

BLACKWATER CREEK

OSCURIDAD Y CORRUPCIÓN EN LAS COLINAS DE DUNWICH



Colinas Sicaiuk

Carretera Hook
A Dunwich 10 kilómetros

Campamento de Rodes

Dique

Bosque de Blackcreek

Excavación

Puente cubierto

Granja

Granja



Lecho seco del arroyo

Hector Whinney

Río Miskatonic

Cueva

Granja Carmody

Cerca

Granja Jarvey

A las granjas

Blackwater Creek

Chabola de Sprouston

Iglesia

Casa

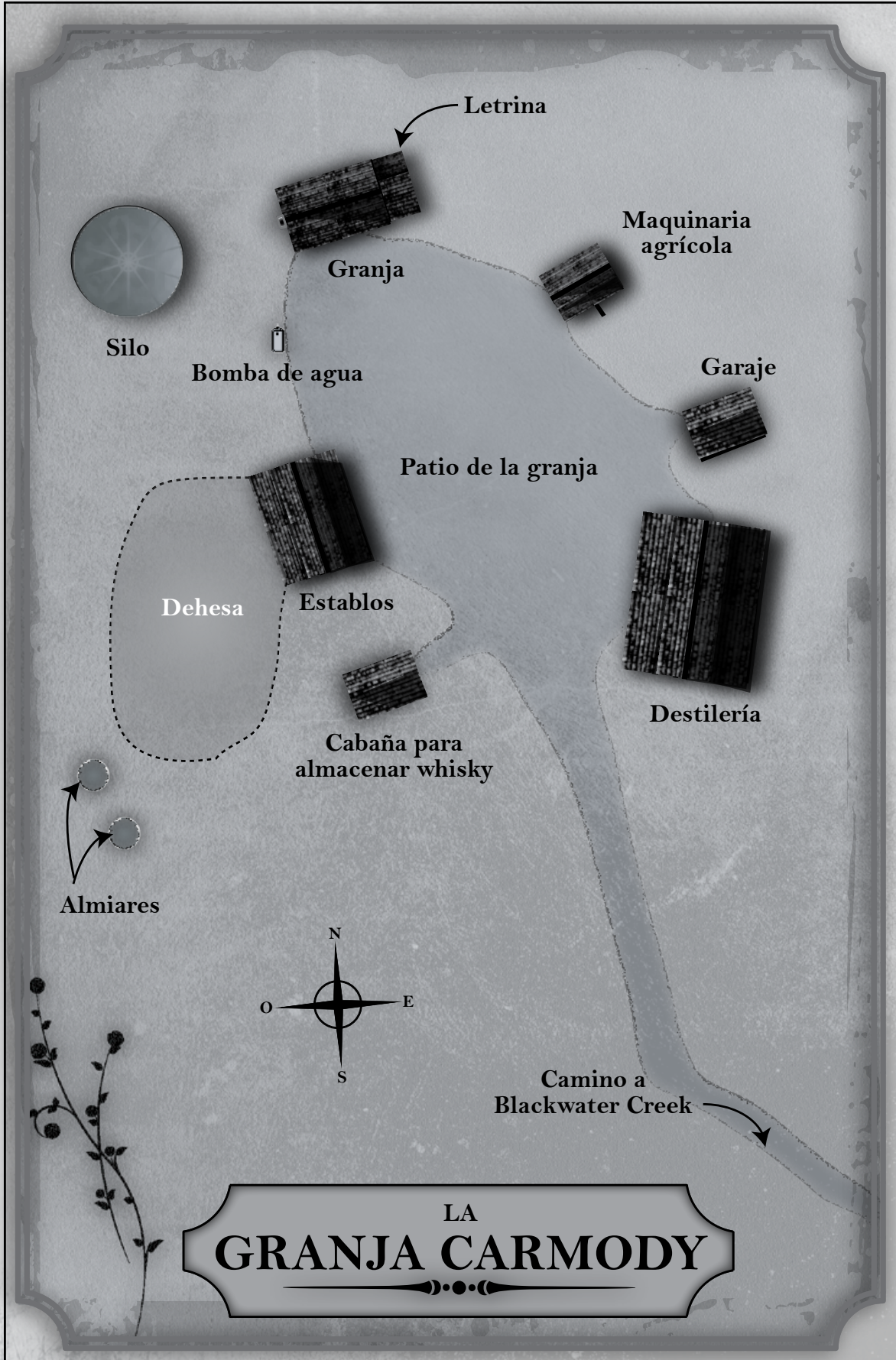
Escuela

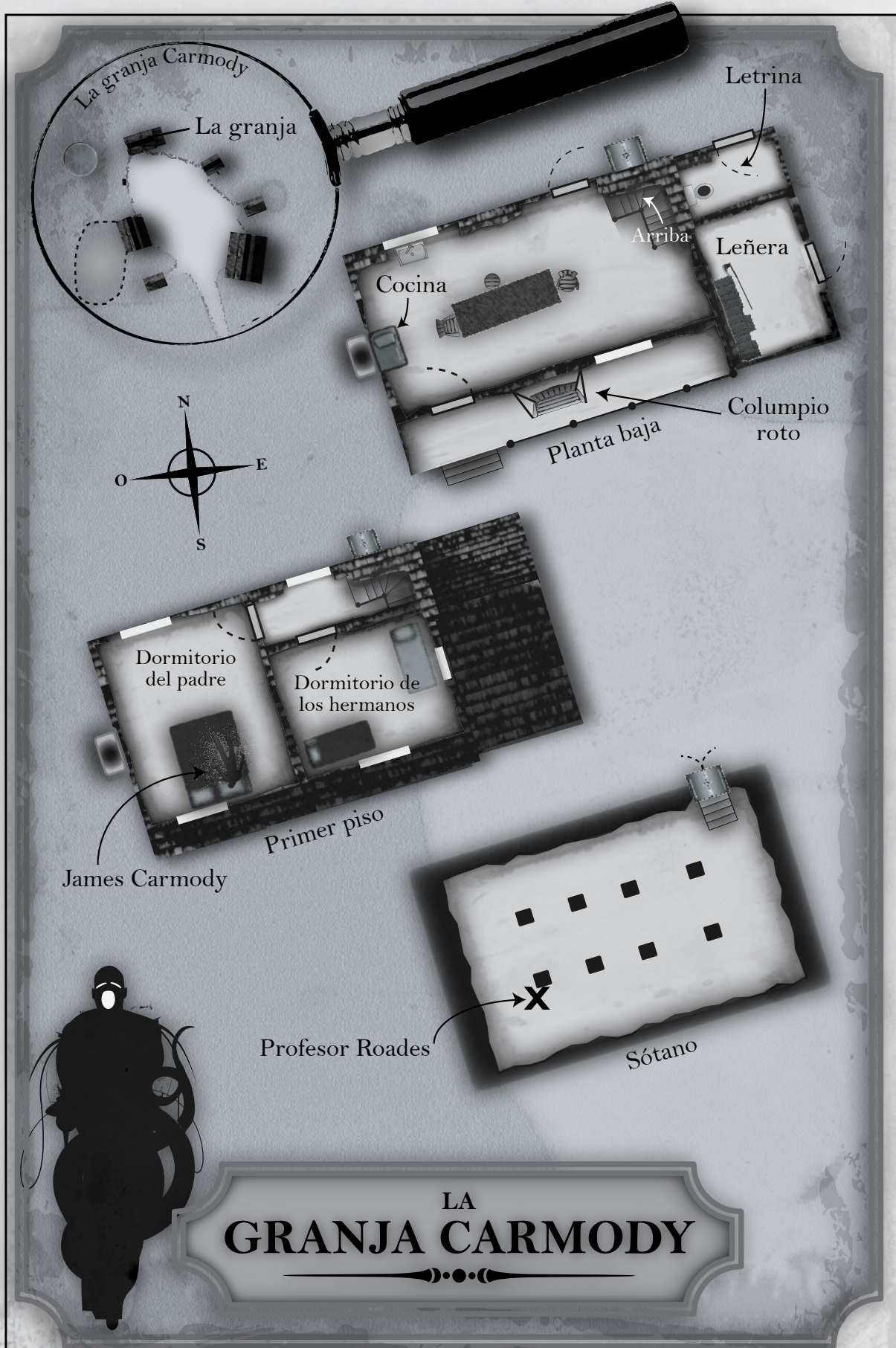
Casa

Almacén Baxter

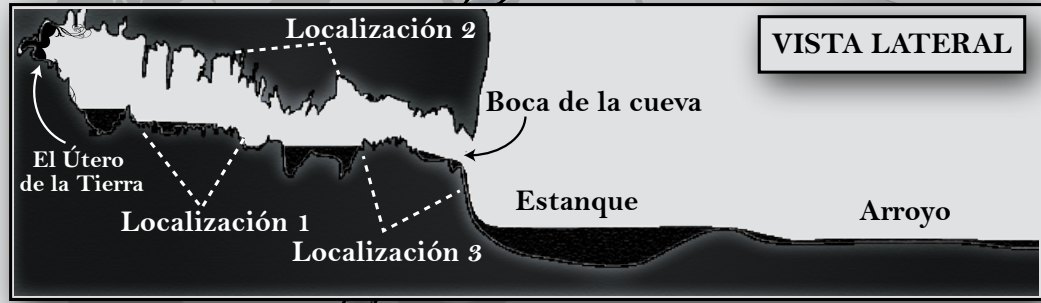
Viuda Hawkins







EL ÚTERO DE LA TIERRA



AYUDAS DE JUEGO

AYUDA DE JUEGO DE BLACKWATER Nº1: LA CARTA DE ROADES

Los investigadores de la Universidad Miskatonic tendrán acceso a esta carta al comienzo de la aventura. Hasta el momento, Abigail se encargaba de toda la correspondencia. McTavish

