

La llamada de CTHULHU®

**BLACKWATER
CREEK**

**Deudas
pendientes**



Dos aventuras para La llamada de Cthulhu

EDGE

La llamada de **CTHULHU**

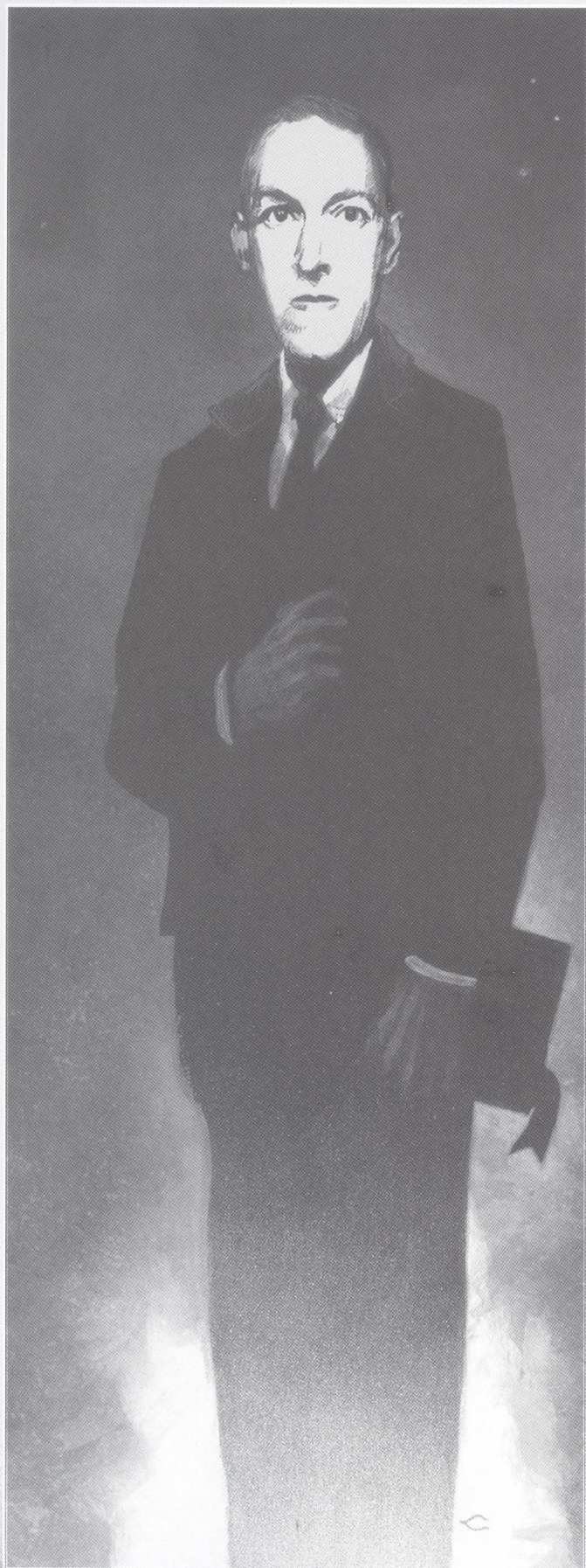
**BLACKWATER
CREEK**

**Deudas
pendientes**

de SCOTT DORWARD y MIKE MASON

EDGE





Howard Philips Lovecraft 1890-1937

CRÉDITOS

Blackwater Creek escrito por: Scott Dorward.

Deudas pendientes escrito por: Mike Mason.

Texto de la Pantalla del Guardián escrito por: Mike Mason y Paul Fricker.

Editado por: Scott Dorward, Paul Fricker y Mike Mason.

Maquetación de la Pantalla del Guardián: Meghan McLean, basada en un diseño de Charlie Krank.

Ilustración de la Pantalla del Guardián: David Ardila.

Maquetación de la Antología de Aventuras: Nicholas Nacario.

Ilustración de portada: Chris Huth.

Ilustraciones interiores: Pat Loboiko, Chris Huth y Chris Lackey.

Diseño del Símbolo del Templo de la Esperanza: Nicholas Nacario.

Cartografía: Steff Worthington.

Traducción: Gabriel García-Soto.

Corrección: José Manuel Sánchez García y César Bernal Prat.

Localización y diseño adicional: Edge Studio.

Agradecimientos

Gracias a los que participaron en el mecenazgo y a los fans que contribuyeron a hacer realidad este producto.

Gracias también a los siguientes mecenas y personas que participaron en las pruebas de juego: Matt Anderson, Mik Parkin, Opal Mattila, Steve Ellis, Tara Imbery, Shawn Hayden, Andrew Cowie, Adam Sawnsen, Dan Kramer, James Waggoner, Marc Bruner, Joe Collins, Tristan Goss, Mike Mudgett, Dave Balham, Gary Bowerbank, Andy Coles, Paul Fricker, Lucy Fricker, Andy Nicholson, Robin Poole y Matthew Sanderson.

Call of Cthulhu es © 2019 Chaosium, Inc. Todos los derechos reservados. Ninguna otra referencia a material con copyright constituye una afrenta a los respectivos propietarios de sus derechos comerciales. *Call of Cthulhu* y todos los logotipos asociados son marcas comerciales de Chaosium, Inc. Todos los derechos reservados. Edición en español de Edge Entertainment. Distribuido por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés (Madrid), España. Fabricado en Lituania.

Edge Entertainment da permiso para fotocopiar de la página 37 a la 43 y de la 65 a la 69.

TABLA DE CONTENIDOS

Blackwater Creek	4
Introducción.....	4
Trasfondo.....	5
Involucrando a los investigadores.....	7
Localización 1: La localidad de Blackwater Creek.....	8
Localización 2: La granja Jarvey.....	14
Localización 3: El campamento Roades.....	18
Localización 4: El arroyo.....	18
Localización 5: El bosque.....	20
Localización 6: La excavación.....	20
Localización 7: El lecho seco del arroyo.....	21
Localización 8: La granja Carmody.....	21
Localización 9: La cueva.....	27
Conclusión.....	29
Apéndices.....	30
Personajes no jugadores y monstruos.....	31
Una reunión con el Profesor McTavish.....	34
El informe de los contrabandistas.....	36
Ayudas de juego.....	37
Investigadores pregenerados:	
ayudas de trasfondo.....	41

Deudas pendientes	44
Trasfondo.....	44
Situación actual.....	44
Acerca de Jacob Smith.....	45
Introducción de los investigadores.....	45
Investigando acerca de	
Jack Fulton «El Pegajoso».....	48
En busca de Spoon «El Grasiento».....	49
Informándose acerca de los robos.....	50
Las escenas de los crímenes.....	50
¿Acudir a la Policía?.....	52
Jacob Smith y el Templo de la Esperanza.....	54
El edificio de apartamentos	
del 22 de la Calle Curzon.....	57
Dentro del bloque de apartamentos.....	58
Conclusión.....	62
Apéndice 1: Personajes no jugadores.....	62
Apéndice 2: Ayudas de juego.....	65



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 n°1**) 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 N° 1

CARTA DE HENRY ROADES 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 n°2**, 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.

- ☉ **5 de julio:** los hermanos Carmody secuestran a Roades.
- ☉ **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. Anímales 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 n°1**) y podrán encontrar algunos datos sobre la historia de Cade (**Ayuda de juego de Blackwater n°6**) 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:

- ⑨ El Don de la Madre comienza a manifestarse en los investigadores.
- ⑨ Los Carmody escuchan hablar de los investigadores y acuden en su busca.
- ⑨ El Profesor Roades escapa de los Carmody y busca protección en los investigadores.
- ⑨ 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.
- ⑨ 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.

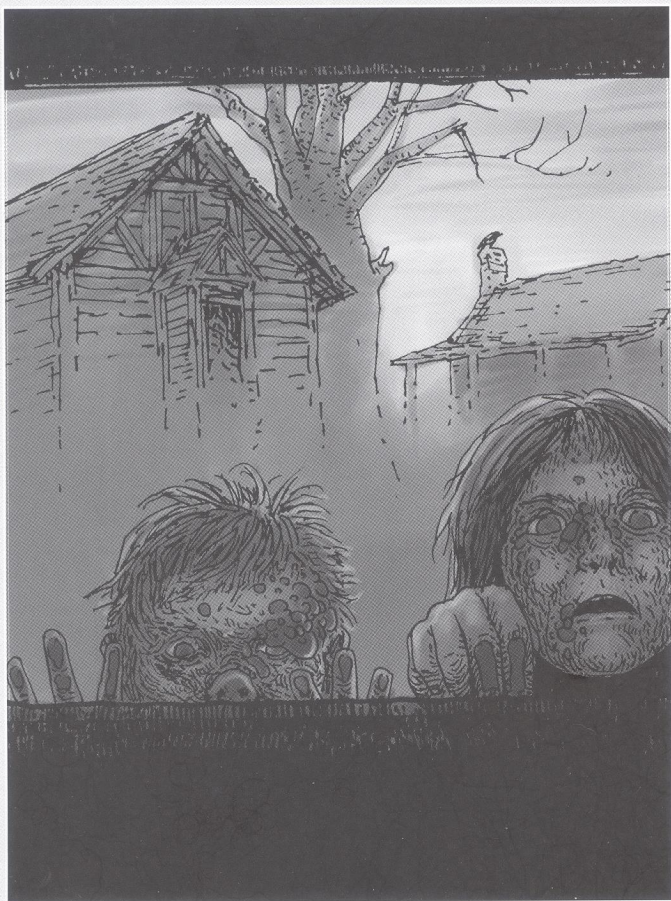
Encuentros en el camino

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**.

BLACKWATER CREEK

OSCURIDAD Y CORRUPCIÓN EN LAS COLINAS DE DUNWICH





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 olido 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 deseos 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:

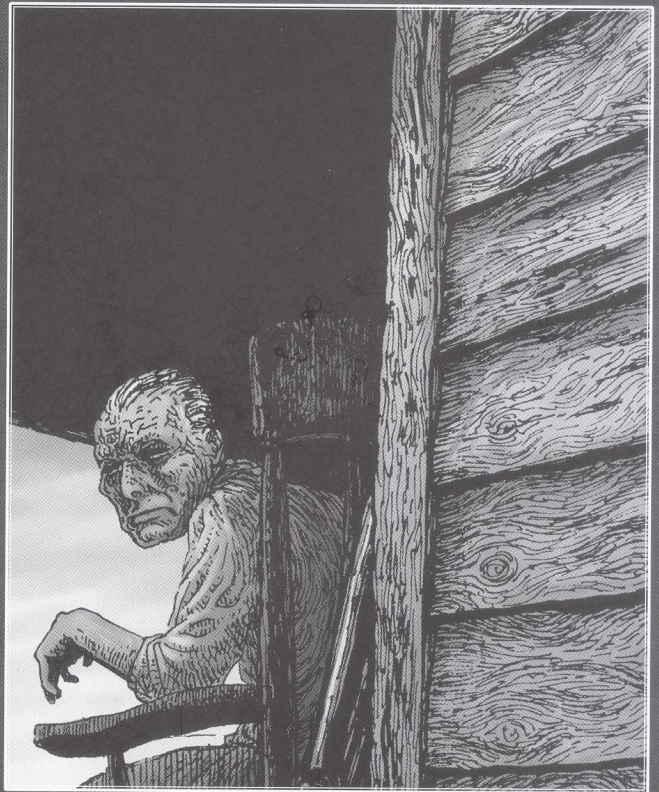
Si los investigadores pretenden expulsar a los hermanos Carmody del pueblo o investigar sus actividades, Sprouston actuará como un agente del orden, listo y dispuesto a ayudar (indirectamente) a cualquiera que lo intente (y pretenderá creer que los investigadores no tienen planes a largo plazo respecto 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 capturarles con vida para poder ofrecerlos en sacrificio a la Madre. Harán esto amenazando a los investigadores a punta de pistola e intentando convencerles 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 ROADDES

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 salvajado 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.

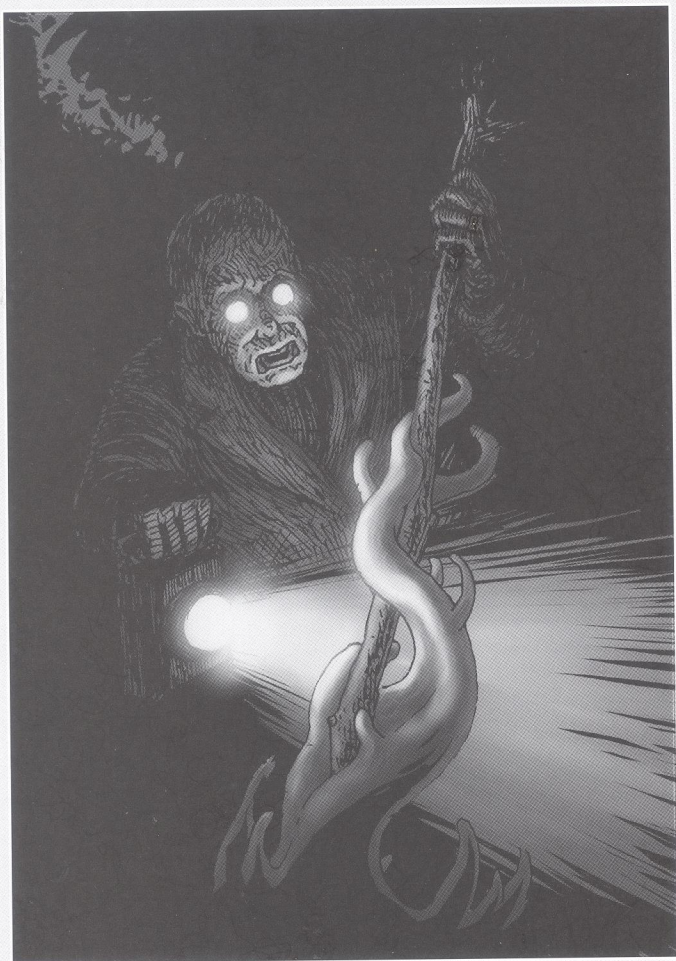
El primer indicio de la perturbación son los animales gruñendo inquietos. Los cerdos y las vacas emitirán chillidos y mugidos de angustia, e intentarán atravesar los muros o las puertas de los corrales. Los perros aullarán y los gatos gritarán como si fueran bebés aterrorizados. Al mismo tiempo, el Viejo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

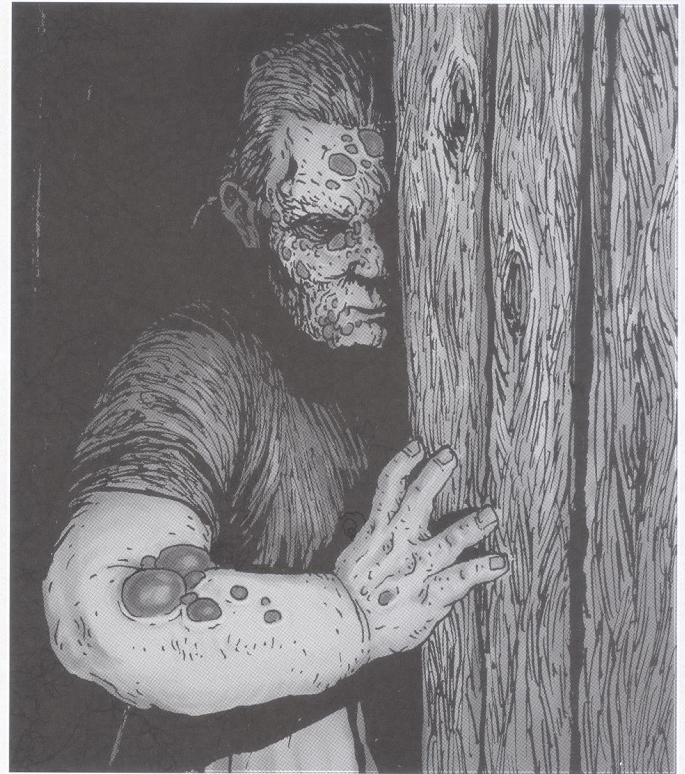
Al sur del bosque hay un tosco puente de madera que cruza el lecho seco del arroyo. El puente crujirá de forma alarmante si se cruza con un vehículo, aunque es lo bastante sólido como para soportar el peso de un camión.

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).



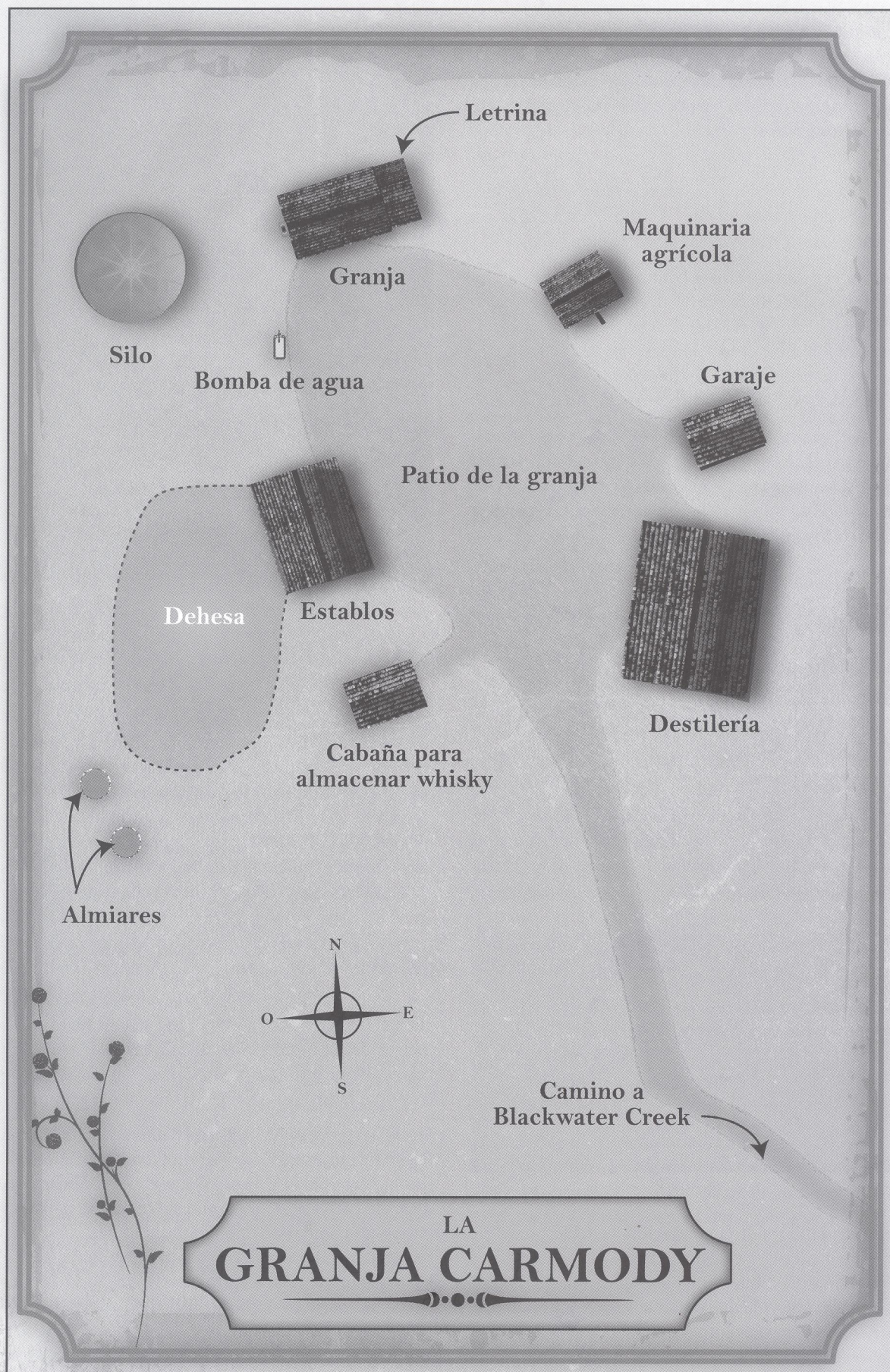
LOCALIZACIÓN 8: LA GRANJA CARMODY

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 maizal. 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 maizal 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 maizal. 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 corren 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 retorciaran 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.

