cifra de tu llave. De nuevo escuchas un crujido, como si alguien estuviera caminando por tu habitación.

Ve a la página [44](#) si optas por bajar a recepción e informar de lo ocurrido.

Continúa en la siguiente página si prefieres intentar abrir otra puerta.

Con la llave en tu mano, te sitúas frente a la puerta de la izquierda y esperas unos segundos en silencio; no hay nadie dentro. Introduces la llave en la cerradura y la giras con fuerza. Para tu sorpresa, el picaporte cede y pronto se abre ante ti una estancia completamente vacía. Apesta a humedad, no ves ningún mueble y la ventana está bloqueada con unas tablas de madera. Lo único que logras ver entre la penumbra es el marco de otra puerta que también está cerrada. Te acercas a ella con paso decidido, pensando en qué vas a decir al recepcionista cuando bajes a quejarte. Introduces la misma llave en la única cerradura que ves; encaja perfectamente y parece que funciona, pero hay algo que obstaculiza el paso... Al otro lado vuelves a escuchar un gemido de sorpresa y varias zancadas. Entonces comprendes que esa puerta conduce también a la habitación 77 y que hay alguien durmiendo ahí.

*Ve a la página [38](#) si quieres volver a recepción.
Continúa en la página [82](#) si prefieres abrir la
última puerta del pasillo.*

82

Vuelves al pasillo exasperado y dispuesto a tirar la puerta abajo si hiciera falta, cuando ves, con horror, que un numeroso grupo de hombres-pep te está mirando. No sabes cómo reaccionar. Enseguida el grupo se separa a ambos lados del pasillo y, asintiendo, te dejan pasar. Avanzas paso a paso, sin apartar la mirada de sus pupilas. Te acercas a la última puerta y, con las manos temblando, introduces la llave en la cerradura. No sabes qué hacen esos seres ahí ni cómo habrán subido sin que te enteres. El caso es que, en cuanto ven que has abierto la puerta, todos corren hacia ti, emitiendo esos sonidos tan peculiares, y te empujan al interior.



Pasa a la página [108](#).

Mires a dónde mires, todos los caminos te parecen iguales. No sabes qué estás buscando ni por dónde empezar. El chico parece adivinar tus pensamientos y te pregunta si puede ayudarte en algo más. A los pocos minutos aparece con un mapa dibujado por él mismo.

—Es simple, pero creo que le servirá para desenvolverse por aquí. Las calles son muy estrechas y apenas hay señalización, por eso le he marcado bien las esquinas...

—¿No sabrá por casualidad dónde podría encontrar algo de información sobre Obed Marsh? —susurras.

—¿Obed Marsh? ¿Por qué querría usted...?

—Tu tío me habló de él. Tengo que saber sobre su pasado. Ya sabe: Información.

—Me temo que no hay ninguna biblioteca ni archivos municipales. El pueblo apenas tiene trescientos habitantes y ninguno de ellos querrá hablarle sobre Marsh. Creo recordar que había inscripciones en las avenidas principales, pero no sé si las retiraron por precaución...

»Pero si siente curiosidad por saber más acerca del pueblo, la persona indicada es el viejo borracho, Zadok Allen. Suele pasear por la zona del cuartel de bomberos. La bebida le ha hecho tener mal carácter, pero si le ofrece una botella de *whisky* le contará lo que sea...

»En cualquier caso, puede pasear tranquilamente por cualquier calle de Innsmouth. Mientras no se acerque al arrecife, estará usted a salvo.

Ve a la página [22](#) para consultar el mapa y después sigue hasta la página [57](#).

84

—¿Su transformación?

El viejo asiente lentamente y tú lo miras de reojo. No alcanzas a comprender qué tipo de transformación está esperando si apenas logras ver ningún rasgo humano en él. Vuelves a escuchar aullidos y gemidos a lo lejos. Parece que provienen del mar. Das un paso atrás y no ves la ocasión de salir de la refinería. O viejo parece entender lo que piensas porque te dice:

—No debería temer por lo que le estoy contando; jamás le harían daño a un miembro de Innsmouth. Lleva en sus venas la sangre de Obed Marsh.

—¿Y eso qué quiere decir? —retrocedes un paso.

—Que también llevas la sangre de los Profundos y que su poder discurre por tu cuerpo —lo miras de arriba abajo sin llegar a comprender—. Espere a quedarse en Innsmouth una temporada; pronto verá cómo empieza a experimentar los mismos cambios que, antes que usted, vivieron su madre y sus tíos, y su abuela, y su bisabuela, y yo... Hasta que sienta la necesidad de volver al mar.

Las palabras del viejo se repiten en tu cabeza constantemente y apenas logras darte cuenta de que sigue hablando.

—De ahí todos hemos venido y ahí todos hemos de volver...
Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn...
EH... AHHHHH...

Sigue en la página [36](#).

Un edificio de fachada marrón y ventanas iluminadas aparece ante ti. Descubres con sorpresa que estás en la plaza central. Con sigilo, procurando que ningún vecino te vea, te acercas con la espalda agachada hacia la puerta y entras.

