

CALL OF
CTHULHU

CTHULHU FOR PRESIDENT!

UN MÓDULO PARA LA LLAMADA DE CTHULHU AÑOS 20



POR
ENTROPÍA



Leyenda.net



CTHULHU FOR PRESIDENT!

por

Aitor Solar (*Entropía*)

entropia@leyenda.net

ILUSTRACIONES INTERIORES
Rodrigo Rodríguez

DISEÑO Y MAQUETACIÓN
Isabel Rossell

Agradecimientos especiales

A Misne y a Rodri, por su aportación desinteresada

Este documento gratuito puede ser descargado de **www.leyenda.net**, para uso personal.

No se permite la distribución adicional ni la publicación por cualquier medio sin autorización por escrito de los autores. La comunicación de este documento y su contenido a través de internet no significa que los titulares de los derechos hayan declinado su derecho a autorizar la explotación de su obra o prestación ni renunciado a obtener una remuneración, tal como establece el texto refundido de la **Ley de Propiedad Intelectual** aprobado por **Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril**.

En particular, no se permite su distribución en ninguna otra página web ni lista de correo, grupo de noticias, grupo de distribución ni por ningún otro medio o sistema sin permiso expreso de los autores, así como poner un enlace directo al documento pdf en la web de **www.leyenda.net**.

Si este documento te gusta, puedes poner un enlace o banner a **www.leyenda.net**, o ponerte en contacto con nosotros en webmaster@leyenda.net para cualquier propuesta o sugerencia.

Si te has bajado este documento de una página o zona de la red que no sea www.leyenda.net, por favor infórmanos en webmaster@leyenda.net.

Todos los textos de *Cthulhu for president!* son © **Aitor Solar**, 1994-2003. Las ilustraciones interiores son © **Rodrigo Rodríguez**, 2002. Los diseños de portada, contraportada y de la maquetación, así como del logotipo de **Leyenda.net** son © **Isabel Rossell**, 2003. Todos los derechos reservados.

Call of Cthulhu is the Registered Trademark of Chaosium Inc., and is used with their permission. Chaosium Inc. is the Registered Trademark of Chaosium Inc.

Cthulhu Page: <http://www.chaosium.com/cthulhu/>

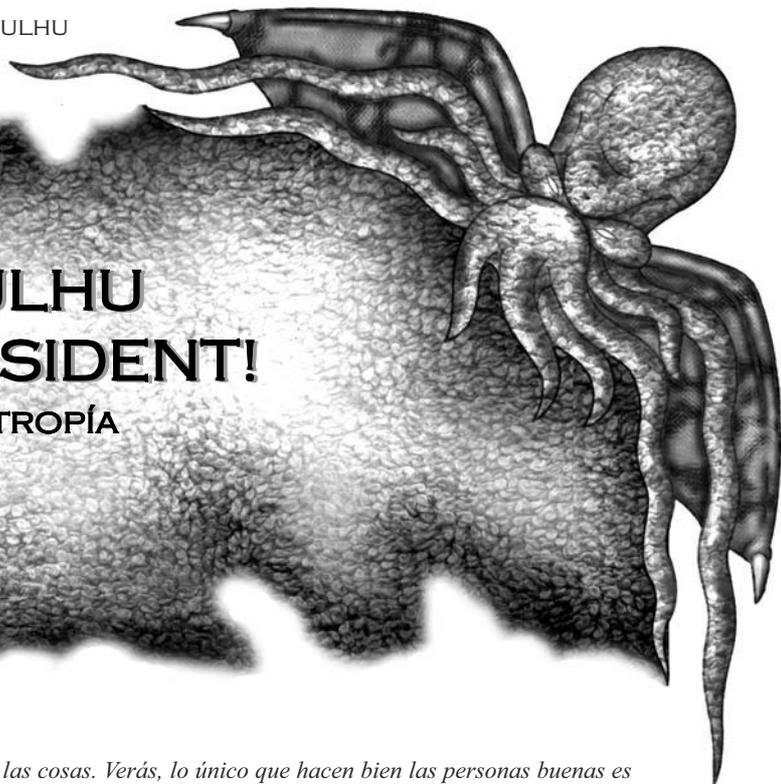
CALL of
CTHULHU

LNCT01



Leyenda.net

sólo disponible en
<http://www.leyenda.net>



CTHULHU FOR PRESIDENT! POR ENTROPÍA

“Oh, sí. Somos los únicos que sabemos hacer funcionar las cosas. Verás, lo único que hacen bien las personas buenas es librarse de las malas. Eso lo hacéis de maravilla, desde luego. Pero lo malo es que es lo único que hacéis de maravilla. El primer día suenan las campanas porque ha caído el tirano, y al siguiente todo el mundo empieza a quejarse porque, desde que se fue el tirano, no funciona el servicio de recogida de basuras. Porque la gente mala sabe hacer planes. Se podría decir que es un requisito imprescindible para ser malo. Hasta el último tirano malévolo ha tenido un plan para dominar el mundo. En cambio, la gente buena no parece comprender el concepto”.

TERRY PRATCHETT, ¡Guardias! ¡Guardias!

Washington, Febrero de 1928...

Cthulhu for President!

Aunque el título de este módulo pueda sonar a broma, la aventura es seria y trata sobre las conexiones políticas de una secta servidora de los dioses de los Mitos. El título lo tomé de una carpeta muy graciosa que un amigo mío se compró en los Estados Unidos hace ya muchos años, en la que bajo ese epígrafe (“Cthulhu for president!”) se hallaba un dibujo del gran Cthulhu junto a la bandera americana, haciendo el signo de la victoria con los dedos (o lo que sea que tiene Cthulhu por dedos). Chaosium ha lanzado varias de esas campañas de “¿por qué votar por el mal menor?” en la historia de este juego, pero por desgracia los norteamericanos se empeñan en elegir presidentes peores que Cthulhu.

Versiones

Escribí esta aventura hace ya bastantes años, en Septiembre de 1994. Tras jugarla con mi grupo quedó medio olvidada en el baúl de los trastos viejos, hasta que en Enero de 2000 decidí darle un repaso y subirla a es.binarios.rol. A algunas personas les gustó, y fueron tan amables de ponerla en sus páginas web. Esa es la versión en .doc, que sigue las reglas de la antigua edición de Joc.

Pasado el tiempo, se habló de hacer esta versión (de Julio de 2002). Surgió la posibilidad de que Rodrigo la ilustrara e Isabel la maquetara, y ya que iba a tener tan buen aspecto, pensé que lo adecuado sería repararla otra vez y adaptarla a la edición vigente de la Llamada, la 5.5 editada por La Factoría. Finalmente deci-

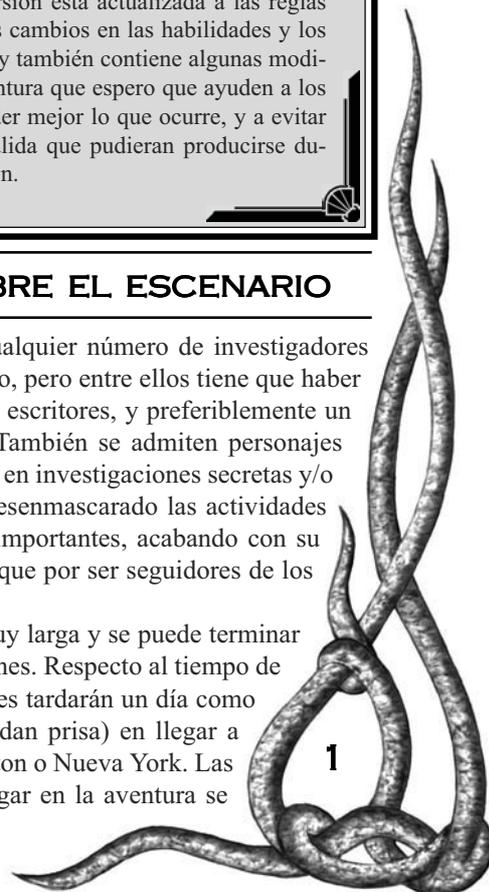
dimos que sería el primer módulo de nuestra web **Leyenda.net**.

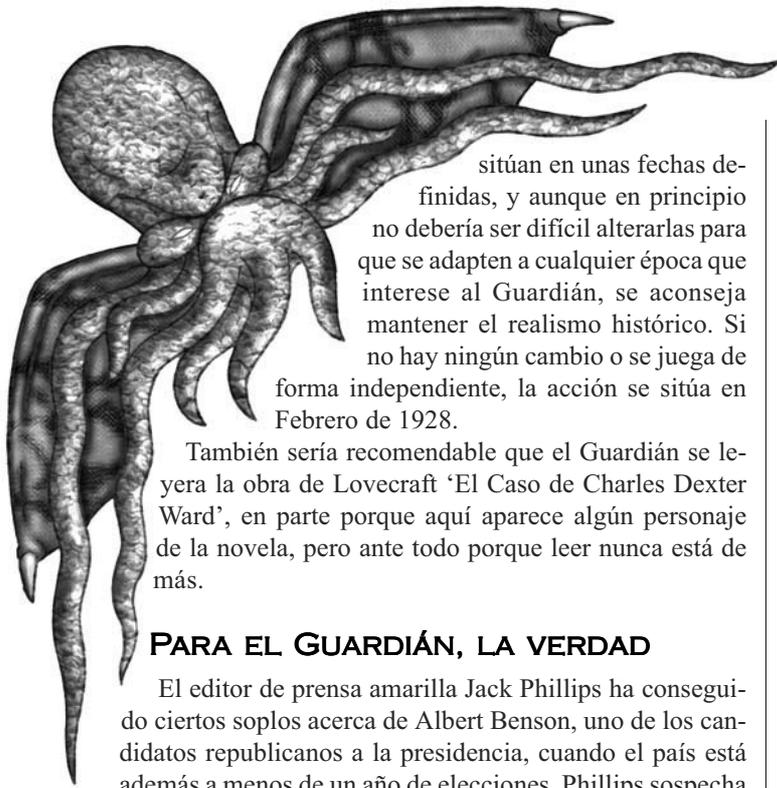
Así pues, esta versión está actualizada a las reglas modernas (pequeños cambios en las habilidades y los libros de los Mitos) y también contiene algunas modificaciones en la aventura que espero que ayuden a los Guardianes a entender mejor lo que ocurre, y a evitar los callejones sin salida que pudieran producirse durante la investigación.

NOTAS SOBRE EL ESCENARIO

En principio, casi cualquier número de investigadores puede jugar el escenario, pero entre ellos tiene que haber un par de periodistas o escritores, y preferiblemente un investigador privado. También se admiten personajes con alguna experiencia en investigaciones secretas y/o conocidos por haber desenmascarado las actividades ocultas de personajes importantes, acabando con su carrera (es de suponer que por ser seguidores de los Mitos).

La aventura no es muy larga y se puede terminar en no más de dos sesiones. Respecto al tiempo de juego, los investigadores tardarán un día como máximo (menos si se dan prisa) en llegar a Washington desde Boston o Nueva York. Las acciones que tienen lugar en la aventura se





sitúan en unas fechas definidas, y aunque en principio no debería ser difícil alterarlas para que se adapten a cualquier época que interese al Guardián, se aconseja mantener el realismo histórico. Si no hay ningún cambio o se juega de forma independiente, la acción se sitúa en Febrero de 1928.

También sería recomendable que el Guardián se leyera la obra de Lovecraft 'El Caso de Charles Dexter Ward', en parte porque aquí aparece algún personaje de la novela, pero ante todo porque leer nunca está de más.

PARA EL GUARDIÁN, LA VERDAD

El editor de prensa amarilla Jack Phillips ha conseguido ciertos soplos acerca de Albert Benson, uno de los candidatos republicanos a la presidencia, cuando el país está además a menos de un año de elecciones. Phillips sospecha que el senador Benson tiene líos de faldas que podrían suponer un *boom* editorial (aparte de la completa destrucción política del senador, por supuesto), y encomienda a los jugadores la investigación, con un buen incentivo económico.

Pero la realidad es mucho más grave. El senador Benson pertenece a una activa y degenerada secta cthulhoide que pretende colocarle en la Casa Blanca y, después, situar a sus demás miembros en puestos clave de la Administración hasta controlar el país por completo. Los investigadores han de descubrir todo el entramado y cortarlo de raíz, lo que incluye asegurarse de que Benson nunca conseguirá un puesto relevante. Si los investigadores son hábiles, también requisarán papeles que involucran a esta secta con un plan mundial para favorecer a los Otros Dioses (que el Guardián puede desarrollar por su cuenta o no, según sus ganas de trabajar, y que tiene su primera manifestación en **Díselo con flores**, de próxima publicación en **Leyenda.net**).

INFORMACIÓN PARA LOS JUGADORES

La aventura comienza a principios del frío mes de febrero del año 1928. Uno de los investigadores recibe una carta firmada por Jack Phillips. Cualquier personaje que viva en los EE.UU. sabe que Phillips es un editor de prensa de dudosa calidad pero con gran tirada, y que se especializa en asuntos sucios y escándalos de los que apasionan a la gente de la calle. Algún periodista puede haberle conocido en un congreso de la profesión, pero Phillips es normalmente rehuido por los editores y periodistas de calidad (y es de suponer que también por el investigador). Junto a la carta, llega un cheque legal por valor de 500 dólares.

La carta y todas las demás ayudas de juego se reproducen también al final de la aventura.

2

AYUDA N°1 de "Cthulhu":

Carta de Jack Phillips

Carta mecanografiada y firmada

Estimado _____ (nombre del investigador):

Su reputación le precede en éste, nuestro mundillo periodístico, por sus importantes artículos en los rotativos de la Costa Este, y no ha de sorprenderle que me ponga en contacto con usted. He sabido que en estos momentos no se haya involucrado en ningún proyecto con otro periódico, y he pensado que quizás pudiera interesarle trabajar para nosotros.

Me explicaré: una de las noticias en las que actualmente estamos ocupados necesita de periodistas tan profesionales como usted y sus habituales colaboradores; un tipo de periodista que, desgraciadamente, escasea en la capital, tan acostumbrada a titulares de mucha monta y poco fondo.

Comprendo perfectamente que sus anteriores investigaciones tienen poco que ver con las noticias que a menudo publicamos en nuestros periódicos, pero le aseguro que la trascendencia de este trabajo, junto a la buena paga que estamos dispuestos a ofrecerle, justificará con creces sus molestias.

Como sin duda comprenderá, no puedo darle más detalles del asunto hasta que confirme su aceptación, si es ése el caso, pero deseo fervientemente contar con su pluma y sus habilidades en nuestra ciudad. Si comparte mi deseo, espero verle en nuestras oficinas centrales de la Editorial Phillips antes del diez del presente.

Se despide:

Jack F. Phillips

Washington, a 3 de Febrero de 1928

P. D.: Adjunto con esta carta un cheque de \$500, ampliables a otros 500 si acepta el trabajo, y otros 1000 al finalizarlo.

INVESTIGANDO ANTES DE PARTIR

Un periodista que saque una tirada *fácil* de Idea recuerda que Phillips es un poderoso editor sensacionalista de Washington, con al menos cinco periódicos de gran tirada bajo sus órdenes, y que todo lo que tiene de poderoso le falta de ética profesional (no sería la primera vez que Phillips se inventase una noticia, aunque nunca se ha podido demostrar ante los tribunales). Sin embargo, es todo un experto en sacar basura de donde nadie sospechaba que la hubiera.

Un investigador de otra profesión puede conseguir esta misma información con una tirada de *persuasión* o *charlatanería* cuando trate con un periodista de cierta experiencia, o con cualquier persona que haya vivido últimamente en Washington.

WASHINGTON, D. C.

Washington es la capital de los EE.UU., y como tal acumula todas las administraciones centrales, el senado, los ministerios, la Casa Blanca, el Capitolio, el Memorial

Lincoln, y el monumento a Washington, así como varias universidades, la National Gallery of Art y la Biblioteca del Congreso, la mayor del mundo y refugio eterno de investigadores atascados (aún no existe el Pentágono, que data de 1942).

Esta ciudad tiene un aspecto monumental, con grandes espacios al aire libre, pero en lo demás es como el resto, con zonas deprimidas y suburbios a los que mejor es no acercarse. Mientras los investigadores armados no se aproximen demasiado a la Casa Blanca, no tendrán problemas con los Cuerpos de Seguridad.

Es de suponer que los investigadores han aceptado el trabajo de Phillips, porque si no, no hay aventura. Una vez lleguen a Washington (tienen tiempo de sobra para ello), deberán dirigirse a la Editorial Phillips, dirección que cualquier guardia o taxista puede indicar.

EL EDITOR JACK PHILLIPS

El edificio de la editorial data de principios de siglo, tiene unas siete plantas y un enorme letrero en todo lo alto que dice bien a las claras de quién es aquello. Si los investigadores compran algún periódico propiedad de Jack Phillips podrán comprobar que los titulares ocupan más espacio que las noticias, las cuales están relatadas de un modo bastante simple (para que las comprenda el vulgo), y que se abusa de los signos de admiración.

Cuando pregunten por el editor, les harán subir hasta la puerta de un despacho en la última planta y allí tendrán que esperar unos tres minutos. Entonces saldrá una secretaria del despacho y les indicará que el señor Phillips les aguarda.

En el despacho les recibirá Jack F. Phillips (la F es de Fergusson), un tipo de unos cuarenta y tantos, delgado, bien vestido, que fuma un cigarro caro. Invita a los investigadores a sentarse, y da comienzo a su historia.

“Me alegra que hayan decidido aceptar el trabajo, caballeros. Ahora que están aquí podré decirles de qué se trata, y les aseguro que es algo interesante, pero antes...”

Phillips desea, antes que nada, cerrar el contrato. Si los investigadores *regatean*, estará dispuesto a aumentar la paga hasta un total de 3000 dólares, 1000 más que la inicial. En cualquier caso, Phillips tendrá un contrato preparado para firmar por el valor que finalmente acuerde con los personajes, sea éste cual sea (ventajas de ser un PNJ), en el que se asegura de la exclusividad de lo que descubran los investigadores. Cuando todos los trámites estén ultimados, y las firmas en su sitio, Phillips soltará toda la tela.

Como los investigadores deberían saber, los republicanos se preparan para elegir en marzo a su representante, de cara a las elecciones generales de noviembre. Aunque el viejo Coolidge decidió sorprendentemente no presentarse a la reelección [¿forzado a ello quizás por la misma secta?], los republicanos siguen yendo muy fuertes en las encuestas. De los senadores más importantes se destacaba hace unos meses Herbert Clark Hoover [el próximo presidente de los EE.UU.], pero el senador por Utah, Albert Benson, ha conseguido de un modo impresionante colocarse el primero en las listas de favoritos. Es, políticamente hablando,

el hombre de moda en Washington, y pocos dudan que llegue a colocar sus posaderas en el sillón presidencial.

Sin embargo (y aquí empieza lo bueno) Phillips ha descubierto, por medio de sus informadores, que no es todo tan limpio en la vida de Benson. Según gente de la calle, de esos contactos que a Phillips se le dan tan bien, el senador ha sido visto varias veces en aislados suburbios (lejos de las casas decentes), a las afueras de Washington. Phillips está convencido de que el senador está metido de lleno en un asunto de faldas que puede echar al traste su futuro político, y al tiempo vender millones de ejemplares. Su creencia se ve confirmada por una redada de la policía que tuvo lugar en un tugurio de los suburbios de Maryland, en la que uno de los agentes participantes jura que pillaron al senador junto a varias personas de dudosa moral (el senador obviamente no fue detenido; por ello Phillips cree que todos los policías fueron bien untados, incluido el que le contó la historia).

En definitiva, Phillips quiere que los investigadores se encarguen de destapar la caja de los truenos y sacar todo lo que haya, cuanto más comprometedor mejor. Como es evidente que se trata de un asunto difícil y delicado, sólo puede confiar en gente experimentada como los personajes, acostumbrados a trabajar con todo el mundo en contra.

Phillips cree que lo mejor es empezar por el asunto del local (es más sólido), y les proporciona el nombre del policía (Angus McFerry) y el del local (el 'Antro de Mike'). Phillips no tiene más datos por este lado (si les interesa especialmente, les dará las señas del informador del barrio residencial, Marty “el Búho” Willis, que más adelante se presentará él solo para proporcionar cierta información).