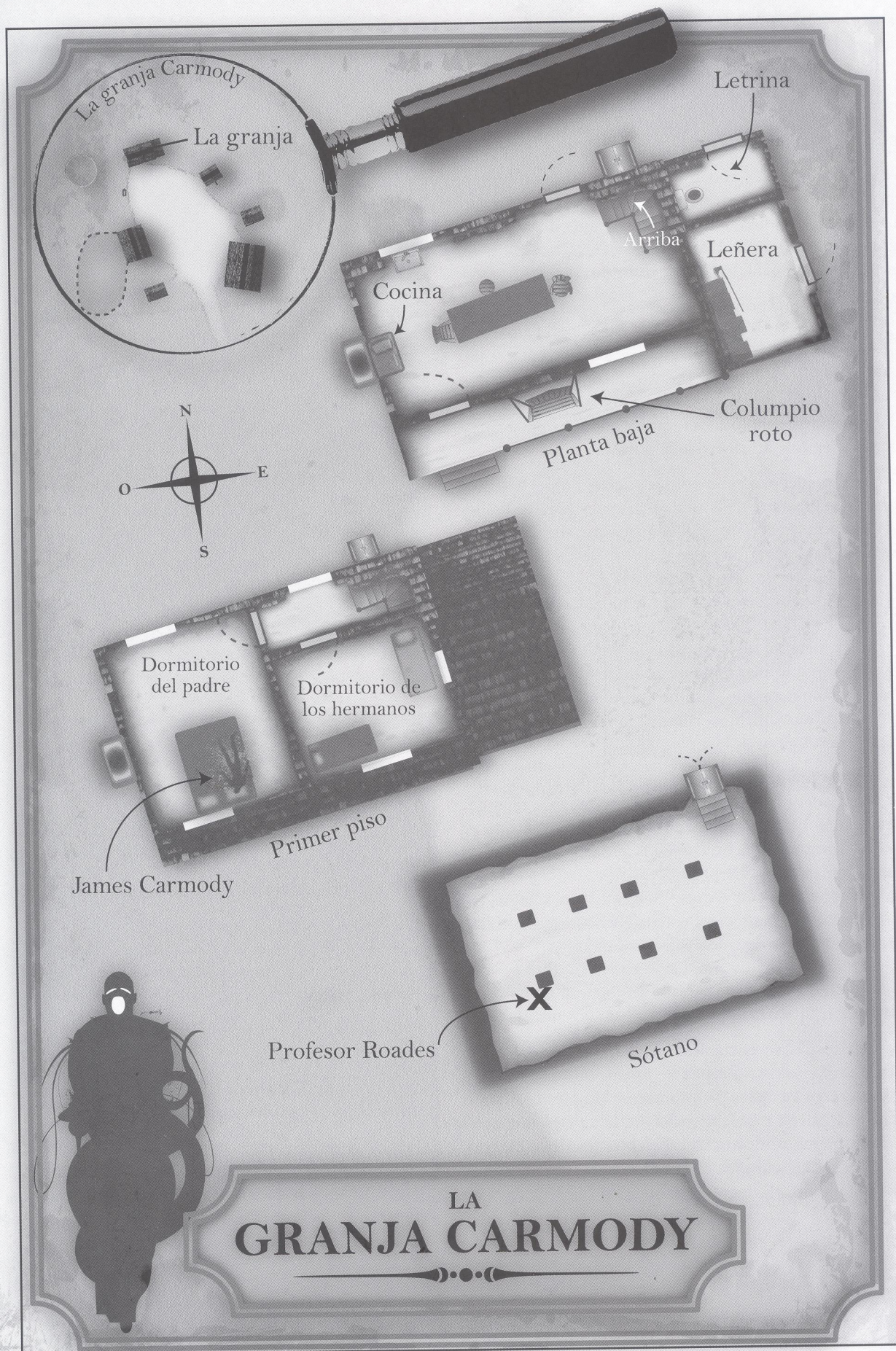
Roades conversó en varias ocasiones con el Sheriff Sprouston, que también creía que esa caverna era sagrada. Sin embargo, Roades no confía en las motivaciones de Sprouston.

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

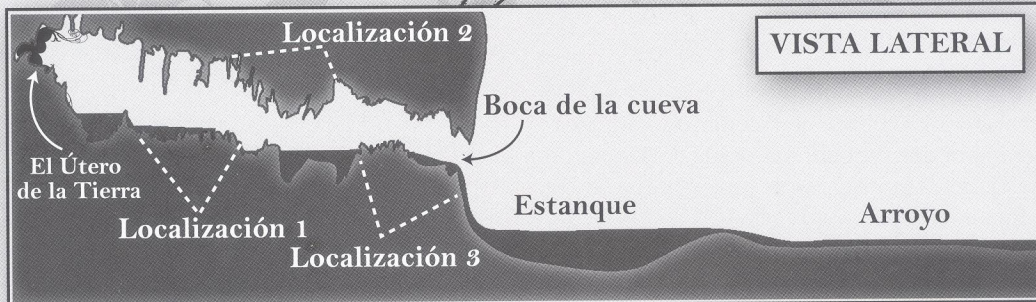


por los pies constantemente. Las paredes están pegajosas, cubiertas de un fluido parecido a la savia. El fluido es levemente fosforescente, lo que produce una tenue iluminación purpúrea. Si los investigadores han perdido sus fuentes de iluminación en el ascenso, la fluorescencia les proporcionará la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

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

- ⊙ Un tiroteo mortal en la granja Carmody.
- ⊙ Huyendo de Sprouston y sus secuaces.
- ⊙ Encargándose del Útero de la Tierra.
- ⊙ 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:

- ③ Detener el suministro de whisky contaminado hacia el mundo exterior: +1D4 puntos de Cordura.
- ③ Matar a Brendan Carmody: +2 puntos de Cordura.
- ③ Liberar al Profesor Roades: +2 puntos de Cordura.
- ③ Sellar la entrada al Útero de la Tierra: +1D4 puntos de Cordura.
- ③ 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 acarrear al riesgo de transformar a todo organismo viviente. La exposición inicial es beneficiosa, 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 ROADÉS,*36 años, prisionero mutado*

Henry Roades 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 Roades 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 Roades 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, Roades 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, Roades 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 conternado 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.

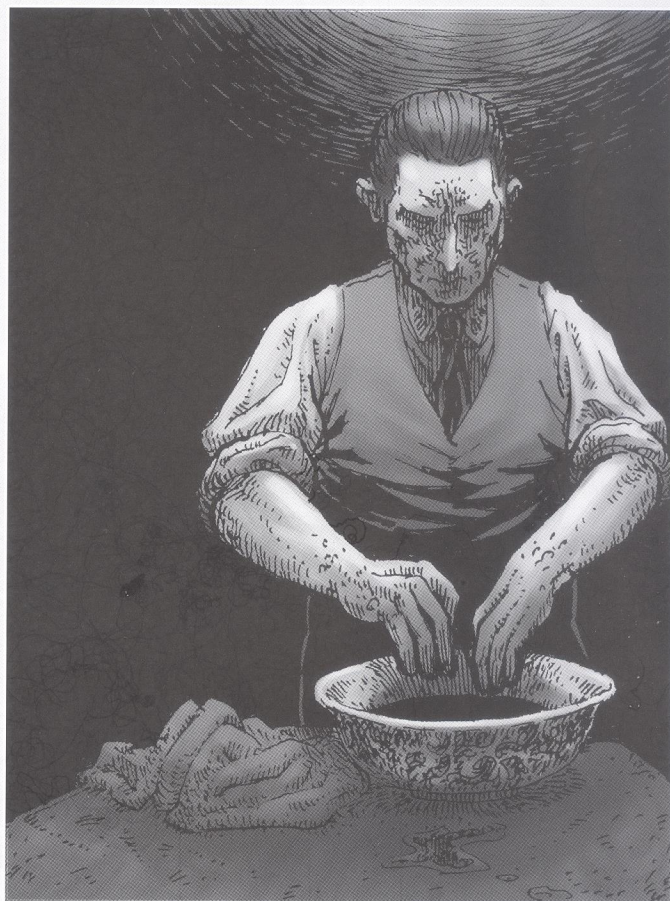
Clarence Welliver es un hombre delgado y soñador, con un pelo pajizo alborotado. Tiene la costumbre de mirar por la ventana más cercana mientras habla, y a menudo deja sus frases sin terminar. Respaldará la historia de Agnes sobre los granjeros, pero no podrá aportar más detalles. Otra cosa que recuerda 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 decrépitos, 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 recibirlos. 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 reirá y dirá 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, Roades 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 McTearsh,

Queda supura por donde 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 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.

No necesito. Debo 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

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

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

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

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

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

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

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

Un misterio del Valle de Miskatonic menos siniestro e indudablemente menos desconcertante es el destino del asentamiento conocido como Cadé'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 Cadé 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 Cadé 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 Cadé en Boston unos años más tarde, la explicación más probable es que los colonos simplemente se volvieron a trasladar y que tal vez propagaran rumores de su desaparición para garantizar su privacidad. Otra posibilidad es que tuvieran algún conflicto con la tribu de la Tierra Negra y que les mataran. Independientemente de la verdad, se trata de una leyenda menor en el mejor de los casos.

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

BLACKWATER CREEK

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

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

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

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

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

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

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

INVESTIGADORES PREGENERADOS: AYUDAS DE TRASFONDO

Lenny Valentine

TRASFONDO

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

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

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

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

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

NOTAS DEL JUGADOR:



Mickey Valentine

TRASFONDO

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

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

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

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

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

NOTAS DEL JUGADOR:



Louise «Lulu» Winney

TRASFONDO

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



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

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

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

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

NOTAS DEL JUGADOR:

Stanley Corrigan

TRASFONDO

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



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

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

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

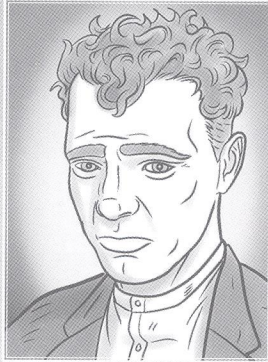
Puede que el abogado de McBride, Ziegler, tenga alguna idea sobre cómo podrías poner en marcha tus planes. El tipo sabe de dinero y de negocios.

NOTAS DEL JUGADOR:

Jimmy McBride

TRASFONDO

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



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

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

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

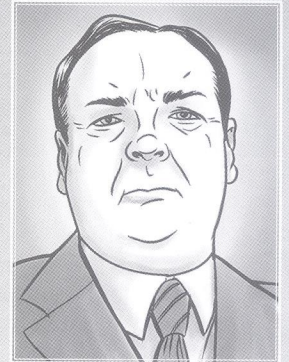
Nunca has tenido mucho tiempo para dedicar a las chicas, pero Lulu se ha convertido en una buena amiga. Ella también parece estar intentando reconciliarse con algunos problemas familiares, incluso aunque nunca dé ningún detalle. Ese gañán de novio que tiene, Lenny Valentine, te mira mal cada vez que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

NOTAS DEL JUGADOR:

Manny Ziegler

TRASFONDO

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



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

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

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

NOTAS DEL JUGADOR:

Deudas pendientes

de Mike Mason

DEUDAS PENDIENTES ES UNA AVENTURA AMBIENTADA EN 1922 para un máximo de seis jugadores, en la que todos los investigadores proceden del mundo criminal. En principio, la acción se desarrolla en Arkham; sin embargo, su ubicación se puede trasladar a cualquier otra ciudad grande o mediana a elección del Guardián.

Se proporcionan seis personajes pregenerados aunque, si el Guardián pretende utilizar esta aventura en una campaña en curso, lo ideal sería que los investigadores tuvieran algún tipo de vínculo con el mundo criminal de Arkham, y puede que tal vez le deban un favor a Mordecai O'Leary. La aventura asume que se utilizan los investigadores pregenerados.

Se trata de una aventura independiente, y no es necesario que el Guardián posea una copia de *Secretos de Arkham* (JOC Internacional), aunque el empleo de ese suplemento puede ser beneficioso.

A pesar de que hay cierta cantidad de encuentros en los que se podría producir un combate, el Guardián tiene el poder de controlar esas escenas con el fin de limitar el daño causado a los investigadores. Cabe destacar que la escena final puede causar pérdidas de Cordura muy importantes, y puede que el Guardián desee limitarlas si utiliza esta aventura como parte de una campaña. Sin embargo, si pretendes jugar *Deudas pendientes* como una partida independiente con personajes pregenerados, deja que sean los dados los que decidan el destino.

TRASFONDO

Los sucesos de esta aventura tienen que ver con Fulton «El Pegajoso», un ladronzuelo díscolo que los investigadores deben encontrar por orden de su jefe, Mordecai O'Leary «El Martillo» para cobrar sus cuotas pendientes por los crímenes que ha cometido recientemente.

Mordecai O'Leary es uno de los lugartenientes de Danny O'Bannion y el responsable del Distrito del Campus. O'Bannion dirige todos los negocios criminales de Arkham, contrabando, prostitución, juego, etcétera, desde su base en el Distrito de Rivertown. Ahora mismo, la única espina que O'Bannion tiene clavada en su costado es Joe (Giuseppe) Portello, que solía dirigir el coto hasta que O'Bannion le quitó de en medio.

A consecuencia de esto, las operaciones de Portello menguaron y ahora solo controla el crimen organizado de la Zona Sur.

Mordecai O'Leary es un lugarteniente relativamente novato y ha ascendido por la cadena de mando desde el trapicheo callejero hasta las casas de apuestas. Sueña con tomar el control de la ciudad y cree que algún día se librará de O'Bannion y ocupará su lugar como capo supremo de Arkham. O'Leary es un oportunista empedernido que aprovecha cualquier oportunidad que se le presenta, ya se trate de hacerle un favor a alguien solo para que esté en deuda con él o de cerrar tratos a golpes para sacar el máximo beneficio posible. Su marca personal es un martillo que utiliza para imponer castigos, amenazar y asesinar. Cualquiera que le contrarie es susceptible a acabar con la mano (o la cabeza, llegado el caso) aplastada por el martillo de carpintero de O'Leary.

Situación actual

Jack Fulton «El Pegajoso» es un ladrón que se gana la vida robando en las casas de aquellos que viven y trabajan por el campus de la Universidad Miskatonic. Como autónomo, Jack «El Pegajoso» debe pagar un tributo a O'Leary por trabajar en «su» territorio. Jack también debe mostrar a O'Leary cualquier objeto valioso que robe, por si el lugarteniente quisiera quedárselo.

Hace dos semanas Jack fue contratado por Jacob Smith para llevar a cabo un trabajo: robar tres objetos determinados durante el transcurso de una sola noche. Smith dijo que le pagaría generosamente por esos objetos, pero exigió que el trabajo se llevara a cabo en secreto. Smith no quería que nadie (ni siquiera O'Leary, el jefe de Jack) tuviera conocimiento de este acuerdo. Como Smith pagaba muy bien, Jack accedió, esperando que O'Leary no llegara a enterarse.

LOS TRES OBJETOS QUE SMITH QUERÍA ERAN:

- ☉ **Un antiguo pergamino griego:** Robado de la biblioteca de la Universidad Miskatonic (en el Campus).
- ☉ **Una daga:** Robada del Museo de Exposiciones de la Universidad Miskatonic (Calle West College, 687).
- ☉ **Unas notas** (una traducción del pergamino griego): Robadas de casa del Profesor Stanley David (Calle West Pickman, 225).

Durante la noche del 17 de octubre de 1922 se llevaron a cabo todos los trabajos sin ningún problema, y Jack huyó con sus ganancias ilícitas de regreso a su apartamento, en el 22 de la Calle Curzon (por la Calle Walnut, en el Distrito Sur). Mientras se escondía echó un vistazo a los objetos robados y leyó las notas que se había llevado de la casa del profesor. La costumbre de Jack de murmurar en voz baja las palabras que leía hizo que ciertas frases, que hubiera sido mejor no pronunciar, fueran pronunciadas. Mientras leía la traducción trazó los extraños patrones geométricos del pergamino de forma inconsciente mientras sostenía la daga en su mano. Así, Jack ejecutó un hechizo de forma involuntaria y abrió un canal mágico a la Corte de Azathoth.

Mientras la energía pulsaba a través del canal hasta la mente y el cuerpo de Jack, así como a su entorno, se escuchó un fuerte golpe en su puerta. Jacob Smith había enviado a sus dos seguidores más comprometidos a casa de Jack para que se hicieran con los objetos robados. Smith nunca tuvo la intención de pagar a Jack y envió allí a sus seguidores para matarle y llevarse los tres objetos.

Retorciéndose bajo el flujo de aquel terrible poder, Jack era incapaz de moverse; su mente estaba sobrecogida por el terror producido por la visión de aquello que estaba contemplando. Los fieles sirvientes de Smith entraron y vieron a Jack retorciéndose y temblando, con los documentos y el pergamino robados a su alrededor. Los hombres de Smith no entendieron lo que estaba ocurriendo, todo lo que sabían era que necesitaban hacerse con los objetos para su maestro. Cuando se acercaron a Jack, este les miró y emitió un sonido que ninguna boca humana debería pronunciar. De repente, el mundo se volvió del revés y Jack, los hombres de Smith, el edificio de apartamentos y todos sus moradores sintieron la presencia del dios idiota, Azathoth.