Al final del pasillo principal aparece el rostro robusto y malhumorado del recepcionista. Muy amablemente, sin dejar de vigilar la entrada, pides una habitación. Necesitas con urgencia un lugar tranquilo donde descansar y esconderte. No tarda en depositar una llave mohosa encima del mostrador. Te mira sin pestañear, gesto al que ya te has acostumbrado. Le agradeces su hospitalidad pagando la noche y subes las escaleras con cuidado de no hacer demasiado ruido.



Retrocede hasta la página [80](#).

86

Al poco de concluir el son de las campanas, Joe Sargent vuelve al autocar portando una bolsa marrón con su almuerzo. Tú estás agazapado detrás del asiento, aún con un nudo en la garganta. Arranca el vehículo sin comprobar si sigues ahí y os desplazáis hasta la plaza central.

El edificio más llamativo que ves es un pequeño hostel de fachada marrón que parece estar en mejores condiciones que el resto de casas que encuentras a ambos lados. El vehículo se detiene y es entonces cuando el conductor abre la puerta y se gira hasta mirarte. Sientes un escalofrío y prácticamente descendes los escalones de un salto. Es mediodía y aún te queda mucho tiempo hasta poder tomar el autocar de Arkham. Miras en derredor y no ves más que calles lúgubres y edificios oscuros. Las ventanas de los últimos pisos han sido clausuradas con tablas de madera y no hay gente por la calle. Giras la cabeza para hablar con Joe, pero este ya ha bajado del autobús y camina alejándose por una calle más al norte. Miras de nuevo hacia el hostel y ves un letrero bajo el tejado: «Casa Gilman». Te sientes cansado y muy hambriento, y ese parece ser el único lugar donde podrás recuperar las fuerzas y hacer algo de tiempo.

Si quieres entrar al hotel ve a la [página 30](#).
Si prefieres salir y pasear por la ciudad ve a la [página 72](#).

Un fuerte hedor a algas marinas, sal y humedad irrumpe en la habitación cuando oyes que derriban la puerta. El estruendo te sobresalta, pero no dejas que eso pueda contigo. Temblando, deslizas una mano hacia la boca y con la otra sujetas tu equipaje. Sientes ganas de orinarte y puedes escuchar tu corazón latiendo contra el suelo.

Oyes que recorren el cuarto hacia la ventana. No puedes calcular cuántos son, pero rezas porque caigan en la trampa y se marchen del edificio.

Estás convencido de que por fin te encuentras a solas, cuando sientes un fuerte tirón de la pierna y, antes de que te des cuenta, algo te arrastra al exterior.

Son muchos; cientos. Tantos que ni siquiera puedes contarlos. Parecen peces y su aspecto hace que se te corte la respiración. Por un momento te sientes sumergido en el agua, prisionero. Tratas de librarte de sus garras, pero no eres capaz de reaccionar. Su canto, sus aullidos y sus voces retumban en tu cabeza. Notas cómo tiran de ti y te arrastran con ellos. Intentas gritar, pero tu voz no podría oírse aunque quisieras. Al principio no comprendes nada de lo que dicen y eso te mantiene aturdido, pero pocos segundos después comienzas a entender, empiezas a escuchar...

El sopor y la falta de oxígeno pueden contigo y te desmayas.

Retrocede hasta la página [77](#).

88

No te atreves a decir si ha sido o no una mala experiencia. Querías hacer un viaje para ponerte a prueba, conocer nuevos lugares y encontrarte a ti mismo... Lo que todo joven de tu edad buscaría. Lo que si sabes es que no quieres volver a Innsmouth por nada del mundo. Miras a tu alrededor y por fin distingues el sendero que continúa por el acantilado.

Caminando lentamente sobre las rocas consigues acercarte y distinguir un letrero de madera: Arkham.



Sigue caminando hasta la página [90](#).

La escalera parece no terminar nunca. Te detienes variéis veces a comprobar si alguien te está siguiendo, pero, para tu tranquilidad, no oyes nada. Unos metros más abajo sientes el chapoteo del agua y un fuerte olor a humedad. Tus pies se empapan. Parece agua pantanosa. No eres capaz de ver nada. Intentas alcanzar las paredes, pero están demasiado lejos. Aterrado, te aferras a la barandilla de la escalera. Lo primero que piensas es que, con el paso del tiempo, el agua del mar se filtró y esto se acabó inundando... ¡Pero ni siquiera a ti puedes engañarte! Has descendido demasiados peldaños para encontrarte ahora en un simple sótano...

De alguna manera, has tenido que dar con una cueva subterránea. Pero, ¿para qué querrían un estanque de agua en su propia casa?

Una luz blanquecina alumbra la escalerilla y entonces comprendes que te han descubierto. Vuelves la vista hacia abajo. El estanque no es demasiado ancho, aunque sí parece profundo. Los escalones tiemblan: sea quien sea es grande y está descendiendo. Sin pensártelo un instante, te sumerges en el agua procurando no chapotear demasiado y, rezando porque la luz llegue a iluminar el fondo, te sumerges.

Bucea hasta la página [60](#).

90

Han pasado seis meses desde tu fugaz visita al pueblo de Innsmouth y todavía no has sido capaz de hablar con tus familiares al respecto. Las historias que escuchaste sobre ese pueblo aún protagonizan la mayor parte de tus pesadillas y, de vez en cuando, eres capaz de percibir un fuerte olor a pescado que no sabes de dónde proviene. Aparte de eso tu vida transcurre con total normalidad... Por ahora.