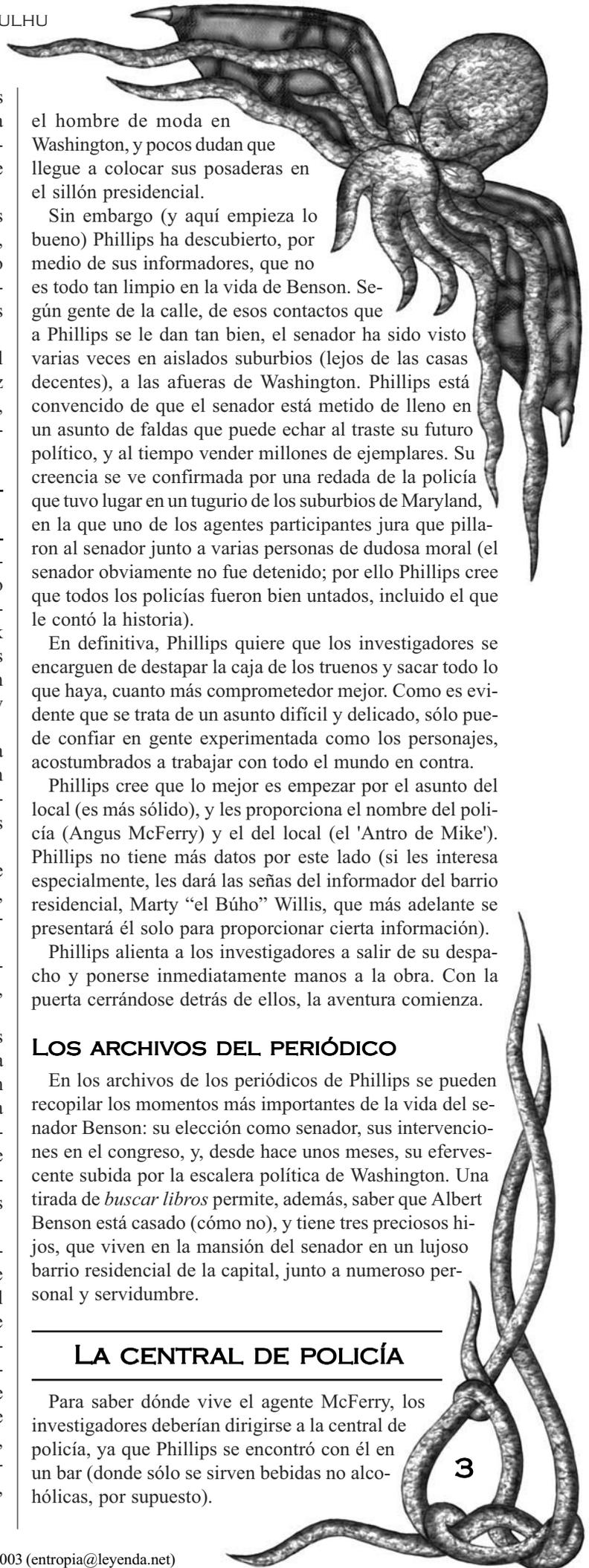
Phillips alienta a los investigadores a salir de su despacho y ponerse inmediatamente manos a la obra. Con la puerta cerrándose detrás de ellos, la aventura comienza.

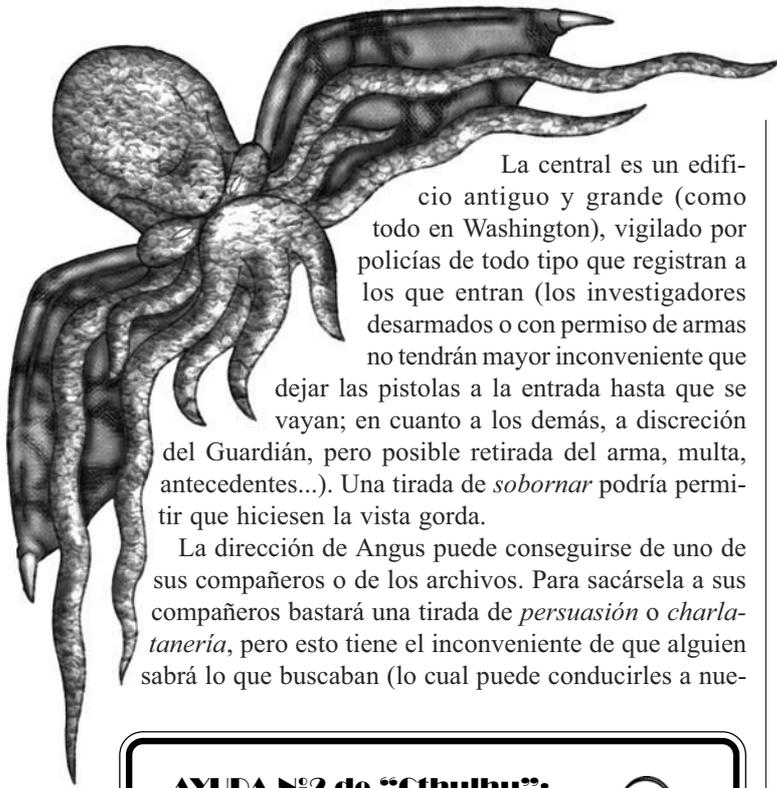
LOS ARCHIVOS DEL PERIÓDICO

En los archivos de los periódicos de Phillips se pueden recopilar los momentos más importantes de la vida del senador Benson: su elección como senador, sus intervenciones en el congreso, y, desde hace unos meses, su efervescente subida por la escalera política de Washington. Una tirada de *buscar libros* permite, además, saber que Albert Benson está casado (cómo no), y tiene tres preciosos hijos, que viven en la mansión del senador en un lujoso barrio residencial de la capital, junto a numeroso personal y servidumbre.

LA CENTRAL DE POLICÍA

Para saber dónde vive el agente McFerry, los investigadores deberían dirigirse a la central de policía, ya que Phillips se encontró con él en un bar (donde sólo se sirven bebidas no alcohólicas, por supuesto).





La central es un edificio antiguo y grande (como todo en Washington), vigilado por policías de todo tipo que registran a los que entran (los investigadores desarmados o con permiso de armas no tendrán mayor inconveniente que dejar las pistolas a la entrada hasta que se vayan; en cuanto a los demás, a discreción del Guardián, pero posible retirada del arma, multa, antecedentes...). Una tirada de *sobornar* podría permitir que hiciesen la vista gorda.

La dirección de Angus puede conseguirse de uno de sus compañeros o de los archivos. Para sacársela a sus compañeros bastará una tirada de *persuasión* o *charlatanería*, pero esto tiene el inconveniente de que alguien sabrá lo que buscaban (lo cual puede conducirles a nue-

AYUDA Nº2 de "Cthulhu":



Parte de policía del 25 de Enero de 1928

Documento oficial del archivo de la Central

Acción: Redada anti-alcohol. Agentes: Sanders, J. Smith, Nathan, McFerry y Kerensky. Resultado: Diez detenidos, un muerto, doce barriles de alcohol, disturbios de poca importancia.

Los agentes se apostaron a la puerta y ventanas del local, y entraron apuntando con sus armas. Un hombre que estaba en el local empuñó un cuchillo contra los policías y resultó muerto por dos disparos de Sanders, (eximido de cualquier responsabilidad). Local de reunión de gente de los suburbios. Presencia de drogas y sustancias alucinógenas ilegales, requisadas.

vos problemas, como se verá más adelante). En cambio, una de *crédito* más una de *derecho* (o *sobornar* por cualquiera de ellas) aplicadas al agente de guardia permite meterse en los archivos. Allí se consigue igualmente la dirección del agente McFerry, y alguna que otra cosilla.

Si los investigadores pasan una tirada de *buscar libros*, y están buscando activamente algo más aparte de la dirección de McFerry, encuentran un parte policial del 25 de enero.

Una vez leído, es de suponer que los investigadores intentarán ver las sustancias requisadas. Para conseguir un pase al almacén (que se encuentra en otro punto de la ciudad), hace falta un permiso del jefe de la brigada anti-alcohol, que sólo puede ser conseguido por una historia plausible, *derecho*, *crédito* o una muy buena de *persuasión* (no vale el *soborno*, pero quizás sí *agradar*). Con el permiso se puede acceder al almacén, pero nunca alterar las pruebas en espera de juicio.

ANGUS MCFERRY

El agente McFerry vive en la sexta con Lincoln, en un modesto apartamento que paga con su sueldo de policía. Es joven (unos veintisiete), y está casado hace dos años. O mejor diríamos estaba. Cuando los investigadores llegan a la puerta de su casa, un ford negro arranca a toda velocidad de la puerta del inmueble. Es inútil seguirle, ya que se perderá en un par de manzanas (los pistoleros conocen perfectamente la zona), pero una tirada con éxito de *conducir automóvil* permite acercarse lo suficiente como para copiar la matrícula (que ante cualquier investigación demostrará ser falsa).

Cuando los investigadores suban a la quinta planta, donde vivía McFerry, se encontrarán a la puerta del ascensor el cuerpo aún humeante del policía, vestido de paisano. Tiene tres impactos del .32, pero su corazón todavía late, aunque está inconsciente. Su esposa sale del apartamento, y al verle sufre un ataque de histeria (en cualquier caso ella es inútil para la investigación). Si los personajes se dan prisa en administrarle *primeros auxilios* y llaman a una ambulancia, llegará vivo al hospital, pero no servirá de nada. Morirá tres días después sin haber recuperado la consciencia.

Los personajes no tendrán ningún problema con la policía, ya que se les vio llegar después de que se cometiera el crimen, y si intentaron salvar la vida de McFerry, incluso se pueden ganar su respeto.

JUDY MCFERRY

La desconsolada viuda del agente McFerry no sabe nada del caso, como se podrá comprobar en cuanto supere el shock. Sin embargo, si se le pregunta directamente sobre el tema, reconoce que su marido hace poco le regaló un caro broche por su aniversario de boda. Un investigador sagaz podría colegir que Angus recibió dinero extra, probablemente de un soborno.

LOS AGENTES DEL CASO DEL 'ANTRO DE MIKE'

Casualmente, todos los demás agentes que intervinieron en el caso están gozando de vacaciones pagadas muy lejos de Washington. Esta información puede ser conseguida en la central de policía, pero nadie conoce detalles al respecto.

Estrictamente hablando, nada impide a los investigadores descubrir dónde están los policías (por ejemplo, hablando con sus familias) y viajar para buscarlos, pero en el fondo es una pérdida de tiempo. Si los encuentran (algo que lleva su tiempo y no resultará nada fácil), puede que el Guardián decida hacerlos matar por la secta como ha ocurrido con Angus McFerry, para que no hablen con los PJs. E incluso si hablaran, no poseen más información que la que se puede deducir de la muerte de McFerry: alguien de arriba les untó y les concedió unas vacaciones pagadas. Si se les presiona podrían reconocer que creyeron ver al senador Benson en la redada, pero si las cosas llegan a ese punto, es seguro que la secta los liquidará antes de que puedan hacer una declaración formal.

Además, con todo esto la acción de la aventura se aleja de Washington, cosa que el Guardián debería desalentar.

EL ALMACÉN DE LA POLICÍA

Para acceder a este almacén es necesario un permiso que se consigue en la central de policía (otra opción es colarse, pero el edificio está vigilado las veinticuatro horas del día y los policías tiran a dar). Tras conseguir el pase, los investigadores pronto podrán constatar que en este edificio del norte de la ciudad no se encuentra ningún alijo procedente del 'Antro de Mike'. Una tirada de *buscar libros* permite saber que fue retirado hace una semana. Otra de *persuasión* sonsaca a uno de los guardias que unos tipos del juzgado vinieron en un camión oficial y con los permisos adecuados para llevar las pruebas ante el juez.

Sin embargo, en el almacén queda una pista muy importante. Si los investigadores llegan hasta la zona donde se encontraba el alijo, una tirada de *descubrir* les permitirá encontrar un extraño recibo en el suelo, casi debajo de una de las cajas colindantes.

AYUDA Nº3 de "Cthulhu":

•Recibo de herboristería•

Papel delicado escrito a mano

A. S. T. vegetal.....	20g	
Raíces N. G.	100g	
Árbol de Pon.		
Hojas blancas.....	70g	
Hojas verdes.....	120g	
Cocaína molida.....	10g	
Total	1535 \$	Pagado

Herboristería Oriental le desea un buen día.

EN EL JUZGADO

"¿Pruebas? ¿Qué pruebas?"

Las pruebas nunca llegaron al juzgado, lo cual sirve para que los investigadores descubran (si no lo sospechaban ya) que alguien con papeles oficiales las hizo desaparecer.

HERBORISTERÍA ORIENTAL

La dirección de la Herboristería Oriental se puede conseguir en cualquier guía de teléfonos. En la policía no tienen ningún expediente sobre ellos (en el fondo, aunque muy extraña, es una tienda legal). Por supuesto, también pueden ir al barrio chino y preguntarle a cualquiera dónde está; de cualquier modo, es de suponer que los investigadores llegan al herbolario.

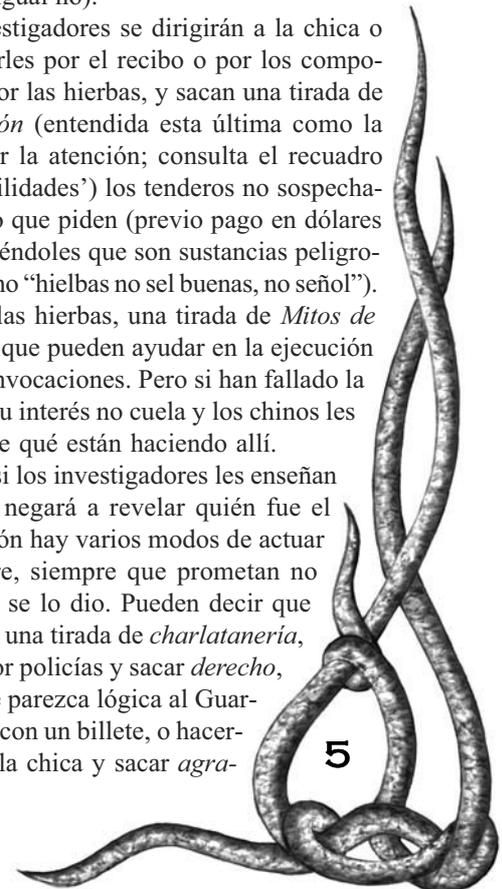
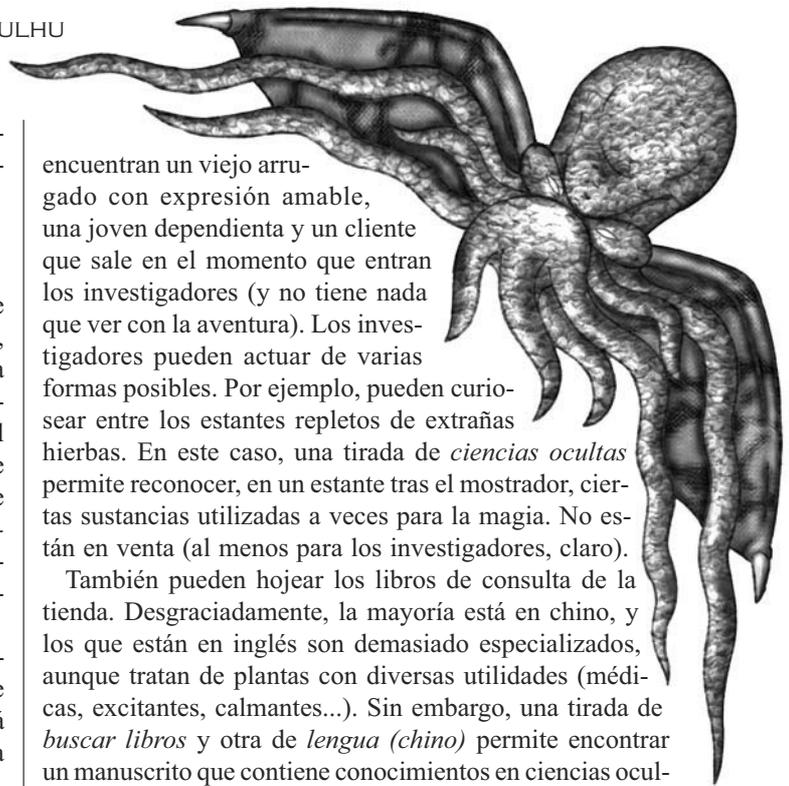
Es un local pequeño, con un escaparate con una amplia luna transparente. En él se exponen muchos recipientes y bolsitas con hierbas y plantas de todo el mundo, pero nada parece fuera de lo normal. Dentro de la tienda tan sólo se

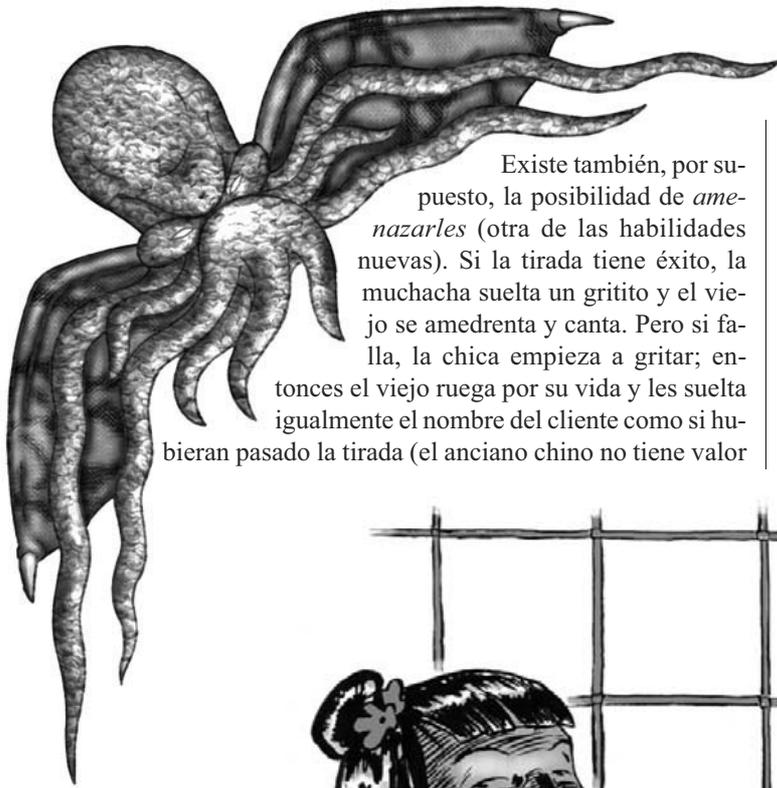
encuentran un viejo arrugado con expresión amable, una joven dependiente y un cliente que sale en el momento que entran los investigadores (y no tiene nada que ver con la aventura). Los investigadores pueden actuar de varias formas posibles. Por ejemplo, pueden curiosear entre los estantes repletos de extrañas hierbas. En este caso, una tirada de *ciencias ocultas* permite reconocer, en un estante tras el mostrador, ciertas sustancias utilizadas a veces para la magia. No están en venta (al menos para los investigadores, claro).

También pueden hojear los libros de consulta de la tienda. Desgraciadamente, la mayoría está en chino, y los que están en inglés son demasiado especializados, aunque tratan de plantas con diversas utilidades (médicas, excitantes, calmantes...). Sin embargo, una tirada de *buscar libros* y otra de *lengua (chino)* permite encontrar un manuscrito que contiene conocimientos en ciencias ocultas. Una lectura atenta permite subir un 1D20+5% en esa disciplina. Con una tirada de *buscar libros* y otra de *lengua (latín)*, aparece un voluminoso tomo llamado (en latín, por supuesto) 'Vida, Propiedades y Peligros de las Plantas del Mundo', escrito por un monje europeo del siglo XIV. Si se lee detenidamente (25 – INT días), y se consigue una tirada de *Idea*, sube hasta el 50% la habilidad de historia natural y hasta un 15% la de farmacología (si ya tuviera unos porcentajes mayores en esas habilidades, sólo podrá subir las 1D6). Los libros no están en principio a la venta, pero una tirada de *regatear* los puede dejar en 500\$ y 750\$, respectivamente. Podrían venderse a una universidad o biblioteca por un 50+1D100% de ese precio (es decir, que igual es un negocio o igual no).

Finalmente, los investigadores se dirigirán a la chica o al viejo para preguntarles por el recibo o por los componentes. Si preguntan por las hierbas, y sacan una tirada de *disfrazarse* o *discreción* (entendida esta última como la habilidad de no llamar la atención; consulta el recuadro próximo 'Nuevas Habilidades') los tenderos no sospecharán nada y les darán lo que piden (previo pago en dólares de curso legal), advirtiéndoles que son sustancias peligrosas (en palabras del chino "hielbas no sel buenas, no seño!"). Una vez conseguidas las hierbas, una tirada de *Mitos de Cthulhu* permite saber que pueden ayudar en la ejecución de ciertos hechizos e invocaciones. Pero si han fallado la tirada para disimular, su interés no cuela y los chinos les preguntan directamente qué están haciendo allí.

De un modo u otro, si los investigadores les enseñan el recibo, el chino se negará a revelar quién fue el cliente. En esta situación hay varios modos de actuar para sacarle el nombre, siempre que prometan no decir que fue él quien se lo dio. Pueden decir que son periodistas y pasar una tirada de *charlatanería*, o bien hacerse pasar por policías y sacar *derecho*, o cualquier cosa que le parezca lógica al Guardián, como sobornarle con un billete, o hacerse los simpáticos con la chica y sacar *agradar*.





Existe también, por supuesto, la posibilidad de *amenazarles* (otra de las habilidades nuevas). Si la tirada tiene éxito, la muchacha suelta un gritito y el viejo se amedrenta y canta. Pero si falla, la chica empieza a gritar; entonces el viejo ruega por su vida y les suelta igualmente el nombre del cliente como si hubieran pasado la tirada (el anciano chino no tiene valor

berían correr y salir en coche de allí en no más de cinco asaltos, para evitar la llegada de refuerzos. Por su parte, tanto la chica como el viejo de la tienda caen inconscientes con cualquier golpe bien dado.

