GUÍA DEL INVESTIGADOR DE LOS AÑOS 20

La llamada de Cthulhu®

edge

Cuando se enfrentan a los horrores de los Mitos de Cthulhu, los investigadores precisan toda la ayuda posible; y este libro, esencial para los jugadores de *La llamada de Cthulhu*, se la proporciona.

La *Guía del investigador de los Años 20* se divide en cuatro secciones: "Los locos Años 20" detalla la vida en dicha década y contiene desde una perspectiva histórica general hasta un listado de canciones, libros y películas populares de la época. "Cómo convertirse en investigador" esboza los pasos de creación del personaje, ofrece 140 ocupaciones diferentes y comenta el uso de las habilidades en los Años 20. "Herramientas del oficio" da un resumen de recursos para las investigaciones, describe diversas formas de transporte de pasajeros y mercancías, y cataloga otro equipo y armas. "Palabras sabias" es la conclusión del libro y ofrece consejos para el investigador intrépido. Por fin todo lo que precisa un investigador de los Años 20 reunido en un solo volumen.

"Quienes buscan el horror frecuentan lugares extraños y lejanos."

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

La llamada de Cthulhu es un juego de rol basado en la obra de H. P. Lovecraft, en el que personas corrientes se enfrentan a las espantosas fuerzas de los Mitos de Cthulhu. Todo lo que necesitas para jugar es el manual básico, unos dados y a tus amigos.

EAN 13
9 788415 334903
Guía del investigador EDGCH04
ISBN: 978-84-15334-90-3

edge
WWW.EDGEENT.COM

Call of Cthulhu es © Chaosium, Inc. Todos los derechos reservados. Ninguna otra referencia a material con copyright constituye una afrenta a los respectivos propietarios de sus derechos comerciales. *Call of Cthulhu* y todos los logotipos asociados son marcas comerciales de Chaosium, Inc. Todos los derechos reservados.

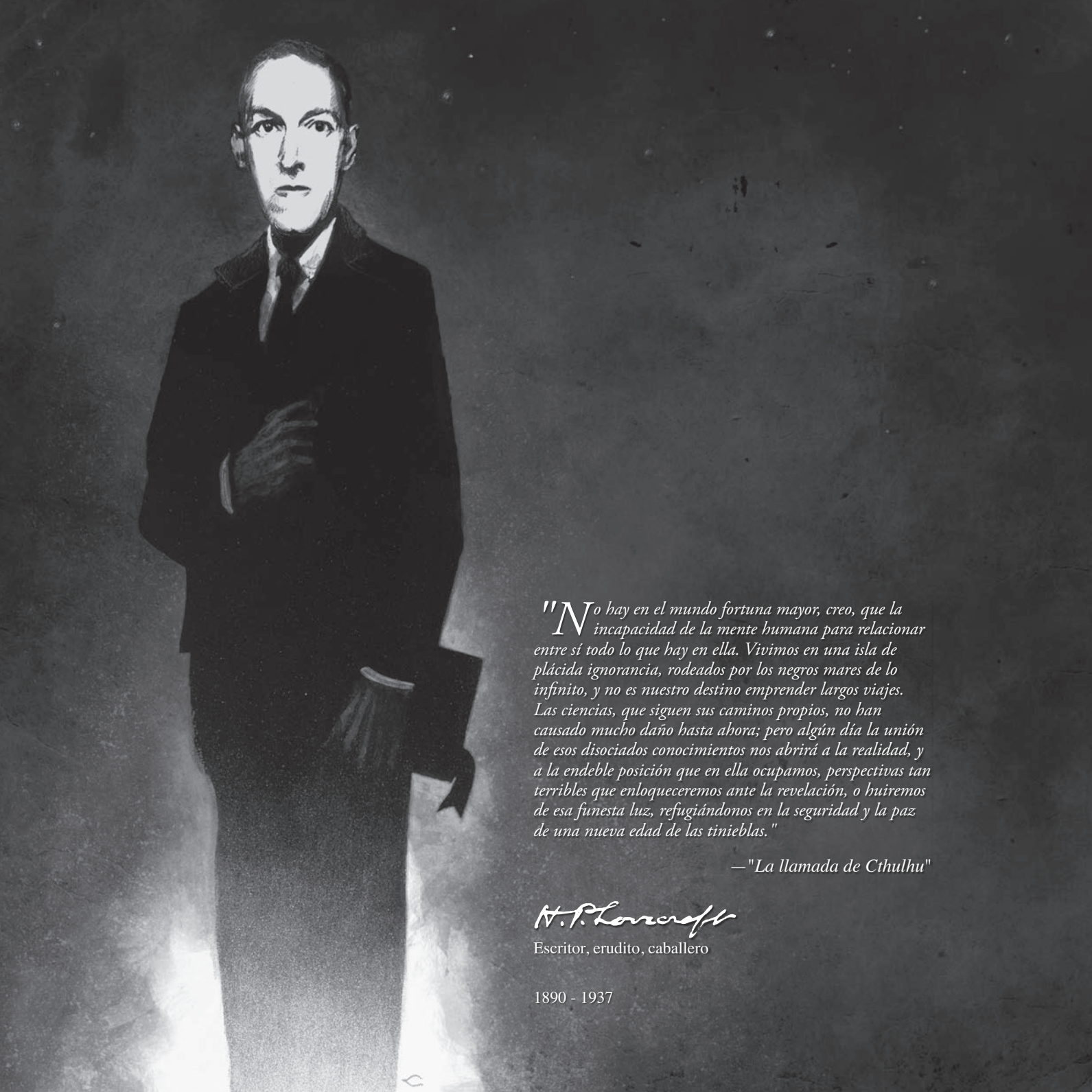
CHAOSIUM INC.

Guía del investigador de los Años 20

Libro para los jugadores

LA LLAMADA DE CTHULHU

2013



"No hay en el mundo fortuna mayor, creo, que la incapacidad de la mente humana para relacionar entre sí todo lo que hay en ella. Vivimos en una isla de plácida ignorancia, rodeados por los negros mares de lo infinito, y no es nuestro destino emprender largos viajes. Las ciencias, que siguen sus caminos propios, no han causado mucho daño hasta ahora; pero algún día la unión de esos disociados conocimientos nos abrirá a la realidad, y a la endeble posición que en ella ocupamos, perspectivas tan terribles que enloqueceremos ante la revelación, o huiremos de esa funesta luz, refugiándonos en la seguridad y la paz de una nueva edad de las tinieblas."

—"*La llamada de Cthulhu*"

H. P. Lovecraft

Escritor, erudito, caballero

1890 - 1937

GUÍA DEL INVESTIGADOR DE LOS AÑOS 20

Créditos

Keith Herber

con

John Crowe, Kenneth Faig jr., Justin Hynes, Andrew Leman, Paul McConnell, Anne Merritt, Gary O'Connell, Kevin Ross, Gregory Rucka, Lucya Szachnowski y William A. Workman.

Correcciones

Sharon Herber

Diseño de portada original y de interiores

Shannon Appel

Chaosium

Lynn Willis, Charlie Krank, Dustin Wright, Fergie, William Jones, Meghan McLean, Nick Nacario y Andy Dawson

Créditos de la edición en castellano

UNA PRODUCCIÓN NO EUCLIDIANA DE

EDGE ENTERTAINMENT

Traducción: **Jordi Zamarreño**

Corrección: **Juanma Coronil**

Edge Studio

Ilustración de cubierta y diseño gráfico: **David Ardila**

Ilustraciones adicionales: **Antonio Maínez Venegas, Cristina Vela y Julio Serrano**

Maquetación y textos adicionales: **Luis E. Sánchez-Mateos Murat**

Editor

Jose M. Rey

CHAOSIUM INC.

edge

WWW.EDGEENT.COM

Contenidos

I. Los locos Años 20

Vista general de la era del jazz 11

Cronología de los Años 20 22

II. Cómo convertirse en investigador

Interpretar a un investigador . . . 27

Ocupaciones de los Años 20 . . . 31

- Agente del orden 36
- Artista (creativo) 39
- Artista (interpretativo) 42
- Aventureros y temerarios 45
- Clérigo 49
- Criminal 51
- Deportista. 56
- Erudito 60
- Especialista en salud mental 62
- Hombre de negocios 64
- Jurista 68
- Militar 70
- Obrero rural 73
- Obrero urbano 74
- Ocupaciones varias 85
- Periodista 76
- Político 79
- Profesional de la salud. 82

Cómo crear un investigador de los Años 20 34

Habilidades de los Años 20 91

III. Herramientas del oficio

Investigación y recursos 109

- Periódicos de todo el mundo 112
- Consultores 119

Al César, lo que es del César

Este libro, obra de diversas manos, se publicó originalmente en inglés en dos partes como *Investigator's Companion Volume 1* y *Volume 2*. Además, la tabla de precios y parte de la sección de medicina forense aparecieron originalmente en la primera edición en castellano de *La llamada de Cthulhu*.

En lo principal, este libro es obra de Keith Herber, a quien también se debe la edición original. Otros contribuidores son John Crowe, por gran parte del material relativo a automóviles, aeroplanos y armas de fuego; Kenneth Faig jr., por sus valiosas informaciones acerca de los archivos públicos; Justin Hynes, por sus notas sobre otros periódicos y agencias de prensa; Andrew Leman, por sus informaciones sobre las monedas de la época; Paul McConnell, por sus notas sobre el material de la vida diaria y sobre los recortes de prensa; Anne Merritt, por los estilos del vestir de los Años 20; Kevin Ross, por los perfiles biográficos de numerosas personas notables; Lucya Szachnowski, por la información acerca de los archivos públicos, la Lloyd's, la Interpol y casi todos los textos sobre museos y bibliotecas; William A. Workman, por la mayor parte del ensayo sobre medicina forense; Gregory Rucka, por la sección sobre el Investigador profesional y partes de la sección forense que antes aparecieron en un ensayo diferente; y Gary O'Connell, por sus comentarios profesionales.

Transporte y viajes 125

Equipo y armas 149

- Catálogo y guía de precios para investigadores de los Años 20 154
- Apuntes sobre las tablas de armas . .162
- Selección de armas cortas 164
- Selección de fusiles 168
- Selección de escopetas. 170
- Selección de subfusiles 171
- Selección de ametralladoras 173
- Tablas de armas de fuego 175

IV. Palabras sabias

El investigador profesional 181

- Consejos de un experto 186

La medicina forense en los Años 20 189

- Bibliografía 192

Índice

- Clases de ocupaciones. 202
- Ocupaciones específicas 202
- Personalidades. 203

Hoja de personaje

- Hoja de personaje de los Años 20 . .204

La ***Guía del investigador de los Años 20*** es una publicación de Chaosium Inc.

La ***Guía del investigador de los Años 20*** es copyright ©1993, 1994, 1997, 2001, 2007 de Chaosium Inc. Todos los derechos reservados. ***Call of Cthulhu***© es una marca registrada de Chaosium Inc.

Todo parecido entre personajes de la ***Guía del investigador de los Años 20*** y cualquier persona viva o muerta es pura coincidencia.

La obra de H. P. Lovecraft es copyright ©1963, 1964, 1965 de August Derleth y se cita a modo ilustrativo.

Excepto en esta publicación y la publicidad asociada a ella, las ilustraciones originales de la ***Guía del investigador de los Años 20*** siguen siendo propiedad de sus autores (bajo sus copyrights particulares).

Edge Entertainment quiere agradecer a Germán Carro su diletante generosidad.

Créditos de las ilustraciones originales de la presente edición

Las ilustración de la cubierta es de David Ardila. Las ilustraciones pertenecientes al relato junto con las ilustraciones de las págs. 36, 39, 42, 45, 49, 51, 56, 60, 62, 64, 68, 70, 73, 74, 76, 79, 82 y 85 pertenencen a Antonio Maínez. Las ilustraciones de inicio de capítulo y los anuncios que aparecen en las páginas 21, 40, 55, 58, 67, 75, 81, 84, 89, 147, 174 y 185 son de Cristina Vela y Julio Serrano.

El relato ha sido creado expresamente para la presente edición por David Ardila y Luis E. S.M. inspirados en el relato de "El signo amarillo" de Robert W. Chambers y las ilustraciones de la edición original.

Agradecer también a Nyarlotsukidōji por sus revisiones compulsivas.

Se prohíbe la reproducción de este libro, ya sea para uso personal o corporativo, por medios fotográficos, ópticos, electrónicos o cualquier otro método de almacenamiento y recuperación.

Edge Entertainment da permiso para fotocopiar de la página 204 y 205.

ISBN: 978-84-15334-90-3

Publicado en 2013 por Edge Entertainment.

EL BULLICIO y las luces de la Gran Manzana, que se mostraba particularmente agitada, invitaban a salir hasta altas horas. Tenía una cita muy especial y sabía con certeza que aquella noche sería inolvidable.

LA MÚSICA era ensordecedora en la sala. Allí estaba él, tan apuesto y seductor como el primer día. Bebimos y bailamos como locos al ritmo de la música casi hasta desplomarnos.

I. Los locos Años 20

SALÓN DE BAILE

CIELO AZUL

Tiene el placer de presentarle las actuaciones en directo del grandísimo cornetista

BIX BEIDERBECKE

con la presencia de

LA ORQUESTA

"5 Estrellas"

junto a

Leroy Turner

El espectáculo dará comienzo

SÁBADO 11, 8 P.M.

Prepárese para disfrutar de una noche mágica de jazz

ABIERTO HASTA EL AMANECER

Vista general de la era del jazz

Un vistazo a los locos Años 20. Una época de prosperidad, la agitación social, la Prohibición y el gansterismo, distracciones populares, el vestir en los Años 20.

Algunos la llaman la era del *jazz*, otros la era del plástico, una época de "juventud apasionada" apodada la "generación perdida" por Gertrude Stein. F. Scott Fitzgerald escribía *El gran Gatsby*, Henry Ford lograba su sueño de construir un coche para la clase trabajadora, Josephine Baker aturdía a las audiencias de uno y otro lado del Atlántico, los hermanos Marx y Mae West impresionaban en Broadway, y los gánsteres y los contrabandistas de licor como Al Capone y Dutch Schultz dirimían a tiros sus diferencias con J. Edgar Hoover y Eliot Ness. La "normalidad" del presidente Warren G. Harding cedía el paso a la "prosperidad de Coolidge", la bolsa subía sin cesar y todo el mundo soñaba con hacerse millonario.

El sufragio femenino se consiguió en 1920, pero el símbolo de los tiempos era la *flapper*, una mujer joven que parecía más interesada en la libertad personal que en el activismo político. Para escándalo de la moral prebélica, las *flappers* descartaban sujetadores y corsés en favor de vestidos ligeros, pelo corto, medias enrolladas y cigarrillos. A veces llamada "chica jazz", la *flapper* era un símbolo de la época: una chica que acudía a las fiestas con abundante colorete y lápiz de labios y que montaba en el asiento descapotado que muchos coches llevaban en la parte posterior, compartiendo una petaca. En el argot de la época a los chicos se les llamaba *sheiks* (jeques, por la película de Valentino) y a sus respectivas, *shebas* (por Saba, la Reina de Saba).

La Norteamérica blanca y la negra encontraron terreno común al descubrir la primera el Cotton Club, en el barrio neoyorquino de Harlem; Louis Armstrong y Bessie Smith se convirtieron en estrellas de la venta de discos. La locura por el tango de los jóvenes abrió paso a bailes como el charlestón, el *shimmy* y el *black bottom* que, junto con las *flappers*, eran severamente condenados por los elementos conservadores de la sociedad. Modas como el Mah-Jong florecieron brevemente, solo para dejar paso a los crucigramas, a las competiciones de ver quién aguantaba más sentado en lo alto de un poste o los maratones de baile. Antiguos pilotos militares o del correo realizaban exhibiciones aéreas y daban (cobrando) bautismos del aire en sus máquinas voladoras de cabina abierta. Hollywood empezó a fabricar películas a centenares, convirtiendo en estrellas a Buster Keaton, Lillian Gish, Douglas Fairbanks, Charlie Chaplin y Clara Bow.

El auge del automóvil trajo una libertad sin precedentes a una joven Norteamérica. Con casi 23 millones de vehículos matriculados al final de la década, el gobierno de los Estados Unidos se embarcó en el mayor programa de construcción de autopistas de la historia, cruzando el continente con una red de carreteras de hormigón. Además, el enorme crecimiento de la radio permitió iniciar una nueva era de comunicaciones y de medios de comunicación de masas (*mass media*).

Los teléfonos directos son el último grito porque evitan pasar por una operadora. Aparecen aparatos eléctricos nuevos cada día como lavadoras, tostadoras, rizadores de pelo, máquinas de hacer palomitas de maíz e incluso secadores de pelo. Sin embargo, las casas todavía no disponen de enchufes suficientes y la mayoría de los aparatos tienen adaptadores de rosca que encajan en las roscas estándar de las bombillas, pero esto cambia rápidamente y los nuevos "refrigeradores" eléctricos no tardan en reemplazar rápidamente a las neveras. Hay un par de depresiones económicas, una en 1921 y otra menor en 1924, pero en general es, para los Estados Unidos, una década de crecimiento y prosperidad sin precedentes.

Una época de prosperidad

Mientras que los años de la posguerra fueron duros para Europa, los Estados Unidos emergieron de ella como la nación más sana y fuerte del mundo. Prácticamente incólume de los destrozos de la Gran Guerra, se benefició en gran medida de la movilización bélica de la industria y del crecimiento y expansión regulados por el gobierno. Nueva York es ahora la capital financiera del mundo, y su Bolsa el corazón de las inversiones estadounidenses. En 1920 se vendía un asiento en la Bolsa por 60.000 $. En 1929 el precio había ascendido a medio millón de dólares o más. Los millonarios abundan: nombres como Mellon, Rockefeller y DuPont son conocidos en todo el mundo, y hombres como Henry Ford son una prueba viviente de que con un pequeño esfuerzo incluso el más humilde puede ascender a lo más alto. Al final de la década parece que todo el mundo tiene dinero invertido, desde las amas de casa hasta los chóferes.

La especulación de terrenos llegó a su cenit en 1925, con el *boom* de los terrenos en Florida. Parcelas recientemente subdivididas doblaron, triplicaron y quintuplicaron su valor en pocos meses mientras que bandadas de norteños, conduciendo sus automóviles a lo largo de la autopista de Dixie, descendían sobre el soñoliento estado esperando comprar la casa de sus sueños para cuando se jubilaran. Miami pasó de ser un pueblo adormilado de 5.741 habitantes a una próspera ciudad de casi 160.000 al final de la década. La fiebre especulativa probablemente llegó a su punto máximo cuando un promotor contrató al famoso orador de Nueva Inglaterra William Jennings Bryan para sentarse en una balsa en medio de una laguna de Florida y desde allí proclamar públicamente las virtudes del clima de dicho estado. El sueño empezó a disiparse a principios de 1926 cuando todo el esquema de compras no vinculantes empezó a venirse abajo. Los inversores que se habían maldecido por vender una parcela a 12 $ para ver el precio subir a 100 $ o más se quedaron aturdidos al ver que la misma propiedad volvía a sus manos a través de toda una cadena de especuladores que la habían comprado mediante acuerdos no vinculantes. No solo este inversor no recibió jamás sus 12 $ originales, sino que a menudo se encontró con que debía impuestos y otros cargos realizados contra unas propiedades que ahora tenían un valor prácticamente nulo. La Costa de Oro de Florida fue azotada por un huracán a finales de 1926, lo que supuso el último clavo en el ataúd del *boom* de los terrenos de Florida.

Pero el crecimiento y el desarrollo tenían lugar por todas partes y el rascacielos se convirtió en símbolo de los tiempos. Una forma de arquitectura auténticamente americana, los perfiles ciudadanos bajos de principios de siglo cedieron el paso a las torres y agujas del capitalismo que se alzaban por doquier,

desde Nueva York hasta Detroit o Chicago, mientras los arquitectos, los inversores e incluso las fuerzas vivas pujaban por construir las estructuras más altas. El máximo se alcanzó cuando se preparó el terreno para construir el edificio Empire State. Con 102 pisos y una altura de 375 m será durante décadas el edificio más alto del mundo y el símbolo de una era. Antes de que se abran sus puertas en 1931 ya habrá gente vendiendo manzanas por la calle.

La agitación social

No todo el mundo creía en el sueño y muchos se sentían excluidos del juego o no estaban de acuerdo con él. Los trabajadores de fábricas y fundiciones, los obreros del carbón y los conductores de tranvías, los policías y los trabajadores de teléfonos, todos en un momento u otro se dieron cuenta de que sus salarios eran inadecuados ante una inflación en aumento. Los industriales y los patronos conspiraban para mantener los sueldos bajos y en las filas de los trabajadores aparecieron los primeros sindicatos. La Internacional de Obreros del Mundo (llamados *wobblies*, por las siglas en inglés IWW) clamaba por crear un gran sindicato obrero, pero para las mentes de muchos, sindicatos equivalían a anarquismo, socialismo y extranjeros en busca de influencia. En Rusia los nuevos líderes bolcheviques habían llamado a la "revolución mundial de los obreros" y para muchos norteamericanos los sindicatos eran sinónimos de comunismo, violencia y el derrocamiento revolucionario del gobierno. En respuesta, el fiscal general A. Mitchell Palmer, apodado "el cuáquero luchador", ordenó asaltar los cuarteles generales de varias organizaciones socialistas y comunistas, deteniendo a sus líderes y deportando a muchos a Rusia.

El principio de la década vio numerosas huelgas, violencia organizada e incluso asesinatos. Los anarquistas enviaban bombas a través del correo y los manifestantes del Primero de Mayo eran atacados salvajemente en las calles por bandas de "patriotas". En 1920 los anarquistas de origen extranjero Sacco y Vanzetti fueron detenidos por el robo de un coche blindado y el asesinato de los guardias. Tras larguísimos juicios y apelaciones, gran cantidad de publicidad y protestas nacionales e internacionales, ambos fueron finalmente ejecutados el 22 de agosto de 1927.

CANCIONES DE LOS AÑOS 20

1920: *I'll Be With You in Apple Blossom Time*; *Look for the Silver Lining* de Jerome Kern; *When My Baby Smiles at Me*.

1921: *Sheik of Araby*; *I'm Just Wild About Harry*; *Ain't We Got Fun*.

1922: *Chicago (That Toddlin' Town)*; *Toot, Toot, Tootsie Goodbye*; *Way Down Yonder in New Orleans*; *I Wish I Could Shimmy Like Sister Kate*; *Carolina in the Morning*.

1923: *Yes! We Have No Bananas!*; *Who's Sorry Now?*; *That Old Gang of Mine*; Bessie Smith graba *Downhearted Blues*.

1924: *Indian Love Call*; *Fascinatin' Rhythm* de Gershwin; *It Had To Be You*; *Tea for Two*; *California Here I Come*.

1925: *I'm Sitting On Top of the World*; *Alabamy Bound*; *If You Knew Susie Like I Know Susie*; *Sweet Georgia Brown*; *Yes Sir, That's My Baby*; *Squeeze Me* de Fats Waller.

1926: *Are You Lonesome Tonight*; *Bye, Bye, Blackbird*; *When The Red, Red Robin Comes Bob, Bob, Bobbin' Along*; *Tip Toe Through The Tulips*.

1927: *Lucky Lindy*; *My Blue Heaven*; *Swonderful*; *Side by Side*; *Ain't She Sweet*; *Me and My Shadow*.

1928: *I Can't Give You Anything But Love*; *You're the Cream in My Coffee*; *Makin' Whoopee*; la canción *I Wanna Be Loved by You* acaba dando lugar al personaje *Betty Boop*.

1929: *Puttin' On the Ritz*; *Ain't Misbehavin'*; *Star Dust*; *Singin' in the Rain*; *With a Song in My Heart*; *Those Wedding Bells are Breaking Up that Old Gang of Mine*.

1930: *I Got Rhythm*; *Embraceable You*; *Sunny Side of the Street*.

El Ku Klux Klan

La intolerancia está a la orden del día en todas partes. El Ku Klux Klan reapareció en escena en los EE. UU. en 1915, inspirado por la clásica película de D. W. Griffith *El nacimiento de una nación*. Pequeño al principio, en 1920 da con la idea de vender la pertenencia a la orden, revertiendo parte de la cuota de entrada en quien propuso al nuevo miembro y a quienes están por encima de él, en un clásico esquema piramidal. En 1924 el Klan cuenta con unos 4.500.000 miembros y convoca manifestaciones públicas en Washington D. C. y otras ciudades. Revestidos sus miembros con hábitos blancos y sus identidades ocultas bajo caperuzas, el Klan está en contra de los negros, los judíos y los católicos, y se le acusa de gran cantidad de ataques violentos y asesinatos.

La Prohibición y el gansterismo

Es también una época en la que, en un acto sin precedentes, el país se volvió "seco". Utilizando un estatuto de tiempos de guerra se prohibió beber alcohol acogiéndose a la 18ª enmienda de la Constitución, la primera en la historia que restringía una libertad. Aunque diversos referendos realizados en lugares como Chicago mostraron que la opinión pública se oponía a la ley por un margen de tres a uno, el Congreso ofreció poca oposición cuando se introdujo la medida. Al poco tiempo la enmienda había sido ratificada por las dos terceras partes de los Estados. La ley Volstead, impuesta en verano de 1919, dio fuerza a la Prohibición, permitiendo la detención y enjuiciamiento de aquellos que la violaran.

Pero la Prohibición tuvo poco efecto sobre la gran mayoría de personas que deseaban continuar bebiendo. Los miles de kilómetros de fronteras internacionales de los Estados Unidos son imposibles de guardar y el licor entraba libremente desde Canadá, el Caribe y México, mientras que pequeñas destilerías caseras ilegales aparecían por todo el país. La mayoría de las grandes ciudades, particularmente en el norte y el este, hicieron poco para impedir el flujo de alcohol ilegal puesto que la mayoría de los miembros del gobierno y de la policía preferían o bien ignorar o bien participar activamente en la producción y distribución ilegales. Los *speakeasies*, lugares clandestinos donde supuestamente se podía beber, eran normalmente bien conocidos. El más famoso de Nueva York era sin duda Jack y Charlie's, en el 21 de la calle 52 oeste, conocido en aquella época como "el 21". En 1925, la revista *Variety* estimaba que solamente en Harlem había once clubes nocturnos de clase alta en los que se servía alcohol y por lo menos 500 bares clandestinos de menor calibre.

Suministrar alcohol ilegal a una ciudadanía sedienta era un gran negocio y los Años 20 vieron el auge del gansterismo en Norteamérica. Lo que antes habían sido poco más que pequeños delincuentes dirigiendo tramas de "protección" local, se convirtieron gracias al contrabando de alcohol en enormes negocios que utilizaban sus mal obtenidas ganancias para comprar protección de policías y jueces. En esa época el negocio del tráfico de alcohol se calculaba en 2 millardos de dólares por año, empleando a medio millón de personas. La competencia era brutal y los ajustes de cuentas se esparcían por la nación de ciudad en ciudad, donde diversas pequeñas bandas luchaban por el control de los negocios locales. En Nueva York, Dutch Schultz y Legs Diamond guerreaban contra Myer Lansky y Lucky Luciano, mientras que la Banda Púrpura controlaba Detroit y Cleveland, Filadelfia, Boston y Baltimore caían todas bajo el control de gánsteres bien financiados y cada vez más organizados. Pero el problema más evidente se encontraba en Chicago.