Durante una semana, un entramado de energías sobrenaturales combinadas con los pensamientos inhumanos de los habitantes de la Corte de Azathoth infestaron la materia del edificio donde estaba el apartamento de Jack. Al desbordarse del nexo que era el apartamento de Jack, aquellas energías funestas tuvieron un efecto desastroso sobre el resto de inquilinos del edificio. Todo aquel que entre ahora en el edificio lo hará con gran riesgo para su vida y su cordura.

Acerca de Jacob Smith

Recién llegado a Arkham, Jacob Smith es el líder del Templo de la Esperanza, una pequeña pero creciente organización religiosa con base en una casona georgiana de la ciudad situada en French Hill. El Templo ha atraído a una pequeña pero ferviente congregación de seguidores que están buscando significado a sus vidas: muchos de ellos han perdido algo, su empleo, su esposa, un hijo, o simplemente han perdido las ganas de seguir viviendo. Smith pasa su tiempo visitando a los desesperados, los desposeídos y a aquellos que sufren; les ofrece palabras de consuelo e inspiración y les dice que todavía hay esperanza si son capaces de encontrar la fuerza para buscarla y de desembarazarse de los grilletes impuestos por la sociedad. Con amabilidad y simpatía, Smith atrae a estas personas desesperadas a su Templo de la Esperanza, donde les adoctrina para que hagan su voluntad.

El Templo de la Esperanza es un culto a la personalidad con Smith como su líder elegido «por la gracia divina». Dice haber sido enviado a Arkham con el objetivo de buscar a los débiles para que puedan hacerse fuertes en preparación para los «tiempos oscuros» venideros que purgarán la Tierra de aquellos que no sean merecedores de vivir en el «Nuevo Mundo de Esperanza».

Smith es un adalid del caos que venera en secreto al dios idiota, Azathoth. Introduce sutilmente doctrinas de los Mitos en sus grupos de oración y periodos de meditación, que organiza en su casa en la Calle East College. Aquellos que son más susceptibles al encanto de los Mitos y la voluntad de Smith son elegidos para convertirse en Miembros del Templo: «Acólitos de la Esperanza». De momento, Smith ha atraído a su lado a seis individuos de este tipo, todos ellos totalmente sometidos y dispuestos a hacer cualquier cosa que les pida, incluso matar.

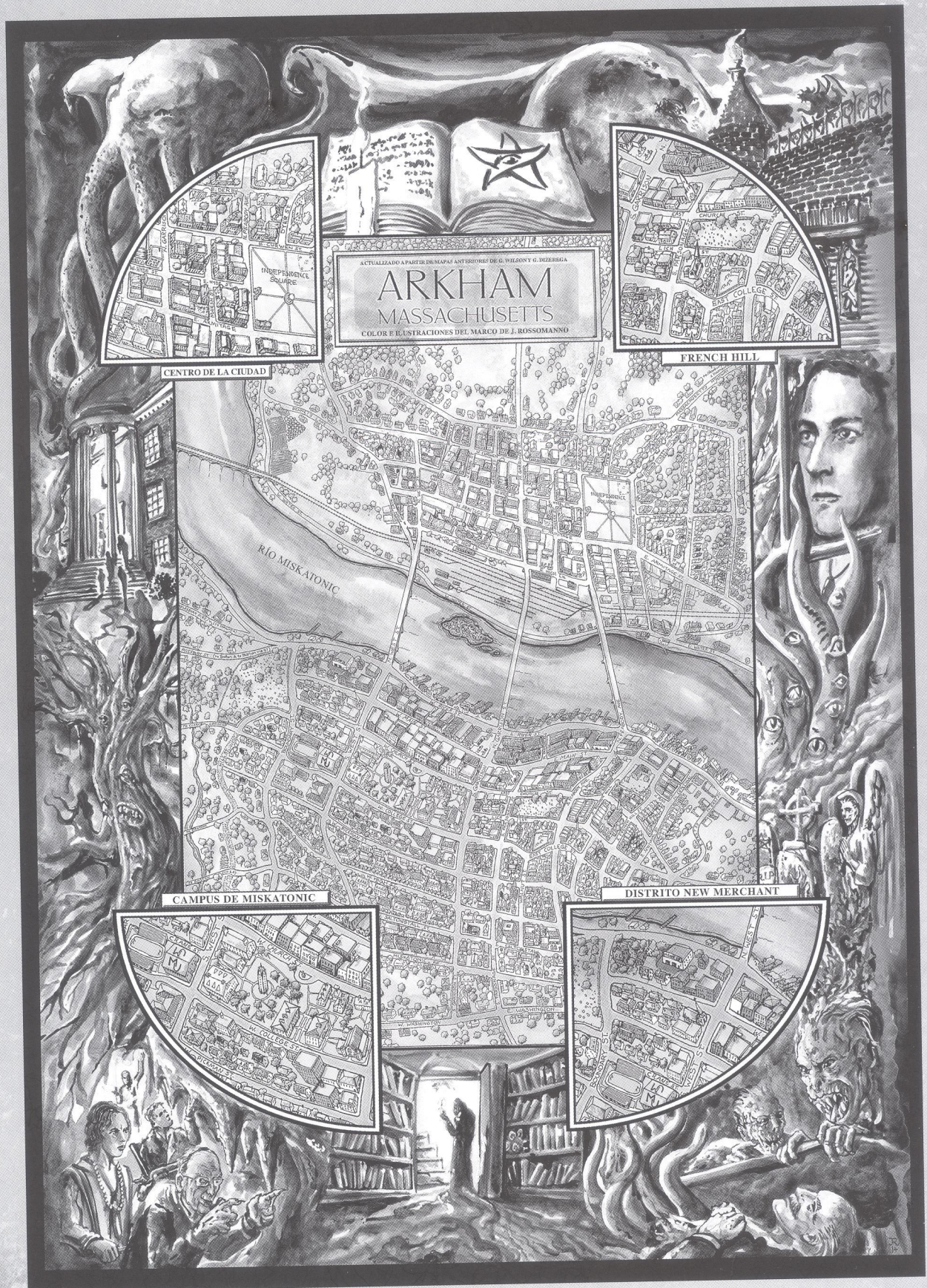
Smith planea formar un ejército de ese tipo de seguidores, totalmente devotos a él y solamente a él. Una vez su Templo se haya asentado plenamente en Arkham, se trasladará a otra ciudad para establecer un nuevo templo, y así sucesivamente. Smith es una persona despreciable. Engañará, mentirá y asesinará para satisfacer sus ambiciones. Algún día tendrá templos por todo el país, atendidos por seguidores devotos que le adorarán como si se tratara de un dios viviente. De momento se desconoce qué pretende hacer con este ejército de seguidores autoengañados. El gran plan de Smith es un secreto que solo conocen él y sus dios irracional.

Se desconoce la forma en que Smith supo de la existencia de los tres objetos (robados), aunque sabe qué es lo que hacen esos objetos si se combinan: concretamente, abrir un canal hacia la Corte de Azathoth. Smith sabe dónde vive Jack «El Pegajoso» y también que los dos hombres que envió allí para recuperar los objetos no han regresado. Ahora Smith sospecha que la reunión del pergamino y la daga podría haber hecho que sucediera «algo», por lo que se muestra cauto y ha enviado a uno de sus seguidores a vigilar el edificio de Jack «El Pegajoso» en la Calle Curzon. Smith pretende tomarse su tiempo y esperar a ver si sucede algo extraño antes de enviar a más seguidores o de entrar en persona.

INTRODUCCIÓN DE LOS INVESTIGADORES

Es la mañana del jueves 26 de octubre de 1922 y los investigadores han sido convocados a la oficina de Mordecai O'Leary «El Martillo» en la Calle South French Hill, en el distrito de French Hill. O'Leary trabaja en la trastienda de la Panadería Hogan, que es una tapadera de sus negocios ilegales.

O'Leary es un irlandés de rostro delgado y pinta peligrosa. Cuando entren los investigadores, estará sentado tras su escritorio, leyendo el periódico del día. Aparte de una taza de café, el único objeto que hay sobre el escritorio es un viejo martillo de carpintero. Detrás de O'Leary, a su derecha, «Clavos» O'Keefe se apoya contra la pared del fondo.



Después de lo que a los investigadores les parece un silencio muy largo (viendo cómo O'Leary sigue leyendo, aparentemente ajeno a su llegada), O'Leary dobla cuidadosamente el periódico y lo posa sobre el escritorio. Entonces mira a los investigadores y estudia sus caras.

Lee en voz alta o parafrasea el cuadro de texto **Una conversación con O'Leary** (se hace referencia a los investigadores pregenerados, por lo que aquellos Guardianes que no utilicen esos personajes deberán adaptar el texto en consecuencia).

O'Leary no responderá ninguna pregunta y espera que los investigadores se marchen de inmediato. Si intentan quedarse y hacerle preguntas, gritará a Clavos que les saque de ahí. Los investigadores están solos.

Entrega a los jugadores la **Ayuda de juego: Deudas pendientes 1-Mapa de Arkham**.

Se pueden encontrar las características de O'Leary y de un matón genérico en el **Apéndice 1: Personajes no jugadores**.

— Una conversación con O'Leary —

Vaya, vaya... mirad quién se digna a aparecer. ¡No tengáis miedo! ¡Ja! Sólo quería hablar un poco con vosotros, eso es todo...

Sr. Grady y Sr. Murphy «El Sombrero», me alegro de que consiguieran venir. ¡Oh, y también el joven Sr. Doyle! Me alegro de que hayáis decidido venir. Sobre todo después de perder un cargamento de prisa como hicisteis vosotros. Me sorprende que no os dierais el piro a Dunwich a esconderos en algún agujero. Pero no, ¡vosotros no haríais eso! ¿Has visto, Clavos? Estos tíos son hombres de honor. Asumen su castigo como hombres. Me gusta.

Oh, ¿quién es este? ¿Sr. O'Connor? ¿En qué estabas pensando? ¡Te dije que solo asustaras a aquel tipo, no que le volaras la cabeza! ¡Maldito gorila! Dejaste a ese pobre tendero hecho unos zorros. ¡Y ahora soy yo el que tiene que limpiar todo eso!

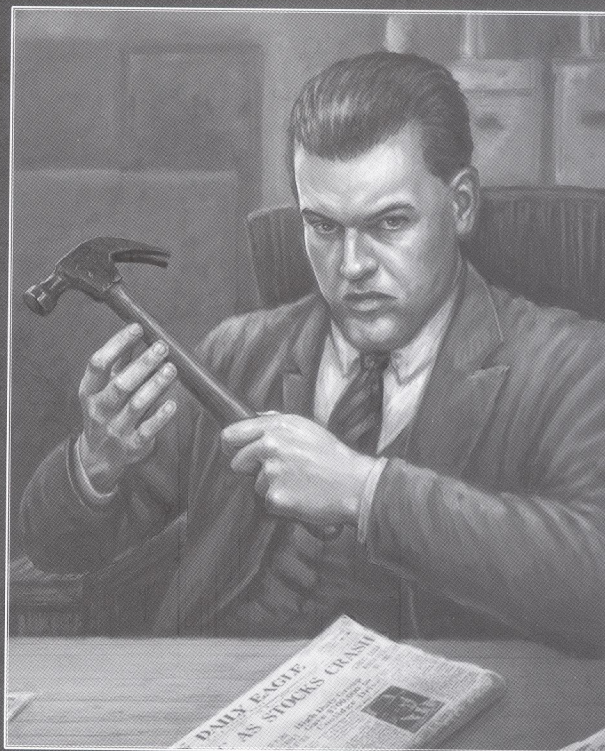
Pero antes de que me olvide... tenemos el honor de que nos acompañen los gemelos Kelly. ¡El azote de Arkham! ¿Desde cuándo se puede robar el Banco Arkham First sin mi permiso? ¡Y si vais a hacerlo, por lo menos robad algo! No os podéis imaginar la de manos que he tenido que untar para que nadie supiera de vuestra pequeña aventura.

¡Debería mazaros a todos! (O'Leary hace énfasis en este punto golpeando con el martillo en el escritorio). Pero soy un hombre razonable...

Os voy a decir una cosa. ¿Y si me hacéis un pequeño favor y yo me olvido de los enormes problemas que me habéis causado? ¿Qué me decís?

¿Habéis oído hablar de Jack «El Pegajoso»? Es un ladronzuelo, un autónomo que va a lo suyo. Veréis, Jack y yo tenemos un acuerdo. No roba nada sin mi permiso y, si le da por ahí, hace una rauda contribución a nuestra fundación benéfica. Ya sabéis lo que quiero decir.

Bueno, pues un pajarito me ha dicho que a Jack le ofrecieron un trabajo de primera. Que un jugador recién llegado a la ciudad iba a recompensar generosamente a nuestro Jack si era capaz de dar tres golpes en una sola noche. Ambición: la perdición de los hombres mediocres. Jack se volvió ambicioso y se olvidó de informarme de la situación. Y allá va; agarra una



noche y da los tres golpes: uno en la biblioteca de la universidad, otro en el museo de la universidad y otro en la casa de un profesor.

Eso fue hace una semana y nadie le ha vuelto a ver el pelo. ¿Estará escondido? ¿Se habrá marchado de la ciudad? No lo sé... lo único que sé es que me debe dinero. ¡Nadie trabaja por aquí sin darme mi parte!

Entonces pienso: me pregunto quién podría hacerme un favor y encargarse de este asunto por mí. ¿A quién puedo conocer que me deba un favor? —O'Leary mira a los investigadores a los ojos y hace un guiño—. Así que, si queréis que estemos en paz, y os recomiendo encarecidamente que lo queráis, os encargaréis de este asunto por mí. Quiero saber qué robó, quién es el nuevo que le contrató y quiero mi dinero. Quiero respuestas. Si no podéis traerme mi dinero, traedme al menos los objetos que robó. ¡Tenéis hasta el fin de semana!

¡Y ahora largaos!

INVESTIGANDO ACERCA DE JACK FULTON «EL PEGAJOSO»

Lo que saben los investigadores

Aquellos investigadores que superen una tirada Normal de **Inteligencia** habrán escuchado el nombre de Jack «El Pegajoso», probablemente de boca de alguno de sus contactos criminales, a pie de calle. Un éxito Extremo significa que habrán escuchado que se trata de un ladrón que a veces se pasa por el Sycamore (un tugurio) en el Lower Southside. Sin embargo, si fallan la tirada de Inteligencia, nunca habrá oído hablar de Jack «El Pegajoso».

Preguntando por las calles

Si recurren a sus contactos criminales a pie de calle, los investigadores podrán obtener la siguiente información:

No hace falta hacer ninguna tirada:

- ⑨ Jack «El Pegajoso» es un ladrón autónomo. Tiene por costumbre hacer robos aleatorios y oportunistas en casas de apariencia adinerada en el distrito del Campus.
- ⑨ A veces Jack «El Pegajoso» trabaja para O'Leary, quien reclama un porcentaje de todo lo que roba.
- ⑨ Nadie ha visto a Jack desde el martes pasado.
- ⑨ Jack suele frecuentar el tugurio Sycamores en el Lower Southside.
- ⑨ El mejor amigo de Jack es Joe Spoon «El Grasiento».

Haciendo una tirada de Encanto, Intimidar o Persuasión:

- ⑨ A Spoon «El Grasiento», el mejor amigo de Jack, se le suele encontrar por el Campus, donde libera a los estudiantes del peso de sus carteras.
- ⑨ Corre el rumor de que Jack dio un golpe para un tipo recién llegado a Arkham. El tipo dirige una especie de misión en la Calle East College.

Preguntando en la iglesia

Los investigadores podrían asumir (correctamente) que Jack «El Pegajoso» es católico e ir a alguna iglesia a preguntar al sacerdote si Jack es miembro de su congregación. Teniendo en cuenta que la mayoría de los hombres de O'Bannion son católicos irlandeses, esta suposición no es descabellada.

El único sacerdote que conoce a Jack Fulton es el Reverendo Padre Anthony Morency (54 años), que atiende la Iglesia del Sagrado Corazón situada en el 554 de la Calle French Hill, en el Lower Southside. El Padre Morency preside una congregación mayoritariamente italiana, aunque también asisten a misa algunos católicos irlandeses que viven por el vecindario.

Morency estará encantado de hablar con cualquiera que sea simpático y afable (no hará falta hacer ninguna tirada), pero se mostrará reticente a hablar con «gánsteres irlandeses» que no sean tan simpáticos en su forma de abordarle (será necesario superar una tirada de **Persuasión** o **Encanto**).

Morency conoce a Jack Fulton (no es consciente de su apodo «Pegajoso»), y le recuerda como un hombre bajito y delgado que siempre está a lo suyo. Jack acude a la iglesia de forma irregular, y Morency no puede decir si Jack se ha estado confesando o no (debido al Secreto de Confesión). La última vez que Morency vio a Jack en la iglesia fue las pasadas Navidades, y no le ha visto ni ha sabido nada de él desde entonces. Morency no conoce la dirección de Jack, pero sabe que vive en un edificio de apartamentos por el Lower Southside.

Preguntando por los tugurios

Hay dos bares clandestinos que es probable que conozcan los investigadores: el tugurio de la Calle North Garrison y el Sycamore, en el Lower Southside.

El tugurio de Northside

El tugurio de Northside suele estar frecuentado por arkhamitas adinerados y mafiosos de categoría; no encontrarán por aquí a ningún criminal de baja estofa como ellos. Para entrar hace falta cruzar la puerta sin distintivos que hay en el sótano y que te deje pasar Frank el portero, que examina a todo el mundo por un pequeño ventanuco que hay en la puerta. Cualquiera que no lleve un buen traje o un vestido caro (si se trata de una dama) no entra. Intimidar y Persuasión no servirán de nada. **Encanto** y/o un buen soborno, tal vez. Fracasará una tirada forzada significa que Frank se fijará en aquel que estaba en su puerta y le dará una descripción a sus amigos, una panda de gorilas que darán caza al desafortunado investigador, le pegarán una paliza y le robarán todo el dinero que lleve encima (utiliza las características del **Matón** en el **Apéndice 1: Personajes no jugadores**).

Nadie conoce a Jack «El Pegajoso» (está demasiado abajo en la cadena alimenticia como para que le conozcan los lugartenientes de la mafia que beben en este lugar). Puede que el camarero, Mikey Catpole, recuerde ese nombre. Superar una tirada de **Encanto**, **Intimidar** o **Persuasión** hará que lo recuerde. Si se recurre a la Intimidación y fallan, Mikey se ofenderá. Si se fuerza la tirada de Intimidar, también se ofenderán algunos gánsteres y, si los investigadores no se marchan rápidamente, se producirá una pelea (utiliza las características del **Matón** en el **Apéndice 1: Personajes no jugadores**).

Mikey recuerda a Jack «El Pegajoso». Venía de vez en cuando, cuando estaba cargado de pasta después de haber dado un golpe, con sus mejores trapos y pagando copas a todo el mundo. Un tipo bastante generoso, dice Mikey. Hace tiempo que Jack no viene por aquí, por lo menos unos seis meses. Mikey recuerda que hace más o menos un mes hubo alguien más preguntando por Jack, aunque parece que no consigue recordar el nombre del tipo...