El misterioso nombre que finalmente les da el herborista es el de un tal señor Irvin. No sabe nada más de él, salvo que es alto, de ojos oscuros y con extrañas manchas en la piel, y muy bien educado. ¡Ah, sí!, y que se dedica a la política. En el periódico (u otro sitio lógico) pueden informar a los investigadores de que un tal Jonas Irvin es el secretario personal del senador Benson.



Rodrigo 2002

para resistirse a investigadores armados, por mal que amenacen). La diferencia estriba en que si han intentado amenazarles y han fallado, a la salida de la tienda se encontrarán con una banda de chinos que han acudido a los gritos de la muchacha. Toca darse de mamporros.

Los chinos son los típicos de una película. Enjutos, jóvenes, con cara de pocos amigos y armas extrañas. La lucha no tiene por qué ser a muerte, pero aun así los investigadores de-

6

EL 'ANTRO DE MIKE'

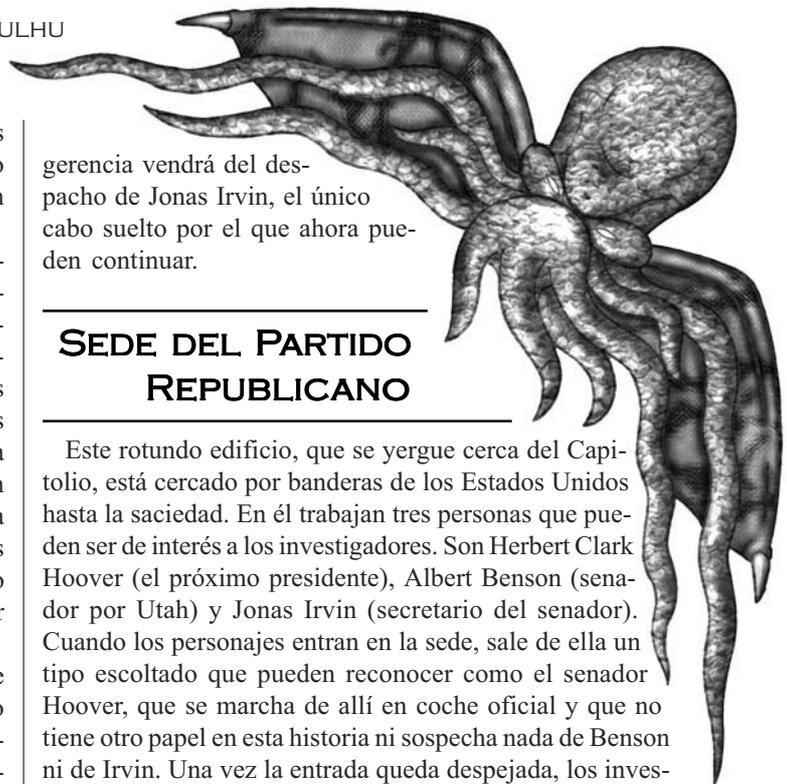
De un modo u otro, los jugadores acabarán por querer ir al 'Antro de Mike'. El emplazamiento del mismo se puede conseguir de cualquier habitante de los barrios bajos o de algún policía que patrulle por allí.

Cuando los investigadores lleguen al lugar, comprobarán que hace honor a su nombre. Unas escaleras descendentes llevan hasta un semihundido local bajo un edificio declarado en ruina. Al entrar allí sin duda llama-

rán la atención: deben de ser los únicos entre los presentes que se lavan más de una vez por semana. El sitio en sí es lo más similar a un bar de moteros que tenían en los '20, con una barra y mesas, y algo parecido a sillas medio rotas.

De aquí no se puede sacar realmente nada en claro. Cuando pregunten al barman, negará saber nada del asunto, salvo que los piesplanos se llevaron a alguno de sus habituales porque les había sentado mal la naranjada. Ante cualquier insistencia, el tipo llama a dos armarios andantes para que “acompañen a estos señores a la salida”. Si los investigadores son demasiado numerosos o fornidos para un par de brutos, todos los parroquianos colaborarán en ponerles de patitas en la calle. Si ni así pueden con ellos, la policía hará acto de presencia, momento en el cual todos huirán como conejos del lugar. Como los personajes no hagan lo mismo, les caerán unas horas de cuartelillo por alterar el orden público y una fianza de unos 20 dólares.

Los personajes han de ir al 'Antro de Mike' una noche de miércoles, que es cuando se reúne la logia (el 25 de Enero de 1928, día de la redada, fue miércoles), y es cuando conseguirán ver cosas interesantes. Para saberlo, la única su-



gerencia vendrá del despacho de Jonas Irvin, el único cabo suelto por el que ahora pueden continuar.

SEDE DEL PARTIDO REPUBLICANO

Este rotundo edificio, que se yergue cerca del Capitolio, está cercado por banderas de los Estados Unidos hasta la saciedad. En él trabajan tres personas que pueden ser de interés a los investigadores. Son Herbert Clark Hoover (el próximo presidente), Albert Benson (senador por Utah) y Jonas Irvin (secretario del senador). Cuando los personajes entran en la sede, sale de ella un tipo escoltado que pueden reconocer como el senador Hoover, que se marcha de allí en coche oficial y que no tiene otro papel en esta historia ni sospecha nada de Benson ni de Irvin. Una vez la entrada queda despejada, los investigadores pueden solicitar una entrevista con el senador Benson o con Jonas Irvin, si es que ya sospechan de él. En cualquier caso, sólo lograrán ver al señor Irvin, y eso siempre que se acrediten como periodistas. Si aceptan reunirse con Irvin (y deberían hacerlo, porque si no se van a perder pistas esenciales), una señorita les acompañará hasta su despacho, a la puerta del cual su secretaria les hará esperar unos diez minutos, hasta que Irvin pueda recibirles, momento en el que la chica les indicará que pasen.

Sin embargo, mientras esperan en el despacho pueden obtener otra pista de vital importancia. La tiene Patricia Dhosays.

PATRICIA DHOSAYS

Patricia es la secretaria del señor Irvin en la sede del Partido Republicano, y, aparte de eso, su único interés se centra en ser bastante guapa y un tanto cándida.

Es posible que algún investigador se sienta atraído por Patricia en los minutos que estarán junto a ella esperando a entrar en el despacho del señor Irvin, para lo cual el Guardián debería mencionar sus 17 puntos de Apariencia y su amplio escote. Si éste no fuera el caso, que de todo hay en la viña del Señor, será la joven quién se interese por uno de los investigadores. Si fuera necesario obligar al investigador a hablar con ella e invitarla, se le obliga y en paz (quizás, por hacerlo legalmente, se podría tirar la APA de la secretaria contra el POD del investigador, y si ella gana, él es incapaz de resistirse a su(s) encanto(s) personal(es) por más tiempo).

Si el Guardián piensa que no hay que obligar tan descaradamente a los jugadores a hacer algo, o que su grupo decididamente no se va a interesar por Patricia (porque los PJs sean todos mujeres o hayan hecho voto de castidad, por decir algo), tendrá que pensar en otro modo de que los investigadores consigan la información. Por ejemplo vigilando día y noche a Irvin hasta que vaya al 'Antro de Mike', o registrando su despacho y cotejando su agenda, etc. Por supues-

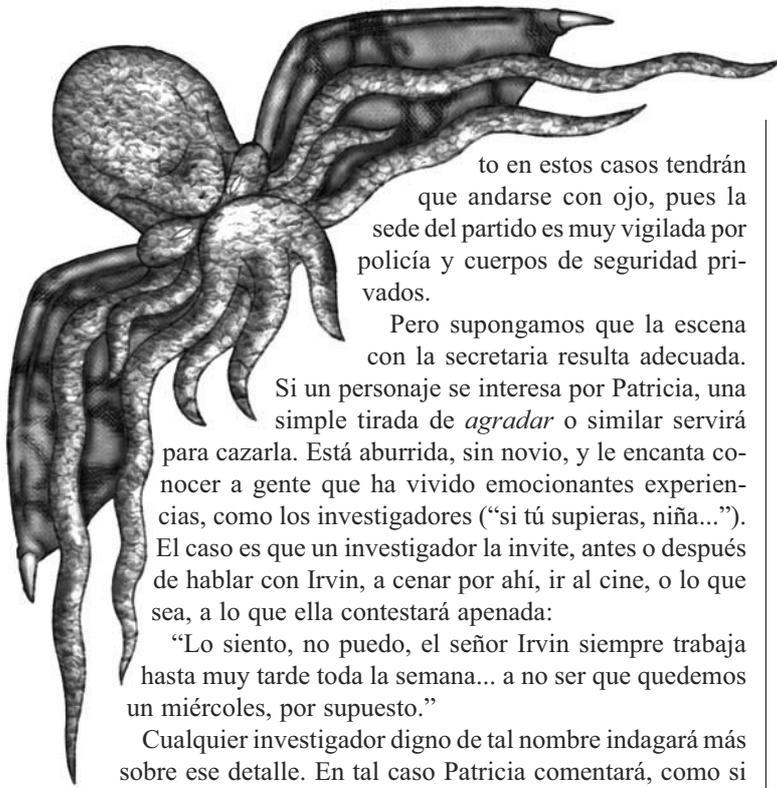
Nuevas habilidades

Este módulo utiliza algunas habilidades que no son oficiales, pero que nos han ido pareciendo necesarias o útiles a lo largo de los años de juego con distintos grupos (como les ocurre, imagino, a casi todos los Guardianes perfeccionistas).

Por supuesto no es imprescindible jugar con ellas, pero si al Guardián le interesan, están recogidas en el compendio de reglas **El compañero de Nyarlathotep**, disponible como este escenario en la web de **Leyenda.net**. En dicho documento también se explica cómo actúan los niveles de dificultad para las tiradas mencionados en algunos puntos de este módulo, como *fácil*, *difícil*, etc.

A continuación se proporciona una lista de las nuevas habilidades y su equivalente más parecido de la hoja de personaje tradicional para aquellos Guardianes que prefieran no cambiar nada.

Nueva habilidad	Similar a...
<i>agradar</i>	APA×5
<i>amenazar</i>	<i>persuasión o interpretar al PJ</i>
<i>arquitectura</i>	Conocimiento
<i>burocracia</i>	<i>derecho</i>
<i>correr</i>	Movimiento
<i>degustar</i>	Idea
<i>discreción</i>	<i>disfrazarse</i>
<i>divisar</i>	<i>descubrir</i>
<i>etiqueta</i>	<i>crédito</i>
<i>moverse en silencio</i>	<i>discreción</i>
<i>percatarse</i>	Idea
<i>perspicacia</i>	<i>psicología</i>
<i>psicología</i>	<i>psicología</i>
<i>seducir</i>	APA×5
<i>sexualidad</i>	Conocimientos
<i>sobornar / regatear</i>	<i>regatear</i>



to en estos casos tendrán que andarse con ojo, pues la sede del partido es muy vigilada por policía y cuerpos de seguridad privados.

Pero supongamos que la escena con la secretaria resulta adecuada.

Si un personaje se interesa por Patricia, una simple tirada de *agradar* o similar servirá para cazarla. Está aburrida, sin novio, y le encanta conocer a gente que ha vivido emocionantes experiencias, como los investigadores (“si tú supieras, niña...”). El caso es que un investigador la invite, antes o después de hablar con Irvin, a cenar por ahí, ir al cine, o lo que sea, a lo que ella contestará apenada:

“Lo siento, no puedo, el señor Irvin siempre trabaja hasta muy tarde toda la semana... a no ser que quedemos un miércoles, por supuesto.”

Cualquier investigador digno de tal nombre indagará más sobre ese detalle. En tal caso Patricia comentará, como si fuera algo evidente, que “el señor Irvin y el senador Benson se marchan juntos todos los miércoles por la noche, mucho antes de lo normal, para ir a... bueno, no sé exactamente a dónde, pero tengo entendido que es un restaurante o un bar de las afueras... creo. Será para discutir los asuntos de la semana, digo yo”. Evidentemente, a donde van es al 'Antro de Mike', que sufre curiosas modificaciones los miércoles noche.

A partir de aquí, Patricia no tiene la menor importancia para esta trama en particular, y los investigadores pueden relacionarse con ella o no según les venga en gana. Sin embargo, es una chica decente, y el camino a su cama pasa por la vicaría. Además, como PNJ resulta útil, y en **El poder del adivino** (otro módulo de **Leyenda.net**) sirve de gancho para la trama siempre que los personajes conserven su amistad u otro tipo de relación.

JONAS IRVIN

Jonas Irvin actuará en todo momento de un modo frío y distante, pero educado. Jonas es en realidad un hongo de Yuggoth (consulta la sección de personajes al final), pero eso no se le nota a simple vista. Verdaderamente tiene unas manchas a un lado de la cara, como si tuviera la piel más roja, que podrían ser fruto de una enfermedad o de una herida (en realidad son defectos de la copia del Irvin original). Si se le pregunta directamente por el tema, dirá que son el resultado de una quemadura con aceite en una barbacoa (una tirada de *medicina* revela que es posible que el aceite deje esas manchas, aunque difícil). Una tirada de *perspicacia* no revela nada, ya que está acostumbrado a soltar esa mentira (todo el mundo le ha preguntado lo mismo).

Si se le solicita una entrevista con Benson, responderá que el senador no concede entrevistas personales desde hace algún tiempo, pero que todos los viernes comparece en rueda de prensa, a la que los investigadores no tendrán ningún problema para acceder, acreditación periodística mediante (obviamente, en es-

tas ruedas de prensa Benson no comete ningún desliz ni responde a preguntas personales).

Si se le mencionan las actividades ocultas que se rumorea que mantiene el senador, responderá que son calumnias de sus oponentes políticos; y si el tema de conversación es el de sus compras en la herboristería, sonreirá y preguntará a los investigadores si tan pocas noticias hay en Washington que tienen que curiosear en sus compras o es que hacen lo mismo con toda la Administración de los EE.UU. Sin embargo, sendas tiradas de *perspicacia* revelarán que se han tocado temas que no son precisamente de su agrado.

Irvin no dirá nada más de interés, pero charlará con los investigadores más o menos cinco minutos, momento en el que les despedirá aduciendo una reunión (lo cual es cierto, pero tan sólo por casualidad). Si surgiera cualquier problema durante la entrevista, las pistolas de los guardias de seguridad del edificio están prestas a resolverlo.

LA LLAMADA DE JACK PHILLIPS

Justo antes de que los investigadores partan para el 'Antro de Mike' un miércoles por la noche, el editor Phillips les llama por teléfono para interesarse por los progresos que han hecho. Esta llamada puede servir para pedirle a Phillips que investigue a ciertas personas o circunstancias de interés desde su privilegiada posición. La información conseguida de este modo queda a discreción del Guardián.

Además de esto, es probable que los investigadores le cuenten sus planes para la noche (de hecho, les conviene hacerlo). Si así es, Phillips les aconseja que escriban todo lo que suceda, para ir redactando un reportaje demoledor (incluyendo en la historia los asesinatos llevados a cabo para cubrir al senador) y les pide que tengan cuidado (al fin y al cabo, no tiene a mano a nadie más que pueda encargarse del asunto). Sobre todo, les recuerda que cojan todas las pruebas posibles y hagan fotografías a discreción (pues las fotografías son el corazón de todo escándalo).

Si los personajes no tienen equipo fotográfico, el periódico les proporcionará uno. Si ni siquiera uno de ellos sabe fotografiar decentemente, Phillips pondrá a un reportero a su disposición, James Hancock, cuyos datos se dan al final de la aventura. Supondremos que los personajes van solos. Si les acompaña Hancock, tan sólo lo hará esa noche y actuando como PNJ, aunque recomendamos encarecidamente al Guardián que consiga investigadores con algo de *fotografía*, porque las habilidades de espionaje de Hancock son patéticas.

EL 'ANTRO DE MIKE' EN MIÉRCOLES POR LA NOCHE

El local cambia por completo en esos momentos. Los investigadores podrán ver coches caros aparcados en los alrededores, y unos tipos con pinta de pistoleros en la puerta. Si esperan escondidos vigilando la entrada, observarán cómo llega un coche con chófer y de él bajan un hombre con bigote y traje de etiqueta y una dama elegantemente vestida con un traje blanco y un collar de perlas en el cuello. Si alguien saca Idea, le reconocerá a él como un afama-

do locutor de radio. La pareja se dirige a la puerta del local; allí los guardias les echan una mirada, cruzan unas palabras, y les dejan entrar.

Surge el primer problema: ¿cómo colarse? El local tiene puerta trasera, pero está firmemente atrancada por dentro. Los investigadores habrán de pasar por la puerta delantera, bien a tiros, lo cual sería un error (Joseph Curwen invocará a todo bicho viviente o muriente para cargárselos), o bien haciéndose pasar por iniciados, con mayor facilidad cuanto más famosos sean.

Si esperan unos segundos más, deliberando o aguardando de cualquier modo, una tirada de *escuchar* permite darse cuenta de que alguien se acerca por la calle lateral. Los investigadores tienen tiempo de ocultarse tras un coche o en un portal cercano. En ese momento, un individuo mayor sale de dicha calle en dirección al local. En este preciso instante, se pueden realizar varias acciones. Con *Idea*, reconocen al tipo como un afamado reverendo protestante de Washington; con *Suerte*, observan un papel que le sobresale del bolsillo. Y una vez visto el papel, pueden, con una tirada de *DES* (ya que *vaciar bolsillos* ha desaparecido de las nuevas ediciones de *La Llamada*), robárselo.

Si no se ocultaron a tiempo, el reverendo les saluda distraídamente y continua su camino. Todavía se le puede robar, pero ahora la tirada es *difícil*.

De cualquier modo, el reverendo caminará hasta la puerta y allí leerá el papel (si todavía lo lleva encima). Si no lo tiene, se palpará los bolsillos y, con un gesto de fastidio, intentará acordarse de memoria, lo cual conseguirá en un par de intentos. Después, entrará en el antro.

La cuartilla de papel contiene una anotación a mano bastante curiosa, que le sirve al reverendo para recordar la contraseña. También se reproduce al final de la aventura.

AYUDA Nº4 de "Cthulhu":

'Nota de papel robada'

Cuartilla de papel doblada, manuscrita

Recuerda: Desmes Jeshet Bonedosefeduvema Enttemos.

Cualquiera que supere un control *difícil* de *ciencias ocul-tas* reconocerá estas palabras como el comienzo de una de las más terroríficas invocaciones de magia negra. Acercándose a la puerta, y dando la contraseña, lograrán que los vigilantes les pongan una mirada rara y les pregunten si son nuevos. Si responden afirmativamente, los guardias asienten y les franquean la entrada.

Si no logran despojar del papel al despistado reverendo, es trabajo del Guardián considerar las ideas de los jugadores. En cualquier caso, en un cuarto de hora dejarán de llegar invitados, y nadie se dará cuenta durante un buen rato si hacen desaparecer a los vigilantes discretamente.

De cualquier modo, cuando los investigadores logren entrar en el 'Antro de Mike', observarán que ha cambiado mucho respecto a su anterior visita (si es que lo visitaron

anteriormente, claro). El local está bastante limpio, con el suelo fregado, la barra del bar con vasos recién lavados (en los que se sirve alcohol como si fuera agua), y bastantes sillas dispuestas delante de lo que parece un estrado montado apresuradamente. El lugar está lleno de gente bien vestida, la mayoría hombres, pero también algunas mujeres. Nadie parece hacer mucho caso a los investigadores, que reconocen por todos lados importantes caras de la política, los medios de comunicación, la justicia o el deporte de los EE.UU. En un momento dado, les saluda un conocido. Se trata de un catedrático de una universidad donde trabaje o haya indagado alguno de los investigadores (como Miskatonic, por ejemplo), que les felicita efusivamente "por haberse unido a nuestra Hermandad. Ya verán como logramos nuestros objetivos, todos unidos". Tras unos minutos de conversación general, alguien da unas palmadas, y todos se sientan en las sillas dispuestas a tal efecto. Entonces, de una habitación lateral avanza un hombre de unos treinta y cinco años, que sube al estrado y empieza a dirigirse a los presentes.