FIN



No te cabe la menor duda: han sido ellos.

Por un momento te invade una extraña sensación de inseguridad y paranoia. Te planteas llevar tus cosas hasta la habitación de al lado, que seguramente sí tendrá un cerrojo en la puerta, y bloquearla desde dentro, cuando escuchas un crujido en la escalera y un rechinar en el pasillo. No quieres pensarlo, pero es lo más probable: alguien acaba de ocupar la habitación de al lado. Con sigilo, procurando que no se oiga ni tu respiración, observas el cuarto sopesando tus posibilidades. Entonces se te ocurre una idea: bloquearla arrastrando el armario.

Sin perder un segundo más de tiempo, sujetas la pesada estructura desde arriba y por un lado. Empujas el mueble con todas tus fuerzas hasta arrastrarlo frente a la puerta. Apenas has logrado desplazarlo un par de centímetros, cuando sientes que tus dedos rozan una pieza metálica en la parte más alta del armario. La empujas con la uña hasta que cae al suelo. Respiras aliviado.

Un pequeño cerrojo metálico, aún con los tornillos enroscados, ha caído junto a tus pies. Coges una pequeña navaja que llevas en el equipaje y tratas de encajarlo al hueco de la puerta. En cuestión de dos o tres minutos ya tienes la entrada principal bloqueada.

Retrocede hasta la página [20](#).



*Extrañas criaturas se acercan flotando
desde el arrecife.*

De improvisto, cuando verdaderamente parecía estar todo tranquilo, oyes que las canciones de los marineros se vuelven más fuertes y que los aullidos del pueblo continúan. Tu estómago se queda encogido en tu vientre y sientes arcadas. Sobre el mar una legión de barcas se acerca. Estás maldiciéndote a ti mismo por haberte quedado ahí, cuando logras distinguir junto a ellas una multitud de cabezas nadando hacia ti.

Pronto las cabezas se convierten en cuerpos antropomorfos que emergen del agua y caminan. Sientes repulsión nada más verlos y es que, además de tener las piernas y los brazos deformados y de caminar entre saltos y aleteos; puedes distinguir las escamas que cubren sus cuerpos y las branquias que tienen en la garganta...

Los aullidos del pueblo se acercan y pronto toda una legión de Profundos invade la playa. No puedes soportarlo más y te desmayas.

Pasa a la página [55](#).

Tal y como imaginabas, el sobrino del alcalde, Derek, es apenas dos años mayor que tú y ya dispone de todo tipo de lujos en su casa y en su vehículo. Nada más llegar tomáis la ruta de regreso a Innsmouth. Viajas con ambas manos sujetas al equipaje, tienes miedo de que el coche se salga en cualquier momento de la carretera. Comienza el viaje hablándote de su familia y de los trabajos que mantiene su tío. Todo lo que dice sobre él son halagos, obviamente; aunque tú no le estás escuchando. En un momento dado te pregunta por tu interés en Innsmouth. Lo miras de reojo y puedes percibir el desconcierto que tiene.

—¿Por qué le sorprende? —preguntas.

—Oh, disculpe, no quería molestarle. Es solo que... Bueno, casi nadie tiene interés en este pueblo. Y no es de extrañar...

Por su tono de voz y sus indirectas deduces que no se siente muy cómo realizando ese viaje, y razón no le falta.

—¿Por qué no es de extrañar? —insistes con cierto aire interesante.

El chico suspira y tras un par de rodeos te confiesa que odia a casi todos sus habitantes y que se siente profundamente amargado. Por lo visto, todos los pueblerinos se sienten reacios a acercarse a los forasteros; incluido él, que lleva años trabajando ahí. Nadie que no haya nacido en Innsmouth es bienvenido para ellos.

Sigue en la página [54](#).

Un miedo irracional recorre todo tu cuerpo. Por alguna extraña razón piensas que no estás seguro en ese pueblo y que nunca lograrás salir de él. Retrocedes unos pasos y te escondes detrás de una puerta. Has escuchado un gruñido.

De ese autocar empiezan a bajar un grupo de jóvenes que se dirigen con el mismo paso torpe hacia el salón masónico. Respiras aliviado y te limpias el sudor de la frente. Sabes que la única opción que te queda para escapar es seguir escondiéndote hasta dar con una carretera comarcal y continuar a pie. Sientes mareos solo de pensarlo, pero no te detienes. Tomas aliento y sales de tu escondite con cuidado...

Un grupo de jóvenes se cruza en tu camino y te chocas con uno de ellos. Levantas la mirada al tiempo de ver tu cuerpo impregnado de un moco negro y viscoso. Los ojos de los chicos se han clavado sobre ti y descubres que no tienen nada de humanos. Cierras los ojos y te cubres la cara. Tus últimos pensamientos se detienen en las historias que te contó el empleado sobre todos los forasteros que habían internado en Innsmouth y no salieron jamás...

FIN



96

—Estoy seguro de ello: eres su viva imagen... —continúa manteniendo la sonrisa.