Soltar unos dólares a Mikey conseguirá que recuerde quién estuvo preguntando por Jack. El tipo tenía acento sureño, vestía de forma elegante, tenía el pelo oscuro, engominado y peinado hacia atrás, un bigote fino y perilla. Mikey pensó que se trataba de otro gánster hasta que empezó a hablar. Tenía un tono educado y estaba claro que no era de la ciudad. Su nombre era Smith, Jacob Smith.

El Sycamore

Los investigadores conocen bien el Sycamore, probablemente sea uno de los locales donde beben. El Sycamore es un local menos exclusivo, sirve a clientes menos adinerados y suele estar lleno de criminales de poca monta, matones y gánsteres de bajo nivel. Entrar es fácil: solo hay que llamar a la puerta trasera de la tienda de flores y luego bajar al sótano. Si los investigadores llegan antes de mediodía, el antro estará cerrado, aunque es probable que Lexy, el gerente, ande por ahí recibiendo pedidos o limpiando.

Puede que sea necesario hacer alguna tirada, dependiendo de las acciones de los investigadores:

- ⑨ **Sin hacer ninguna tirada:** Lexy conoce a Jack, pero no le ve desde hace más de un mes. Si los investigadores llegaron cuando el tugurio estaba cerrado, Lexy les sugerirá que vuelvan más tarde y hablen con el «Araña».
 - ⑨ **Con una tirada de Encanto, Charlatanería, Intimidar o Persuasión (o un soborno):** Vince «El Araña» habló con Jack la semana pasada. Jack estaba fanfarroneando sobre dar tres golpes en una sola noche. Iba detrás de un libro o algo de la universidad y de algunos papeles de un profesor. Parece ser que un forastero llamado Jacob Smith le contrató para dar esos golpes. Jack le dijo al Araña que no le contara nada a nadie, por si O'Leary se enterase. El Araña no le ha vuelto a ver desde entonces; probablemente esté escondido en su casa en el Lower Southside.
- El Araña no conoce la dirección de Jack, pero sabe que su mejor amigo es Spoon «El Grasiento». Si alguien sabe dónde encontrar a Jack, es él. El Grasiento suele andar por la zona del Campus.
- ⑨ **Si se pregunta por Jacob Smith:** nadie parece saber quién es Smith, aunque (a cambio de un par de copas) Larry «El Gordo» dirá que ha oído que Smith viene del sur y que dirige una iglesia para ricos (los adinerados) en la Calle East College.

EN BUSCA DE SPOON «EL GRASIENTO»

Si los investigadores esperan pacientemente, podrán ver al Grasiento por las afueras del Campus. Es probable que los investigadores vean cómo tima a un estudiante que va muy bien vestido.

El Grasiento tiene un aspecto andrajoso, vestido con una gabardina sucia y grasienta. Tiene el pelo sucio y despeinado, y unos mechones se escapan de debajo de un sobreiro «pork pie¹». Tiene la cara rechoncha y una expresión de sorpresa permanente.

El Grasiento espera a que el estudiante pase por delante de él y, cuando lo hace, se tira al suelo con un gemido de agonía. El estudiante corre a ver qué le ha ocurrido, inclinándose y preguntándole si se encuentra bien. Mientras el Grasiento se retuerce por el suelo, extrae rápidamente la cartera de la chaqueta del estudiante (una tirada de **Descubrir** para darse cuenta). De repente, el Grasiento parece recobrar el aliento y recuperarse. Agradece al estudiante su ayuda y se marcha rápidamente, diciendo que necesita irse a casa a descansar.

Los investigadores necesitarán hacer tiradas de **Seguir rastros** u **Orientarse** para alcanzar al raudo carterista. Un fracaso indicará que el Grasiento se ha escabullido por un callejón lateral. Los investigadores tendrán que deambular por ahí para ver si dan con él (superando una tirada de **Suerte**) o esperar a que el Grasiento vuelva a aparecer para robar otra cartera al cabo de 1D4-1 horas. Otra posibilidad es que los investigadores decidan perseguirle.

Se pueden encontrar las características de Spoon «El Grasiento» en el **Apéndice 1: Personajes no jugadores**.

Lo que sabe Spoon «El Grasiento»

El Grasiento no se sentirá muy cómodo con los investigadores, creyendo que van a «desplumarle» (robarle todas sus ganancias obtenidas de forma ilícita), y se esmerará en hacerse un ovillo y gritar «dejadme en paz» para minimizar la paliza que espera que le den.

Si los investigadores no son muy duros con el Grasiento y deciden recurrir a las palabras antes que a los puños, se calmará un poco. Todavía creará que se trata de un truco para ganarse su confianza.

Solicita una tirada de **Encanto, Persuasión o Intimidar**, dependiendo del tipo de conversación que el investigador mantenga con el Grasiento. Si fracasa, puede que forzar la tirada implique ofrecer al Grasiento algo de dinero para comer o amenazarle aún más con un arma. Obviamente, ser muy amable con el Grasiento y llevarle a comer al restaurante más cercano



1.-N. del T.: tipo de sombrero muy popular en la época, llamado así por su forma, parecida a la de una empanada de cerdo.

hará que les cuente todo lo que sabe (sin necesidad de hacer ninguna tirada).

El Grasiendo y Jack son buenos amigos desde hace años. En los viejos tiempos, cuando eran niños, solían timar a gente de los barrios ricos de Arkham. «Fueron días felices», sonríe el Grasiendo mientras su mente se remonta a su desperdiciada juventud.

Hace años que Jack y él tomaron caminos diferentes, pero se mantuvieron en contacto y utilizaban sus respectivos apartamentos para esconderse cuando la cosa se ponía caliente. La última vez que vio a Jack fue hace un par de semanas. Jack estaba con el ánimo por los suelos y parecía estar pasando una mala racha. Le contó que había recibido un mensaje para reunirse con un tío de categoría de la Calle East College, para un trabajo que estaba dispuesto a pagar realmente bien. Eso es lo último que el Grasiendo supo de Jack.

Si se le dan garantías de que los investigadores solo quieren hablar con Jack (y no darle una tunda), el Grasiendo contará que el apartamento de Jack se encuentra en el 22 de la Calle Curzon, en el Lower Southside.

INFORMÁNDOSE ACERCA DE LOS ROBOS

Revisar los periódicos

O'Leary mencionó tres robos perpetrados por Jack. Tal vez aparecieran reflejados en el *Arkham Advertiser* o el *Arkham Gazette*. Para descubrir esto será necesario acudir a las oficinas de cualquiera de estos periódicos y repasar las ediciones más recientes. Ambos periódicos pueden dar acceso a las ediciones de las últimas semanas. La velocidad a la que les proporcionarán las ediciones anteriores dependerá de lo agradables que sean los investigadores con el personal del periódico.

Las oficinas del *Arkham Advertiser* abren de 8 de la mañana a 6 de la tarde, de lunes a viernes; sin embargo, es probable que en los días laborales haya alguien hasta la medianoche (golpear fuertemente la puerta principal o la de servicio atraerá su atención). Por otra parte, el *Arkham Gazette* abre los días laborales de 8 de la mañana a 5 de la tarde y suele haber periodistas hasta las 11 de la noche.

Los dos periódicos incluyeron la noticia de los robos. Se proporcionan tres ayudas de juego a estos efectos: el *Arkham Advertiser* (**Ayuda de juego: Deudas pendientes 2**) incluye una noticia sobre los dos robos perpetrados en la universidad, mientras que el *Arkham Gazette* (**Ayudas de juego: Deudas pendientes 3 y 4**) incluye una noticia sobre estos robos y también una nota sobre el robo de unos documentos de la casa de un profesor. No es necesario superar una tirada de Buscar libros para obtener estos datos, ya que son relativamente fáciles de encontrar; sin embargo, aquellos que superen una tirada de **Buscar libros** los encontrará rápidamente en lugar de tardar 2 o 3 horas en hacerlo.

AYUDA DE JUEGO DE DEUDAS PENDIENTES Nº 2

Arkham Advertiser

Miércoles, 18 de octubre de 1922

Doble robo

Un impactante doble robo tuvo lugar anoche en la Universidad Miskatonic, donde alguien irrumpió en la Biblioteca y en el Museo para robar unos extraños artefactos. La policía y las autoridades universitarias creen que los robos sucedieron entre las 8:00 de la tarde y las 5:00 de la mañana; sin embargo, no han hecho declaraciones acerca de si ambos robos estaban conectados.

Archibald Pringler, portavoz de la Oficina del Vicerrector, confirmó que un antiguo pergamino griego había desaparecido de la biblioteca y que una daga indígena norteamericana también había desaparecido del museo. Se dice que ambos objetos poseen un gran valor académico, aunque un escaso valor económico.

Periodistas entrometidos

Es muy posible que la aparición de unos gánsteres nada sutiles en las oficinas de un periódico atraiga la atención de periodistas en busca de una noticia. Dependiendo de si visitan una o ambas oficinas de los periódicos de Arkham, es posible que los investigadores acaben siendo seguidos por Suzie Kempston, una periodista entrometida. El Guardián deberá utilizar a Suzie según sus necesidades: se presenta como un as en la manga que podría ayudar o entorpecer a los investigadores.

Se pueden encontrar las características de Suzie Kempston en el **Apéndice 1: Personajes no jugadores**.

LAS ESCENAS DE LOS CRÍMENES

La forma en que los investigadores afrontan las escenas de los crímenes es importante y determina cuánta información obtendrán. La mejor forma será fingir que son periodistas, agentes de la ley o de algún otro grupo interesado. El Guardián deberá adaptar lo siguiente a la táctica que adopten los investigadores. Si se comportan como elefantes en una cacharrería les enseñarán dónde está la puerta de salida y, por lo tanto, no obtendrán mucha información.

Biblioteca de la Universidad Miskatonic

Es probable que los investigadores se sientan un poco fuera de lugar entre los pasillos marmóreos de la biblioteca y también temerosos del mastín que hay encadenado cerca de la puerta principal, que gruñirá a todo el que se acerque.

AYUDA DE JUEGO DE DEUDAS PENDIENTES Nº 3

Arkham Gazette

Miércoles, 18 de octubre de 1922

Daga antigua robada

Hoy el personal de la Universidad ha quedado consternado al descubrir un robo en el museo del campus. Anoche, un ladrón irrumpió en el edificio y se llevó una de las piezas expuestas: una daga que se cree podría ser de origen indígena norteamericano.

La daga ha sido exhibida como parte de la exposición de Historia de la Región de Miskatonic que durante los últimos doce meses ha estado emocionando a muchos jóvenes escolares con su gran variedad de objetos fascinantes. La daga es uno de los pocos artículos pertenecientes a la herencia tribal de Arkham.

El Dr. August Perplinski, historiador local de renombre, comentó que la daga es un raro ejemplo de un instrumento chamánico ritual, y que posiblemente fuera utilizada por el brujo de la tribu para facilitar sus viajes al reino espiritual.

En un extraño e inesperado giro de los acontecimientos, el Departamento de Policía de Arkham ha confirmado que anoche también se produjo un segundo robo en el Campus de la Universidad. La Colección de Libros Extraños de la Biblioteca situada al otro lado de la Plaza del Campus fue saqueada.

Por el momento, los agentes solo han sido capaces de confirmar el robo de un objeto de la biblioteca, un antiguo pergamino escrito en griego que contiene unas fórmulas matemáticas.

Mr. Pringler, portavoz de la Universidad, confirmó que se ha establecido una recompensa de 100 \$ para cualquiera que proporcione información que conduzca a la captura de los ladrones y la recuperación de los objetos robados. La policía ha solicitado que cualquiera que posea información debería acudir a ellos.

La biblioteca ocupa cuatro plantas (sótano, planta baja, primer piso y segundo piso). El pergamino griego fue robado de la Sección de Libros Raros, en la esquina sudoeste del primer piso.

Para acceder a la Sección de Libros Raros será necesario mostrar algún tipo de credenciales (de profesor visitante, académico universitario o una carta de referencia); ninguna de las cuales es probable que tengan los investigadores.

Es probable que la mejor forma de obtener información sea hablar con uno de los empleados de la biblioteca, a los que se podrá seducir, invitar a cenar y emborrachar, o amenazar para sacarles información. Lucy Kolasky es una de esas empleadas. Lucy es una chismosa y le encanta charlotear siempre que tiene ocasión; siempre y cuando su superior inmediata, Hilda Bonegrader, no esté mirando.

AYUDA DE JUEGO DE DEUDAS PENDIENTES Nº 4

Arkham Gazette

Miércoles, 18 de octubre de 1922

Documentos robados del domicilio de un profesor

La Policía de Arkham está investigando un robo en la residencia de uno de los profesores más destacados de la Universidad Miskatonic.

Anoche irrumpieron en el hogar del Profesor Stanley David. El culpable entró en el estudio del profesor y se hizo con algunos documentos en los que estaba trabajando el académico.

«¡No puedo entender por qué motivo quería alguien estos documentos!» dijo el Profesor David. «Es solo la traducción de un texto antiguo en la que estaba trabajando, y no tiene ningún valor económico. Puede que el desventurado ladrón confundiera los documentos con otra cosa. Bien, ¡pues se va a llevar una sorpresa cuando los lea!», rió el profesor.

La Policía está solicitando que cualquiera que pudiera haber estado anoche por la Calle South Garrison entre la medianoche y las 2 de la madrugada acuda a ellos si vio algo sospechoso.

Lucy podrá confirmar el robo de un antiguo pergamino griego el pasado martes por la noche. Alguien trepó por el lateral del edificio hasta la ventana de la Sección de Libros Raros y consiguió abrirla haciendo palanca. Entonces, el ladrón saltó al interior y accedió a los libros. No hay sistema de alarma, por lo que, una vez estuvo dentro, todo lo que tuvo que hacer fue evitar las patrullas de la seguridad del campus. Lucy comentará que le parece extraño, porque el ladrón tenía que saber qué estaba buscando, ya que no intentó entrar en la Sala de la Colección Restringida, donde se depositan libros mucho más raros y valiosos.

Tras responder algunas preguntas, la Sra. Bonegrader llamará la atención a Lucy.

Museo de la Universidad Miskatonic

El Museo de Exposiciones se encuentra en la Calle West College, fuera de la plaza principal del campus, y está abierta al público de 10 de la mañana a 6 de la tarde, de martes a sábado.

Entre las piezas expuestas se encuentran esqueletos de dinosaurios, fósiles, muestras geológicas y dioramas de los primeros pobladores de Miskatonic, desde el hombre primitivo a los primeros colonos. Una escena muestra a nativos de Miskatonic alrededor de un fuego, con un brujo llevando a cabo algún tipo de ceremonia. Alrededor de los dioramas hay vitrinas donde se muestran gran variedad de artefactos. No tardarán en dar con aquella en la que se encontraba la daga desaparecida.

Es evidente que rompieron la cerradura de la vitrina (se aplicó cierta fuerza con una herramienta de ladrón), lo que permitió al ladrón abrirla y hacerse con la daga que estaba en su interior. Todo lo que se puede ver ahora son dos tarjetas informativas:

En una de ellas se puede leer: *Daga nativa. Se cree que podría haber sido utilizada por un brujo para comulgar con los espíritus. Hallada en 1867 a la orilla del Río Miskatonic.*

En la segunda: *Pieza desaparecida en un robo reciente. Por favor, diríjase al mostrador de la entrada si tiene algún dato acerca del paradero del objeto.*

Hablar con Rory Baxter, uno de los empleados del museo, confirmará que la semana pasada irrumpieron en el museo (en la madrugada del 18 de octubre) y robaron la daga. Parece ser que el ladrón inutilizó la cerradura de una de las puertas de servicio y accedió a la planta principal. No se tocó ni robó ningún otro objeto. Parece que sabían exactamente qué es lo que estaban buscando.

La forma en que los investigadores interactúen con Baxter determinará si este sospecha de ellos (¡después de todo es probable que parezcan gánsteres y actúen como tales!). Baxter llamará a la policía si cree que los investigadores están ocultando algo o si parecen estar «tanteando el terreno» para otro robo. De suceder esto, el Guardián es libre de hacer que se presente la policía en un momento adecuado de la aventura para molestar y acosar a los investigadores.

La casa del Profesor Stanley David

El acceso al domicilio del Profesor David es el más difícil de las tres escenas del crimen: no se trata de un edificio público, por lo que los investigadores no podrán colarse dentro sin más.

Desde el exterior, la casa parece totalmente respetable, situada en medio de una hilera de viviendas independientes similares en la Calle West Pickman, a una manzana del campus. Desde el frontal no se aprecian señales del asalto; sin embargo, una tirada de **Descubrir** en el lado izquierdo de la propiedad revelará que una de las ventanas ha sido reemplazada recientemente.

Deambular alrededor de la casa (sobre todo por el callejón lateral y el jardín trasero) podrá llamar una atención no deseada: durante el día, hay una probabilidad del 45% de que un vecino curioso vea a los investigadores (asumiendo que no hayan declarado utilizar **Sigilo** para husmear por la propiedad); mientras que durante la noche la probabilidad se reduce al 20% (aunque cabe destacar que cualquier ruido que produzcan unos investigadores patosos tiene una probabilidad del 50% de llamar la atención del Profesor David).

En los días laborales, el Profesor David estará despierto y en casa entre las 7 y las 8:15 de la mañana, y entonces caminará hasta su oficina en la Escuela de Idiomas del campus, donde permanecerá hasta regresar a casa a las 5:30 de la tarde.

Si se le da un buen motivo para hablar con los investigadores, lo hará, aunque si le molestan a última hora de la tarde estará irritable y dará respuestas mordaces. El mejor momento para

abordarle será durante la mañana, antes de irse a trabajar, o visitarle en el campus durante el día.

El Profesor David podrá confirmar que alguien irrumpió en el estudio de su casa (a través de la ventana) en algún momento durante la noche del martes 17 de octubre. Lo único que robaron fue unas notas de una traducción en la que había estado trabajando en su tiempo libre. Señala que esto es extraño, porque las notas no tienen valor alguno y en el estudio hay otras cosas mucho más valiosas.

La traducción era de un pergamino griego que se encontraba en la Sección de Libros Raros de la Biblioteca de la UM (sí, ese pergamino). El Profesor David no ha leído los periódicos y tiende a vivir en su propio mundo, por lo que no tiene ni idea de que el pergamino original también fue robado. Si los investigadores le informan de esto, será toda una sorpresa para él.

Si se le pregunta por él, el Profesor David dirá que el pergamino estaba escrito en griego, aunque básicamente se trataba de una fórmula matemática relacionada con una geometría inusual. La fórmula afirmaba permitir que un objeto viajara grandes distancias, como si cruzara a través de una puerta. Obviamente no era más que un galimatías. El Profesor estaba traduciendo el pergamino como un ejercicio para desempolvar su griego y su álgebra.