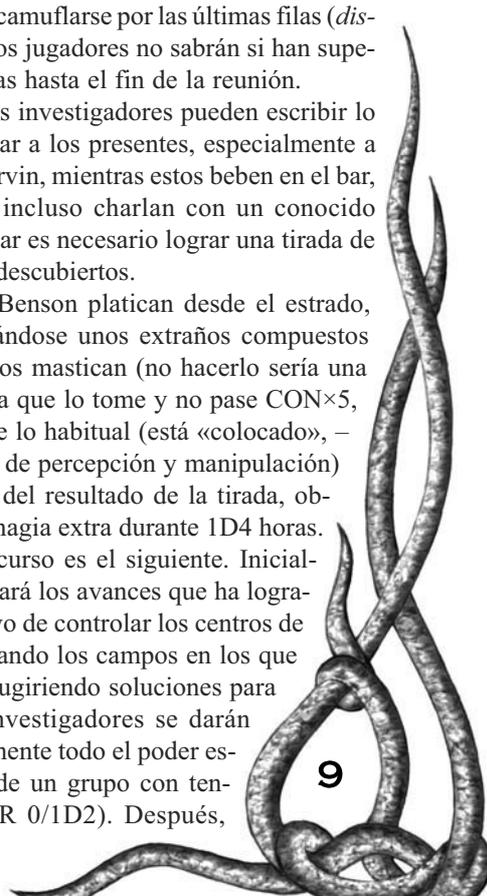
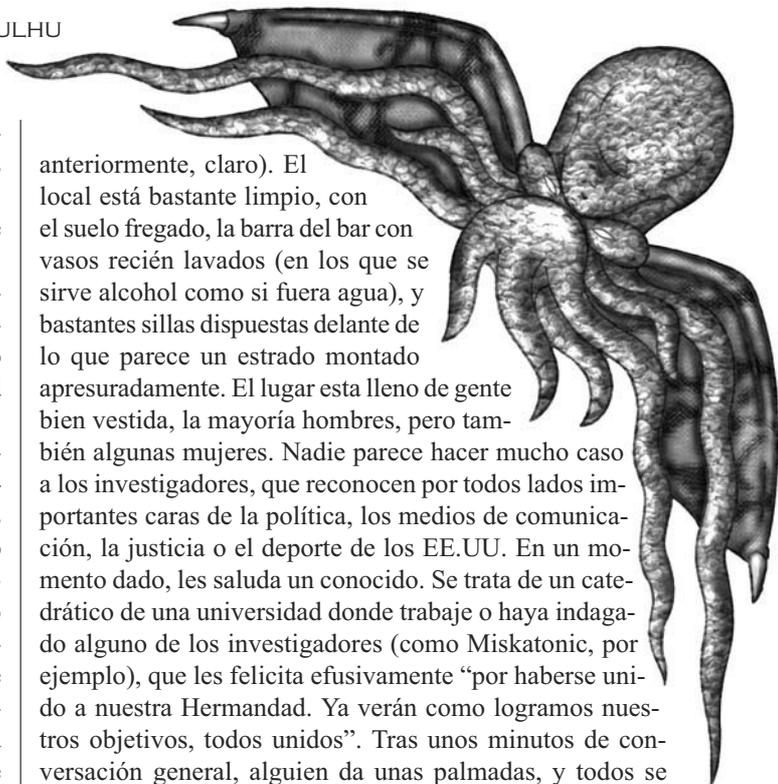
Este hombre es en realidad Joseph Curwen, aunque los investigadores aún no sepan nada de él (no es muy aconsejable preguntarle a alguien que quién es ese tipo, por razones obvias) y el objetivo de la reunión es conjuntar esfuerzos en la pugna de la Hermandad por copar el poder de los Estados Unidos.

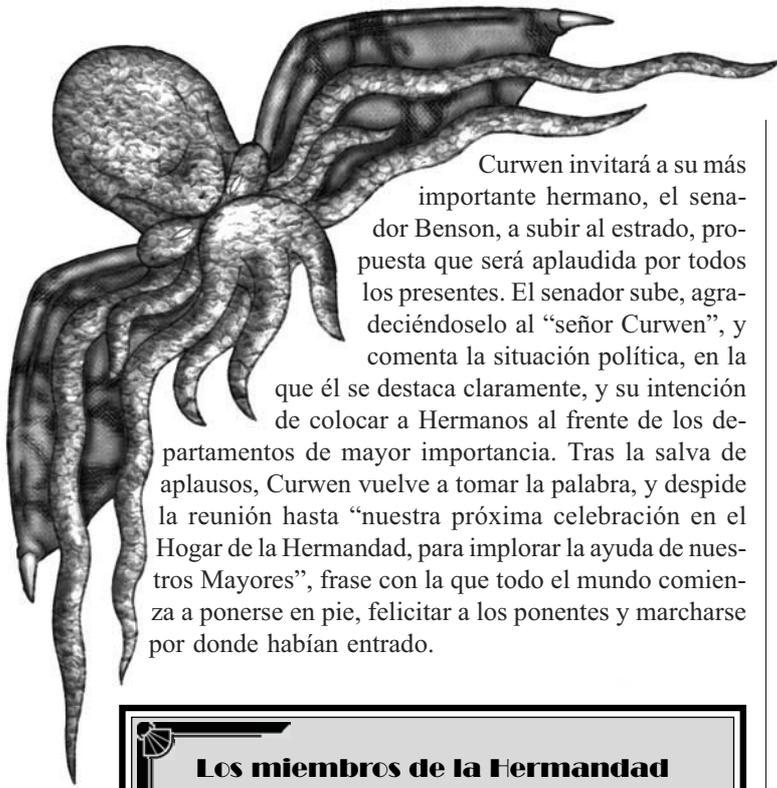
Antes de nada, los personajes deberían intentar pasar desapercibidos. Comoquiera que la luz no es muy buena, y todo el mundo intenta sentarse lo más adelantado posible, no es demasiado difícil camuflarse por las últimas filas (*discreción* u *ocultarse*). Los jugadores no sabrán si han superado o fallado las tiradas hasta el fin de la reunión.

Durante la misma, los investigadores pueden escribir lo que sucede, o fotografiar a los presentes, especialmente a Curwen, a Benson o a Irvin, mientras estos beben en el bar, aplauden al orador, o incluso charlan con un conocido gangster. Para fotografiar es necesario lograr una tirada de *discreción* para no ser descubiertos.

Mientras Curwen o Benson platican desde el estrado, los asistentes irán pasándose unos extraños compuestos vegetales que todos ellos mastican (no hacerlo sería una descortesía). Cualquiera que lo tome y no pase CON×5, se sentirá más alegre de lo habitual (está «colocado», -20% en las habilidades de percepción y manipulación) e, independientemente del resultado de la tirada, obtendrá 1D6 puntos de magia extra durante 1D4 horas.

El desarrollo del discurso es el siguiente. Inicialmente, Curwen comentará los avances que ha logrado el culto en su objetivo de controlar los centros de poder del país, enumerando los campos en los que van más avanzados y sugiriendo soluciones para los más lentos. Los investigadores se darán cuenta de que prácticamente todo el poder estará pronto en manos de un grupo con tendencias sectarias (COR 0/1D2). Después,





Curwen invitará a su más importante hermano, el senador Benson, a subir al estrado, propuesta que será aplaudida por todos los presentes. El senador sube, agradeciéndoselo al “señor Curwen”, y comenta la situación política, en la que él se destaca claramente, y su intención de colocar a Hermanos al frente de los departamentos de mayor importancia. Tras la salva de aplausos, Curwen vuelve a tomar la palabra, y despide la reunión hasta “nuestra próxima celebración en el Hogar de la Hermandad, para implorar la ayuda de nuestros Mayores”, frase con la que todo el mundo comienza a ponerse en pie, felicitar a los ponentes y marcharse por donde habían entrado.

Los miembros de la Hermandad del Millar de Máscaras

Todos los miembros de esta secta cthulhoide, salvo los más recientes, tienen COR 0, pero no por ello saben más del asunto. Joseph Curwen les ha hecho convencerse de que el país debe estar en sus manos para que todo transcurra como debe, y no soltarán prenda salvo con una buena *amenaza* (tirada *muy difícil*) o mediante tortura (ilegal y muy castigada). Poca información pueden revelar aparte de la situación de la mansión Forward, el lugar donde se van a reunir a continuación. También se puede extraer información de ellos mediante magia o engaños (haciéndose pasar por otros miembros de la secta, por ejemplo), pero tienen prohibido hablar entre ellos de las actividades y reuniones de la secta, por lo que una indagación así levantará sospechas inmediatas. Por cierto, denunciarán cualquier delito, amenaza o allanamiento, y su fama y poder hará que tengan a la policía de su lado.

Si algún investigador falló cualquier tirada de *discreción* antes o durante la reunión, dos matones le agarrarán a la salida y se lo llevarán, con una «pipa» en los riñones, hasta un callejón. Allí intentarán darle de baja en la seguridad social; que lo consigan o no, depende de la rápida reacción de los demás investigadores. Cuando se deshagan de los matones, todos los demás asistentes (incluido Curwen) ya se habrán largado. Si intentan seguir a cualquiera de ellos, con una tirada de *conducir automóvil* lo lograrán (todos vuelven a sus casas o trabajos), salvo a Joseph Curwen, que se pierde entre los caminos forestales de las afueras de Washington.

REVELANDO LAS FOTOGRAFÍAS

Si los investigadores revelan las fotografías de un modo u otro (preferiblemente ellos mismos, esa es la costumbre editorial; en el periódico les pueden prestar el material necesario), aplicando las reglas habituales, se encontrarán con un par de sorpresas.

10

Inicialmente, la mayoría de las fotos están tal y como ellos las hicieron (probablemente no muy bien, si no son profesionales), aunque los sujetos fotografiados son reconocibles. Sin embargo, si hicieron alguna foto a Jonas Irvin, aparece en ella una figura translúcida que sobresale de él ligeramente, con forma de un enorme insecto (COR 0/1D4; los métodos de copia de los mí-gos aún no son perfectos, y se les escapan auras magnéticas que impresionan la placa). Y si alguna foto contiene a Joseph Curwen, el revelado le deja un aspecto ligeramente azulado-grisáceo, como el de una foto hecha con menos luz (es un simple efecto óptico potenciado por el tono de los polvos de resurrección).

LA BIBLIOTECA DEL CONGRESO

En la biblioteca (enorme, por cierto), no es difícil encontrar información acerca de Joseph Curwen, ya que fue muy conocido en el siglo XVIII. Una tirada de *buscar libros* permite encontrar en poco tiempo rasgos generales de su historia, tal y como se comentan en la sección de personajes, principalmente sobre su conservación con aspecto joven y sus extraños experimentos químicos, así como su desaparición (¿muerte?) en 1770. Perdida en la sección de Historia se puede descubrir (con *buscar libros*) una denuncia por brujería en Salem en 1680 contra un tal Kurven, que no llegó a juicio.

Además, cualquiera que busque en el ‘Cultos Inconfesables’ de von Junzt, encontrará una referencia a “las habilidades alquímicas del conocido como Joseph Curwen, y su obsesión por la vida más allá de la muerte”.

MARTY “EL BÚHO” WILLIS

Pese a las indicaciones de Phillips, “el Búho” estará ilocalizable hasta que los investigadores hayan acudido una noche de miércoles al ‘Antro de Mike’. Simplemente, no estará allí donde le suele pasar información al editor y nadie puede decir dónde se esconde.

Sin embargo, es probable que tras la reunión de la Hermandad del Millar de Máscaras, los personajes necesiten algo de información como sea. Los investigadores regresan a allí donde se alojen y, tras deliberar inútilmente sobre su próximo paso, reciben una extraña llamada de un tipo que falsea la voz, diciendo que se ha enterado de que le han estado buscando (o, si no, de que Phillips le ha dicho que le han estado buscando, lo cual es cierto; Marty llamó a Phillips, aunque tan sólo para localizar a los investigadores). Dice ser Marty “el Búho” (una tirada de *perspicacia* revelará que no miente), y que si quieren hablar con él, le busquen en cierto almacén abandonado del barrio sur.

EL ALMACÉN ABANDONADO

Un viejo almacén de un par de pisos de altura, con los cristales rotos y señales de avanzado deterioro, es el lugar donde Marty ha citado a los investigadores. Pero todo es una trampa. Marty ha sido devorado por un lobo de Aldebarán, que ha ocupado su cuerpo y espera presto, junto a sus compañeros, para dar cuenta de los personajes.

Si llaman a la puerta, nadie contesta. Al empujar se abre sola, aunque los PJs también pueden entrar por las ventanas del segundo piso. Una vez dentro, comprobarán que todo el edificio está formado por una sola habitación oscura, con un par de viejas cajas en el suelo. De repente, una vieja lámpara que cuelga del techo se enciende con luz vacilante, y un tipo bajo y vestido con una chaqueta de cuero avanza desde las sombras. Inicia una conversación con los investigadores, ofreciendo buena información a cambio de dinero. Cuando lleguen a un acuerdo y quieran saber cuál es esa información tan importante, con una voz metálica Marty dirá: “vuestra muerte”. El lobo saldrá por la boca de Marty, que se expandirá como si fuera de goma, y su cuerpo caerá al suelo como una funda vieja (COR 1/1D10), para atacar de inmediato y por sorpresa (actúa el primero

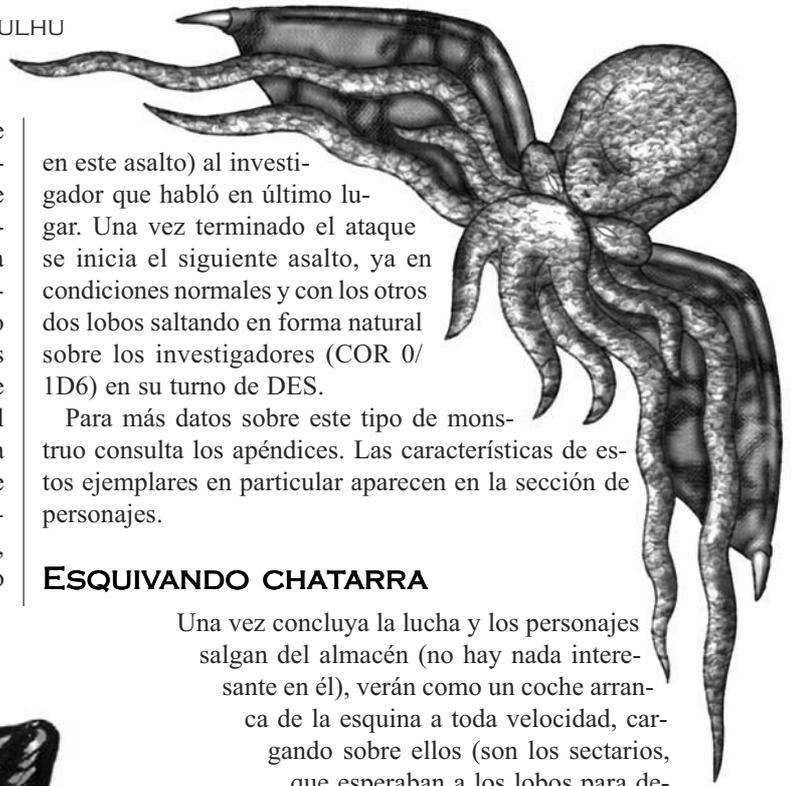
en este asalto) al investigador que habló en último lugar. Una vez terminado el ataque se inicia el siguiente asalto, ya en condiciones normales y con los otros dos lobos saltando en forma natural sobre los investigadores (COR 0/1D6) en su turno de DES.

Para más datos sobre este tipo de monstruo consulta los apéndices. Las características de estos ejemplares en particular aparecen en la sección de personajes.

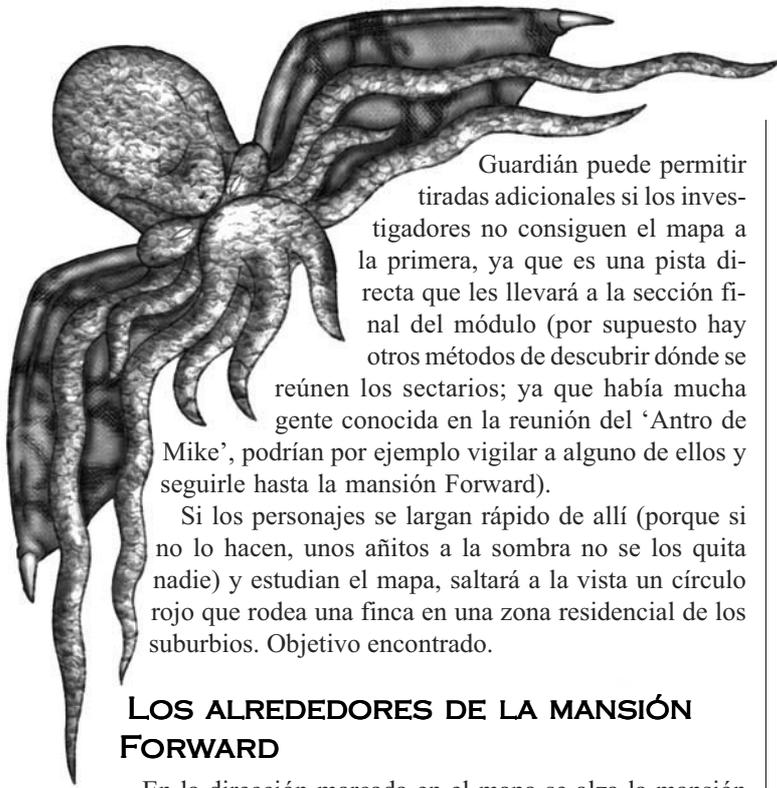
ESQUIVANDO CHATARRA

Una vez concluya la lucha y los personajes salgan del almacén (no hay nada interesante en él), verán como un coche arranca de la esquina a toda velocidad, cargando sobre ellos (son los sectarios, que esperaban a los lobos para devolverlos a su amo, y que han visto que los investigadores todavía viven y quieren terminar el trabajo). Se impone una tirada de *esquivar* o *saltar* (lo que más alto tenga cada investigador) para no ser atropellado y llevarse 1D10 de daño. Inmediatamente después lo lógico es que ellos disparen, ya sea a las ruedas o a los cristales. Si revientan dos ruedas o le dan al conductor (se aplica en ambos casos tiradas *difíciles* o *muy difíciles*), el conductor pierde el control y el coche se estrella embalado contra una esquina, no estallando de pura casualidad. Entre el humo y los hierros retorcidos, los investigadores curiosos se encontrarán con dos cadáveres, ningún superviviente y (*descubrir mediante*) un mapa que sobresale de la destrozada guantera. Con DES×5 sobre 1D100 se puede recuperar, mientras las sirenas de policía empiezan a oírse en la lejanía.

Aunque hay poco tiempo para coger el mapa antes de que venga la policía, el



Rodrigo 2002



Guardián puede permitir tiradas adicionales si los investigadores no consiguen el mapa a la primera, ya que es una pista directa que les llevará a la sección final del módulo (por supuesto hay otros métodos de descubrir dónde se reúnen los sectarios; ya que había mucha gente conocida en la reunión del 'Antro de Mike', podrían por ejemplo vigilar a alguno de ellos y seguirle hasta la mansión Forward).

Si los personajes se largan rápido de allí (porque si no lo hacen, unos añitos a la sombra no se los quita nadie) y estudian el mapa, saltará a la vista un círculo rojo que rodea una finca en una zona residencial de los suburbios. Objetivo encontrado.

LOS ALREDEDORES DE LA MANSIÓN FORWARD

En la dirección marcada en el mapa se alza la mansión Forward, enclavada antiguamente (hace medio siglo) en uno de los mejores barrios residenciales de Washington, pero que ahora es una zona deprimida, hogar de delincuentes. La Hermandad compró hace un año la mansión, por su situación aislada de las zonas públicas y su amplio jardín opuesto a la calle, que les permitía efectuar sus celebraciones con intimidad.

Cuando los personajes lleguen allí, verán algunos coches de lujo aparcados en la puerta (el resto se encuentra en el jardín delantero), lo cual demuestra que es allí donde se celebra el culto. Por si existiera alguna duda, en la puerta se apostan cuatro matones con cara de pocos amigos.

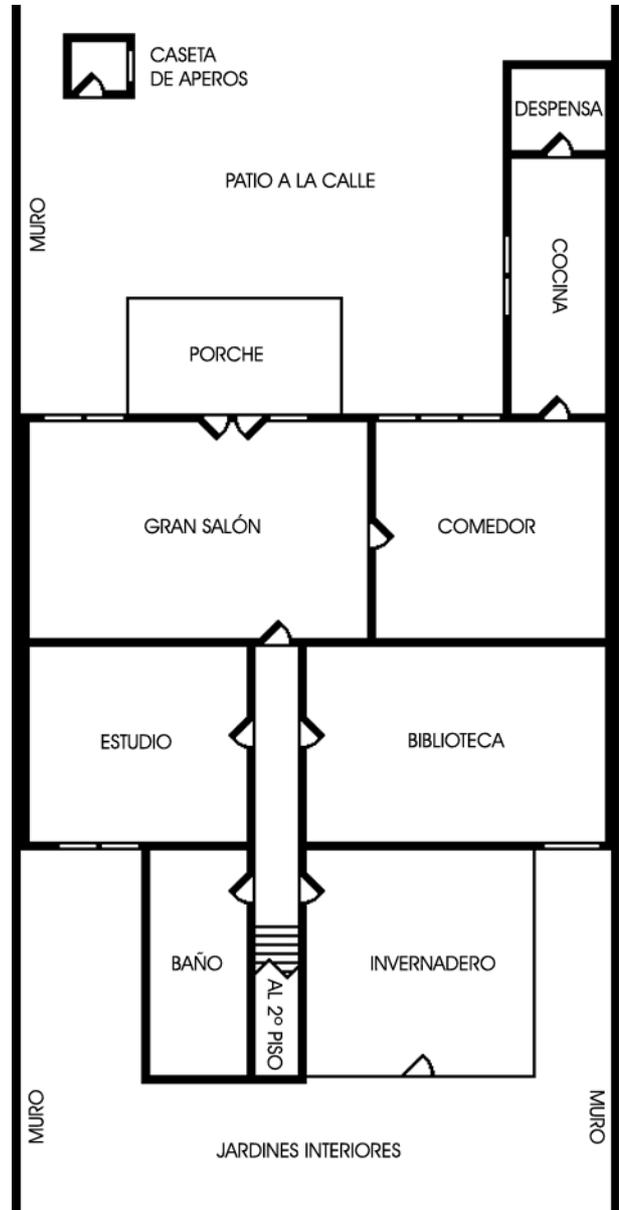
Los personajes deberán deshacerse de ellos para entrar, de cualquier modo plausible. Sin embargo, el Guardián debe tener en cuenta que hay otros seis matones en la casa, que dispararán parapetados en el porche si oyen disparos o ruidos extraños, aparte de los dos perros-lobo que uno de los pistoleros tiene en la caseta del jardín (ver estadísticas en la sección de personajes).