Sus encías desnudas te causan repulsión. No quieres imaginar qué tipo de mujer sería su hermana, pero deseas con todas tus fuerzas que no se pareciera a él.

—¿Quién es usted? ¿Quién era su hermana? —preguntas alzando un tanto la voz.

—¿Por qué me pregunta algo así si ya ha visto mis fotos? —responde, apoltronándose en un sillón.

Por un momento te quedas en silencio, pensando. La única fotografía que recuerdas haber visto en varios días es el retrato que acabas de destapar en el salón... Sientes un escalofrío.

—Esa niña...

—Sí.

—No puede ser... ¿Quién es usted? —insistes.

—El dueño de esta refinería; por ahora.

Te detienes a contemplarlo una vez más. Sigue pareciéndote más una bestia del mar que un hombre corriente; te resulta más repulsivo que todos los habitantes de Innsmouth juntos. Entonces, armándote de valor, le preguntas:

—¿Obed Marsh?

Sigue en la página [109](#).

Llevas toda la tarde caminando por el pueblo y apenas has podido ver gran cosa. Es cierto lo que dijo el chico del ultramarinos: no hay una sola biblioteca en toda la zona. Ni siquiera has podido ver los archivos municipales. Has dado ya tantas vueltas que todas las casas te parecen iguales. Fatigado, abandonas las calles del centro y sales al mar. Te sientes hambriento. Un ligero olor a pescado ahumado llega hasta a ti. Ves a un grupo de hombres en la orilla de la playa con una montaña de peces. Tu primera reacción es intentar esconderte. Entonces adviertes que son simples pescadores.

No sabes si deberías acercarte y hablar con ellos...



Ve a la página [100](#) si te atreves a hablar con ellos.

Ve a la página [30](#) si prefieres continuar hasta llegar al hotel.

El viejo bebe de la botella sin levantarse del suelo. Está tan ebrio que no se da cuenta de que no es alcohol. Con cuidado te inclinas a su lado y le preguntas si puede repetir eso que acaba de murmurar. Ves que te mira directamente. Tiene unos ojos saltones y profundos, negros y acuosos. Su cara está curtida por el alcohol y se encuentra en un estado deplorable. Temes que vaya a hacerte daño y das un paso atrás. Entonces él vuelve a mencionar el nombre del pueblo y ves que trata de incorporarse. Enseguida lo guías hasta un asiento.

—Bestias inmundas, malditos gusanos. ¡Aquí no me encontrarán! No podrán dar conmigo si ni siquiera yo sé quién soy... —escuchas que dice entre aspavientos.

Intrigado, le preguntas que a quién se refiere. ¿Quién lo está buscando?

—No quieras saberlo, muchacho. ¡No quiero contagiarte mis pesadillas! Vete lejos, huye —te grita, zarandeando el cuello de tu camisa. Das un paso atrás y escuchas con atención. Entonces el hombre vomita en el suelo y se echa a llorar.

***Si crees que ya has tenido suficiente por hoy ve
a la página [42](#).***

***Si todavía quieres hablar con él ve a la página
[99](#).***

Intentas incorporarlo y que siga bebiendo. El hombre levanta la vista y te susurra el nombre de una mujer. Frunces el ceño y te acercas más a él para escucharlo. Entonces ves que introduce la mano dentro de su pantalón y te muestra una deteriorada fotografía.

No puedes reprimir el impacto que te produce ver el rostro de aquella dama. Tiene los labios finos y los pómulos muy marcados. Sus ojos sobresalen del resto de la cara y su frente es demasiado pronunciada y rugosa. La mujer, además, porta varias joyas ostentosas y un tanto extrañas. A pesar de su aspecto, su rostro te resulta muy familiar.

Con el labio aún levantado, le preguntas de nuevo por su nombre. El borracho inmediatamente se lleva un dedo a la boca y te pide que bajes la voz sin dejar de mirar a ambos lados.

—Ahora es una de los Marsh —susurra y vuelve a echarse a llorar—. ¿En qué te han convertido? ¿A DÓNDE TE HAN ARRASTRADO?... Si pudiera volver para buscarte...

Con cuidado, comienzas a caminar lentamente hacia atrás deseando que el viejo borracho no se dé cuenta. Entonces se gira bruscamente hacia ti y te agarra con fuerza.

—¿Quiere saber cuál es el verdadero horror? Tenga cuidado con los peces del mar... Están saliendo de las profundidades... —con un gesto rápido, logras librarte de su mano y coges tu equipaje—. ¿Me está escuchando? ¿Eh? Le pregunto que si sabe qué son esas cosas... yo vi una noche cuando... EH... AHHHHH...

Dejas al borracho tendido en el suelo, gritando, tapándose las orejas con las manos y sales corriendo de la estación.

Ve a la página [42](#).

100

El primero de ellos suelta un gruñido cuando te acercas. Los demás se giran hacia ti. Ves que todos tienen los mismos rasgos característicos de Innsmouth, pero eso no te hace detenerte.

—¿Qué haces aquí? —bufa uno.

—Quería preguntarles si saben de un lugar donde pudiera tomar algo de comer... —dices bajando el brazo, sin apartar la vista del pescado.

—¿Vienes de muy lejos? No pareces forastero.