nunca había recibido una carta de Henry antes de esta. Hay bultos y manchas extrañas en la carta, como si estuviera mohosa, y un leve olor enfermizo y dulzón en el papel.

Una tirada exitosa de **Psicología** sugerirá que el tono y las reiteradas disculpas indican que, en el momento de escribirla, Rodes estaba preocupado y se sentía culpable por algo, probablemente relacionado con su esposa.

C/O Almacén Baxter,
Blackwater Creek,
Condado de Dunwich
22 de junio de 1928

Mi querido McTavish,

Lamento informarle que he sufrido un retraso inevitable en mis planes de regresar a la universidad. A pesar de que, como comentamos anteriormente, el yacimiento ha demostrado ser infructífero, todavía hay algunas tareas menores que debo llevar a cabo antes de poder abandonar la región. Prevoo regresar a Arkham a finales de Agosto, como muy tarde. De nuevo, espero que acepte mis más sinceras disculpas por los inconvenientes que esta demora pudiera causar.

En caso de que esté usted considerando enviar a cualquiera de los miembros del equipo de campo de vuelta a la excavación, he de oponerme rotundamente a ello. Como probablemente ya haya escuchado anteriormente, me apena decir que uno de los granjeros locales está muy disgustado por nuestra presencia en la zona y parece contar con algunos asociados bastante rudos. A pesar de que el equipo de campo consiste solo en Abigail y yo, es probable que no supongamos una intrusión lo bastante significativa como para que resulte objetable, pero lamento decir que un aumento de esta cantidad podría interpretarse como una provocación.

Abigail le envía su cariño, y los dos estamos deseando regresar a Arkham y reunirnos con usted y con Mary para pasar una tarde de bridge tan pronto como podamos. Lo lamento muchísimo.