Si se le insiste sobre el tema, el Profesor David conjeturará que el robo del pergamino y de la traducción tienen que estar conectados y que alguien debía creer que el contenido del pergamino debía ser auténtico (y que realmente permite que alguien pliegue el espacio, «¡un disparate!») o que algún coleccionista estaba dispuesto a llegar muy lejos para conseguir estos objetos (ya que solo un coleccionista daría algún valor al pergamino y a la traducción).

Algo que el ladrón no se llevó fue el boceto del pergamino dibujado por el profesor, que estaba en su escritorio del campus en el momento en que se produjo el robo (**Ayuda de juego: Deudas pendientes 5**). Dejará que los investigadores hagan una copia, pero no dejará que se lo lleven si no superan una tirada de **Persuasión**, **Charlatanería** o **Encanto**.

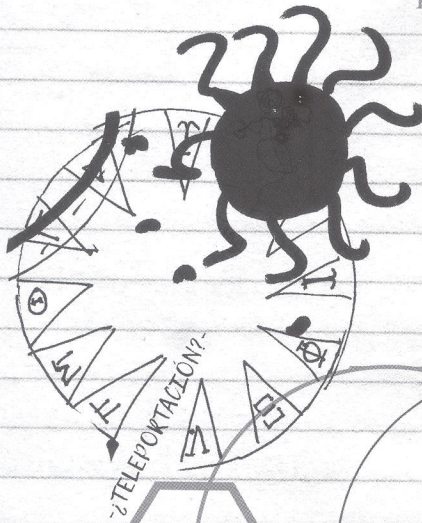
¿ACUDIR A LA POLICÍA?

No es probable que los investigadores acudan a la policía, teniendo en cuenta sus ocupaciones delictivas; sin embargo, puede que uno o varios de ellos tengan contactos en la policía, tal vez un agente «descarriado» que acepta su dinero a cambio de hacer la vista gorda.

La información que se puede obtener es limitada. La policía todavía no ha vinculado a Jack «El Pegajoso» con los crímenes (y no lo hará hasta que no pase algún tiempo). En este momento están siguiendo líneas de investigación que apuntan a un coleccionista adinerado, alguien que podría querer estos objetos que no parecen tener valor alguno.

Se pueden encontrar las características de un policía normal en el **Apéndice 1: Personajes no jugadores**.

Departamento de Idiomas



$$\sqrt{8T + W\sigma}$$

$$\int \psi T \sim \theta$$

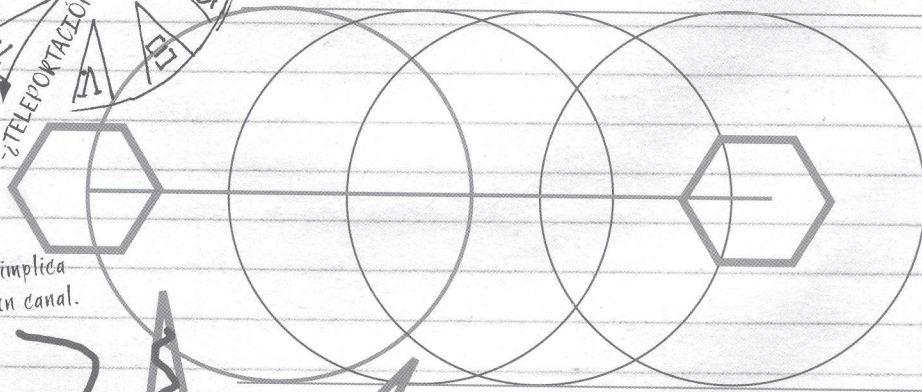
$$\Pi =$$

$$\Omega$$

La simbología es desconcertante
¡No tiene sentido!

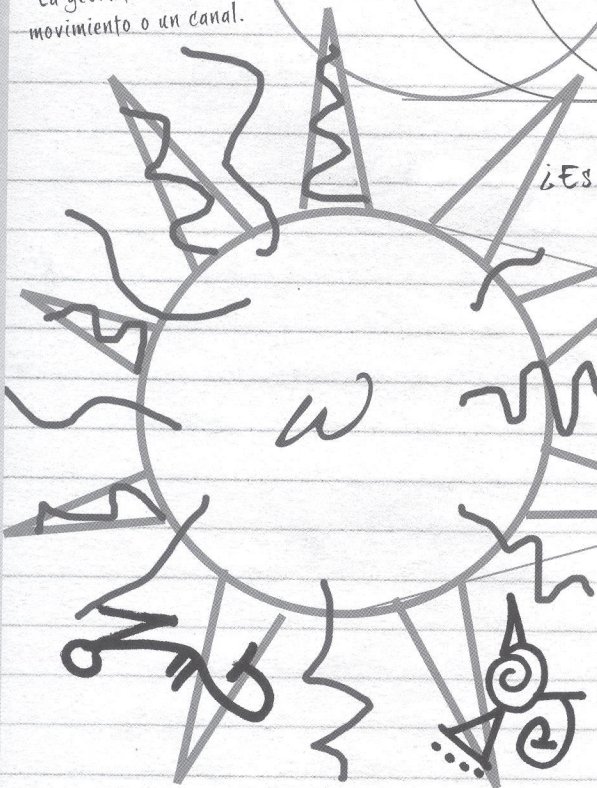
¿Teleportación de la materia
o algún tipo de canal?

La geometría implica
movimiento o un canal.



¿Es eso una representación del sol?
¿O se trata de otro cuerpo celestial?

"El recipiente debe estar completo"



¿La Luna?

¿Simbología?

Hay partes enteras cuya traducción
es un galimatías...

"Aquel que habita en el núcleo,
infinito y omnipresente"

Fistorum etta relgelis monda kondor
P'thagn ai ai m'lkunda etta voris
yom vombis ai ai Aklo si'azasta
toroth ai ai y'lgnhu finite mortis
ai f'thagn ai kondor mortis idi ai

Consultar con Armitage cuando regrese de su periodo sabático

JACOB SMITH Y EL TEMPLO DE LA ESPERANZA

Es posible que al haber oído hablar de Jacob Smith y/o el Templo de la Esperanza los investigadores decidan ir a echarle un vistazo, lo que hará que Smith repare en ellos. Mientras tanto, Smith todavía estará preguntándose qué habrá sido de sus dos seguidores, de Jack «El Pegajoso» y de los objetos robados.

Visita al Templo de la Esperanza

El templo se encuentra en una casona de estilo georgiano situada en el 114 de la Calle East College, en French Hill. En el exterior, una señal pintada indica: *Templo de la Esperanza: venid, pecadores, y abrazad la esperanza*. Junto a la puerta principal hay un cartel que indica las horas de los encuentros de oración diarios, a las 10 de la mañana, 12 del mediodía y 6 de la tarde.

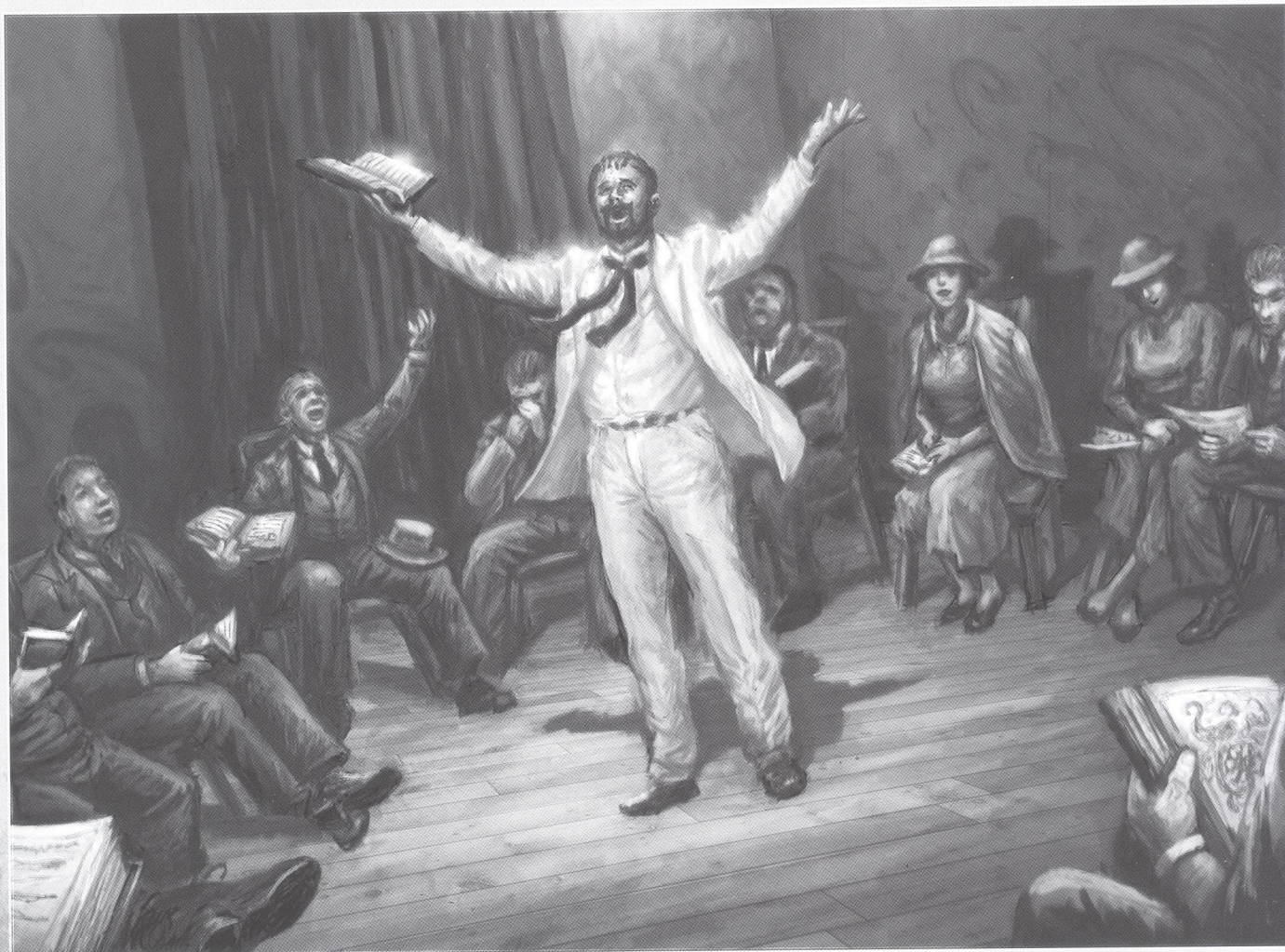
La puerta principal está cerrada con llave y solo se abre a las horas indicadas en el cartel; sin embargo, en un lateral de la propiedad se encuentra la puerta que utilizan Smith y sus seguidores.

Si se llama a la puerta lateral acudirá uno de los seguidores de Smith, que será educado pero no dirá nada de valor a los investigadores entrometidos y les recomendará volver más tarde a uno de sus encuentros de oración. Si se pregunta por Jacob Smith, el seguidor dirá que el Sr. Smith no se encuentra allí en ese momento, pero que más tarde conducirá los encuentros de oración.

Cualquiera que intente entrar por la fuerza se topará con un grupo de hasta seis leales seguidores que pedirán a los intrusos que se marchen de inmediato. Si eso no da resultado, los seguidores intentarán expulsar a los intrusos utilizando sus puños si es necesario. Si las cosas se van de madre, o si un investigador desenfunda un arma, los seguidores gritarán para llamar la atención de la policía y uno de ellos intentará llamarla por teléfono.

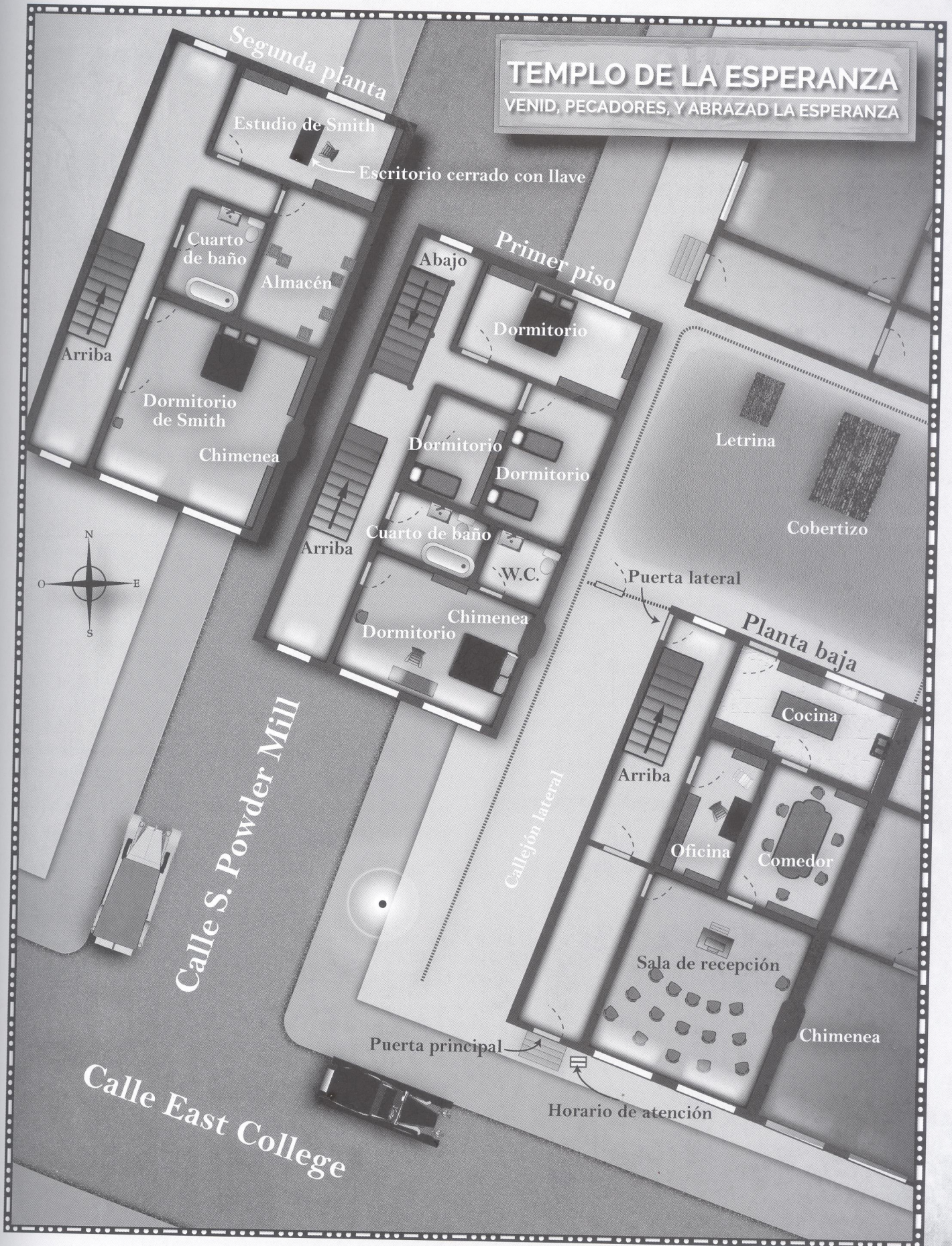
Se pueden encontrar las características de los seguidores en el **Apéndice 1: Personajes no jugadores**.

Si los investigadores se las apañan para explorar la casa mediante el sigilo o la fuerza, no encontrarán nada fuera de lo común. Solo se encontrarán pruebas de interés en el estudio personal de Smith, en la segunda planta. El estudio está siempre cerrado con llave (a no ser que Smith se encuentre dentro),



TEMPLO DE LA ESPERANZA

VENID, PECADORES, Y ABRAZAD LA ESPERANZA



por lo que será necesario superar una tirada de **Cerrajería** o **Mecánica** para poder entrar. Dentro de esta pequeña habitación hay un escritorio (cerrado con llave) y una silla. Habrá que superar otra tirada de **Cerrajería** o **Mecánica** para abrir el escritorio.

Dentro hay material de escritura y varios documentos. Entre los documentos se encuentran las escrituras de la casa y varios documentos legales relacionados con la posible adquisición de casas en otros pueblos y ciudades. En una libreta hay escrito: *Jack Fulton, Calle Curzon, 22.*

Un cajón del escritorio contiene 200 \$ en efectivo y algo de cambio. Tener éxito en una tirada de **Descubrir** atraerá la atención a un fondo falso bajo el dinero. Dentro del compartimento secreto hay tres copias de un libro negro y fino, y en las páginas del título pone: *El poder del universo* (véase el cuadro de texto, más adelante).

El poder del universo

Pérdida de Cordura: 1D4

Mitos de Cthulhu: +1/+2 percentiles

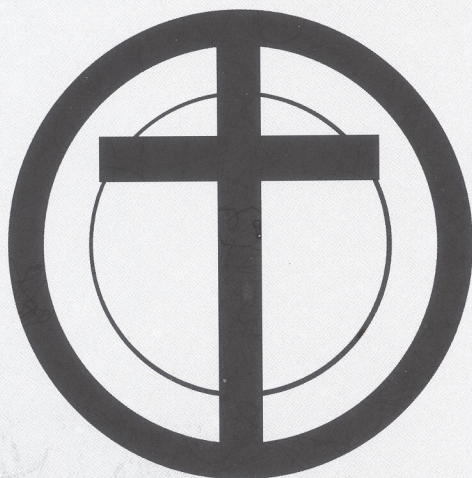
Puntuación de Mitos: 9

Estudio: 1 semana

Hechizos: ninguno.

Los libros son idénticos. Ninguno lleva una marca de impresión, lo que sugiere que se han producido de forma privada. No se indica ningún autor (de hecho fueron escritos por Jacob Smith).

El libro es el evangelio de Azathoth de Smith, describe al dios como el núcleo de todas las cosas y cómo es uno con el cosmos. El libro también contiene varios cánticos que alaban al Sultán Demoníaco, incluyendo notaciones musicales para flauta.

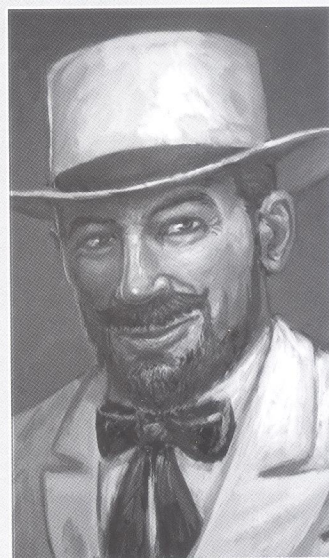


El símbolo del Templo de la Esperanza.