Al Capone

Alphonse Capone llegó a Chicago en 1920. Simple "gorila" en la extremadamente violenta banda neoyorquina de las Cinco Puntas, fue invitado por su viejo amigo Johnny Torrio a trasladarse a Chicago donde pronto demostró ser un buen lugarteniente, formando una alianza con los hermanos Genna, de Sicilia, y estableciendo una tregua con la banda del Lado Norte liderada por el irlandés Dion O'Banion. La tregua fue efímera y en 1925 O'Banion fue asesinado en su floristería por unos pistoleros desconocidos. La guerra estalló inmediatamente cuando Hymie Weiss, que había asumido el mando de la banda de O'Banion, atacó a Johnny Torrio a la puerta de su casa, dándole por muerto. Tres de los seis hermanos Genna murieron en los meses siguientes antes de que Weiss fuera finalmente abatido en plena calle. Capone toma el control tras la retirada de Torrio, cuya moral estaba por los suelos, y las guerras de bandas alcanzan su cenit el día de San Valentín de 1929 cuando siete miembros de la banda del Lado Norte, ahora al mando de George "Bugs" Moran, son ejecutados en un garaje.

El aprecio del público por los gánsteres empieza a desvanecerse al aumentar de intensidad la violencia y causar cada vez más víctimas inocentes. Hacia el final de la década, el gobierno federal empieza a tomar cartas en el asunto enviando a hombres como Eliot Ness a limpiar lugares como Chicago. La Prohibición es por fin abolida en 1933, pero no antes de que el crimen organizado haya conseguido una sólida posición que ya jamás perderá.

Corrupción gubernamental

También en el seno del gobierno había casos abundantes de corrupción. La muerte prematura del presidente Warren G. Harding en 1923 (se rumoreó en su momento que fue envenenado por su mujer, presa de los celos) destapó un caso de apropiación indebida y violación de confianza que se denominó el Escándalo de Teapot Dome*. Sucesivas investigaciones descubrieron también irregularidades en la Oficina de Veteranos, el Departamento de Custodia de Propiedades Extranjeras, y docenas de casos de prevaricación relacionados con la Prohibición. Las investigaciones, audiencias y procesos que de todo ello se derivaron continuarán a lo largo de toda la década.

Distracciones populares

Cuando no leía acerca de los éxitos de los gánsteres o de los políticos corruptos en la prensa amarilla, o se enteraba de los esfuerzos de Clarence Darrow para defender la evolución en Tennessee, la gente se entretenía con los éxitos y los excesos de sus estrellas de cine favoritas, relatados en las páginas de *Variety* y de *True Screen*. El cine era tremendamente popular, particularmente desde la llegada del sonoro en 1927. Las vidas de las celebridades de la pantalla son seguidas al minuto por aficionados de todas partes. Espoleada por la industria de Hollywood, se produce una migración sin precedentes a California y la población de Los Ángeles pasa de 319.000 habitantes en 1910 a más de 1.336.000 a finales de los 20.

** **N. del t.:** región cerca de Casper, Wyoming, designada en 1915 como reserva de petróleo para la Marina.*

LIBROS DE LOS AÑOS 20

1920: Agatha Christie publica su primera novela de Hércules Poirot *El misterioso caso de Styles*, *El hombre del bosque* por Zane Grey, *A este lado del paraíso* por F. Scott Fitzgerald.

1921: *Outline of History* de H. G. Wells, *Calle Mayor* de Sinclair Lewis, *El jinete misterioso* de Zane Grey, *La edad de la inocencia* de Edith Wharton, *The Sheik* de Edith Hull.

1922: *Babbitt* de Sinclair Lewis, *Diet and Health* introduce el cálculo de calorías y es récord de ventas durante cinco años consecutivos, *The Story of Mankind* de Van Loof, *Teatro flotante* de Edna Ferber, *The Outline of Science* por J. Arthur Thomson, *Ulises* de James Joyce.

1923: el libro *Afirmaciones y autosugestión: el autodominio por la palabra hablada* de Emile Coué inicia la moda de higiene mental y la autoayuda. *Etiquette: The Blue Book of Social Usage* de Emily Post.

1924: *La voz de la cañada*, de Zane Grey.

1925: *Doctor Arrowsmith* de Sinclair Lewis, *El gran Gatsby* de F. Scott Fitzgerald, *La señora Dalloway* de Virginia Woolf, *Una tragedia americana* de Theodore Dreiser, Charlie Chan debuta como personaje en la novela de Earl Bigger *La casa sin llaves*.

1926: Agatha Christie llega a la fama con *El asesinato de Rogelio Ackroyd*, *The Story of Philosophy* de Will Durant vende dos millones de ejemplares, Ernest Hemingway escribe *Fiesta* y Anita Loos, *Los caballeros las prefieren rubias*.

1927: Sinclair Lewis publica *El fuego y la palabra*, y Virginia Woolf, *Al faro*.

1928: *Contrapunto* de Aldous Huxley, *El amante de lady Chatterley* de D. H. Lawrence es prohibido a diestro y siniestro, *El puente de San Luis Rey* de Thorton Wilder gana el premio Pulitzer.

1929: aparece la traducción inglesa de *El lobo estepario*, de Herman Hesse, *Fuego otoñal* de Sinclair Lewis, *Adiós a las armas* de Hemingway, Thomas Wolfe escribe *El ángel que nos mira*, Erich María Remarque recuerda la Gran Guerra en *Sin novedad en el frente*, Henry Faulkner escribe *El sonido y la furia*, Dashiell Hammett escribe *La maldición de los Dain* y Robert Ripley *Believe It, or Not!*

PELÍCULAS DE LOS AÑOS 20

1919: Theda Bara, "la vampiresa", es la protagonista de *Salomé*. D. W. Griffith dirige *La culpa ajena*.

1920: Lon Chaney es la estrella de *The Penalty*, Lillian Gish de *Las dos huérfanas*, John Barrymore de *El hombre y la bestia*, Mary Pickford de *El ruiseñor del pueblo*, y Douglas Fairbanks padre de *La marca del zorro*. Los artistas Charlie Chaplin, Mary Pickford, Douglas Fairbanks y el legendario productor y director D. W. Griffith fundan la compañía United Artists.

1921: Rodolfo Valentino se convierte de la noche a la mañana en una sensación con *El caíd* y *Los cuatro jinetes del apocalipsis*. Mack Sennett dirige *A Small Town Idol*, Charlie Chaplin es el protagonista de *El chico* y Douglas Fairbanks el de *Los tres mosqueteros*.

1922: Henry Hull y Carol Dempster son los protagonistas de *One Exciting Night*, Douglas Fairbanks de *Robin de los bosques* y F. W. Murnau dirige en Alemania *Nosferatu el vampiro*. La película del explorador americano Robert Flaherty *Nanuk, el esquimal* es el primer documental de la historia.

1923: Lon Chaney protagoniza *El jorobado de Nôtre Dame*, Cecil B. De Mille produce *Los diez mandamientos*, William S. Hart es la estrella de *Wild Bill Hickock*, el comediante Harold Lloyd seduce al público en *El hombre mosca*, y el director de comedias Mack Sennett produce la astracanada *The Shriek of Araby*.

1924: Harold Lloyd en *El Tenorio tímido*, Buster Keaton en *El navegante*, Douglas Fairbanks en *El ladrón de Bagdad*, y John Ford dirige *El caballo de hierro*.

1925: Lon Chaney aparece en *El fantasma de la ópera*, William S. Hart en *El hijo de la pradera*, Harold Lloyd en *El estudiante novato*, Adolphe Menjou en *Las tristezas de Satán*, Buster Keaton en *Siete ocasiones*, Charlie Chaplin en *La quimera del oro* y Willis O'Brien devuelve la vida a las criaturas prehistóricas en *El mundo perdido*.

1926: Joan Crawford debuta en *El jazz-band del Follies*, Greta Garbo protagoniza *Torrent*, Fritz Lang dirige el clásico *Metrópolis*, John Barrymore es el protagonista de la primera película hablada no musical *Don Juan*, Buster Keaton actúa en *El maquinista de la general*, Francis X. Bushman protagoniza *Ben-Hur*. El funeral de Valentino desata una histeria en Manhattan que deja la capilla funeraria arrasada por los cazadores de recuerdos.

1927: Lon Chaney en *La casa del horror*, Cecil B. de Mille produce *El rey de reyes*, Greta Garbo en *El demonio y la carne* y, con John Gilbert, *Amor*. Al Jolson protagoniza el primer largometraje hablado *El cantor de Jazz*, William Fox introduce los noticiarios y Clara Bow se convierte en la chica *flapper* por antonomasia al protagonizar *Ello*.

1928: Joan Crawford protagoniza *Vírgenes modernas*, Charlie Chaplin *El circo*, Victor McLaglen *Una novia en cada puerto*, Mickey Mouse hace su primera aparición en la cinta de dibujos *Steamboat Willie*, Clara Bow actúa en *Red Hair*, *Tres fines de semana* y *The Fleet's In*, Howard Hughes produce *Hermanos de armas*.

1929: Gary Cooper es el protagonista de *The Virginian*, Greta Garbo hace lo propio en *Orquídeas salvajes*, los hermanos Marx ruedan *Los cuatro cocos*, Ronald Coleman protagoniza *El capitán Drummond*, Douglas Fairbanks *La máscara de hierro*, Lionel Barrymore *The Mysterious Island* y Alfred Hitchcock dirige *La muchacha de Londres*.

1930: Greta Garbo protagoniza la película de Eugene O'Neill *Anna Christie*, los hermanos Marx *El conflicto de los Marx*, Josef Sternberg dirige a Marlene Dietrich en *El ángel azul*, Howard Hughes produce *Los ángeles del infierno*, Walter Huston interpreta a *Abraham Lincoln* mientras que John Barrymore hace lo propio con el capitán Ahab en *La fiera del mal*.

El fonógrafo doméstico crece en popularidad. Aunque aún se mueve por mecanismo de manivela, los modelos de alta calidad, con una reproducción mucho mejor, se venden a 150 $ y más. Las ventas de grabaciones se cuentan ya por millones a mitad de la década mientras la fama y el honor recaen más sobre los autores que sobre los cantantes. Después, al ganar la radio en popularidad, la venta de grabaciones cae en picado.

Deportes

Los acontecimientos deportivos ganan en popularidad y continuamente se construyen estadios capaces de albergar de 50.000 a 70.000 personas o más. Babe Ruth asombra al mundo del béisbol cuando se anota 59 carreras completas en 1921 y 60 en 1927. El futbolista Red Grange deja la universidad para hacerse profesional y antes de que acabe el año es invitado a la Casa Blanca para conocer al presidente. Jack Dempsey es el peso pesado más conocido de la década y se calcula que cuarenta millones de personas siguen por radio su infructuoso intento de recuperar la corona de manos de Tunney en 1927. En el curso de ese combate, que Dempsey perdió a los puntos en una decisión de los jueces muy discutida, hasta cinco radioyentes murieron de ataques al corazón. El golf es un deporte seguido y jugado por millones de personas, mientras que las pistas de tenis (y la moda de este deporte) brotan por todo el país.

El automóvil

El turismo en automóvil es sin duda el pasatiempo que crece con más rapidez. El coche barato de Henry J. Ford y una red de autopistas que crece continuamente proporcionan una nueva libertad a la juventud del país. El norteamericano medio puede ahora cargar su coche y conducir durante una semana o más visitando y haciendo turismo por el país a su antojo, a un coste

DEPORTES DE LOS AÑOS 20

Béisbol: el juez Kenesaw Mountain Landis es nombrado primer comisario de béisbol (1920) a consecuencia del infame escándalo de apuestas de la Serie Mundial. La estrella indiscutible de la época es Babe Ruth, cuyo salario en un momento dado llegó a ser superior al del Presidente de los EE. UU. (en palabras del propio Ruth, "tuvo un año mejor"). Otros favoritos son Ty Cobb, Rogers Hornsby, Branch Rickey, George Sisler y Grover Cleveland Alexander. El béisbol tiene entrenadores tan coloristas como John McGraw, de los *Giants* de Nueva York y Connie Mack, de los *Athletics* de Filadelfia.

Baloncesto: ya existían equipos tan familiares como los *Celtics* de Boston o los *Knickerbockers* de Nueva York, pero pocos recuerdan a los *Rosenblums* de Cleveland. Joseph Lapchick, un pívot, es la estrella del momento. En los Años 20, las cestas aún están cerradas por abajo.

Boxeo: el boxeo profesional crece en popularidad y legitimidad. Jack Dempsey es el campeón del mundo de los pesos pesados durante la primera mitad de la década, pero pierde su título ante Gene Tunney en 1926. En 1927 el periodista deportivo norteamericano Paul Gallico organiza el primer campeonato *amateur* denominado Guantes de Oro.

Fútbol americano: los campeonatos universitarios tienen más audiencia que los profesionales, pero todo cambia cuando la estrella universitaria Red Grange abandona los estudios en su último año para fichar primero por los *Bears* de Chicago y luego por los *Giants* de Nueva York. Entrenadores muy conocidos son Knute Rocke, de Notre Dame; Pop Warner, quien en 1924 deja la Universidad de Pennsylvania para dirigir el equipo de la Universidad de California en Stanford; o John Heisman, de Pennsylvania y luego de Rice.

Golf: Walter Hagen, Gene Sarazen y Chick Evans son los golfistas profesionales más conocidos de la década, pero un joven y prometedor Bobby Jones empieza a despuntar.

Polo: el antiguo as de la aviación Tommy Hitchcock hijo domina los campos de polo y se le considera el mejor jugador de todos los tiempos.

Tenis: la celebridad más popular del tenis es Bill Tilden, pero el francés Jacques Brugnon acapara la Copa Davis desde 1927 hasta 1932.

mucho menor que mediante los hoteles y el viaje en tren. Surge una nueva industria ligada a las autopistas: talleres, surtidores de gasolina, cafeterías, quioscos de comida y campamentos para automóviles se crean de la noche a la mañana para satisfacer las demandas de una nueva generación de automovilistas, lo cual cambiará para siempre el rostro de los Estados Unidos. Las tiendas y el equipo de camping permiten a los turistas dormir junto a la carretera evitando el gasto en hoteles y restaurantes. A final de la década casi 15 millones de vehículos por año visitarán los diversos parques naturales y bosques. Centrada en Detroit, la floreciente industria del automóvil hará aparecer una nueva hornada de millonarios.

DINERO

El dinero de los Años 20 guarda varias diferencias notables con el actual. Los billetes son más grandes, aproximadamente 1,25 cm más largos y más anchos y existen de 1, 2, 5, 10, 20, 50, 100, 500, 1.000, 5.000 y 10.000 $. Muchos eran en realidad certificados de depósito en oro y plata y no meros billetes de la Reserva Federal.

Las monedas incluyen la de cobre de 1 centavo (*penny*) con la cara de Lincoln, la de níquel y cobre de 5 centavos (*nickel*) con un búfalo, la serie Liberty de plata de 10 centavos (*dime*), 25 centavos (*quarter*), ½ dólar y 1 dólar. Las monedas de oro en circulación eran: el ¼ de águila, la ½ águila, el águila y la doble águila, que valían 2,50 $, 5 $, 10 $ y 20 $ respectivamente.

Octubre de 1929

El fin del sueño tuvo lugar en octubre de 1929, con el *crack* de la Bolsa. Muchos predijeron una recuperación inmediata, pero pronto se demostró que estaban equivocados. Gran cantidad de millonarios lo perdieron todo y algunos se suicidaron, incapaces de hacer frente a una vida repentinamente más dura. Millones de obreros fueron despedidos y el descontento se esparció entre aquellos que aún tenían empleo. La depresión económica era de características mundiales e incluso Charles Lindbergh, el "águila solitaria", héroe en todo el mundo, perdió a su hijo pequeño, que fue secuestrado y asesinado. De alguna manera ello significó el final de una era.

El vestir en los Años 20

Aunque hay multitud de modas en el vestir, que van desde los abrigos de piel de tejón a los pantalones acampanados, pasando por los vestidos de *flapper*, la mayoría de los norteamericanos visten de forma más conservadora. Las reuniones de negocios y otras ocasiones profesionales no permiten llevar pantalones de pata de elefante de 60 cm de diámetro. Esos son para los jóvenes, no para los profesionales.

Si bien la moda es mucho más relajada que en tiempos anteriores, todavía se observan las formalidades. Ambos sexos llevan sombrero y guantes cuando salen de casa para ir a comprar o a la iglesia. Se llevan pañuelos de tela y las camisas están planchadas y almidonadas. Solo los obreros y los vaqueros llevan tejanos. Todas las personas bien educadas conocen las reglas del vestir y a la vez que la clase media aumenta su poder de compra es cada vez más difícil distinguir las clases simplemente por la ropa.

Moda masculina

El cambio más significativo en la ropa de hombre tuvo lugar alrededor del cambio de siglo, cuando se adoptó el moderno traje como indumentaria estándar para los profesionales. Un hombre adecuadamente vestido lleva traje oscuro, camisa blanca, corbata, zapatos oscuros y calcetines. Los pantalones se aguantan mediante tirantes y las puntas del cuello de la camisa mediante alfileres. Los bastones de paseo aún no son *rara avis* y un auténtico caballero siempre lleva sombrero y guantes. El atuendo para la tarde puede ser informal: un esmoquin con camisa sin almidonar y fajín o chaleco de piqué de algodón, o enteramente formal con camisa almidonada y chaleco.

Inspirado en el creciente interés de los deportes, el estilo masculino de los Años 20 no es muy ajustado, lo que proporciona facilidad de movimientos. Las camisetas y los calzoncillos reemplazan rápidamente a la antigua ropa interior de una pieza y los relojes de pulsera son ahora más comunes que los de bolsillo con cadena. El cabello corto y el rostro afeitado son la norma e incluso un pequeño bigote es digno de mención.

Las camisas de caballero todavía tienen cuello y puños desmontables, aunque los cuellos son blandos comparados con sus tiesos antecesores. Hasta bien entrada la siguiente década, con el advenimiento del rayón, los cuellos y los puños tendrán que ser reemplazados periódicamente.

Esta década ve la introducción de colores y tejidos más claros en la ropa de hombre y la moda de climas cálidos se hace popular: la chaqueta de esmoquin blanca de lino, los pantalones blancos de franela, los sombreros de jipijapa o los *canotiers* son ahora perfectamente aceptables en muchas ocasiones.

Abrigos y sombreros

Los abrigos se llevan largos y sueltos. El popular abrigo de tejón, introducido para asistir a los partidos de fútbol en invierno, es más tarde reemplazado por abrigos de pelo de camello menos voluminosos.

Un sombrero de fieltro o un bombín se llevan con el traje; una gorra basta para asistir a los acontecimientos deportivos. Para los trajes de etiqueta sigue siendo obligatorio el sombrero de copa.

Moda femenina

La ropa de mujer es la que ha experimentado los cambios más dramáticos. El sujetador ha reemplazado al corsé y la silueta natural se ha puesto de moda. Los vestidos de cintura larga con falda corta y el pelo aún más corto están en dramático contraste con las décadas anteriores, en las que las mujeres debían mantenerse tiesas, con el cabello largo y altísimos peinados, cuellos rígidos, cinturas apretadas, faldas a escasos centímetros del suelo y los tobillos protegidos por botas. La mujer de hoy se mueve a un paso demasiado rápido como para dejar que su ropa le haga ir más lenta.

La Guerra Mundial proporcionó a muchas mujeres la oportunidad de trabajar fuera del hogar por vez primera y descubrió rápidamente que los cuellos altos, las mangas largas y los corsés eran un impedimento, y que el pelo largo que podía introducirse en la maquinaria, un peligro. Tras la guerra muchas mujeres volvieron a casa, pero pocas volvieron al corsé.

Estilos actuales

La mayor revolución tiene lugar en la ropa interior. El corsé es reemplazado por sujetadores y braguitas, o bien una camisola y una faja-braga de *crêpe de chine* o seda. Si bien al principio se trata de tejidos sencillos y sin adornos, pronto se verán realzados por puntillas, bordados, etcétera. Cuando se requiere, se lleva una combinación del mismo material. Un informe periodístico afirma que una mujer trabajadora típica se gasta casi el 40% de sus ingresos en ropa interior.

La silueta actualmente de moda tiene un aire ligero y una cintura larga. A través de la década, la falda primero subirá hasta la rodilla, después bajará hasta el tobillo y después volverá a la rodilla. Hacia 1930 se establece la longitud hacia la media pantorrilla, y permanecerá como medida favorita para diario. Las faldas más cortas son particularmente populares entre las *flappers*, aunque gran parte de la sociedad las ve poco menos que escandalosas. Mujeres de toda condición han adoptado nuevas libertades: fumar y beber en público, brazos y antebrazos descubiertos después del atardecer y pelo corto.

El pelo corto y los peinados a lo chico hacen furor. Se introducen los pasadores para evitar que el flequillo caiga sobre los ojos o para conseguir que esté en la posición deseada. Para las que quieren llevar el pelo largo, el estilo más formular es el moño. El maquillaje, previamente denostado por todos excepto las prostitutas y las actrices, es ahora popular entre las damas de todas las clases sociales.

Sombreros y accesorios

De los diversos tipos de sombreros populares, el de fieltro, ajustado y sin decorar, que cubre toda la cabeza, es el diseño emblemático de la época. Introducido por el diseñador francés Reboux, su popularidad rápidamente eclipsa a la boina, al chapeo y al sombrero de tres picos.

Para llevar las cajas de cosméticos y los cigarrillos hace falta un bolso más grande y se añade al conjunto de diario, compuesto por vestido, abrigo, sombrero y guantes. Los zapatos bajos han reemplazado a las botas y existe una gran variedad de tiras, hebillas y tacones.

Trajes de noche

La ropa de día suele ser oscura y apagada, pero los estilos nocturnos brillan. No solo las faldas saltan hasta la rodilla, sino que los escotes se desploman por delante y por detrás, y los brazos quedan desnudos. Las colas que arrancan del muslo o cualquier otro ornamento son comunes. Las faldas a menudo acaban en la rodilla por delante, mientras que por detrás pueden llegar hasta el suelo. Los colores de noche ofrecen una gran variedad

LOS ESCENARIOS DE BROADWAY EN LOS AÑOS 20

1920: las Ziegfield Follies presentan a Fanny Brice en *Rose of Washington Square*.

1921: abre el restaurante Sardi en el distrito teatral de Manhattan. Fanny Brice triunfa, al igual que el año anterior, esta vez con *Second Hand Rose*.

1922: Sam Harris produce *Rain*.

1923: Josephine Baker es la protagonista de *Shuffle Along*, una revista musical de Harlem transportada a Broadway. David Belasco produce *Laugh, Clown, Laugh*.

1924: *The Vortex*, de Noel Coward, los hermanos Marx aparecen en *I'll say She Is*, el actor negro Paul Robeson interpreta la obra de Eugene O'Neill *Emperor Jones*, Josephine Baker aparece en *Chocolate Dandies* y después deja Norteamérica para irse a París.

1925: Noel Coward escribe *Hay Fever*, Sam Harris produce *The Jazz Singer*, que interpreta George Hessel, los hermanos Marx protagonizan *The Cocoanuts*.

1926: Mae West escandaliza con *Sex*, David Belasco produce *Lu Lu Belle*.

1927: *Showboat* empieza su asombrosa carrera de 500 representaciones. Broadway alcanza el cenit con 268 estrenos esta temporada.

1928: el periodista Ben Hecht da en la diana con *The Front Page*, los hermanos Marx protagonizan *Animal Crackers*, Mae West aparece en *Diamond Lil* y Bert Lahr en *Hold Everything*.

1929: Noel Coward escribe el musical *Bittersweet*, Billie Burke aparece en *Happy Husbands*.

1930: Ethel Merman es la protagonista de *Girl Crazy* de Gershwin y Fanny Brice de *Sweet and Low*.

de rosas, rojos, amarillos, naranjas y púrpuras, y se introduce el conjunto totalmente blanco. A principios de la década, los terciopelos, el crepé y las puntillas son comunes, con nuevos tejidos sintéticos (esencialmente terciopelo) haciéndose populares más tarde. Los favoritos en cuanto a ornamentos son los flecos, las borlas o la pedrería bordada. Por la noche es popular el collar de perlas largo, junto con turbantes de oro o plata.

Ropa deportiva

"Facilidad de movimientos", "vestimenta informal para el ritmo rápido de la vida moderna" y "conjunto deportivo" son frases que proceden de las páginas de las revistas de moda. La creciente popularidad de los deportes ha contribuido a muchas innovaciones en el vestir. Aparte de la sustitución de la ropa interior de cuerpo entero por las camisetas sin mangas y los calzoncillos, el cinturón de cuero (menos restrictivo) gana en popularidad a los tirantes, y para ir en bicicleta o jugar al golf se prefieren las gorras. En casa, el batín es cómodo y permite expresar el gusto masculino por los tejidos de vivos colores. También son aceptables las telas de rayas brillantes y los jerseys en la playa o la piscina. Aparecen el jersey de cuello en pico y el polo de algodón, fabricados por Danton y LaCoste. Los pantalones cortos se hacen tan populares entre los jóvenes que se consideran de moda incluso para quienes tienen bien entrada la treintena.

Para ellas, los jerseys sin mangas son aceptables para el tenis y el golf, los bombachos para montar a caballo, y los pantalones de esquí para pasear por la nieve. Un collar corto de perlas adorna en cualquier momento del día. Los pijamas de tarde son populares entre las clases altas y consisten en una túnica que se lleva sobre unos pantalones sueltos, con bandas de color contrastado en los bordes. Un color típico sería un pijama verde claro con bordes púrpura. Las películas de Hollywood de los años 30 han hecho famosa esta vestimenta. La playa es el único lugar en el que la mujer muestra más epidermis que en las veladas. El traje de baño de una sola pieza está reemplazando rápidamente al armatoste de principios de siglo.

CALZADOS OLSEN

EL CALZADO QUE LE CONDUCIRÁ AL ÉXITO

ZAPATILLAS PARA JUGAR AL FÚTBOL

$2,48 No. 8M2323

Fantástica zapatilla hecha a mano, con un fino acabado en piel negra de canguro que garantiza la rigidez de la bota ante la humedad. Tratadas con resina natural de roble para aumentar la seguridad del calzado. Sin duda, la mejor y más práctica bota para jugar al fútbol.

Disponibilidad de números grandes y medianos, tallas: 39-45.

Precio por par **$2,48**

CALIDAD PATENTADA

Calzados Olsen, Co. **Avenida Birdman, 147 - Minnesota**

Cronología de los Años 20

Los acontecimientos de la década año a año, empezando por el Armisticio en 1918 y acabando por el descubrimiento de Plutón en 1930.

1918: **11 de noviembre**, se firma el Armisticio. Fin de la Gran Guerra.