El muro es viejo y es posible saltarlo por otros lugares, con *trepar*, pero cada investigador que lo haga debe sacar una tirada *fácil* de Suerte para no ser visto por los guardianes, y, una vez recorrida la mitad del camino hasta la mansión, una *difícil* de Suerte para no ser olido por los perros.

LA MANSIÓN FORWARD

La mansión está vigilada por seis matones (sin incluir los de la entrada). El jardín delantero conduce hasta un porche cubierto, con una gran puerta de doble hoja que da al interior. Los sectarios se encuentran en el gran jardín posterior, ajenos a lo que suceda en la casa.

Biblioteca: Esta antigua biblioteca ha sido reacondicionada por Joseph Curwen para sus propósitos. Junto a los viejos y polvorientos libros del dueño original, se apilan los manuales arcanos del brujo. Sin em-



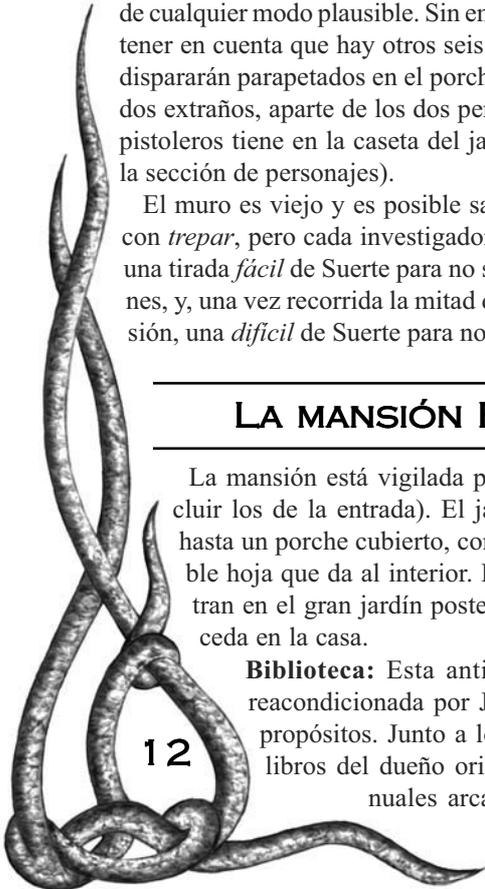
bargo, los únicos útiles para alguien que no sea nigromante son (con *buscar libros*): 'Brujería en la Europa Occidental' en inglés; 'Cánticos de Dhol' en birmano, con el hechizo Convocar a un Dhole; y el 'Liber Ivonis' en latín.

Caseta de aperos: En este viejo edificio del jardín monta guardia un pistolero, acompañado de dos perros-lobo, atento a cualquier problema para soltarlos de sus cadenas. Además de ellos, aquí tan sólo quedan unas palas viejas y oxidadas e instrumentos de jardinería en igual estado.

Cocina: Es una vieja cocina inservible, sin rastro de haber sido usada en las últimas décadas.

Comedor: Una lujosa estancia con una gran mesa alargada, en la que aún quedan los restos de una comida reciente servida para bastantes comensales. Dos pistoleros montan guardia junto a la ventana, y si los investigadores han hecho ruido o han sido descubiertos, les estarán esperando.

Cuarto de baño: Sólo un loco usaría este cuarto de baño. Hogar de alimañas y ratas, sucio e inservible, los sectarios lo han dejado como lo encontraron. No hay nada de interés.



Despensa: Tan sólo las ratas utilizan esta despensa, y hace tiempo que saquearon lo que querían. Lo que no, lleva pudriéndose cien años y, la verdad, no sirve para nada.

Estudio: Al igual que la biblioteca, Curwen ha adaptado el estudio a sus necesidades, protegiéndolo con un pistolero a la puerta que tiene órdenes de no entrar en la sala bajo ningún concepto. Recuerda la posición del pistolero porque los personajes le verán nada más entrar en el pasillo.

Dentro del estudio se encuentra el resultado de las aficciones de Curwen, un estante del suelo al techo lleno de frascos de polvo azul (cadáveres prestos a ser resucitados). No es recomendable alzar a ninguno de ellos, pues la mayoría son brujos o servidores de los Otros Dioses muertos en los últimos tres siglos. No es difícil destrozar todos los recipientes hasta hacerlos inservibles, pero ello causará sin duda mucho ruido.

Cualquiera que saque una tirada de *descubrir* hallará el diario de experimentos de Joseph Curwen: un librito encuadernado en piel negra y escrito con letra anticuada. Quien lea las repugnantes experiencias del señor Curwen perderá 1/1D10 de COR y ganará 1D3-1% en Mitos (es posible no ganar nada). Además podrá encontrar en él el hechizo de Resurrección, tal y como se describe en el manual de La Llamada de Cthulhu.

Con otra tirada de *descubrir*, encontrarán entre los papeles un telegrama dirigido a J. Curwen. El “plan etanol” se refiere a los intentos de controlar el tráfico de alcohol, plasmados en el módulo **Díselo con flores**.

AYUDA Nº5 de “Cthulhu”:

“Telegrama dirigido a J. Curwen”

Telegrama de fecha reciente

CONTINUAR PLAN BENSON STOP PLAN ETANOL EN MARCHA STOP COMPLETADO EN UN AÑO STOP VIGILA INTROMISIONES STOP IÃ IÃ NYARLATHOTEP STOP J. M.

Gran salón: El salón, que en un pasado remoto estuvo lujosamente decorado, ofrece ahora una pobre visión. Sin embargo, es posible observar recientes trabajos de conservación. Un pistolero dormita en uno de los sillones (sectario o no, un vago siempre será un vago), a no ser que los investigadores hayan sido descubiertos. No hay nada de interés en esta habitación.

Invernadero: En esta habitación de paredes y techo acristalados vigila el último pistolero sectario, aunque es posible sorprenderlo ya que está más atento a lo que sucede en el jardín posterior que en la casa (digamos que hay que pasar *moverse en silencio*). Entre las viejas, enormes y vacías macetas y la suciedad general, se pueden observar, a través de los rotos paneles de vidrio, unas luces oscilantes en el jardín posterior, pero no es posible precisar más.

Porche: Un amplio porche cubierto, sostenido por carcomidos maderos, rodea la entrada a la casa. Aunque aquí no se aposta ningún pistolero (siempre que los investiga-

dores no hayan armado ruido), es muy arriesgado cruzarlo al descubierto. Sin embargo, si se echan al suelo y se *mueven en silencio*, puede que lo consigan.

2º piso: El segundo piso es ya completamente inhabitable y en él no hay nada de interés (yacimientos de polvo aparte).

LOS JARDINES DE LA MANSIÓN FORWARD

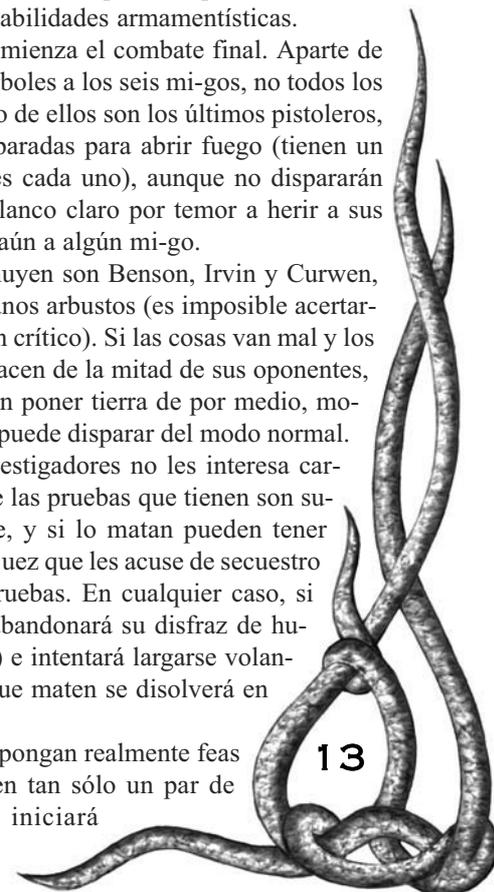
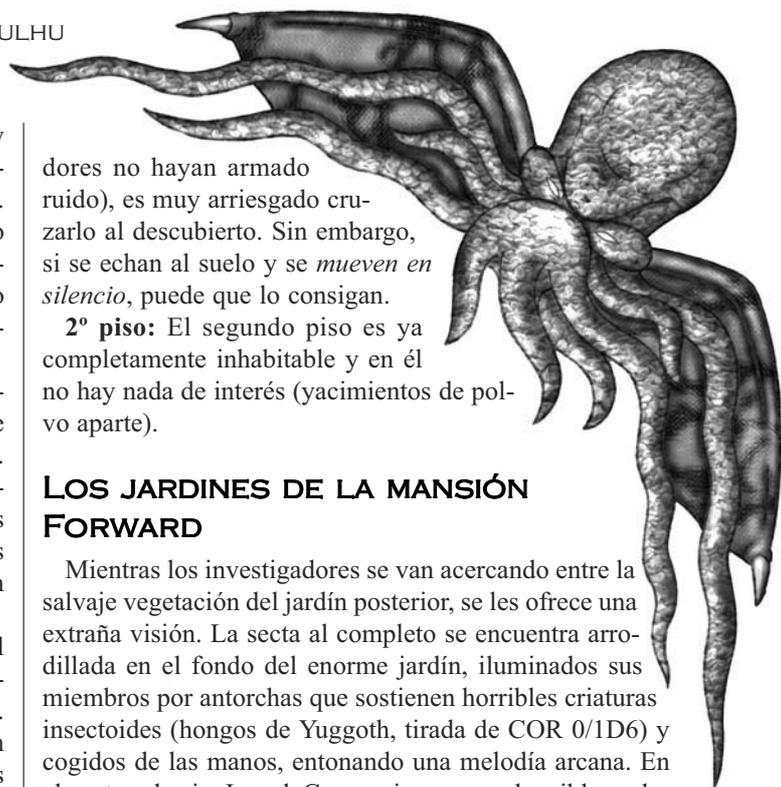
Mientras los investigadores se van acercando entre la salvaje vegetación del jardín posterior, se les ofrece una extraña visión. La secta al completo se encuentra arrodillada en el fondo del enorme jardín, iluminados sus miembros por antorchas que sostienen horribles criaturas insectoides (hongos de Yuggoth, tirada de COR 0/1D6) y cogidos de las manos, entonando una melodía arcana. En el centro, de pie, Joseph Curwen invoca con horribles palabras el favor de Nyarlathotep, como sabrá cualquiera que consiga una tirada de *Mitos*. Delante de él, arrodillado pero separado del anillo de brazos, se encuentra el senador Benson, desnudo de cintura para arriba y cubierto de sangre vertida sobre su cabeza, que se desliza por su hinchado abdomen.

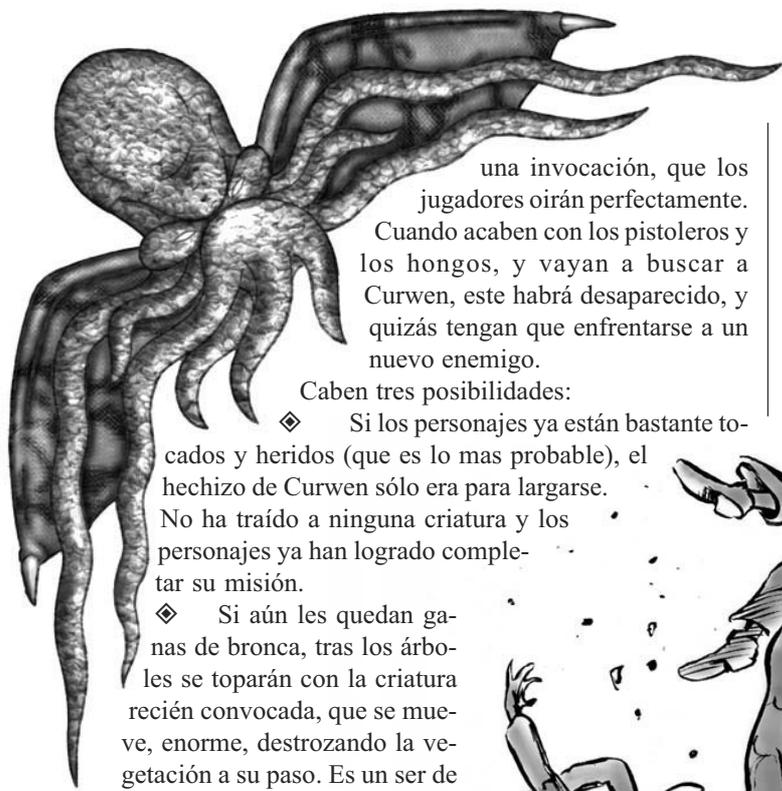
Esta es, sin duda, una visión impresionante, pero los investigadores experimentados sólo deberían tirar por los migos, sobre todo teniendo en cuenta que a estas alturas los pobres ya deben de estar bastante «tocados». Cuando los personajes vayan a intervenir, uno de los hongos de Yuggoth les verá y se lanzará sobre ellos con un horrible zumbido. Entre gritos, los presentes se dispersarán por toda la zona, ya que son gente sin habilidades armamentísticas.

En este momento comienza el combate final. Aparte de enfrentarse entre los árboles a los seis mi-gos, no todos los sectarios huyen. Cuatro de ellos son los últimos pistoleros, con las thompson preparadas para abrir fuego (tienen un total de tres cargadores cada uno), aunque no dispararán hasta que tengan un blanco claro por temor a herir a sus jefes sectarios, o peor aún a algún mi-go.

Los únicos que no huyen son Benson, Irvin y Curwen, que se parapetan tras unos arbustos (es imposible acertarles, salvo quizás con un crítico). Si las cosas van mal y los investigadores se deshacen de la mitad de sus oponentes, Irvin y Benson intentan poner tierra de por medio, momento en el que se les puede disparar del modo normal. Sin embargo a los investigadores no les interesa cargarse a Benson, ya que las pruebas que tienen son suficientes para hundirle, y si lo matan pueden tener que responder ante un juez que les acuse de secuestro y montaje de falsas pruebas. En cualquier caso, si disparan a Irvin éste abandonará su disfraz de humano (COR de nuevo) e intentará largarse volando. Cualquier mi-go que maten se disolverá en pocas horas.

Cuando las cosas se pongan realmente feas para los malos (queden tan sólo un par de defensores), Curwen iniciará





una invocación, que los jugadores oirán perfectamente. Cuando acaben con los pistoleros y los hongos, y vayan a buscar a Curwen, este habrá desaparecido, y quizás tengan que enfrentarse a un nuevo enemigo.

Caben tres posibilidades:

◆ Si los personajes ya están bastante tocados y heridos (que es lo mas probable), el hechizo de Curwen sólo era para largarse. No ha traído a ninguna criatura y los personajes ya han logrado completar su misión.

◆ Si aún les quedan ganas de bronca, tras los árboles se toparán con la criatura recién convocada, que se mueve, enorme, destrozando la vegetación a su paso. Es un ser de Xiclotl, y un enemigo duro de pelar, aunque, por suerte, es el último.

◆ Si no sólo les quedan energías sino que además tienen armas encantadas, hechizos ofensivos, etcétera (¿pero hay grupos así?), tras los árboles se yergue un temible y desquiciante servidor de los otros dioses, que aniquila cuanto se le pone por delante, y que quizás incluso convoque algún horrendo cazador, si el Guardián se siente especialmente cruel.

TOCATA Y FUGA

A todo esto, Curwen ha tenido tiempo de sobra para tomar las de Villadiego. Hagan lo que hagan los investigadores, recuerda que el brujo no debe morir en este módulo, ya que el doctor Willet se lo tiene que cargar en abril (según relato Lovecraft).

Por supuesto, aunque no quede nadie vivo en el jardín (unos porque hayan muerto y otros porque se hayan largado), aún no está todo terminado. Lo mejor que pueden hacer los investigadores es largarse de allí y escribir el artículo más demoledor que se recuerda, que dará la vuelta al mundo en pocas horas, aniquilando socialmente a los miembros conocidos de la Hermandad

hasta acabar con ella por su propio peso. Probablemente lo más sensato sería que no mencionaran nada de Hongos de Yuggoth y cosas similares: Phillips no les publicaría algo así, y de todos modos la gente no lo creería. Es más inteligente simplemente demostrar que Benson y otra gente influyente están metidos en una especie de logia con el objetivo declarado de hacerse con el poder del país, y que mediante sus influencias ha colocado a gente de esa hermandad en puestos importantes al tiempo que les protegía de cualquier investigación judicial. Eso bastará para que la gente no le vote jamás y sus compañeros del partido republicano le den la patada (intentar hacerse con todo el poder está bien, pero ha-



Rodrigo 2002

cerlo sin contar con el partido no tiene perdón de dios).

Claro está, estas noticias llegarán a cualquier colaborador de la Hermandad, que podría decidir acabar con unos tipos tan molestos y entrometidos...

Pero, por ahora, todo está en calma. Los personajes incluso podrán disfrutar de una efímera fama si es que les gustan esas cosas. El futuro parece de nuevo tan brillante

como sólo podía ser en los locos años veinte. Nunca volverá a oírse hablar del gobernador Benson, y Herbert Clark Hoover será elegido presidente en 1929. Él deberá afrontar en su mandato el crack de la bolsa, la crisis económica y la pujanza del crimen organizado.

¿Habría ocurrido igualmente todo eso si Benson hubiera llegado a presidente? Quizás algún investigador perturbado sospeche que no... pero eso es otra historia, y debe ser contada en otra ocasión.

RECOMPENSAS

Los investigadores que completen el trabajo recibirán el dinero acordado con Phillips (que se hará de oro con la exclusiva de la noticia), además de lo que saquen por artículos adicionales y entrevistas (a discreción del Guardián).

Además, si logran demostrar la relación entre el asesinato del agente McFerry y la secta (mediante pruebas de balística, quizás), recibirán otros 2500 dólares de recompensa, aunque quizás debieran cederle algo a la viuda del policía. Si aclaran otros crímenes menores cometidos por la banda (no el de Marty Willis, que quedó irreconocible) conseguirán hasta 500 pavos adicionales, según crea conveniente el Guardián.

Aparte de todo esto, los investigadores que logren destruir completamente la Hermandad del Millar de Máscaras ganarán 2D10 de COR.

PERSONAJES

JACK PHILLIPS, EDITOR SENSACIONALISTA

Phillips es un periodista sin la menor ética profesional, que tiraría a su madre por un barranco si con eso lograra vender más ejemplares. Sin embargo, aparte de sus montajes periodísticos y sus chantajes para conseguir buenas declaraciones, no hay nada oscuro en su vida y no tiene que ver con los Mitos ni con Nyarlathotep. Es él quién contrata a los investigadores para que descubran algo vendible en la vida de Albert Benson.

FUE 11 CON 14 TAM 14 INT 15 POD 13
DES 13 APA 11 COR 65 EDU 18 PV 14

Habilidades: Descubrir 45%, Inventar noticias 75%, Periodismo 70%, Persuasión 70%, Psicología 55%, Publicar prensa amarilla 99%, Regatear / Sobornar 80%, Sensacionalismo 90%.

Armas: [Ninguna].

ALBERT BENSON, SENADOR POR UTAH

Benson es el típico senador poco fiable que todos tenemos en la cabeza. No muy alto, orondo, fuma unos puros enormes y tiene el mismo cerebro que una vaca (a la que, por cierto, se parece bastante), excepto para la política, en la que es un lince. Ésta es más o menos la opinión de sus detractores, pero Benson es también un adorador de Nyarlathotep, aunque obviamente no de un modo directo. Pese a no saber realmente en qué se ha metido, hace tiempo que Benson está totalmente loco,

siendo una marioneta en las garras del Caos Reptante.

FUE 10 CON 12 TAM 14
INT 10 POD 16 DES 12
APA 12 COR 00 EDU 19
PV 13

Habilidades: Administración 40%, Agrar 55%, Burocracia 60%, Ciencias ocultas 10%, Comprar votos 87%, Contabilidad 70%, Crédito 90%, Charlatanería 92%, Derecho 20%, Mentir a los electores 99%, Mitos de Cthulhu 05%, Persuasión 90%, Perspicacia 20%.

Armas: Rifle de caza 20%.