Su amigo,
Henry

AVUDA DE JUEGO DE BLACK WATER N°2: CARTA INCOMPLETA
DEL PROFESOR ROADDES

Esta carta se puede encontrar hecha una pelota arrugada tras la mesilla de noche de la habitación de invitados de la granja Jarvey. Algunas partes están tachadas y en otras la escritura es errática.

13 de junio de 1928

Mi querido McTavish,

Quita supiera por donde empezar. Parece que mis sospechas eran acertadas y que, de hecho, Blackwater Creek se erigió sobre la antigua ubicación de Cadó's Rest. He descubierto artefactos que indican claramente la existencia de un asentamiento colonial y restos que. Sin embargo, hay tantas cosas en este lugar, tantas que a veces escacho a mi macho. Reconozco su voz. Está muerta, pero puede escucharte.

La cueva no es solo un mito. Cade intentó sepultarla, pero ella está allí y no miente.

No he procurado algo de dinamita y pretendo ampliar la cueva tan pronto como termine esta malahta tormenta. Incluso el viento suena como ella.

No necesita. Foto liberarla. Que Dios me perdone.

AVUDA DE JUEGO DE BLACKWATER N°3: EXTRACTO DE TRIBUS
INDIAS DEL NOROESTE, DE NATHANIEL CHAPMAN

Se pueden encontrar entre los restos de la tienda de Roades.

De todos los pueblos del Valle de Miskatonic, el más misterioso y temido era la tribu Sicaiook, conocida por los colonos blancos como los Hijos de la Tierra Negra. No se les ha vuelto a ver desde los tiempos coloniales, pero sus historias siguen vivas en el folclore. A pesar de que no cabe duda que algunas de las historias sobre los Sicaiook tienen una base fehaciente, también poco cabe duda de que muchas han sido adornadas con el paso del tiempo o mancilladas por la superstición de los nativos.

La afirmación de que la tribu podría haber llevado a cabo saqueos y tomado prisioneros a los que luego ofrecer en sacrificio a sus grandes espíritus es bastante plausible. A pesar de que los sacrificios humanos son muy raros entre los pueblos indios, su reputación de malvados y los testimonios de la depravación de los Sicaiook fueron la causa de que el resto de tribus vecinas les evitaran, y estos relatos sobre asesinatos no hacen más que formar parte de este entramado.

También es probable que su ferocidad y sed de sangre fueran el origen de las historias que aseguran que sus guerreros no morían nunca en el campo de batalla y de que eran inmunes a todas las armas mundanas.

Su leyenda se convierte en pura fantasía en el detalle de que la tribu estaba gobernada por un consejo de ancianos inmortales, a los que nunca se vio fuera de su cueva sagrada. Se decía que los ancianos eran sabios y terribles, y que poseían grandes poderes mágicos y curativos. Igualmente fantástica es la descripción de la tribu como "hermanos de las serpientes y las alimañas del campo".

No se ha preservado ninguna historia ni leyenda que explique la desaparición de la tribu, pero la explicación más probable sigue siendo la que sugiere que fueron exterminados por sus vecinos o por colonos, o que la exposición a influencias civilizadoras condujo a su aceptación y absorción en las tribus más grandes del valle.

AYUDA DE JUEGO DE BLACKWATER N°4: EXTRACTO DE MITOS Y LEYENDAS DE LA VIEJA MASSACHUSETTS, DE OLIVER STANSFIELD

Se pueden encontrar entre los restos de la tienda de Roades.

Un misterio del Valle de Miskatonic menos siniestro e indudablemente menos desconcertante es el destino del asentamiento conocido como Cade's Rest.

Documentos históricos muestran que, tras el ahorcamiento de Mary Dyer en Boston Common en 1660, un grupo de cuáqueros abandonó la ciudad por temor a una persecución a manos de los puritanos. Este grupo estaba liderado por el sastre Ezekiel Cade e incluía hasta otras diez familias. Tras algunos meses de viaje, se asentaron en las orillas del Río Miskatonic, no muy lejos del lugar que algún día sería Dunwich.