1919: se aprueba la ley Volstead, que permite la puesta en práctica legal de la enmienda de la Prohibición. El dirigible ZR-3 (más tarde rebautizado como R-34 Los Ángeles) realiza la primera travesía transatlántica de Inglaterra a Long Island, con el famoso piloto de dirigibles alemán Hugo Eckener a los mandos. El jugador de Nueva York Arnold Rothstein amaña la Serie Mundial de béisbol, pagando a miembros de los *Red Sox* de Chicago para que pierdan el campeonato. A finales de año hay entre uno y dos millones de trabajadores norteamericanos en huelga. Redadas gubernamentales, organizadas por J. Edgar Hoover (que entonces tan solo contaba 24 años), permiten detener a centenares de sospechosos de ser comunistas; muchos son deportados a Rusia. Disturbios raciales veraniegos azotan Chicago tras aparecer ahogado un joven negro que se aventuró en "la playa de los blancos". **28 de abril**, se descubre la primera de una serie de cartas bomba. Enviadas a funcionarios del gobierno o industriales, son la chispa que desencadena los primeros disturbios de posguerra contra los rojos. **26 de junio**, aparece el primer diario amarillo de Norteamérica, el *Daily News* de Nueva York. Algo más tarde se lanza la revista *True Stories*, que apunta al naciente mercado de revistas de sexo y escándalos. **1 de julio**, entra en vigor la ley de Prohibición de tiempos de guerra. **9 de septiembre**, la huelga de la policía de Boston tiene como resultado graves disturbios y es seguida por huelgas nacionales del acero y del carbón. **19 de noviembre**, el Congreso rechaza la Liga de Naciones propuesta por Wilson.

1920: Babe Ruth arranca el título de mejor bateador de manos de Ty Cobb. El Ku Klux Klan, reconstituido en 1915, empieza a vender carnets de miembro, creciendo enormemente. *Man o' War* es el caballo de carreras del año y probablemente de la década. Se introducen las barras de helado Eskimo Pie. Tras el escándalo de apuestas de la Serie Mundial, el juez Kenesaw Mountain Landis es nombrado primer comisario de béisbol. Sacco y Vanzetti son acusados de robar un coche blindado y asesinar a los guardias. **8 de agosto**, sufragio femenino. **16 de septiembre**, una bomba estalla en Wall Street matando a 40 personas. **3 de noviembre**, la emisora KDKR de Pittsburgh retransmite en directo los resultados de las elecciones presidenciales Harding-Cox: Harding derrota a Cox y toma posesión del cargo la primavera siguiente.

1921: primer concurso de belleza en traje de baño para la elección de miss Estados Unidos en Atlantic City, Nueva Jersey. Lionel vende su tren eléctrico número un millón. Los blancos "descubren" Harlem y el Cotton Club. Abre el restaurante Sardi en el distrito teatral de Nueva York. Jack Dempsey derrota al francés Carpentier y retiene el título mundial de los pesos pesados. La carrera de la estrella del cine Fatty Arbuckle se arruina debido al escándalo de la muerte de una joven actriz en el hotel St. Francis de San Francisco. **2 de julio**, se firma un tratado de paz con Alemania.

1922: las ventas de aparatos de radio llegan a 60 millones de dólares. Los tesoros de la tumba de Tutankhamon son revelados al mundo, lo que despierta un interés en el arte y el estilo egipcios que durará el resto de la década. **23 de febrero**, el presidente Harding se hace instalar una radio en su despacho. **16 de septiembre**, el caso de homicidio Halls-Mill, en que se hallan implicados un pastor protestante y la directora del coro de su parroquia, una mujer casada, es llamado "el crimen de la década" por la prensa amarilla. **Septiembre**, se importan juegos de Mah-Jong a millares; algunos cuestan hasta 500 $.

1923: la locura del charlestón, condenado por muchos como inmoral, barre el país. Hace su aparición la revista de H. L. Mencken *American Mercury* hacia finales de año. Se popularizan los maratones de danza, seguidos por los de mecedora y los de oratoria, llamados "derbis de nombres y verbos". **2 de agosto**, Harding muere en su despacho y el vicepresidente Calvin Coolidge se hace cargo de la presidencia.

1924: Simon & Schuster publican su primer libro de crucigramas, desatando una locura nacional. Los jerseys de cuello de cisne son popularizados por el escritor Noel Coward. La obra de Gershwin *Rapsodia en azul* se estrena en el teatro Aeolian de Nueva York con división de opiniones. El número de afiliados al Ku Klux Klan llega a un máximo estimado en 4 millones y medio. Los jóvenes Leopold y Loeb, acusados de asesinar brutalmente a Bobby Franks, de catorce años, son defendidos por Clarence Darrow. La revista *Time* felicita a Leo Baekeland, el inventor de la baquelita, y citando las recientes invenciones del celofán, el vinilo y otros productos, lleva por título "La era del plástico". Alvin "Naufragio" Kelly inicia una locura consistente en sentarse en lo alto de los postes. Clarence Birdseye funda General Seafoods y perfecciona su proceso de congelación ultrarrápida. Se funda la International Business Machines (IBM).

1925: tiene lugar el Juicio a los Monos de Scopes en Dayton, Tennessee, donde Clarence Darrow y el evolucionismo se enfrentan a William Jennings Bryan y el creacionismo. Darrow pierde el caso, pero su alegato constituye una victoria para la ciencia y la evolución. Un exhausto Bryan muere pocos días después. La tragedia de Floyd Collins, un habitante de Kentucky atrapado en una cueva, es seguida cuidadosamente por millones de lectores de periódico y radioyentes del país. Uno de los primeros casos de interés de los medios de comunicación social, el infortunado Collins muere al 18º día. El dirigible de la Marina *Shenandoah* se estrella, pereciendo todos sus tripulantes. Llega a su punto máximo el *boom* de los terrenos en Florida. El golf es ya una industria que mueve quinientos millones de dólares al año. Red Grange abandona la universidad en su último año para jugar al fútbol como profesional, primero con los *Bears* de Chicago y luego con los *Giants* de Nueva York. Gene Tunney derrota a Jack Dempsey en Filadelfia.

1926: Western Air Service (después TWA) empieza sus servicios regulares de pasaje. Hollywood llega a su punto álgido, produciendo más de 750 películas ese año. Rodolfo Valentino muere de una perforación de apéndice; su funeral en Nueva York casi desata un disturbio que deja la capilla funeraria arrasada por los buscadores de recuerdos. Se introduce el *bridge* en Norteamérica y es un éxito inmediato. Richard Byrd sobrevuela el Polo Norte. La evangelista de California Aimee Semple McPherson "desaparece" de una playa causando una sensación antes de reaparecer milagrosamente algunos días más tarde. Un huracán gigantesco arrasa la Costa de Oro de Florida matando a 400 personas y acabando con el *boom* de los terrenos. Hymie Weiss dirige un convoy de diez vehículos que se pasean por delante del cuartel general de Al Capone en el hotel Hawthorne, rociando el edificio con más de 1.000 balas de armas automáticas a plena luz del día; Capone resulta ileso.

1927: Charles Lindbergh cruza el Atlántico en solitario hasta Francia, volviendo a casa como héroe nacional e internacional. La película hablada de Al Jolson *El cantor de jazz* recauda 3,5 millones de dólares en taquilla, reconfigurando por sí sola la industria cinematográfica de Hollywood. Las grabaciones gramofónicas se venden ahora por millones. Los teatros de Nueva York llegan a su punto máximo con 268 estrenos cubiertos por veinticuatro periódicos diarios. En agosto, Sacco y Vanzetti se sientan por fin en la silla eléctrica. Se lanza el modelo A de Ford, que reemplaza al viejo modelo T. Babe Ruth consigue sesenta carreras completas. Jack Dempsey pierde su intento de recuperar el título, cayendo ante Gene Tunney en Chicago mientras se calcula que 40 millones de personas siguen el combate por radio. Aimee Semple McPherson funda la Iglesia del Evangelio Cuadrangular cerca de los Ángeles. David Sarnoff crea la NBC (National Broadcasting Corporation).

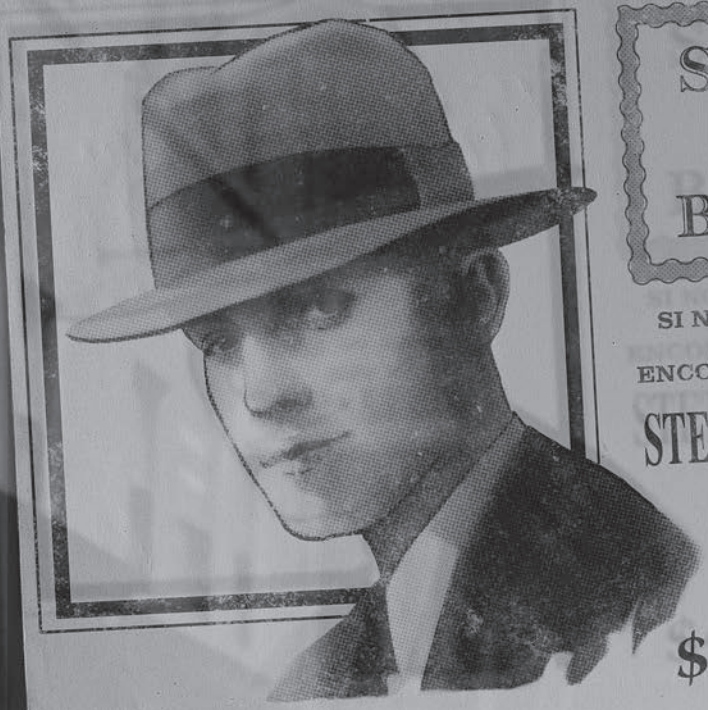
1928: Mickey Mouse hace su debut. Sir Alexander Fleming descubre la penicilina. La NBC experimenta con las primeras transmisiones de televisión. Johannes Geiger inventa el contador Geiger. La largamente anunciada carrera transcontinental a pie, llamada por unos el "derbi de Bunion", se inicia a tiempo pero demuestra ser un fracaso promocional y financiero. Lynn Willis celebra su vigésimo primer cumpleaños con una fiesta salvaje de charlestón que dura toda la noche en Oregón. **3 de marzo**, la Bolsa empieza a subir, iniciando lo que se llamó su fase sensacional. **18 de junio**, el explorador polar Roald Amundsen muere en un accidente de avión en el Ártico mientras intentaba localizar el desaparecido dirigible *Italia*. **Noviembre**, Herbert Hoover es elegido presidente.

1929: Transcontinental Air Transport, "la línea de Lindbergh", empieza a ofrecer vuelos de costa a costa. Hugo Eckener pilota un dirigible alrededor del mundo. **14 de febrero**, la matanza del día de San Valentín en un almacén de Chicago elimina a los últimos rivales de Al Capone. Popeye hace su primera aparición en la tira cómica *Thimble Theater.* Las ventas de aparatos de radio sobrepasan los 850 millones de dólares. **20 de octubre**, se derrumba la Bolsa.

1930: se contrata a la primera azafata para atender a los pasajeros del vuelo entre Chicago y San Francisco. El astrónomo Clyde Tombaugh descubre Plutón.

YA ERA TARDE cuando íbamos de camino a su apartamento. Sin previo aviso, mi apuesto acompañante cayó fulminado al suelo, tal vez por culpa del alcohol, tal vez no... No lo sé… Aunque si hubiera de jurarlo, diría que la causa del desvanecimiento fue la fría presencia del portero que, con su cara pálida y embotada, custodiaba la pensión situada delante de su apartamento.

II. Cómo convertirse en investigador



SOMBREROS
DE ALA ANCHA
a la moda de
BOND STREET

SI NO QUIERE UN SIMPLE SOMBRERO, EL SOMBRERO CORRECTO LO ENCONTRARÁ EN LAS MEJORES MARCAS

STETSON, SCHOBLE, MALLORY
BORSALINO Y H. & M.

DESDE

$4.00 hasta $20.00

ALGUNOS de nuestros mejores clientes nos dicen que acuden a nosotros porque nos tomamos el tiempo necesario para considerar la forma y tamaño del sombrero perfecto para ellos. Trabajamos además con la gama más amplia de modelos para proporcionar a cada hombre el más favorable en relación a su aspecto personal. Nuestro buen gusto en esta selección es sólo comparable con la calidad de los sombreros que le ofrecemos.

93N6340 — Gris claro con banda negra.
93N6342 — Color arena con banda contrastada.
93N6343 — Negro.
93N6344 — Verde grisáceo con banda verde oscuro.
93N6345 — Gris oscuro con banda gris.

Consígalos aquí,
quedará gratamente satisfecho.

Hutchinson & Mitchell Co.

MAIN ST., Nº 404

AVDA. PRESTON, Nº 914

Interpretar a un investigador

La vida de un investigador. Profesión y finanzas, amigos y familia, protegidos, retiro, bibliotecas y colecciones, cómo hacer testamento.

Muy a menudo empieza con una llamada de teléfono por la noche, una carta de un amigo que pide ayuda o un misterioso extraño que llama a la puerta. Inocentes, curiosos, usualmente queriendo ayudar a alguien que lo necesite, los investigadores en ciernes emprenderán acciones que cambiarán para siempre su vida diaria, su profesión, sus amigos y su familia. Arriesgando su vida, su salud y su integridad mental, los investigadores son atraídos a explorar el lado más oscuro de la existencia por una curiosidad insaciable, y a aprender ciertos secretos a los que la humanidad nunca debió tener acceso.

A continuación se proporciona una variedad de informaciones generales sobre los investigadores. Describe cómo su trabajo puede afectar a la vida normal de un investigador, cómo los investigadores pueden atraer a otros a su extraño mundo y cómo podrían finalmente escapar del mundo de los Mitos.

Profesión y finanzas

Una vez enmarañada en los misterios de los Mitos, la vida normal de un investigador comienza a desmoronarse. Entre las primeras cosas en caer se encuentran la profesión, negocio o carrera del investigador. Si un empleado comienza a realizar viajes frecuentes e improvisados fuera de la ciudad, acabará siendo despedido. Un investigador que tenga su propio negocio podría dejarlo en manos de un socio de confianza o un empleado fiel, pero a menos que el investigador esté totalmente seguro del carácter de esa persona corre un gran riesgo si no atiende a sus propios intereses.

Los diletantes son los que se encuentran en la mejor posición. Apoyados en su propio dinero, estos hijos de papá son amos de su tiempo y sus finanzas pueden exceder en gran medida los ahorros de incluso el más "agarrado" y trabajador de los investigadores que dependen de un sueldo. Si un investigador no es de por sí diletante, tal vez encuentre ventajoso asociarse con uno.

De lo contrario, una vez el investigador haya agotado sus ahorros y quizá convertido en dinero contante y sonante sus propiedades y terrenos, puede encontrarse necesitado de un préstamo. Los bancos prestan dinero fácilmente a los nuevos negocios, después de todo estamos en una época de inversiones y nuevos proyectos empresariales. Si se plantea en los términos adecuados, el banco puede respaldar la tienda de antigüedades o el laboratorio de química de un investigador.

También puede uno ponerse en contacto con inversores privados. En los Años 20 abundan los filántropos. Muchas familias han acumulado grandes fortunas y están listas para gastárselas en bibliotecas, museos, investigaciones científicas y expediciones arqueológicas y antropológicas. Incluso los pueblos pequeños a menudo tienen uno o dos individuos ricos que podrían estar interesados en respaldar una pequeña aventura por la fama y los retornos que podría proporcionarles. La capacidad y experiencia profesionales y buenas puntuaciones en Crédito y Persuasión son aquí cruciales.

Como último recurso antes de ir a la casa de empeños, los amigos y la familia de un investigador pueden ser adecuadamente "sableados" para prestarle lo suficiente con que comprar información, un arma o un billete para salir de la ciudad por el método más rápido posible.

Amigos y familia

Aquellos que se encuentran más cerca del investigador pueden sufrir debido al nuevo y quizá misterioso estilo de vida de esta persona. Asociarse con individuos turbios, tener problemas con las autoridades o pasar algún tiempo en la cárcel o en instituciones mentales a menudo alejan a todos los miembros de la familia excepto los más leales. Después de todo, la mayoría de la gente no quiere que se las relacione con un chiflado.

Además, los investigadores mismos, después de meterse en más líos de los que hubieran podido imaginar, pueden separarse voluntariamente de su familia y sus amigos, posiblemente temerosos de represalias por parte de alguno u otro grupo que se haya ofendido a causa de las acciones del investigador.

Sin embargo, los amigos más leales y los miembros de la familia próxima se suelen quedar junto a los investigadores. No queriendo prescindir de un viejo amigo, un tío favorito o un primo cercano, a menudo son atraídos ellos mismos a la aventura de los investigadores y con el tiempo acaban convirtiéndose en firmes asociados.

Protegidos

Hay protegidos de todo tipo. Puede tratarse de un sobrino favorito, un antiguo alumno, un viejo socio o incluso un detective que en algún momento detuviera al investigador. Lo importante acerca de un protegido es que se trata de un amigo leal.

A menudo el primer contacto con un protegido tiene lugar cuando un investigador necesita una cierta habilidad o experiencia que no poseen ni él ni ninguno de sus asociados actuales. Podría tratarse de una habilidad mecánica específica, como por ejemplo Pilotar aeronave; una habilidad de conocimiento profundo como Astronomía o Geología; o hablar con fluidez un idioma extranjero que permite al protegido descifrar un tomo o actuar como intérprete en algún viaje. Pero una vez atraídos a los misterios que el investigador ya conoce, los protegidos a menudo se convierten ellos mismos en investigadores.

Los protegidos también son valiosos puesto que a menudo (por lo menos al principio) suelen estar dispuestos a correr riesgos que el investigador no quiere correr. Sin embargo, un par de sustos les suelen inspirar una buena dosis de respeto y de precaución para el futuro. Los protegidos pueden ser "cultivados" para que adopten las líneas de investigación en curso una vez que el investigador no se sienta ya capacitado para proseguir activamente sus aventuras y desee retirarse.

Retiro

Los costes de las aventuras para la salud física y mental de un investigador son enormes. Muchos no llegan vivos al retiro, pero los que lo hacen son aquellos suficientemente inteligentes como para saber cuándo hay que abandonar. Aunque el cuerpo se cura, la exposición continuada a visiones perturbadoras y conocimientos prohibidos que por lo general se obtienen en el curso de las aventuras causan estragos a menudo permanentes en la salud mental del investigador. En lugar de continuar arriesgándose a la locura irrevocable, muchos investigadores prefieren retirarse de las aventuras en su fase activa y continuar como consultores para otros investigadores más activos. Aunque a veces se encuentren a miles de kilómetros de donde tienen lugar los hechos, los investigadores retirados están a disposición de los activos mediante el teléfono o el telégrafo, pudiéndoseles hacer preguntas o encargárseles investigar temas específicos. En situaciones auténticamente críticas, el investigador experimentado puede salir de su retiro para realizar una función importante en una investigación.

A la hora del retiro, la mayoría de los investigadores han adquirido un buen bagaje de conocimientos, suplementado por una pequeña biblioteca de libros importantes y posiblemente una colección de artefactos útiles. Estos libros pueden tener una gran variedad de usos.

Bibliotecas y colecciones

En el curso de su carrera la mayoría de los investigadores llegará a poseer por lo menos algunos libros de conocimiento esotérico y posiblemente algunos artefactos o recuerdos de sus diversas aventuras. En beneficio de los investigadores nuevos, los que acaban de superar el nivel de protegidos, sería bueno que no leyeran dichos libros si es posible. El investigador retirado estará ya familiarizado con la información que se encuentra en cierto libro y podría ser mucho más útil que fuera él quien se encargara de releerlo. Como sabemos, la relectura de un tomo no cuesta pérdidas de Cordura adicionales, pero un investigador nuevo que desee leer el libro por primera vez tendrá que pagar los costes habituales.

Además, una colección de tomos o artefactos puede algún día venir bien para conseguir dinero rápidamente. La mayoría de estos libros son raros y muchos son valiosos. Vender una pequeña colección de tomos antiguos podría fácilmente proporcionar a un investigador fondos para un par de años. Tales colecciones también son útiles para ser donadas a museos o bibliotecas. Un investigador que se encuentre redactando su testamento podría considerar esta última opción.

Cómo hacer testamento

Antes de implicarse hasta las últimas consecuencias, todos los investigadores deberían pensar seriamente en hacer testamento. Aunque cualquiera puede redactar su propio testamento, es mejor que lo haga un abogado, puesto que si después hay disputas pueden alargarse años, absorbiendo gradualmente todo el valor del legado mientras que los diversos herederos pleitean por las condiciones. Una ayuda profesional permite evitar tales problemas: hacerse redactar un testamento sencillo puede costar entre 10 y 20 $.

El investigador puede legar dinero en metálico y propiedades a familiares y amigos próximos. Si se trata de grandes cantidades de dinero, se pueden establecer fideicomisos, especialmente en el caso de menores. Los investigadores que quieran una pequeña parcela de inmortalidad podrían donar parte de sus bibliotecas o colecciones a una institución pública, ya que los donantes suelen ser mencionados en toda la propaganda institucional referida a dichos objetos.

Cuando se prepara un testamento, hay que considerar también las futuras necesidades de los protegidos del investigador. Este puede querer dejarles dinero, bibliotecas y archivos para apoyar sus futuras investigaciones. Con suficiente dinero, el testamento del investigador puede incluso permitir que se cree una fundación a su nombre, garantizándole cierta medida de inmortalidad.

Conferencia sobre

las

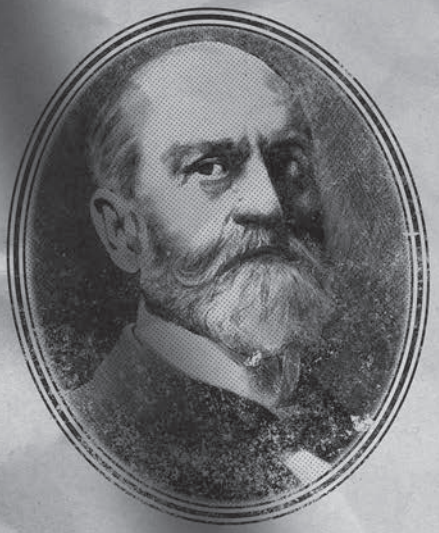
ENFERMEDADES MENTALES

y los diferentes

TIPOS DE TRASTORNOS

SÍNTOMAS, POR QUÉ SE PRODUCEN,
SU DIAGNÓSTICO Y TRATAMIENTO

por



Dr. Terence Freygan

ESPECIALISTA EN PSIQUIATRÍA

MIÉRCOLES 26 ENERO - 10 A.M.

HOSPITAL CLÍNICO UNIVERSITARIO DE SANTA MARÍA
ARKHAM • MASSACHUSETTS

Ocupaciones de los Años 20

Agentes del orden, artistas, aventureros, clérigos, criminales, deportistas, eruditos, especialistas en salud mental, hombres de negocios, juristas, militares, obreros, periodistas, políticos, profesionales de la salud y otras varias.

Escoger la ocupación de un personaje es probablemente la elección más importante que hace un jugador. La ocupación del investigador tiene un reflejo directo en las habilidades que puede tener, sus ingresos, su estatus en la comunidad y sus posibles capacidades especiales. Aunque las siguientes listas puedan parecer a veces excesivas, no hay que olvidar que un jugador que busque rápidamente un personaje de repuesto en medio de una aventura puede ver limitadas sus posibilidades de elección. Los guardianes también pueden inspirarse en estas muestras. Además de descripciones breves de cada ocupación, se proporcionan las informaciones pertinentes como ingresos, contactos y conexiones, habilidades y a veces notas especiales.

Ingresos

Más que intentar dar cifras concretas, los ingresos por ocupación se dan como un nivel general, indicativo del tipo de estilo de vida que un investigador podría permitirse. Estos niveles se consideran típicos y por supuesto pueden imaginarse cualquier tipo de situaciones atípicas, pudiendo aumentar o disminuir los ingresos mediante acuerdo entre el guardián y el jugador. Los ingresos pueden verse afectados posteriormente por aumentos, ascensos o despidos.

- **Pobre (entre 0 y 250 $ al año):** este nivel de ingresos está bastante por debajo de la línea de pobreza y es típico de vagabundos, indigentes y mendigos. A menos que el personaje viva en casa de su familia, duerme en callejones y come de caridad o de lo que encuentra en los cubos de basura.
- **Clase baja (entre 251 y 500 $ al año):** este grupo de ingresos engloba a los empleados a tiempo parcial peor pagados, incluyendo temporeros, conserjes y lavaplatos. Estos individuos viven en hoteles baratos, albergues de la YMCA y, en el mejor de los casos, comparten apartamentos de una habitación en barrios marginales con uno o más compañeros de cuarto, cocinando sopa enlatada en hornillos ilegales.
- **Clase baja superior (entre 501 y 1.500 $ al año):** ahorrando todo lo posible y reciclándolo todo, este perso-

naje puede permitirse un apartamento de una o dos habitaciones con cocina en una casa vieja de un barrio no muy recomendable. El teléfono y el cuarto de baño son comunitarios.

- **Clase media inferior (entre 1.501 y 2.500 $ al año):** este nivel de ingresos permite al personaje un apartamento modesto de una o dos habitaciones situado un barrio normal tirando a pobre. El personaje puede tener teléfono propio, y si tiene cuidado en cómo gasta el dinero podría permitirse un coche fiable de segunda mano.
- **Clase media (entre 2.501 y 6.000 $ al año):** este nivel de ingresos permite al investigador poseer una casa modesta o alquilar un apartamento de calidad de dos o tres habitaciones. Es razonable tener un coche moderado. El personaje posee más de un traje y puede permitirse comer en un restaurante decente una o dos veces al mes. Tiene a su alcance un refrigerador (en lugar de una nevera) y otros electrodomésticos.
- **Clase media superior (entre 6.001 y 25.000 $ al año):** a este nivel de ingresos el investigador puede permitirse una casa de tres o cuatro habitaciones, o un enorme apartamento de seis o siete. Gana dinero como para tener dos automóviles de precio razonable, enviar a sus hijos a una escuela privada no muy cara, que le venga una asistenta dos o tres veces por semana y le queda suficiente como para hacer algunas inversiones sólidas.
- **Clase alta (entre 25.001 y 75.000 $ al año):** este nivel permite poseer una mansión impresionante, con piscina y pista de tenis, o el apartamento del ático de uno de los mejores hoteles. Lo normal es tener más de un sirviente, incluyendo un chófer para la inevitable limusina. Cenar en restaurantes caros y pasar cada año las vacaciones en Europa es lo habitual.
- **Rico (más de 75.000 $ al año):** aquí ya no hay límites: yates, aviones privados, múltiples domicilios y grandes inversiones en el mercado de valores.

Contactos y conexiones

Esta es una lista de diferentes círculos sociales, dominios profesionales y otras zonas en las que un personaje de una cierta ocupación puede tener una influencia especial debido a contactos personales, cortesía profesional u otros factores. Los detalles exactos y la extensión hasta la que un personaje puede utilizar tales conexiones quedan por supuesto a juicio del guardián.

Nótese que no todo investigador tiene anotadas todas las conexiones posibles, y de hecho hay algunas que un investigador puede preferir evitar. Un abogado con numerosas conexiones con criminales y con el crimen organizado puede gozar de una reputación nefasta. Pero por el contrario podría ser que, como fiscal del distrito, su contacto con los gánsteres locales haya sido como adversario. Los jugadores y el guardián deberán decidir tales relaciones cuando sea necesario.