JOSEPH CURWEN, BRUJO CENTENARIO

Joseph Curwen llegó a Providence desde Salem en 1692, huyendo de la hoguera. En esa época aparentaba unos treinta años de edad, pero esto no es mucha prueba, ya que durante las siguientes décadas no envejeció un ápice. Mientras tanto se dedicaba a sus investigaciones alquímicas y resurrectorias, y aunque no rehuía los contactos sociales, tampoco los fomentaba. Cuando la gente empezó a sospechar de su juventud eterna, se codeó con lo mejor de la sociedad, se casó y tuvo una hija. Finalmente, en 1766 descubrió el secreto de las sales de resurrección y empezó a practicar a diestro y siniestro. Como era de esperar, en 1770 un grupo de ciudadanos le dio el pasaporte. Pero a mediados de los años '20 un descendiente suyo provocó accidentalmente su resurrección. Tras extraños sucesos, el 13 de abril de 1928 el doctor Willet le devolvió a su tumba, pero entre tanto Curwen se había movido mucho... (para más datos, consulta la novela de Lovecraft 'El Caso de Charles Dexter Ward').

FUE 13 CON 08 TAM 13 INT 16 POD 35
DES 13 APA 10 COR 00 EDU 25 PV 11

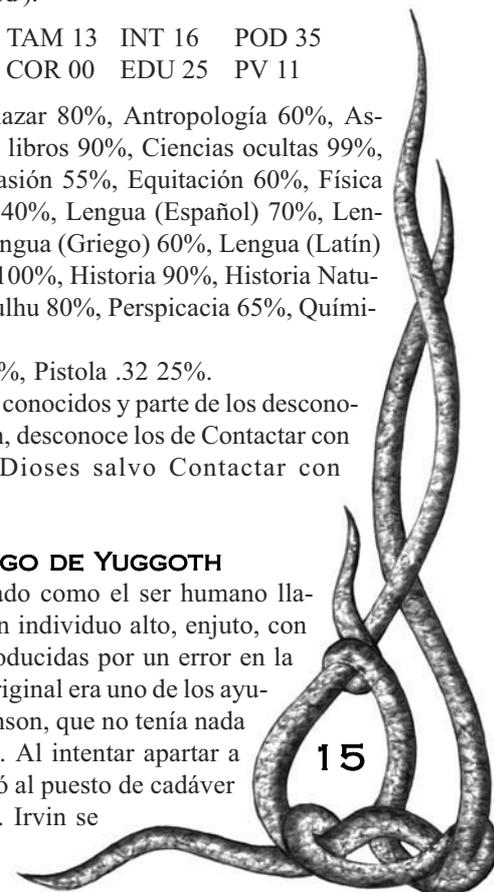
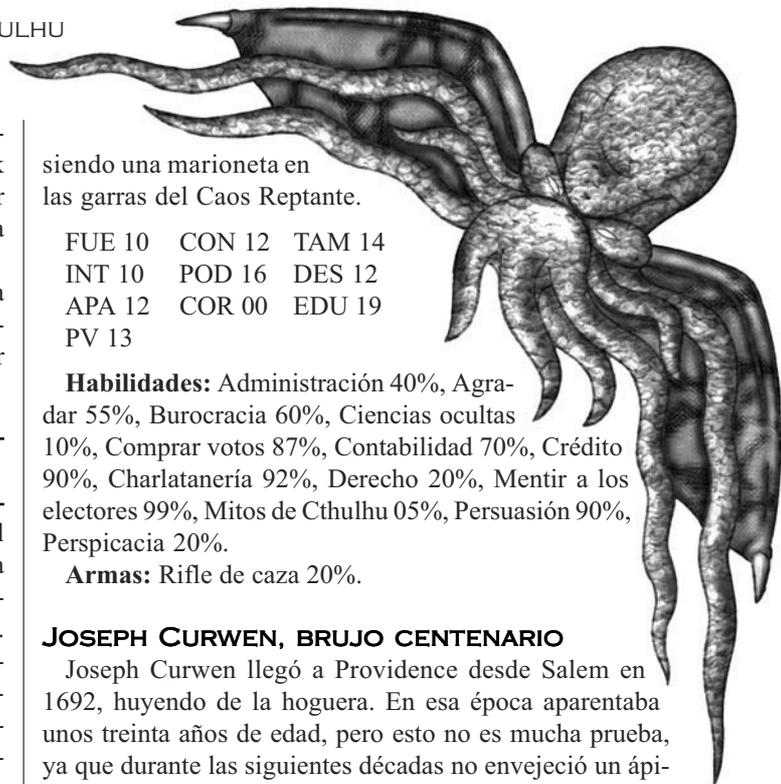
Habilidades: Amenazar 80%, Antropología 60%, Astronomía 40%, Buscar libros 90%, Ciencias ocultas 99%, Descubrir 70%, Persuasión 55%, Equitación 60%, Física 30%, Lengua (Árabe) 40%, Lengua (Español) 70%, Lengua (Francés) 70%, Lengua (Griego) 60%, Lengua (Latín) 90%, Lengua (Inglés) 100%, Historia 90%, Historia Natural 60%, Mitos de Cthulhu 80%, Perspicacia 65%, Química 95%.

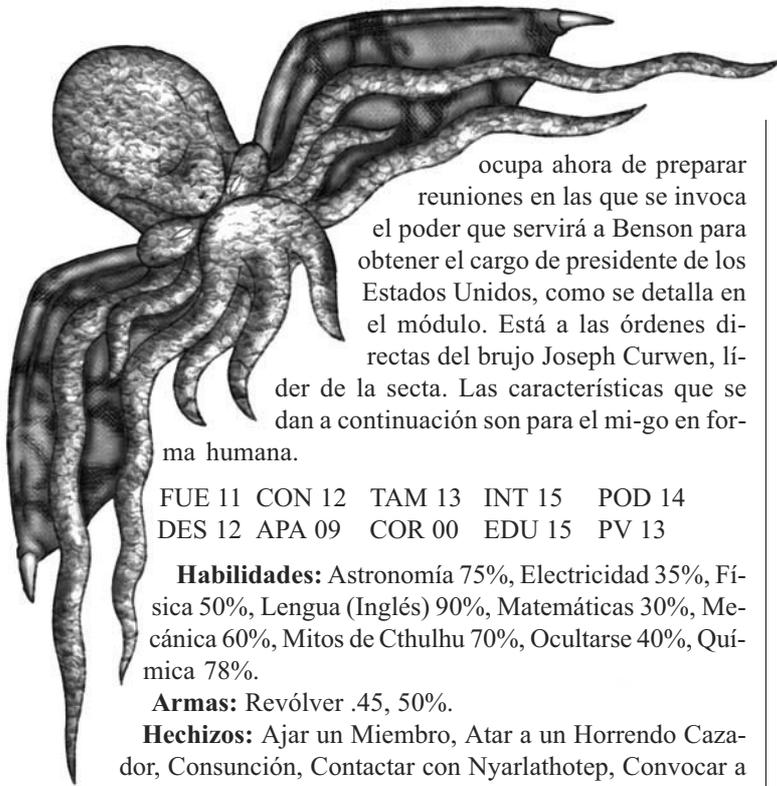
Armas: Esgrima 50%, Pistola .32 25%.

Hechizos: Todos los conocidos y parte de los desconocidos. Como excepción, desconoce los de Contactar con Dioses y Llamar a Dioses salvo Contactar con Nyarlathotep.

JONAS IRVIN, HONGO DE YUGGOTH

El mi-go caracterizado como el ser humano llamado Jonas Irvin es un individuo alto, enjuto, con manchas en la piel producidas por un error en la copia. El Jonas Irvin original era uno de los ayudantes del senador Benson, que no tenía nada que ver con los Mitos. Al intentar apartar a su jefe de la secta, pasó al puesto de cadáver por tiempo indefinido. Irvin se





ocupa ahora de preparar reuniones en las que se invoca el poder que servirá a Benson para obtener el cargo de presidente de los Estados Unidos, como se detalla en el módulo. Está a las órdenes directas del brujo Joseph Curwen, líder de la secta. Las características que se dan a continuación son para el mi-go en forma humana.

FUE 11 CON 12 TAM 13 INT 15 POD 14
DES 12 APA 09 COR 00 EDU 15 PV 13

Habilidades: Astronomía 75%, Electricidad 35%, Física 50%, Lengua (Inglés) 90%, Matemáticas 30%, Mecánica 60%, Mitos de Cthulhu 70%, Ocultarse 40%, Química 78%.

Armas: Revólver .45, 50%.

Hechizos: Ajar un Miembro, Atar a un Horrendo Cazador, Concusión, Contactar con Nyarlathotep, Convocar a un Horrendo Cazador, Crear Portal.

Pérdida de COR: Por verle retomar su forma de hongo de Yuggoth, 1/1D6.

PATRICIA DHOSAYS, SECRETARIA

Patricia es la secretaria de Jonas Irvin en el Partido Republicano, y conoce una información muy importante para los investigadores. Aparte de eso es una muchacha bastante guapa (por no decir mucho) y despierta, aunque no muy inteligente, de unos veinte años, pelo castaño oscuro y una mirada inocente (o bobalicona, según gustos). No tiene nada que ver con la secta ni con los Mitos.

FUE 10 CON 11 TAM 09 INT 08 POD 07
DES 12 APA 17 COR 35 EDU 14 PV 11

Habilidades: Agradar 50%, Bailar 40%, Burocracia 60%, Habilidad Artística (Cantar) 35%, Charlatanería 65%, Hablar por teléfono 72%, Pintarse 70%, Poner una tierna mirada 95%, Secretaría 40%, Ser superficial 85%.

Armas: Pisotón con zapato de tacón de aguja, 70%.

JAMES HANCOCK, FOTÓGRAFO PERIODÍSTICO

James es un jovencuelo que intenta abrirse paso en el mundo del periodismo. Es bueno en su trabajo (recién salido de la universidad) pero poco más. Es activo y alegre y, ni que decir tiene, no se creará nada que tenga que ver con los Mitos.

FUE 12 CON 14 TAM 13 INT 12 POD 11
DES 14 APA 13 COR 55 EDU 16 PV 14

Habilidades: Conducir automóvil 35%, Fotografía 65%, Habilidad Artística (Dibujar) 30%, Periodismo 30%, Persuasión 15%, Química 40%, Suplicar trabajo a los editores 40%.

Armas: [Ninguna].

«SEGURIDAD» DEL 'ANTRO DE MIKE'

Por citar una descripción famosa, son tan grandes como un armario, y con el mismo cociente intelectual. Su única ha-

bilidad es dar mamporros, aunque hay que reconocer que eso lo hacen muy bien. A continuación se dan las características de dos de ellos, pero el Guardián puede utilizar tantos como le hagan falta.

FUE 17 CON 15 TAM 18 INT 07 POD 08
DES 11 APA 08 COR 40 EDU 10 PV 17

Armas: Botellazo 50%, Pata de silla 70%, Patada 55%, Puñetazo 80%, Presa 60%.

FUE 18 CON 16 TAM 17 INT 08 POD 09
DES 13 APA 09 COR 45 EDU 09 PV 17

Armas: Lanzar pequeñajos por el aire 40%, Pata de silla 60%, Patada 50%, Puñetazo 82%, Presa 65%.

CHINOS CON GANAS DE BRONCA

Estos diez chinos son típicos ejemplares de lo que se puede encontrar en el barrio chino cuando no se usan buenos modales. Cuando pierdan la mitad de los puntos de vida se retirarán o quedarán inconscientes en el suelo. Estos son los que se enfrentan a los investigadores a la salida de la tienda oriental; si los PJs no acaban rápidamente con los diez y se largan, vendrán refuerzos más numerosos.

	PODPV	Cabez.	Patada	Presa	Armas	Hab.	Daño
Chino 1	13 14	55%	65%	70%	Palo bo	55%	1D8+1
Chino 2	11 15	50%	80%	60%	Machete	60%	1D6
Chino 3	09 13	55%	85%	70%	Palo bo	40%	1D8+1
Chino 4	14 14	20%	70%	55%	Palo bo	55%	1D8+1
Chino 5	17 13	35%	60%	50%	Katana	40%	1D10
Chino 6	13 16	40%	70%	75%	Machete	55%	1D6
Chino 7	12 11	60%	60%	80%	Shuriken	40%	1D4+1
Chino 8	14 16	75%	55%	95%	Palo bo	65%	1D8+1
Chino 9	14 17	40%	50%	80%	Palo bo	50%	1D8+1
Chino 10	12 13	25%	70%	70%	Machete	70%	1D6

POLICÍA, GUARDIA O AGENTE DE SEGURIDAD ESTÁNDAR

Con varios años de experiencia en el cuerpo, de unos cuarenta años y con la pistola pronta, obedece ciegamente a sus superiores en rango o en poder, y los investigadores no se encuentran nunca entre esos.

Estas características se proporcionan con el fin de ser utilizadas por el Guardián en caso de necesidad, y no en una parte específica de la aventura.

FUE 14 CON 13 TAM 14 INT 11 POD 12
DES 12 APA 12 COR 60 EDU 12 PV 14

Armas: Pistola .45 50%, Porra 65%.

PISTOLEROS SECTARIOS

Varios de estos tipos escoltan a Joseph Curwen y vigilan las reuniones de la Hermandad del Millar de Máscaras, y son tan incorruptibles como los soldados de asalto imperiales. Son fornidos, de gatillo rápido y mano nerviosa, y obedecen a Curwen y a Irvin hasta la muerte y un poquito más allá. Proporcionamos las características de cinco de ellos, pero hay más.

	POD	PV	Pistola .45	Recortada .20	Thompson
Pistolero 1	12	15	60%	65%	50%
Pistolero 2	13	14	55%	50%	45%
Pistolero 3	11	16	80%	60%	40%
Pistolero 4	15	14	70%	60%	55%
Pistolero 5	12	13	60%	65%	70%

PERROS-LOBO GUARDIANES

Los sectarios los utilizan para mantener la mansión Forward libre de visitas indeseadas, y normalmente están atados en el jardín delantero, a no ser que un pistolero los suelte para que jueguen con algún intruso.

	FUE	CON	TAM	POD	DES	PV	Arma	Ataque	Daño
Perro 1	13	11	11	09	13	11	Mordisco	45%	1D8
Perro 2	12	12	11	11	14	12	Mordisco	40%	1D8

LOBOS DE ALDEBARÁN

Estos extraños y peligrosos monstruos han sido cedidos a la Hermandad por Nyarlathotep con el fin de que les ayuden en sus propósitos, e Irvin les ha destinado a encargarse de los molestos investigadores. Las habilidades no listadas aquí son idénticas a la media de este tipo de criatura (consulta las ampliaciones)

	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	PV	Hechizos
Lobo 1	16	10	12	16	17	16	11	[Ninguno]
Lobo 2	17	10	14	14	17	18	12	[Ninguno]
Lobo 3	15	12	13	17	19	18	13	Consumición, Portal tiempo

HONGOS DE YUGGOTH

Estos horribles colaboradores de Curwen y de la Hermandad del Millar de Máscaras se enfrentan a los investigadores, cuando éstos interrumpen la ceremonia sectaria que concederá más poder al senador Benson. Ninguno de ellos está disfrazado, ya que todos los sectarios están locos.

	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	PV	Armas	Ataque	Daño
Hongo 1	09	11	10	13	12	14	11	Pinzas	35%	1D6
Hongo 2	10	10	09	11	14	17	10	Pinzas	40%	1D6
Hongo 3	11	11	13	14	13	12	12	Pinzas	30%	1D6
Hongo 4	10	15	12	12	13	15	14	Pinzas	60%	1D6
Hongo 5	12	12	10	13	15	14	11	Pinzas	35%	1D6
Hongo 6	11	10	12	10	10	14	11	Pinzas	40%	1D6

Pérdida de COR: 0/1D6.

SER DE XICLOTL

Este engendro arbóreo puede ser convocado por Joseph Curwen para eliminar de una maldita vez a los investigadores, y es lo suficientemente poderoso como para entreteñerles el tiempo que necesita Curwen para escapar de allí. Muerto, un policía común no podrá distinguirlo de un árbol normal arrancado de raíz. Para más información, consulta el manual de La Llamada de Cthulhu, pág. 163.

FUE 51 CON 34 TAM 44 INT 7
POD 10 DES 14 PV 39

Ataques: Tentáculo 50%, daño agarrar+BD
Tragar presa entera, daño especial

Armadura: 8 puntos de corteza.

Hechizos: Ninguno.

Pérdida de COR: 0/1D6.

SERVIDOR DE LOS OTROS DIOSES

Esta criatura puede ser convocada por Joseph Curwen si los investigadores son realmente poderosos y disponen de magia y/o armas mágicas. Es capaz de acabar con casi cualquier grupo y gran parte del vecindario. Para más información, consulta el manual de La Llamada de Cthulhu, pág. 160.



FUE 13 CON 16
TAM 20 INT 15
POD 18 DES 16 PV 18

Ataques: Tentáculo 45%, daño 2D6 (ataca cada turno con 2D6 tentáculos).

Armadura: Ninguna (sólo reciben daño mágico). Regeneran 3 puntos por asalto.

Hechizos: Si tiene problemas, convocará a un par de horribles cazadores o shantaks.

Pérdida de COR: 1/1D10

AMPLIACIONES

A continuación se detallan los nuevos monstruos y magia que aparecen en la aventura. Para las nuevas habilidades consulta el recuadro homónimo de la página 7.

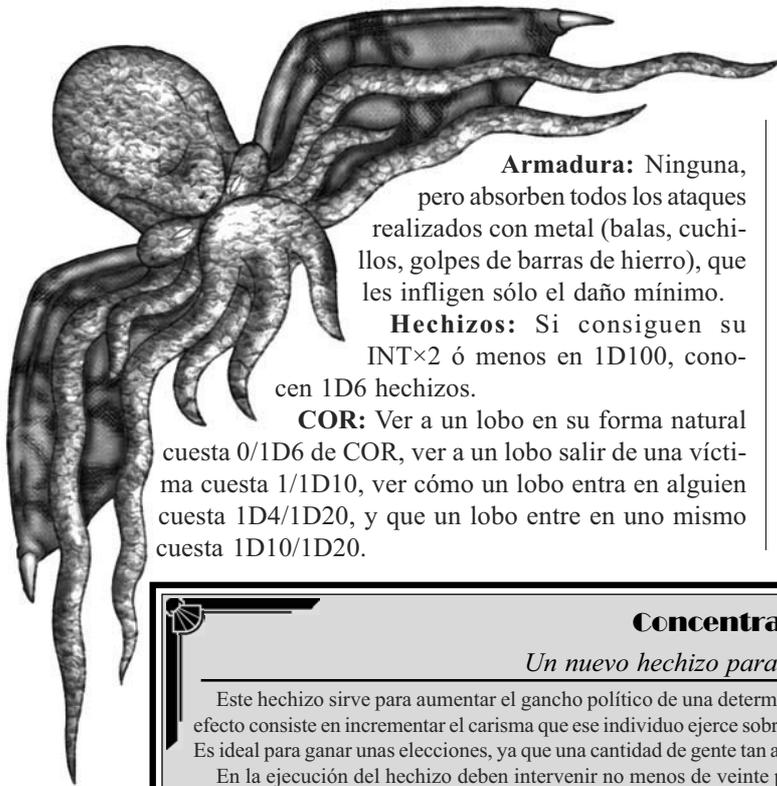
LOBO DE ALDEBARÁN (RAZA SERVIDORA MENOR)

Un nuevo monstruo para La Llamada de Cthulhu

Descripción: En su forma natural parecen figuras antropomórficas grandes y lisas de color plateado o metálico. Tienen cuatro patas terminadas en garras, una corta cola, y una cabeza sin cuello en forma de pico con dos ojillos rojizos a ambos lados, que son la única parte corporal que se diferencia del resto (de hecho los lobos parecen estar hechos de una sola pieza). Son una forma de vida basada en el metal, y pueden cambiar de forma a voluntad como metal fundido.

Notas: Estos seres sirven a Nyarlathotep, pero vienen de un futuro muy lejano, por lo que sólo en raras ocasiones se inmiscuyen en los asuntos terrestres. Pueden ser convocados como las demás razas servidas.

Combate: Su sistema de combate favorito es el de introducirse en una víctima ya muerta, y usar su piel como si fuera un disfraz. Se adaptan a los contornos de la piel, y sólo una tirada de percatarse permite advertir alguna diferencia. Los conocimientos de la víctima evidentemente se pierden, pero la inteligencia de los lobos les facilita ocultar su verdadera naturaleza hasta que atacan. Su forma de ataque consiste en salir del cuerpo de su víctima (normalmente por la boca) y saltar sobre sus presas, a menudo cuando están solas. Entonces pueden golpear con sus fuertes garras y pico, o bien introducirse en el interior de la presa viva, devorando el interior. En estos casos, la víctima debe vencer FUE contra FUE para sacarse cada asalto a la criatura del interior, o matarla con alguna arma (sufriendo la víctima la mitad del daño causado, salvo que se logre empalar). Cada asalto con el lobo escarbando dentro, la víctima pierde, aparte del daño, un punto de FUE, CON y DES, que se recuperan al ritmo de uno de cada por día si el lobo muere o escapa antes de terminar el trabajo.



Armadura: Ninguna, pero absorben todos los ataques realizados con metal (balas, cuchillos, golpes de barras de hierro), que les infligen sólo el daño mínimo.

Hechizos: Si consiguen su INT×2 ó menos en 1D100, conocen 1D6 hechizos.