El encuentro de oración

Asistir a un encuentro de oración permite que los investigadores accedan al interior de esta casa gustosamente decorada y sean conducidos a una gran sala de recepción, donde han dispuesto un círculo de sillas. Los investigadores se unirán a otras ocho personas (seis de los seguidores de Smith y otras dos personas que todavía no han caído bajo su influjo).

Al cabo de unos minutos, todos se sentarán y Jacob Smith entrará en la sala. Smith tiene el pelo oscuro, engominado y peinado hacia atrás, un bigote fino y una barba recortada. Viste un traje blanco muy caro. Su tez pálida hace que sus profundos ojos azules destaquen en su cara.



Smith sonreirá y dará la bienvenida a todo el mundo, llamándoles hermanos y hermanas según corresponda. Pasará el cepillo y, una vez haya pasado de mano en mano por todo el círculo, uno de sus seguidores lo dejará bajo la silla de Smith. Entonces, Smith hablará durante diez minutos sobre el estado de las cosas: que la pobreza es endémica, que las enfermedades se extienden por las calles y que muchos luchan por encontrar esperanza en sus vidas. Pedirá a todos los presentes que digan qué es lo que esperan con más anhelo para decir «sí, sí» después de que hable cada uno de ellos. Entonces pedirá a todos que se unan a él en una oración silenciosa, durante la cual deberán cerrar los ojos y rezar para que la esperanza llene sus corazones y les limpie con su poder purificador.

Tras otros diez minutos de silencio, Smith hablará; lee o parafrasea lo siguiente:

Hermanos y hermanas, todos vosotros necesitáis esperanza para poder sobrevivir. Pues sin ella no sois más que autómatas, cuerpos sin alma carentes de significado.

Mirad en vuestros corazones y buscad la esperanza que hay dentro de ellos, ya que pronto descenderán las tinieblas y arrasarán a la humanidad de la faz de este planeta. ¡Si no estáis preparados, vosotros también arderéis!

¡Yo os traigo esperanza, hermanos y hermanas! Yo puedo sanar vuestros corazones y ayudaros a ver las profundidades del universo. Puesto que más allá de nosotros se encuentra el centro de todas las cosas. Una ardiente llama purificadora en el corazón del cosmos. Si somos honestos y dejamos que esa llama purificadora nos abraza y nos colme, seremos salvados mientras el resto de la humanidad queda reducida a cenizas.

¡Gritad conmigo, hermanos y hermanas, gritad conmigo las palabras de esperanza, las palabras de poder!

En este momento, dos de los seguidores de Smith sacarán dos pífanos, empezarán a tocar una tonada irreconocible y Smith empezará a cantar, «¡Ia! ¡Ia! ¡Señor de la Esperanza! ¡Ftagn Ia! ¡Azathoth! ¡Ia!» Repetirá esa frase y otros se unirán a él hasta que los gritos inunden la habitación.

De repente, todo terminará y Smith recobrará el aliento, agradecerá la asistencia de todos los presentes y les dirá que, si han escuchado la llamada, concertarán una reunión personal con él para dar los primeros pasos en su viaje hacia la esperanza. Entonces saldrá y sus seguidores conducirán a los demás a la puerta principal.

Posibles acciones de Smith

Si Smith repara en los investigadores, querrá saber qué pretenden y, si resulta evidente que están buscando a Jack «El Pegajoso» y los objetos robados, Smith ordenará a dos de sus hombres que les espíen. Al cabo de unas horas, tras permitir que los investigadores investiguen un poco, el Guardián deberá solicitar tiradas de **Descubrir** para comprobar si se dan cuenta de que les están siguiendo (véase **Vigilados**, a continuación).

Si los investigadores no hacen nada que pueda llamar la atención de Smith, no ocurrirá nada hasta que lleguen, en última instancia, al edificio de apartamentos de Jack «El Pegajoso» (véase **El edificio de apartamentos en el 22 de la Calle Curzon**). Llegados a ese punto, si al Guardián le parece bien, Smith y un puñado de seguidores llegarán poco después que los investigadores y les seguirán hacia el interior. La paciencia de Smith se habrá agotado. Intervendrá con el fin de intentar encontrar y recuperar los objetos robados, y así, él y sus hombres se verán atrapados en los extraños y terribles acontecimientos que se van a desarrollar.

Se pueden encontrar las características de Jacob Smith y sus seguidores en el **Apéndice 1: Personajes no jugadores**.

Vigilados

Si los investigadores se dan cuenta de que están siendo vigilados y se enfrentan a los hombres de Smith, solicita una tirada Extrema de **Intimidar** o **Persuasión**, dependiendo de su forma de abordar la situación. Los hombres de Smith son fieles a su líder y no se achantarán fácilmente. Si tienen éxito, los investigadores descubrirán que esos hombres son seguidores de Jacob Smith y que este ha mandado vigilarlos por haber estado preguntando por Jack «El Pegajoso» o por los objetos robados.

El Guardián deberá aprovechar esta conversación para asustar a los investigadores: los hombres de Smith están locos, dirán a los investigadores que están condenados y que unas llamas abrasadoras se darán un festín con su carne y sus huesos. Si logran capturar a alguno de ellos, esos hombres se expresarán con un galimatías demencial y es probable que intenten suicidarse de alguna manera espantosa antes que contar algo útil a los investigadores.

EL EDIFICIO DE APARTAMENTOS DEL 22 DE LA CALLE CURZON

El bloque es un edificio grande, con una gran puerta doble de acceso cerrada con llave en la fachada. Aparte de una escalera de incendios de difícil acceso que hay en la parte posterior de la propiedad, el único acceso es a través de la puerta de servicio que hay en la parte trasera del edificio y que conduce al apartamento de Marge Hockler en la planta baja (véase a continuación).

Si llaman a la puerta principal o la puerta de servicio trasera, los investigadores escucharán el sonido de unos pasos que se arrastran en el interior. Momentos después, abrirá la puerta una mujer de mediana edad con la ropa desaliñada. La mujer huele mal, y sus ojos inyectados en sangre observan desde la piel manchada y colgante de su rostro. Se trata de Marge Hockler, la casera del bloque de apartamentos.

Sin esperar a que los investigadores digan nada, Marge dirá con una voz monótona: «Tengo la olla al fuego» y abrirá la puerta de par en par como si les estuviera invitando a entrar. Entonces se dará la vuelta y se arrastrará hasta su apartamento, esperando que los investigadores le sigan.

Suponiendo que los investigadores sigan a Marge al interior, señalará algunas sillas de la sala de estar y dirá: «Sentaos. Voy a hacer café».

Los investigadores podrán comprobar que la casa está muy descuidada; el sofá muestra varios cortes en la tapicería, hay adornos tirados por el suelo, como si alguien los hubiera estado tirando de las estanterías, y muchas de las paredes tienen rasgaduras en el papel, como si alguien hubiera estado arañando las paredes con las uñas.

Desafortunadamente para Marge, vivir debajo de Jack ha tenido como consecuencia que las malignas y extraterrenales energías que ahora moran en la materia del apartamento de este se han filtrado hacia abajo y le han afectado. Ahora está

¿No encuentran el apartamento de Jack?

Si los investigadores pasan por alto las pruebas que les conducirían al Grasiendo o no consiguen la dirección de Jack, su último recurso será preguntar por las calles del Lower Southside. Representa esas conversaciones según necesites, haciendo que la gente reaccione a los investigadores como corresponda a la forma en que les aborden. Recuerda que es probable que los investigadores parezcan una pandilla de criminales, tanto en su aspecto como en sus modales.

Al final, después de ir puerta por puerta, les conducirán hasta el Grasiendo (consulta **Lo que sabe Spoon «el Grasiendo»** en la página 49) o, si el Guardián prefiere hacer avanzar la acción, hasta Marge Hockler, la casera del bloque de apartamentos en el que vive Jack (más adelante).

bastante loca y su mente está colmada de destrucción caótica e indiscriminada, ecos de la Corte de Azathoth. Su mente ha sido prácticamente destruida, ¡y todo lo que siente es un deseo demente de matar!

Unos minutos más tarde, Marge regresará con una cafetera grande en una mano y un cuchillo de cocina aún más grande en la otra. Tiene los ojos en blanco y emite un chillido aterrador, arrojará la cafetera abierta a los investigadores y atacará al que tenga más cerca con el cuchillo. Dependiendo de la reacción de los investigadores, solicita una tirada de **Esquivar** para evitar quedar cubierto de agua hirviendo (si se supera la tirada de Esquivar no se sufre daño alguno, si no, esta causa 1D4-1 puntos de daño). El investigador que sea atacado con el cuchillo podrá intentar esquivar o contraatacar. Marge luchará hasta ser sometida, sufrir una herida grave (inconsciente) o morir.

Se pueden encontrar las características de Marge Hockler en el **Apéndice 1: Personajes no jugadores**.

Si los investigadores consiguen someter o matar a Marge sin tener que salir corriendo, puede que quieran examinar su apartamento. Hay signos de locura por todas partes, desde el papel arañado y los objetos rotos, hasta pistas más evidentes del estado mental de la mujer. En el dormitorio (cruzando una puerta al final del pasillo) Marge ha utilizado todo su maquillaje y las salsas de la cocina para «pintar» en las paredes. Es difícil determinar qué es lo que ha pintado, ya que parece un derroche de color que se arremolina por las paredes. Canales de colores y líneas negras se extienden por la habitación, y todos parecen

converger en una esfera de tinieblas que hay sobre el cabecero de la cama. La imagen es desconcertante y las líneas negras parecen moverse y retorcerse cuando se miran (tirada de **Cordura**, pérdida de 0/1).

Marge se ha sentido empujada a crear esa imagen y ha dibujado su representación de la Corte de Azathoth. Cualquiera que supere una tirada de **Mitos de Cthulhu** podrá deducir que se trata de un intento infantil de dibujar al dios idiota, Azathoth.

Tras una puerta de la cocina hay unas escaleras que descenden hacia el sótano. Un olor putrefacto recibirá a los investigadores. Aquí se puede encontrar el cadáver de Ken, el marido de Marge. El pobre Ken ha sido asesinado, su cuerpo ha sido cortado y desgarrado, y le han arrancado la cabeza, que ahora reposa colgando de un clavo en la pared (tirada de **Cordura**, pérdida de 1/1D4).

DENTRO DEL BLOQUE DE APARTAMENTOS

Una vez se hayan encargado de Marge, los investigadores podrán acceder al resto de apartamentos entrando por la puerta derecha de la fachada del edificio o por una puerta interior del apartamento de Marge.

Nótese que, si los investigadores consiguen evitar a Marge, tal vez trepando por la escalera de incendios hasta las plantas superiores, lo más probable es que la mujer escuche a los investigadores ¡y acuda en su busca con intenciones asesinas!



Intenta asegurarte de que los investigadores entran en el edificio, pero evita «encarrilar» a los jugadores. Una vez dentro no podrán salir hasta que no se encarguen de Jack «El Pegajoso». Cualquiera que quede fuera y se niegue a entrar en el bloque de apartamentos podrá ser persuadido para hacerlo si escucha gritos de auxilio o los gritos asesinos de Marge. La puerta siempre dejará entrar a más personas; pero no les permitirá volver a salir. Consulta **Complicaciones** (página 62) para ver cómo mantener ocupados a los investigadores en el exterior del edificio.

No se ha definido la disposición exacta del bloque de apartamentos (*es decir*, no hay mapa), ya que la estructura de la realidad del edificio se ha colapsado a causa de la influencia de la Corte de Azathoth canalizada por Jack «El Pegajoso». Tan pronto como los investigadores se encuentren en el interior, los muros se retorcerán y los pasillos parecerán extenderse hasta el infinito (tirada de **Cordura**, pérdida de 1/1D4) para después parecer regresar a un vestigio de normalidad.

Dentro, el edificio ya no se rige por las leyes de la física ordinarias: las habitaciones parecen estar invertidas, las puertas parecen retorcerse cuando se las toca y unas extrañas luces de colores refulgen y parpadean. En teoría, el Guardián podrá situar los apartamentos a su antojo para que los investigadores se topen con ellos. Las escaleras parecen ascender sin fin, aparecen puertas en lugares extraños, las luces brillan intensamente y luego se apagan, dejando una oscuridad absoluta. La experiencia debería ser sobrecogedora y desconcertante, de forma que los investigadores deberán abrir todas las puertas hasta dar (finalmente) con el apartamento de Jack «El Pegajoso» en lo más alto del edificio.

Mientras se encuentren en el interior del edificio, la experiencia deberá ser perturbadora, ya que los investigadores perderán todo sentido de la orientación. En un momento creerán estar en el primer piso, y en el siguiente mirarán hacia el suelo y verán que se encuentran en medio de una escalera de madera que se extiende cientos de escalones arriba y abajo. Hagan lo que hagan, no serán capaces de encontrar una salida ni un significado a las esquinas, pasillos y habitaciones demenciales que hay en el interior. Si alguien se asomara a una ventana, todo lo que podrá ver será una inmensa negrura plagada de puntos de luz, como si estuviera contemplando el firmamento nocturno, ¡que será justo lo que está haciendo! (tirada de **Cordura**, pérdida 0/1).

A continuación se ofrecen posibles encuentros que el Guardián podrá utilizar para perturbar a los investigadores antes de llegar al apartamento de Jack. El Guardián decidirá cuántos de ellos utilizar. Utiliza estos encuentros tal y como están escritos o como inspiración para elaborar tus propias escenas. Tras cada uno de los encuentros se proporciona la posible pérdida de Cordura entre paréntesis.

LA FAMILIA AHORCADA

Al entrar en este apartamento, los investigadores se topan con la escena de una familia colgando del cuello con cuerdas amarradas a una viga del techo. (Pérdida de Cordura 0/1D4).

EL HOMBRE EN LA SILLA INVERTIDA

La habitación está invertida. Una lámpara colgante se alza desde el «techo», apuntando hacia el «suelo» que hay arriba. Directamente sobre la lámpara, puede verse el cadáver de un hombre sentado en un sofá (cabeza abajo para los investigadores). La sangre gotea desde la garganta cortada del hombre hasta los investigadores, como si desafiara la gravedad invertida de la habitación. (Pérdida de Cordura 1/1D4)

EL VACÍO DE LOS CARAMILLOS

Al abrir la puerta solo se ve una negrura absoluta. Ninguna luz penetra en el interior, de modo que no se ve el suelo, el techo ni el contenido. Del interior parece surgir el extraño y sobrenatural sonido de unos caramillos. Si un investigador entra en esta habitación, su pie solo tocará el vacío: ¡no hay suelo! Los investigadores más veloces podrán hacer una tirada de **Saltar**, **DES** o **Esquivar** para evitar «caer» en la habitación; sus compañeros también podrán intentar agarrarles. Cualquiera que caiga en esta habitación lo hará durante lo que parece una eternidad hasta aterrizar de golpe en otra habitación distinta (elige otra localización del edificio), sufriendo 1D4+1 puntos de daño. Tal vez el resto de los investigadores pueda oír los chillidos y gritos de auxilio de su camarada perdido mientras deambulan por el edificio... (0/1D2 pérdida de Cordura causada por la caída).

EL SONIDO DE SUCCIÓN

En lo que parece ser un apartamento normal, los investigadores pueden escuchar un intenso sonido de succión y chapoteo que procede de una habitación en el área de vivienda principal. Al acercarse a la habitación, el sonido se hace cada vez más frenético y también se escuchan fuertes golpes, como si algo enorme estuviera aporreando las paredes. Al entrar en la habitación, los sonidos se detendrán súbitamente y habrá un olor espantoso y terrible (habrá que superar una tirada de **CON** o vomitar). Dentro, parece como si alguien hubiera golpeado las paredes con un bate de béisbol o un martillo: hay roturas, rasgaduras y agujeros por el enlucido de toda la habitación. Cuando los investigadores echen un vistazo se escuchará un estruendo y una fuerza invisible impactará contra la pared más cercana a ellos, haciendo que el enlucido salte por los aires y abriendo un enorme agujero del tamaño de una cabeza. El sonido de succión y chapoteo regresará con mayor intensidad, y será como si una fuerza invisible estuviera intentando derribar las paredes del apartamento. El enlucido, los adornos y los muebles explotarán a causa de unos golpes invisibles. Los investigadores deberán superar una tirada de **Esquivar** para evitar ser impactados por los objetos voladores (que causan 1D4 puntos de daño). Si no se marchan de inmediato, deberán superar una tirada de **Esquivar** cada asalto para evitar ser impactados por la fuerza invisible e intangible (que causa 1D8 puntos de daño). No hay forma de combatir contra este monstruo invisible utilizando armas terrenales, y los investigadores deberán escapar en cuanto se les presente la oportunidad. La fuerza invisible no les perseguirá. (Pérdida de Cordura 1/1D4)



LA CRIATURA DEL MÁS ALLÁ

Cuando los investigadores lleguen hasta esta puerta tendrán una súbita sensación de espanto, como si algo terrible estuviera a punto de suceder. Si tocan la puerta de cualquier forma posible, un repentino y ensordecer estallido de flautas surgirá del interior de la habitación. Si abren la puerta, los investigadores verán a una criatura enorme, gigantesca y bulbosa que llena todo el espacio interior de la habitación. Su carne cetrina y escamosa está embutida y apiñada, y un líquido brillante y viscoso de color amarillo-rojizo mana de cientos de yagas supurantes. El sonido de flautas se hará aún más intenso, desorientando a aquellos que contemplen la escena. Si no cierran la puerta en un asalto, la criatura extenderá 1D4 tentáculos para palpar y atacar. La criatura es un servidor de los Dioses Exteriores (véase el **Apéndice 1: Personajes no jugadores**). El Guardián decidirá si este monstruo les perseguirá o si está confinado al interior de esta habitación. (Pérdida de Cordura 1/1D10).

El apartamento de Jack

Cuando el Guardián lo desee, los investigadores podrán encontrar el apartamento de Jack «El Pegajoso».

Al atravesar una puerta abierta advertirán un olor a combustión y cenizas. Las paredes se inclinan en ángulos extraños, el techo parecerá inclinarse sobre uno de sus lados a solo un metro del suelo. Sobre los tablones de madera del suelo se puede

distinguir la silueta cenicienta de un hombre, como si hubiera ardido hasta quedar convertido en polvo, y se puede ver otra silueta cenicienta en una de las paredes. Más allá de la sala de estar hay dos puertas, una a la izquierda y otra al fondo de la estancia.

Se puede escuchar un tenue sonido de flautas, aumentando y disminuyendo su ritmo como si un centenar de músicos dementes estuvieran tocando una obertura grotesca y extravagante. Se trata de la **Melodía enloquecedora** (véase el cuadro de texto en la siguiente página). Entremezclados con las flautas se pueden escuchar los gritos de un hombre, pidiendo ayuda. La voz del hombre parece lejana (solicita una tirada de **Escuchar**; si tiene éxito, la voz parecerá proceder de detrás de la puerta que hay al fondo de la habitación).