A pesar de que no hay mucha documentación de lo sucedido a partir de ese momento, la historia popular mantiene que el asentamiento prosperó cuando Cade y sus seguidores entraron en contacto con una tribu india local conocida como el Pueblo de la Tierra Negra.

La historia se convierte en folclore al llegar a los motivos de la desaparición del asentamiento. Algunos relatos afirman que la tierra se abrió y engulló a todos los colonos. Otros dicen que se los llevó el mismísimo Diablo. Incluso los datos más mundanos son contradictorios, y algunos describen el descubrimiento de hogares vacíos en el emplazamiento, mientras que otros afirman que hasta los edificios habían desaparecido.

Teniendo en cuenta que hay menciones de avistamientos de Cade en Boston unos años más tarde, la explicación más probable es que los colonos simplemente se volvieron a trasladar y que tal vez propagaran rumores de su desaparición para garantizar su privacidad. Otra posibilidad es que tuvieran algún conflicto con la tribu de la Tierra Negra y que les mataran. Independientemente de la verdad, se trata de una leyenda menor en el mejor de los casos.

1.- N. del T.: un parque público situado en el centro de Boston.

BLACKWATER CREEK

AYUDA DE JUEGO DE BLACKWATER N°5: NOTAS DE CAMPO DE ROADÉS

Se pueden encontrar entre los restos de la tienda de Roades.

El Profesor Roades ha conservado sus notas de campo en una agenda de cuero marrón, y están llenas de observaciones, bocetos y mapas. El libro se encuentra ahora bastante deteriorado; ha estado cubierto de sangre y del pus negruzco que ahora brota del cuerpo de Roades, parte del cual se ha filtrado entre las páginas, oscureciendo el texto. Algunas páginas están rotas y rasgadas, y la escritura de Roades resulta cada vez más ilegible a medida que progresan las anotaciones. Cualquiera que lea las partes menos deterioradas del libro podrá reconstituir los datos indicados. Cada punto requiere una hora de estudio.

Hay una cueva en las colinas que Roades considera de gran importancia arqueológica. Las notas contienen un bosquejo de un mapa que indica la ubicación de la cueva. A medida que avanzan las notas, comienza a referirse a ella como un lugar sagrado.

Roades conversó en varias ocasiones con el Sheriff Spruiston, que también creía que esa cueva era sagrada. Sin embargo, Roades no confía en las motivaciones de Spruiston.

En su esposa, Abigail, sufrió un accidente en la cueva y quedó atrapada allí.

En notas más recientes, hay veces en las que Roades se refiere a Abigail como su madre.

Una de las notas menciona que Abigail es la fuente del arroyo recientemente restablecido. Roades cree que el agua posee propiedades especiales. En la última parte del diario, se refiere a ella en múltiples ocasiones como El agua de la vida.

En las últimas páginas, Roades cuenta cómo ahora puede escuchar constantemente en su cabeza la voz de su madre, Abigail. A veces parece que esto lo reconforta y a veces que lo aterroriza.

AYUDA DE JUEGO DE BLACKWATER N°6: RESUMEN DE LAS
CONFESIONES DE EZEKIEL CADE

Se pueden encontrar documentándose en una biblioteca o hablando con Nathaniel Baxter en el pueblo.

Cade comienza comentando la amenaza que los puritanos suponían para los cuáqueros de Boston en 1660, y su decisión de guiar a su familia y amigos para encontrar un lugar donde vivir en paz.

Se dirigieron al norte por la costa y después siguieron el Río Miskatonic hacia el interior para acabar deteniéndose al llegar a unas tierras fértiles a los pies de unas colinas. Allí fundaron un pequeño asentamiento, lejos de la civilización, y vivieron en paz durante dos meses, hasta que se encontraron con los Sicaiook, o la tribu de la Tierra Negra.