El comentario les sorprende a los demás casi tanto como a ti, lo que te hace ganar puntos de ventaja.

—Parte de mi familia es de Arkham.

—¿Tiene antepasados de Innsmouth? —oyes que pregunta uno de los marineros, aunque enseguida intuyes que no se dirigía a ti.

—Soy pariente de Obed Marsh —confiesas guiado por la presión—. Pariente lejano.

—¿Y qué hace tan lejos de casa?

—Busco información sobre mis antepasados y sobre la historia de este pueblo... Quiero saber quién soy —se te ocurre decir, cuando ves que dos de ellos se ponen en pie.

Hay un rápido silencio y todas las miradas se dirigen al mismo hombre que te habló primero.

Sigue en la página siguiente.

—Si quieres saber quién eres lo mejor será que no te alejes mucho de aquí —dice.

—¿De Innsmouth?

—No. De *ahí*.

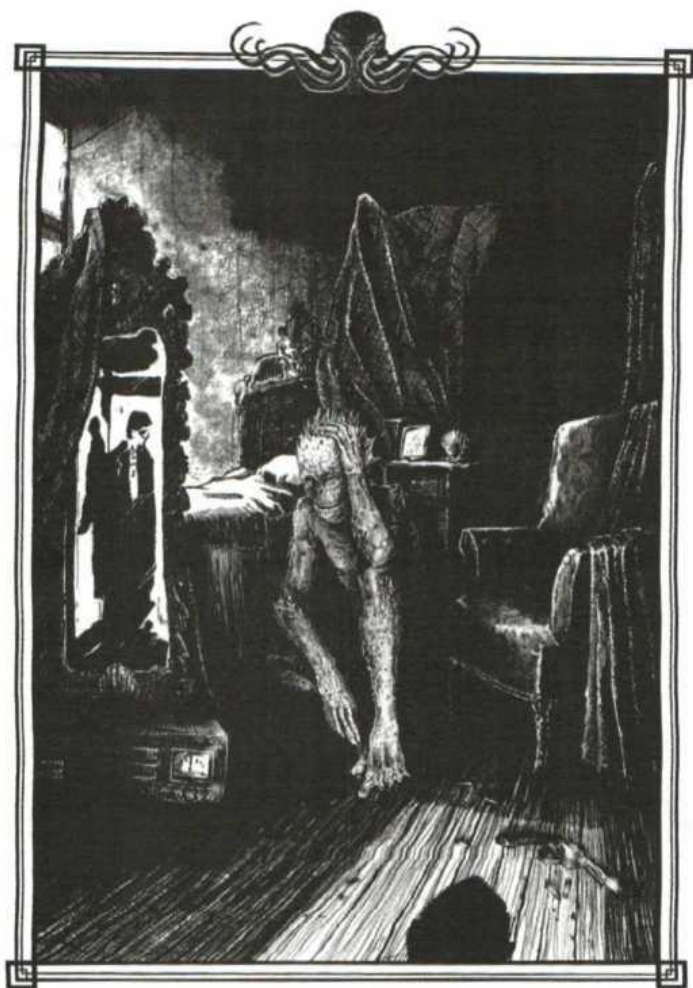
De pronto levanta el brazo y señala un cuerpo rocoso que acaba de emerger de entre las olas. La marea está bajando y la pequeña elevación se hace cada vez más larga. Finalmente, ante tus ojos aparece una especie de arrecife oscuro con numerosas cavidades que logras distinguir desde la orilla.

—Ese es el Arrecife de Obed Marsh, aunque en el pueblo recibe muchos nombres. Cualquier habitante de Innsmouth que se precie sabe lo que es y qué relación tiene con uno mismo...

—Quiero ir ahí —le interrumpes, con decisión.

Todos los marineros enmudecen y por un momento, sus rostros lánguidos y escamosos no te parecen tan horrendos.

Ve a la página [50](#).



No estás solo en la habitación, una patética criatura se arrastra entre las sombras.

Subes las escaleras con sigilo. La madera cruje con cada uno de tus pasos, pero hay un sonido más, y no sabes de dónde proviene. Parece una respiración entrecortada y cansada.

En el segundo piso ves tres habitaciones. Una de ellas está clausurada con una tabla de madera, como las ventanas del último piso, y las otras dos parecen abiertas. Pruebas a forzar la que tienes en frente, pero el cerrojo no te deja entrar Intrigado, acercas la oreja a la puerta. No oyes nada. Sigilosamente caminas hasta la tercera puerta e intentas escuchar algo antes de entrar. Alguien aúlla en ese momento. Es un gemido gutural, como si intentasen hablar bajo el agua... El gruñido te sobresalta y te apartas de la entrada. Ves con horror cómo alguien intenta girar el picaporte. Unos segundos después, se detiene. Aguardas conteniendo el aliento, pero no sucede nada. Intrigado, te acercas de nuevo y abres la puerta...

Sigue en la página [104](#).

104

Cuando lo haces sientes una bofetada de horror y repulsión que te impide reaccionar. Dentro de la habitación hay un hombre, que más que un hombre parece un pez. Te mira de soslayo, como cansado, y enseguida sientes el impulso de salir corriendo y gritar.