Los jugadores, especialmente aquellos que tengan como investigador a un periodista o detective privado, deberían desarrollar también uno o dos contactos específicos: individuos a los que el investigador conoce en persona. Pueden ser soplones a sueldo, contactos profesionales, amigos o colegas. Es bueno dar a estos personajes un nombre, una ocupación y decidir su relación con el investigador. Aunque ocasionalmente sean una ayuda, a destacar que tales personajes no son necesariamente una creación íntegra del jugador, sino que el guardián puede querer añadirles algún trasfondo o lazo al personaje que el investigador haya "olvidado". Podría tratarse de una vieja deuda, un favor que se debe o cualquier cosa que se le ocurra al guardián. Estos contactos podrían ocasionalmente verse implicados en aventuras como protegidos, y quizás algún día llegaran a reemplazar al antiguo personaje del jugador después del retiro de este o de un accidente desafortunado.

Habilidades

Las habilidades aquí mencionadas son las que se consideran más apropiadas para cada ocupación y de esta lista habrá que escoger las habilidades cuando haya que gastar los puntos de EDU. No es necesario escoger *todas* las habilidades, sino solo las que encajen en el investigador que se cree.

Especial

Muchas de las ocupaciones incluyen opciones especiales. Entre ellas hay bonificaciones o penalizaciones a habilidades o características, resistencia a tipos específicos de pérdidas de COR o fobias, habilidades especiales como Bombero o Mecanógrafo que, aunque no están definidas, deberían ser autoexplicativas, y otras.

Algunas ocupaciones, debido a acontecimientos pasados, pueden infligir a un investigador una fobia secreta pequeña pero significativa. El propio jugador podría escogerla, pero se sugiere que el guardián sea quien la elija, manteniéndola en secreto y no revelándola al jugador hasta un momento dramáticamente apropiado.

Cierto número de ocupaciones incluyen modificadores a los atributos: bonificaciones y penalizaciones a FUE, DES, EDU, etc. En la mayoría de los casos estos modificadores deberían aplicarse antes de calcular los puntos y escoger las habilidades. La única excepción son las penalizaciones a la EDU. En este único caso, los puntos deben calcularse y las habilidades comprarse *antes* de reducir la cifra de EDU.

Por último, destacar que todas las opciones son exactamente eso, opciones, y están sujetas a la decisión final del guardián.

Trajes Stanford

Trajes elegantes para caballeros distinguidos

$59.50
Línea gris
45V3114-Modelo D.
45V3116-Modelo L.

$49.50
Azul franela
45V3122-Modelo L.
45V3124-Modelo J.

$59.50
Línea marrón
45V3126-Modelo J.
45V3128-Modelo K.

$51.50
Línea textura verde oliva
45V3118-Modelo K.
45V3120-Modelo D.

Nuestras prendas para hombre no tienen parangón en todo el país por su estilo, calidad y, por supuesto, sus precios. Sabemos que ser un caballero hoy en día es una condición exigente y, por eso, nos complace confeccionar trajes con esa misma exigencia. Contamos con los diseños más novedosos y originales del mercado, y por si fuera poco, nuestros paños proceden de fábricas propias de la más alta calidad, tanto en sus maquinarias como en el personal que las maneja.

TRAJES STANFORD ❁ 23 SO. WABASH AVENUE ❁ CHICAGO

Cómo crear un investigador de los Años 20

1. DETERMINA LAS CARACTERÍSTICAS

Coge una hoja de personaje en blanco y escribe tu nombre en el espacio indicado.

- Tira 3D6 para cada una de las características FUE, CON, POD, DES y APA.
- Tira 2D6 + 6 para TAM e INT.
- Tira 3D6 + 3 para EDU.
- La COR es igual al POD × 5.

Estas cifras forman el esqueleto de tu investigador. Estate alerta a fin de encontrar el modo de darle forma explicando el número que has sacado. Si no te gustan las cifras que has obtenido, bórralo todo y empieza de nuevo.

2. DETERMINA LAS TIRADAS DE CARACTERÍSTICA

- Multiplica INT × 5 para la tirada de Idea, POD × 5 para la de Suerte y EDU × 5 para la de Conocimientos y anota los resultados.
- Suma la FUE y el TAM y busca el resultado en la tabla "Bonificaciones al daño" que hay más abajo. Puede ser positivo, negativo o cero. Anótalo.
- Anota el número 99 en la casilla "99 – Mitos de Cthulhu". Conforme tu investigador obtenga puntos en dicha habilidad, resta una cifra igual de dicho marcador.

3. DETERMINA LOS PUNTOS DERIVADOS DE LAS CARACTERÍSTICAS

- Suma CON y TAM y divide el resultado entre 2, redondeando hacia arriba, para calcular los puntos de vida iniciales.
- Los puntos de magia iniciales son iguales al POD.
- Los puntos de COR iniciales son iguales al POD × 5.

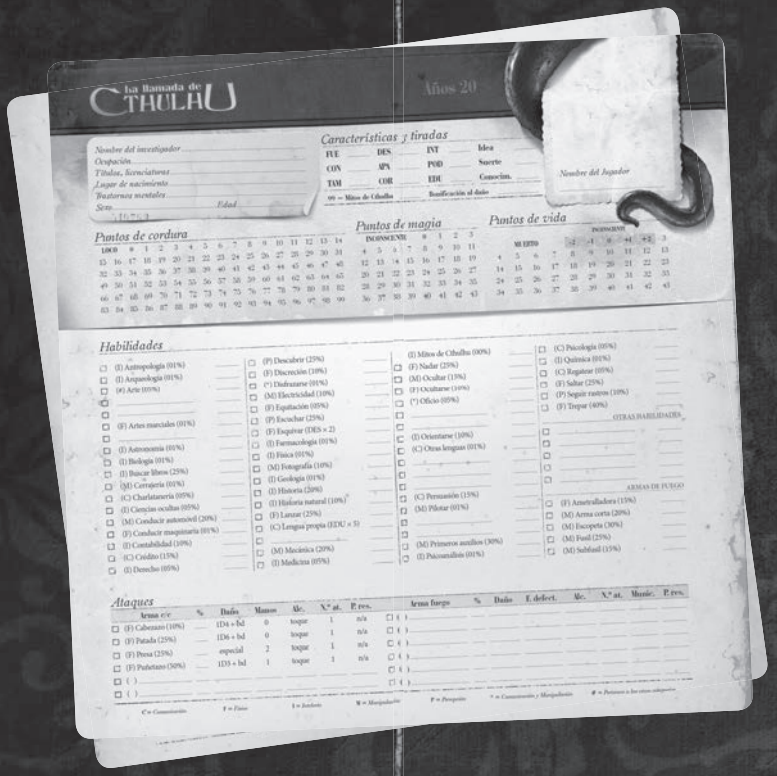
4. DETERMINA OCUPACIÓN Y HABILIDADES

- Escoge una ocupación (ver el índice en la página 202).
- Escoge un nivel de ingresos entre los que se citan para la ocupación escogida. Inicialmente se dispone del equivalente a un año de sueldo entre metálico, ahorros y propiedades personales.
- Marca cualquier beneficio especial derivado de la ocupación, como por ejemplo que las pérdidas de COR son reducidas. Aplica cualquier cambio de características debido a la ocupación, excepto las penalizaciones a la EDU. Acuérdate de ajustar los puntos derivados de las características.
- Para determinar las habilidades ocupacionales, multiplica la EDU del investigador por 20 y distribuye los puntos entre las habilidades apropiadas a la ocupación. Después, aplica cualquier penalización a la EDU basada en la ocupación.
- Para determinar los puntos que se pueden distribuir en los intereses personales, multiplica la INT del investigador por 10 y distribuye los puntos entre cualquier habilidad excepto Mitos de Cthulhu. Las páginas 91 a 105 ofrecen una lista completa de habilidades.

5. DETERMINA TU HABILIDAD CON LAS ARMAS

Incluso si tu investigador no escoge arma alguna, la sección de armas contiene cuatro ataques personales. Anota la puntuación oportuna en cada casilla.

- Consulta las páginas 153 a 177, donde hay una relación completa de armas con sus correspondientes descripciones.
- Si se han invertido puntos de habilidad en armas de fuego, anótense los puntos en la clase de arma correspondiente y en el arma en concreto. Así, si se invierten 20 puntos y se selecciona un revólver del calibre .38, el investigador utilizará dicha arma a un 40% y señalará que su habilidad Arma corta en lo alto del recuadro de armas de fuego de la hoja de personaje sube a 40%.
- Si un arma de fuego tiene una puntuación básica menor, esa diferencia se mantiene incluso si la habilidad en armas de fuego aumenta.



6. DETERMINA EL TRASFONDO ADICIONAL

- Escoge el sexo de tu investigador.
- Marcas personales, cicatrices y trastornos mentales pueden sobrevenir en el curso del juego.
- Asegúrate de que tu nombre está a la derecha de la hoja y no a la izquierda: allí es donde va el nombre del investigador.
- La edad mínima es EDU + 6 en años. Por cada 10 años más se puede añadir un punto de EDU y 20 puntos ocupacionales. La madurez tiene un precio: por cada intervalo de 10 años o fracción por encima de 40 se resta 1 punto de FUE, CON, DES o APA.
- Para reflejar estudios adicionales se puede añadir un punto de EDU (y solo uno) si se invierte un año adicional haciendo cursos de posgrado, etc. La edad del investigador aumenta en un año y para averiguar si aprende algo o no se tira INT × 5. Con un éxito, la EDU sube un punto y se obtienen 10 puntos personales y 20 ocupacionales para habilidades. Si se falla no se obtiene nada.
- Escoge cualquier contacto o conexión basada en la ocupación del personaje.

TABLA DE BONIFICACIONES AL DAÑO

FUE + TAM	BD
2 a 12	-1D6
13 a 16	-1D4
17 a 24	Nula
25 a 32	+1D4
33 a 40	+1D6
41 a 56	+2D6
57 a 72	+3D6
73 a 88	+4D6
89-104	+5D6
105-120	+6D6
121-136	+7D6
137-152	+8D6
153-168	+9D6
179-184	+10D6

Añadir +1D6 por cada 16 puntos adicionales (o fracción).

Agente del orden

Esta agrupación incluye un extenso surtido de agentes uniformados y de paisano al servicio de los gobiernos local, estatal y federal, así como detectives privados y otros.

Muchos miembros de las fuerzas del orden se convierten en investigadores tras descubrir "algo" en la investigación de algún macabro asesinato o las actividades de una secta extraña.

Agente del oeste

El viejo oeste todavía vive en algunas partes del país. Aunque los ladrones de trenes y los pistoleros profesionales son en buena parte cosa del pasado, siguen existiendo los cuatreros, los ladrones a mano armada y la "mala gente". Este profesional es probablemente un *sheriff* de condado o bien un alguacil, responsable de una zona grande, que patrulla en automóvil, furgoneta o a caballo.

- ***Ingresos:*** clase baja superior a clase media inferior.
- ***Contactos y conexiones:*** agentes locales, residentes locales, criminales locales.
- ***Habilidades:*** Armas de fuego, Cabezazo, Conducir automóvil, Derecho, Equitación, Patada, Persuasión, Presa, Psicología, Puñetazo, Seguir rastros, Soga.
- ***Especial:*** resistente a pérdidas de COR por presenciar asesinatos, violencia humana o heridas normales. 50 puntos extra a habilidades de Armas de fuego.

Agente federal

Existe una amplia variedad de agentes federales, algunos uniformados como los *marshals* de los EE. UU. y algunos del Departamento de Aduanas, para los cuales se debe utilizar la descripción de los agentes uniformados. Otros, como el FBI, el Servicio Secreto, etc., van de paisano y funcionan de forma parecida a los detectives.

- ***Ingresos:*** clase media inferior a clase media superior.
- ***Contactos y conexiones:*** contactos federales, posiblemente crimen organizado.
- ***Habilidades:*** Armas de fuego, Charlatanería, Conducir automóvil, Derecho, Descubrir, Discreción, Ocultarse, Persuasión, Presa, Puñetazo, Regatear, Seguir rastros.
- ***Especial:*** como con otras ocupaciones que tienen que ver con la violencia, las exposiciones pasadas a la muerte y a las heridas a menudo reducen o eliminan las pérdidas de COR.

Agente uniformado

Los agentes uniformados trabajan para las ciudades y pueblos, para los departamentos de los *sheriffs* locales y para las policías de los estados. El trabajo puede realizarse a pie, tras el volante de un coche patrulla o incluso en un despacho. Sin embargo, la mayoría de los agentes urbanos patrullan, o bien solos o bien en pareja. Las fuerzas policiales están organizadas de forma similar al ejército, incluyendo los cargos de sargento, teniente, capitán y jefe, entre otros.

Siendo la paga lo que es, muchos agentes trabajan a tiempo parcial como guardias

de seguridad uniformados o como guardaespaldas de paisano. En uno y otro caso se les permite utilizar su uniforme.

- ***Ingresos:*** clase media inferior a clase media.
- ***Contactos y conexiones:*** fuerzas del orden, tenderos locales, escena callejera, posiblemente crimen organizado.
- ***Habilidades:*** Armas de fuego, Conducir automóvil, Derecho, Palo, Patada, Persuasión, Presa, Puñetazo, Seguir rastros.
- ***Especial:*** +1 a FUE y TAM. 50 puntos extra para cualquier habilidad de arma o combate cuerpo a cuerpo. Los agentes de patrulla están acostumbrados a un cierto nivel de violencia, por lo que las escenas de crímenes o la vista de graves heridas es poco probable que resulten en pérdidas de COR.

Cazador de recompensas

Los cazadores de recompensas son un vestigio de una era anterior, pero todavía son útiles para perseguir y devolver fugitivos a la justicia. La mayoría de los que existen en la actualidad trabajan por su cuenta y les contratan los fiadores para perseguir a aquellos que huyen estando bajo fianza. Los cazadores de recompensas pueden cruzar libremente la divisoria de los estados persiguiendo a su presa, y muestran poco respeto por los derechos civiles y otros tecnicismos cuando la capturan. Forzar la entrada a un domicilio, hacer escuchas ilegales, amenazar o abusar de la fuerza física son técnicas que forman parte del repertorio de un cazador de recompensas con éxito. Aunque un fugitivo capturado podría quejarse a las autoridades de la violación de sus derechos, la policía, que suele estar agradecida a los cazadores de recompensas, no pone mucho interés en investigar este tipo de acusaciones.

- ***Ingresos:*** clase baja superior a clase media inferior.
- ***Contactos y conexiones:*** fiadores, policía local.
- ***Habilidades:*** Armas de fuego, Cabezazo, Charlatanería, Conducir automóvil, Contabilidad, Derecho, Discreción, Electricidad, Ocultarse, Patada, Persuasión, Presa, Psicología, Puñetazo, Regatear, Saltar, Trepar.
- ***Especial:*** +1 a FUE y +1 a TAM. Aunque la violencia y los criminales son parte de su trabajo, el cazador de recompensas raramente se ve expuesto a homicidios o desfiguraciones, por lo que en la mayoría de los casos sufre pérdidas de COR normales.

Detective de agencia

Existen numerosas agencias de detectives muy conocidas: Pinkerton y Burns para nombrar solo dos. Las agencias grandes emplean dos tipos de agentes: guardias de seguridad y operativos. Los guardias son patrulleros uniformados, contratados por empresas y particulares para proteger propiedades y personas de ladrones, asesinos y secuestradores. Para estos personajes utiliza la descripción del agente uniformado. Los operativos son detectives de paisano a quienes se envía a casos que requieren resolver misterios, impedir asesinatos, etc.

- ***Ingresos:*** clase media inferior a clase media.
- ***Contactos y conexiones:*** fuerzas del orden locales, clientes.
- ***Habilidades:*** Arma corta, Buscar libros, Charlatanería, Derecho, Discreción, Ocultarse, Persuasión, Presa, Psicología, Puñetazo, Regatear, Seguir rastros.
- ***Especial:*** inmune a las pérdidas de COR al ver cadáveres, heridas, etc.

Elliot Ness

Agente federal, 1903-1957.

Elliot Ness fue agente federal en la ciudad de Chicago a finales de la década de los veinte y en la de los treinta. Sus hombres y él alcanzaron la fama gracias a su incansable persecución del jefe de los gánsteres de Chicago, Al Capone. Ness nació en Chicago y allí mismo se graduó en la universidad. A los veintiséis años fue nombrado agente especial del Departamento de Justicia y se le asignó la jefatura de la Oficina de la Prohibición para Chicago. Más específicamente, su tarea era eliminar la organización criminal de Al Capone, tarea para la cual juntó una banda de ocho agentes jóvenes ("los Intocables") que pronto se ganó fama de incorruptible. Ness y sus hombres asaltaron bares, destilerías y otros ejemplos de las operaciones ilegales de Al Capone. Los titulares de prensa resultantes hicieron famosos a ambos oponentes, aunque las dificultades de Ness para obtener una sentencia firme contra Capone le hicieron objeto de burlas. La suerte de este se acabó en 1931 cuando, con la ayuda de Ness, fue declarado culpable de evasión de impuestos federales. Entre 1933 y 1935 Ness dirigió la Unidad de Impuestos sobre el Alcohol del Departamento del Tesoro para ser nombrado después Director de Seguridad Pública en Cleveland entre 1935 y 1941, realizando más labores de seguridad para el gobierno federal durante la Segunda Guerra Mundial.

Detective privado

El detective privado es un profesional libre con su propia (y pequeña) agencia, posiblemente empleando a un asistente y a una secretaria. La mayoría han pasado algún tiempo trabajando o bien para agencias de detectives de ámbito nacional o bien para la policía, antes de instalarse por su cuenta. Se requiere una licencia especial.

- ***Ingresos:*** clase baja superior a clase media inferior.
- ***Contactos y conexiones:*** muchas conexiones con la ley y los criminales, archivos de prensa, operadoras de teléfonos, secretarias.
- ***Habilidades:*** Buscar libros, Cabezazo, Charlatanería, Conducir automóvil, Contabilidad, Derecho, Discreción, Disfrazarse, Nadar, Ocultarse, Persuasión, Presa, Puñetazo, Regatear, Saltar, Seguir rastros, Trepar.
- ***Especial:*** pérdidas de COR reducidas o negadas al ver víctimas de crímenes, heridas graves, etc.

Especialista forense

Una ocupación relativamente nueva, el especialista forense es por lo general un detective con una cierta habilidad para recoger y analizar huellas digitales, muestras de sangre y otras evidencias forenses. A causa de su preocupación por este tema, suelen quedar fuera de la línea normal de ascensos.

- ***Ingresos:*** clase media inferior a clase media.
- ***Contactos y conexiones:*** fuerzas del orden, laboratorios y tiendas de productos químicos locales.
- ***Habilidades:*** Biología, Derecho, Descubrir, Farmacología, Fotografía, Medicina, Química.
- ***Especial:*** inmune a pérdidas de COR debidas a contemplar la mayoría de las escenas de asesinatos o heridas.

Inspector de policía

La rama de paisano de las agencias de policía, los inspectores examinan las escenas de los crímenes, recogen pruebas, realizan entrevistas e intentan resolver homicidios, robos a gran escala y otro tipo de crímenes. Trabajan en la calle, a menudo codo con codo con los agentes uniformados y tienen su propia jerarquía, parecida pero distinta a la de aquellos.

- ***Ingresos:*** clase media inferior a clase media.
- ***Contactos y conexiones:*** fuerzas del orden, escena callejera, oficina del forense, posiblemente crimen organizado.
- ***Habilidades:*** Arma corta, Charlatanería, Conducir automóvil, Derecho, Descubrir, Escuchar, Persuasión, Psicología, Regatear, Seguir rastros.
- ***Especial:*** inmune a pérdidas de COR que procedan de la vista de cuerpos o heridas normales. Inmune a la mayoría de intentos de Charlatanería y Persuasión.

William John Burns

Inspector de policía, 1861-1932.

Burns fue uno de los agentes del orden más conocidos de su época. Como investigador para el Fiscal General de los EE. UU. durante la administración de Teddy Roosevelt, destapó la implicación de diversos congresistas de Oregón en un fraude de terrenos. Más adelante fue director del FBI entre 1921 y 1924, antes de J. Edgar Hoover. También fue el director de la altamente respetada Agencia Internacional de Detectives William J. Burns.

Artista (creativo)

Los artistas creativos incluyen escritores, pintores y otros. Los artistas a menudo se convierten en investigadores debido a sus esfuerzos creativos, sufriendo sueños u otras visiones que les llevan hasta secretos misteriosos. Muchos artistas han creado mundos oscuros y tenebrosos inspirados por fuentes desconocidas o bien conocen a otros artistas que han tenido dicha experiencia.

Los artistas creativos pueden perseguir sus propias visiones, trabajando independientemente, o bien estar al servicio de alguna empresa comercial, por ejemplo un estudio de publicidad.

Arquitecto

Los arquitectos son por lo general graduados universitarios cuyos estudios les familiarizan con algunos aspectos de la ingeniería. Los arquitectos jóvenes empleados por grandes compañías se encuentran a menudo con que parte del trabajo consiste en buscar el mejor precio para 2.000 picaportes entre varios suministradores posibles. Otros van por su cuenta, trabajando desde su casa o desde un pequeño estudio. Pocos logran vender los grandiosos diseños que todos ellos albergan.

- ***Ingresos:*** clase media inferior a clase media superior.
- ***Contactos y conexiones:*** departamentos de ingeniería de las administraciones, empresas de construcción.
- ***Habilidades:*** Arte, Buscar libros, Contabilidad, Crédito, Lengua propia (inglés), Persuasión, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** los arquitectos disponen de la habilidad especial Historia de la arquitectura, empezando a 1D20 + 40 puntos.

Diseñador

Los diseñadores trabajan en todos los campos: moda, espectáculos, muebles, lámparas, etc. La especialidad particular de cada investigador podría influenciar su elección de habilidades.

- ***Ingresos:*** clase media inferior a clase media superior.
- ***Contactos y conexiones:*** agencias de publicidad, espectáculos, firmas de muebles, arquitectos y otros.
- ***Habilidades:*** Arte u Oficio, Contabilidad, Electricidad, Fotografía, Mecánica, Psicología, Regatear.

Escritor

Un escritor puede iniciarse en la novela, pergeñar ficción barata, escribir para una revista, crear guiones cinematográficos, componer canciones, hacer poemas, redactar textos publicitarios o cualquier combinación de lo anterior.

- ***Ingresos:*** la publicidad proporciona ingresos de clase media inferior; lo demás varía enormemente.
- ***Contactos y conexiones:*** bibliotecas, otros escritores, agencias de publicidad, editoriales y estudios cinematográficos.
- ***Habilidades:*** Arte, Buscar libros, Charlatanería, Lengua propia (inglés), Otras lenguas (una cualquiera), Persuasión, Psicología.
- ***Especial:*** los escritores disponen de la habilidad especial Historia de la literatura, empezando con 1D20 + 20 puntos.

Sólo con las Insight retratarás lo inimaginable.

En cualquier parte, en cualquier situación.

INSIGHT

La cámara In-23 hace fotografías tanto en interiores como en exteriores. Ideal para sus viajes o su hogar.

Quedará asombrado por la calidad de sus fotografías.

INSIGHT CO. NORWICH, N.Y.

Fotógrafo

La fotografía como arte hace mucho que está entre nosotros, pero la mayoría de los fotógrafos trabajan para agencias de publicidad o en estudios fotográficos haciendo retratos de familia. Otros trabajan para la prensa o el cine.

- ***Ingresos:*** clase media inferior a clase media.
- ***Contactos y conexiones:*** publicidad, prensa, cine y posiblemente fabricantes de cámaras y de película.
- ***Habilidades:*** Contabilidad, Física, Fotografía, Persuasión, Psicología, Química.
- ***Especial:*** los fotógrafos disponen de la habilidad Cámara oscura a un nivel igual al de Fotografía. Con las oportunas tiradas de Química se podrían preparar emulsiones especiales capaces de capturar la imagen de criaturas invisibles o extraterrestres.

Pintor/escultor

Las artes plásticas siempre son populares, pero los materiales son caros y las ventas poco frecuentes. Muchos artistas trabajan en firmas de publicidad dibujando lavadoras y automóviles.

- ***Ingresos:*** los artistas comerciales se mueven entre la clase media inferior y la clase media.
- ***Contactos y conexiones:*** galeristas, críticos, mecenas y la industria de la publicidad en general.
- ***Habilidades:*** Arte, Buscar libros, Fotografía, Historia, Persuasión, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** todos los artistas disponen inicialmente de 1D20 + 40 puntos en Historia del arte.

Frank Lloyd Wright

Arquitecto, 1869-1959.

En una carrera que abarca más de 60 años, Frank Lloyd Wright diseñó más de 600 edificios y fue reconocido como uno de los mejores arquitectos del mundo. Nació en Wisconsin y estudió (aunque no llegara a acabar la carrera) en la universidad de Wisconsin. En 1887 Wright consiguió trabajo como delineante y diseñador en la oficina de Chicago del famoso arquitecto Louis Sullivan. Tras seis años como alumno de Sullivan, Wright se estableció por su cuenta diseñando gran cantidad de casas en Chicago y los alrededores, donde desarrolló lo que él denominaba "estilo de la pradera": casas largas de una sola planta, con habitaciones interiores libremente conectadas entre sí sin portales que restringieran el paso. Construyó su propia casa, Taliesin ("frente brillante" en galés), en Spring Green, Wisconsin. En los años 30 continuó experimentando con nuevos estilos de edificación inventando cosas tan modernas como los cobertizos para coches. En 1932 Wright fundó la Comunidad de Taliesin, una escuela de arquitectura en Spring Green. Construyó una segunda casa, Taliesin Oeste, en Phoenix, Arizona, en 1938. Entre los muchos edificios públicos diseñados por Wright está el museo Guggenheim de Nueva York. Escribió gran cantidad de libros y colaboró en numerosas revistas sobre arquitectura, además de redactar su autobiografía en 1943.

Ernest Hemingway

Escritor, 1899-1961.

Hemingway fue un escritor inmensamente popular debido a sus novelas y relatos que describían hombres y mujeres en lucha contra un mundo violento e insensible. Nació en Illinois pero creció en el vecino Michigan. Condujo una ambulancia en la Gran Guerra y fue malherido en Italia cuando solo tenía 18 años. Tras la guerra se instaló en París, donde sus experiencias bélicas y posbélicas con otros norteamericanos expatriados le sirvieron de base para las novelas *Fiesta* (1926) y *Adiós a las armas* (1929). Estas novelas ayudan a definir la "generación perdida" que llegó a su mayoría de edad en los años de la posguerra.

En los Años 20 aparecieron dos colecciones de relatos de Hemingway: *En nuestra época* (1925) y *Hombres sin mujeres* (1927). Hemingway se trasladó a África en los años 30, donde se dedicó a la caza mayor. Más tarde visitó España y se sumergió en el mundo de los toros para luego cubrir la Guerra Civil como corresponsal de guerra. Sus obras posteriores a los Años 20 no fueron recibidas por la crítica con la misma aclamación que las anteriores, excepto *Por quién doblan las campanas* (1940) y *El viejo y el mar* (1952), obra con la que ganó el Nobel de Literatura en 1954. Siete años más tarde, con la salud ya muy deteriorada, se suicidaría.

Salvador Dalí

Pintor, 1904-1989.