COR: Ver a un lobo en su forma natural cuesta 0/1D6 de COR, ver a un lobo salir de una víctima cuesta 1/1D10, ver cómo un lobo entra en alguien cuesta 1D4/1D20, y que un lobo entre en uno mismo cuesta 1D10/1D20.

Características Media

FUE	3D6+6	16-17
CON	3D6	10-11
TAM	2D6+6	13
INT	3D6+6	16-17
POD	3D6+6	16-17
DES	2D6+10	17
Puntos de vida		12
Movimiento		10

<i>Arma</i>	<i>Ataque</i>	<i>Daño</i>
Garra	70%	1D8+1D4
Pico	50%	1D10+1D4
Introducirse en el cuerpo	40%	1D12 por asalto

Concentrar carisma

Un nuevo hechizo para La llamada de Cthulhu

Este hechizo sirve para aumentar el gancho político de una determinada persona, que ha de estar presente en la ejecución del conjuro. El efecto consiste en incrementar el carisma que ese individuo ejerce sobre masas de gentes o grupos amplios, no sobre una persona en particular. Es ideal para ganar unas elecciones, ya que una cantidad de gente tan amplia es fácilmente influenciada por los efectos del conjuro.

En la ejecución del hechizo deben intervenir no menos de veinte personas, aunque sólo una de ellas necesita conocer el sortilegio. Los presentes se cogen de las manos invocando una sencilla letanía, mientras el brujo principal implora el favor de Nyarlathotep. Cada uno de los participantes pierde un mínimo de cinco puntos de magia y un máximo de todos sus puntos menos uno. Si alguien tiene menos de cinco puntos de magia al empezar el hechizo, los pierde todos y muere al finalizar el cántico. Una vez terminado, el brujo impone sus manos al beneficiario, que gana un poder carismático durante un largo tiempo. Como el poder no es definitivo ni fácilmente comprobable, no se puede determinar numéricamente el grado de éxito obtenido, aunque es directamente proporcional a los puntos de magia consumidos. Este poder es acumulable, de tal modo que se puede repetir una y otra vez con el fin de conseguir más poder, pero siempre con un mínimo de una semana entre invocación e invocación.

Este poder no es inquebrantable, puesto que no es más que una sutil presión sobre las decisiones o simpatías de las masas. Por ello, un cambio brusco de la situación política o pública de ese personaje suele destruir todo efecto mágico.

Cuesta 1D6 puntos de cordura a todo el que interviene en la letanía, 1D10 al brujo que conduce el ritual y 1D20 al beneficiario, si es consciente de tal hecho.

Elecciones del 2 de Noviembre de 1920 (49,2% de participación)

Candidato		Partido	Votos		Reps.
Presidente	Vicepresidente		Total	%	
Warren Harding	Calvin Coolidge	Republicano	16.153.115	60,24%	404
James Cox	Franklin Roosevelt	Demócrata	9.133.092	34,12%	127
Eugene Debs	Seymour Stedman	Socialista	915.490	3,42%	0
Parley Christianson	Maximilian Hayes	Trabajadores y campesinos	265.229	0,99%	0
Aaron Watkins	David Colvin	Prohibición	189.339	0,71%	0
---	---	Otros	112.348	0,42 %	0

Elecciones del 4 de Noviembre de 1924 (48,9% de participación)

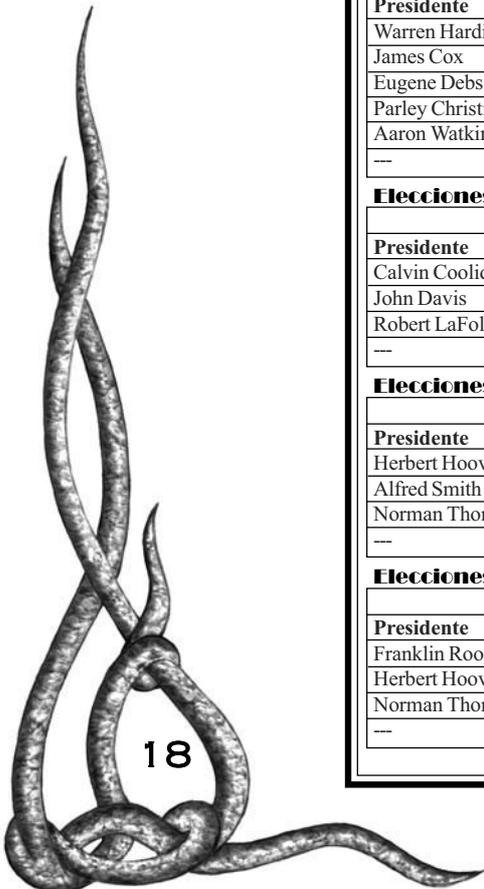
Candidato		Partido	Votos		Reps.
Presidente	Vicepresidente		Total	%	
Calvin Coolidge	Charles Dawes	Republicano	15.719.921	54,03%	382
John Davis	Charles Bryan	Demócrata	8.386.704	28,84%	136
Robert LaFollette	Burton Wheeler	Progresista	4.832.532	16,61%	13
---	---	Otros	115.866	0,54%	0

Elecciones del 6 de Noviembre de 1928 (56,9% de participación)

Candidato		Partido	Votos		Reps.
Presidente	Vicepresidente		Total	%	
Herbert Hoover	Charles Curtis	Republicano	21.437.277	58,24%	444
Alfred Smith	Joseph Robinson	Demócrata	15.007.698	40,78%	87
Norman Thomas	James Maurer	Socialista	265.583	0,72%	0
---	---	Otros	95.393	0,30%	0

Elecciones del 8 de Noviembre de 1932 (52,4% de participación)

Candidato		Partido	Votos		Reps.
Presidente	Vicepresidente		Total	%	
Franklin Roosevelt	John Garner	Demócrata	22.829.501	57,42%	472
Herbert Hoover	Charles Curtis	Republicano	15.760.684	39,64%	59
Norman Thomas	James Maurer	Socialista	884.649	2,23%	0
---	---	Otros	283.925	0,71%	0



Datos históricos sobre las elecciones en EE.UU. de los '20

POLÍTICA DE LOS EE.UU. EN LOS AÑOS 20

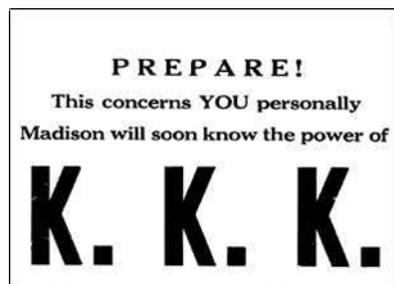
POR ENTROPÍA



Como ocurre con tantos otros rasgos distintivos de la década (como la literatura, la prohibición o la liberación de la mujer), la política norteamericana de los años 20 fue herencia directa, aunque retorcida, de la I Guerra Mundial. Tras los desvelos de la guerra, el pueblo americano deseaba retomar una vida tranquila y rural, apegada a sus valores tradicionales y sus negocios, sin preocuparse de problemas externos. A estos buenos deseos se unió, como suele ser habitual, el rechazo a todo intento de perturbar ese ideal tan americano, por lo que creció la oposición radical a los radicalismos (sobre todo con el «Miedo Rojo» (*Red Scare*) originado como reacción a la revolución rusa), junto al racismo y la xenofobia. El Ku Klux Klan renació de sus cenizas y llegó a tener más de dos millones de afiliados en 1925, contando con los gobernadores de estados como California, Oregón y Kansas, senadores y alcaldes de grandes ciudades por todo el país,

por lo que jugó un papel importante dentro de los partidos republicano y demócrata.

A lo largo de toda la década, los candidatos elegidos por el pueblo fueron aquellos que supieron ofrecer a éste los sueños de riqueza,



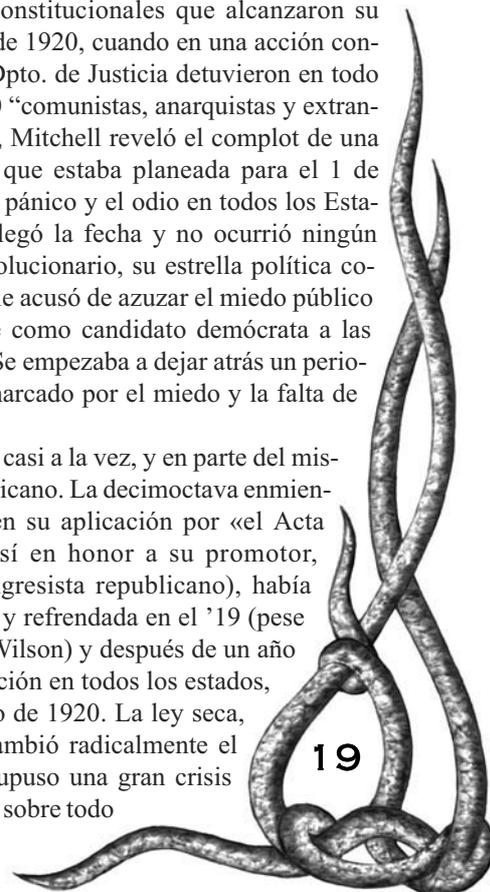
Octavilla del Ku Klux Klan, 1923

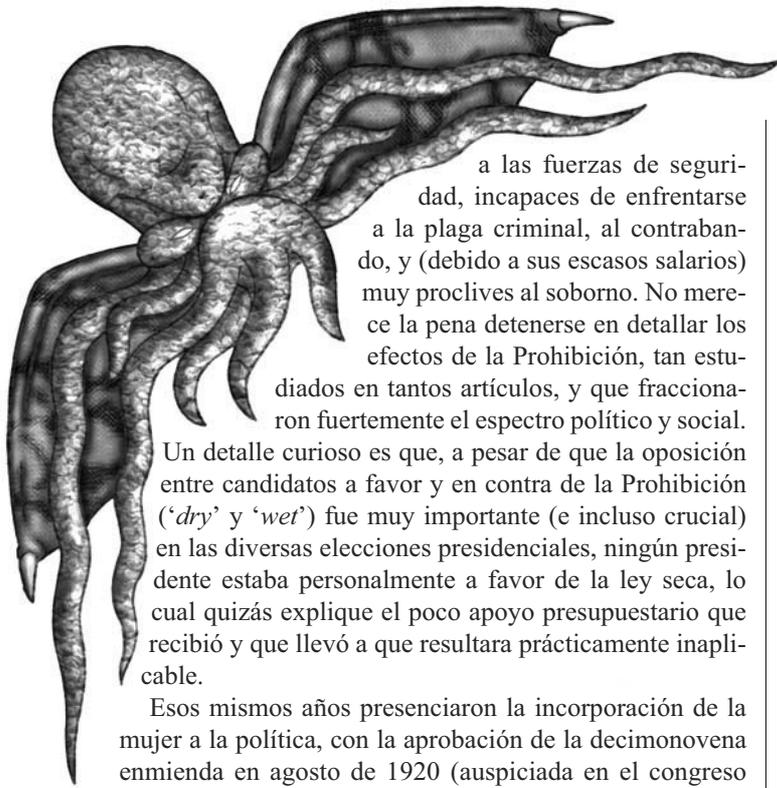
prosperidad y mínima injerencia por parte del gobierno en los negocios privados. Y en eso el partido republicano demostró ser prácticamente invencible. El presidente durante la Gran Guerra había sido Woodrow Wilson, demócrata, que tras la victoria aliada se esforzó en crear la Liga de Naciones (actual ONU). Enfrentado al senado, de mayoría republicana, vio frenados sus planes hasta que una trombosis cerebral le postró en cama en 1919. Allí estuvo hasta su muerte en 1924, casi completamente incapacitado, aunque oficialmente no dejó de ser presidente hasta las elecciones de noviembre del '20.

ROJOS, FEMINISTAS Y BORRACHOS

No obstante, el periodo de 1919 a 1921 fue muy activo políticamente. Esos fueron los peores años del *Red Scare*. Su origen se puede situar en la serie de huelgas que golpeó el país en el '19 (desde las industrias del acero y el carbón a la policía) y en los atentados con paquetes bomba (en su mayoría frustrados) que en abril de ese mismo año se dirigieron contra políticos y personalidades destacadas del país. No se pudo relacionar estas bombas con partidos comunistas u otra facción política, pero el Fiscal General A. Mitchell Palmer, uno de los objetivos de estos atentados, se convirtió radicalmente al anticomunismo. Designó a J. Edgar Hoover (famoso después por ser director del FBI durante casi cincuenta años) para la oficina de inteligencia y arrestó y aisló a miles de supuestos radicales sin cargo alguno, redadas masivas e inconstitucionales que alcanzaron su punto álgido en enero de 1920, cuando en una acción conjunta, los agentes del Dpto. de Justicia detuvieron en todo el país a cerca de 6.000 "comunistas, anarquistas y extranjeros". A continuación, Mitchell reveló el complot de una revolución comunista que estaba planeada para el 1 de Mayo, lo que desató el pánico y el odio en todos los Estados Unidos. Cuando llegó la fecha y no ocurrió ningún suceso de carácter revolucionario, su estrella política comenzó a apagarse y se le acusó de azuzar el miedo público para poder presentarse como candidato demócrata a las siguientes elecciones. Se empezaba a dejar atrás un periodo de caza de brujas marcado por el miedo y la falta de libertad de expresión.

La Prohibición nació casi a la vez, y en parte del mismo miedo a lo antiamericano. La decimoctava enmienda, definida después en su aplicación por «el Acta Volstead» (llamada así en honor a su promotor, Andrew Volstead, congresista republicano), había sido aprobada en 1917 y refrendada en el '19 (pese al veto del presidente Wilson) y después de un año para preparar su aplicación en todos los estados, entró en vigor en enero de 1920. La ley seca, como fue conocida, cambió radicalmente el panorama del país y supuso una gran crisis institucional que afectó sobre todo





a las fuerzas de seguridad, incapaces de enfrentarse a la plaga criminal, al contrabando, y (debido a sus escasos salarios) muy proclives al soborno. No merece la pena detenerse en detallar los efectos de la Prohibición, tan estudiados en tantos artículos, y que fraccionaron fuertemente el espectro político y social.

Un detalle curioso es que, a pesar de que la oposición entre candidatos a favor y en contra de la Prohibición ('dry' y 'wet') fue muy importante (e incluso crucial) en las diversas elecciones presidenciales, ningún presidente estaba personalmente a favor de la ley seca, lo cual quizás explique el poco apoyo presupuestario que recibió y que llevó a que resultara prácticamente inaplicable.

Esos mismos años presenciaron la incorporación de la mujer a la política, con la aprobación de la decimonovena enmienda en agosto de 1920 (auspiciada en el congreso



Mujeres ejerciendo el derecho a voto en Nueva York

por el presidente Wilson en 1919) y que culminaba el largo camino del movimiento sufragista, el cual había ganado peso en los años previos gracias, en parte, al reconocimiento del esfuerzo femenino realizado durante la Gran Guerra y a las perspectivas que tenían los distintos líderes políticos de ganar para su causa esa enorme masa de votos. Sin embargo, durante la mayor parte de la década que comenzaba el voto femenino apenas introdujo cambios el reparto de poder de los partidos, ya que las mujeres casi siempre votaban en consonancia a sus maridos o familias (eso las que votaban: las jóvenes flapper que marcan la imagen de la época apenas se preocupaban por la política). Las elecciones de 1928 supusieron una gran excepción, puesto que hordas de mujeres se registraron para votar, en su gran mayoría a Hoover, que apoyaba la continuidad de la Ley Seca (tradicionalmente más apoyada por las mujeres que por los hombres). Por otro lado, la igualdad de sexos constitucional impulsó que las mujeres fueran cada vez más independientes y responsables, para lo bueno (acceso a la educación

superior, al mercado de trabajo, etc.) y para lo malo (aboli- ción de leyes que protegían especialmente a la mujer, sobre todo en las condiciones laborales).

LOS ESCÁNDALOS DE HARDING

El elegido en 1920 fue Warren G. Harding, con Calvin Coolidge de vicepresidente. El republicano Harding derrotó fácilmente a su oponente demócrata James M. Cox (que a su vez proponía para la vicepresidencia al futuro presidente Franklin Delano Roosevelt) con casi el doble de papeletas, en las que fueron las primeras elecciones en las que la mujer tenía pleno derecho al voto. La clave del programa de Harding fue el "Return to Normalcy", el retorno a la normalidad, lejos de idealismos e intervencionismos.



Warren Harding, 1923

Harding sólo fue presidente de 1921 a 1923, y sin embargo ese periodo estuvo lleno de desfalcos y estafas de gran calado. El presidente era un incapaz intelectual que se rodeó de las personas inadecuadas, las cuales se dedicaron a forrarse a costa del contribuyente. La mayoría de los escándalos, sin embargo, salieron a la luz algún tiempo después de la muerte del presidente, acaecida en agosto del '23 a causa de un infarto (siempre se rumoreó que fue un asesinato, quizás por celos, puesto que Warren acostum-

Teapot Dome

El escándalo de Teapot Dome fue el caso más sonado de corrupción política de los años veinte, y tuvo lugar durante la presidencia del republicano W. G. Harding. En abril de 1922 el *Wall Street Journal* publicaba la noticia de que el Secretario de Interior había cedido secretamente la explotación de las reservas de petróleo de las que disponía la armada en Wyoming a una empresa privada. A raíz de aquello se inició una investigación del senado, que en 1924 publicó sus conclusiones, en las que se implicaba claramente a varios altos cargos y empresas petrolíferas norteamericanas. Este informe originó varios juicios que sacudieron la escena política nacional hasta el final de la década.

Reservas petrolíferas para la guerra

La política federal de conservación de recursos naturales se había iniciado con la presidencia de Theodore Roosevelt y se concretó, sobre todo, en la creación de tres reservas naturales de petróleo en los estados de Wyoming y California. Las zonas protegidas permanecerían sin ser explotadas, para el futuro uso de la armada si en algún momento era necesario (normalmente en caso de guerra). A la reserva que había cerca de Casper, Wyoming, se bautizó como Teapot Dome por una roca cercana cuya forma recordaba a una tetera.

Los dos partidos (republicano y demócrata) apoyaron esta política, pero en ambos se alzaban muchas voces en contra, que se sumaban a las previsible presiones de las compañías petrolíferas privadas que querían acceder a esas reservas próximas y fácilmente accesibles. Entre los políticos que se oponían a la medida se encontraba Albert B. Fall, senador por Nuevo Méjico, que finalmente (en 1921) llegó a Secretario de Interior de Harding. Fall convenció al Secretario de la Armada, Edwin Denby, para que pusiera en sus manos la administración de estas reservas. Entonces arrendó (en secreto y sin concurso) la reserva de Teapot Dome a la Mammoth Oil Company, y la de Elk Hills, en California, a la Pan-American Petroleum and Transport Company, favores por los que recibió regalos y préstamos por un montante de 400.000\$.

Lo curioso del caso es que las cesiones a las empresas privadas eran bastante complejas y se podrían haber defendido legalmente, ya que la propia armada estaba interesada en canjear esos depósitos de petróleo en territorio norteamericano por fuel ya refinado y almacenado en Pearl Harbor y otros puntos estratégicos, para uso inmediato de los buques de guerra en caso de necesidad. Lo que hundió a Fall fueron los obvios sobornos que aceptó, sobre todo en forma de préstamos sin intereses. Durante un tiempo, sus poderosas influencias en el gobierno le mantuvieron a salvo, pero finalmente la presión política y de la prensa obligó al presidente Coolidge a emprender una acusación oficial bajo su propia dirección para proteger los intereses de su gobierno y su partido.

Los trapos sucios

Los juicios se prolongaron por lo que quedaba de década. La Corte Suprema consideró demostrado que las cesiones se habían hecho mediante corrupción, y anuló la de Elk Hills en febrero de 1927 y la de Teapot Dome en octubre del mismo año. Albert Fall fue declarado culpable de cohecho, y condenado a un año de prisión y una multa de 100.000\$, pero no se condenó a nadie por sobornarle. No obstante, el presidente de la Mammoth se enfrentó a otra investigación que mostraba pruebas de sus pagos a Fall y otras malversaciones; se supo que varios directivos y presidentes de las principales compañías petrolíferas de los Estados Unidos habían creado una empresa tapadera que compraba petróleo y lo revendía de inmediato a estas compañías... con un sobreprecio, por supuesto, que iba a parar a los bolsillos de los implicados. Parte de estos beneficios fraudulentos sirvieron para sobornar a Fall, y otra parte para financiar al partido republicano. El mayor implicado dentro del partido fue Will H. Hays, por aquel entonces todopoderoso revisor de moralidad de la industria cinematográfica (impulsor del código Hays de los años 30, destinado a preservar la moral y la ética en las películas).

El escándalo amenazaba con dañar la imagen de los republicanos, pero finalmente no fue así. Harding había muerto en 1923, y su sucesor, Calvin Coolidge, se las arregló para que su nueva administración no encajara el golpe. En cuanto a las reservas de petróleo, volvieron a manos del gobierno y jamás demostraron tener mucha importancia para la armada, ni siquiera en la Segunda Guerra Mundial.

braba a llevarse a sus amantes a la Casa Blanca y dejó allí preñada al menos a una joven). Los escándalos más sonados fueron los de Teapot Dome, relacionado con las reservas de petróleo para la armada, el desvío de fondos de la Oficina de Veteranos, los sobornos a la Fiscalía, la venta de patentes de guerra alemanas a bajo precio, etc.