Junto a tus pies ves una pistola y algunos casquillos usados por el suelo. Levantas la vista rápidamente hacia él y compruebas, con cierto fastidio, que no está herido. Retrocedes unos pasos, aun asimilando lo que tienes ante tus ojos. Entonces ves que el viejo se pone en pie y da un paso hacia ti. Instintivamente coges el arma y le apuntas.

*Ve a la página [39](#) si te atreves a accionar el
gatillo.
Si no, retrocede hasta la página [58](#).*

Un barco encallado cerca de la orilla te sirve de refugio. Corres hacia él y te arrastras para colarte por un agujero en la madera del casco. Vuelves a escuchar canciones que provienen del arrecife, pero estás demasiado asustado para mirar. El mar sigue embravecido y parece que los aullidos del pueblo se han calmado. Ya con el primer bostezo sientes que se te cierran los párpados. No sabes si es por la tensión de los últimos acontecimientos o por el sonido del oleaje; el caso es que no puedes evitar sentirte fatigado y apenas logras mantenerte alerta...



*Retrocede hasta la página [79](#) si crees que deberías seguir vigilando.
Quédate en la página [55](#) si prefieres aprovechar la calma para dormir.*

Tras una hora y media de viaje, las casas bajas y los molinos aparecen a ambos lados de la carretera. Supones que os estáis acercando a la parada y te incorporas en el asiento. El conductor hace un giro brusco y el autocar penetra por una calle estrecha. Las casas en esta zona del pueblo parecen más antiguas y tienen los tejados agrietados. Las ventanas han sido clausuradas y, para tu sorpresa, no logras ver a nadie caminando. Finalmente se detiene en una pequeña plazoleta rodeada de edificios con grandes cúpulas en el techo. El conductor se baja, pero tu puerta la mantiene cerrada. Una iglesia, la más grande, tiene una inscripción en la puerta: Orden Esotérica de Dagón. Sus puertas se abren y ves a un sacerdote atravesar el umbral. No hallas nada extraño en su estrafalario aspecto, salvo una especie de tiara que adorna su cabeza. Una multitud de jóvenes aparece caminando por la calle. Se acercan a la plaza desde cualquier dirección. Te escondes tras el cristal, pero crees que ya te han visto... Su aspecto parece enfermizo y caminan arrastrando los pies. Apenas tienen pelo en sus cráneos y, si no fuera por el miedo y la repulsión que sientes, hasta habrías podido ver las escamas que brillan en sus cabezas...

***Si crees que lo mejor será escapar del autocar
ve a la página [26](#).***

***Si crees que lo más razonable será esperar a
que venga el conductor ve a la página [86](#).***

El miedo que sientes es tal, que por un momento no puedes reaccionar, y te quedas mirando el horizonte. Las barcas cada vez se dibujan más grandes y puedes distinguir la forma de sus ocupantes. Parecerían hombres corrientes si no fuera por la curva de su espalda, siempre echada hacia adelante; y sus ojos grandes y oscuros que ya desde esa distancia eres capaz de distinguir. Algunos de ellos parecen sufrir deformaciones en los brazos y se mueven con torpeza en la embarcación. No sabes con seguridad si te han visto, pero aun así te ocultas detrás de las rocas.

El hedor a pescado aumenta cuando llegan a la orilla. Algunos depositan unas cajas negras, mientras que los demás tiran de unas correas aún sumergidas en el agua. Pronto ves billones de peces saltando bajo la red, y toda la playa se cubre de ellos. No eres capaz de saber cómo unas simples barcas han podido arrastrar semejantes toneladas de pescado.

Mientras ellos continúan cantando y sacando las redes del agua, tú te fijas en la sombra del arrecife, que vuelve a sumergirse bajo las olas. Cuando desaparece del todo, las nubes se alejan y el cielo queda descubierto. Es entonces cuando ves que algunos marineros han levantado la cabeza y miran fijamente en tu dirección. Sientes un brinco en el estómago y piensas que lo mejor será alejarte de ahí y esperar en el hotel.

Dirígete a la página [30](#).

108

Tal y como esperabas, la última puerta está igual de vacía que la anterior. Tan solo hay un somier vacío bajo la ventana, también clausurada. Estás tirado en el suelo, cubriéndote la cabeza con los brazos y gritando, pero no hay nadie atacándote. Oyes un murmullo de palabras que no entiendes. Al alzar la cabeza ves al grupo de hombres-pep golpeando la puerta interior que conduce a la habitación 77. Sientes un nudo en el estómago y una parte de ti espera que no logran abrirla. Escuchas un ruido en el interior. Casi puedes sentir el nerviosismo de quien esté ahí dentro. Por un momento se te ocurre pensar que sea otro forastero que, al igual que tú, está huyendo de ellos. Miras a tu alrededor buscando algo con lo que espantarlos, cuando oyes que el cerrojo ha cedido. Tiran la puerta abajo y traspasan el umbral como lo haría un torrente de agua por una cañería. No esperas un segundo y corres tras ellos. No sabes bien por qué, pero, aunque ya no te sientas intimidado en su presencia y apenas te repugne su aspecto, hay algo en tu interior que te empuja a detenerlos.

Sigue en la página [75](#).