Al principio, los seguidores de Cade y los Sicaiook coexistieron amigablemente. Las demás tribus locales rehuían a los Sicaiook, y los cuáqueros fueron las primeras personas dispuestas a comerciar con ellos con las que se relacionaban en mucho tiempo. A cambio, cuando el hijo de Cade, Daniel, fue embestido por un ciervo mientras estaba cazando, los Sicaiook le llevaron a su cueva sagrada para curarle.

Cuando regresó, Daniel ya no era el mismo y afirmaba haber visto al Diablo. A medida que su herida sanaba, enfermó de muchas otras formas y se volvió cada vez más loco y violento. Cuando Cade preguntó a los Sicaiook qué habían hecho con su hijo, le llevaron a la cueva y le mostraron a sus ancianos, los cuales habían sido tocados por la Madre y se habían

convertido en algo más y algo menos que humano al mismo tiempo. Al llegar a este punto, la narración de Cade se vuelve incoherente, mencionando demonios hechos carne y abominaciones en el interior de la tierra. Teme que hayan corrompido todo lo que tocaron y que ni siquiera se encuentren a salvo aquellos de una fe firme.

En la siguiente parte, Cade admite que, enloquecido, huyó del valle y desapareció durante unos meses. Su fe y su deseo de vivir en paz flaquearon y decidió hacer lo que fuera necesario para contener la corrupción. Al cabo de un tiempo regresó al asentamiento por el río con un bote, acompañado de pistoleros a sueldo y barriles de pólvora. Para horror de aquellos que una vez le habían admirado, lideró la destrucción de los Sicaiook y utilizó la pólvora para desplomar la cueva. Después ordenó a sus mercenarios que se encargaran de su propia gente, sabiéndoles mancillados, y quemó todos los cuerpos juntos.

Al cabo de un tiempo, regresó a Boston. Su narración vuelve a degenerar, ya que empieza a creer que la mácula del asentamiento le acompañó a Boston, en sus propias carnes. Se vio obligado a rechazar toda compañía humana, adquiriendo la reputación de leproso, y decidió abandonar Boston y vivir recluido el resto de sus días. Su narración termina suplicando el perdón de Dios, de su familia y de aquellos que asesinó.

INVESTIGADORES PREGENERADOS: AYUDAS DE TRASFONDO

Lenny Valentine

TRASFONDO

La gente cree que eres tonto, solo porque hablas despacio y tienes la corpulencia de un alce. Hablas de esa manera porque te gusta pensar antes de hablar, y el mundo sería un lugar mejor si todo el mundo hiciera lo mismo. También has leído mucho, la historia te fascina especialmente, pero cuando mencionas algunas de las cosas que has aprendido la gente suele mirarte como si estuviera viendo a un perro que habla. Incluso has asistido a algunas conferencias en la Universidad Miskatonic, y el Profesor Rodes ha despertado tu interés por la historia del Valle de Miskatonic.

Cuando tu hermano pequeño, Mickey, empezó a tratar con Declan McBride y sus hombres, te diste cuenta de que no eran trigo limpio. Tú también acabaste trabajando para McBride; más para echarle un ojo a Mickey que otra cosa, pero te has acabado acostumbrando al dinero y el estilo de vida. Las cosas podrían ser mucho peores.

Una de las mejores cosas de tu nueva vida ha sido conocer a Lulu. Es inteligente, sofisticada y absolutamente deslumbrante, y no puedes creer que se enamore de un zoquete como tú.

Si el conductor de McBride, Corrigan, sigue pinchándote, vas a tener que darle una paliza para que aprenda a respetarte. No es la primera vez que te encuentras con un tipo así: un canijo que cree que tiene que humillarte para poder sentirse importante. Sabes que deberías ignorarle, pero es superior a tus fuerzas.

El hermano idiota de McBride, Jimmy, está rondando a Lulu. Si no fuera pariente del jefe ya le habrías enseñado una lección. Tarde o temprano acabará por sacarte de tus casillas.