Si un investigador abriera la puerta de la izquierda, el desafortunado contemplaría la inmensidad del cosmos. En el centro hay una inmensa y burbujeante masa de blasfemia del tamaño de un planeta que se retuerce constantemente bajo el sobrenatural sonido de flautas aferradas por los palpitantes pseudópodos de unas criaturas horribles y aterradoras que hacen cabriolas alrededor de esa masa central. Aquellos que contemplen esta escena serán consumidos por el terror y el espanto al darse cuenta de que ese terrible sonido de flautas está pronunciando un nombre: ¡Azathoth! Además del horror de la escena que se desarrolla ante él, el espectador se verá asolado por la terrible sensación de fatalidad inminente al cobrar consciencia de su insignificancia ante el rostro de tamaño caos cósmico supremo. Contemplar este horror provoca una tirada de **Cordura**, con una pérdida de 1D10/1D100.

La puerta que hay al fondo de la habitación (desde la que se puede oír la voz llorosa de un hombre) también está entreabierta. Al abrir la puerta, el espectador verá a un hombre menudo agazapado dentro de un cuarto de baño. Manchas de sangre seca salpican los azulejos blancos de las paredes. El volumen de la voz del hombre aumenta y disminuye, chilla de cuando en cuando como si sufriera una agonía y dice las palabras: «Ayudadme». Apenas visibles, aferrados entre las manos del hombre, hay un cuchillo antiguo y algunos documentos (estos son los objetos robados: el cuchillo, el pergamino y los documentos que contienen la traducción).

Los investigadores más perspicaces advertirán que Jack se ha cortado las venas de las muñecas y que, aunque la sangre no deja de manar de las heridas abiertas, es evidente que no está muerto. Alzará la mirada hacia los investigadores diciendo: «Ayudadme. No puedo detenerlo. ¡Matadme!».

Cómo salir de esta

Los investigadores tienen dos formas de salir de este aprieto:

MATAR A JACK

Jack no puede morir por otros medios que no sean la decapitación o la cremación. El hechizo que ha desencadenado le mantiene con vida, ya que le ha convertido en el eslabón físico

Melodía enloquecedora

La música discordante es interpretada por las criaturas que retozan alrededor de Azathoth. Afecta negativamente a los humanos que la escuchan, que deberán superar una tirada de **Cordura** cada dos asaltos que se expongan a esta música o perderán 1D4 puntos de Cordura.

Tal vez aquellos que pierdan su cordura a causa de esta música se conviertan a su vez en servidores, deformados física y mentalmente y condenados a bailar eternamente al son del Sultán Demoníaco.

del canal entre la Tierra y la Corte de Azathoth. Dispararle, apuñalarle y cosas así no harán otra cosa que derramar más sangre de Jack, y no le dañarán realmente. Si fuera necesario, superar una tirada de **Inteligencia** permitirá a un Investigador darse cuenta de que Jack está canalizando una energía blasfema que le está manteniendo con vida de algún modo. Si alguno de los investigadores ha enloquecido, el Guardián podrá recompensarle con la revelación inducida por la locura de que puede que solo se pueda interrumpir la conexión cortando la cabeza a Jack o carbonizándolo.

RECITAR LAS PALABRAS DEL PERGAMINO:

*«F'istorum etta relgelis monad kondor
P'htagn ai ai m'lkunda
etta voris yon vombis ai ai
Aklo si'azasta toroth
ai ai y'lgnhu finitie' mortis ai
f'thagn ai kondor mortis idi ai»*

Esta frase se puede encontrar en tres lugares:

- ⑨ En la copia de trabajo del pergamino que el Profesor David tenía en su casa (si los investigadores le hicieron una visita). Véase la **Ayuda de juego de Deudas pendientes nº5**.
- ⑨ En los documentos de la traducción robados por Jack que ahora están desparramados a su alrededor (el profesor señaló esta frase como «un galimatías imposible de traducir»).
- ⑨ En el pergamino griego original, actualmente en manos de Jack: para utilizar la frase del pergamino se necesita la habilidad **Otras lenguas (Griego)**, algo que es probable que no tengan los investigadores.

Pronunciar esta frase romperá el vínculo, y aquellos que se encuentren dentro del apartamento volverán a la normalidad. Cualquiera que haya salido del apartamento por la puerta a la Corte de Azathoth no regresará. Nótese que el vínculo es lo único que mantiene a Jack con vida y, una vez roto, Jack se desplomará sobre el suelo, muerto.

Limitar la exposición

Puede que algunos, si no todos, los investigadores contemplen la Corte de Azathoth a través de la puerta del apartamento de Jack «El Pegajoso». Esto podría destruir fácilmente la cordura de todos ellos (después de todo, se trata de Azathoth, el irracional centro del universo). Puede que los Guardianes más condescendientes quieran limitar tal exposición o al menos proporcionar al grupo claros indicios para que no abran esa puerta en concreto. A continuación se dan algunas sugerencias sobre cómo representar esta escena:

EL PRIMERO CIERRA LA PUERTA DANDO UN GRITO

Supere o no su tirada de Cordura, el primer investigador que abra la puerta a Azathoth gritará y la cerrará rápidamente. Un investigador (enloquecido) que cierre la puerta podrá entonces impedir el acceso a la puerta: su locura se presentará como una especie de compulsión por impedir que los demás atraviesen esa puerta y también por impedir que entren los horrores que hay al otro lado.

LES VENCE EL ESPANTO

Cualquiera que cruce la puerta será consumido por el horror. Se le erizará el vello de todo el cuerpo y podrá sentir en sus entrañas que hay algo terriblemente espantoso al otro lado de la puerta. Solicita una tirada de **Cordura** contra las oleadas psíquicas de caos que se escapan de la Corte de Azathoth (pérdida de 1/1D10). Sea cual sea el resultado, el investigador estará seguro de que la muerte y la locura serán las únicas recompensas por abrir esa puerta.

JACK «EL PEGAJOSO»

Jack, su apartamento y la Corte de Azathoth están interconectados por una magia maligna de otro mundo. Sentirá que los investigadores se acercan a la puerta que lleva hasta Azathoth y aparecerá por la otra puerta gritando: «¡NO! ¡POR AHÍ NO!».

TODO ES POSIBLE

Esta opción no impide que los investigadores abran la puerta. Deja que hagan lo que quieran y tirad los dados. Puede que muchos o todos los investigadores enloquezcan, ¡pero es probable que también sea muy divertido! Obviamente, en la próxima sesión de juego tendrán que crear investigadores nuevos...

Complicaciones

El Guardián podrá complicar aún más las cosas (si cree que los investigadores lo están teniendo demasiado fácil) haciendo que Jacob Smith y sus hombres entren en el edificio. Smith y sus hombres pueden confundir, acosar o atacar a los investigadores como desees:

- ⑨ Smith entiende lo que está ocurriendo. Ordena a sus seguidores que empujen a esos investigadores entrometidos por la puerta hacia la Corte de Azathoth.
- ⑨ Se convierten en lunáticos sedientos de sangre que intentarán convertir en un sacrificio sangriento a todos aquellos que no compartan su veneración al caos y al Sultán Demoníaco.

Si Smith ve a Jack, atacará a todo aquel que intente impedirle recuperar el pergamino, la daga y la traducción, gritando: «¡Él es impuro! ¡Yo debo ser el receptáculo!».

Complicar la situación de verdad

Aquellos Guardianes que no hayan tenido suficiente pueden complicar aún más la situación haciendo que O'Leary y un puñado de matones aparezcan en el apartamento de Jack. El Guardián deberá determinar la forma en que reaccionarán ante Smith y sus hombres y ante cualquier investigador que se encuentre en el exterior. Si O'Leary y sus hombres entran dentro, asume que todos enloquecerán y que probablemente se vuelvan suicidas u homicidas.

CONCLUSIÓN

Todos los investigadores supervivientes podrán recibir lo siguiente:

- ⑨ Sobrevivir y escapar: +1D6 puntos de Cordura.
- ⑨ Utilizar la frase para escapar: +1D6 puntos de Cordura.
- ⑨ Matar a Jack para escapar: +1 puntos de Cordura.
- ⑨ Recuperar los objetos robados y entregárselos a O'Leary: +1D4 puntos de Cordura.

Obviamente, es probable que todos aquellos que se hayan visto expuestos a la corte de Azathoth sufran efectos a largo plazo: soñar todas las noches con el dios idiota y sus servidores, verse atormentado por el sonido de unas flautas extrañas, quedar paralizado por el terror cada vez que mire al firmamento nocturno...

Investigadores pregenerados

Se proporcionan seis investigadores pregenerados. Si tienes menos de seis jugadores en tu grupo, déjales que elijan de entre esta selección.

Si un investigador muriera o enloqueciera durante el transcurso de un escenario, utiliza a cualquiera de los investigadores pregenerados que sobren como sustituto.

No es obligatorio utilizar a los investigadores que se proporcionan aquí. Si lo prefieres, crea nuevos investigadores o incorpora personajes preexistentes que tus jugadores hayan creado previamente y jugad con ellos.

APÉNDICE 1: PERSONAJES NO JUGADORES

MORDECAI «MARTILLO» O'LEARY,

32 años, señor del crimen en ciernes

FUE 85	CON 70	TAM 70	DES 50	INT 80
APA 60	POD 60	EDU 30	COR 55	PV 14

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 8

TRASFONDO

- ⑨ **Descripción:** Elegante, bien afeitado, pelo engominado, sonrisa maliciosa.
- ⑨ **Poseiones:** Martillo de carpintero.
- ⑨ **Rasgos:** Dispara primero, pregunta después.

Combatir (Pelea) 60% (30/12), daño 1D3+1D4.

Martillo de carpintero 60% (30/12), daño 1D6+1D4.

Armas de fuego (Escopeta calibre 12) 40% (20/8), daño 4D6/2D6/1D6.

Armas de fuego (Pistola automática .32) 50% (25/10), daño 1D8. *Esquivar* 30% (15/6).

Habilidades: Conducir automóvil 45%, Descubrir 35%, Encanto 40%, Escuchar 40%, Intimidar 70%, Lanzar 35%, Mecánica 20%, Persuasión 30%, Primeros auxilios 35%, Psicología 45%, Sigilo 35%, Tasación (Alcohol) 70%, Preparar 40%.

MATONES DE O'LEARY

FUE 70	CON 60	TAM 80	DES 50	INT 60
APA 50	POD 50	EDU 40	COR 50	PV 14

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 7

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

Armas de fuego (Escopeta calibre 12) 70% (35/14), daño 4D6/2D6/1D6.

Armas de fuego (Pistola automática .32) 60% (30/12), daño 1D8.

Esquivar 50% (25/10).

Habilidades: Conducir automóvil 45%, Descubrir 30%, Escuchar 40%, Intimidar 50%, Lanzar 30%, Mecánica 30%, Primeros auxilios 35%, Persuasión 20%, Psicología 30%, Sigilo 40%, Tregar 40%.

SUZIE KEMPSTON,

31 años, periodista

FUE 45 **CON** 60 **TAM** 30 **DES** 50 **INT** 90
APA 65 **POD** 60 **EDU** 75 **COR** 60 **PV** 9

Bonificación al daño: -1D4

Corpulencia: -1

Movimiento: 9

TRASFONDO

- ⑨ **Descripción:** Ojos brillantes y vivaces, nariz romana y pelo corto por encima de los hombros.
- ⑨ **Rasgos:** Inquisitiva y persistente; hace muchas preguntas.

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

Esquivar 30% (15/6).

Habilidades: Arte/Artesanía (Periodismo) 80%, Buscar libros 40%, Charlatanería 30%, Crédito 27%, Derecho 30%, Descubrir 60%, Encanto 45%, Escuchar 60%, Mecánica 20%, Persuasión 35%, Psicología 40%, Sigilo 45%, Tregar 40%.

PROF. STANLEY DAVID,

62 años, lingüista

FUE 45 **CON** 40 **TAM** 60 **DES** 50 **INT** 90
APA 60 **POD** 70 **EDU** 93 **COR** 70 **PV** 10

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 4

TRASFONDO

- ⑨ **Descripción:** Rollizo, barba larga, gafas.
- ⑨ **Lugares significativos:** La Universidad Miskatonic.
- ⑨ **Rasgos:** Le gusta resolver problemas (las matemáticas y las lenguas muertas).

Combatir (Pelea) 25% (12/5) daño 1D3.

Esquivar 25% (12/5).

Habilidades: Arte/Artesanía (Lingüística) 70%, Buscar libros 80%, Ciencia (Criptografía) 69%, Ciencia (Matemáticas) 60%, Ciencias ocultas 20%, Crédito 60%, Historia 55%, Lengua propia (Inglés) 90%, Otras lenguas: (Francés) 80%, (Alemán) 60%, (Griego) 68%, (Latín) 70%, Persuasión 45%, Psicología 40%.

AGENTE DE POLICÍA

FUE 60 **CON** 60 **TAM** 65 **DES** 50 **INT** 70
APA 50 **POD** 40 **EDU** 60 **COR** 40 **PV** 12

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 7

Combatir (Pelea) 40% (20/8), daño 1D3+1D4.

Porra 40% (20/8), daño 1D6+1D4.

Armas de fuego (Pistola automática .32) 35% (17/7), daño 1D8.

Esquivar 30% (15/6).

Habilidades: Conducir automóvil 30%, Descubrir 50%, Escuchar 60%, Intimidar 40%, Lanzar 40%, Orientarse (Local) 60%, Persuasión 40%, Psicología 50%, Sigilo 30%, Saltar 30%, Tregar 45%.

SPOON «EL GRASIENTO»,

53 años, vagabundo carterista

FUE 45 **CON** 60 **TAM** 40 **DES** 85 **INT** 65
APA 25 **POD** 40 **EDU** 30 **COR** 40 **PV** 10

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 9

TRASFONDO

- ⑨ **Descripción:** Desaliñado, sucio y de pelo grasiento.
- ⑨ **Rasgos:** Tienes que robar una cartera o dos.

Combatir 40% (20/8), daño 1D3.

Esquivar 42% (21/8).

Habilidades: Descubrir 40%, Escuchar 40%, Juego de manos 70%, Saltar 30%, Sigilo 30%, Tregar 45%.

MARGE HOCKLER,

46 años, ama de casa homicida

FUE 70 **CON** 80 **TAM** 90 **DES** 45 **INT** 65
APA 35 **POD** 40 **EDU** 20 **COR** 0 **PV** 17

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 6

TRASFONDO

- ⑨ **Descripción:** Grande y obesa, pelo largo y rizado, mirada salvaje y boca grande.
- ⑨ **Rasgos:** Asesina enloquecida.

Combatir (Pelea) 60% (30/12), daño 1D4+1D4.

Cuchillo grande 60% (30/12), daño 1D6+2+1D4.

Esquivar 22% (11/4).

Habilidades: Descubrir 30%, Escuchar 40%, Sigilo 20%.

JACOB SMITH,*38 años, adorador demente de Azathoth*

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

Bonificación al daño: 0**Corpulencia:** 0**Movimiento:** 8**TRASFONDO**

- ⑨ **Descripción:** Traje elegante, barba y bigote recortados, mirada penetrante.
- ⑨ **Ideología / Creencias:** Azathoth es mi señor.
- ⑨ **Rasgos:** Cruel, deseo demente de sembrar el caos.

Combatir 40% (20/8), daño 1D3.*Machete* 40% (20/8), daño 1D8.*Armas de fuego (Revólver .32)* 40% (20/8), daño 1D8.*Esquivar* 30% (15/6).**Habilidades:** Charlatanería 30%, Ciencias ocultas 60%, Descubrir 40%, Escuchar 60%, Intimidar 40%, Lanzar 25%, Mecánica 30%, Mitos de Cthulhu 15%, Persuasión 40%, Psicología 40%, Saltar 40%, Sigilo 60%, Tregar 50%.**Consunción:** El hechicero invierte tantos puntos de Magia como desee y la mitad de esa misma cantidad en puntos de Cordura. Para que el hechizo surta efecto el hechicero deberá vencer en una tirada enfrentada de POD contra el objetivo. Si tiene éxito, el objetivo recibirá un repentino y aterrador estallido de energía que hará que su carne se consuma y ennegrezca. El objetivo pierde 1 punto de vida por cada punto de Magia invertido en el hechizo.**SEGUIDORES DE JACOB SMITH**

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

Bonificación al daño: 0**Corpulencia:** 0**Movimiento:** 8*Combatir* 40% (20/8), daño 1D3.*Machete* 40% (20/8), daño 1D8.*Armas de fuego (Revólver .32)* 40% (20/8), daño 1D8.*Esquivar* 30% (15/6).**Habilidades:** Charlatanería 30%, Ciencias ocultas 60%, Conducir automóvil 30%, Descubrir 40%, Escuchar 60%, Intimidar 40%, Lanzar 25%, Mecánica 30%, Mitos de Cthulhu 20%, Persuasión 40%, Psicología 40%, Saltar 40%, Sigilo 60%, Tregar 50%.**SERVIDORES de los Dioses Exteriores**