Suelta una carcajada tan fuerte que hace retumbar las paredes. Miras a tu espalda. No sabes muy bien si para huir o para asegurarte de que no haya nadie.

—Me temo que no: mi abuelo se fue hace mucho tiempo.

—¿Obed Marsh era tú...? Pero... Marsh ya llevará muchos años muerto y usted debería estarlo también. Sin embargo...

—Nosotros no morimos nunca; a menos que nos maten —aclara mirando el arma—. ¿No lo sabías?

¡Cómo no vas a saberlo! ¿No sabes qué eres? ¿Qué haces en Innsmouth, entonces?

—No lo sé —Por un momento temes echarte a llorar. No esperas que el viejo trate de consolarte y casi rezas porque no quiera hacerlo. Pero a diferencia del resto de habitantes, sí percibes cariño en su voz—. ¿Cuánto tiempo lleva aquí?

—Muchos años; tantos como llevo envejeciendo.

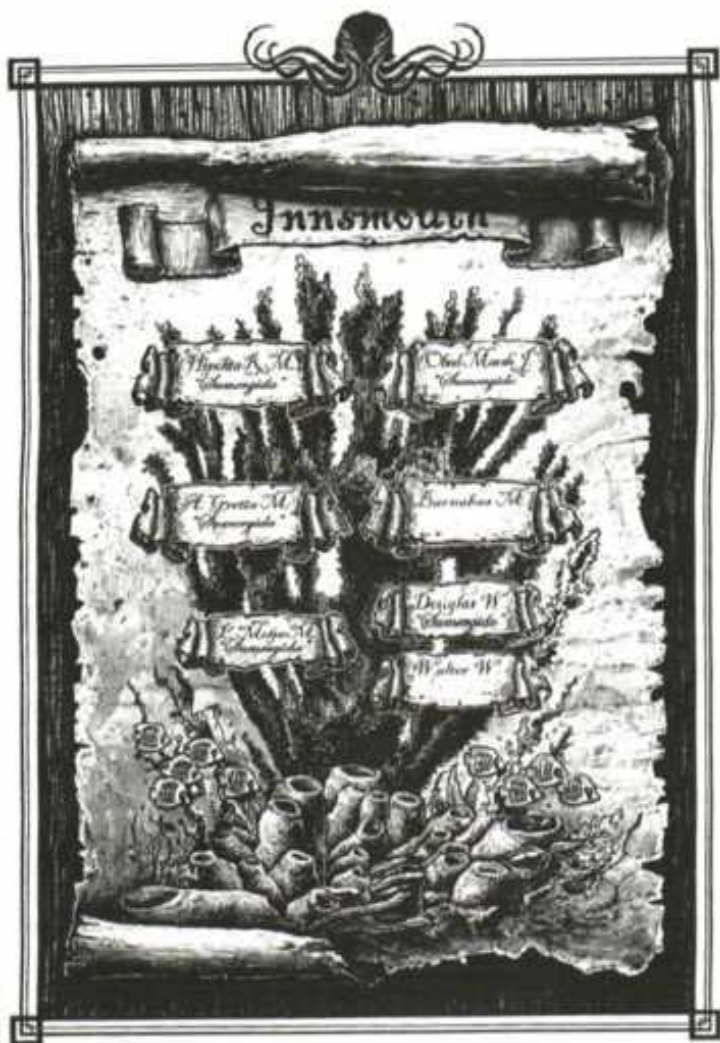
—¿Y nadie en el pueblo lo sabe?

—¡Claro que sí! No soy el único.

—¿Y lo dejan aquí solo a cargo de la refinería?

—No estoy cuidando nada: la refinería está abandonada. Pero es mi hogar y debo aguardar aquí a que llegue el momento de mi transformación.

Sigue en la página [84](#).



El árbol de familia de los Marsh se completa.

Buscas con el corazón en un puño los nombres de tus parientes. Todos ellos, todos, sin excepción, están acompañados de la misma nota. Angustiado buscas también el tuyo, pero no hay nada. ¿Quién habría escrito algo así? ¿Para qué? Los nervios hacen que arrugues el pergamino y estires la mano hasta coger la tiara.

De pronto, al rozarla, todos los recuerdos de tu infancia vienen a tu mente. Recuerdas los rostros de tu abuela y de tus tíos, y el temor que tenía tu madre hacia su pasado. Recuerdas los veranos visitando el pueblo de Innsmouth aun siendo un niño, y por qué, de pronto, tu madre decidió que jamás volverías a saber de él. Recuerdas también el momento en el que ella también se sumergió y fuiste a vivir con tu abuelo Walter...

Ninguna de esas imágenes es desconocida para ti, pero no puedes soportarlo. No puedes controlar el torrente de sentimientos que te abordan. Ahora sabes quién eres y te parece horrible. Piensas, por último, en tu tío Douglas. Las letras que viste junto a su nombre pasan ante tus ojos: S-U-M-E-R-G-I-D-O. Te preguntas si él también estuvo dónde estás tú ahora y si es verdad que se fue a vivir con los Profundos. Sabes que ya nunca lo averiguarás, pero te da igual. Ellos abren la puerta de la sala al tiempo que tú coges la pistola y te disparas en la sien.