Dalí nació en España, recibiendo las aguas bautismales bajo el nombre de Salvador Felipe Jacinto Dalí i Domènech. Hijo de un prominente abogado, estudió intermitentemente en la Academia de Bellas Artes de San Fernando, en Madrid, entre 1921 y 1926. Siempre polémico, fue expulsado de la academia y más tarde fue brevemente encarcelado bajo sospechas de ser anarquista. Su primera exposición individual fue en Barcelona, en 1925. Sus primeras obras estaban influenciadas por los pintores futuristas y cubistas, pero en 1927 se trasladó a París, donde conoció a Picasso. En 1929 adoptó el estilo surrealista por el que llegó a ser mundialmente conocido. Dalí también contribuyó a las pantallas cinematográficas colaborando con el también surrealista Luis Buñuel en películas como *Un perro andaluz* (1929) y *La edad de oro* (1931).

Artista (interpretativo)

Actor de teatro

Aunque el centro teatral de los Estados Unidos es la ciudad de Nueva York, hay teatros importantes en la mayoría de las ciudades del país. Las compañías en gira viajan en tren, presentando obras nuevas así como clásicos de Shakespeare y otros. Algunas compañías pasan una considerable cantidad de tiempo en gira fuera de los Estados Unidos, recorriendo Canadá, Hawai, Australia y otros lugares.

Muchos actores de teatro tienen una formación clásica y, considerándose a sí mismos "auténticos", miran por encima del hombro los esfuerzos comerciales de la industria cinematográfica.

- ***Ingresos:*** clase baja superior a clase media inferior.
- ***Contactos y conexiones:*** la industria del teatro, los críticos periodísticos, el gremio de actores.
- ***Habilidades:*** Arte, Charlatanería, Disfrazarse, Lengua propia (inglés), Persuasión, Psicología.
- ***Especial:*** +1 a APA. Los actores son hábiles disfrazando sus emociones (cuando ellos lo desean) y por lo tanto son difíciles de analizar mediante la Psicología. Sus mentiras y motivaciones ocultas escapan a la detección mientras el actor construye una realidad falsa para sí mismo y para los demás.

Agente artístico

Los agentes trabajan para autores, artistas, actores, productores y otros, o bien vendiendo el artista en sí o bien su trabajo.

- ***Ingresos:*** comisiones, clase baja y más.
- ***Contactos y conexiones:*** la industria editorial, la industria cinematográfica, otras.
- ***Habilidades:*** Contabilidad, Charlatanería, Derecho, Persuasión, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** son bastante inmunes a la Charlatanería.

Escenarista

Los escenaristas trabajan tras los escenarios del teatro moviendo decorados, haciendo funcionar las luces, proporcionando efectos de sonido y construyendo y pintando elementos de la escena. La gran mayoría, si no todos, son actores en ciernes en busca de su gran oportunidad. Aparte de sus tareas regulares, también interpretan papeles de extras y a menudo estudian papeles principales para poder sustituirlos en caso de enfermedad.

- ***Ingresos:*** de pobre a clase baja superior.
- ***Contactos y conexiones:*** industria del teatro, el gremio de actores.
- ***Habilidades:*** Arte (varios), Charlatanería, Disfrazarse, Lengua propia (inglés), Oficio (varios), Persuasión, Psicología.

Especialista

La industria cinematográfica emplea a muchos especialistas para simular caídas de edificios, choques de vehículos y otras catástrofes. No existe ninguna organización de especialistas ni regulación alguna de la industria. Los accidentes son comunes.

- ***Ingresos:*** clase baja superior.
- ***Contactos y conexiones:*** la industria cinematográfica, diversas firmas de

pirotecnia y explosivos, inventores aficionados.

- ***Habilidades:*** Cabezazo, Conducir automóvil, Disfrazarse, Electricidad, Equitación, Esquivar, Lanzar, Mecánica, Nadar, Patada, Pilotar aeronave, Pilotar embarcación, Presa, Primeros auxilios, Puñetazo, Saltar, Trepar.
- ***Especial:*** +1 a CON y +1 a DES. Restan 1D3 puntos de todo daño causado por una caída accidental. Las habilidades de Conducir y Pilotar les permiten realizar acrobacias o hacer estrellarse de forma segura esos tipos de vehículos.

Estrella del cine

Las estrellas del cine y la industria cinematográfica han capturado el interés de Norteamérica. Muchas estrellas surgen de la noche a la mañana y la mayoría llevan vidas fulgurantes, sumamente llamativas.

Muchas carreras se perdieron con la llegada del sonoro al final de la década puesto que, con el diálogo, las sobreactuaciones gesticulantes de los actores del cine mudo dieron paso a caracterizaciones más sutiles. Actores como John Garfield y Francis X. Bushman fueron rápidamente olvidados ante estrellas de la talla de Gary Cooper y Joan Crawford.

- ***Ingresos:*** de pobre a rico.
- ***Contactos y conexiones:*** la industria del cine, la crítica periodística, el crimen organizado y el gremio de actores.
- ***Habilidades:*** Arte, Charlatanería, Disfrazarse, Lengua propia (inglés), Persuasión, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** +1 a APA.

Intérprete

Un intérprete puede ser un cantante, bailarín, músico, comediante, ventrílocuo, malabarista, etc. o cualquier combinación de estos diferentes talentos. Los escenarios de Broadway y del off-Broadway son el pináculo de la fama, pero hay teatros en toda ciudad de tamaño apreciable. El vodevil casi ha desaparecido ya, pero aún quedan muchos cantantes y bailarines que siguen recorriendo este viejo circuito. Otros van a Hollywood esperando encontrar un hueco en la industria cinematográfica.

- ***Ingresos:*** clase baja superior a clase media inferior.
- ***Contactos y conexiones:*** el vodevil, los escenarios de Broadway, la industria del cine y los críticos musicales. El crimen organizado es muy activo en la industria del entretenimiento.
- ***Habilidades:*** Arte (varios), Charlatanería, Disfrazarse, Lengua propia (inglés), Persuasión, Psicología.
- ***Especial:*** +1 a la APA y, o bien +1 a la DES o bien 50 puntos a repartir entre cualquier habilidad o habilidades aplicables al entretenimiento como Bailar, Cantar u otras.

Músico de jazz

Los músicos de *jazz* trabajan en pequeños grupos y orquestas de baile, en pueblos y ciudades grandes y medianas. Algunos, que viven en grandes ciudades como Chicago o Nueva York, pueden encontrar trabajo sostenido en su ciudad natal, pero la mayoría pasan mucho tiempo en la carretera, haciendo giras en autocar, coche o tren.

- ***Ingresos:*** clase baja. Se cobra en metálico por noche.
- ***Contactos y conexiones:*** propietarios de clubes, sindicatos de músicos, crimen organizado, escenarios callejeros, traficantes de drogas.
- ***Habilidades:*** Arte (varios), Charlatanería, Escuchar, Persuasión, Psicología, Regatear.

Lon Chaney

Estrella del cine, 1883-1930.

Lon Chaney realizó una carrera legendaria interpretando papeles de monstruo y de villano deforme en películas mudas. Nacido en Colorado Springs, Chaney aprendió a comunicarse con sus padres sordomudos utilizando gestos, una habilidad que le sería muy útil en su carrera. Dejó la escuela en 5º grado para hacer de guía turístico en el Pico de Pikes, trabajó más tarde como escenarista en el teatro en el que su hermano John actuaba. Apareció en operetas de Gilbert y Sullivan y en vodeviles en Chicago, donde tuvo un éxito tal que le permitió incorporarse como actor a los estudios Universal.

El milagro (1919) fue la primera de una serie de películas que le harían famoso. En ella interpretaba al retorcido Frog, un hombre horriblemente incapacitado que, sin embargo, consiguió capturar las simpatías de la audiencia. En papeles subsiguientes, como *El jorobado de Nôtre Dame* (1923) y *El fantasma de la ópera* (1925) deleitó y a la vez aterrorizó a la audiencia con sus personajes horriblemente deformes aunque patéticos. Se le conocía como "el hombre de las mil caras", creando sus propios y exclusivos maquillajes, que a veces eran tan trabajados como penosos de llevar (más tarde fue llamado para escribir el artículo de la Enciclopedia Británica sobre maquillaje de películas). En 1930 se estrenó su primera película sonora, un *remake* de su antiguo éxito mudo *El trío fantástico*, película en la que Chaney interpretaba tres papeles, incluyendo el de un hombre que se disfrazaba de anciana. La película y su protagonista recibieron críticas muy favorables, pero un mes más tarde Chaney moría víctima de un cáncer de laringe. Su hijo, nacido Creighton Chaney, se cambió de nombre a Lon Chaney hijo y también hizo carrera en las películas de terror.

Bela Bartok

Compositor, 1881-1945.

Bartok, de nacionalidad húngara, estaba destinado a ser uno de los compositores más importantes del siglo XX. Sus obras incluyen seis cuartetos de cuerda, la ópera *El castillo de Barbazul* (1911), numerosos conciertos para piano y orquesta y el increíble *Mikrokosmos* (1926-1937). Bartok comenzó sus estudios de música a la edad de cinco años y pronto se convirtió en un pianista y compositor de renombre, llegando a dar clases de piano en la Real Academia de Música de Hungría en Budapest. Más tarde dio diversas giras por todo el mundo, visitando los EE. UU. en 1927 y 1928. Durante la Segunda Guerra Mundial se trasladó a Nueva York, donde se incorporó al cuerpo docente de la Universidad de Columbia.

John Barrymore

Actor, 1882-1942.

Nacido John Sydney Blythe, Barrymore era el menor de tres hermanos, actores los tres, siendo los mayores Ethel y Lionel, y descendientes todos de una de las familias de actores de teatro más famosas de Norteamérica. En los Años 20 John era el actor shakespeariano más cotizado del momento, bien conocido por su magistral interpretación de Hamlet. Barrymore supo trasladar su éxito a la pantalla haciendo, entre otras, una versión muda del relato *El doctor Jekyll y míster Hyde* (*El hombre y la bestia*, 1920), una versión sonora de *Moby Dick* (*La fiera del mal*, 1930) y un giro aterrador como el protagonista de *Svengali* (1931). Más tarde se convirtió también en un popular actor de radio.

Will Rogers

Intérprete, 1879-1935.

Will Rogers fue vaquero, estrella del escenario y de la pantalla, escritor y filósofo de la vida cotidiana. Nacido en territorio indio de Oklahoma y con antepasados indios, Rogers estudió brevemente en la Academia Militar de Missouri antes de trasladarse a Texas en 1898, donde trabajó como vaquero. Su afición por viajar le llevó hasta Argentina y África del Sur, donde trabajó en un espectáculo del Salvaje Oeste. Rogers debutó en los escenarios norteamericanos en 1905, en Nueva York, pero la fama le llegó en 1916 trabajando en las Ziegfeld Follies. Más tarde apareció en películas como *Un yanqui en la corte del rey Arturo* (1931) y *La feria de la vida* (1933).

La columna de Rogers en el periódico, donde explicaba historias cotidianas y dispensaba filosofía, fue también enormemente popular (en escena, acompañaba su verborrea con elaborados trucos con el lazo). Más de trescientos periódicos llegaron a publicar su columna en la que vertía agudos comentarios sobre la actualidad. En 1926, el presidente Calvin Coolidge le envió a Europa como "embajador de buena voluntad" de los Estados Unidos, hecho que Rogers comentó secamente en su libro *Letters of a Self-Made Diplomat to His President (Cartas a su Presidente de un diplomático hecho a sí mismo,* 1930). Otros de sus libros son: *The Cowboy Philosopher on Prohibition* (1919) y *There's Not a Bathing Suit in Russia* (1927). Se casó con una maestra de Arkansas y tuvo cuatro hijos. Murió en 1935 en un accidente de avión cerca de Punta Barrow, en Alaska, junto con el famoso piloto Wiley Post.

Músico de orquesta

Los músicos de orquesta estudian en conservatorios y buscan empleo estable en las orquestas de los pueblos y ciudades.

- ***Ingresos:*** clase media inferior.
- ***Contactos y conexiones:*** otros músicos, el sindicato de músicos, patrocinadores.
- ***Habilidades:*** Arte (varios), Contabilidad, Escuchar, Persuasión, Psicología, Regatear.

Técnico cinematográfico

Los técnicos en cine están más especializados que sus colegas del teatro e incluyen carpinteros, electricistas, cámaras, sastres y muchos otros. Los sindicatos están introduciéndose con fuerza en una industria que gana dinero suficiente como para conceder fácilmente la mayoría de sus peticiones. A diferencia de los del teatro, hay pocos aspirantes a actor entre ellos.

- ***Ingresos:*** clase media inferior.
- ***Contactos y conexiones:*** la industria cinematográfica y los sindicatos asociados a ella.
- ***Habilidades:*** Arte (varios), Conducir automóvil, Electricidad, Fotografía, Mecánica, Trepar.

Aventureros y temerarios

Tanto unos como otros forman parte del escenario norteamericano. Los aviadores cruzan grandes extensiones de agua o sobrevuelan los polos, mientras que los exploradores buscan civilizaciones perdidas en junglas y desiertos. Aunque sus habilidades, ocupaciones y conquistas varían mucho, todos comparten el amor por la emoción y el peligro.

Pueden convertirse en investigadores tras hacer algún descubrimiento casual mientras exploran, o al seguir un descubrimiento afortunado de otro aventurero, un colega que quizá ya haya muerto. Muchos de estos personajes pueden percibir misterios secretos cuando obtienen mapas antiguos, libros y otros artefactos, bien por sí solos, bien a través del correo.

Alpinista

El montañismo como deporte se hizo popular en el siglo XIX. La mayoría de los alpinistas son deportistas de fin de semana o de vacaciones; solo unos pocos tienen la reputación necesaria como para percibir los fondos que se requieren para ascensiones importantes.

Hacia 1920 todas las cimas principales americanas y alpinas han sido ya conquistadas. Tras largas negociaciones con el gobierno del Tíbet, los alpinistas han conseguido por fin acceso a los picos más altos del Himalaya. Los asaltos regulares al monte Everest, el último pico del mundo sin conquistar, son cubiertos rutinariamente por la radio y los periódicos. Las expediciones de 1921, 1922 y 1924 fracasaron todas en su intento de llegar a la cima y tuvieron como consecuencia la muerte de trece personas.

- ***Ingresos:*** clase media inferior o mejor. La mayoría de los alpinistas tienen ingresos por separado.
- ***Contactos y conexiones:*** otros alpinistas, guardabosques, gobiernos extranjeros, patrocinadores.
- ***Habilidades:*** Escuchar, Fotografía, Orientarse, Otras lenguas (una cualquiera), Primeros Auxilios, Saltar, Seguir rastros, Trepar y además otras posibles habilidades debido a su empleo regular.
- ***Especial:*** +1 a la FUE y +1 a la CON. Nunca tienen miedo a las alturas a menos que sufran de una fobia concreta.

Aviador

Los aviadores profesionales pueden ser empleados de las rutas de correo comercial de los Estados Unidos o trabajar como pilotos para una de las pequeñas líneas de pasajeros comerciales. Algunos trabajan en ferias, haciendo piruetas o alquilando sus servicios para dar paseos a novatos del aire, u ofreciendo servicios de "taxi aéreo" local desde pequeños aeropuertos. Otros compiten en carreras aéreas organizadas, bien a través del país o sobre recorridos fijos. Hollywood utiliza una buena cantidad de pilotos, así como las compañías de reconocimiento aéreo para trazar mapas, el Servicio Forestal de los Estados Unidos y muchos otros. Unos pocos aviadores incluso encuentran trabajo como pilotos de pruebas para los fabricantes de aviones y algunos sirven activamente en la Fuerza Aérea.

La mayoría de los pilotos aprendieron a volar durante la guerra y como consecuencia mantienen su rango de oficiales en el Ejército, la Marina, la Infantería de Marina o la Guardia Costera. Los pilotos más jóvenes pueden haber recibido entrenamiento militar en tiempo de paz o haber aprendido por su cuenta.

Charles Lindbergh

Aviador, 1902-1974.

Lindbergh es famoso como aviador, pero también fue inventor y más adelante se introdujo en el pacifismo. Nació en Detroit, Michigan, pero creció en Minnesota. Su padre, Charles Augustus Lindbergh, fue congresista por Minnesota entre 1907 y 1927. Su hijo estudió brevemente en la Universidad de Wisconsin y después se apuntó a un curso de pilotaje. En 1923 realizó su primer vuelo en solitario y un año más tarde ingresó como cadete en la Reserva del Servicio Aéreo de los Estados Unidos.

En 1927, mientras pilotaba una ruta de correo entre Chicago y San Luis, Lindbergh se animó a intentar ganar la recompensa de 25.000 $ ofrecida por un hombre de negocios de Nueva York a la primera persona que volara sin escalas de uno a otro lado del Atlántico. Sin embargo, antes de intentar la hazaña empezó estableciendo un récord de costa a costa de los Estados Unidos de 21 horas y 20 minutos, con una breve parada en San Luis. El 21 de mayo de 1927, Lindbergh aterriza en París, donde es recibido por una multitud de espectadores. Continúa ganando premios y aclamaciones en toda Europa y los Estados Unidos, y el *New York Times* le paga 250.000 $ por su historia. El propio Lindbergh escribe un libro acerca del vuelo. Él y su avión, el *Espíritu de San Luis,* dan la vuelta a los Estados Unidos a su retorno de Europa, convirtiéndose en un héroe nacional. ▸

Entre los ases de la aviación norteamericanos de la Gran Guerra aún con presencia pública se incluyen: Eddie Rickenbacker, actualmente empleado por la Corporación Chrysler; Tommy Hitchcock hijo, ahora una estrella del polo; y Reed Landis, hijo del comisario de béisbol Kenesaw Mountain Landis.

No existe regulación nacional alguna de los pilotos hasta la aprobación de la Ley de Comercio Aéreo en 1926, a partir de la cual se requiere licencia para pilotar.

- ***Ingresos:*** clase baja superior a clase media inferior. Tener avión propio puede acarrear gastos repentinos e inesperados.
- ***Contactos y conexiones:*** un aviador puede tener viejos contactos entre los militares además de conexiones con otros pilotos comerciales, mecánicos, campos de aviación, etcétera. Los fabricantes de aviones pueden permitirle acceso a diseños experimentales, motores mejorados y un equipo de navegación superior.
- ***Habilidades:*** Contabilidad, Crédito, Descubrir, Electricidad, Escuchar, Mecánica, Orientarse, Pilotar aeronave, Regatear.
- ***Especial:*** todos los aviadores empiezan con una puntuación en Navegación aérea (también llamada estima) igual a la mitad de su Pilotar aeronave, que por supuesto puede aumentarse gastando puntos adicionales. Además suman 20 puntos a Descubrir.

Buscador de tesoros

Pertenecientes a una raza parecida a la de los prospectores, los buscadores de tesoros también quieren hacerse ricos de golpe. Más comunes en el este, donde abundan las historias de tesoros enterrados de los piratas y de barcos hundidos, llenos de oro español, si bien otros en el oeste siguen a la caza de las fabulosas ciudades de oro que ya buscaban los conquistadores. La mayoría de las expediciones requieren un equipo y un respaldo financiero serios puesto que los materiales de buceo, de excavación y otros son muy caros.

- ***Ingresos:*** pobre o superior, dependiendo de la suerte.
- ***Contactos y conexiones:*** inversores, otros buscadores de tesoros, administraciones locales, gobiernos extranjeros, Guardia Costera y funcionarios locales.
- ***Habilidades:*** Conducir automóvil, Descubrir, Electricidad, Historia, Mecánica, Persuasión, Pilotar aeronave, Pilotar embarcación, Regatear, Saltar, Trepar.
- ***Especial:*** suma 20 puntos a Descubrir.

Buzo

Los buzos trabajan recogiendo esponjas, realizando salvamentos e incluso buscando tesoros. La Marina de los EE. UU. dispone de equipos de buzos entrenados y es posible que un investigador aprendiera su trabajo en el servicio. La localidad de Tarpon Springs en Florida se ha especializado el comercio de las esponjas. Los barcos esponjeros, muchos de los cuales pertenecen a la colonia griega, muy numerosa, zarpan cada día enviando buceadores al fondo a recoger esponjas.

- ***Ingresos:*** de clase baja superior a clase media.
- ***Contactos y conexiones:*** Guardia Costera, contrabandistas.
- ***Habilidades:*** Bucear, Descubrir, Historia natural (marina), Mecánica, Nadar, Pilotar embarcación.
- ***Especial:*** +1 a la CON y suma 20 puntos adicionales a Descubrir.

Cazador (de caza mayor)

Los grandes cazadores son expertos en seguir rastros y en preparar partidas de caza que se ganan la vida dirigiendo safaris para ricos. La mayoría están especializados en una parte del mundo en concreto como los bosques de Canadá, las llanuras de África u otros. Aunque el gran cazador blanco es el arquetipo, otros pueden ser simplemente indios locales que escoltan a los cazadores por los bosques del Yukon en busca de alces u osos.

- ***Ingresos:*** clase media inferior a clase media superior.
- ***Contactos y conexiones:*** funcionarios locales y guardabosques, antiguos clientes (lo que puede incluir alguna que otra celebridad).
- ***Habilidades:*** Armas de fuego, Cuchillo, Discreción, Escuchar, Historia natural, Ocultarse, Orientarse, Otras lenguas (una cualquiera), Primeros auxilios, Regatear, Saltar, Seguir rastros.
- ***Especial:*** los buenos cazadores permanecen impasibles aunque se les eche encima un animal de gran tamaño (incluso un monstruo). La pérdida de COR se calcula de la forma habitual, pero el investigador no sufre ningún efecto adverso hasta que el incidente se resuelve.

Explorador

Todavía existen bastantes zonas desconocidas en el mundo como para que alguien pueda ganarse la vida explorándolas. Los fondos universitarios, inflados por donaciones privadas y combinados con los derechos que pagan la prensa, las revistas, los libros y las películas, a menudo generan suficiente dinero como para financiar la excitante vida de un aventurero.

Aún queda por explorar gran parte del África negra, enormes extensiones del Matto Grosso en Brasil, el gran desierto australiano, los desiertos del Sahara y de Arabia y gran parte del interior de Asia. Aunque ya han llegado expediciones a los polos Norte y Sur, el territorio que los rodea es aún prácticamente desconocido.

- ***Ingresos:*** clase media y más, dependiendo del éxito.
- ***Contactos y conexiones:*** bibliotecas y universidades importantes, patrocinadores con dinero, otros exploradores, editores, funcionarios de gobiernos extranjeros.
- ***Habilidades:*** Armas de fuego, Esquivar, Fotografía, Historia, Historia natural, Medicina, Nadar, Orientarse, Otras lenguas (una cualquiera), Primeros auxilios, Saltar, Trepar y posiblemente Antropología, Arqueología u otra habilidad de erudito.
- ***Especial:*** +1 a la CON. Suma 20 puntos a Persuasión cuando se tengan tratos con un pueblo primitivo o un gobierno extranjero.

Patrón de yate

Los yates de alquiler funcionan en ambas costas de Norteamérica, así como en los Grandes Lagos, cuidándose de los pescadores deportivos y de la gente que está de vacaciones. El mayor número de ellos, de lejos, se encuentra en Florida tanto en la costa del Golfo como en la del Océano. Los que fondean en Cayo Oeste pueden contratarse para viajes a La Habana (Cuba) donde el alcohol, el juego y casi cualquier otra cosa son legales. Los yates de alquiler son típicamente cruceros de cabina grande equipados con literas y un comedor.

- ***Ingresos:*** clase media inferior o mejor, pero el propietario suele vivir en su barco, evitando así los elevados costes de los alquileres.

▸ Más tarde Lindbergh se casa con la escritora Anne Morrow en 1929, pero en 1932 son víctimas de una tragedia al ser secuestrado y asesinado su primer hijo. Esto lleva al desarrollo de lo que ahora se conoce como las "Leyes Lindbergh", por las cuales un secuestro en el que se cruce la frontera de un estado es un delito federal. Los Lindbergh vuelven a Europa, donde Charles ayuda a un cirujano francés a inventar un corazón artificial. De vuelta a los Estados Unidos se convierte en asesor de muchas organizaciones aeronáuticas y comités, pero durante la Segunda Guerra Mundial sus sentimientos pacifistas le acarrean un conflicto con el presidente Franklin Delano Roosevelt. Después de la guerra continúa su trabajo de asesor y gana numerosos trofeos de aviación, así como el Premio Pulitzer por su autobiografía *El espíritu de San Luis*.

Frank Buck

Cazador, 1884-1950.

Buck es el gran cazador por antonomasia. Nacido en Gainesville, Texas, su primera expedición, en 1911, le lleva a Malasia y Singapur. Otros safaris posteriores le llevan por todo el mundo en busca de animales salvajes que captura con vida y vende a zoos y circos. En total capturó más de 25.000 ejemplares en su carrera, incluyendo un tigre devorador de hombres y la cobra real más grande de que se tiene conocimiento. Escribió sus experiencias en libros como *Bring 'Em Back Alive* (1931) y más tarde se dedicó a rodar películas.

Roald Amundsen

Explorador, 1872-1928.

Amundsen fue un explorador polar, famoso por haber descubierto el Polo Sur en 1911 y el Pasaje del Noroeste en 1906. Más tarde, de 1918 a 1920 navegó por dicho Pasaje. Amundsen nació en Oslo, Noruega, y fue militar. Experto navegante, realizó muchos viajes aéreos y navales entre 1897 y 1928. En 1910 había planeado ser el primero en llegar al Polo Norte, pero al enterarse de que el almirante Robert Peary acababa de hacerlo, volvió su atención hacia el Polo Sur. Él y sus compañeros llegaron al Polo Sur en diciembre de 1911, venciendo al equipo del explorador británico Robert F. Scott por cuatro semanas. La mala suerte de Scott se convirtió en tragedia cuando toda su expedición murió congelada en el camino de vuelta.

Amundsen sobrevoló el Polo Norte en un dirigible en compañía del norteamericano Lincoln Ellsworth y el general italiano Umberto Nobile en 1926, pocos días después del vuelo en solitario del almirante Richard E. Byrd. Amundsen murió en 1928, cuando el avión en que volaba, en búsqueda de Nobile cuya expedición al Polo Norte llevaba varias semanas perdida, se estrelló; Nobile pudo ser rescatado posteriormente.

- ***Contactos y conexiones:*** la Guardia Costera, contrabandistas, crimen organizado.
- ***Habilidades:*** Contabilidad, Crédito, Descubrir, Escuchar, Historia natural (marina), Orientarse, Persuasión, Pilotar embarcación, Primeros auxilios, Regatear.
- ***Especial:*** 20 puntos adicionales en Descubrir.

Piloto de carreras

Las carreras de automóviles son el deporte favorito de los Años 20 y las 500 millas de Indianápolis son un acontecimiento anual altamente publicitado. Además de las carreras de automóviles, hay muchos pilotos de canoas.