FUE 70	CON 82	TAM 100	DES 82	INT 87
POD 95	PV 18			

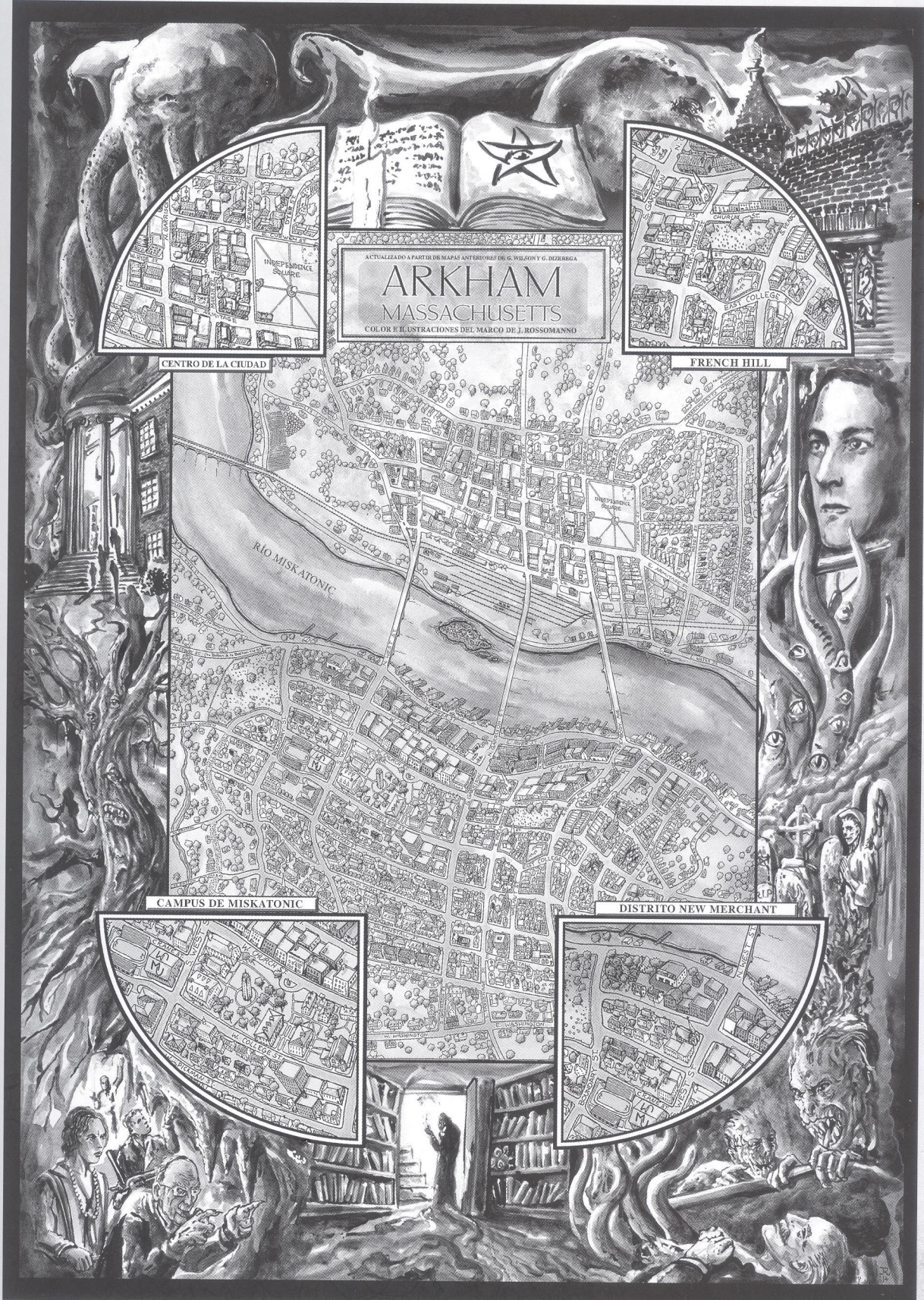
Bonificación al daño: +1D6**Corpulencia:** 2**Movimiento:** 7**Puntos de Magia:** 19**Ataques por asalto:** 4**Ataques:** Una masa de tentáculos retorcidos que golpean y se enroscan al objetivo. Tras un ataque exitoso, tira 1D3 para determinar cuántos tentáculos infligen daño. Pueden utilizar sus tentáculos para capturar a un adversario con una maniobra exitosa. El alcance de sus tentáculos es de 20 metros.*Combatir* 45% (22/9), daño 1D6+1D6 (Bonificación al daño por tentáculo).*Esquivar* 41% (20/8).**Armadura:** Ninguna, aunque las armas físicas no pueden causarles daño; los hechizos y las armas mágicas sí les hacen el daño normal; regeneran 3 puntos de vida por asalto hasta que mueren.**Melodía enloquecedora:** La música discordante que tocan estas criaturas afecta negativamente a los humanos que la escuchan, que deberán superar una tirada de **Cordura** cada dos asaltos que se expongan a esta melodía o perderán 1D4 puntos de Cordura. Algunos magos insinúan que aquellos que pierden su cordura a causa de esta música se convierten a su vez en servidores, deformados física y mentalmente y condenados a bailar eternamente al son de los Dioses Exteriores.**Hechizos:** Todos ellos conocen al menos 1D10 hechizos, de los cuales 1D10 serán siempre de Convocación/Atadura o Llamada.**Pérdida de Cordura:** Ver a un servidor produce una pérdida de 1/1D10 puntos de Cordura.**AZATHOTH,***borboteante caos nuclear*

FUE N/A	CON 1500	TAM varía	DES N/A
INT 0	POD 500	PV 300	

Bonificación al daño: N/A**Corpulencia:** variable**Movimiento:** 0**Puntos de Magia:** 100**Ataques por asalto:** 1D6**Ataques de combate:** Los múltiples pseudópodos de Azathoth pueden golpear a cualquier cosa que se encuentre en las inmediaciones.*Combatir* 100% (50/20), daño 1D100.**Armadura:** Ninguna, pero Azathoth no muere cuando sus puntos de vida quedan reducidos a 0, sino que es desterrado y puede regresar totalmente recuperado al cabo de 1D6 horas. Si un Símbolo arcano entra en contacto con él, le causa 3D6 puntos de daño, pero el Símbolo queda destruido.**Hechizos:** Azathoth gobierna a todos los demás Dioses menores y Servidores que le acompañan, así como la mayor parte del universo; pero, por suerte, tiene INT 0.**Pérdida de Cordura:** Ver a Azathoth produce una pérdida de 1D10/1D100 puntos de Cordura.

APÉNDICE 2: AYUDAS DE JUEGO

AYUDA DE JUEGO DE DEUDAS PENDIENTES Nº1



AYUDA DE JUEGO DE DEUDAS PENDIENTES Nº2

Arkham A

Miércoles, 18 de octubre de 1922

DOBLE ROBO

Un impactante doble robo tuvo lugar anoche en la Universidad de Miskatonic, donde alguien irrumpió en la Biblioteca y en el Museo para robar unos extraños artefactos. La policía y las autoridades universitarias creen que los robos sucedieron entre las 8:00 de la tarde y las 5:00 de la mañana; sin embargo, no han hecho declaraciones acerca de si ambos robos estaban conectados.

Archibold Pringler, portavoz de la Oficina del Vicerrector, confirmó que un antiguo pergamino griego había desaparecido de la biblioteca y que una daga indígena norteamericana también había desaparecido del museo. Se dice que ambos objetos poseen un gran valor académico, aunque un escaso valor económico.

AYUDA DE JUEGO DE DEUDAS PENDIENTES N°3

ARKHAM GAZE

PERIÓDICO SEMANAL

Fundado en 1869

Miercoles, 18 de octubre de 1922

DAGA ANTIGUA ROBADA

Hoy el personal de la Universidad ha quedado consternado al descubrir un robo en el museo del campus. Anoche, un ladrón irrumpió en el edificio y se llevó una de las piezas expuestas: una daga que se cree podría ser de origen indígena norteamericano.

La daga ha sido exhibida como parte de la exposición de Historia de la Región de Miskatonic que durante los últimos doce meses ha estado emocionando a muchos jóvenes escolares con su gran variedad de objetos fascinantes. La daga es uno de los pocos artículos pertenecientes a la herencia tribal de Arkham.

El Dr. August Perplinski, historiador local de renombre, comentó que la daga es un raro ejemplo de un instrumento chamánico ritual, y que posiblemente fuera utilizada por el brujo de la tribu para facilitar sus viajes al reino espiritual.

En un extraño e inesperado giro de los acontecimientos, el Departamento de Policía de Arkham ha confirmado que anoche también se produjo un segundo robo en el Campus de la Universidad. La Colección de Libros Extraños de la Biblioteca situada al otro lado de la Plaza del Campus fue saqueada.

Por el momento, los agentes solo han sido capaces de confirmar el robo de un objeto de la biblioteca, un antiguo pergamino escrito en griego que contiene unas fórmulas matemáticas.

Mr. Pringler, portavoz de la Universidad, confirmó que se ha establecido una recompensa de 100 \$ para cualquiera que proporcione información que conduzca a la captura de los ladrones y la recuperación de los objetos robados. La policía ha solicitado que cualquiera que posea información debería acudir a ellos.

AYUDA DE JUEGO DE DEUDAS PENDIENTES Nº4

DOCUMENTOS ROBADOS DEL DOMICILIO DE UN PROFESOR

La Policía de Arkham está investigando un robo en la residencia de uno de los profesores más destacados de la Universidad de Miskatonic.

Anoche irrumpieron en el hogar del Profesor Stanley David. El culpable entró en el estudio del profesor y se hizo con algunos documentos en los que estaba trabajando el académico.

“¡No puedo entender por qué motivo querría alguien estos documentos!” dijo el Profesor David.

“Es solo la traducción de un texto antiguo en la que estaba trabajando, y no tiene ningún valor económico. Puede que el

desventurado ladrón confundiera los documentos con otra cosa. Bien, ¡pues se va a llevar una sorpresa cuando los lea!”, rió el profesor.

La Policía está solicitando que cualquiera que pudiera haber estado anoche por la Calle South Garrison entre la medianoche y las dos de la madrugada acuda a ellos si vio algo sospechoso.

¡PERRO SE COME TODAS LAS EMPANADAS!

“El emporio de las empanadas de Frasier” quedó conmocionado cuando el perro Smoky irrumpió allí y procedió a comerse

Departamento de Idiomas

$\sqrt{8T} + \pi\sigma$

$\int \psi T \sim \theta$

$\Omega =$

La simbología es desconcertante
¡no tiene sentido!

¿Teleportación de la materia
o algún tipo de canal?

¿TELEPORTACIÓN?

La geometría implica
movimiento o un canal.

¿Es eso una representación del sol?
¿O se trata de otro cuerpo celestial?

"El recipiente debe estar completo"

¿La Luna?

¿Simbología?

Hay partes enteras cuya traducción
es un galimatías...

"Aquel que habita en el núcleo,
infinito y omnipresente"

Fistorum etta relgelis monda kondor
P'thagn ai ai m'lkunda etta voris
yom vombis ai ai Aklo si'azasta
toroth ai ai y'lgnuh finite mortis
ai f'thagn ai kondor mortis idi ai

Consultar con Armitage cuando regrese de su periodo sabático

ÍNDICE

Índice de Blackwater Creek

Apéndices.....	30-36	Mapa de Blackwater Creek.....	9
Ayuda de juego 1 Carta de Henry Roades a McTavish	6, 37	Mapa de la granja Carmody.....	22
Ayuda de juego 2 Carta incompleta del Profesor Roades	14, 38	Mapa de la granja Jarvey.....	15
Ayuda de juego 3 Extracto de Tribus indias del noroeste, de Nathaniel Chapman	19, 38	Mapa de la vivienda de la granja Carmody.....	26
Ayuda de juego 4 Extracto de Mitos y leyendas de la vieja Massachusetts, de Oliver Stansfield.....	19, 39	Mapa del Útero de la Tierra	28
Ayuda de juego 5: Notas de campo de Roades	25, 39	Masa informe.....	20, 32
Ayuda de juego 6: Resumen de Las confesiones de Ezekiel Cade.....	40	Nota para el Guardián: Aumentar la tensión	8, 20
Ayudas de juego	37-40	Nota para el Guardián: Baxter	12
Brendan Carmody	17, 21, 24, 30, 33	Nota para el Guardián: Combate	23
Cronología	6-7	Nota para el Guardián:	
Damien Carmody	7, 23, 29, 32, 36	Dirigir la atención de los jugadores.....	11
Declan McBride	7, 31	Nota para el Guardián: Empleo de dados para establecer la reacción de Baxter a los investigadores	12
Dick Sprouston.....	7, 10, 12, 13, 31, 32	Nota para el Guardián: Epílogos	30
Don de la Madre, el	30	Nota para el Guardián: Interacción con los niños	11
Henry Roades	5, 6, 7, 25, 30, 33, 35	Nota para el Guardián: Llevar el control de todo.....	16
Informe de los contrabandistas, El	36	Nota para el Guardián: Localizaciones	21
Investigadores Opción 1: Facultad Miskatonic	7	Nota para el Guardián: Locura.....	29
Investigadores Opción 2: Contrabandistas	7	Nota para el Guardián: Los efectos de la Madre.....	8
Localización 1: La localidad de Blackwater Creek.....	8	Nota para el Guardián: Objetivos	24
Localización 2: La granja Jarvey.....	14	Nota para el Guardián: Pistas	20
Localización 3: El campamento Roades.....	18	Nota para el Guardián:	
Localización 4: El arroyo	18	Preparativos de los investigadores.....	36
Localización 5: El bosque	20	Nota para el Guardián: Sutileza.....	31
Localización 6: La excavación.....	20	Personajes no jugadores.....	31-34
Localización 7: El lecho seco del arroyo	21	Retoño oscuro embrionario	20, 21, 32
Localización 8: La granja Carmody.....	21	«Sheriff» Dick Sprouston.....	13
Localización 9: La cueva.....	27	Trasfondo	5
		Trasfondo de los investigadores pregenerados	41-43
		Una reunión con el Profesor McTavish.....	34
		Útero de la Madre, El	34
		Útero de la Tierra, El	27

Índice de Deudas pendientes

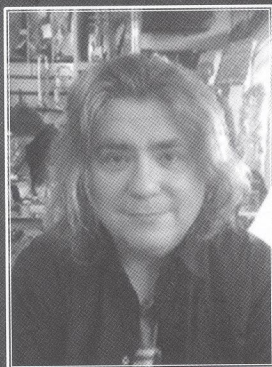
¿Acudir a la Policía?	52
Apéndices	62-69
Ayuda de juego 1: Mapa de Arkham	46, 65
Ayuda de juego 2: Doble robo, artículo	50, 66
Ayuda de juego 3: Daga antigua robada, artículo	51, 67
Ayuda de juego 4: Documentos robados del domicilio de un profesor	51, 68
Ayuda de juego 5: Pergamino del Profesor David	53, 69
Azathoth	45, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 64
Casa del Profesor Stanley David	52
Conclusión	62
Dentro del bloque de apartamentos	58
Edificio de apartamentos del 22 de la Calle Curzon, El	57
En busca de Spoon «El Grasiento»	49
Escenas de los crímenes, Las	50
Informándose acerca de los robos	50
Introducción de los investigadores	45
Investigando acerca de Jack Fulton «El Pegajoso»	48
Jacob Smith	44, 45, 49, 54-57, 62, 64
Jacob Smith y el Templo de la Esperanza	54
Limitar la exposición	61
Mapa de Arkham	46, 65
Mapa del Templo de la Esperanza	55
Marge Hockler	57, 58, 63
Melodía enloquecedora	61
Mordecai O'Leary «El Martilló»	44, 45, 47, 48, 49, 50, 62
¿No encuentran el apartamento de Jack?	57
Una conversación con O'Leary	47
Personajes no jugadores	62-64
Poder del universo, El	56
Profesor Stanley David	44, 51, 52, 63
Servidor de los Dioses Exteriores	60, 64
Spoon «El Grasiento»	48, 49-50, 57, 63
Suzie Kempston	50, 63
Trasfondo	44



BIOGRAFÍA DE LOS AUTORES

— Scott Dorward —

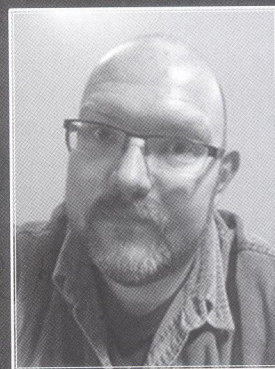
Es un escritor y editor autónomo que ha trabajado en muchos juegos de rol que incluyen a Cthulhu en el título, y en unos pocos que no. En concreto, Scott es el desarrollador de la línea World War Cthulhu para Cubicle 7. Presenta «The Good Friends of Jackson Elias» junto a Paul Fricker y Matthew Sanderson, un podcast sobre *La llamada de Cthulhu* y juegos de rol de terror.



Scott vive en Milton Keynes, que asegura se trata de un lugar mucho más agradable de lo que te han contado.

— Mike Mason —

Mike Mason es el coautor de la 7ª edición del *Manual del guardián de La llamada de Cthulhu*. A principios del milenio, Mike editó y publicó «The Whisperer», una revista dedicada a *La llamada de Cthulhu*. Durante ese periodo, Mike creó y dirigió el «Kult of Keepers», un grupo de escritores de aventuras de *La llamada de Cthulhu* que organizaba el Torneo Nacional de Cthulhu del Reino Unido. Mike no es un profano en las artes arcanas de las editoriales de juegos, ya que trabajó para Games Workshop como responsable directo de la línea «Black Industries» en el ganador de un Premio Ennie «Warhammer 40.000 Dark Heresy», antes de que esa línea pasara a FFG.



Actualmente Mike vive en la pequeña ciudad de Gotham, cerca de Nottingham, Inglaterra, cuyas leyendas hablan de locos, reyes y cucos.

Entre las obras de Mike se encuentran:

Para Chaosium: *Manual del Guardián de La llamada de Cthulhu* (7ª edición), *La guía del Investigador* (7ª edición), el capítulo «Simulacrum Unbound» para el nuevo Horror en el Orient Express, The Phobia Deck, The Weapon's Deck, The Curious Character's Deck y The Unfortunate Events Deck. Mike ha intervenido en la dirección y el desarrollo de varios libros de *La llamada de Cthulhu* desde 2013.

Otros (como autor/editor): Dark Heresy Rulebook, The Inquisitor's Handbook, Disciples of the Dark Gods, Purge the Unclean, the Dark Heresy Game Master's Pack y Character Folio, Valkyrie magazine, The Whisperer.

BLACKWATER CREEK

Hace unos cuatro meses, el Doctor Henry Roades, asociado del profesor de arqueología de la Universidad Miskatonic de Arkham, Massachusetts, lideró una pequeña expedición, formada en su mayoría por estudiantes, a un yacimiento situado 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 asentamiento colonial temprano 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. Lo que encontró era mucho más extraño que nada de lo que había previsto.

Un escenario escrito por Scott Dorward.

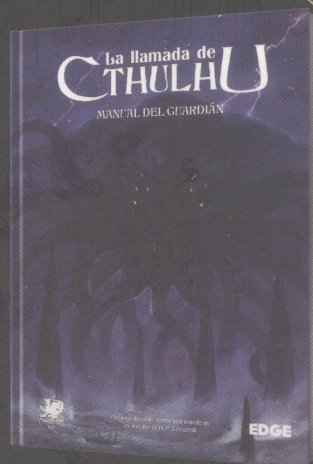
Deudas pendientes

Es la mañana del jueves 26 de octubre de 1922, y los investigadores han sido convocados a la oficina de Mordecai O'Leary «El Martillo» en la Calle South French Hill, en el distrito de French Hill. Les encargan encontrar a Jack «El Pegajoso», un ladrón que ha enfadado a O'Leary al llevar a cabo tres golpes sin pagarle su parte. La última vez que se vio a Jack «El Pegajoso» fue después de los robos que perpetró en el Museo y la Biblioteca de la Universidad Miskatonic y en la casa de uno de sus profesores. Los jugadores deberán dar pronto con Jack «El Pegajoso» o se enfrentarán a la ira de Mordecai O'Leary y el lado más puntiagudo de su martillo de carpintero.

Un escenario escrito por Mike Mason.

La llamada de Cthulhu

La llamada de Cthulhu es un juego de rol basado en las obras de H. P. Lovecraft, en el que personas normales se enfrentan a seres demoníacos y fuerzas de los Mitos de Cthulhu.



EDGE