FIN



BESTIARIO





Dagón

«...Entonces, de repente, lo vi. Tras una leve agitación que delataba su ascensión a la superficie, la entidad surgió a la vista sobre las aguas oscuras. Inmenso, repugnante, aquella especie de Polifemo saltó hacia el monolito como un monstruo formidable y pesadillesco, y lo rodeó con sus brazos enormes y escamosos, al tiempo que inclinaba la cabeza y profería ciertos gritos acompasados. Creo que enloquecí entonces.»

Se lo conoce como padre o dios de los Profundos. Vive en el fondo del mar acompañado de su cónyuge, la Madre Hidra y guarda algún parentesco con Cthulhu. Es adorado por la Orden Esotérica de Dagón.

El Padre Dagón es la deidad principal de los profundos y uno de los principales Primigenios del agua. Dagón era originalmente un dios asirio-babilónico de la fertilidad que se convirtió en una de las principales deidades semíticas del noroeste de Oriente Próximo.



Robert Martin Olmstead

Robert Martin Olmstead

Es el narrador de lo ocurrido en «La sombra sobre Innsmouth» y un pariente LEJANO de la degenerada familia Marsh de Innsmouth. Viene a visitar el pueblo mientras cursa sus estudios en la Universidad de Oberlin. Sus investigaciones son cruciales para descubrir que está pasando con este lugar que todo el mundo

trata de evitar. Algunos de sus rasgos físicos y su carácter, son muy similares a los del propio H.P. Lovecraft, por lo que tal vez el escritor se viese a sí mismo como custodio de un antiguo secreto familiar.

Obed Marsh

Fue un capitán de barco que estableció lazos comerciales con una extraña tribu polinesia que intercambiaba oro por baratijas... Estos nativos sacaban el oro de las profundidades marinas y profesaban un extraño culto a las «criaturas» que les facilitaban dicho oro. El negocio de Obed Marsh prosperó y propulsó la economía del pueblucho pesquero llamado Innsmouth.

El propio Obed se casó con una nativa maldiciendo a su estirpe con una extraña enfermedad degenerativa que altera su aspecto físico.



Obed Marsh

Barnabas Marsh

Es el nieto de Obed Marsh y actual propietario de la refinería de Innsmouth, su enfermedad hereditaria por la maldición familiar le ha dado un aspecto repugnante, aunque aún trata de comportarse como una persona. Hay quien dice que en realidad es una criatura llamada «profundo» intimamente relacionada con los Mitos de Cthulhu.



Zadok Allen

Es un viejo borracho que vive en el pueblo pesquero de Innsmouth, es uno de los pocos humanos que quedan viviendo en ese antro de maldad y cultistas. El viejo Allen jamás se recuperó de la muerte de su padre cuando él tenía 15 años a causa de una terrible epidemia que azotó el pueblo.

Joe Sargent

Es un conductor de autobús bastante extraño, hace la ruta de Innsmouth. Su principal característica son sus pies anómalamente grandes. Puede tener información crucial sobre lo que está pasando en el pueblo.





Chico de los recados

Este joven que aun no ha llegado a la mayoría de edad es un ciudadano de Arkham que se desplaza todos los días a trabajar hasta Innsmouth. Ha sido enviado recientemente por sus jefes a la ciudad y empieza a sospechar que no ha sido una buena idea.

Profundos

Lovecraft describe a los Profundos de la siguiente manera:
«Creo que su color predominante era un verde grisáceo, aunque tenían un abdomen blanquecino. Eran brillantes y resbaladizos, pero su espina dorsal era escamosa. Sus formas eran vagamente antropoides, mientras que su cabeza era de pez, con prodigiosos ojos grandes y saltones que nunca cerraban. Al lado del cuello tenían agallas palpitantes y sus largas zarpas poseían membranas interdigitales. Andaban de forma irregular, a veces erguidos y a veces en cuatro patas. Estaba de alguna forma alegre de que no tuvieran más de cuatro extremidades. Sus voces croantes, aullantes, claramente usadas para articular el habla, poseían todos los matices de expresión que le faltaba a sus caras.»



Otros títulos:



2

H. P. LOVECRAFT:
EN LAS MONTAÑAS
DE LA LOCURA

EDWARD T. RIVER

CHOOSE CTHULHU



TÚ ERES EL HÉROE DE LA AVENTURA DE TU DECISIÓN DEPENDEN TU CORDURA

Algo terrible está sucediendo en el pueblo costero de Innsmouth, una ciudad siniestra y decadente que oculta terribles secretos milenarios. Para tu desgracia, las investigaciones acerca de tus orígenes te llevan directamente a sus calles desiertas y oscuras.

¿Qué secreto ocultan los aberrantes habitantes de Innsmouth? ¿Qué se esconde en las profundas aguas del Arrecife del Diablo? ¿Estás dispuesto a arriesgarlo todo por conocer la verdad acerca de tu verdadero origen?

Choose Cthulhu: La sombra sobre Innsmouth no es un simple librojuego basado en la obra de Howard Phillips Lovecraft. Toma las riendas de los protagonistas de las historias originales del maestro de Providence y enfrente al terror cósmico de LOS MITOS DE CTHULHU.



ISBN 978-967-86-7364-0



9 789878 873640