- ***Ingresos:*** ampliamente variables.
- ***Contactos y conexiones:*** lejos de la pista, un piloto de carreras con éxito probablemente tenga acceso privilegiado a los intereses de las empresas fabricantes de automóviles y barcos. La demanda de pilotos especialistas en Hollywood puede resultar en una conexión con la industria del cine.
- ***Habilidades:*** Conducir automóvil, Descubrir, Electricidad, Mecánica, Pilotar embarcación, Psicología.
- ***Especial:*** los conductores experimentados y los pilotos pueden hacer diversas acrobacias con sus máquinas, incluso chocando o haciendo volcar un automóvil con un cierto control y seguridad.

Prospector

Aunque los días de la fiebre del oro de California y los yacimientos de Comstock en Nevada hace tiempo que pasaron, el prospector independiente sigue siendo una característica del oeste norteamericano. Recorriendo las montañas, buscan sin cesar el gran hallazgo que les haga ricos. En estos tiempos, el petróleo puede ser tan bueno como el oro.

- ***Ingresos:*** de pobre a clase baja.
- ***Contactos y conexiones:*** pocas, locales en el caso de que las tengan.
- ***Habilidades:*** Descubrir, Geología, Historia, Historial natural, Orientarse, Primeros auxilios, Saltar, Trepar.
- ***Especial:*** +1 a FUE y +1 a CON.

EXPLORER

Brújulas para exploradores

Esta brújula, fina y compacta, adecuada para cualquier bolsillo, ha sido hecha a medida para personas de espíritu aventurero. Cuenta con revestimiento de níquel, aguja de calidad de color azul y marca el norte de forma clara y sencilla.

$1.25

Fácil de usar
Fácil de transportar

NUNCA MÁS VOLVERÁ A PERDER EL NORTE

EXPLORER Co. Calle Waterfalls, 210-16 - Toledo, Ohio

Clérigo

Los miembros de la Iglesia están expuestos a misterios extraños más a menudo que muchos otros profesionales. Si un feligrés confiesa crímenes o pecados, buscando ayuda o pidiendo una explicación a sus extraños sueños, ello puede empujar a un miembro del clero a emprender la vida de investigador. A menudo se encuentran anomalías mientras se investigan viejos tomos o cuando se está de misión en algún remoto lugar del globo. Algunos incluso han sido llamados a esta vida al intentar realizar un exorcismo o quitar una maldición de alguna casa o persona.

Diácono

Un diácono es un miembro seglar de una religión, que actúa oficialmente coordinando o dirigiendo actividades de la iglesia.

- ***Ingresos:*** no percibe.
- ***Contactos y conexiones:*** jerarquía eclesiástica, la congregación, empresas locales y líderes de la comunidad.
- ***Habilidades:*** Charlatanería, Contabilidad, Crédito, Persuasión, Psicología, Regatear, además de otras posibles habilidades relacionadas con su trabajo.
- ***Especial:*** 10 puntos extra a Crédito.

Líder religioso carismático

Estados Unidos ha generado siempre nuevas religiones, desde los Trascendentalistas hasta los Santos del Último Día, así como muchas otras. Durante los Años 20 emergió un gran número de líderes religiosos carismáticos. Algunos abrazaron diversas formas de cristianismo, mientras que otros incorporaron el misticismo oriental y las prácticas ocultistas. Estos grupos son particularmente familiares en la costa oeste, aunque pueden hallarse en todo el país bajo formas diferentes. El llamado "Cinturón de la Biblia" del sur dispone de muchos espectáculos religiosos itinerantes con música, canciones y vivencias evangélicas.

- ***Ingresos:*** clase baja superior a clase media superior.
- ***Contactos y conexiones:*** posiblemente estrellas de cine, viudas ricas y otros.
- ***Habilidades:*** Charlatanería, Contabilidad, Crédito, Persuasión, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** +1 a APA.

Ministro protestante

Los ministros protestantes van desde los sacerdotes togados de la Iglesia Episcopal hasta los profesionales bien trajeados de los Unitarios, pasando por los predicadores evangelistas que profetizan el fuego y el azufre.

- ***Ingresos:*** clase media inferior a clase media superior. Algunos son empleados a tiempo completo y otros sirven sin compensación alguna.
- ***Contactos y conexiones:*** jerarquía de la iglesia específica, congregación, líderes locales de la comunidad.
- ***Habilidades:*** Buscar libros, Contabilidad, Crédito, Lengua propia (inglés), Persuasión, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** 10 puntos extra a Crédito.

Misionero

Suelen tratarse de sacerdotes católicos o de ministros protestantes; los misioneros visitan rincones remotos del globo llevando la palabra del Señor a los desafortunados primitivos. Los mormones también suelen

Patrick J. Hayes

Sacerdote, 1867-1938.

Hayes fue cardenal de la Iglesia Católica en Nueva York, donde nació. Fue ordenado sacerdote en 1892 y en 1919 fue nombrado arzobispo de Nueva York. Ayudó a crear muchas obras de caridad católicas en Nueva York, por lo cual se ganó una merecida fama tanto entre sus feligreses como entre quienes no lo eran. Fue nombrado cardenal en 1924.

Aimee McPherson

Hermana, 1890-1944.

Aimee Semple McPherson nació en Canadá y estaba destinada a convertirse en una de las evangelistas más populares de su época. Al principio de su carrera trabajaba como misionera en Hong Kong con su marido, un evangelista llamado Robert Semple. Cuando él murió, su hija y ella regresaron a los Estados Unidos, donde hizo varias giras por el país realizando funciones religiosas muy teatrales, llegando a ser conocida como la "hermana Aimee". Una figura popular y vivaz, sus sermones (realizados tanto en persona como por la radio) enfatizaban la salvación, la segunda venida de Cristo y la curación divina. Construyó una emisora de radio, editó una revista, fundó la Iglesia Internacional del Evangelio Cuadrangular (1927), el Faro de la Universidad de la Biblia Evangélica Cuadrangular Internacional, y construyó el Templo del *Angelus* en Los Ángeles en 1922. El evangelio de Aimee Semple McPherson se enseñaba en más de 200 misiones en todo el país. Murió de una sobredosis de barbitúricos en 1944.

realizar misiones, pero estas a menudo incluyen partes de los Estados Unidos. No es imposible ser enviado en una misión de dos años a Los Ángeles. Los seglares también sirven como misioneros; a menudo son profesionales como médicos, etc.

- ***Ingresos:*** pobre a clase media inferior.
- ***Contactos y conexiones:*** jerarquía eclesiástica, funcionarios extranjeros.
- ***Habilidades:*** Antropología, Ciencias ocultas, Lengua propia (inglés), Otras lenguas (una cualquiera), Persuasión, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** +1 a CON.

Predicador itinerante

Suele tratarse de predicadores polvorientos y andrajosos que viajan a pie por el país predicando la palabra del Señor por las esquinas y los aparcamientos. Muchos proclaman que se acerca el fin del mundo.

- ***Ingresos:*** pobre a clase baja.
- ***Contactos y conexiones:*** habla con Dios.
- ***Habilidades:*** Charlatanería, Discreción, Lengua propia (inglés), Ocultarse, Persuasión, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** la mayoría tienen un –20 a COR sobre la puntuación inicial, pero como están ya medio chalados suelen ser inmunes a los efectos de la locura temporal, aunque pierden puntos de COR de forma normal.

Rabino

Los rabinos son eruditos y consejeros, entrenados en la fe hebrea. Por lo general enseñan en la vecindad en la que crecieron.

- ***Ingresos:*** clase baja a clase media superior.
- ***Contactos y conexiones:*** eruditos judíos, la comunidad local judía.
- ***Habilidades:*** Buscar libros, Ciencias ocultas, Crédito, Historia, Lengua propia (inglés), Otras lenguas (hebreo), Otras lenguas (una cualquiera), Persuasión, Psicología.
- ***Especial:*** 30 puntos extra a Crédito.

Sacerdote católico

Los sacerdotes hacen voto de castidad y responden directamente a la jerarquía de la Iglesia Católica y al Santo Padre. La Iglesia por lo general asigna a los sacerdotes o bien a parroquias o bien a misiones. Los sacerdotes pueden ascender a obispo, arzobispo y cardenal. La mayoría disponen también de habilidades profesionales, actuando como médicos, abogados y eruditos.

- ***Ingresos:*** clase baja superior a clase media superior.
- ***Contactos y conexiones:*** jerarquía eclesiástica, congregación local, líderes de la comunidad. Los sacerdotes oyen en confesión a las personas, y aunque no son libres para revelar el secreto de confesión, sí lo son para actuar sobre lo aprendido.
- ***Habilidades:*** Buscar libros, Ciencias ocultas, Contabilidad, Crédito, Lengua propia (inglés), Otras lenguas (latín), Otras lenguas (una cualquiera), Persuasión, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** 20 puntos extra a Crédito.

Vendedor de biblias

No limitándose tan solo a las biblias, estos viajeros predican la palabra del Señor también a través de textos, suscripciones u otros elementos.

- ***Ingresos:*** clase baja a clase baja superior.
- ***Contactos y conexiones:*** editoriales religiosas.
- ***Habilidades:*** Contabilidad, Persuasión, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** +1 a CON.

Criminal

La Prohibición trajo consigo un incremento del crimen organizado. Las bandas callejeras de origen étnico se aprovecharon de la prohibición del alcohol para pelearse unas contra otras por el derecho a vender licor y cerveza a un público sediento. Una vez el crimen organizado tuvo un asidero firme en los Estados Unidos, no hubo forma humana de desalojarlo.

Apostador

Una ocupación ilegal que tiene que ver con el manejo de apuestas sobre acontecimientos deportivos, elecciones políticas y, en particular, carreras de caballos. El apostador a menudo tiene un restaurante u otro negocio legítimo como tapadera, disponiendo de múltiples líneas telefónicas y un tablero de apuestas en la parte posterior de su negocio.

- ***Ingresos:*** clase media a clase alta.
- ***Contactos y conexiones:*** crimen organizado, jugadores, policía local, figuras del deporte.
- ***Habilidades:*** Crédito, Charlatanería, Contabilidad, Ocultar, Persuasión, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** –2 a EDU.

Carterista

Los carteristas llevan vidas furtivas y desesperadas. A menudo se conocen entre sí y de vez en cuando se ponen de acuerdo para realizar maniobras intrincadas: uno hace la "faena" y después pasa rápidamente el botín a su colega con el que se cruza, quitándose de encima la evidencia.

- ***Ingresos:*** clase baja a clase baja superior.
- ***Contactos y conexiones:*** escena callejera; quizá algunos policías de trabajos previos. Los carteristas a menudo actúan como informadores de la policía, lo que puede constituir un empleo peligroso en este tiempo de gánsteres.
- ***Habilidades:*** Charlatanería, Descubrir, Discreción, Escuchar, Ocultar, Ocultarse.
- ***Especial:*** –4 a EDU.

Contable/abogado turbio

El crimen organizado necesita abogados, contables y otros profesionales. Debido a la naturaleza de su trabajo suelen mantenerse al margen de los crímenes, fingiendo ignorar lo que hacen realmente sus jefes. Sin embargo, la mayoría son figuras reconocidas en el mundo del hampa, y les conocen tanto la policía como la prensa y el público.

- ***Ingresos:*** clase media a clase media superior.
- ***Contactos y conexiones:*** crimen organizado, mundo de las finanzas, fiscales de distrito y jueces.
- ***Habilidades:*** Charlatanería, Contabilidad, Crédito, Derecho, Lengua propia (inglés), Persuasión, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** debido a su posición pueden por lo general echar mano a grandes cantidades de dinero, aunque sisarle a los gánsteres es un negocio de lo más arriesgado.

Bonnie y Clyde (Bonnie Parker y Clyde Barrow)

Ladrones de bancos, 1911-1934, 1909-1934.

Bonnie y Clyde tenían mala fama incluso entre los propios gánsteres. Su reputación de matar y herir sin necesidad, además de abandonar a sus compañeros heridos o rodeados, les hizo estar entre los criminales más odiados y temidos de la época de la Depresión. Clyde Barrow nació en una familia pobre en la parte rural de Texas. Su hermano mayor Buck también era un ladrón y arrastró a Clyde a la vida criminal cuando este era aún un adolescente. Clyde ya tenía una cierta reputación como ladrón cuando conoció en 1930 a Bonnie Parker, que andaba en busca de emociones fuertes. Sin embargo, poco después le cogieron y fue encarcelado casi dos años.

Cuando en 1932 obtuvo la libertad bajo palabra, Bonnie y él se reunieron y empezaron una serie de robos en Texas, Oklahoma, Missouri y Nuevo México, especializándose en pequeñas cantidades: gasolineras, restaurantes, bancos y empresas de pequeñas poblaciones: su botín más elevado fueron 1.500 $. A pesar de que sus objetivos eran de poca monta, Bonnie y Clyde parecían enamorados de la violencia innecesaria. Clyde mató una vez a un *sheriff* y a un alguacil en un baile y Bonnie abatió a un policía de tráfico sin motivo alguno. Eran crímenes innecesarios, indicativos del estilo de vida descuidado que tenían ellos y su banda. ▸

Contrabandista

El contrabando siempre ha sido un negocio lucrativo. Durante los Años 20 la mayoría de los contrabandistas tienen que ver con el tráfico de alcohol, aunque algunos se ocupan de las drogas (sobre todo morfina) y otros pocos del de armas de fuego ilegales.

El licor ilegal entra tanto por la costa este como por la costa oeste por medio de grandes barcos que echan el ancla fuera de las aguas territoriales estadounidenses, descargando después mediante lanchas pequeñas. A través de Canadá llegan cantidades adicionales de licor, o bien cruzando la larga frontera en camiones o bien en bote través de los Grandes Lagos. Lanchas rápidas suelen llevar licor de forma regular a través del estrecho río Detroit entre Windsor y Detroit, contando con su velocidad para correr más que las lanchas de la Policía y de la Guardia Costera que patrullan sin cesar. Cuba es otro lugar favorito desde el cual se lanzan tanto aviones como barcos con dirección a Florida.

- ***Ingresos:*** clase media inferior a clase media superior.
- ***Contactos y conexiones:*** crimen organizado, Guardia Costera, aduaneros de los Estados Unidos.
- ***Habilidades:*** Armas de fuego, Charlatanería, Contabilidad, Descubrir, Escuchar, Ocultar, Orientarse, Otras lenguas (una cualquiera), Persuasión, Pilotar aeronave, Pilotar embarcación, Psicología, Regatear.

Espía

Los espías extranjeros en los Estados Unidos eran poco comunes antes de la guerra, pero desde entonces los gobiernos foráneos han prestado más atención a Norteamérica. La mayor parte de los espías trabajan para gobiernos hostiles, pero incluso los aliados más firmes intentan controlarse unos a otros.

Los espías son a menudo embajadores extranjeros o empleados de embajada. Otros trabajan en el más estricto anonimato, como miembros de la comunidad, llegando a casarse y a formar una familia como tapadera de sus actividades.

- ***Ingresos:*** clase media inferior a clase media superior.
- ***Contactos y conexiones:*** por lo general solamente la persona a la que el espía informa, y cualquier ayuda o conexión que haya podido desarrollar cuando estaba a cubierto. Los contactos específicos dependen de cuáles son las intenciones del espía, aunque es más que probable que tengan que ver con el gobierno federal. Los espías suelen disponer de un "piso franco" o dos donde poderse esconder si pintan bastos.
- ***Habilidades:*** Armas de fuego, Charlatanería, Cuchillo, Descubrir, Discreción, Disfrazarse, Escuchar, Ocultarse, Otras lenguas (una cualquiera), Persuasión, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** aunque pueda haber excepciones, suelen ser inmunes a Charlatanería, Persuasión y Psicología.

Estafador

Los estafadores son gente con gran facilidad de palabra. Trabajando solos o en equipo atacan las comunidades despojando a los ciudadanos de sus ahorros. Algunos de sus golpes son muy elaborados e implican equipos de varios hombres y edificios alquilados; otros son asuntos sencillos, transacciones que requieren solo un estafador y pocos minutos.

- ***Ingresos:*** clase baja a clase media inferior.
- ***Contactos y conexiones:*** otros estafadores. Denver, Colorado, es conocido como un "lugar seguro" para cientos de estafadores. Allí, el artista de la

estafa Lou Blonger controla por completo la policía y el gobierno local y mantiene hasta 500 estafadores bajo su control llevándose un porcentaje de las ganancias de cada uno de ellos.

- ***Habilidades:*** Charlatanería, Descubrir, Disfrazarse, Escuchar, Persuasión, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** inmunes a la Charlatanería y a la Persuasión; incluso la Psicología no tiene efecto a menos que el usuario conozca bien al estafador.

Falsificador

Los artistas del mundo criminal, se especializan en falsificar títulos oficiales y en hacer firmas falsas. Los principiantes fabrican documentos de identidad falsos para criminales menores; los mejores graban planchas para falsificar billetes de banco.

- ***Ingresos:*** clase baja superior a clase media superior.
- ***Contactos y conexiones:*** crimen organizado, ladrones callejeros, hombres de negocios.
- ***Habilidades:*** Arte, Contabilidad, Descubrir, Ocultar, Oficio, Persuasión, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** las habilidades especiales Arte (dibujo) y Arte (grabado), además de un profundo conocimiento de tintas, papeles, procesos de impresión, etc.

Gamberro

El típico gamberro callejero, posiblemente en busca de una posibilidad de unirse a una banda. Su experiencia probablemente se limita a robar coches, robos en tiendas, algún atraco y robos en casas.

- ***Ingresos:*** pobre a clase baja.
- ***Contactos y conexiones:*** criminales callejeros, otros gamberros, el perista local, quizás el gánster local, ciertamente la policía local.
- ***Habilidades:*** Cabezazo, Cerrajería *, Cuchillo, Lanzar, Palo, Patada, Presa, Puñetazo.
- ***Especial:*** –6 a EDU.

Gánster

El gansterismo llega a su punto más alto en la década de los veinte. Las bandas callejeras de origen étnico, que hasta entonces habían limitado sus actividades a la "protección" y a los pequeños negocios relacionados con el juego, descubrieron los inmensos beneficios que había en la industria de la cerveza y el licor ilegales. Poco después controlaban barrios enteros de las ciudades y guerreaban unos contra otros en las calles. Aunque la mayoría de las bandas son de origen étnico (irlandeses, italianos y judíos en su mayoría) hay gánsteres de prácticamente todas las nacionalidades.

Aparte del licor ilegal, el crimen organizado extrae beneficios de la prostitución, la extorsión, los narcóticos, el juego y muchas otras formas de corrupción.

Los gánsteres tienen lujosas oficinas en el centro de la ciudad, y aunque algunos prefieren hacerse poco visibles, muchos son individuos ostentosos que desean llamar la atención. Impecablemente vestidos, a menudo son encantadores en público pero peligrosos en privado.

Un personaje gánster podría ser el jefe de toda la ciudad, de parte de ella o tan solo un gánster de segunda fila que trabaja para el jefe. Los subalternos suelen tener áreas específicas de responsabilidad como supervisar envíos de licor, recoger el dinero de las extorsiones, etc.

- ***Ingresos:*** clase media a rico.
- ***Contactos y conexiones:*** crimen organizado, escena callejera, policía,

▸ El hermano de Clyde, Buck, y su mujer se unieron a la banda durante algún tiempo, así como otros delincuentes menores. Vivían en la carretera, acampando al aire libre o instalándose a la fuerza en casas rurales. En 1933 Clyde abandonó a su hermano y a su cuñada en Luisiana cuando fueron sorprendidos por un grupo de policías. Al año siguiente Bonnie y Clyde fueron traicionados por un cómplice y abatidos en un tiroteo con la policía cerca de Gibsland, Luisiana.

Al Capone

Gánster, 1899-1947.

Alphonse Capone nació en Nápoles, Italia, y llegó con su familia a Nueva York cuando era aún adolescente, trasladándose después a Chicago. Los resultados de una pelea juvenil a cuchillo le dejaron la cara marcada, ganándose el apodo de "Caracortada". Capone y su banda de Chicago llegaron a controlar la mayor parte del licor ilegal, la prostitución y las operaciones de juego en dicha ciudad. La banda asesinó brutalmente a muchos de los jefes de bandas rivales, llegando al pináculo de la infamia con la matanza del día de San Valentín en 1929, en la que siete hombres fueron mortalmente ametrallados. Consiguió sin embargo evitar la cárcel por todos estos crímenes debido al terror que creaba su banda, hasta que por fin se le pudo condenar a ocho años de cárcel por evasión de impuestos en 1931. Una vez en libertad se retiró a Miami, donde murió años después.

* ***N. del c.:*** *en sustitución de Vaciar bolsillos, habilidad desaparecida en la presente edición, aunque el personaje puede conservar ésta si se prefiere.*

gobierno local, políticos, jueces, fiscales de distrito, sindicatos, así como la comunidad étnica local y posiblemente la iglesia local. Tus leales subalternos te protegen de conexión alguna con delitos probados y están dispuestos a ir a la cárcel por ti.

- ***Habilidades:*** Armas de fuego, Cabezazo, Conducir automóvil, Cuchillo, Ocultar, Palo, Patada, Persuasión, Presa, Psicología, Puñetazo, Regatear.
- ***Especial:*** –6 a EDU. La mayoría de los gánsteres son inmunes a las pérdidas de COR resultantes de presenciar un crimen, ver un cadáver o ver cómo se perpetra violencia contra seres humanos. Todos ellos restan 10 + 1D6 puntos de COR a su puntuación inicial como resultado del tipo de vida que llevan. Los gánsteres también poseen una fobia secreta escogida por el guardián, que se revelará cuando el investigador menos se lo espere. Los de origen italiano (aunque nacidos en los EE. UU.) empiezan con 1D20 + 20 puntos en Otras lenguas (italiano).

Jugador

Los jugadores son los dandis del mundo criminal. Siempre elegantemente vestidos, suelen poseer algún tipo de encanto, o bien tosco o bien sofisticado. Los que frecuentan las carreras de caballos fuman puros y lucen sombreros de copa baja y chaquetas deportivas chillonas. Los más sofisticados son asiduos de casinos ilegales operados por el crimen organizado. Algunos vuelan hasta Cuba para pasar fines de semana jugando y bebiendo legalmente. Otros son conocidos como jugadores de póquer y a menudo se ven envueltos en largas partidas de altos vuelos, donde pueden incluso verse respaldados por inversores externos. La clase más baja frecuenta callejones y tugurios, utilizando dados cargados o desplumando al billar a los incautos.

- ***Ingresos:*** clase baja a clase media superior.
- ***Contactos y conexiones:*** apostadores, crimen organizado, escena callejera.
- ***Habilidades:*** Charlatanería, Contabilidad, Descubrir, Escuchar, Ocultar, Persuasión, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** +2 a POD para calcular la Suerte.

Ladrón

Los ladrones son operadores independientes, aunque de vez en cuando emplean ayudantes. La mayoría prefiere dejar poco rastros de sus idas y venidas.

- ***Ingresos:*** clase baja a clase media inferior.
- ***Contactos y conexiones:*** peristas, otros ladrones. La mayoría se hace ver muy poco.
- ***Habilidades:*** Cerrajería, Descubrir, Discreción, Escuchar, Ocultar, Ocultarse, Saltar, Trepar.
- ***Especial:*** –4 a EDU. 20 puntos extra a Descubrir.

Ladrón de bancos

Los ladrones de bancos suelen operar de forma independiente. Mientras que la costa este y de alguna manera la costa oeste están controladas por las bandas urbanas, estos criminales altamente móviles se encuentran por lo general en el vasto medio oeste. Bonnie y Clyde, John Dillinger, "Cara de niño" Nelson y "Niño bonito" Floyd son tan solo unos pocos. Agrupados en pequeñas bandas, los ladrones de bancos no dejan de moverse, cruzando el país de un lado a otro en coches robados, atracando, asesinando y asaltando armerías de la Guardia Nacional en busca de armas de fuego y munición. A veces tienen reputación de "Robin Hood", supuestamente quemando hipotecas sin registrar en los bancos. Raramente cometen crímenes contra la clase trabajadora, pero algunos han encontrado provechoso secuestrar hombres de negocios y banqueros, pidiendo después rescate.

- ***Ingresos:*** variables.
- ***Contactos y conexiones:*** tú y los miembros de tu banda tenéis probablemente una extensa red de familiares y amigos por todo el país. La gente común a menudo os ayudará a esconderos en un granero, a despistar a la policía, etcétera.
- ***Habilidades:*** Armas de fuego, Cabezazo, Conducir automóvil, Cuchillo, Ocultar, Palo, Patada, Presa, Puñetazo.
- ***Especial:*** –6 a EDU. Los ladrones de banco son inmunes a las pérdidas de COR resultantes de la violencia cometida contra seres humanos. Sin embargo tienen una penalización de 10 + 1D6 a su COR inicial. Cada uno lleva en su interior una fobia secreta solo conocida por el guardián.

Perista

Los peristas son aquellos que compran objetos robados. Pagan porcentajes tan bajos como 10 centavos por dólar cuando compran, almacenan y revenden mercancías recién robadas. Las casas de empeños son tapaderas particularmente buenas para negocios de este tipo. Otros peristas guardan los objetos en almacenes o incluso en sus propias casas.

- ***Ingresos:*** clase media inferior a clase media superior, dependiendo del tipo de objetos con los que comercie.
- ***Contactos y conexiones:*** ladrones callejeros, crimen organizado, policía, los suministradores y clientes de la comunidad local.
- ***Habilidades:*** Charlatanería, Contabilidad, Crédito, Ocultar, Persuasión, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** –4 a EDU.

Prestamista

La especialidad de los prestamistas es dejar dinero a unos tipos de interés exorbitantes. Tienen por lo general varios gorilas trabajando para ellos a fin de recoger pagos y vengarse de los malos pagadores.

- ***Ingresos:*** clase media a clase alta.
- ***Contactos y conexiones:*** crimen organizado, jugadores, policía y cualquier deudor que les deba favores.
- ***Habilidades:*** Charlatanería, Contabilidad, Crédito, Persuasión, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** –2 a EDU.

Prostituta

Dependiendo de las circunstancias, educación y trasfondo, una prostituta puede ser una fulana de lujo, la inquilina de un burdel o una mujer de la calle.

- ***Ingresos:*** clase baja a clase media superior.
- ***Contactos y conexiones:*** escena callejera, policía, posiblemente crimen organizado, clientela personal.
- ***Habilidades:*** Charlatanería, Ocultar, Ocultarse, Persuasión, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** +1 a APA, –2 a EDU.

Torpedo

Un torpedo es un asesino a sangre fría. Normalmente se le llama de otra ciudad para que llegue, haga su trabajo y desaparezca rápidamente después. Se trata casi siempre de sociópatas que parecen carecer del sentido de la compasión para con los seres humanos. A pesar de esto, muchos se casan, tienen hijos y a todos los efectos se comportan como ciudadanos modelo.

- ***Ingresos:*** clase baja superior a clase media superior.
- ***Contactos y conexiones:*** pocos, la mayoría delincuentes; la gente prefiere no conocerlos demasiado.
- ***Habilidades:*** Armas de fuego, Cabezazo, Cuchillo, Discreción, Ocultar, Ocultarse, Palo, Patada, Presa, Puñetazo, Regatear.
- ***Especial:*** –6 a EDU. Inmune a las pérdidas de COR que resultan de la violencia cometida contra seres humanos. Empiezan con una penalización de 20 + 1D6 puntos a su COR inicial y tienen 1D2 fobias secretas.