NOTAS DEL JUGADOR:



Mickey Valentine

TRASFONDO

Nadie diría que eres un buen hombre. Declan McBride confía en ti para hacer las cosas que se tienen que hacer y esto suele significar hacer daño a la gente. Antes eras algo frío y poco demostrativo pero, entre el tiempo que pasaste en la guerra y el trabajo que has estado haciendo desde entonces, ahora encuentras muy difícil conectar lo más mínimo con otras personas.

Tu hermano mayor, Lenny, te ayuda a seguir por el buen camino. Sabes que solo se unió a la banda de McBride para echarle un ojo, pero no te importa. Es tu familia y harías cualquier cosa por él. Bueno, cualquier cosa excepto dejar de pensar en su chica.

Lulu tiene algo que casi consigue hacer que te sientas humano otra vez. Es cálida, divertida y hermosa, pero también es de Lenny. Eso debería facilitar que dejaras de pensar en ella, ¿verdad? Entonces, ¿por qué no lo consigues?

Tienes una leve cojera a causa del disparo que te dio uno de los hombres de Whelan hace unos años durante un trabajo, un pistolero llamado Damien Carmody. Esperas poder devolverle la bala algún día, con intereses.

Hace unos meses asumiste unas deudas de juego con las personas equivocadas, y el abogado de McBride, Ziegler, acudió con el dinero y te ahorró bastante dolor. Ahora estás en deuda con él, pero al menos no parece probable que te deje flotando en el puerto de Boston.

NOTAS DEL JUGADOR:



Louise «Lulu» Winney

TRASFONDO

Conseguiste sacar a la chica del campo y has pasado los últimos siete años intentando sacar el campo de la chica... No tardaste en librarte del acento pueblerino y has aprendido lo bastante sobre modales urbanos como para parecer sofisticada y cosmopolita, pero en lo más profundo de tu ser siempre estará esa niña de piernas como palillos cuyo padre vivía en una choza cerca de Blackwater Creek, y a la que daba de comer con maíz robado y peces capturados en el Río Miskatonic.



Te mudaste a Boston con un muchacho llamado Brendan Carmody, que era de una granja que había al otro del pueblo. Te dejó tirada tan pronto como echó un vistazo a las chicas de la gran ciudad. Cuando piensas en él, una parte de ti todavía se enciende de vergüenza y de furia. Hace años que no le ves.

Cuando Declan McBride te vio por primera vez, te caló de inmediato. Nunca te lo ha restregado, pero este conocimiento te ha pesado como si se tratara de una auténtica amenaza. Desde entonces has trabajado como azafata en su club Starlight, y hace poco te dio la oportunidad de bailar en el escenario en un par de ocasiones.

Sabes que a veces Lenny hace cosas malas para el Sr. McBride, pero aun así no puedes evitar querer a ese zoquete y estás segura de que solo es cuestión de tiempo que te pida que te conviertas en su esposa. Está claro que su hermano Mickey es más duro y más atractivo, pero Lenny tiene un gran corazón, incluso aunque se haga el duro.

El hermano del Sr. McBride, Jimmy, ha sido un buen amigo. Veis algo el uno en el otro, el deseo de superaros a vosotros mismos, que os atrae mutuamente. Esperas que esto no ponga celoso a Lenny.

NOTAS DEL JUGADOR:

Stanley Corrigan

TRASFONDO

Como otro zopenco te vuelva a llamar «niño», le pegas un tiro en las tripas y te quedas a ver cómo se desangra. No es culpa tuya que seas bajito y tengas la voz aguda. Eres tan listo y tan duro como cualquier otro matón, pero nunca te muestran respeto.



Algún día serás el tipo que corta el bacalao. Tienes un montón de buenas ideas sobre cómo ganar dinero y expandir el imperio de McBride, pero no consigues que nadie te preste atención. Si encontraras la forma de montar tu propia banda, estás seguro de que podrías hacerte con esta ciudad. Solo necesitas un empujoncito.