En cuanto a su política, Harding prosiguió la labor aislacionista que había adoptado el senado frente a Wilson, y promovió el desarme internacional. Otras decisiones importantes fueron la reducción de impuestos y la imposición de fuertes tarifas a la importación para proteger los productos americanos. En 1921 se aprobó la Quota Act, que limitaba la inmigración de países del sur y del este de Europa, otro de los miedos de la América rural, que nunca condenó a Harding, sino más bien a los que se empeñaban en airear los trapos sucios.

LA PROSPERIDAD DE COOLIDGE

Tras la muerte de Harding, el vicepresidente Coolidge tomó el mando y logró limpiar su administración lo suficiente para ganar las elecciones de 1925 contra John W. Davis, reforzado sobre todo por la excelente marcha de la economía. Se trata, posible-



Coolidge junto a Lindbergh, 1927

mente, del presidente más característico de la década pues estuvo en el cargo seis años. Sin embargo, si destacó por algo fue por su pasividad y por no llamar la atención en nada, lo cual quizás fuera lo que la gente deseaba. Su apodo era «Silent Cal», y se contaban muchos chistes sobre su discreción. Por ejemplo, se decía que en una fiesta una joven se le acercó y le dijo que había apostado con una amiga que sería capaz de arrancarle al presidente (a él) más de dos palabras; la única respuesta de Coolidge fue «usted pierde».

Bajo su mandato se aprobó la Immigration and Naturalization Act, que limitó sensiblemente la cantidad de inmigrantes que se aceptaban por año (de 358.000 personas a 154.000). La economía siguió creciendo (y cimentando la crisis de la bolsa del '29 y la Gran Depresión), en lo que se conoció como la «Coolidge Prosperity», y continuaron las excelentes relaciones entre los empresarios y el gobierno, ejemplificadas en la Revenue Act de 1926 que redujo drásticamente los impuestos federales y de herencia, permitiendo que aumentara la brecha entre ricos y pobres. Calvin, nunca muy entusiasmado por la política, decidió no presentarse a la reelección en 1928, con lo que se libró de cargar con el inevitable (pero imprevisible por aquel entonces) crack del '29.

EL 'CRACK' DE HOOVER

La campaña electoral de 1928 fue muy dura. Se enfrentaron el candidato republicano Herbert C. Hoover, y el demócrata Al Smith, el primer católico en optar a la presidencia, que además era favorable a derogar la Ley Seca (Smith no había sido elegido para ser candidato en 1924 tan sólo porque más de la mitad de los representantes demócratas se oponían a su postura anti-KKK).

Hoover representaba la continuidad de la bonanza económica y el estatus de los WASP [White Anglo-Saxon Protestants], y finalmente triunfó con mucha holgura. Su eslogan era "un pollo en cada cazuela y un coche en cada garaje", y prometió que pronto llegaría el día en que la pobreza desaparecería del país. De hecho,

mucha gente confiaba en un eterno paraíso económico, pero el crack de la bolsa en octubre de 1929, anunciado desde hacía meses pero repetidamente negado, les mostró la cruda realidad. La administración sólo reaccionó a la crisis con muestras públicas de confianza en la recuperación económica (que no tuvieron ningún éxito) y después se vio con las manos atadas por el tremendo descenso de ingresos por impuestos durante la Gran Depresión.

Hoover siempre se negó a crear un subsidio de desempleo y a duras penas destinó ayudas gubernamentales para reflotar granjas y empresas, pues creía que el individuo debe ser independiente y en todo caso confiar en la caridad privada (lo que no hizo sino aumentar las cantidades ya ingentes de desheredados y vagabundos). Fue barrido en las elecciones de 1932 por Roosevelt y su *new deal*.



Herbert Hoover, 1930

La «prosperidad de Coolidge» y la economía real

La llamada "prosperidad de Coolidge" se convirtió en el paradigma de la década. La producción aumentaba, los salarios subían, crecía el tiempo de ocio del que podían disfrutar las clases medias, y la bolsa permitía hacerse rico de la noche a la mañana. Sin embargo, un análisis de la evolución a lo largo de los años 20 muestra que los desequilibrios económicos no hicieron sino aumentar hasta desembocar en el desastroso crack del '29. Para grandes sectores económicos, como la agricultura y la industria textil, la depresión comenzó casi ocho años antes, y con ellos extensas zonas del país, como los estados sureños y Nueva Inglaterra, atravesaron un progresivo empobrecimiento.

No faltaron los expertos que avisaron del peligro cada vez más inminente de una recesión, pero la masa enriquecida y a la vez profundamente endeudada no quería (y al final no podía) escucharles.

Riqueza

Aumento en los ingresos per cápita en los EE.UU., entre 1920 y 1929: 9%.

Aumento en los ingresos per cápita del 1% más rico de la población: 75%.

Porcentaje de riqueza del 0.1% más rico de la población: 34%.

Porcentaje de riqueza del 2,3% más rico de la población: 67%.

Porcentaje de familias sin ahorros: 80%.

Industria y trabajo

Incrementos porcentuales en el periodo 1922-28:

- ◆ Producción industrial: +70%.
- ◆ Producto nacional bruto: +40%.
- ◆ Ingresos per cápita: +30%.
- ◆ Producción de factoría por hora-hombre: +75%.
- ◆ Ganancias reales (para asalariados): +22%.
- ◆ Duración de la semana laboral: -4%.

Incrementos porcentuales en el periodo 1923-29:

- ◆ Ingresos de los trabajadores: +11%.
- ◆ Beneficios corporativos: +62%.

Ingresos mínimos considerados necesarios para un nivel de vida digno de una familia: 2500\$.

Porcentaje de familias con ingresos por debajo de los 2500\$, en 1929: 71%.

Negocios quebrados en 1926: 22.000.

Número de bancos en 1921: 31.000.

Número de bancos quebrados entre 1921-29: 7.000.

Agricultura

Producción agrícola en 1919: 21.400 millones de dólares.

Producción agrícola en 1929: 11.800 millones de dólares.

Porcentaje de ingresos agrícolas respecto al total nacional, en 1919: 16%.

Porcentaje de ingresos agrícolas respecto al total nacional, en 1929: 9%.

Número de granjeros que perdieron sus tierras en 1929: 435.000

Concentración económica en 1929

Porcentaje de bancos controlado por el 1% más poderoso de las corporaciones bancarias: 46%.

Porcentaje de la industria controlado por las 200 corporaciones más poderosas: 50%.

Porcentaje de la industria controlado por las 600 corporaciones más poderosas: 65%.

Porcentaje de la riqueza corporativa controlado por las 200 corporaciones más poderosas: 49%.

Porcentaje de toda la riqueza controlado por las 200 corporaciones más poderosas: 49%.

Datos recogidos de:

<http://bss.sfsu.edu/tygiel/Hist427/texts/1920seconomy.htm>



AYUDAS DE JUEGO POR ENTROPÍA Y MISNE

Recorta estos documentos para entregárselos a los jugadores cuando sea necesario.

AYUDA Nº1 de "Cthulhu"

Estimado _____ :

Su reputación le precede en éste, nuestro mundillo periodístico, por sus importantes artículos en los rotativos de la Costa Este, y no ha de sorprenderle que me ponga en contacto con usted. He sabido recientemente que en estos momentos no se haya usted involucrado en ningún proyecto en otro periódico, y he pensado que quizás pudiera interesarle trabajar para nosotros.

Me explicaré: una de las noticias en las que actualmente estamos ocupados necesita de periodistas tan profesionales como usted y sus habituales colaboradores, tipo de periodista que, desgraciadamente, escasea en la capital, tan acostumbrada a titulares de mucha monta y poco fondo.

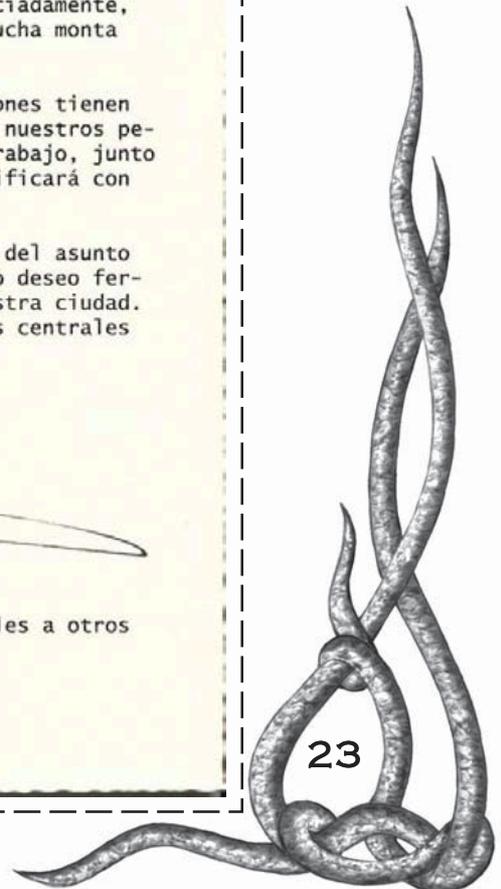
Comprendo perfectamente que sus anteriores investigaciones tienen poco que ver con las noticias que a menudo publicamos en nuestros periódicos, pero le aseguro que la trascendencia de este trabajo, junto a la buena paga que estamos dispuestos a ofrecerle, justificará con creces sus molestias.

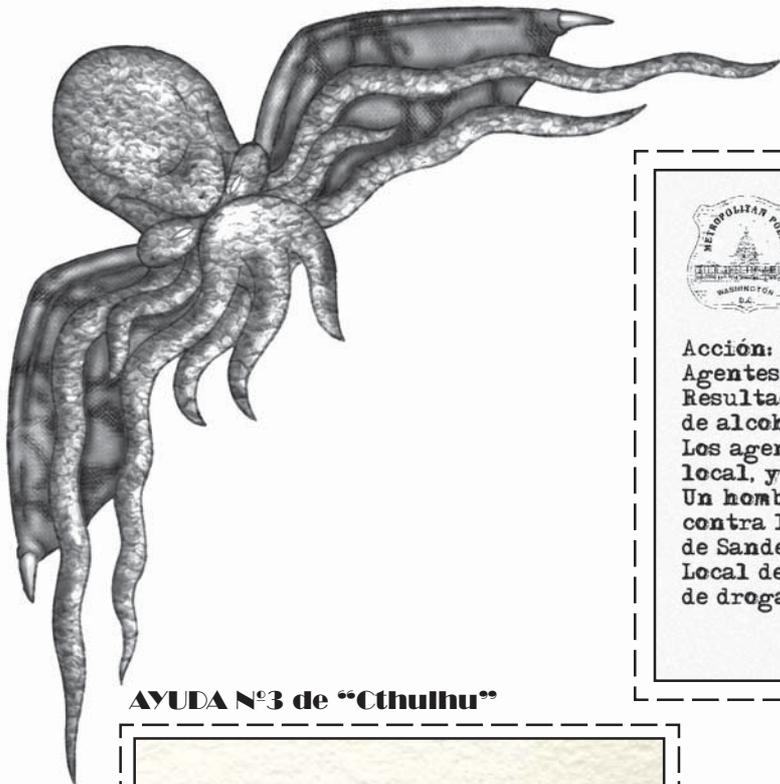
Como sin duda comprenderá, no puedo darle más detalles del asunto hasta que confirme su aceptación, si ese es el caso, pero deseo fervientemente contar con su pluma y sus habilidades en nuestra ciudad. Si también es su deseo, espero verle en nuestras oficinas centrales de la Editorial Phillips antes del diez del presente.

Se despide:
Jack F. Phillips

Washington, a 3 de Febrero de 1978

P. D.: Adjunto con esta carta un cheque de \$500, ampliables a otros 500 si acepta el trabajo, y otros 1000 al finalizarlo.





AYUDA Nº2 de "Cthulhu"



25 de Enero de 1928

Acción: Redada anti-alcohol
Agentes: Sanders, J. Smith, Nathan, McFerry y Kerensky
Resultado: Diez detenidos, un muerto, doce barriles de alcohol, disturbios de poca importancia.
 Los agentes se apostaron a la puerta y ventanas del local, y entraron apuntando con sus armas.
 Un hombre que estaba en el local empuñó un cuchillo contra los policiaos y resultó muerto por dos disparos de Sanders, (eximido de cualquier responsabilidad).
 Local de reunión de gente de los suburbios. Presencia de drogas y sustancias alucinógenas ilegales.

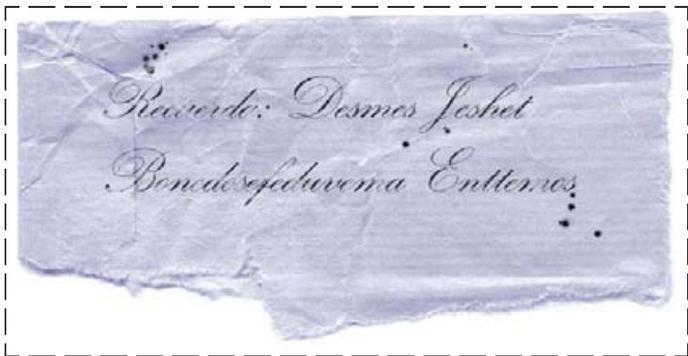
AYUDA Nº3 de "Cthulhu"

<i>A. S. T. vegetal.....</i>	<i>20g</i>
<i>Raíces N. G.</i>	<i>100g</i>
<i>Arbol de Pon.</i>	
<i>Hojas blancas.....</i>	<i>70g</i>
<i>Hojas verdes.....</i>	<i>120g</i>
<i>Cocaína molida.....</i>	<i>10g</i>
<i>Total</i>	<i>1035 \$</i>

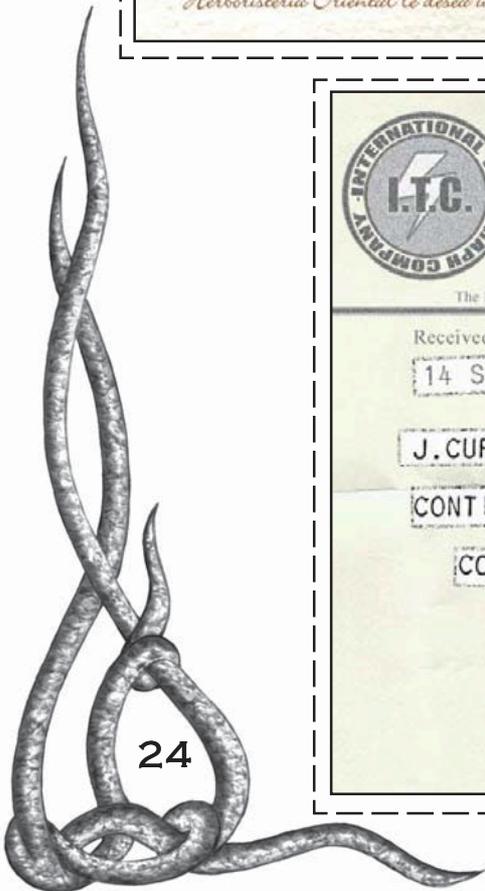
PAGADO

Herboristeria Oriental le desea un buen día.

AYUDA Nº4 de "Cthulhu"



AYUDA Nº5 de "Cthulhu"





INTERNATIONAL TELEGRAPH COMPANY

R.RUSSELL, President

RADIOGRAM

The International Telegraph Company transmits and delivers this message subject to the terms and conditions accepted by sender.



Received at

14 SA X 11 RADIO VIA SF

J. CURWEN 350 WASHINGTON

CONTINUAR PLAN BENSON STOP PLAN ETANOL EN MARCHA STOP

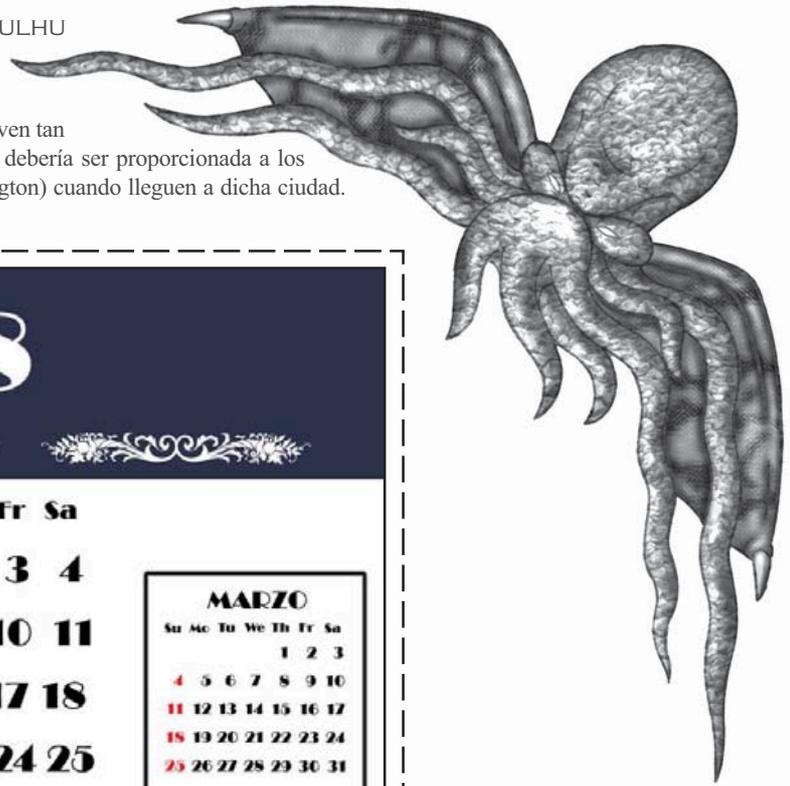
COMPLETADO EN UN AÑO STOP VIGILA INTROMISIONES STOP

IÄ IÄ NYARLATHOTEP STOP J. M.

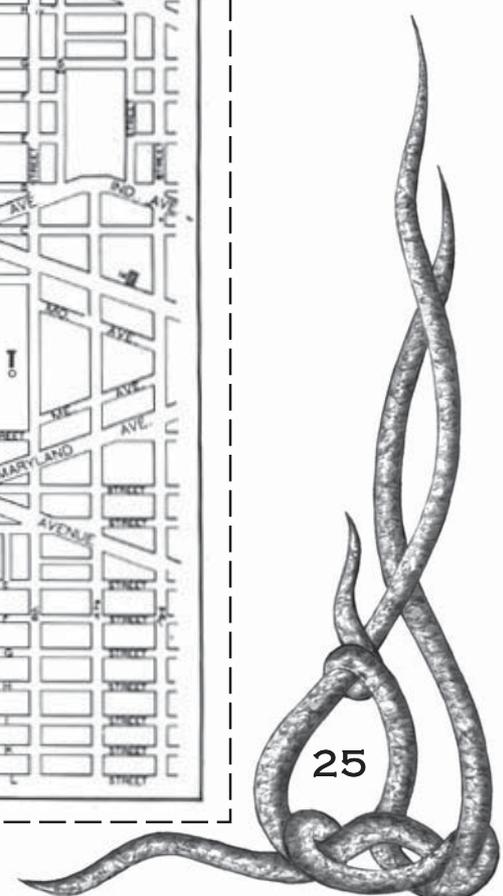
GIVE THE "INTERNATIONAL" THE ANSWER

Las ayudas de juego 6 y 7 no vienen en la aventura, sino que sirven tan sólo de referencia para los jugadores. La ayuda 6 (el calendario) debería ser proporcionada a los investigadores al comenzar el módulo, y la 7 (el plano de Washington) cuando lleguen a dicha ciudad.

AYUDA Nº6 de "Cthulhu"



AYUDA Nº7 de "Cthulhu"





CTHULHU FOR PRESIDENT!

por
Aitor Solar (*Entropía*)

1928. La política en Washington ya es lo bastante confusa de por sí, pero la información que obtiene casualmente un editor puede complicarla aún más. Los personajes se ven envueltos en lo que parece un escándalo político como otro cualquiera, pero pronto descubrirán que la verdad es mucho más aterradora, y sobre todo mucho más peligrosa. Si no lo remedian, pronto el presidente de los Estados Unidos será un servidor de los Otros Dioses...

UNA AVENTURA COMPLETA

Cthulhu for president! es ya todo un clásico que ha sido mejorado en profundidad para la inauguración de **Leyenda.net**. El texto ha sido revisado y ampliado, y se le ha añadido un apéndice histórico sobre la política en los años 20.

Junto a la cuidada maquetación de **Misne**, las ilustraciones de **Rodrigo Rodríguez** rematan un documento que esperamos os dé muchas tardes de misterio y juego.

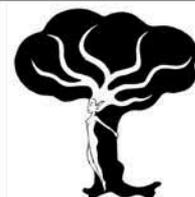
*¡Vota a Cthulhu!
¡El único candidato que
realmente va a cumplir
su programa!*

Call of Cthulhu is the Registered Trademark of Chaosium Inc., and is used with their permission. Chaosium Inc. is the Registered Trademark of Chaosium Inc.

Cthulhu Page: <http://www.chaosium.com/cthulhu/>

CALL OF CTHULHU

LNCT01



Leyenda.net

sólo disponible en
<http://www.leyenda.net>