Traficante de alcohol/gorila

Los soldados del crimen organizado. Duros, ruines, y leales, transfieren cargamentos de cerveza, intimidan enemigos, cobran deudas y roban los camiones de los gánsteres rivales. Si se les detiene, se espera de ellos que den la cara por los que están más arriba. Por lo general solo reciben condenas cortas de cárcel durante las cuales la banda mantiene a los suyos a cambio de su silencio. Una vez en libertad, vuelven a la "familia" y a menudo reciben ascensos.

Los gorilas independientes trabajan como navajeros o atracadores.

- ***Ingresos:*** clase baja superior a clase media.
- ***Contactos y conexiones:*** crimen organizado, escena callejera, policía local, la comunidad étnica local.
- ***Habilidades:*** Armas de fuego, Cabezazo, Conducir automóvil o camión, Cuchillo, Ocultar, Palo, Patada, Presa, Puñetazo.
- ***Especial:*** –6 a EDU. Las pérdidas de COR resultantes de ser testigos de violencia cometida contra otros seres humanos se reducen a la mitad. Los gorilas empiezan con una penalización de 10 + 1D6 a su COR inicial y sufren una fobia secreta.

Thompson

SUBFUSIL THOMPSON

EL ARMA DE FUEGO PORTÁTIL MÁS EFICAZ QUE EXISTE

"Tommy Gun"

EL subfusil Thompson incorpora la simplicidad y fiabilidad de un revólver con la efectividad de una ametralladora. Es sencillo, preciso y potente en acción.

Ideal para proteger bancos, plantas industriales, minas, ranchos, plantaciones, ferrocarriles, etc., ya es el arma preferida de las fuerzas del orden y el Ejército.

EMPRESA DE MUNICIONES

Avda. Railroad, Nº 1437 Bridgeport, Conn.

INDISPENSABLE PARA LA GUERRA MODERNA

Deportista

Los deportes eran populares en los Estados Unidos desde finales del siglo XIX. Las competiciones *amateur* organizadas ya eran habituales desde hacía mucho tiempo entre la aristocracia local, los políticos y otros miembros de la sociedad, pero hacia 1920 muchos de estos clubes deportivos aficionados habían evolucionado hasta convertirse en organizaciones sociales que en realidad poco tenían que ver con el deporte.

El deporte profesional, durante mucho tiempo contemplado como algo exclusivo de la clase baja, se convirtió con el desarrollo de los medios de comunicación de masas en un gran negocio. En los Años 20 el béisbol es el "pasatiempo nacional", con dos ligas y una serie mundial anual; Babe Ruth gana más dinero que el Presidente. El fútbol americano profesional no es tan popular, pero últimamente empieza a atraer tanta atención como el universitario. Las líneas de baloncesto van y vienen según el cambiante flujo de reglas y regulaciones. El hockey es algo a lo que solamente se dedican los canadienses.

El boxeo es muy popular, así como la lucha profesional. El golf y el tenis profesionales han ganado en popularidad, debido en parte al hecho de que ahora los puede practicar la gente normal. El polo sigue siendo popular sobre todo entre la clase alta.

Acróbata

Los acróbatas pueden ser o bien atletas aficionados que compiten en mítines (posiblemente incluso en los Juegos Olímpicos), o acróbatas profesionales empleados en ferias y circos. Algunos comienzan como aficionados y más tarde se convierten en profesionales.

- ***Ingresos:*** clase baja a clase media inferior.
- ***Contactos y conexiones:*** círculos atléticos aficionados, cronistas deportivos, circos y ferias.
- ***Habilidades:*** Esquivar, Lanzar, Otras lenguas (una cualquiera), Regatear, Saltar, Trepar, y otras posibles habilidades que dependen del empleo concreto.
- ***Especial:*** +1 a FUE y +1 a DES, o bien +2 a DES.

Atleta

Esto incluye a corredores, saltadores y lanzadores. En todo el mundo hay solo un puñado de competiciones atléticas profesionales y la mayoría son *amateur*.

- ***Ingresos:*** pobre.
- ***Contactos y conexiones:*** mundo atlético amateur, cronistas deportivos.
- ***Habilidades:*** Esquivar, Lanzar, Otras lenguas (una cualquiera), Saltar, Trepar, más otras habilidades posibles debidas a la especialidad concreta.
- ***Especial:*** +1 a CON, y elige entre +1 a FUE o +1 a Mov.

Boxeador/luchador

Los boxeadores y los luchadores son dirigidos por individuos o pequeños equipos de representantes y entrenadores, y posiblemente estén respaldados por intereses exteriores. Los boxeadores

y luchadores profesionales pelean y entrenan a jornada completa y normalmente suelen tener contratos cerrados. Las competiciones de boxeo *amateur* abundan y son un caldo de cultivo para los futuros profesionales.

- ***Ingresos:*** clase baja a clase media inferior.
- ***Contactos y conexiones:*** promotores de boxeo, cronistas deportivos, crimen organizado.
- ***Habilidades:*** Cabezazo, Esquivar, Lanzar, Patada, Presa, Puñetazo.
- ***Especial:*** +2 a CON, +1 a FUE. –2 a EDU.

Deportista profesional

Este individuo juega en un equipo profesional de béisbol, fútbol americano o baloncesto. Puede tratarse de un equipo de una liga mayor con un salario regular razonable y audiencia nacional, o (particularmente en el caso del béisbol) uno de los muchos equipos de las ligas menores, algunos de ellos adquiridos y dirigidos por los propietarios de las ligas mayores. Estos últimos apenas pagan lo suficiente como para mantener a los deportistas alimentados y entrenados. En cualquier caso, los atletas profesionales pasan una cantidad considerable de su tiempo en la carretera en autobuses y trenes.

- ***Ingresos:*** clase baja para las ligas menores, clase media inferior y superior para las mayores.
- ***Contactos y conexiones:*** personalidades deportivas, cronistas deportivos, apostadores profesionales.
- ***Habilidades:*** Cabezazo, Descubrir, Esquivar, Lanzar, Palo (bate de béisbol), Parada, Patada, Presa, Saltar.
- ***Especial:*** +1 a CON y +1 a FUE, TAM, DES o Mov. –2 a EDU.

Jugador de golf profesional

Los golfistas profesionales suelen proceder de climas cálidos, donde se puede jugar todo el año. La mayoría crecieron trabajando como *caddies* o empleados de un campo de golf, invirtiendo su tiempo libre en jugar al golf. La mayoría de profesionales disponen de empleos estables en campos de golf privados dando clases, alternando con miembros del club, etcétera.

- ***Ingresos:*** clase media a clase media superior
- ***Contactos y conexiones:*** otros profesionales, cronistas deportivos, miembros del club ricos o influyentes (médicos, abogados, jueces, hombres de negocios, etc.).
- ***Habilidades:*** Crédito, Descubrir, Palo (de golf), Persuasión, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** +1 a CON, –2 a EDU.

Jugador de tenis profesional

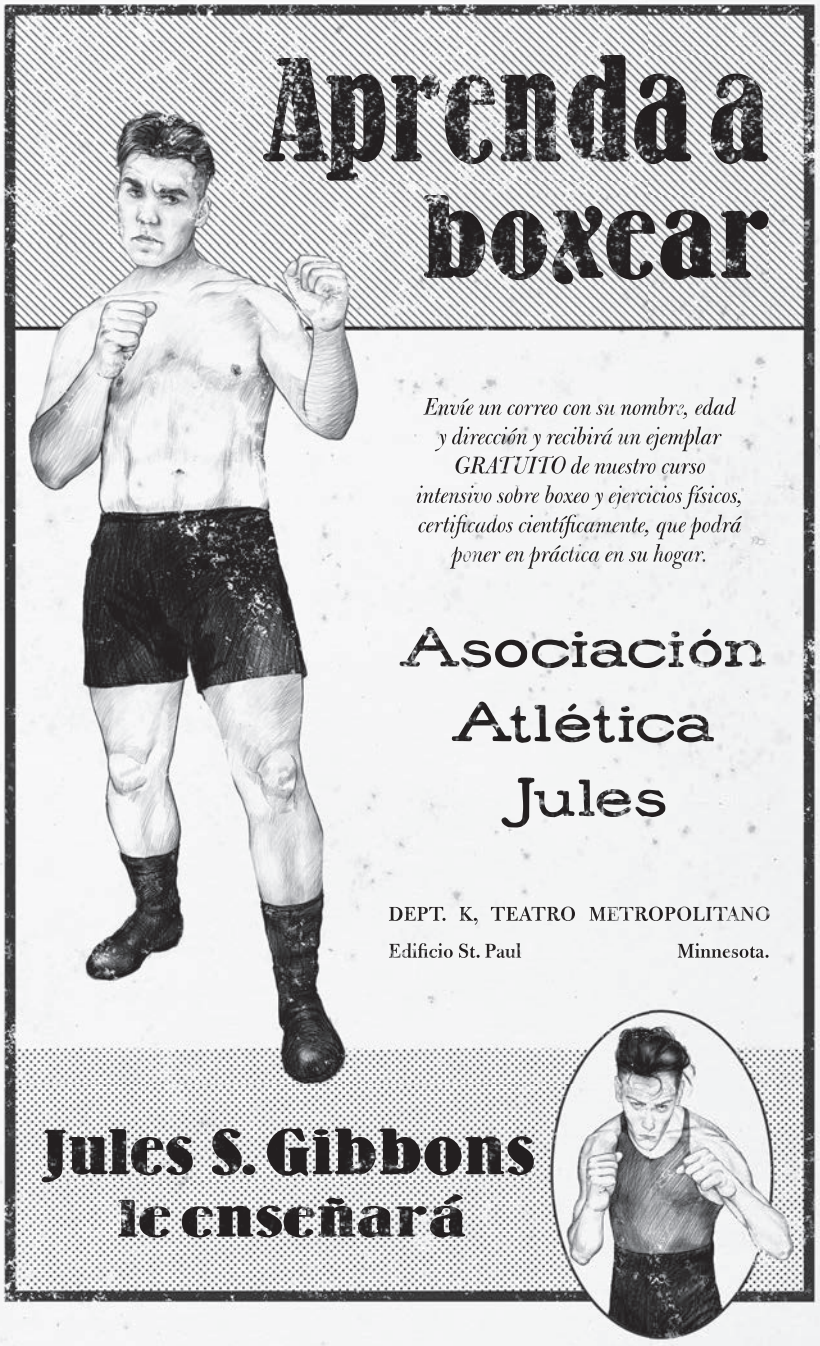
La mayoría de los tenistas proceden de familias acomodadas y a menudo de climas cálidos donde puede jugarse todo el año. Algunos profesionales recorren el circuito de los torneos, que está muy bien pagado, pero la mayoría tiene empleos estables en clubes de campo donde dan clase a los acomodados miembros del club.

- ***Ingresos:*** clase media inferior a clase media superior.
- ***Contactos y conexiones:*** otros profesionales del tenis, cronistas deportivos, miembros del club ricos o influyentes (médicos, abogados, jueces, hombres de negocios, etc.).
- ***Habilidades:*** Crédito, Descubrir, Esquivar, Palo (raqueta de tenis), Persuasión, Psicología, Regatear, Saltar.

Babe Ruth

Jugador de béisbol, 1895-1948.

George Herman Ruth, más conocido como "Babe", "el Bambino" o "el Sultán del bateo". Fue el primer y más grande bateador de la historia del béisbol. Nació en Baltimore, donde estudió en la escuela católica. Allí uno de sus maestros descubrió su habilidad beisbolística y le ayudó a iniciar su carrera. En 1914 Ruth fichó por los *Red Sox* de Boston como *pitcher* (lanzador), una posición en la que obtuvo algún éxito. Cuando los *Red Sox* lo traspasaron a los *Yankees* de Nueva York jugó sobre todo en el exterior del campo. En Nueva York Ruth afinó su habilidad como bateador, consiguiendo un récord de 60 carreras completas en 1927. Cuando los *Yankees* construyeron su nuevo estadio, fue rápidamente rebautizado como "la casa que construyó Ruth". Jugó en diez series mundiales y dos veces (en 1926 y en 1928) consiguió tres carreras completas en un mismo partido. La personalidad y la habilidad con el bate de Ruth le convirtieron en el jugador de béisbol más popular de todos los tiempos. En 1934 dejó los *Yankees* para jugar con los *Braves* de Boston durante un año antes de retirarse. En 1936 fue elegido para la galería de personajes ilustres y murió de cáncer doce años más tarde. Su total de 714 carreras completas a lo largo de su carrera duró más de 40 años.



- ***Especial:*** +1 a CON y +1 a DES. –2 a EDU. Un aspecto físico musculoso y un buen bronceado pueden dar hasta un +2 a APA, particularmente en lo que respecta a miembros del sexo opuesto.

Mánager/entrenador

Normalmente se trata de ex deportistas demasiado viejos para competir. Dirigen equipos, se encargan de su preparación física y planean las estrategias. Los entrenadores de los equipos de fútbol americano universitario más populares son los más conocidos del mundo del deporte y están muy bien pagados. Los entrenadores de gimnastas y otros se convierten en figuras paternales para sus atletas más dotados, a menudo formando relaciones personales de larga duración.

- ***Ingresos:*** clase baja superior a clase media superior.
- ***Contactos y conexiones:*** círculos atléticos, cronistas deportivos, alumnos ricos e influyentes.
- ***Habilidades:*** Cabezazo, Contabilidad, Charlatanería, Esquivar, Parada, Patada, Persuasión, Primeros auxilios, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** +1 a TAM.

Nadador/buceador

La mayoría de nadadores han crecido teniendo acceso a piscinas o lagos y a menudo son hijos de entrenadores deportivos universitarios. La mayoría son *amateurs*; no hay competiciones profesionales de natación.

- ***Ingresos:*** pobre.
- ***Contactos y conexiones:*** el mundo atlético *amateur*, cronistas deportivos.
- ***Habilidades:*** Nadar, Otras lenguas (una cualquiera), más otras posibles habilidades relacionadas con el empleo concreto.

- ***Especial:*** los nadadores tienen un +1 a CON y otro +1 a su Mov nadando. A menos que las condiciones dicten lo contrario (temperaturas cercanas al punto de congelación, fuertes corrientes, olas, remolinos, etc.), los nadadores suelen ser prácticamente inmunes al ahogamiento, y son capaces de mantenerse a flote casi sin esfuerzo durante horas.

Preparador físico

Los preparadores se encargan de la puesta a punto y del bienestar físico de los atletas. Por lo general son empleados de las universidades o de los equipos profesionales, aunque algunos de los más conocidos pueden dedicarse a ello de forma independiente.

- ***Ingresos:*** clase baja a clase baja superior.
- ***Contactos y conexiones:*** el mundo atlético y posiblemente los profesionales de la medicina.
- ***Habilidades:*** Charlatanería, Farmacología, Medicina, Persuasión, Primeros auxilios, Psicología.
- ***Especial:*** los preparadores físicos disponen de una habilidad especial denominada Medicina deportiva que empieza a 1D20 + 40 puntos. En términos de juego se puede utilizar para entablillar, inmovilizar o apañar de alguna manera una extremidad herida de forma que permanezca por lo menos semifuncional. Esto puede utilizarse, por ejemplo, para poner de nuevo en movimiento temporalmente a un investigador con un esguince.

Johnny Weismuller

Nadador, 1904-1984.

Johnny Weismuller consiguió más de 60 récords norteamericanos y del mundo de natación en los Años 20, mejorando el récord de los 100 m estilo libre cinco veces entre 1922 y 1927. Ganó cinco medallas de oro olímpicas, 3 en 1924 y 2 en 1928. En los años 30 fue escogido para interpretar el papel protagonista en una docena de películas de Tarzán para la MGM y la RKO, comenzando con *Tarzán de los monos* (1932) y acabando con *Tarzán y las sirenas* (1948). Para muchos, su interpretación del señor de los monos fue la definitiva. Weismuller nació en Windber, Pennsylvania.

Isadora Duncan

Bailarina, 1878-1927.

Isadora Duncan fue una pionera en el desarrollo de la danza moderna. Nacida en San Francisco, descartó de buen principio las disciplinas del ballet tradicional, prefiriendo movimientos naturales en sus danzas, que realizaba descalza, vestida con una túnica griega. Se hizo popular en los Estados Unidos y en el extranjero, e inició muchas escuelas de danza, todas ellas de corta vida. Escribió una autobiografía, *Mi vida*, y más tarde una colección de ensayos titulados *El arte de la danza*. Murió en 1927 en Francia, en un extraño accidente de coche.

Kenesaw Mountain Landis

Juez y comisario de béisbol, 1866-1944.

Landis, nacido en Millville, Ohio, fue juez en Illinois y más tarde se convirtió en el primer comisario de béisbol profesional. Durante muchos años ejerció como juez de distrito en el norte de Illinois, gozando de una reputación intachable. Uno de sus casos más famosos tuvo como resultado la imposición de multas a la compañía petrolera Standard Oil que sumaban más de 29 millones de dólares. Su imparcialidad y fama de incorruptible llevaron a su nombramiento como comisario de béisbol tras el escándalo de los *Black Sox* en 1919, en el cual las series mundiales fueron amañadas por apostadores profesionales, permitiendo a los *Reds* de Cincinatti derrotar a los *White Sox* de Chicago. Landis enderezó el rumbo del juego apartándolo de más escándalos, siendo elegido para figurar en la galería de personajes ilustres del béisbol en 1944.

Jack Dempsey

Boxeador, 1895-1983.

Nacido en Manassa, Colorado, Dempsey empezó a boxear en los campamentos mineros en 1912, ganándose el apodo de "el Machacador de Manassa". En 1918 ganó el título de los grandes pesos noqueando a Jess Willard y defendió con éxito su título tres veces antes de perderlo ante Gene Tunney en 1926. En un segundo combate contra Tunney en 1927, Dempsey logró derribarlo pero no se acordó de irse a un rincón neutral. La "cuenta larga" que tuvo lugar entonces se consideró infame en los círculos boxísticos, puesto que pasaron más de 15 segundos antes de que el árbitro contara "nueve". Tunney se levantó y continuó el combate, ganando a los puntos en una decisión muy disputada.

Erudito

Este epígrafe agrupa un amplio espectro de actividades, todas las cuales tienen en común la necesidad de educación superior y técnica o su equivalente en experiencia real. Aquí las oportunidades de implicación en misterios arcanos abundan. Los eruditos examinan viejos tomos, exploran tierras ignotas y se cartean con todo tipo de gente.

Para poderlos definir bien, vamos a dividir a los eruditos en tres amplias categorías: Humanidades, Ciencias e Ingenierías. La Humanidades incluyen la antropología, la arqueología, la historia y los idiomas, además del arte, la literatura, y otros. Las ciencias incluyen la astronomía, la biología, la química, la geología, la farmacia, la física y la psicología, además de sus diversas ramas, subdisciplinas y combinaciones. Las ingenierías incluyen la mecánica y la eléctrica, además de la arquitectura y las matemáticas. El relativamente reciente campo de la ingeniería radioeléctrica también se incluye en este grupo.

Muchos eruditos encuentran ocupaciones en la enseñanza, si bien otros prefieren el sector privado como empleados de grandes corporaciones. Unos pocos son eruditos independientes, capaces de sustentarse a través de publicaciones, conferencias, becas, financiación privada, venta de patentes o encargos profesionales esporádicos de empresas privadas.

Estudiante/interno

Este personaje puede ser un alumno de instituto, un universitario o un empleado de una compañía que recibe una compensación mínima pero un entrenamiento práctico valioso.

- ***Ingresos:*** pobre a clase baja superior.
- ***Contactos y conexiones:*** acceso a profesores, laboratorios, bibliotecas y otros equipamientos.
- ***Habilidades:*** Buscar libros, Lengua propia (inglés) y tres campos de estudio.
- ***Especial:*** +1 a EDU.

Investigador académico

El mundo académico patrocina buena cantidad de investigaciones, particularmente en los campos de la astronomía, la física y otras ciencias teóricas, mientras que el sector privado emplea miles de investigadores, especialmente químicos, farmacéuticos e ingenieros. Las compañías petroleras contratan a muchos geólogos. Los investigadores pasan la mayor parte de su tiempo trabajando y escribiendo en locales cerrados.

- ***Ingresos:*** clase media inferior a clase media superior.
- ***Contactos y conexiones:*** otros eruditos de su campo; acceso a bibliotecas y laboratorios de empresa; posible financiación de proyectos favoritos.
- ***Habilidades:*** Buscar libros, Crédito, Lengua propia (inglés) y hasta tres campos de estudio.
- ***Especial:*** +3 a EDU.

Investigador de campo

Los investigadores de campo suelen ser expertos, independientes, llenos de recursos y por lo general sanos y robustos. Las compañías petroleras envían geólogos a explorar posibles yacimientos, los antropólogos estudian tribus primitivas en rincones olvidados y los arqueólogos pasan años enteros de su vida desenterrando tesoros en desiertos y junglas, regateando con los excavadores nativos y con los gobiernos locales.

- ***Ingresos:*** clase media a clase media superior.
- ***Contactos y conexiones:*** otros eruditos de su especialidad, fundaciones que conceden becas, medios de comunicación, funcionarios de gobiernos extranjeros, patrocinadores corporativos, patronos.
- ***Habilidades:*** Buscar libros, Contabilidad, Crédito, Otras lenguas (una cualquiera), Persuasión, Primeros auxilios, Regatear, Saltar, Trepar y hasta tres campos de estudio.
- ***Especial:*** +2 a EDU y +1 a CON. 20 puntos extra a Crédito.

Profesor/maestro

Los profesores son aquellos que trabajan para las universidades e institutos, mientras que los maestros trabajan en escuelas públicas y privadas con niños de uno a doce años. De vez en cuando, las empresas grandes emplean maestros para entrenar a los empleados, impartir seminarios o escribir publicaciones técnicas. Los eruditos independientes a veces dan clases a tiempo parcial en los institutos a fin de ganarse un dinero.

- ***Ingresos:*** clase media inferior a clase media superior.
- ***Contactos y conexiones:*** eruditos de su especialidad, universidades y bibliotecas. Tienen acceso casi absoluto a bibliotecas, laboratorios y otras instalaciones universitarias.
- ***Habilidades:*** Buscar libros, Crédito, Lengua propia (inglés), Persuasión y hasta tres campos de estudio.
- ***Especial:*** +2 a EDU. 10 puntos extra a Crédito.

Howard Carter

Arqueólogo, 1873-1939.

Carter fue un arqueólogo británico cuya fama se debe a su descubrimiento de la tumba del faraón Tutankhamon en 1932. Carter dirigió muchas expediciones al Valle de los Reyes en Egipto y durante algún tiempo dirigió el programa egipcio para preservar sus antiguos tesoros. Su padre, delineante, le enseñó su oficio, y en 1891 fue a Egipto como delineante de una expedición arqueológica. Un año más tarde recibió su primer entrenamiento formal en arqueología bajo la tutela del prominente arqueólogo británico sir Flinders Petrie. Los descubrimientos de Carter a lo largo de los siguientes treinta años incluyen las tumbas de Tutmosis IV, de la reina Hatshepsut y de Amenhotep I. Entre los muchos libros de Carter sobre sus descubrimientos se encuentra la obra en tres volúmenes *La tumba de Tutankhamon*. Los proponentes de "la maldición de la tumba de Tutankhamon" olvidan anotar que Carter, el hombre auténticamente responsable del "saqueo" de la tumba, vivió diecisiete años después de invocar la "maldición".

Margaret Murray

Antropóloga, 1863-1963.

Margaret Murray fue una antropóloga inglesa cuyos campos principales de estudio fueron la egiptología y la historia de la brujería. Su libro más conocido, *El culto de la brujería en Europa occidental* (1921), relata sus hallazgos y teorías sobre el segundo de los temas. En él, la doctora Murray afirma que la brujería es en realidad un antiguo culto a la fertilidad que adora a un dios que posee dos formas: una masculina con cuernos y una cazadora como la Artemisa de los griegos o la Diana de los romanos. Según Murray, este culto se originó en la Europa occidental miles de años antes de Cristo por parte de una raza de enanos que fueron obligados a vivir bajo tierra debido a la llegada del hombre. Estas criaturas habrían sobrevivido como los elfos y las hadas del folclore europeo. Los cultos supervivientes no son brujos maléficos que pueden lanzar hechizos, sino seguidores de su líder espiritual, sea la diosa de la tierra, Diana o Artemisa. Tras su publicación original, los hallazgos de Murray tuvieron poca aceptación en círculos académicos pero el libro espoleó un renacimiento pagano en Inglaterra y Europa. Más tarde público otros dos libros de similar naturaleza.

George Washington Carver

Investigador académico, ¿1859?-1943.

Carver nació en Missouri de padres esclavos, llegando a convertirse en un investigador agrícola mundialmente famoso. Estudió en el Colegio Simpson, en Indianola, Iowa, pagándose los estudios con una gran variedad de trabajos manuales. Más tarde se graduó en la universidad del estado de Iowa en 1894, donde después aceptó un puesto de botánico ayudante y comenzó una colección de hongos que llegó a contar con más de 20.000 especies diferentes. De allí pasó al Instituto Tuskegee en Alabama en 1896, invitado por Booker T. Washington, donde revolucionó la agricultura sureña, invitando a los granjeros a plantar cacahuetes, batatas y otras cosechas en lugar de algodón. Carver consiguió derivar más de 300 productos del cacahuete, incluyendo mantequilla de cacahuete, tinta y "café" instantáneo. Las batatas le permitieron crear otro centenar largo de productos, y las pacanas unos setenta más, además de extraer una gran cantidad de otros productos ingeniosos de orígenes poco probables. En 1916 fue nombrado miembro de la Real Sociedad de las Artes de Londres, un galardón que pocos norteamericanos poseen. Cuando murió, dieciocho escuelas de los EE. UU. habían sido bautizadas en su honor.

Especialista en salud mental

Los responsables del tratamiento y cuidado de los mentalmente perturbados a menudo oyen o ven cosas inexplicables, que les llevan eventualmente a la vida furtiva e incierta de un investigador.

Alienista

En los Años 20, "alienista" es el mejor término disponible para aquellos que tratan las enfermedades mentales. Excepto en los chistes, el psicoanálisis apenas es conocido en los Estados Unidos, y tanto su base en la vida sexual como sus conexiones con la escatología se consideran indecentes. La psiquiatría, una disciplina médica estándar, aumentada con el conductismo, es más común. Existen guerras intelectuales entre psiquiatras y neurólogos, estos últimos creyendo poco menos que muchos psiquiatras no son más que charlatanes. Suele haber psiquiatras en hospitales y manicomios, hay analistas y consejeros psicológicos que ejercen de forma privada, los psiquiatras del comportamiento suelen ser en su mayoría académicos y hay psicólogos aplicados en la industria y el gobierno.

Hasta los años 30, cualquier médico podía solicitar el aparecer en el directorio de la Asociación Médica Americana como especialista en psiquiatría.

- ***Ingresos:*** clase media inferior a clase media.
- ***Contactos y conexiones:*** otros en el campo psicológico. Puede haberse encontrado en persona con Sigmund Freud, Carl Jung u otro psicólogo europeo prominente.
- ***Habilidades:*** Biología, Buscar libros, Charlatanería, Contabilidad, Farmacología, Medicina, Otras lenguas (una cualquiera), Persuasión, Psicoanálisis, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** un psicoanalista entrenado puede utilizar su técnica para negar los efectos de su propia locura temporal. Ello requiere una tirada de Psicoanálisis, pero a pesar del resultado las pérdidas de puntos de COR siguen siendo aplicables.