Todos te ven como el conductor, y está claro que conduces mejor que cualquiera, pero McBride debería tenerte de consejero o sicario, o cualquier otra cosa que no fuera cuidar de su maldito Ford. Todos los encargos buenos se los hace a ese cacho de carne de Lenny, y no es más que un gorila afeitado. Incluso ha conseguido a la chica más guapa del lugar, y todo sin ser capaz de hacer más que gruñir. No puedes evitar querer ponerle en su sitio, pero su hermano Mickey siempre está por ahí, y ese tipo tiene la mirada más aterradora que habías visto nunca.

El hermano idiota de McBride, Jimmy, es lo peor. Se comporta siempre como si fuera tu jefe solo por ser quien es, pero tú podrías enseñarle que es un don nadie.

Puede que el abogado de McBride, Ziegler, tenga alguna idea sobre cómo podrías poner en marcha tus planes. El tipo sabe de dinero y de negocios.

NOTAS DEL JUGADOR:

Jimmy McBride

TRASFONDO

Todo el mundo piensa que ser el hermano pequeño del jefe debe ser fácil, pero nadie se da cuenta de que Declan es más duro contigo que con ningún otro. Está claro que no eres Thomas Edison, y que a los hermanos Valentine se les da mucho mejor meter miedo a la chusma, pero eres un McBride y eso tiene que contar para algo.



Declan te encarga todos los trabajos sucios, desde robar los envíos de otros contrabandistas a encargarte de los cadáveres. Dice que lo hace porque confía en ti, pero tú le conoces mejor que nadie: a sus ojos, eres prescindible. Todas las operaciones actuales pasan por ese abogado judío que tiene, Ziegler, al que trata más como a un miembro de la familia que a ti. A lo mejor, si Ziegler tuviera un accidente, Declan se vería obligado a apoyarse más en ti. Sin embargo, si Declan llegara a descubrirlo, antes de que pudieras darte cuenta su nuevo encargado de los trabajos sucios se estaría deshaciendo de tu cuerpo en la cantera.

Ese niñoato chillón de Corrigan te ha estado sacando de tus casillas. Parece tener demasiadas ideas para ser conductor y necesitas recordarle cuál es su lugar.

Puede que consigas que ese psicópata de Mickey Valentine solucione algunos de tus problemas. Parece que le gusta hacer daño a la gente.

Nunca has tenido mucho tiempo para dedicar a las chicas, pero Lulu se ha convertido en una buena amiga. Ella también parece estar intentando reconciliarse con algunos problemas familiares, incluso aunque nunca dé ningún detalle. Ese gañán de novio que tiene, Lenny Valentine, te mira mal cada vez que pasas mucho tiempo con su chica.

NOTAS DEL JUGADOR:

Manny Ziegler

TRASFONDO

Llevas varios años trabajando como abogado del Sr. McBride y no te has aburrido ni un solo día. El trabajo que te envía McBride es de lo más variado: sacar a sus hombres de prisión, buscar nuevas formas de esconder su dinero, montar negocios legítimos para que sirvan de tapaderas y negociar los contratos por él. Te recompensa bien, pero no tan bien como te has estado recompensando tú mismo.



Con el control que ejerces sobre las finanzas de McBride te ha resultado fácil esconder unos miles de aquí y de allí, y meter todo ese dinero en una cuenta de la que solo tú tienes conocimiento. Si te pilla, siempre podrás intentar convencer a McBride que se trata de un error contable; pero no es ningún estúpido, y desde luego que no es de los que perdonan.

El hermano de McBride, Jimmy, parece haber estado vigilándote últimamente. Puede que Declan le haya pedido que se encargue de ti. Sabes que Jimmy se ha llevado a un par de individuos para hacer un viaje de ida al campo, pero has cubierto muy bien tus huellas. Seguro que lo has hecho...

Un as que guardas en la manga es el dinero que prestaste a Mickey Valentine. Es bueno que un hombre como él te deba dinero, siempre y cuando no le asustes. Si la cosa se pone fea, puede que le ofrezcas librarle de su deuda a cambio de su ayuda.

NOTAS DEL JUGADOR: