

Blackwater Creek

de Scott Dorward

La visión más espantosa es la de las pequeñas casas de madera apartadas de toda vía transitada, aferradas a alguna ladera húmeda y cubierta de hierba o apoyadas contra algún peñasco gigantesco. Han permanecido allí durante doscientos años o más, mientras las enredaderas han estado reptando y los árboles han crecido y se han extendido. Ahora se encuentran prácticamente ocultas entre la anárquica exuberancia de la vegetación y guarecidas por una mortaja de sombras; sin embargo, sigue habiendo pequeños ventanucos de guillotina que contemplan con espanto, como si parpadearan despertando de un estupor letal que alejara a la locura amortiguando el recuerdo de sucesos inenarrables.

—H. P. Lovecraft, *El grabado en la casa*

INTRODUCCIÓN

ESTA AVENTURA SE DESARROLLA EN MASSACHUSETTS, A finales de septiembre de 1926, durante los días de la Prohibición. Se presenta como un conjunto de pistas, localizaciones, amenazas y personajes no jugadores (PNJs). No hay una forma correcta o incorrecta de abordar esta aventura, y es posible que tu grupo de jugadores afronte los problemas en un orden distinto del esperado o que ignore algunas localizaciones por completo. No pasa nada. Limitate a presentar las localizaciones a medida que los investigadores se topan con ellas y representa los PNJs de acuerdo a sus motivaciones. En consecuencia, la aventura puede concluir de varias formas posibles; estas se describen en la sección titulada **Conclusión**.

En el texto se incluyen algunos consejos para el Guardián (**Notas para el Guardián**). Muchos de estos consejos han sido concebidos para Guardianes novatos o inexpertos, por lo que podrán parecer obvios a los más experimentados; sin embargo, también hay algunos consejos que pueden ser de utilidad para aprender cómo aplicar ciertos aspectos de las reglas de *La llamada de Cthulhu*.

Se recomienda al Guardián que lea la aventura por completo antes de empezar a jugar, ya que esto también le ayudará a decidir la forma de involucrar a los investigadores en la historia. Se presentan dos opciones distintas: como contrabandistas o como un equipo de la Universidad Miskatonic.

Contenidos de la aventura

1. **Trasfondo:** La historia de Blackwater Creek y sus habitantes.
2. **Involucrando a los investigadores:** Se ofrecen dos motivos por los que un grupo de investigadores acudiría a Blackwater Creek.
3. **Nueve localizaciones:** Los jugadores pueden abordarlas en cualquier orden:

- ⊙ Localización 1: Blackwater Creek
- ⊙ Localización 2: La granja Jarvey
- ⊙ Localización 3: El campamento Roades
- ⊙ Localización 4: El arroyo
- ⊙ Localización 5: El bosque
- ⊙ Localización 6: La excavación
- ⊙ Localización 7: El lecho seco del arroyo
- ⊙ Localización 8: La granja Carmody
- ⊙ Localización 9: La cueva

4. **Conclusión:** Consejos para concluir la aventura.

5. Apéndices:

- ⊙ El Don de la Madre: Reglas sobre cómo el whisky, el agua y el territorio afectan a los investigadores.
- ⊙ Monstruos y PNJs: El reparto de Blackwater Creek.
- ⊙ Ayudas de juego.
- ⊙ Reunión con el Profesor McTavish: La escena inicial si se elige la opción de la Universidad Miskatonic.
- ⊙ El informe de los contrabandistas: La escena inicial si se elige la opción de los contrabandistas.
- ⊙ Investigadores pregenerados para la opción de los contrabandistas.

TRASFONDO

Cade's Rest (El Descanso de Cade)

El asentamiento de Cade's Rest fue fundado en 1660 por Ezekiel Cade, que condujo a un pequeño grupo de cuáqueros, incluyendo a su propia familia, fuera de Boston para evitar la persecución a la que les sometían los puritanos. Se dirigieron al norte y siguieron el Río Miskatonic hacia el interior para acabar deteniéndose a los pies de unas colinas, cerca de lo que un día sería Dunwich. 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 con las que se relacionaban en mucho tiempo dispuestas a comerciar con ellos. 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 humanos al mismo tiempo.

Cade huyó gritando y desapareció durante varios meses. Cuando regresó, lo hizo en un bote, cargado con barriles de pólvora y acompañado de unos matones a sueldo. Para espanto de sus pacíficos seguidores, lideró la destrucción de los Sicaiook y utilizó la pólvora para desplomar la cueva. Entonces, Cade ordenó a sus mercenarios que se encargaran de sus antiguos seguidores, creyéndolos corrompidos a todos.

Habiendo completado su macabra obra, Cade regresó a Boston. Con el tiempo, descubrió que también él había sido tocado por el Don de la Madre. Evitó toda compañía humana, adquiriendo la fama de leproso, y finalmente fue expulsado de Boston. Regresó a los oscuros bosques del Valle de Miskatonic para no volver a ser visto jamás.

La excavación

Hace cuatro meses aproximadamente, el Doctor Henry Roades, asociado del profesor de arqueología de la Universidad Miskatonic de Arkham, Massachusetts, lideró una pequeña expedición, formada casi en su totalidad por estudiantes, a un yacimiento en las afueras de Blackwater Creek. Basándose en una vasta labor de documentación, creía que el yacimiento era la ubicación de Cade's Rest, un primitivo asentamiento colonial del Valle de Miskatonic que se había malogrado por motivos desconocidos, convirtiéndose en el origen de varias leyendas locales. Roades esperaba encontrar pruebas que le permitieran descubrir la verdadera historia del asentamiento.



o que Roades había descubierto realmente era el Útero de la Tierra, una fracción de una deidad de los Mitos (Shub-Niggurath) olvidada y atrapada en el interior de una cueva desde hace mucho tiempo. Roades decidió que la única forma de proceder era cancelar la expedición, enviar a su equipo de vuelta a Arkham y restringir la exploración de la cueva a él mismo y a su esposa, Abigail. Ya no se trataba de un asunto arqueológico: habían encontrado un lugar sagrado y necesitaba comprender sus misterios.

Le dijo a los estudiantes que Roades había encontrado un documento en la ciudad que afirmaba que los colonos de Cade simplemente regresaron a Boston, demostrando así que las leyendas no tenían ningún fundamento. Roades pidió a los estudiantes que regresaran a la universidad mientras él se encargaba de unos últimos asuntos en la zona. Eso fue hace más de tres meses.

Dos semanas después, envió una carta (**Ayuda de juego de Blackwater nº1**) al Dr. McTavish, el director de la facultad de arqueología, contándole que había tenido algunas complicaciones; sin embargo, Abigail y él regresarían tan pronto como fuera posible. Las auténticas complicaciones eran que Abigail había sido víctima del Útero de la Tierra y se había fusionado con él, y que Roades estaba a punto de perder el juicio. Se debata entre intentar salvar a su esposa y adorarla como una diosa, pero regresó a su campamento para considerar estos asuntos.

Antes de que Roades encontrara una forma de resolver el problema, los hermanos Carmody pensaron que estaba fisionando y lo secuestraron con la intención de descubrir qué se traía entre manos. Desde entonces ha estado atado en su bodega. El Don de la Madre, la mutación causada por la exposición al fluido que mana del Útero de la Tierra, le ha sustentado y ha evitado que muriera a causa de la herida de bala que sufrió durante su secuestro y de los abusos que ha padecido desde entonces.

Cuando Abigail se fusionó con el Útero de la Tierra, revitalizándolo, el manantial que nacía en la cueva comenzó a manar de nuevo, con Abigail como su fuente. El fluido no es simple agua, es el fluido amniótico de Shub-Niggurath, empleado para concebir monstruos. El arroyo vuelve a discurrir como es debido por primera vez en más de doscientos cincuenta años. El fluido que surge de la cueva arrastra fragmentos de la diosa que hay en su interior, y ha estado transformando todo lo que toca durante los últimos tres meses.

Cuando los hermanos Carmody descubrieron que el arroyo estaba fluyendo otra vez, cavaron surcos de regadío hasta sus campos de maíz, y descubrieron que, de repente, los cultivos crecían más rápido y con más fuerza que ninguna otra cosa que hubieran visto jamás. Desde entonces, tanto ellos como el maíz han quedado totalmente mancillados por el Don de la Madre y su mácula se ha propagado aún más lejos mediante el whisky que destilan.

El agua que pasa por las acequias y el dique se ha filtrado hacia el bosque que hay más allá, y este también está empezando a transformarse. Blackwater Creek está empezando a convertirse en un lugar muy peligroso de visitar.

AYUDA DE JUEGO DE BLACKWATER Nº 1

CARTA DE HENRY ROADÉS A MCTAVISH (UNIVERSIDAD MISKATONIC)

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. Preveo 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

Cronología de los acontecimientos (1926)

- ⑨ **17 de mayo:** El Dr. Roades, en compañía de su esposa y sus estudiantes, monta una excavación en las afueras de Blackwater Creek.
- ⑨ **13 de junio:** Roades escribe el borrador de una carta que no llega a enviar. (**Ayuda de juego de Blackwater nº2**, se puede encontrar en la granja de Jarvey).
- ⑨ **15 de junio:** Roades dinamita la entrada a la cueva y descubre el Útero de la Tierra.
- ⑨ **17 de junio:** Roades manda a sus estudiantes de vuelta a Arkham.
- ⑨ **20 de junio:** Abigail se fusiona con el Útero de la Tierra.
- ⑨ **22 de junio:** Roades escribe a McTavish para apaciguarle (**Ayuda de juego 1**). Mientras tanto, los hermanos

Carmody notan que el arroyo vuelve a correr y el efecto que tiene en sus cultivos.

- ⑨ **5 de julio:** los hermanos Carmody secuestran a Roades.
- ⑨ **24 de septiembre:** comienza la aventura.

Involucrando a los investigadores

A pesar de que esta aventura ha sido concebida para reunir a un nuevo grupo de investigadores, también es posible involucrar a un grupo pre-existente.

Si estás creando personajes con un nuevo grupo de jugadores, asiste a los jugadores durante el proceso de creación. Los jugadores novatos entenderán mejor las reglas y a sus investigadores si pasan por ese proceso. Date cuenta de que la «ruta de acceso» (véase a continuación) que elija el Guardián determinará la premisa que se dará a los jugadores antes de que creen sus investigadores.

Reparte hojas de personaje y habla con los jugadores durante el proceso, paso a paso. Anímalos a hablar entre ellos acerca de sus personajes y a que se diviertan creando trasfondos y relaciones.

Anota el nombre de los investigadores, su Apariencia (APA), Crédito y cualquier aspecto destacable de su trasfondo para que puedas consultarlo durante el juego.

El Guardián puede elegir entre cualquiera de estas rutas de acceso para los investigadores.

OPCIÓN UNO: FACULTAD MISKATONIC

Esto es lo más tradicional en *La llamada de Cthulhu*, la opción en la que los investigadores son perseverantes individuos del entorno universitario enviados a resolver las desapariciones del Profesor Roades y su esposa. En este caso, lo más importante es que algunos de los investigadores deberían tener lazos con la Universidad Miskatonic y/o ser amigos de Henry o Abigail Roades.

Si te decantas por la opción de la Universidad Miskatonic, lee lo siguiente en voz alta:

Hace unos meses, el Profesor Henry Roades llevó a cabo una expedición arqueológica de la Universidad Miskatonic en el pequeño asentamiento de Blackwater Creek, en la región de Massachusetts del Valle de Miskatonic. La mayor parte de la expedición ha regresado; sin embargo, el Profesor Roades y su esposa, Abigail, todavía se encuentran en el yacimiento. A pesar de que el Profesor Roades ha enviado una carta a su director de departamento en la que explica su ausencia, la preocupación aumenta, sobre todo ahora que está a punto de comenzar el nuevo año académico. El hecho de que Roades no haya respondido ninguna correspondencia posterior no está ayudando. El Profesor Ernest McTavish, director del Departamento de Arqueología, ha pedido a algunas personas que vayan a Blackwater Creek, se aseguren de que Henry y Abigail se encuentran bien y regresen a Arkham tan pronto como puedan.

Tu investigador debería ser un miembro de la facultad, estudiante o amigo de la familia Roades o, teniendo en cuenta que los estudiantes han informado de la presencia de algunos tipos desagradables en la zona, un detective privado o un profesional contratado.

OPCIÓN DOS: CONTRABANDISTAS

La segunda opción proporciona un planteamiento alternativo y utiliza investigadores que operan al otro lado de la ley. Juntos, viajan hasta Blackwater Creek en pos de un suministro de licor de contrabando; un curso de acción que hará que se involucren rápidamente en la trama.

Declan McBride es un contrabandista que lleva un año intentando hacerse con un buen pellizco del comercio ilegal de alcohol en Boston. Su principal rival ha sido Michael Whelan, que ha estado importando whisky de maíz de algún lugar del Massachusetts rural y volviendo a embotellarlo como si fuera whisky irlandés. Últimamente la calidad del whisky de Whelan ha mejorado tanto que McBride ha decidido que necesita hacerse con la operación.

McBride ha estado disfrutando de un golpe de suerte y ahora necesita algo de ayuda para poder mantenerlo. Aquí es donde entran en juego los investigadores.

Si te decantas por la opción de los contrabandistas, lee lo siguiente en voz alta:

Habéis sido enviados a una comunidad rural de Massachusetts para buscar productores de whisky de contrabando y garantizar el suministro para Declan McBride, un capo afincado en Boston. Puede que seas alguien en quien McBride confía y al que puede recurrir, o un profesional bien avalado. McBride quiere reunir un grupo que sea capaz de plantear una oferta comercial y respaldarla con amenazas si fuera necesario, y que además se trate del tipo de personas capaces de cuidar de sí mismas si las cosas se pusieran feas. También se hace un llamamiento a todos aquellos que estén capacitados para el espionaje y a cualquiera que conozca bien el Valle de Miskatonic, especialmente la zona próxima a Dunwich.

Puede que se trate de un grupo pre-existente de investigadores, en cuyo caso los jugadores y tú deberéis elaborar alguna historia que les relacione con McBride, o de un grupo nuevo que se haya formado con este propósito.

Al final de la aventura se proporcionan seis personajes pregenerados para la opción de los contrabandistas; véase **Investigadores de ejemplo** (páginas 41-43). Distribúyelos entre los jugadores para que los utilicen o como fuente de inspiración para personajes nuevos. Los jugadores deben tener la libertad de modificar a estos investigadores para que se ajusten a sus preferencias.

Si estás creando investigadores para esta aventura, el hecho de tener vínculos con la zona, con uno de los hermanos Carmody o incluso con Dick Sprouston añadirá algo de dramatismo. Tal vez uno de los investigadores recibiera un disparo de Damien

Carmody cuando este era un matón de Whelan, o que otro fuera arrestado por Sprouston cuando este era un policía en Arkham. El hecho de que uno o varios investigadores tengan un vínculo con Henry o Abigail Roades (tal vez como amigo, compañero del ejército en la Gran Guerra o antiguo estudiante) creará una dinámica más rica una vez se manifieste su conexión.

PUNTO DE PARTIDA

Si te has decantado por la opción del equipo universitario, utiliza **Un encuentro con el Profesor McTavish** (véase **Apéndices**) como escena inicial. Como los investigadores comenzarán en la Universidad, los jugadores podrán documentarse un poco antes de emprender su viaje. Tendrán acceso a la última carta de Roades (**Ayuda de juego de Blackwater nº1**) y podrán encontrar algunos datos sobre la historia de Cade (**Ayuda de juego de Blackwater nº6**) superando una tirada de Buscar libros. Una vez los investigadores hayan terminado sus preparativos, traslada la acción a su llegada a las afueras de Blackwater Creek (**Llegada a Blackwater Creek**).

Si has elegido la opción de los contrabandistas, utiliza **El informe de los contrabandistas** (véase **Apéndices**) como escena inicial. Después, a no ser que los personajes deseen hacer algo primero, procede a Blackwater Creek (véase **Llegada a Blackwater Creek**). No representes cada paso: límitate a hacer una descripción del viaje y procede a la llegada a las afueras de Blackwater Creek. Permite que los investigadores exploren un poco la localidad, que conozcan algunos PNJs y que se topen con Sprouston. Sprouston querrá descubrir todo cuanto pueda acerca de los investigadores. Asegúrate de que uno o varios vecinos mencionan la expedición y el campamento de Roades para depositar esta información en la mente de los jugadores y recuperarla más adelante.

NOTA PARA EL GUARDIÁN: CREAR TENSIÓN

Acude allí donde conduzcan los intereses de los investigadores en lugar de dirigir el juego hacia cualquier narración predeterminada. A medida que avance la historia, intenta que aumente la tensión. Aquí se dan algunas ideas por si no se te ocurriera qué hacer o por si los jugadores empezaran a dar palos de ciego:

- Ⓢ El Don de la Madre comienza a manifestarse en los investigadores.
- Ⓢ Los Carmody escuchan hablar de los investigadores y acuden en su busca.
- Ⓢ El Profesor Roades escapa de los Carmody y busca protección en los investigadores.
- Ⓢ Los investigadores conocen a un vecino que teme por su vida y les cuenta algunos secretos (sobre Sprouston, los Carmody o Roades) a cambio de ayuda.
- Ⓢ Sabotean o roban el vehículo de los investigadores.

LOCALIZACIÓN I: LA LOCALIDAD DE BLACKWATER CREEK

Llegada a Blackwater Creek

Blackwater Creek se encuentra al este de Dunwich, siguiendo una carretera comarcal. La ruta menos inhóspita desde Arkham o Boston lleva más de un día de viaje por las carreteras secundarias y caminos polvorientos del Valle de Miskatonic. La calidad de las carreteras hace que en algunas ocasiones la conducción sea difícil, ralentizando el viaje significativamente. Cuanto más se adentren los investigadores en el valle, más rústicos e inhóspitos serán los escasos asentamientos con los que se encontrarán. Puede que quieras plantear un encuentro con algunos vecinos hostiles para crear tensión y asegurarte de que los investigadores entiendan que no son bienvenidos.

Cuando atraviesen un paso entre las Colinas de Dunwich hasta el Río Miskatonic, solicita una tirada Difícil de **POD**. Cualquier investigador que tenga éxito creará escuchar una especie de latido rítmico que se propaga por la tierra, lento y grave, justo en los límites de su percepción. Sus sentidos lo racionalizarán como un sonido, pero esta percepción es algo mucho más profundo. Se produce un latido cada cuarenta segundos. Se trata de la fuerza vital de la entidad que hay en el Útero de la Tierra, que toca a todos los seres vivos de la región.

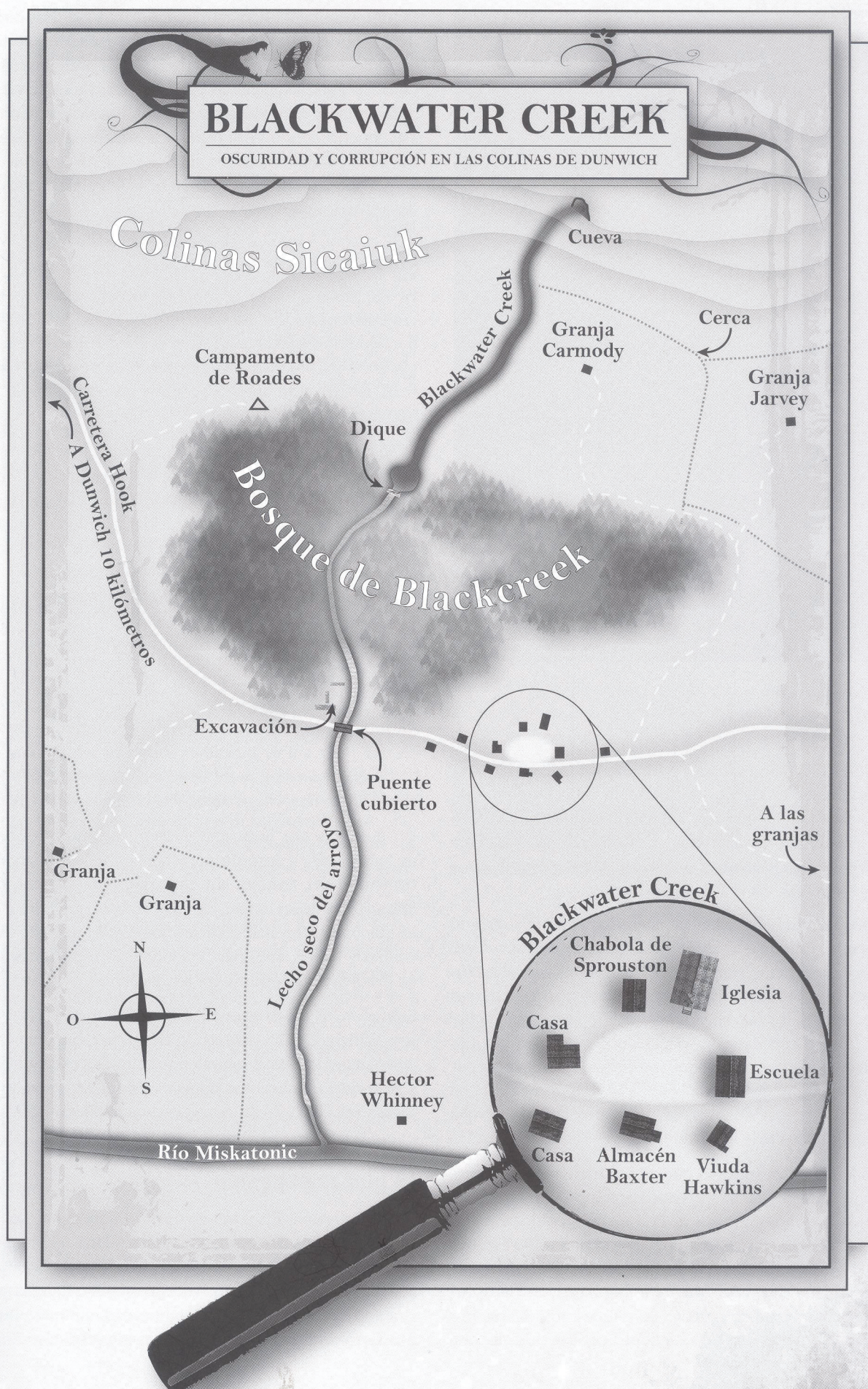
Si los investigadores no hacen otros planes, cuando lleguen a Blackwater Creek estará anocheciendo. Esto significa que habrá oscurecido por completo antes de que puedan llevar a cabo cualquier exploración. Si los investigadores son contrabandistas, esto significa que se enfrentarán al dilema de ir a la granja Carmody en la oscuridad o encontrar algún lugar donde pasar la noche. Con el cielo encapotado, la noche será tan negra como el carbón.

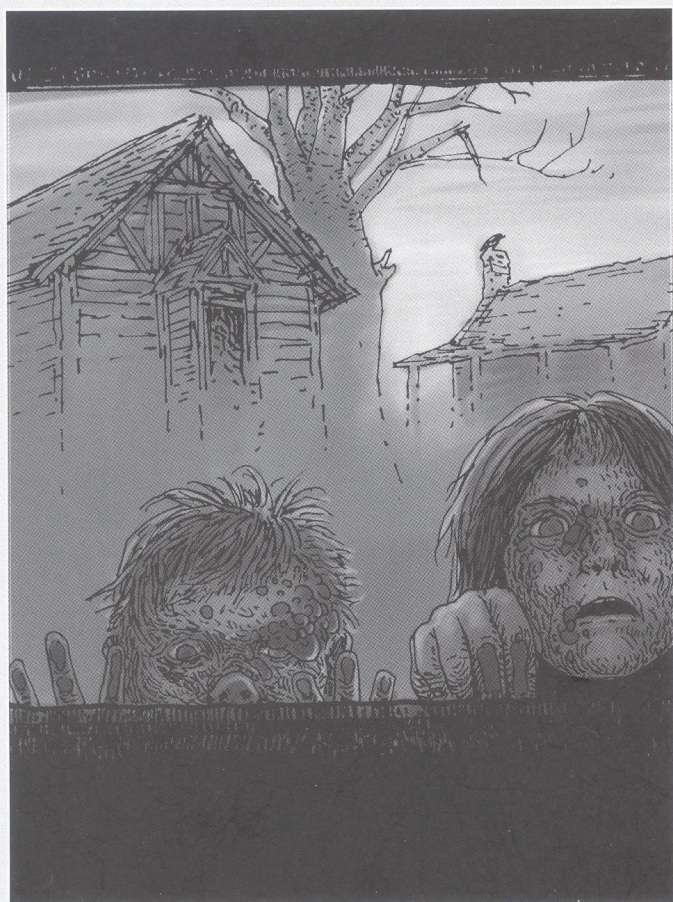
NOTA PARA EL GUARDIÁN: LOS EFECTOS DE LA MADRE

De ahora en adelante, cualquier investigador que entre en contacto con la Madre podrá escucharla de vez en cuando, llamándole con la voz de su propia madre. También soñará con su madre durante la noche, y la sentirá como una presencia envolvente y empalagosa. Si los investigadores llegaran a encontrarse totalmente perdidos y sin saber cómo continuar, el sonido de la llamada de la Madre les podrá conducir hasta la cueva.

Encuentros en el camino

Los investigadores podrán encontrarse con dos vecinos en su camino por la deteriorada carretera hacia Blackwater Creek. Si necesitas un perfil para estos PNJs, utiliza las características de los vecinos de Blackwater Creek que se proporcionan en los **Apéndices**.





JOHN MERRITT

John Merritt es un veterinario con consulta en Dunwich. También atiende a las comunidades agrícolas de la zona circundante, viajando en una pequeña camioneta. Ha cumplido cincuenta y pocos y tiene una cara rubicunda y una tupida barba blanca. Últimamente, el carácter alegre de Merritt se ha agriado por algunas de las cosas que ha visto en Blackwater Creek, y cada vez es más reacio a visitar la localidad.

Merritt aparecerá saliendo del pueblo en su camioneta cuando se acerquen los investigadores; lo ideal sería que esto sucediera cuando se detuvieran a examinar una de las otras localizaciones. Se detendrá para saludar a los forasteros y preguntarles si se han perdido. Si los investigadores le pidieran consejo sobre un lugar dónde hospedarse en el pueblo, les sugerirá que hablen con los Jarvey, ya que cree que son las personas más decentes del pueblo. También hablará bien de la viuda Hawkins, una buena mujer temerosa de Dios, pero está preocupado porque hace tiempo que nadie la ha visto.

Si se le piden detalles sobre lo que está ocurriendo en el pueblo, Merritt compartirá su preocupación por una infección desconocida. Muchos animales de la zona han tenido camadas que han nacido muertas o deformes. Merritt jura que algunos de ellos nacieron podridos o al menos cubiertos de moho. El ganado en general ha estado bastante inquieto y se han producido una cantidad considerable de ataques a granjeros por parte de vacas y cerdos que hasta ahora habían sido dóciles.

El problema ha llegado al extremo de que algunos de los granjeros están matando y quemando a su ganado, creyéndolo demasiado corrompido como para ser de utilidad. Merritt no tiene ninguna explicación para esto, más allá de atribuirlo a alguna enfermedad desconocida. Admitirá a regañadientes que está desconcertado por la aparente «inteligencia» que cree haber visto en algunos de los animales que ha atendido. Tiene la apremiante esperanza de que la infección permanezca contenida en Blackwater Creek.

HECTOR WINNEY

Hector es un hombre delgado, de ropa desaliñada y prematuramente envejecido que vive en una tosca estructura de madera, lona y chatarra cerca de la orilla del río, al sudoeste de la plaza del pueblo. Pasa sus días cazando, pescando y bebiendo, y a menudo se le puede encontrar desmayado en los lugares más insospechados.

Si Hector escucha el sonido de un vehículo a motor acercándose a su campamento, correrá a la carretera para darle el alto. Tiene caza y pescado fresco para vender y siempre está buscando dinero para comprar whisky. Cuando descubra que los investigadores son forasteros en la región, querrá conversar con ellos para obtener noticias del mundo más allá del Valle de Miskatonic, y estará dispuesto a compartir lo que sabe de Blackwater Creek y sus alrededores.

A pesar de que le entusiasma el whisky, Hector no tocará nada que haya sido fabricado por los hermanos Carmody. Lo probó una vez y jura que después de eso su cabeza estuvo plagada de sonidos de una mujer llorando y sollozando durante días. Hector intercambia pescado y caza por whisky con otros fabricantes de alcohol ilegal de la región, pero se está poniendo difícil encontrar whisky saludable en Blackwater Creek.

Un domingo por la mañana, Hector acudió a la iglesia donde hablaba Dick Sprouston. Hector no recuerda gran cosa del contenido del sermón; sin embargo, todavía tiene miedo de Sprouston y de los demás vecinos. Todo lo que Hector recuerda es que Sprouston habló de su madre y de que ella vive en las colinas y tiene planes para la ciudad. Le asustó más lo que vio en los ojos de Sprouston que sus palabras.

Si una de los investigadores es Lulu Winney, Hector es su padre. La bebida le ha convertido en una sombra del hombre que ella recuerda, pero él estará encantado de ver a su hija. Hector solo conoce a Lulu como Louise, y estará desesperado por conseguir que ella le dé dinero o le saque de Blackwater Creek.

La plaza del pueblo

Llamar pueblo a Blackwater Creek es muy generoso. Tiene algunos servicios básicos, un almacén y una iglesia, pero a excepción de unas pocas cabañas, la mayor parte de la población procede de las granjas que rodean la zona. La iglesia da a los vecinos cierta sensación de comunidad, aunque últimamente muchos vecinos se dedican a sus propios asuntos.

Lo que pasa por plaza del pueblo no es más que un solar embarrado rodeado de unos edificios rústicos de madera. Perros salvajes y niños semidesnudos corretean por ahí, haciendo ruido y travesuras. En el aire hay un ligero olor a fruta podrida, sin un origen aparente. El cielo se está oscureciendo y está empezando a caer una llovizna helada.

NOTA PARA EL GUARDIÁN: DIRIGIR LA ATENCIÓN DE LOS JUGADORES

Los jugadores percibirán Blackwater Creek a través de las palabras que utilices para describirlo. Si no mencionas algo, los jugadores no sabrán nada al respecto. Si mencionas algo, los jugadores se centrarán en ello. A veces, las cosas en las que se fijan los jugadores son pertinentes en la aventura y a veces no lo son. Intenta encontrar un equilibrio entre dirigir a los jugadores mediante tus palabras y seguirles allí donde vayan; esta combinación requerirá algo de rapidez y creatividad por tu parte, pero serás recompensado con algunos momentos interesantes e inesperados y, en última instancia, con una buena historia.

Los niños de la localidad

Como la mayoría de los vecinos, los niños han sido tocados en cierto grado por el Don de la Madre. Tiene pústulas y llagas que rezuman un pus negruzco y que huelen a fruta podrida, normalmente en las axilas o las encías. Superar una tirada de **Descubrir** permitirá que un investigador advierta la infección.

Una interacción exitosa con los niños de la localidad deberá proporcionar información de utilidad. La naturaleza exacta de esa información dependerá de las preguntas que se hagan. Si se pregunta a un niño por el Sr. Sprouston, él o ella admitirán que el sheriff ya no habla mucho de Jesús, ya que dice que la Madre es real y vive dentro de todos nosotros.

Dos de los niños, un hermano y una hermana llamados Jack y Gertie Hearne, están sentados bajo el alero del Almacén Baxter. Jack agarra una jarra de agua turbia, espesa de sedimentos, y Gertie está metiendo una lombriz dentro. Los dos tienen una expresión grave y severa, y observan lo que ocurre con una fascinación cautivadora. En la jarra, unas pequeñas motas blancas se mueven en el agua y se acumulan lentamente alrededor de la lombriz. La lombriz se agita durante unos minutos, pero acaba por desaparecer dentro de la masa de partículas. Al final no queda nada, y las motas se dispersan nuevamente. Si un investigador les pregunta por el origen de ese agua, los niños dirán que la sacaron del arroyo, poco más arriba del nuevo dique.

La iglesia

Aparte del almacén, la única gran estructura que hay en la plaza es la iglesia. Se trata de un edificio tosco de madera de una sola planta que contiene un gran salón y una pequeña oficina con

NOTA PARA EL GUARDIÁN: INTERACCIÓN CON LOS NIÑOS

Representa la interacción entre los niños y los investigadores, pero intenta evitar que los niños entreguen la información por voluntad propia. Para conseguir cualquier cosa útil de un niño, el jugador deberá hacer una tirada de dados:

- ⑨ Si el investigador está intentando ganarse al niño mediante algún ardid, utiliza la habilidad **Charlatanería**.
- ⑨ Si el investigador está intentando ganarse al niño haciéndose su amigo, utiliza la habilidad **Encanto**.
- ⑨ Si el investigador es agresivo con el niño, utiliza la habilidad **Intimidar**.
- ⑨ Si el investigador está utilizando argumentos racionales para persuadir al niño, utiliza la habilidad **Persuasión**.

Solicita al jugador que esté llevando la voz cantante una tirada de la habilidad apropiada que requiere un éxito Normal. Si hay más de un investigador hablando, permite que tire más de uno.

Si estás utilizando la regla opcional de gasto de puntos de Suerte, recuerda preguntar a los jugadores si desean gastar puntos de Suerte para convertir su tirada en un éxito (cada punto de Suerte gastado reducirá el resultado de su tirada en uno).

Si un investigador intenta sobornar a uno de los niños del pueblo con caramelos, el Guardián podrá otorgar un dado de bonificación a su tirada de habilidad. Como forma de ilustrar la amenaza que impregna Blackwater Creek, puede que quieras permitir que los investigadores vean cómo unos abusos atacan al niño poco después. Si no se les detiene, pegarán al niño y correrán con el soborno.

dos alacenas: una contiene libros de oración y la otra artículos de limpieza. Hay los suficientes bancos de madera para acomodar a cincuenta personas y un atril con una biblia polvorienta encuadrada en cuero que reposa sobre él. La madera de los bancos está salpicada de manchas de pus negro que exudan los vecinos mientras se sientan en la iglesia.

La oficina está igualmente polvorienta, con abundantes telarañas sobre las ventanas y en las esquinas. En la oficina no hay rastro de ninguna nota, libro ni vestiduras.

La cabaña de Hawkins

En los límites de la plaza del pueblo hay varias cabañas. Una de ellas está abandonada. Solía pertenecer a la viuda Hawkins hasta que esta empezó a manifestar sus inquietudes sobre los cambios que estaba sufriendo el pueblo. Hace un mes, Sprouston y sus leales seguidores la llevaron al Útero de la Tierra (la cueva)

y la ofrecieron en sacrificio, entregando su cuerpo para alimentar la creciente masa de carne. Desde entonces, su cabaña ha estado vacía.

La ropa y las pertenencias de la viuda Hawkins siguen estando en el interior, incluyendo una escopeta oxidada del calibre 20 escondida bajo su cama. En la sala principal se pueden encontrar una biblia y varios panfletos religiosos, así como una gran cruz de madera colgada en la pared. Superar una tirada de **Descubrir** revelará unas manchas de sangre y arañazos en el suelo del dormitorio.

Ninguno de los vecinos que conocen el destino de la viuda Hawkins hablará de ello, aunque los Jarvey y Hector Winney la conocían bien y están preocupados por su bienestar. El «Sheriff» Sprouston les ha dicho que está haciendo todo lo posible por descubrir qué le ocurrió a Hawkins, pero ninguno de ellos le cree.

Como esta cabaña está abandonada, supone una oportunidad para aquellos investigadores que busquen dónde pasar la noche. Dick Sprouston les hará una visita en cuanto uno de los vecinos vea que hay actividad en la cabaña y su aproximación inicial será tratarles como intrusos o ladrones e intentar echarles, convocando a algunos de los vecinos para que le ayuden si fuera necesario.

La cabaña de Sprouston

La otra cabaña pertenece a Dick Sprouston. Es la más grande de las dos y consta de una sala de estar con una gran mesa de madera y algunos trofeos de caza en las paredes, un dormitorio sencillo y una cocina con un fogón encendido. También hay una mención del departamento del Sheriff de Arkham colgada en la pared de la sala de estar. El porche delantero mira a la plaza y tiene una mecedora. Cuando lleguen los investigadores, Sprouston estará sentado fuera, sorbiendo un poco de whisky de una taza de latón. Siempre que está fuera mantiene un rifle de caza apoyado junto a la silla.

Si los investigadores no le abordan, Sprouston se limitará a observarles desde su porche. Si se presentan, su actitud será amistosa, aunque precavida, y les invitará a tomar un trago con la intención de descubrir qué es lo que buscan en Blackwater Creek (véase «**Sheriff**» **Dick Sprouston**, en la página siguiente). La bebida que les ofrecerá es whisky de la granja Carmody; tiene una caja en la cocina. Todos los investigadores que beban deberán hacer una tirada del Don de la Madre (véase la página 30).

Almacén Baxter

El almacén es un edificio grande de una sola planta, con una tienda en la fachada y la oficina y la vivienda de Baxter en la parte trasera.

Al ser la única tienda de la región, está bien provista de artículos de primera necesidad, desde grano hasta tejidos, armas

y municiones. Hay varios barriles de maíz de la región en exposición. Si alguien ha oído o probado previamente el whisky de Sprouston, McBride o Whelan, un breve examen de estos barriles revelará el mismo olor suave a fruta podrida.

Baxter guarda un par de cajas del whisky local en su oficina; beberlo obligará a hacer una tirada del Don de la Madre (página 30).

NOTA PARA EL GUARDIÁN: EMPLEO DE DADOS PARA ESTABLECER LA REACCIÓN DE BAXTER A LOS INVESTIGADORES

Establece la reacción de Baxter a los investigadores tirando 1D100 y comparando el resultado con la **APA** o el **Crédito** del investigador en cuestión (utilizando el mayor de los dos). Un resultado igual o menor que cualquiera de ellos provocará una reacción positiva de Baxter. Si no, no se mostrará muy comunicativo con el investigador. Otro investigador podrá intentar hacer una tirada de **Charlatanería**, **Persuasión**, **Encanto** o **Intimidar** para hacer hablar a Baxter.

NATHANIEL BAXTER

Nathaniel Baxter es el propietario del Almacén Baxter, la única tienda de Blackwater Creek. Es un hombre anciano y beligerante que considera a sus clientes una molestia. Está al tanto de lo que ocurre en el pueblo, y conoce la historia y las leyendas locales mejor que cualquier otro. Tras algunas conversaciones con el Profesor Roades, Baxter conoce la historia de Cade's Rest (**Ayuda de juego de Blackwater nº6**), y podrá contársela a los investigadores si le convencen de ello.

Teniendo en cuenta que los únicos extraños que ha habido recientemente en el pueblo fueron los miembros de la expedición Roades, Baxter preguntará a cualquier recién llegado si también forma parte de la universidad. A pesar de que a Baxter no le caían muy bien Roades ni los de su equipo, gastaron bastante dinero en la tienda, y Baxter tiene la esperanza de que los recién llegados también necesiten sus servicios. Si se le menciona, Baxter hablará de Roades y dirá que no se le ve por ahí desde primeros de Julio. Si alguien pregunta si Roades compró algo inusual, Baxter recordará haber pedido algo de dinamita por encargo especial de Roades hace unos tres meses y haber escuchado explosiones en las colinas al norte de la ciudad unos días más tarde.

NOTA PARA EL GUARDIÁN: BAXTER

Representa a Baxter como desees e improvisa sus diálogos libremente; no todo lo que dicen los PNJs tiene que ser cierto y bien podría exagerar. Es un vendedor y está acostumbrado a regatear y chismorrear.

«Sheriff» Dick Sprouston

El «Sheriff» Dick Sprouston es lo más parecido a un representante de la ley que hay en Blackwater Creek, pero no tiene un cargo oficial, sino que depende de la reputación de la que goza en la comunidad. Su autoridad está reforzada por haber sido el predicador laico de la iglesia durante los últimos años. Durante los últimos dos meses, sus sermones se han ido desviando del evangelio y ha empezado a hablar cada vez más de la «Madre» de las colinas y de la sanación y la transformación que acompañan a su amor. A medida que algunos vecinos han sido tocados por el Don de la Madre y que otros han sentido la presencia de algo inmenso y maravilloso entre ellos, el mensaje de Sprouston ha sido mejor recibido por la congregación.

En cuanto los investigadores lleguen al pueblo, Sprouston intentará hacerse amigo de ellos. La forma en que se desarrolle la escena dependerá de la motivación de los investigadores:

Si los investigadores pretenden expulsar a los hermanos Carmody del pueblo o investigar sus actividades, Sprouston actuará como un agente del orden, listo y dispuesto a ayudar (indirectamente) a cualquiera que lo intente (y pretenderá creer que los investigadores no tienen planes a largo plazo respecto a la granja).

Si los investigadores insisten en que quieren que los hermanos Carmody sigan estando al cargo de la granja, Sprouston se echará atrás, diciendo que no tiene nada contra ellos pero que preferiría hacer negocios con los investigadores, ya que es evidente que se trata de profesionales. También les advertirá que los hermanos no son dignos de confianza, y se volverá contra los investigadores a la primera oportunidad que se le presente.

Si los investigadores no saben gran cosa acerca de los Carmody, Sprouston les recomendará no hacerles una visita, y a la vez intentará despertar su curiosidad para que hagan justo lo contrario.

Sprouston no ofrecerá ningún apoyo directo a los investigadores si estos le dicen que van a hacerse con la granja, aunque les proporcionará información acerca de la disposición de la granja y de los campos, así como del número de personas que hay allí y el tipo de armas que tienen.

Si parece que los investigadores pretenden encargarse de los Carmody, Sprouston permitirá que esto suceda y después se encargará de ellos. Tan pronto como los investigadores se dirijan a la granja, reunirá a media docena de seguidores (utiliza las características de los **Vecinos de Blackwater Creek**) y esperarán en la carretera que hay entre la granja y el pueblo. Si los investigadores regresan por ese mismo camino, los seguidores intentarán capturarlos con vida para poder ofrecerlos en sacrificio a la Madre. Harán esto amenazando a los investigadores a punta de pistola e intentando convencerlos de que se rindan bajo el pretexto de arrestarlos por contrabando. Si esto tiene éxito, los seguidores atarán a los prisioneros y los conducirán hasta la cueva para que sean devorados por la criatura que una vez fue Abigail Roades.



Deberían tener multitud de oportunidades de escapar durante el camino, gracias a unas ataduras flojas y a captores distraídos que han enloquecido por el Don de la Madre.

Si en cualquier momento los investigadores mencionan a Sprouston que pretenden explorar la cueva, este decidirá que son rivales por el amor de la Madre y que deben ser destruidos. Sprouston reunirá a sus seguidores y les esperará fuera de la cueva, con sus hombres dispuestos para disparar a los investigadores nada más verles. También saboteará primero su coche o su camión, golpeando el motor con un mazo.

En cualquier caso, si los investigadores intentan escapar de la secta utiliza las reglas de persecuciones.

NOTA PARA EL GUARDIÁN: FORZAR LA TIRADA

Durante la discusión con Sprouston, puede que los jugadores hagan tiradas de habilidad para apoyar sus argumentos, tal vez **Persuasión** o **Psicología**. Si fracasan, recuerda dar a los jugadores la oportunidad de forzar la tirada. Prepárate para subir las apuestas con una consecuencia negativa si los jugadores fallan una tirada forzada: puede que Sprouston se ofenda y le pida al investigador que abandone el pueblo o puede que exponga algún siniestro secreto personal que solo conozcan los investigadores que la Madre habrá susurrado a su mente.

Baxter sabe que Roades estaba teniendo problemas con los hermanos Carmody, pero eso no es raro. Teniendo en cuenta que no se ha visto a Roades desde hace más de dos meses, a Baxter le preocupa que podría haber sido víctima de los Carmody.

Si se preguntara a Baxter por alojamiento en Blackwater Creek, se reiría a carcajadas y diría «¿Acaso parece este el tipo de pueblo que tendría un hotel finolis?». Sin embargo, mencionará que a veces los Jarvey aceptan visitantes, y les dará indicaciones para llegar a su granja.

LOCALIZACIÓN 2: LA GRANJA JARVEY

La granja Jarvey se encuentra al este de la propiedad de los Carmody, y se accede a ella por un camino polvoriento que también cumple las funciones de linde con los campos de los Carmody. Hay un modesto campo de trigo que bordea los maizales de la granja Carmody y una pastura que se utiliza para pastorear el ganado. Los Jarvey también crían cerdos y algunos pollos.

Malcolm y Edith Jarvey son una pareja de ancianos que han estado al cargo de esta granja durante los últimos cuarenta años. Su hijo mayor, Theodore, también vive y trabaja en la granja, así como tres jornaleros a tiempo completo.

A pesar de que la granja Jarvey no es precisamente una casa de huéspedes, suelen acoger a los visitantes esporádicos de Blackwater Creek; y no es que el pueblo reciba muchas visitas. Solo tienen un dormitorio libre, aunque otros visitantes adicionales pueden dormir en balas de heno en el granero. Edith Jarvey prepara las comidas, y son buenas, abundantes y caseras.

La granja está lo bastante lejos del sistema de riego que instalaron los Carmody como para que la contaminación por el fluido del arroyo sea menor, pero sigue siendo la suficiente como para tener algunos efectos. A pesar de haber cosechado hace un mes, el trigo está empezando a crecer otra vez en el campo y parte del ganado se está comportando de forma agresiva.

Cuando lleguen los investigadores, Malcolm Jarvey estará quemando el cadáver de una de sus cerdas, que ha desarrollado unas pústulas supurantes negras. Está preocupado por si la infección se ha propagado por su granja.

La granja

El edificio principal de la granja es viejo y modesto, pero está bien conservado. Hace poco que lo han pintado de blanco y parece limpio, sobre todo en comparación con otros edificios de Blackwater Creek. El interior de la casa es sencillo, con algunos ornamentos y un mobiliario rudimentario, pero todo está limpio y bien cuidado. No hay electricidad, por lo que la luz procede de linternas de aceite y velas, y se calienta mediante las chimeneas y el fogón de leña. El aire de la casa suele estar impregnado de un olor a pan horneado.

La planta baja cuenta con una cocina de buen tamaño con un fogón de leña, una sala de estar con unas pocas sillas, una chimenea y una bañera de latón, y un porche frontal con vistas a las tierras de labranza y al camino que viene del pueblo. Hay un gran comedor en la planta baja, junto a la cocina, donde la familia, trabajadores y huéspedes ocasionales disfrutaban de su comida.

En la planta superior hay tres dormitorios: el dormitorio principal de los Jarvey, el de su hijo, Theodore, y una habitación más que utilizan para las visitas y el huésped de pago ocasional. Hay un cuarto dormitorio convertido en cuarto de costura, lleno de varios rollos de tela y una máquina de coser de pedal.

El dormitorio de los invitados tiene dos camas individuales estrechas, con colchones duros. Sobre un tocador de madera reposa una palangana y una jarra de agua, y junto a él hay un robusto armario de roble. Entre las dos camas hay una mesilla de noche con una lámpara de aceite sobre ella. El Profesor Roades y su esposa se alojaron aquí a principios de junio. Si a alguien se le ocurre registrar la habitación, encontrará una carta incompleta del Profesor Roades hecha una pelota arrugada, que cayó tras la mesilla de noche (**Ayuda de juego de Blackwater nº2**).

Detrás del edificio principal de la granja hay dos letrinas para el uso de todos los de la granja.

AYUDA DE JUEGO DE BLACKWATER Nº 2

CARTA INCOMPLETA DEL PROFESOR ROADES

13 de junio de 1928

Mi querido McTavish,

Ojala supiera por dónde empezar. Parece que mis sospechas eran acertadas y que, de hecho, Blackwater Creek se erigió sobre la antigua ubicación de Cade'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 escucho a mi madre. Reconozco su voz. Está muerta, pero puedo escucharla.

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

Me he procurado algo de dinamita y pretendo ampliar la cueva tan pronto como termine esta maldita tormenta. Incluso el viento suena como ella.

Me necesita. Debo liberarla. Que Dios me perdone.

Los graneros

Aunque los Jarvey cultivan algo de trigo, la principal fuente de ingresos de la granja procede de la ganadería, sobre todo cerdos y vacas. La granja genera gran parte de la leche de Blackwater Creek, y los Jarvey también venden carne de cerdo y de ternera.



Uno de los graneros está totalmente dedicado al ganado. A pesar de que las vacas vagan libremente por los pastos, se las mete en el granero dos veces al día, donde se las ordeña. En el exterior de este granero hay un gran montón de heno cubierto con una lona impermeable.

NOTA PARA EL GUARDIÁN: LLEVAR EL CONTROL DE TODO

Pregunta a los jugadores dónde guardan sus posesiones significativas, sobre todo sus armas. Solo porque alguien tenga anotada una escopeta en su hoja de personaje no significa que la tenga a mano. ¿Está guardada en el maletero de uno de sus vehículos?

¿Quién conduce y dónde se sientan los pasajeros? Si tienen más de un vehículo, ¿cuál es el que encabeza la marcha?

Si el grupo se divide pregunta a cada jugador dónde va su investigador y que quede claro.

Otro de los graneros contiene casetas para los cerdos. En el exterior de este edificio hay un gran patio vallado que se utiliza para el ganado de cría y que, durante el día, contiene nueve cerdas y un verraco al que Malcolm ha bautizado como Brutus. Hay dos corrales más pequeños que se utilizan para los cerdos más pequeños destinados a la matanza.

En la parte trasera de este granero hay una fosa séptica excavada en el suelo, que se utiliza principalmente para depositar excrementos de cerdo. No es fácil verla en la oscuridad, y presenta un peligro de ahogamiento potencial para cualquiera que corra por la granja en mitad de la noche.

Hay un tercer granero destinado a almacenar heno y forraje. La planta superior está llena de vigas sueltas, muchas de las cuales se están pudriendo, y hay telarañas por todas partes. Este granero se utiliza para acomodar al exceso de hospedaje cuando hay más visitantes de los que se pueden alojar en el dormitorio de invitados. El heno se puede utilizar para hacer camas improvisadas, y Edith Jarvey proporcionará mantas y almohadas a los huéspedes que se alojen aquí.

Cualquiera que pase la noche en el granero tendrá dificultades para librarse de la sensación de estar siendo observado. Todas las ratas y arañas que infestan el edificio están conectadas a la consciencia de Carmody (véase **La granja Carmody**), que observará a los investigadores a través de los ojos de sus secuaces.

Edificios anexos

Hay cierta cantidad de edificios de madera más pequeños por la granja, ninguno de ellos tan bien conservado como el edificio principal. Tres de ellos sirven de alojamiento a los jornaleros que trabajan en la granja. Estos edificios son poco más que chozas y sus instalaciones son muy básicas. Los jornaleros solo

entran al edificio principal de la granja para desayunar y se valen por sí mismos el resto del tiempo.

La cabaña más cercana al edificio principal y los graneros es la del Viejo Pete. Si el Viejo Pete tuvo un apellido, se perdió hace mucho tiempo. Se trata de un hombre escuálido de edad indeterminada, con pelo castaño desgredado que empieza a volverse gris, y que siempre está encorvado. Lleva una camisa harapienta de franela que una vez fue roja y que no muestra señales de haber sido lavada jamás, y unos pantalones vaqueros atados con un cordel. El discurso del Viejo Pete es una jerga farfullera, y cualquiera que no sea de la región necesitará que alguno de los Jarvey le traduzca lo que dice.

Parece como si el Viejo Pete estuviera siempre mascando tabaco, ya que de cuando en cuando escupe una baba negruzca; sin embargo, los investigadores más perspicaces (tirada de **Descubrir**) se darán cuenta de que nunca se mete tabaco en la boca. Tras haber bebido demasiado whisky de los Carmody, Pete se encuentra en el cuarto estadio del Don de la Madre y tiene protuberancias dentro de la boca; el líquido negro que escupe es pus que surge de ellas, y le acompaña el ahora familiar olor a fruta podrida.

Más allá de la choza del Viejo Pete se encuentra la cabaña que se usa como matadero de animales. Hay docenas de ganchos para carne que cuelgan del techo por medio de cadenas, y mesas de madera manchadas de sangre con serruchos y cuchillos de carnicero desparramados. El olor a sangre, vísceras y excrementos es muy intenso.

Hay una última estructura que es un cobertizo lleno de maquinaria agrícola y herramientas oxidadas. Esto incluye guadañas, hoces y picos, en caso de que algún investigador buscara un arma improvisada.

Hay cierta cantidad de perros y gatos sarnosos viviendo en la granja; los perros duermen con el Viejo Pete durante la noche y los gatos utilizan cualquier edificio como refugio.

Malcolm y Edith Jarvey

Edith Jarvey tiene una complexión regordeta y rubicunda que le hace parecer la abuela ideal de cualquiera. Lleva su pelo blanco recogido en un moño y rara vez se la ve sin un delantal. Tiene buen humor por naturaleza y romperá a reír a la más mínima provocación.

Malcolm Jarvey es un hombre duro de aspecto enjuto, de unos sesenta años. Está prácticamente calvo y tiene una franja de pelo blanco que ondea con la más mínima brisa. Suele llevar una camisa de franela, un mono y unas botas de trabajo. Bizquea mucho, un hábito que ha adquirido a causa de su mala visión, lo que le da un aspecto algo malhumorado; su trato resulta amistoso una vez la gente ignora este detalle.

Malcolm ha notado que su visión está mejorando y hace poco que ha dejado de llevar gafas. Edith y él se encuentran en el segundo estadio del Don de la Madre, y de momento solo han

notado sus beneficios. Sin embargo, Edith está un poco perturbada, ya que sus dientes se han empezado a ennegrecer. Mueve la mandíbula y a veces se la agarra, cuando un diente rompe la encía y, si se le pregunta, admitirá avergonzada lo que le está ocurriendo.

Últimamente le han cogido miedo a Damien y Brendan Carmody. Es evidente que los chicos se han asaltado debido al tiempo que pasaron en la gran ciudad (Boston), y hay rumores de que se dedican a la fabricación de alcohol ilegal y de que están protegidos por unos matones armados. James Carmody, su padre, fue una influencia estabilizadora, pero hace más de un mes que los Jarvey no le ven y están empezando a sospechar lo peor. Han pedido al «Sheriff» Sprouston que investigue, pero este les ha estado dando largas.

El mes pasado, Malcolm vio a Brendan Carmody en medio de su cultivo, cubierto de insectos reptantes y arañas y rodeado de ratas. Desde entonces, Malcolm no ha sido capaz de pasear por sus propios campos sin tener la sensación de estar siendo observado. Los Jarvey no son personas supersticiosas, pero no dudarán en utilizar la palabra «brujería» para explicar lo que han visto.

Los miembros de la expedición Rodes se alojaron con los Jarvey durante una fuerte tormenta, poco antes de que abandonaran Blackwater Creek. Los estudiantes durmieron en el granero, pero Henry y Abigail se alojaron en el dormitorio de invitados. Los Jarvey llegaron a apreciar a los miembros de la expedición, y esperan que todos ellos consiguieran regresar a Arkham sanos y salvos. Si los investigadores les cuentan que ese no ha sido el caso, los Jarvey se mostrarán consternados y se preguntarán en voz alta si no habrán caído en manos de los hermanos Carmody.

Un altercado nocturno

Si los investigadores pasan la noche en la granja Jarvey, sucederá un incidente poco después de las 3 de la madrugada. Se originará en las colinas, donde el ser que una vez fuera Abigail Rodes (véase **La cueva** en la página 27) está teniendo una pesadilla. A veces, Abigail tiene momentos de lucidez, cuando se da cuenta de lo que le ha ocurrido, y el terror que siente reverbera por las mentes de todo y de todos aquellos que tengan un vínculo con la Madre. En términos de reglas, cualquiera que se encuentre en el tercer estadio del Don de la Madre sufrirá la vívida pesadilla de estar siendo devorado vivo por algo inmenso e informe, y cualquiera que se encuentre en el cuarto estadio o superior entrará en un estado de pánico frenético. Esto también afecta al ganado mancillado, independientemente del estadio en el que se encuentre.

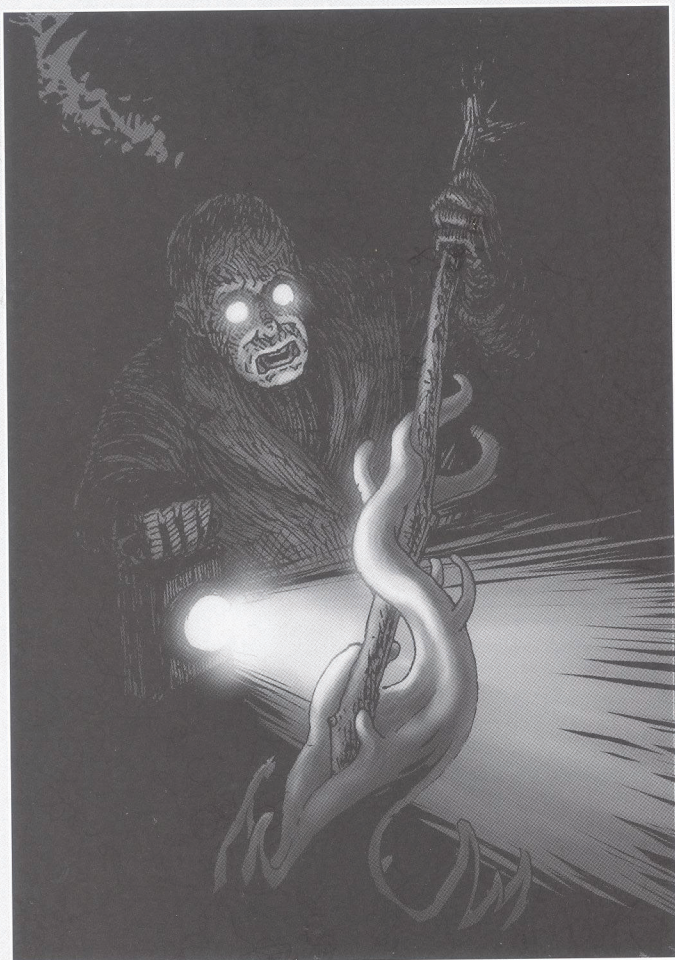
El primer indicio de la perturbación son los animales gruñendo inquietos. Los cerdos y las vacas emitirán chillidos y mugidos de angustia, e intentarán atravesar los muros o las puertas de los corrales. Los perros aullarán y los gatos gritarán como si fueran bebés aterrorizados. Al mismo tiempo, el Viejo Pete



saldrá corriendo de su choza, chillando despavorido, llamando a su madre. Di a todos los jugadores cuyos investigadores se conectaron con el latido cuando llegaron al pueblo que pueden escuchar a su madre llorando, y que suena como si estuviera aterrada.

El sonido combinado de estos acontecimientos será más que suficiente como para despertar a todos los de la granja. Cualquiera que encienda una linterna en el granero verá un semicírculo perfecto de ratas que rodean las balas de heno, como si estuvieran observando a los investigadores. Las ratas no reaccionarán a la luz, pero se desperdigarán tan pronto como alguien se les acerque o actúe de forma violenta. Esta visión provoca una tirada de **Cordura** (0/1).

Llegados a este punto, Malcolm Jarvey habrá comenzado a caminar por la granja para investigar con una linterna de aceite y una escopeta. Será demasiado tarde como para que pueda contener el caos de las casetas de los cerdos, ya que Brutus el verraco, enloquecido por el dolor de la Madre, habrá salido de su cajón y empezado a devastarlo todo. Si los investigadores no intervienen, la primera acción de Brutus será cargar contra Malcolm Jarvey y embestirle. Cualquiera que se incorpore en este momento tendrá un solo asalto para actuar antes de que Brutus destripe a Jarvey. Ver esto provocará una tirada de



Cordura (0/1D3) a cualquiera que no esté habituado a la violencia y el derramamiento de sangre. Si no se le mata o incapacita, Brutus procederá a atacar a la persona más cercana una vez haya terminado con Jarvey. Las características de Brutus se pueden encontrar en los **Apéndices** (véase las páginas 30-36).

A lo largo de todo esto, el Viejo Pete se encontrará en el patio de la granja, ahora arrodillado, y seguirá chillando y gritando llamando a su madre. Cualquiera que lo enfoque con una luz verá que hay burbujas de líquido negro emergiendo de su boca que empezarán a convertir su grito en un gorgoteo. Regueros del mismo líquido corren por sus ojos. Esta visión provoca una tirada de **Cordura** (0/1D3). Si no se le aplican Primeros auxilios, Pete se ahogará al cabo de unos minutos. Entrar en contacto con la excrecencia provoca una tirada de progresión contra el Don de la Madre (véase los **Apéndices** en las páginas 30-36), y hacer el boca a boca implicará tragar esta baba.

Al cabo de cinco minutos, el caos se detendrá tan repentinamente como se desencadenó. La pesadilla de Abigail ya habrá pasado y volverá a sumergirse en una inconsciencia misericordiosa. Los animales dejarán de aullar y chillar y la granja se tornará inquietantemente silenciosa. Esto no volverá a suceder durante lo que queda de noche; sin embargo, los supervivientes necesitarán la ayuda de los investigadores para encargarse de las consecuencias de este estallido de locura.

LOCALIZACIÓN 3: EL CAMPAMENTO ROADES

Un camión y unas tiendas de campaña derribadas yacen a varios cientos de metros más allá de la carretera entre Dunwich y Blackwater Creek, en el límite norte del bosque. Se trata de los restos del campamento que Henry y Abigail Rodes instalaron tras mandar a los estudiantes de vuelta a la universidad y están prácticamente ocultos por la maleza, por lo que habrá que superar una tirada Difícil de **Descubrir** para detectarlos, a no ser que alguien examine la zona deliberadamente (lo que requerirá un éxito Normal). El arroyo se encuentra a unos quinientos metros al este del campamento, pero los investigadores más perceptivos (tirada de **Descubrir**) verán la luz reflejándose en el agua del dique mientras caminan entre la hierba.

Si los investigadores avanzan hacia el campamento, no tardarán en notar que el camión ha sido incendiado y que las tiendas están rasgadas y hechas jirones. Una investigación más exhaustiva revelará lo siguiente:

- ③ Los restos carbonizados de un conjunto de herramientas en la parte trasera del camión. Superar una tirada de **Arqueología** o una Difícil de **Educación** las identificará como el tipo de herramientas que se utilizan en una excavación.
- ③ Cierta cantidad de enseres personales, incluyendo ropa de hombre y de mujer, desperdigados por la zona.
- ③ El interior de una de las tiendas tiene salpicaduras de sangre seca.
- ③ Esa misma tienda contiene algunos libros y notas.
(Ayudas de juego de **Blackwater** nº3 y nº4).

No hay indicios de la presencia de persona alguna, viva o muerta; es evidente que nadie ha pasado por aquí en mucho tiempo, al menos durante semanas. Alguien que supere una tirada de **Biología**, **Botánica** o **Naturaleza** podrá deducir que el yacimiento ha estado abandonado durante dos o tres meses a juzgar por el crecimiento de las plantas.

Los daños a la excavación fueron causados cuando los hermanos Carmody apresaron al Profesor Rodes. Quemaron su camión por si tuviera algún compañero que quisiera utilizarlo para escapar. La sangre de la tienda es producto de que los hermanos disparasen al profesor en la pierna y después le golpearan en la cabeza con una llave inglesa.

LOCALIZACIÓN 4: EL ARROYO

La secreción del Útero de la Tierra (véase **La cueva** en la página 27) corre por las colinas y luego por el viejo lecho del arroyo durante unos dos kilómetros en dirección sur antes de llegar al dique que hay en el borde del bosque. Debería transcurrir por el bosque y acabar desembocando en el Río Miskatonic,

AYUDA DE JUEGO DE BLACKWATER Nº 3

EXTRACTO DE TRIBUS INDIAS DEL NOROESTE DE
NATHANIEL CHAPMAN

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, tampoco 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.

pero en este momento el dique y las acequias que han construido los Carmody desvían el agua hacia sus maizales.

En las aguas oscuras y turbias del arroyo hay pequeñas motas blancas que se arremolinan con la corriente. Se trata de minúsculos fragmentos de carne de la criatura que una vez fuera Abigail Roades, y todas las partículas están vivas. Si un investigador saca una mota del agua, descubrirá que se sigue moviendo. Si alguien agarra una con las manos desnudas, la mota le quemará la piel y luego la absorberá, provocando una tirada difícil de progresión del Don de la Madre (véase los **Apéndices** en las páginas 30-36).

AYUDA DE JUEGO DE BLACKWATER Nº 4

EXTRACTO DE MITOS Y LEYENDAS DE LA VIEJA
MASSACHUSETTS DE OLIVER STANSFIELD

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 Common¹ 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 volvieran 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.

El dique que se encuentra en el borde del bosque es una chapuza desvencijada pero robusta, fabricada con árboles caídos, madera residual y barro. En el dique hay un gran estanque de agua, con más de esas motas contoneantes, que se filtra por los bordes del dique hacia los bosques, colina abajo. Entrar en contacto con el agua acarrea el riesgo de que el Don de la Madre progrese.

El agua es oscura y está cubierta por una resplandeciente película multicolor. También se encuentra presente el olor a fruta podrida que los investigadores podrán reconocer a partir del whisky.

NOTA PARA EL GUARDIÁN: AUMENTAR LA TENSIÓN

Recuerda que eres el encargado de aumentar el grado de tensión. El arroyo es un lugar inquietante, incluso a plena luz del día. Dibuja una escena rural idílica y luego mancíllala con el apenas perceptible aroma a podredumbre y putrefacción, el extraño «sonido» pulsante que algunos serán capaces de oír, el extraño reflejo del sol en el agua y las inexplicables y extrañas motas del arroyo que parecen moverse por voluntad propia.

En la oscuridad de las aguas se puede distinguir cómo se mueve algo enorme y blancuzco. Parece como una gigantesca medusa, o tal vez un lenguado de algún tipo que aletea por el agua. Si se le observa durante el tiempo suficiente, se podrá ver cómo envuelve una rana, que desaparecerá por completo. Tras unos instantes, si no se le perturba, reptará a tierra firme e investigará a los recién llegados. La masa es una aglomeración de motas de la madre que han sido arrastradas corriente abajo y que ahora se han reagrupado en una nueva forma de vida.

Fuera del agua, la masa tiene el aspecto de una gelatina grande, fina e informe. Tiene el color de la piel muerta y huele a carne putrefacta y a melocotones podridos. Si alguien intenta cogerla, la masa intentará tocar una zona de piel expuesta y empezará a devorarla segregando jugos digestivos. Incluso si alguien toma la precaución de utilizar un palo para examinarla, la masa se deslizará rápidamente por el palo con la intención de atacar (véase **Masa informe** en la página 32).

LOCALIZACIÓN 5: EL BOSQUE

Los árboles y la vida vegetal se ha transformado allí donde el agua se ha filtrado por el bosque. Las ramas y las hojas se están empezando a convertir en oscuros y fibrosos tentáculos, y la corteza de los árboles se está resquebrajando y desprendiendo, dejando ver una masa pulposa negruzca. Algunas de las plantas han empezado a sacar las raíces de la tierra. Todas ellas huelen a carne podrida y tierra anegada.

Con el tiempo suficiente, los árboles se convertirán en retoños oscuros de Shub-Niggurath plenamente desarrollados. Por ahora no se pueden desplazar libremente y adoptan la forma de retoños oscuros en estado embrionario, lentos de reacciones y menos peligrosos que cuando alcanzan la madurez.

Superar una tirada de **Escuchar** revelará que no hay sonido alguno de vida animal procedente del bosque. Las plantas han devorado todo lo que solía vivir allí.

Una tirada de **Descubrir** revelará que la maleza que hay en el límite del bosque ha sido perturbada, como si hubieran arrasado algo enorme por encima, y hay algunas manchas y salpicaduras de sangre seca. Examinar el bosque en dirección a

estas huellas de arrastre revelará el cadáver podrido y reseco de un ciervo, enmarañado entre las ramas de uno de los árboles. Está cubierto de un fluido negruzco y viscoso. Su cabeza, arrancada del cuerpo, yace a pocos metros de la base del árbol. Cualquiera que se adentre en el bosque para poder verlo mejor se arriesgará a sufrir un ataque (véase a continuación). Si se obtiene un éxito Díficil en la tirada de Descubrir se obtendrán más detalles: los árboles parecen gotear una especie de baba o excrecencia negra y se mecen suavemente incluso aunque no haya corrientes de aire.

Cualquier investigador que se aventure en el bosque escuchará el sonido de cortezas que se resquebrajan más adelante. La maleza crujirá como si hubiera animales moviéndose entre ella, pero no se verá ninguno. El investigador necesitará superar una tirada enfrentada de **DES** contra el retoño oscuro embrionario (véase **Retoño oscuro embrionario** en la página 32), o sus pies quedarán enredados en las raíces de un árbol que hace un momento no parecían estar ahí. Si se falla esta tirada, el investigador quedará inmovilizado e incapaz de huir, a no ser que venza en una tirada enfrentada de **FUE** contra el retoño oscuro embrionario. Poco después, uno de los árboles intentará apresar al investigador con un tentáculo pulposo y atraerle hacia la masa de ramas para sorberle la vida.

NOTA PARA EL GUARDIÁN: PISTAS

Recuerda la diferencia que hay entre las pistas Evidentes y Ocultas. Notar algo extraño en los árboles conduce a dos desenlaces interesantes: o los investigadores advierten el peligro (aumentando la tensión) o se arriesgan a sufrir un ataque (lo que conduce a la acción). Ambos desenlaces hacen avanzar la historia, por lo que esto ofrece una oportunidad ideal para utilizar una pista Oculta; si los jugadores fallan sus tiradas de Descubrir no notarán nada extraño en los árboles.

A pesar de que el bosque se extiende hacia el este, solo se ha visto afectada la zona alrededor de la presa, colina abajo. Los árboles más cercanos al pueblo son totalmente normales.

LOCALIZACIÓN 6: LA EXCAVACIÓN

Este es el yacimiento original que excavaron Roades y su equipo en busca de la ubicación de Cade's Rest. La excavación se ha vuelto a rellenar, pero todavía quedan los restos de tres grandes zanjas. Salta a la vista que se ha removido la tierra y, a pesar de que han empezado a crecer algunas plantas, estas son jóvenes y escasas. Si se examina la tierra, parecerá ser de un color sorprendentemente oscuro, casi negro.

Si los investigadores deciden volver a excavar las zanjas, tardarán un par de horas en encontrar algo significativo. Hay puntas de flecha y fragmentos de cerámica mezclados con la tierra,

y una tirada exitosa de **Historia** o **Arqueología** los identificará como una mezcla de artefactos nativos y coloniales, probablemente datados a finales del siglo XVII. Superar una tirada de **Arqueología** también revelará que las zanjas se rellenaron de forma apresurada sin preocuparse por conservar el yacimiento ni los artefactos enterrados en él.

El descubrimiento más significativo que se puede hacer es la enorme cantidad de huesos humanos enterrados a varios metros de profundidad en cada una de las zanjas. Los huesos son claramente antiguos, y están ennegrecidos y deformados.

Superar una tirada de **Arqueología** confirmará que fueron cremados. Una tirada de **Medicina** revelará esto mismo y también que la deformación de los huesos no se debe al fuego. Hay extrañas protuberancias, nódulos y espolones en los restos, y algunos de los cráneos están tan malformados que apenas parecen humanos. Esta revelación producirá una tirada de **Cordura** (0/1D3).

Como la excavación se encuentra en el borde del bosque, cualquiera que camine demasiado cerca de los árboles correrá peligro (véase el **Retoño oscuro embrionario** en la página 32). Desde la excavación se puede escuchar claramente el crujido y el movimiento de los árboles.

LOCALIZACIÓN 7: EL LECHO SECO DEL ARROYO

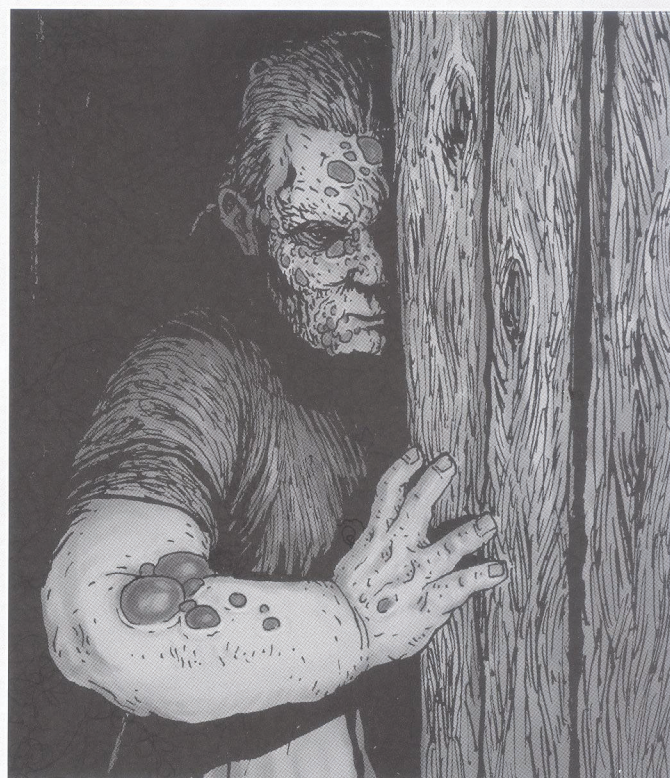
Al sur del bosque hay un tosco puente de madera que cruza el lecho seco del arroyo. El puente crujirá de forma alarmante si se cruza con un vehículo, aunque es lo bastante sólido como para soportar el peso de un camión.

Casi no hay agua en el lecho del arroyo debido al dique que hay río arriba. Si alguien examina el lecho y supera una tirada de **Geología**, podrá suponer que hace mucho tiempo que el arroyo no discurre por aquí.

NOTA PARA EL GUARDIÁN: LOCALIZACIONES

Eres tú el que describe las localizaciones a tu antojo. Utiliza tu imaginación e intenta evocar la sensación que produce el lugar, como el olor del bosque y la sensación de aislamiento. Recuerda el «sonido» pulsante; se puede volver a escuchar aquí, y tal vez tienta a los investigadores para que se acerquen a los árboles si parece surgir del bosque.

Como sucede con la tierra de la excavación, la del lecho del río es prácticamente negra y muy compacta. El pequeño reguero de agua que se filtra del dique contiene fragmentos de materia viva, como las motas de vida que flotan en el arroyo, río arriba. Nuevamente, cualquiera que entre en contacto con este líquido deberá hacer una tirada por exponerse al Don de la Madre (véanse los **Apéndices** en la página 30-36).



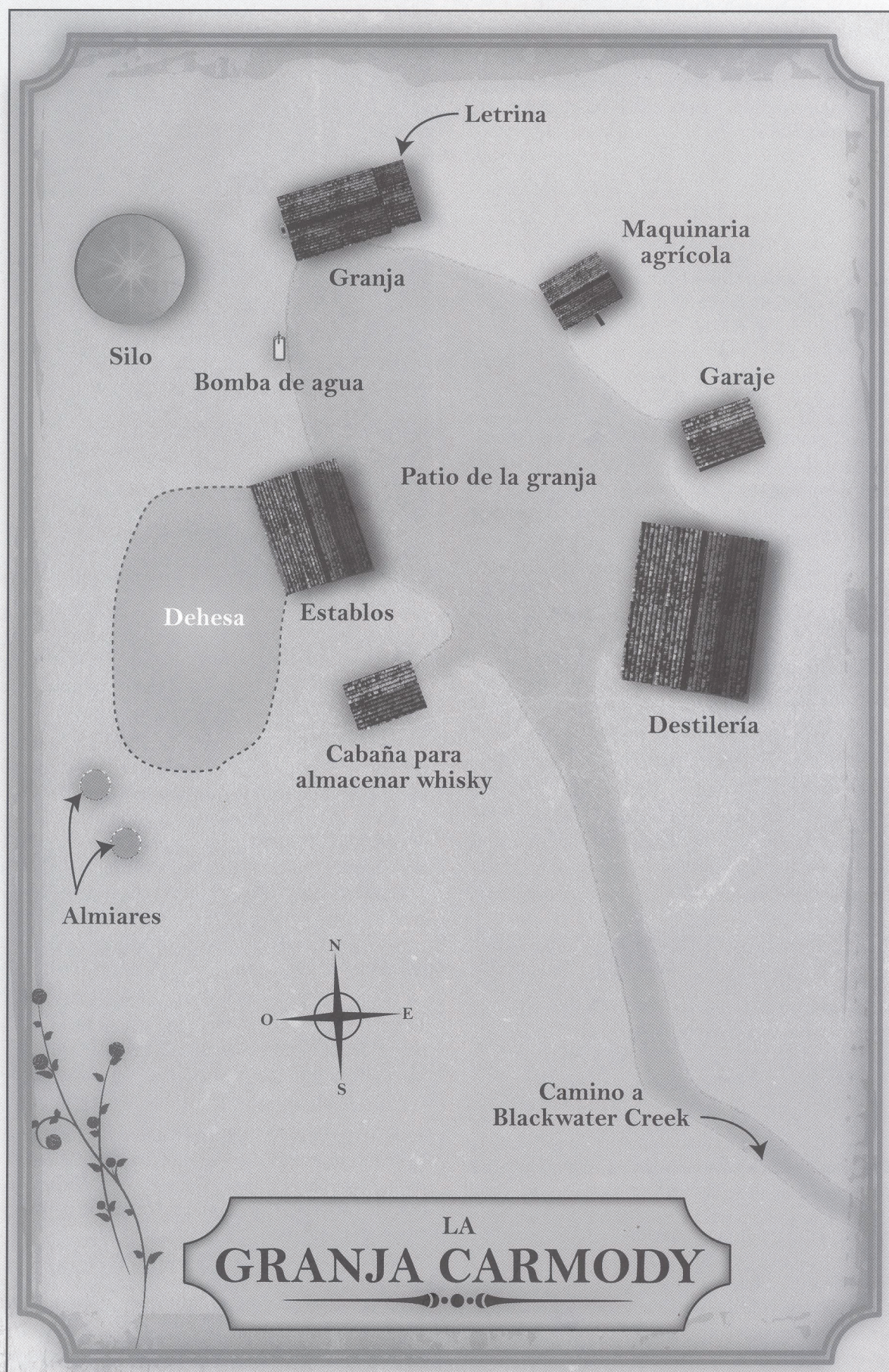
LOCALIZACIÓN 8: LA GRANJA CARMODY

Cuando el arroyo empezó a fluir de nuevo, los hermanos Carmody lo desviaron hasta su maizal utilizando el dique y unas acequias. Tres meses después, los cultivos habían crecido de forma espectacular, pasando de ser brotes a estar totalmente maduros en solo unas semanas. Esto permite a los hermanos Carmody cosechar constantemente, lo que les proporciona más maíz del que son capaces de procesar. En todo este tiempo, Brendan ha cambiado, alcanzado profundamente por el Don de la Madre (véase los **Apéndices** en la página 30).

Los maizales

Los campos de la granja Carmody están cubiertos de enormes plantas de maíz; las más altas llegan a alcanzar más de cuatro metros de altura. Algunas de estas plantas parecen podridas, con un líquido viscoso negro y verdoso que gotea por el tallo. Hay un intenso olor dulzón a corrupción que impregna la zona.

Los tallos parecen mecerse constantemente, incluso cuando no hay ni una brizna de aire. Las alimañas que habitan en el maizal son muy atrevidas, y miran fijamente a cualquiera que entre en lugar de correr a esconderse. Hay ratas y serpientes por todas partes, así como todo tipo de insectos y arañas. Cualquiera que se desplace por los maizales tendrá dificultades para librarse de la sensación de estar siendo observado. Todo lo que vive dentro de los maizales es ahora parte de la consciencia de Brendan Carmody y, por extensión, de la Madre. Será imposible acercarse a la granja sin que la criatura que una vez fuera Brendan se dé cuenta de ello.



La carretera entre Blackwater Creek y la granja Carmody es un camino embarrado y lleno de baches que discurre durante un kilómetro antes de llegar al límite de los maizales. Después atraviesa los campos unos dos kilómetros más para terminar en la granja. Este sendero es oscuro, ya que el maíz es lo bastante alto como para tapar el cielo, y está cubierto de telarañas. De cuando en cuando se pueden ver los ojos brillantes de ratas, mapaches y otras criaturas en las sombras que hay entre los tallos. Hay baches y piedras a lo largo de la superficie embarrada e irregular del camino por lo que, teniendo en cuenta su estado, será peligroso conducir por los campos a una velocidad mayor que la de un hombre caminando.

Edificios de la granja

El núcleo de la granja está formado por un puñado de edificios situados en un claro del maizal, al final del camino polvoriento. El edificio más grande es un granero que se ha reconvertido en una destilería. Hay gran cantidad de cubas de fermentación y dos grandes alambiques industriales, así como docenas de barriles de whisky. Damien Carmody pasa el día aquí, trabajando en el alambique con dos de sus jornaleros/matones. Un tercer matón duerme en el primer piso de la granja, y necesitará al menos cinco asaltos para salir si se produce algún disturbio.

Al otro lado del patio hay un segundo granero más pequeño que se utiliza única y exclusivamente para almacenar barriles de whisky. El whisky es lo bastante fuerte como para arder si se ve expuesto a una llama. Si se prendiera un barril y explotara, aplica las mismas reglas que para un cartucho de dinamita (véase **Otros tipos de daño** en el *Manual del Guardián de La llamada de Cthulhu*).

Si cualquiera de estos graneros se incendia, el fuego tardará 1D20 asaltos en propagarse lo bastante como para causar una explosión. Cualquiera que se encuentre en el interior del edificio sufrirá 10D6 puntos de daño, y la explosión incendiará los edificios, los vehículos y el maizal colindantes.

Un edificio más pequeño cumple la función de garaje y alberga el camión de los Carmody, así como un viejo Ford modelo T. El camión todavía está en buenas condiciones, pero para poder arrancar el Ford habrá que superar una tirada de **Mecánica** y dedicarle unas horas de trabajo. Junto al garaje hay una cabaña más grande que contiene maquinaria agrícola. También hay un tractor aparcado en el patio, junto al garaje.

El establo alberga a los caballos que los hermanos Carmody utilizan para arar y cosechar, ya que es demasiado trabajo como para poder hacerlo con un solo tractor. Los caballos están totalmente mancillados por el Don de la Madre y están cubiertos de pústulas. Los insectos revolotean por todo el establo y por la piel de los caballos; a estos no les afecta.

En la esquina del patio hay un silo lleno de maíz. Se pueden escuchar el sonido del zumbido y el correteo de los insectos y roedores sobredimensionados que se esconden entre el grano.

NOTA PARA EL GUARDIÁN: COMBATE

Es muy probable que se produzca un combate en la granja. Cuando suceda, elabora una lista de combatientes por orden de DES y céntrate en cada uno de ellos por turnos. Recuerda que las armas de fuego preparadas actúan en DES+50. Anima a los jugadores a que describan sus acciones; luego especifica la habilidad que deberán utilizar basándose en esa descripción. No olvides aplicar la regla de maniobras de combate si el objetivo de un combatiente es otro distinto a causar daño o evitarlo.

Damien Carmody

Si los investigadores trabajan para McBride, puede que quieran negociar con Damien Carmody. Sus intenciones le parecerán muy sospechosas. Es probable que Damien les reconozca de sus días en Boston, y asumirá que les han enviado aquí para matarles a su hermano y a él. Será necesario superar una tirada de **Encanto** o **Persuasión** para convencer a Damien de que se puede confiar en los investigadores. Una vez se hayan aplacado sus temores, Damien no dudará en creer que McBride se ha hecho con el negocio de Whelan. En última instancia, a Damien no le importa para quién trabaja; ahora mismo su objetivo es conseguir la distribución más amplia posible para su whisky con el fin de propagar el Don de la Madre.

Si estas conversaciones se producen en exteriores, los investigadores oirán un grito ahogado que procede del interior de la casa. Al principio, Damien no lo reconocerá; sin embargo, si se le presiona, dirá a los investigadores que no es asunto suyo.

Damien no dudará en defenderse si los investigadores recurren a la violencia o no consiguen convencerle de que su misión es pacífica. Sus dos jornaleros y él adoptarán posiciones defensivas, utilizando las letrinas como cobertura. El escándalo también atraerá la atención de Brendan, que estará fuera, en el maizal.

Brendan necesitará 1D6 asaltos para llegar a la granja y, cuando lo haga, la primera señal serán las oleadas de alimañas que surgirán en masa del maizal para engullir a los investigadores (véase **Brendon Carmody**, más adelante).

Si los investigadores deciden acercarse sigilosamente a la granja y observar a Damien en secreto, lo que exigirá una tirada de **Sigilo**, este acabará por dirigirse a Blackwater Creek en su camión para entregar algunos cajones de whisky a Nathaniel Baxter, dejando la granja al cuidado de sus pistoleros. Sin embargo, Brendan seguirá observando a los investigadores a través de los ojos de las criaturas del maizal. Será testigo de cualquier intento de irrumpir en la granja o de liberar a Roades, y saldrá del maizal para descubrir qué pretenden los investigadores, tardando 1D6 asaltos en llegar. En ese caso, no recurrirá a la violencia a no ser que le ataquen primero, pero usará a sus alimañas para que sigan y vigilen a los investigadores.



NOTA PARA EL GUARDIÁN: OBJETIVOS

Asegúrate de que los jugadores establezcan un objetivo claro antes de tirar los dados. Por ejemplo: si un jugador intenta intimidar a Damien, deja claro el resultado que el jugador espera obtener mediante la intimidación.

Brendan Carmody

Brendan ha alcanzado el estadio final del Don de la Madre. Es casi imposible reconocerle como un ser humano y nunca deja la granja a no ser que sea necesario. Pasa su tiempo acechando entre las hileras de maíz, comulgando con las plantas y animales que han sido tocados por la Madre. Brendan ya no necesita dormir y es consciente en mayor o menor medida de todo lo que ocurre en la granja Carmody y sus alrededores.

Teniendo en cuenta que ya no queda prácticamente nada de la mente de Brendan, no muestra mucho interés personal en la gestión de la granja. Damien y él siguen estando unidos, tanto por la sangre como por la Madre, por lo que Brendan actuará si su hermano se viera amenazado.

La primera señal de la cercanía de Brendan es un zumbido de insectos, que se hace cada vez más intenso hasta que salen del maíz. Los tallos de maíz se moverán como si hubiera un

fuerte viento, a medida que cientos de ratas, ratones, mapaches y serpientes pasan entre ellos. Escarabajos, hormigas y arañas comenzarán a surgir del maíz como una marea negra, extendiéndose de forma gradual sobre todo lo que haya a la vista. Cualquiera que no consiga huir o ponerse a cubierto será engullido por unos insectos que pican y muerden antes de que otras criaturas más grandes se unan a este ataque. El cielo se oscurecerá por los insectos voladores y el aire se llenará con su zumbido.

Por último, el mismo Brendan cargará desde el maíz. Es enorme y brutal, espantosamente deformado, una masa de pústulas, heridas y protrusiones parecidas a raíces. Una mano parece una garra y la otra una pezuña de cabra. Insectos y gusanos le corretean por encima. Gotea un pus negruzco y aúlla con la suficiente intensidad como para romper el cristal de las ventanas. A pesar de que no ataca directamente, orquestará las acciones de las alimañas y no se detendrá hasta que él o sus enemigos hayan sido destruidos.

La granja

La granja se encuentra en el flanco norte del patio. Se trata de una casa de dos pisos con marcos de madera. En la fachada, un gran porche contiene un par de sillas podridas y un columpio descolgado. Hay una leñera adosada a un lateral de la casa que ahora se utiliza como dormitorio para los pistoleros. Si nada le despierta, el tercer pistolero estará dormido en la leñera, con una escopeta apoyada junto al sucio colchón. Estará roncando ostentosamente.

En el porche hay una bomba de agua; el agua está totalmente mancillada por las filtraciones del arroyo. En la parte trasera de la casa, una trampilla de dos puertas conduce al sótano.

En el interior de la casa todo está cubierto de moho y extraños tumores. En algunos lugares parece como si la madera de la casa hubiera empezado a crecer otra vez, germinando pequeñas ramas. El moho también ha impregnado todos los tejidos y tapicería de la vivienda. Tocar cualquier cosa dejará un resto húmedo y pegajoso en la mano y provocará una tirada de progreso del Don de la Madre. Algunos de los tumores parecen como frutas podridas y otros son como enfermizas raíces blanquecinas. El hedor a putrefacción que hay en la casa es sobrecogedor.

La cocina/comedor que completa la planta baja contiene una cocina de leña, sobre ella hay varias sartenes. Las sartenes contienen restos de algunos tumores. Los restos de los platos sucios que hay sobre la mesa de la cocina confirman que los Carmody se han estado comiendo estas tumoraciones.

Un olor a carne podrida surge del dormitorio principal, en la planta alta. Sobre la mesa yace el cuerpo de James Carmody, el difunto padre de la familia. Lleva muerto por lo menos tres meses. El cuerpo no solo está podrido, sino que ha sido invadido por los tumores. Su cuerpo se retuerce levemente a medida que los tumores se expanden y se desplazan. Los hermanos le han dejado allí con la esperanza de que esos cambios terminen por

devolverle a la vida. No lo harán. La visión del cadáver provoca una tirada de **Cordura** (0/1D6).

Un segundo dormitorio más pequeño contiene dos camas que pertenecen a los hermanos Carmody. Solo una de ellas muestra señales de uso reciente, con unas sábanas arrugadas y manchadas. La otra cama no tiene colchón; uno de los pistoleros se lo ha llevado a la leñera, ya que Brendan ya no duerme en la casa ni pasa mucho tiempo en ella. Aparte de esto, no se puede encontrar ninguna otra cosa de interés en la primera planta de la casa; si acaso las pertenencias normales de sus residentes, aunque estas también están contaminadas y salpicadas de pus negro.

Cualquiera que camine por el suelo de madera de la planta baja o haga ruido al otro lado de la trampilla del sótano llamará la atención del Profesor Roades, que está encadenado en el sótano. Gritará peticiones incoherentes de ayuda, que sonarán apagadas y serán difíciles de oír, en parte por encontrarse en otra habitación y en parte debido a los tumores que le han deformado la boca, haciéndole difícil articular palabras.

Solo se puede acceder al sótano por las puertas dobles exteriores instaladas en el lateral de la casa. Estas puertas están encadenadas y aseguradas con un candado, aunque el candado es viejo y está oxidado. Para romperlo y abrirlo bastará con darle un par de golpes con un objeto pesado. El sótano es una estancia oscura y claustrofóbica con olor a humedad y paredes y suelo de tierra. Está llena de desperdicios, viejos tarros de conservas turbias y material agrícola oxidado. Aquí abajo el moho y los tumores son aún más evidentes, surgiendo de todas las superficies, y cualquiera que ilumine con una linterna podrá distinguir ciertos movimientos, como si los tumores se retorieran como obesos gusanos blancos.

Se puede ver la figura harapienta de Henry Roades encadenada a las vigas de madera que hay al fondo del sótano. La ropa de Roades está sucia y desgarrada, su pelo y su barba salvajes y apelmazados. Tumores blancos, como los que se pueden ver en las paredes, asoman de su cuerpo, y hay varias zonas en las que su piel se ha desgarrado y ha empezado a exudar pus negro. Si alguien se acerca a él, gesticulará ostensiblemente y suplicará que le liberen con su voz apagada y distorsionada.

Profesor Henry Roades

Actualmente, Roades se encuentra en el quinto estadio del Don de la Madre y solo será capaz de pasar por humano con la ayuda de muchos vendajes y un sombrero. Su pierna amputada ha vuelto a crecer; superando una tirada de **Descubrir** se descubrirá un pierna ortopédica tirada entre los desperdicios cercanos. La exposición al agua que se filtra por las paredes del sótano ha mutado drásticamente a Roades; en su carne crecen unas protuberancias blancas parecidas a gusanos. De sus heridas chorrea una savia pútrida y negruzca en lugar de sangre. La exposición a este pus obligará a hacer una tirada de progresión del Don de la Madre (véanse los **Apéndices** en la página 30-36).

Roades todavía tiene consigo sus notas de campo, que permitirán a los investigadores encontrar la ubicación de la cueva

incluso aunque muera (**Ayuda de juego de Blackwater nº5**). Ver a Roades en su estado actual provocará una tirada de **Cordura** (1/1D6 o 1/1D8 si se trata de un amigo del investigador).

Tras la experiencia que supuso perder a su esposa en el Útero de la Tierra, su mutación y su tortura a manos de los hermanos Carmody, Roades está ahora bastante loco. Solo desea regresar con Abigail, ya sea para liberarla de su tormento o para adorarla como la diosa en la que se ha convertido. La transformación de su esposa le ha dejado consternado y atormentado por la culpa, y aun así totalmente fascinado por aquello en lo que se ha convertido.

En el mismo instante en que Roades vea a cualquier investigador, suplicará que le liberen y le conduzcan hasta su esposa. Intentará engañar a los investigadores diciendo que también ha sido capturada por los hermanos Carmody, que la han encerrado en una cueva en las colinas y que necesita su ayuda para liberarla. En sus divagaciones delirantes, a veces Roades se referirá a Abigail como su madre en lugar de su esposa, y se sentirá muy confuso si se le cuestiona acerca de la identidad de la mujer.

Si los investigadores necesitan más motivación, Roades les dirá que cree que los hermanos han escondido su dinero en la cueva. Además, si Roades descubre que los investigadores están interesados en el secreto de los cultivos de la zona, les dirá que este reside en el agua y que toda ella procede de la cueva. También confesará que el agua es la responsable de la regeneración de su pierna amputada. Si los investigadores se niegan a ayudarlo, Roades intentará escapar y alcanzar la cueva por sus propios medios.

AYUDA DE JUEGO DE BLACKWATER Nº 5

NOTAS DE CAMPO DE ROADES

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.

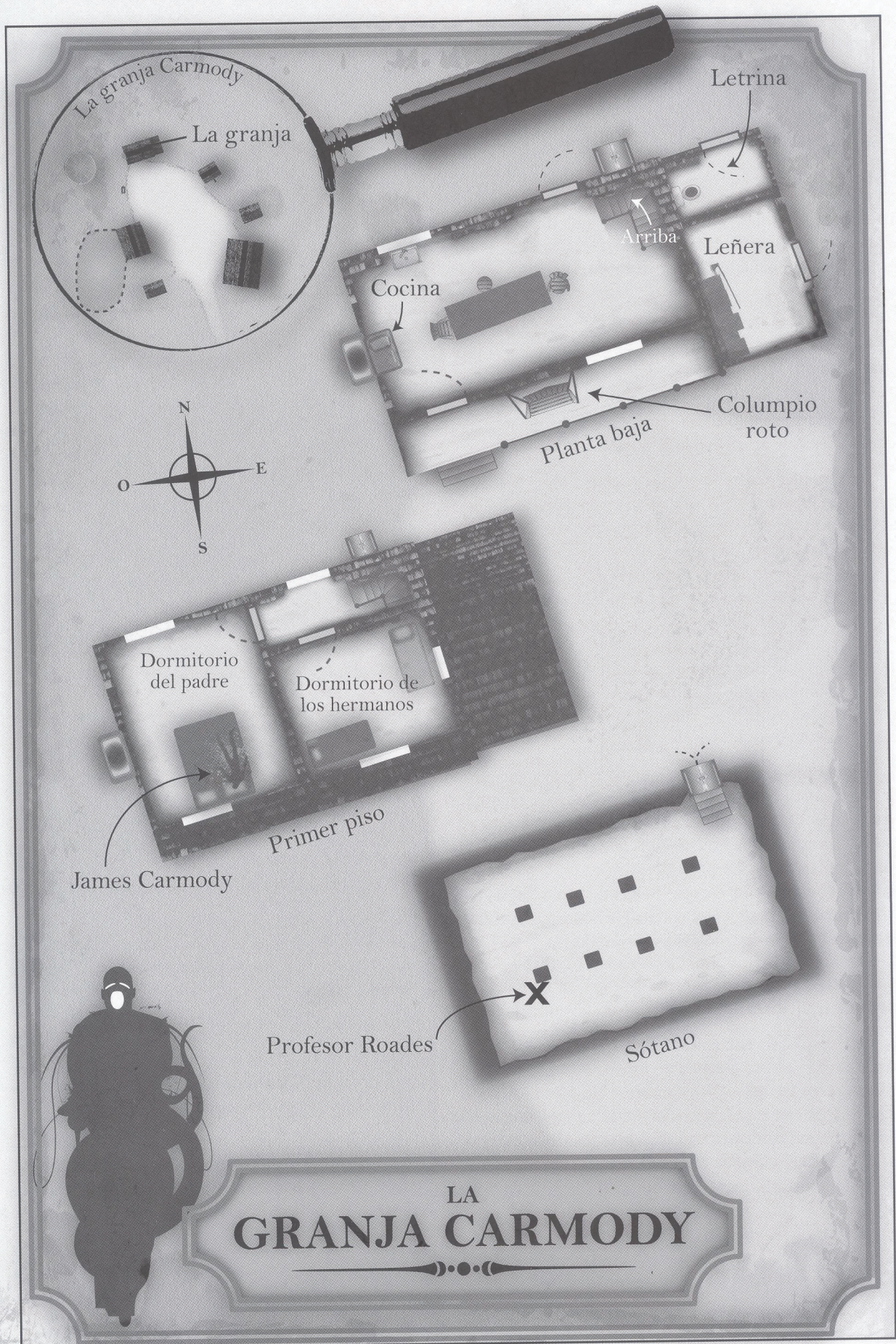
Roades conversó en varias ocasiones con el Sheriff Sprouston, que también creía que esa caverna era sagrada. Sin embargo, Roades no confía en las motivaciones de Sprouston.

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 le reconforta y a veces que le aterroriza.



LOCALIZACIÓN 9: LA CUEVA

La cueva se encuentra justo a un kilómetro al norte del dique, y es la fuente del recientemente restablecido arroyo de Blackwater Creek. Antaño este fue el lugar sagrado del pueblo Sicaiook, y es el secreto que ha descubierto el Profesor Roades.

Cualquiera que siga el arroyo hasta su nacimiento acabará por encontrar la cueva. Los últimos doscientos metros del trayecto son bastante abruptos, ya que la vegetación circundante se ha visto expuesta a grandes cantidades de agua que la han hecho crecer hasta alcanzar un tamaño antinatural. Hay briznas de hierba tan altas como un hombre y tan gruesas como un brazo. Las flores silvestres han crecido hasta adoptar el tamaño de tapas de alcantarilla y exudan un líquido viscoso y negruzco en lugar de polen. Por todo el suelo hay bayas y vainas del tamaño de balones de fútbol abiertas y podridas, sus entrañas glutinosas bullen de insectos y gusanos enormes y deformes. Todas las plantas muestran unos colores antinaturalmente vivos, como si fueran orquídeas tropicales o hematomas amoratados. Por todas partes impera el hedor dulzón a corrupción. Experimentar esto provoca una tirada de **Cordura** (0/1D4).

El agua mana de la boca de la caverna, que se encuentra en la cara de un risco, a unos seis metros del suelo. Hay escombros por el acceso a la cueva que hacen posible trepar hasta ella, pero esto resulta difícil debido al agua corriente y al musgo que ha crecido sobre las piedras. El musgo se retuerce bajo los dedos de los escaladores de forma repulsiva.

Resulta imposible trepar hasta la boca de la caverna sin quedar empapado de agua, y será prácticamente inevitable tragar un poco. Esto provocará una tirada Extrema contra la progresión del Don de la Madre (página 30). El agua también se ha acumulado en un estanque en la base de la cueva, en el que se pueden ver motas blancas retorciéndose.

Bajo la entrada, un montón de escombros cubren lo que queda de la caja de dinamita que usó Roades para ampliar la cueva, olvidados durante el horror que prosiguió. Se puede encontrar superando una tirada de **Descubrir**. La caja contiene cinco cartuchos de dinamita. El agua ha estado empapando la caja, por lo que cualquier intento de encender un cartucho exigirá superar una tirada de **Suerte** para que la mecha esté lo bastante seca como para que pueda prender (a no ser que los investigadores pasen un tiempo secando cuidadosamente la dinamita).

La boca de la caverna sube abruptamente y el estrecho pasadizo está húmedo, resbaladizo y cubierto de escombros. Para escalarlo sin percances habrá que superar una tirada de **Trepar**. Si el investigador fuerza la tirada y fracasa, es probable que pierda apoyo y caiga, sufriendo 1D6 puntos de daño, o tal vez deje caer un objeto personal y lo pierda entre las rocas (por ejemplo, las llaves del coche o un arma de fuego).

El Útero de la Tierra

Una vez dentro, el olor a carne podrida mezclado con el olor dulzón de la fruta pasada resulta sobrecogedor. El agua corre

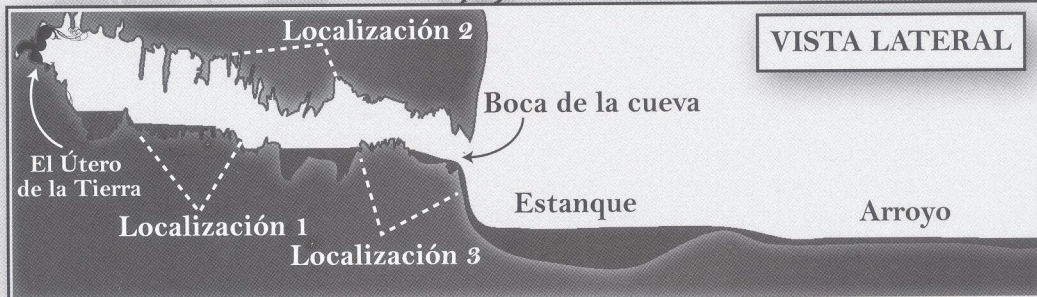


por los pies constantemente. Las paredes están pegajosas, cubiertas de un fluido parecido a la savia. El fluido es levemente fosforescente, lo que produce una tenue iluminación purpúrea. Si los investigadores han perdido sus fuentes de iluminación en el ascenso, la fluorescencia les proporcionará la luz suficiente para distinguir formas en la oscuridad.

Se pueden escuchar los sollozos de una mujer procedentes del fondo del retorcido pasadizo. A medida que los investigadores se acerquen, comprobarán que el resplandor se intensifica en la lejanía. Extraños tumores crecen en las paredes del pasadizo, aumentando su densidad cuanto más se adentren en la cueva. Una tirada exitosa de **Medicina** o **Biología** podrán identificar varios órganos internos, aparentemente enfermos pero vivos, fusionados con las paredes de la cueva. Están palpitando llenos de vida. Contemplar a la Madre exige una tirada de **Cordura** (1D6/1D20). A medida que avanza el pasadizo también aparecen ojos y bocas que observan a los investigadores, lloran y suplican con voz de mujer. Cualquier investigador enloquecido creará que está es la voz de su propia madre, intentando reconfortarle como haría una madre con su hijo. Cualquiera que conozca la voz de Abigail Roades la reconocerá como suya.

El pasadizo termina abriéndose a una enorme caverna natural. El resplandor es muy intenso en este lugar y proporciona una iluminación más que suficiente para poder ver. El centro de la caverna está dominado por una inmensa y palpitante masa de

EL ÚTERO DE LA TIERRA



carne de unos 30 metros de diámetro. Está cubierta de extrañas tumoraciones, zarcillos y multitud de rostros. Todas las caras son de Abigail Roades; algunas de ellas lloran y suplican ayuda, algunas observan a los investigadores con lujuria manifiesta y otras se limitan a reír enloquecidas. La masa flota sobre un gran estanque y se puede escuchar el sonido del agua corriente por todas partes. El fluido, que contiene fragmentos de carne, brota de la masa y sale de la cueva, formando el arroyo.

NOTA PARA EL GUARDIÁN: LOCURA

Llegados a este punto, es bastante probable que al menos un investigador ya esté padeciendo la locura. Recuerda atormentar al jugador con alucinaciones. Consulta el trasfondo del investigador en busca de inspiración: tal vez escuche la voz de un amigo en la cueva o sienta que se están hundiendo en el suelo de la caverna. Los contenidos de la cueva son tan extraños que un jugador podría pensar que se trata de una alucinación. Si algún jugador se cuestiona lo que están viendo solicita una tirada de Toma de conciencia. Recuerda que una tirada de Toma de conciencia fallida desencadena otro Episodio de locura.

La superficie de la masa es translúcida, dejando adivinar cosas oscuras y deformes moviéndose dentro de ella. Estos son los monstruos que crecen dentro de lo que una vez fue Abigail Roades, y casi están listos para nacer.

Dinamitar la cueva

Destruir el Útero es una tarea peligrosa. Si utilizan la dinamita y las mechas (que se pueden encontrar en las proximidades) contarán con el tiempo justo para huir de forma apresurada. Los investigadores deberán abandonar la cueva en tres asaltos, representados por tres localizaciones, o se arriesgarán a quedar atrapados en la explosión.

Estas tres localizaciones son las siguientes:

- ③ **Localización 1:** La cueva, que requiere una tirada de **Esquivar** para poder avanzar rápidamente y evitar los zarcillos de la madre.
- ③ **Localización 2:** El estrecho pasadizo que conduce al exterior, que requiere una tirada de **DES** para avanzar rápidamente.
- ③ **Localización 3:** El abrupto desnivel que hay en la boca de la cueva, que requiere una tirada de **Trepar**.

Para avanzar de una localización a la siguiente habrá que superar una tirada de la habilidad indicada. Fallar esta tirada supone sufrir daño o ser atrapado por un zarcillo. Al final del tercer asalto de persecución y cada asalto posterior, se deberá hacer una tirada conjunta de **Suerte**; si fracasa, ¡la dinamita explota!

Cuando explote la dinamita, aquellos que se encuentren en la localización 1 o 2 quedarán atrapados dentro de la caverna sin posibilidad de huida. Aquellos que se encuentren en la Localización 3 sufrirán 1D10 puntos de daño a causa de la explosión y la caída.

Si los investigadores deciden limitarse a volar la boca de la cueva, esto no conllevará ningún riesgo; sin embargo, el Útero no sufrirá ningún daño. Los corruptos fluidos seguirán brotando y un mes después nacerán las criaturas. Si consiguen abrirse paso fuera de la cueva, asolarán los alrededores.

CONCLUSIÓN

Como se mencionaba anteriormente, no hay una forma determinada de jugar esta aventura, y puede que los jugadores hagan cosas que te sorprendan. Dicho esto, es probable que el juego termine de cuatro formas distintas:

- ③ Un tiroteo mortal en la granja Carmody.
- ③ Huyendo de Sprouston y sus secuaces.
- ③ Encargándose del Útero de la Tierra.
- ③ Negociando con Damien Carmody y haciéndose cargo del negocio de whisky.

Obviamente hay otras formas de terminar; sin embargo, la mayoría de ellas implican la muerte de los investigadores o su huida de vuelta al pueblo. Por ejemplo: podrían evitar a Sprouston y su secta viajando hacia el norte por el bosque hasta llegar a Dunwich, o robar un bote y escapar por el Río Miskatonic. Lo importante es que debería dar la sensación de que cualquier tipo de huida o victoria se han conseguido con mucho esfuerzo. Utiliza las reglas de persecuciones o haz que los investigadores tengan que combatir para poder escapar. Blackwater Creek es un lugar inhóspito y peligroso, y no trata bien a los visitantes.

Si los investigadores se hacen con el control de la producción de whisky de la granja negociando con los hermanos Carmody o arrebatándosela, McBride comenzará a distribuir el whisky por Boston. La reacción inicial de sus consumidores será de deleite, ya que aquellos que sucumben a los dos primeros estadios del Don de la Madre no notan otra cosa que beneficios, pero a medida que pase el tiempo se irán propagando historias de envenenamientos y extrañas enfermedades. Los consumidores que alcancen el estadio cuatro del Don de la Madre se verán atraídos hacia Blackwater Creek sin justificación alguna para culminar su transformación. Esto podría servir como semilla de una nueva aventura, cuando los investigadores deban hacerse cargo de los problemas que han creado.

Otras posibles aventuras derivadas podrían surgir de la destrucción causada en la zona por cualquier monstruo nacido del Útero o por la expansión de la secta de Sprouston hacia regiones vecinas a medida que la Madre va incrementando su poder. Además, Ezekiel Cade podría seguir vagando por estas tierras, inmortal por su exposición a la Madre y convertido ahora en algo muy distinto a un ser humano.

Además, si se destruye o desmantela el dique de los Carmody y la Madre ha sobrevivido, el agua de la cueva empezará a fluir hasta el Río Miskatonic, propagando el Don de la Madre por todo el Valle de Miskatonic hasta Arkham.

Recompensas

Se pueden otorgar las siguientes recompensas opcionales a los investigadores que sobrevivan a Blackwater Creek:

- ⊙ Detener el suministro de whisky contaminado hacia el mundo exterior: +1D4 puntos de Cordura.
- ⊙ Matar a Brendan Carmody: +2 puntos de Cordura.
- ⊙ Liberar al Profesor Roades: +2 puntos de Cordura.
- ⊙ Sellar la entrada al Útero de la Tierra: +1D4 puntos de Cordura.
- ⊙ Destruir el Útero de la Tierra: +1D6 puntos de Cordura.

NOTA PARA EL GUARDIÁN: EPÍLOGO

Puede que desees elaborar un epílogo para cada investigador para ahondar en lo que les sucede tras esta historia, sobre todo si no es probable que se vuelva a jugar con esos investigadores en concreto. Sírvelo del epílogo como forma de procurar un final escalofriante.

Puede que un investigador enloquecido consiguiera escapar en la oscuridad de la noche. Al final de la partida, pregunta al jugador qué haría después su investigador. Puede que diga que huye lo más lejos posible para no regresar jamás a Blackwater Creek. Esta es tu oportunidad de contar lo justo para que el jugador sienta que quizás nunca consiguiera escapar realmente a su perdición. «Florida es agradable, pero al cabo de un tiempo empiezas a escuchar un sonido pulsante en las horas más tranquilas de la noche. Te das cuenta de que cualquier herida que sufres se cura más rápidamente de lo normal, y eso es bueno, ¿no?». Es importante que el jugador y el Guardián colaboren en el epílogo y que no esté determinado en exceso por el Guardián.

APÉNDICES

El Don de la Madre

La exposición a las aguas del arroyo acarrearán al riesgo de transformar a todo organismo viviente. La exposición inicial es benéfica, proporcionando una intensa mejoría de la salud y, en ocasiones, incluso curando heridas graves. Sin embargo, a medida que aumenta la exposición, la carne se transforma asemejándose a la de la propia Madre.

Cada vez que la piel desnuda de una persona se vea expuesta al agua o a las secreciones de una persona o animal infectados,

esta deberá superar una tirada de **CON** para evitar progresar al siguiente nivel de corrupción. Si se consume un vegetal o carne que haya sido expuesta al agua, incluyendo el whisky de los Carmody, la dificultad de la tirada aumenta a Difícil. Si se bebe el agua directamente, la dificultad aumenta a Extrema. Deben pasar al menos dos horas entre una exposición y otra antes de tener que hacer otra tirada.

Los estadios de la corrupción son:

1. Una sensación de bienestar general. Superando una tirada de **Suerte** se curan todas las heridas superficiales (se recupera 1D6 puntos de daño).
2. Una sensación cercana al éxtasis. La persona parece más joven y visiblemente más saludable. Superando una tirada de **Suerte** se curan incluso las enfermedades y heridas más viejas. Esto incluye la regeneración de miembros amputados (un proceso que dura unos días). Cualquier nota del trasfondo relacionada con lesiones o cicatrices se deberá reescribir en consecuencia.
3. Una sensación de hartazgo, como una resaca o la sensación de haber comido demasiado. La persona parece algo abotargada y su piel se vuelve brillante. Se pueden formar algunas ampollas que exudan un pus negruzco. Haz una tirada de **Suerte**: si falla, pierdes 2D10 APA; si tiene éxito, ganas 3D10 FUE. Varios vecinos se encuentran en este estadio.
4. Una sensación de disociación de la realidad. El sentido de la identidad del individuo se empieza a disolver. Haz una tirada de **Cordura** (1/1D6). Ganas 1 punto de Mitos de Cthulhu. El individuo empieza a percibir todos los seres vivos a su alrededor y los vínculos que existen entre ellos (no se trata de alucinaciones, sino de visiones reales). Cualquiera que alcance este estadio se sentirá atraído inexplicablemente hacia la región de Blackwater Creek antes de progresar a estadios superiores.
5. La sensación de que el cuerpo del individuo ya no le pertenece. La persona siente como si su carne le fuera ajena. Se empieza a desgarrar y a exudar algo parecido a la pulpa podrida de una fruta. Pierdes 4D10 APA y 2D10 CON y debes hacer una tirada de **Cordura** (1D3/1D10); si fracasas, obtienes 1D6 puntos de Mitos de Cthulhu. Henry Roades se encuentra en este estadio.
6. El individuo comienza a escuchar la voz de la Madre en su cabeza, invitándole a que la venera. Su cuerpo ya no parece humano y obtiene nuevas bocas, tentáculos, pezuñas y colas. La APA se reduce a 0 y se debe hacer una tirada de **Cordura** (1D6/1D20). Aquellos que vean al individuo en esa forma deberán hacer una tirada de **Cordura** (0/1D6).
7. El individuo se ve totalmente consumido por la Madre, convirtiéndose en una burla retorcida de lo que una vez fue. El libre albedrío desaparece y vive solo para cumplir su voluntad. La Cordura se reduce a 0. Brendan Carmody se encuentra en este estadio.

NOTA PARA EL GUARDIÁN: SUTILEZA

Puede que tengas la sensación de que las tiradas de corrupción por el Don de la Madre envían a los jugadores un indicio demasiado evidente de aquello que las causa. Si es así, plantéate hacer las tiradas en secreto y límitate a decir a los jugadores los efectos que tiene el Don de la Madre en sus investigadores. Esto implicará algo más de trabajo por tu parte. Anota la Suerte y la CON de los investigadores para ayudarte.

Otra posibilidad es que des un pretexto a los jugadores para que hagan la tirada, como el de comprobar si son capaces de reconocer el olor o el sabor de las sustancias mancilladas. Aun así, tendrás que llevar tú el control de los cambios que se produzcan.

PERSONAJES NO JUGADORES Y MONSTRUOS

DECLAN MCBRIDE,

37 años, capo

Declan McBride es un hombre de complexión corpulenta con una sonrisa infantil y unos ojos verdes y severos. Su pelo bien cortado se está volviendo gris de forma prematura. Viste con los trajes mejor cortados de Boston, y no se le suele ver por la ciudad si no es del brazo de alguna mujer despampanante.

A pesar de ser encantador de cara a la galería, McBride es un psicópata despiadado. No tiene ningún reparo por asesinar, extorsionar ni nada que sea necesario para llevar la voz cantante.

SEÑUELOS DE INTERPRETACIÓN:

- ☉ Hacerse con el suministro de whisky de Blackwater Creek para su propia operación.
- ☉ Ser el rey del contrabando de alcohol de Boston.

FUE 60 **CON** 60 **TAM** 70 **DES** 50 **INT** 65
APA 70 **POD** 70 **EDU** 60 **COR** 50 **PV** 13

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 6

Combatir (Pelea) 50% (25/10) daño 1D3+1D4.

Armas de fuego (Revólver .38) 50% (25/10), daño 1D10 (15 metros).
Esquivar 55% (27/11).

Habilidades: Charlatanería 40%, Intimidar 75%, Psicología 50%.

DICK SPROUSTON,

63 años, autoproclamado sheriff y predicador

Dick Sprouston es un hombre alto, flaco y anguloso, con un pelo gris peinado hacia atrás y unos ojos oscuros e intensos.

Es natural de Blackwater Creek, aunque vivió en Arkham durante gran parte de su vida adulta, donde trabajó como agente de policía.

SEÑUELOS DE INTERPRETACIÓN:

- ☉ Pretende hacerse amigo de los investigadores.
- ☉ Quiere que los investigadores maten o expulsen a los hermanos Carmody para conseguir convertirse en el elegido de la Madre.

FUE 55 **CON** 50 **TAM** 70 **DES** 60 **INT** 65
APA 50 **POD** 80 **EDU** 70 **COR** 50 **PV** 12

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 4

Combatir (Pelea) 50% (25/10) daño 1D3+1D4.

Armas de fuego (Fusil .303) 60% (30/12), daño 2D6+4.

Armas de fuego (Pistola .38) 60% (30/12), daño 1D10.

Esquivar 45% (22/9).

Habilidades: Descubrir 70%, Escuchar 50%, Intimidar 60%, Persuasión 40%, Psicología 40%, Sigilo 60%.

ADULTO DE BLACKWATER CREEK,

mancillado

Utiliza las siguientes características para cualquier PNJ genérico de Blackwater Creek. También se deberán utilizar para los seguidores de Sprouston.

FUE 55 **CON** 55 **TAM** 65 **DES** 50 **INT** 60
APA 30 **POD** 50 **EDU** 40 **COR** 30 **PV** 12

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 7

Combatir (Pelea) 30% (15/06), daño 1D3.

Armas de fuego (Escopeta calibre 12) 30% (15/06), daño 4D6/2D6/1D6 (10/20/50 metros).

Esquivar 25% (12/05).

Habilidades: Descubrir 40%, Escuchar 40%, Seguir rastros 40%, Sigilo 30%.

NIÑOS DE BLACKWATER CREEK,

oportunistas

FUE 35 **CON** 40 **TAM** 30 **DES** 60 **INT** 60
APA 30 **POD** 50 **EDU** 20 **COR** 30 **PV** 7

Bonificación al daño: -1

Corpulencia: -2

Movimiento: 8

Combatir (Pelea) 25% (12/5), daño 1D3-1.

Esquivar 60% (30/12).

Habilidades: Juego de manos 30%, Sigilo 40%.

BRUTUS EL VERRACO,*150 kilos de cerdo enfurecido*

FUE 95 CON 60 TAM 95 DES 50 INT 20
 APA 0 PV 15

Bonificación al daño: +1D6**Corpulencia:** 2**Movimiento:** 8**Ataques por asalto: 1**

Brutus empezará cargando a un adversario, derribándole en caso de tener éxito. Después intentará empalar al adversario derribado con sus colmillos afilados.

Combatir 60% (30/12), daño 1D3+1D6.*Esquivar* 30% (15/6).**Armadura:** 1 punto de piel gruesa y grasa.**MASA INFORME,***abominación menor*

FUE 40 CON 40 TAM 20 DES 60 INT 10
 POD 60 PV 6

Bonificación al daño: -2**Corpulencia:** -2**Movimiento:** 4 (nadar 8)**Ataques por asalto: 1**

La masa solo puede utilizar sus jugos digestivos para atacar (ignorando así la bonificación al daño).

Engullir (mnbr): La masa intentará adherirse a una zona de piel expuesta, envolverla y devorarla segregando jugos digestivos. Si el ataque tiene éxito, la masa apresará a su objetivo y seguirá causando daño hasta que la aparten de él. Para separar la masa habrá que matarla o el objetivo deberá vencer en una tirada enfrentada de FUE contra la FUE de la masa.

Combatir 60% (30/12), daño cero (véase Presa).*Presa (mnbr)* víctima apresada, 2 puntos de daño por asalto.*Esquivar* 30% (15/6).**Armadura:** Ninguna

Pérdida de Cordura: Ver a la masa informe produce una pérdida de 1/1D4 puntos de Cordura.

RETOÑO OSCURO EMBRIONARIO de Shub-Niggurath

FUE 80 CON 60 TAM 100 DES 40 INT 30
 POD 50 PV 16

Bonificación al daño: +1D6**Corpulencia:** 2**Movimiento:** 0**Acciones de combate principales por asalto: 1**

Ataques de combate: Un retoño oscuro embrionario puede atacar con sus ramas o raíces tentaculares para apresar a su adversario.

Presa (mnbr): Si apresara a un adversario le drenará 1D10 FUE por asalto hasta que este se libere venciendo en una tirada enfrentada de FUE contra la FUE del monstruo.

Combatir 70% (35/14), daño 1D6+1D6.

Presa (mnbr) 70% (35/14) apresado y retenido para absorberle 1D10 FUE.

Esquivar (ramas) 20% (10/4), el tronco tiene Esquivar cero.

Armadura: Las ramas tienen 1 punto de armadura. El tronco sufre el daño mínimo de las armas de fuego y tiene 2 puntos de armadura contra cualquier otro tipo de ataque.

Pérdida de Cordura: Ver a un retoño oscuro embrionario produce una pérdida de 1/1D8 puntos de Cordura.

DAMIEN CARMODY,*34 años, contrabandista*

Al igual que Dick Sprouston, Damien Carmody dejó Blackwater Creek en su juventud, buscando fortuna en Boston. Su ambición, tamaño y habilidad con los puños le convirtieron en un boxeador y después en matón a sueldo para Michael Whelan, un capo Irlandés de Boston.

No mucho después de que se instaurara la prohibición, Damien vio la oportunidad de escapar de esa vida violenta que había acabado temiendo al haber recibido un disparo en dos ocasiones, y de hacer un montón de dinero. Regresó a la granja de su familia y se unió a su hermano Brendan para cultivar maíz y destilar whisky con el que abastecer los clubes de Whelan.

SEÑUELOS DE INTERPRETACIÓN:

- ⑨ Desea distribuir su alcohol ilegal por todo Massachusetts para compartir el Don de la Madre, y estará abierto a cualquier oferta que hagan los investigadores al respecto.
- ⑨ Proteger la granja y asegurarse de que los visitantes no suponen una amenaza.

FUE 60 CON 65 TAM 85 DES 70 INT 55
 APA 40 POD 80 EDU 60 COR 30 PV 15

Bonificación al daño: +1D4**Corpulencia:** 1**Movimiento:** 7*Combatir* 60% (30/12), daño 1D3+1D4.

Armas de fuego (Escopeta calibre 12) 50% (25/10), daño 4D6/2D6/1D6 (10/20/50 metros).

Esquivar 55% (27/11).

Habilidades: Descubrir 50%, Escuchar 50%, Intimidar 70%, Persuasión 30%, Psicología 40%, Sigilo 50%.

BRENDAN CARMODY,*hijo de la Madre*

FUE 65 CON 50 TAM 70 DES 50 INT 65
 POD 50 PV 12

Bonificación al daño: +1D4**Corpulencia:** 1**Movimiento:** 8**Ataques por asalto:** 2

Los hijos de la Madre no atacan directamente ya que el vínculo que poseen con todos los seres vivos corrompidos a su alrededor les permite dominar a las criaturas inferiores, como insectos, arañas, serpientes e incluso a pequeños mamíferos. Si se les ataca, la única defensa del hijo será Esquivar. Cualquier herida que sufra se curará en cuestión de segundos, regenerándose de alguna extraña forma orgánica.

Controlar alimañas: Consulta la Camada de ratas o la Serpiente venenosa en el *Manual del Guardián de La llamada de Cthulhu*. Se pueden describir los ataques como una marea de alimañas. Cualquiera que se encuentre a 3 metros del hijo o menos podrá ser objetivo de uno de esos ataques por asalto.

Esquivar 25% (12/5).

Armadura: Ninguna, pero regenera 4 puntos de vida por asalto, a no ser que el ataque le mate.

Pérdida de Cordura: Ver a Brendan produce una pérdida de 1/1D6 puntos de Cordura.

LA BANDA DE CARMODY,*pistoleros a sueldo*

Los hermanos Carmody han contratado a tres hombres de la región (Kurt Danziger, Ralph Hannon y Archie Cotton) para que les ayuden con el alambique y proporcionen más músculo en caso de que haya problemas. Estos hombres se han visto lo bastante expuestos a las rarezas de la granja y el pueblo como para que ya nada pueda sorprenderles, pero todavía se sienten algo incómodos con la situación en general y con Brendan en particular. A diferencia de los hermanos Carmody, se podrá persuadir o intimidar a los matones para que abandonen la granja si se les da una razón de peso. Utiliza las mismas características para los tres hombres. Tienen escopetas guardadas en el granero principal e irán a por ellas a la primera señal de la presencia de intrusos.

FUE 70 CON 60 TAM 60 DES 60 INT 55
 APA 50 POD 50 EDU 50 COR 30 PV 12

Bonificación al daño: +1D4**Corpulencia:** 1**Movimiento:** 8*Combatir (Pelea)* 50% (25/10) daño 1D3+1D4.

Armas de fuego (Escopeta calibre 12) 50% (25/10), daño 4D6/2D6/1D6 (10/20/50 metros).

Esquivar 45% (22/09).

Habilidades: Descubrir 50%, Escuchar 50%, Intimidar 40%, Sigilo 40%.

HENRY ROADES,*36 años, prisionero mutado*

Henry Rodes ha estado enseñando arqueología en la Universidad Miskatonic durante los últimos seis años. Tiene reputación de ser un hombre determinado, casi obsesivo, aunque su habilidad para transmitir su pasión por la materia y cierto encanto le han hecho muy popular entre los estudiantes y los miembros del claustro. A Rodes le apasiona la historia del Valle de Miskatonic y ha dirigido varias excavaciones para descubrir detalles de los asentamientos nativos y vestigios de la vida colonial temprana. Todos aquellos que conocen a Rodes han oído hablar de su deseo por descubrir la verdad acerca de Cade's Rest y de su excitación cuando creyó que por fin había encontrado su ubicación.

Durante la Gran Guerra, Rodes sirvió en la Fuerza Expedicionaria Estadounidense, perdiendo su pierna derecha en la Batalla de Cantigny cuando quedó atrapado bajo el fuego de la artillería alemana. Al regresar a su vida civil le pusieron una pierna de madera, por lo que camina con una cojera pronunciada y necesita servirse de un bastón.

Hace tres años, Rodes anunció que iba a contraer matrimonio con Abigail Matthews, una antigua estudiante. Hubo algunos rumores de comportamiento indecoroso, pero ambos insistieron en que su romance no comenzó hasta después de que Matthews se graduara. Esto evitó el escándalo, pero algunos miembros del claustro todavía miran a la pareja con suspicacia. A pesar de que Abigail no ocupa un cargo oficial en la universidad, ha escrito algunos libros con Henry y le ha acompañado en todas sus excavaciones recientes. Abigail considera que es la encargada de organizar a su marido y de conservar su relación con sus amigos y colegas, dejando que este se centre en su trabajo. Muchos de los que se consideran amigos de Henry han conservado su amistad gracias a Abigail.

SEÑUELOS DE INTERPRETACIÓN:

- ☉ Necesita desesperadamente la ayuda de los investigadores para que le liberen y pueda reunirse con su esposa.

FUE 50 CON 60 TAM 65 DES 70 INT 80
 APA 0 POD 70 EDU 100 COR 05 PV 12

Bonificación al daño: 0**Corpulencia:** 0**Movimiento:** 7*Combatir (Pelea)* 25% (12/5), daño 1D3.*Esquivar* 40% (20/8).

Habilidades: Armas de fuego (Fusil) 30%, Descubrir 30%, Persuasión 50%, Psicología 40%, Sigilo 40%.

EL ÚTERO DE LA MADRE,*generosa en sus dones*

Todavía quedan fragmentos de la consciencia de Abigail Roades dentro del Útero de la Madre, y suplicará a cualquiera que vea que la libere de su tormento. A la vez, la criatura en la que se ha convertido considerará a los investigadores como nueva materia prima e intentará asimilarles.

SEÑUELOS DE INTERPRETACIÓN:

- ⑨ Alterna entre ser Abigail y ser un avatar de Shub-Niggurath. Abigail suplicará a los investigadores por la liberación, la muerte y el perdón.

FUE 150 **CON** 150 **TAM** 300 **DES** 80 **INT** 65
POD 100 **PV** 45

Bonificación al daño: +4D6

Corpulencia: 6

Movimiento: 0

Puntos de Magia: 20

Ataques por asalto: 2

Ataca utilizando su maniobra de Presa. No suele infligir su bonificación al daño, en parte porque utiliza sus zarcillos blandos y en parte porque es una madre amorosa y no pretende matar, sino crear nueva «vida».

Presa (mnbr): La madre podrá apresar a una víctima con un tentáculo llevando a cabo una maniobra de combate. Para liberarse, la víctima deberá vencer en una tirada enfrentada de FUE contra su FUE o infligir 8 puntos de daño localizado al tentáculo que le esté apresando.

Asimilar (automático una vez apresado): Una vez haya apresado a una víctima dejará de causar daño y, en lugar de eso, empezará a asimilar al individuo; cada asalto que alguien permanezca retenido por ella progresará un estadio más en el Don de la Madre.

Combatir 60% (30/12), daño 1D6 (+Bonificación al daño opcional). *Presa Especial* (como se indicaba anteriormente, maniobra).

Asimilar Automático una vez apresado (como se indicaba anteriormente).

Esquivar 30% (15/6).

Armadura: Especial; las armas de fuego le infligen el daño mínimo.

Pérdida de Cordura: Ver al Útero de la Madre provoca una pérdida de 1D6/1D20 puntos de Cordura.

AGRADECIMIENTOS

Gracias a Paul Fricker, Steve Ellis, Gary Bowerbank y Dale Elvy por las pruebas de juego y sus inestimables comentarios.

Una reunión con el Profesor McTavish

El Profesor Ernest McTavish ha organizado una reunión en su oficina del Departamento de Arqueología de la Universidad Miskatonic a las 11 de la mañana del 24 de septiembre. Es un día frío y lluvioso en Arkham y el cielo está ominosamente oscuro. Los estudiantes y miembros del claustro corren por el patio interior en busca de refugio, utilizando papeles y bolsas como paraguas improvisados.

La oficina de McTavish es bastante menos antigua y conservadora de lo que los recién llegados pudieran esperar, como ocurre con el mismo Profesor. La oficina es diáfana, tiene las paredes blancas y desnudas, con solo algunos títulos y galardones enmarcados. Unas estanterías de madera contienen gran variedad de tomos de historia y arqueología, incluyendo unos cuantos de los que McTavish es autor o coautor, así como cierta cantidad de artefactos menores (máscaras, tabletas y cerámica en su mayoría) de sus distintas expediciones por América. Su escritorio de roble está ordenado, con pilas de papeles colocados con una precisión casi geométrica. Una de las pilas está coronada por un cráneo mejicano, incrustado de turquesas.

McTavish es un hombre jovial y entusiasta de poco más de treinta años. Viste un moderno traje a medida y una corbata que se pasa de estridente. Cuando habla, hace gestos amplios y arrolladores con sus manos, y sonríe a cada uno de los miembros de su audiencia mientras lo hace.

Una vez estén todos presentes, McTavish enviará a uno de sus estudiantes de posgrado a por café y les comunicará a todos el motivo de la reunión, proporcionándoles el historial de la expedición de Roades y comentando su obsesión con Cade's Rest. McTavish explica que Henry Roades no es solo un valioso miembro del departamento, sino que además él y su esposa, Abigail, son unos amigos muy queridos, y que está muy preocupado por su bienestar. A pesar de que la historia oficial es que Henry se está tomando un periodo sabático, la verdad es que ni él ni Abigail han regresado de su última expedición al Valle de Miskatonic, y que no han tenido noticias suyas desde hace más de dos meses. McTavish espera que los investigadores sean capaces de contactar con Henry y Abigail acudiendo a Blackwater Creek, y que se aseguren de que regresan a Arkham sanos y salvos.

McTavish les mostrará la última carta que recibió (**Ayuda de juego de Blackwater nº1**) y mencionará que se siente consternado por el tono de la misma. También le parece extraño el hecho de que fuera Henry el que escribiera la última carta y no Abigail, ya que hasta entonces siempre había sido ella la que se había encargado de la correspondencia.

Aparte de Henry y Abigail, el resto del equipo, compuesto por tres estudiantes de posgrado, regresó a Arkham sano y salvo. Dos de ellos, Agnes Soames y Clarence Welliver, todavía se encuentran en la Universidad Miskatonic, y pueden hacerles venir si los investigadores desean hablar con ellos. El tercer estudiante, Walt Rerig, se ha visto obligado a abandonar sus estudios para cuidar a su madre enferma, pero todavía vive en Arkham.

Agnes Soames es una mujer menuda e intensa de poco más de veinte años, con un pelo corto y moderno y unas gafas gruesas. Cuando no habla aprieta la mandíbula, y cuando habla el contacto visual que establece roza la mirada furibunda. Agnes no es hostil, sino nerviosa, y teme por la seguridad de Henry y Abigail. Explicará que la expedición tuvo algunos encuentros con dos granjeros locales, hombres jóvenes y de mal carácter que parecían demasiado dispuestos a desenfundar sus armas y hacer acusaciones sobre fisgonear por su propiedad. Agnes cree que los granjeros eran hermanos, pero no recuerda sus nombres.

Agnes también recuerda que, poco antes de marcharse, los miembros de la expedición se vieron obligados a refugiarse en una granja cercana propiedad de una familia llamada Jarvey debido al clima inclemente. Estos granjeros se mostraron mucho más amables y, para ella, la tarta de manzana que hizo la mujer fue uno de los mejores momentos de su estancia en Blackwater Creek.

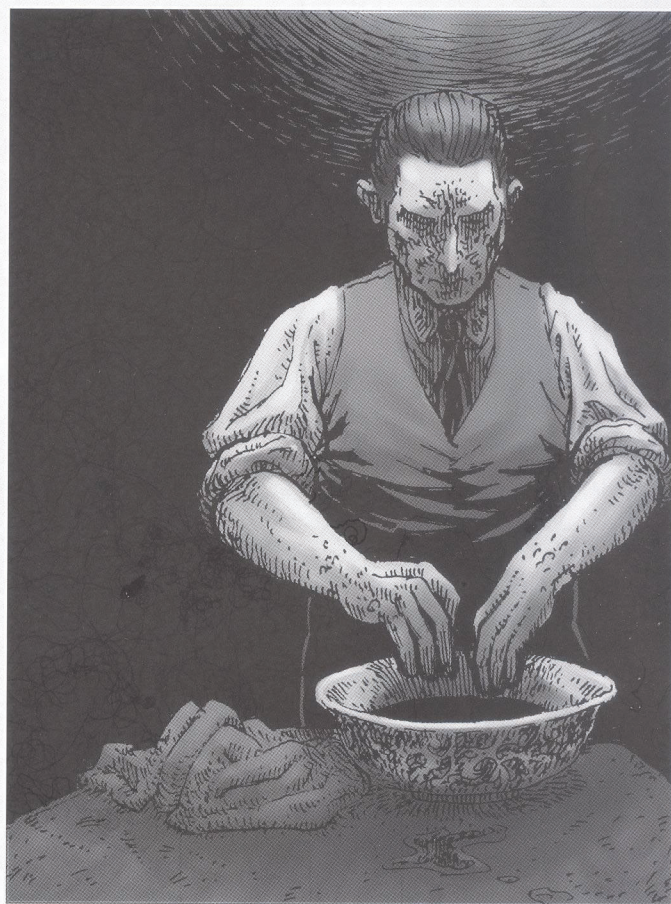
Clarence Welliver es un hombre delgado y soñador, con un pelo pajizo alborotado. Tiene la costumbre de mirar por la ventana más cercana mientras habla, y a menudo deja sus frases sin terminar. Respalda la historia de Agnes sobre los granjeros, pero no podrá aportar más detalles. Otra cosa que recuerda Clarence de los últimos días que pasaron en el campamento es que el Profesor Roades se hizo con una caja de dinamita, y que se fue solo hacia las colinas para hacer unas voladuras. El profesor no quiso dar ningún detalle de sus actividades, y un par de días más tarde envió a los estudiantes de vuelta a Arkham.

Los dos estudiantes pueden aportar datos básicos sobre Blackwater Creek y sus residentes, e incluso esbozar un mapa si se les pide. No conocen ninguno de los secretos del pueblo, como la destilería de los Carmody o el fervor religioso de Sprouston. Todos los cambios extraños que ha sufrido Blackwater Creek sucedieron después de que se marcharan.

Si los investigadores desean hablar con Walt Gerig, el Profesor McTavish les dará su dirección y una carta de presentación. La casa de Gerig se encuentra en las afueras de Arkham, en uno de los barrios más antiguos y decrepitos, y se trata de una estructura alta y estrecha en medio de una pequeña parcela de terreno. El jardín está descuidado y en evidente estado de abandono.

Gerig estará en casa cuando los investigadores llamen a la puerta, y estará encantado de recibirles. Se trata de un joven extremadamente delgado, con una piel cetrina y unas profundas ojeras. Retuerce los dedos cuando habla y mira hacia la escalera de forma inconsciente varias veces por minuto.

La sala de estar de Gerig está desordenada, con papeles y libros por todas partes. Una inspección somera revelará que la mayoría de los libros están relacionados con los sueños, la psiquiatría y la mitología, y no se ven obras sobre historia ni arqueología. De cierto modo, Gerig está intentando comprender lo que le está sucediendo a su mente, pero lo ha relacionado para convertirlo en su recién adquirido interés académico.



Gerig no puede proporcionar mucha información sobre la expedición ni sobre Blackwater Creek más allá de lo que los otros estudiantes ya han contado a los investigadores. Sin embargo, es evidente que Gerig está nervioso y distraído. Si un investigador intenta calmarle, una tirada de **Psicología** encontrará la palabra justa para ello. Una vez calmado, Gerig recordará que los granjeros que les dieron tantos problemas se apellidaban Carmody.

Llegados a un punto de la conversación, Gerig pedirá a los investigadores que le excusen mientras lleva un té a su madre. Hará ruido en la cocina durante unos minutos y después llevará una bandeja con un juego de té al piso de arriba. Cuando regrese, lo hará llevando otra bandeja con un cuenco lleno de guiso frío y solidificado, una ensalada intacta y un vaso lleno de limonada. Si le preguntan por qué no han tocado la comida, parecerá distante y responderá que no se había dado cuenta. Cualquier pregunta acerca de su madre será respondida con evasivas o una mirada perdida. Una tirada de **INT** también revelará que en la casa no hay efectos personales de mujer.

Si alguno de los investigadores se aventurase escaleras arriba, encontrará la bandeja de té en el suelo, frente a la puerta de una de las habitaciones del primer piso. La puerta está entornada y resulta evidente que el dormitorio está vacío, sin señal alguna de estar siendo habitado.

La verdad es que la madre de Gerig murió cuando este era niño y está enterrada en un cementerio cercano. El contacto psíquico que mantuvo con la entidad de las colinas sobre Blackwater Creek (véase **Llegada a Blackwater Creek** en la página 8) fue tan intenso que adquirió la convicción inquebrantable de que su madre está viva y necesita su ayuda. Gerig cree realmente que se encuentra enferma y postrada en la cama en el primer piso, y necesitará un tratamiento psiquiátrico prolongado para que se le pueda convencer de lo contrario.

El informe de los contrabandistas

De acuerdo a la convocatoria, los investigadores llegan al almacén de McBride en los muelles de Boston a última hora de la tarde. Hay cierto frescor en el ambiente y del agua surgen algunas volutas de niebla. Las puertas del muelle de carga están abiertas y la luz se escapa entre ellas. Dentro hay aparcado un camión extraño, cargado con cajones de madera sin identificación. Han abierto la tapa de uno de los cajones y dentro se pueden ver varias botellas que contienen un líquido ambarino.

Los primeros investigadores en llegar verán a dos hombres de McBride cargando con lo que está claro que es un cadáver envuelto en unos sacos hasta la parte trasera de un coche. Si alguien les pregunta qué está ocurriendo se limitarán a decir que el jefe les está esperando en la oficina del gerente.

La oficina se encuentra al fondo del almacén, y se trata de una habitación sencilla con un suelo de hormigón y una bombilla desnuda que cuelga del techo. Han empujado el escritorio de madera contra una de las paredes y hay una silla en el centro de la habitación. Sobre el suelo hay algunos trozos de cuerda cortada. Hay salpicaduras de sangre sobre la silla y el suelo, y un cuenco de cerámica lleno de agua ensangrentada sobre el escritorio. Cuando entran los investigadores, McBride estará sentado en el borde del escritorio, vendándose una mano.

«Tardé un rato en soltarle la lengua», dice a los investigadores, «pero la espera ha merecido la pena».

McBride continúa contando a los investigadores que el hombre al que se acaban de llevar era uno de los conductores de reparto de Whelan y que le ha convencido para que compartiera con él el origen del nuevo suministro de whisky de Whelan. Whelan ha instalado una destilería de whisky de maíz en el Valle de Miskatonic, no muy lejos de Dunwich, en un pueblo pequeño llamado Blackwater Creek. La operación ha sido organizada por los hermanos Carmody en su granja familiar, utilizando el maíz que cultivan allí, y Whelan les envía camiones una vez por semana para recoger el whisky.

McBride quiere que los investigadores acudan a Blackwater Creek y convenzan a los hermanos Carmody de que ha habido un cambio en la dirección y que ahora trabajan para McBride. Les ofrecerá un pago de diez mil dólares en metálico por adelantado y estará dispuesto a igualar lo que les paga Whelan de ahí en adelante. El problema es que Damien Carmody es conocido por su lealtad inquebrantable a Whelan, y no es probable que acepte sin algo de coacción.

Independientemente de lo que ocurra, enfatiza McBride, los investigadores no deberán marcharse sin llegar a un acuerdo con los Carmody. La violencia es una alternativa a tener en cuenta, pero los investigadores no deberán matar a los hermanos bajo ningún concepto a no ser que estén seguros de saber cómo reproducir aquello que hace que su whisky sea tan especial. Para ilustrar esto, McBride saca una botella del cajón del escritorio. Cualquiera que mirase en el cajón abierto del camión reconocerá que se trata del mismo tipo de botella. «A decir verdad», dice McBride, «a mí me sabe un poco raro, pero pega de la hostia». Después les pasa la botella.

Si alguien agarra la botella, lo primero que notará será un olor ligeramente enfermizo y dulzón, como el de la fruta pasada. No resulta sobrecogedor y, si vuelve a olfatearlo, le resultará más difícil de detectar. Si alguno de los investigadores bebe un poco, consulta **El Don de la Madre** en la página 30.

Si alguno de los investigadores expresara algún tipo de preocupación por Whelan, McBride se reíría y diría que, para cuando regresen a Boston, duda que Whelan se encuentre en posición de causarle ningún problema ni de hacer nada al respecto.

NOTA PARA EL GUARDIÁN: PREPARATIVOS DE LOS INVESTIGADORES

Tras el informe de los contrabandistas, pregunta a los investigadores qué quieren hacer antes de abandonar la ciudad. Puede que quieran armarse. Recuerda que forman parte de una organización criminal y que podrán acceder a una amplia selección de armas y equipamiento, pero el tiempo apremia; no les pongas las cosas demasiado fáciles.

Investigadores pre-generados: Ayudas de trasfondo

Se proporcionan investigadores para utilizarlos con la opción de los contrabandistas, para que podáis poneros a jugar de inmediato. Nótese que los valores de Suerte se han dejado en blanco en la hoja de personaje. Pide a los jugadores que tiren 3D6×5 para generar el valor de Suerte de su personaje. No es necesario utilizar estos personajes si tus jugadores prefieren crear los suyos propios.

Cada investigador tiene una **Ayuda de juego de trasfondo** (página 41-43). Se deberán entregar al jugador correspondiente junto a la hoja de personaje.

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. Preveo 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

AYUDA DE JUEGO DE BLACKWATER 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 1978

Mi querido McTavish,

Ojala supiera por dónde empezar. Parece que mis sospechas eran acertadas y que, de hecho, Blackwater Creek se originó sobre la antigua ubicación de Cade'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 escucho a mi madre. Reconozco su voz. Está muerta, pero puedo escucharla.

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

Me he procurado algo de dinamita y pretendo ampliar la cueva tan pronto como termine esta maldita tormenta. Incluso el viento suena como ella.

No necesito. Peto liberarla. Que Dios me perdone.

AYUDA 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.

PANTALLA DEL GUARDIÁN

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 si- gue siendo la que sugiere que fueron exterminados por sus vecinos o por colonos, o que la exposición a influencias civiliza- doras condujo a su aceptación y absorción en las tribus más grandes del valle.

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, tam- 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 sa- queos 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.

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 Common¹ 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.

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

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.

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 Greviston, que también creía que esa cueva era sagrada. Sin embargo, Roades no confía en las motivaciones de Greviston.

En 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 los últimos párrafos, Roades cuenta cómo ahora puede escuchar constantemente en su cabeza la voz de su madre, Abigail. A veces parece que esto le reconforta y a veces que lo atormenta.

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.