Loquero

Aunque existen clínicas mentales privadas para los pocos que pueden permitírselo, la gran mayoría de los enfermos mentales se amontonan en frenopáticos propiedad del estado y de los condados. Aparte de unos pocos médicos y enfermeras, estos centros emplean un gran número de asistentes, a menudo escogidos por sus características físicas.

- ***Ingresos:*** clase baja superior.
- ***Contactos y conexiones:*** acceso a historiales médicos así como drogas y otros materiales médicos.
- ***Habilidades:*** Cabezazo, Charlatanería, Discreción, Escuchar, Palo, Patada, Persuasión, Presa, Primeros auxilios, Psicología, Puñetazo.
- ***Especial:*** +1 a FUE y +1 a TAM. –2 a EDU.

Psicólogo

Un campo relativamente nuevo que tiene que ver con el estudio del comportamiento humano. Muchos psicólogos son profesores e investigadores, pero la industria empieza a mostrar interés en la posibilidad de aumentar la productividad mejorando las condiciones de trabajo.

- ***Ingresos:*** clase media inferior a clase media.
- ***Contactos y conexiones:*** la comunidad psicológica. Si el personaje es un psicólogo en ejercicio, posiblemente tenga contactos entre sus pacientes. Puede haberse encontrado con Jung, Freud u otros psicólogos prominentes.
- ***Habilidades:*** Buscar libros, Contabilidad, Persuasión, Psicoanálisis, Psicología, Regatear.

Sanatorio Greenwood

Dadas las excelentes condiciones topográficas y climatológicas del centro, disponemos de pabellones donde poder tratar a los enfermos científicamente y con arreglo a los nuevos procedimientos terapéuticos. Además el Sanatorio cuenta con el concurso de renombrados especialistas en psiquiatría y neurología, que pueden ser consultados a instancia de las familias de los pacientes.

Para que un presunto alienado pueda ser admitido en observación es necesario que un pariente de primer grado o su representante legal en caso de hallarse aquél incapacitado lo solicite de la dirección administrativa, por medio del impreso que el establecimiento facilita.

INFÓRMESE SOBRE LAS CLASES DE SERVICIOS QUE OFRECEMOS

Greenwood, Indiana

Clifford Beers

Reformador de la salud mental, 1836-1943.

Beers, un graduado de Yale, fue el fundador del movimiento de cuidados mentales en los Estados Unidos. Su hermano murió de epilepsia en 1900, y el propio Beers desarrolló una enfermedad mental grave. Pasando a través de una gran variedad de instituciones y a menudo de tratamientos salvajes, Beers recuperó gradualmente sus sentidos y después se afanó en reformar el tratamiento de los pacientes mentales. Escribió su experiencia en el libro *A Mind That Found Itself* (1908) y un año más tarde ayudó a fundar el Comité Nacional para la Higiene Mental. Beers también fundó un instituto de investigaciones denominado Fundación Americana de Higiene Mental en 1928 y presidió el primer Congreso Internacional de Higiene Mental en 1930.

Alfred Adler

Psicólogo, 1870-1937.

Psicólogo austríaco que trabajó con Sigmund Freud. Adler se especializó en psicología infantil y del desarrollo, así como en el estudio del complejo de inferioridad. Teorizaba que el individuo es capaz de vencer sus propios problemas psicológicos, siempre y cuando sea consciente de tales defectos. Adler se convirtió en director de la primera clínica de psicología infantil en 1920 en Viena. Como su amigo Freud, Adler dejó Austria cuando los nazis llegaron al poder, instalándose en Nueva York en 1934.

Karl y William Menninger

Psiquiatras, 1893-1990 y 1899-1966.

Junto con su padre Charles Menninger, Karl y William Menninger crearon la Clínica y la Fundación Menninger en Topeka, Kansas. Dichas organizaciones fueron administradas y financiadas en su mayor parte por la familia Menninger. Ambos hermanos nacieron y ejercieron en Topeka.

Karl se graduó en la Universidad de Wisconsin y obtuvo la licenciatura en Harvard. Buscó mejorar las instalaciones de cuidado psiquiátrico e hizo énfasis en la personalización del tratamiento de los pacientes mentales. De formación freudiana, los libros de Karl incluyen *The Human Mind* (1930), que influenció fuertemente la actitud pública hacia el tratamiento de los trastornos mentales.

William estudió en Topeka y se licenció en Cornell. Sirvió como consultor psiquiátrico en jefe del cirujano general del ejército norteamericano durante la Segunda Guerra Mundial, siéndole concedida la medalla al servicio distinguido. Tras la guerra escribió libros como *Psychiatry in a Troubled World* y *Psychiatry: Its Evolution and Present Status* (ambos en 1948). También fue líder del movimiento de los *Boy Scouts*.

Hombre de negocios

Los negocios son florecientes a lo largo de la mayoría de los Años 20, un periodo de crecimiento sin precedentes en los Estados Unidos. Nótese que las descripciones que se darán a continuación corresponden a las condiciones antes de la caída de la Bolsa de 1929. Una vez comience la Gran Depresión, muchas cosas cambiarán.

La mayoría de ocupaciones de nivel bajo y medio ofrecen poca posibilidad de entrar en contacto con misterios extraños. Sin embargo, a los niveles más altos, los individuos de vez en cuando se convierten en investigadores después de que se les pida que ayuden a financiar expediciones o investigaciones, o tras haberse procurado alguna antigüedad.

Agente de bolsa

Los agentes de bolsa disponen de una licencia del Estado, que debe estar aprobada por la propia bolsa. Pueden trabajar desde un despacho o desde el propio parqué de las bolsas de Nueva York, Chicago o San Francisco.

- ***Ingresos:*** clase media superior a rico.
- ***Contactos y conexiones:*** mundo financiero e inversores voraces.
- ***Habilidades:*** Charlatanería, Contabilidad, Crédito, Lengua propia (inglés), Persuasión, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** 30 puntos extra a Crédito.

Barbero

Los barberos disponen de licencia del estado, una práctica que se remonta a la época en que los barberos también eran cirujanos. Durante los Años 20 emprendieron una vigorosa campaña contra los denominados "salones de peluquería" dirigidos por mujeres, donde se cortaba el pelo sin la licencia pertinente.

- ***Ingresos:*** clase baja superior a clase media inferior.
- ***Contactos y conexiones:*** depende de la clientela particular de cada peluquero.
- ***Habilidades:*** Charlatanería, Contabilidad, Crédito, Navaja recta, Persuasión, Psicología, Regatear.

Contable

Aunque el departamento de contabilidad es esencial para todos los negocios, suele estar fuera de la corriente principal de la compañía. Pocos empleados, por no decir ninguno, ascienden si se encuentran en el departamento de contabilidad.

- ***Ingresos:*** clase baja superior a clase media.
- ***Contactos y conexiones:*** otros contables.
- ***Habilidades:*** Contabilidad, Crédito.

Ejecutivo

Aunque los solteros no son infrecuentes, suelen ser casados y con hijos (a menudo se espera eso de ellos).

- ***Ingresos:*** clase media superior a rico.
- ***Contactos y conexiones:*** el mundo financiero, antiguos conocidos de la universidad, masones y otras hermandades, gobiernos locales y federal. Los presupuestos de publicidad pueden proporcionar influencia en la industria de los periódicos y las revistas.

- ***Habilidades:*** Charlatanería, Contabilidad, Crédito, Lengua propia (inglés), Persuasión, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** 20 puntos extra a Crédito (35 si se trabaja para una gran compañía).

Oficinista

El nivel más bajo de las profesiones administrativas. Los oficinistas suelen estar mal pagados y su trabajo es mortalmente repetitivo. Todos esperan llegar algún día a un puesto de responsabilidad

- ***Ingresos:*** clase baja superior a clase media inferior.
- ***Contactos y conexiones:*** otros oficinistas.
- ***Habilidades:*** Charlatanería, Contabilidad, Crédito, Lengua propia (inglés), Persuasión, Psicología, Regatear.

Pequeño propietario

Las empresas pequeñas emplean a una docena o más de personas y normalmente han sido creadas por su propietario desde la nada. Una pequeña planta de fabricación, una imprenta, un taller de rectificado o chapado o un estudio de diseño son buenos ejemplos. Aunque tenga éxito y dinero, el propietario de un pequeño negocio es por lo general de clase media en el mejor de los casos.

Este personaje sabe cómo hacer todos y cada uno de los trabajos, probablemente mejor que la mayoría de sus empleados.

- ***Ingresos:*** clase media a clase alta.
- ***Contactos y conexiones:*** los que se encuentren en el dominio de su negocio particular, como banqueros, suministradores, clientes, etc.
- ***Habilidades:*** Charlatanería, Contabilidad, Crédito, Persuasión, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** 20 puntos extra a Crédito; suma 30 puntos extra a cualquier habilidad o habilidades aplicables al negocio, debido a la amplia experiencia en el mismo.

Secretaria

Una posición que va desde asistentes ejecutivos privados y bien pagados a la más humilde mecanógrafa. Por lo general pueden encontrarse hombres en las posiciones más elevadas, pero los niveles más bajos son casi exclusivamente femeninos.

- ***Ingresos:*** clase baja superior a clase media.
- ***Contactos y conexiones:*** otros oficinistas.
- ***Habilidades:*** Charlatanería, Contabilidad, Crédito, Lengua propia (inglés), Persuasión, Psicología.
- ***Especial:*** las habilidades especiales incluyen cosas como Mecanografía o Taquigrafía, la última de uso particular en ciertas situaciones.

Telefonista

Otra posición casi exclusivamente en manos de mujeres. Los sistemas telefónicos de las empresas son grandes y las llamadas telefónicas deben ser enviadas a mano a su destinatario. Se utilizan centralitas de cables para conectar las llamadas entrantes con el despacho correspondiente. Una voz agradable se considera necesaria para dicho puesto.

Aunque las compañías telefónicas todavía emplean muchas telefonistas, sobre todo para llamadas locales ya se empiezan a instalar equipos de redireccionamiento automáticos.

Howard Hughes

Hombre de negocios, 1905-1976.

Howard Hughes tuvo éxito en gran cantidad de aventuras comerciales que fueron desde la aviación hasta la producción de películas y la fabricación de herramientas. Nació en Houston, Texas. Huérfano a la edad de diecisiete años, dejó la escuela para hacerse cargo de la compañía de herramientas de su padre en Houston. A principios de los años 30 empezó a producir películas, entre ellas *Los ángeles del infierno* (1930), *Un gran reportaje* (1931) y *Scarface, el terror del hampa* (1932). Sus películas introdujeron a leyendas del cine como Jean Harlow, Paul Muni y Jane Russell.

Tremendamente aficionado a la aviación, batió diversos récords de velocidad aérea a finales de los 30 e inició la compañía de aviación Hughes en Culver City, California. En los años 40 se interesó en la compañía cinematográfica RKO, comprando en primer lugar un paquete de acciones y después la compañía en sí. Más tarde vendió, recompró y finalmente vendió la compañía de nuevo en 1954 y permaneció en el consejo de administración de la misma hasta 1957. Aunque siempre había sido muy retraído, Hughes desapareció del gran público en los años 50. Tras su fallecimiento en 1976, se reveló que llevaba muchos años padeciendo problemas de salud debido a la dieta escasa y las condiciones de vida poco agradables que se había obligado a sí mismo a seguir.

Henry Ford

Magnate automovilístico, 1863-1947.

Nacido en una granja de Michigan, Henry Ford fue el pionero de la fabricación de automóviles en los Estados Unidos. Trabajó como maquinista en Detroit mientras experimentaba con motores, y en 1836 completó su primer y rudimentario automóvil. En 1903 puso en marcha la compañía de motores Ford, produciendo al principio modelos lentos y caros. El desarrollo de las técnicas de producción en cadena le permitió rebajar el coste de sus automóviles y en 1927 ya había vendido más de 15 millones de su modelo T.

Ford fue generoso con sus éxitos y en 1914 empezó a repartir beneficios a sus empleados. También rebajó las horas de trabajo y aumentó considerablemente el salario mínimo. Estas y otras prácticas le acarrearon fricciones con sus accionistas, por lo que decidió comprar la totalidad de las acciones de la compañía en 1919, asegurándose de que su familia pudiera controlarla sin problemas después de su muerte. Aunque inicialmente se opuso a la implicación de los Estados Unidos en la Gran Guerra, más tarde permitió que sus factorías ayudaran al esfuerzo bélico. Desarrolló el motor de ocho cilindros en V y tuvo que ver en muchos intereses humanitarios, incluida la fundación Ford, creada en 1936, que fue la mayor entidad filantrópica de su tiempo.

- ***Ingresos:*** clase baja superior a clase media inferior.
- ***Contactos y conexiones:*** otros trabajadores de la oficina. Las telefonistas pueden escuchar a voluntad todas las llamadas telefónicas, por lo que generalmente saben más de los detalles íntimos de una empresa que ninguna otra persona.
- ***Habilidades:*** Charlatanería, Crédito, Escuchar, Lengua propia (inglés), Persuasión, Psicología.

Tendero

El propietario de una pequeña tienda, mercado o restaurante dispone de un pequeño negocio con unos pocos empleados, si es que tiene alguno. Sus familiares trabajan allí y el propietario suele vivir en un apartamento tras la tienda o sobre ella. En los Años 20 muchas mujeres abrieron sus propias peluquerías o sombrererías.

- ***Ingresos:*** clase baja superior a clase media.
- ***Contactos y conexiones:*** gente del barrio, policía local, autoridades locales.
- ***Habilidades:*** Charlatanería, Contabilidad, Crédito, Persuasión, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** 20 puntos extra a Crédito.

Vendedor

Parte integral de muchos negocios, los vendedores disponen de pequeñas oficinas en el cuartel general de la compañía pero pasan fuera la mayor parte de su tiempo visitando clientes, invitándoles a comer y compartiendo bebidas con ellos. Los vendedores pueden cambiar de una compañía a otra casi sin esfuerzo. Algunos venden productos, otros servicios y aún otros espacios publicitarios en periódicos y revistas o en emisoras de radio.

- ***Ingresos:*** clase media inferior a clase media superior.
- ***Contactos y conexiones:*** particulares para cada área específica del negocio o de la industria en la que estén.
- ***Habilidades:*** Charlatanería, Contabilidad, Crédito, Persuasión, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** los vendedores son casi inmunes a la Charlatanería y la Persuasión, y la Psicología por lo general revela muy poco acerca de ellos aparte de su deseo de vender su producto o servicio. Una vez el vendedor es más conocido, la Psicología es más efectiva.

Viajante

Esta es la década de los emprendedores y el viajante es parte de la vida diaria. Algunos trabajan directamente para compañías y otros por asignación, pero la mayoría viven y mueren a comisión. Algunos están restringidos a ciertos territorios, pero otros son libres para recorrer el país y buscar posibles clientes dondequiera que estén. Cepillos, aspiradoras y enciclopedias son tan solo unos pocos de los muchísimos objetos que se venden puerta a puerta.

- ***Ingresos:*** clase baja superior a clase media inferior.
- ***Contactos y conexiones:*** pocos.
- ***Habilidades:*** Charlatanería, Conducir automóvil, Contabilidad, Orientarse, Persuasión, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** +1 a CON. Por lo general los viajantes suelen ser inmunes a la Charlatanería y a la Persuasión. La Psicología suele ser poco efectiva, a menos que la persona conozca bien al viajante.

Joseph Kennedy

INVERSOR, 1888-1969.

Joseph Patrick Kennedy fue uno de los hombres de negocios más ricos y poderosos de los Estados Unidos. Kennedy nació en Boston y estudió en Harvard. En 1913, a la edad de 25 años, Joe Kennedy tomó el control de un banco de Boston y se convirtió así en el presidente de banco más joven del país. Un año más tarde se casó con Rose Fitzgerald, hija del alcalde de Boston. Los Kennedy tuvieron cuatro hijos, uno de los cuales murió en la Segunda Guerra Mundial; los otros tres hicieron carrera política, dos de ellos como senadores y el otro como presidente. El propio Joe Kennedy entró en política en 1934 cuando el presidente Franklin Delano Roosevelt le nombró para un cargo en la Bolsa, de la que más tarde fue presidente, y también en la Comisión Marítima de los Estados Unidos en 1937, siendo embajador en Gran Bretaña entre 1937 y 1940. La mayor parte de la fortuna de Joe Kennedy se hizo mediante astutas inversiones, pero también se dice que algunas actividades de contrabando de licor ayudaron a llenar sus arcas.

NO PODRÁ PERDER
SUS FONDOS DE VIAJE SI...

...antes de emprenderlo transforma
su efectivo en un seguro

Estos cheques están respaldados por uno de los bancos más reconocidos en todo el mundo, el FIRST NATIONAL BANK de Nueva York. Puede canjearlos en cualquier lugar: hoteles, tiendas, estaciones de trenes, oficinas aéreas. Firme cada cheque cuando lo compre y vuélvalo a firmar de nuevo cuando lo gaste. Incluso si lo pierde o se lo roban - sin que se haya refrendado su firma - no sufrirá pérdida alguna. El FIRST NATIONAL BANK de Nueva York le indemnizará con una cantidad de $10, $20, $50 o $100. La adquisición de éstos seguros sólo le conllevará el coste de ¢75 por cada $100. Consígalos en su banco local.

CHEQUES DE VIAJE
DEL FIRST NATIONAL BANK

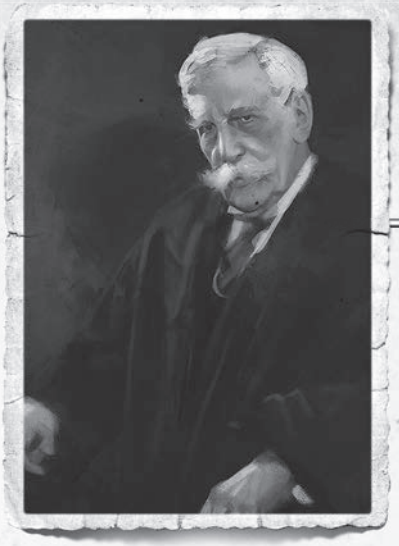
FIRST NATIONAL BANK
de Nueva York

Encantados de proteger su dinero

FIRST NATIONAL BANK

Calle Chambers, Nº 106 - NUEVA YORK

Jurista



La profesión legal en los Años 20 ofrecía la mayor parte de las oportunidades que sigue brindando hoy en día. Los criminalistas se especializan en casos penales mientras que otros llevan pleitos civiles, hay especialistas en temas fiscales que trabajan para bancos y empresas mientras que otros prefieren los divorcios u otros temas específicos. Pocos abogados se convierten en investigadores a menos que se vean atraídos por los problemas de un cliente, o posiblemente si persiguen al jefe local de una secta por diversos crímenes.

Abogado

Los abogados deben disponer de una licencia expedida por uno de los estados, la mayoría de los cuales exigen como mínimo formación universitaria y dos o tres años como pasante de otro abogado. La licencia se obtiene superando un examen gestionado por el Colegio de Abogados del estado y existe un acuerdo de reciprocidad que permite a los abogados ejercer en estados diferentes a aquél donde obtuvieron la licencia. Un abogado puede trabajar para un gran bufete, directamente para una empresa o de forma independiente.

- ***Ingresos:*** clase media baja a superior.
- ***Contactos y conexiones:*** conexiones legales, posiblemente conexiones criminales dependiendo de la clientela.
- ***Habilidades:*** Buscar libros, Charlatanería, Contabilidad, Crédito, Derecho, Lengua propia (inglés), Persuasión, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** 20 puntos extra a Crédito, solamente para abogados con licencia.

Fiador

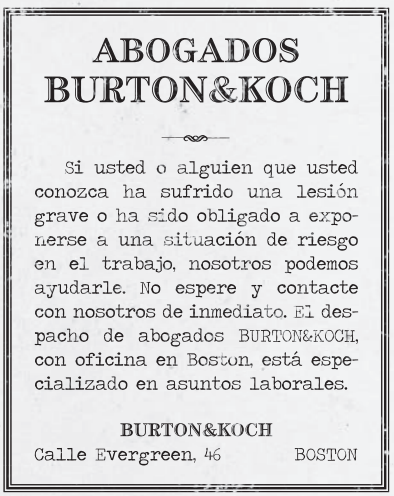
Los fiadores tienen negocio propio y por lo general trabajan desde despachos situados muy cerca de la cárcel del condado o del depósito de detenidos. Proporcionan fondos que permiten a los acusados de diversos delitos pagar una fianza y salir libres. Los fiadores requieren por lo general que la persona aporte entre el 10% y el 20% del total de la fianza, además de propiedades de un valor sustancial, firmadas a favor suyo, a fin de protegerse contra toda pérdida si el acusado huye mientras espera juicio o sentencia, Estas propiedades suelen ser fincas, pero en ocasiones puede negociarse que sean automóviles u otros objetos de valor. En los casos en los que un encausado huye, los fiadores suelen recurrir a los cazadores de recompensas para perseguirlo.

- ***Ingresos:*** clase media a superior.
- ***Contactos y conexiones:*** policía, juzgados, escena callejera, crimen organizado, cazadores de recompensas.
- ***Habilidades:*** Charlatanería, Contabilidad, Crédito, Derecho, Persuasión, Psicología, Regatear.

Fiscal

Los fiscales trabajan para las agencias de los gobiernos locales, estatales y federal a fin de perseguir los casos en los que la administración se haya de enfrentar contra algún particular. Fiscal de distrito es solo uno de muchos títulos que existen. Las comunidades pequeñas, en lugar de tener un fiscal a sueldo, contratan a abogados locales para hacer de fiscal cuando es necesario.

- ***Ingresos:*** clase media inferior a clase media superior, dependiendo de la zona donde se ejerza.



- ***Contactos y conexiones:*** conexiones legales, posiblemente crimen organizado.
- ***Habilidades:*** Buscar libros, Charlatanería, Crédito, Derecho, Lengua propia (inglés), Persuasión, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** este tipo de abogado suma 30 puntos extra a su Crédito.

Juez

Los jueces pueden ser nombrados o elegidos, a veces para un periodo específico y otras de por vida. Siempre son abogados de carrera, tanto si presiden la sala más pequeña de un pueblo lejano del oeste como si se trata del Tribunal Supremo.

- ***Ingresos:*** clase media a superior.
- ***Contactos y conexiones:*** conexiones legales, posiblemente crimen organizado.
- ***Habilidades:*** Buscar libros, Charlatanería, Crédito, Derecho, Lengua propia (inglés), Persuasión, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** 40 puntos extra a Crédito.

Harlan F. Stone

Fiscal general, 1872-1946.

Fue un famoso abogado, jurista, y fiscal general de los Estados Unidos. Nació en Chesterfield, New Hampshire, de padres granjeros. Estudió en el Colegio Amherst, donde se graduó en 1894 y de allí fue a estudiar Derecho en Columbia, donde acabó dando clases de tal materia entre 1899 y 1905. Entre 1910 y 1923 Stone fue decano de la Facultad de Derecho de la Universidad de Columbia y también ejercía en Nueva York, especializándose en derecho mercantil.

En 1924 Stone fue nombrado fiscal general. Como jefe legal oficial del gobierno, comenzó limpiando de escándalos el propio Departamento de Justicia. Fue nombrado juez ayudante (en 1925) y más tarde presidente del Tribunal Supremo entre 1941 y 1946. Aunque era conservador, a veces se puso de parte de su compañero Oliver Wendell Holmes en casos de contenido social progresista.

Oliver Wendell Holmes

Juez, 1841-1935.

Holmes fue juez del Tribunal Supremo de los Estados Unidos durante casi treinta años. Nacido en Boston, su padre fue un famoso escritor, médico y humorista. Su hijo sirvió en el ejército durante la guerra civil, fue herido tres veces y se retiró con el rango de teniente coronel. Tras la guerra ingresó en la Facultad de Derecho de Harvard y llegó a ser coeditor de la revista *American Law Review*. Escribió un libro titulado *The Common Law* en 1881, al año siguiente fue nombrado profesor de Derecho en Harvard, y después miembro del Tribunal Superior de Justicia de Massachusetts. En 1899 se convirtió en presidente de dicho Tribunal y en 1902 el presidente Teddy Roosevelt le nombró miembro del Tribunal Supremo donde dejó una marca duradera en el sistema judicial estadounidense.

Sus opiniones a menudo discrepantes le valieron el apodo de "el gran discutidor". Su fe en un sistema legal templado a fin de adaptarse al cambiante clima social de la nación fue recibida al principio con resistencias, pero pronto fue aceptado y continúa siéndolo hoy en día. También creía que cada estado debería tener más control sobre su propia legislación y decisiones judiciales, posición que le granjeó la oposición de otros miembros del Tribunal Supremo. Sin embargo, Holmes era popular entre la ciudadanía como jurista nada rebuscado.

Militar

Las fuerzas armadas de los EE. UU. constan de dos ramas principales: el Ejército y la Marina. Bajo el mando de la Marina se encuentran la Infantería de Marina y, en tiempo de guerra, la Guardia Costera. En el futuro habrá una Fuerza Aérea independiente, pero por el momento la aviación se encuentra repartida entre el Ejército y la Marina. El Ejército dispone de la infantería, la artillería y los carros de combate, así como su propia arma aérea. La Marina patrulla los océanos con flotas de acorazados, cruceros o destructores, así como cierta cantidad de portaaviones y una flotilla de submarinos.

La Infantería de Marina, bajo el mando del Departamento de Marina, es similar al Ejército pero se especializa en asaltos a playas y otras tácticas. La Guardia Costera, en tiempo de paz, se encarga de patrullar las costas, capturar contrabandistas y realizar operaciones de rescate marítimo.

Todavía no existe la Agencia Central de Inteligencia (CIA), por lo que la información militar para los Estados Unidos es recogida por los Servicios de Inteligencia del Ejército y de la Marina.

Hay mujeres presentes en todas las ramas de las fuerzas armadas, pero estrictamente en papeles no combativos.

Marinero

Los marinos reciben su instrucción o bien en la Marina o bien en la Guardia Costera. Como sus contrapartidas en el Ejército, todos ellos reciben un entrenamiento básico y una vez superado se les asignan rangos y puestos. Aunque muchos de ellos sirven en los puestos tradicionales de segundo contramaestre o fogonero (este último en la sala de motores del barco), la Marina también precisa mecánicos, operadores de radio, controladores aéreos, etcétera. El rango más alto de la marinería es contramaestre en jefe, que lleva consigo un prestigio respetado incluso por los oficiales superiores.

El servicio dura seis años, por lo general cuatro de servicio activo seguidos por dos de reserva inactiva durante los cuales el marino puede ser llamado en emergencias de carácter nacional.

- ***Ingresos:*** clase baja superior a clase media.
- ***Contactos y conexiones:*** las fuerzas armadas, la administración de veteranos.
- ***Habilidades:*** Arma corta, Cabezazo, Fusil, Nadar, Orientarse, Patada, Presa, Puñetazo, Saltar, Trepar, además de posibles especialidades como Artillería, Conducir maquinaria, Contabilidad, Mecánica, etc.
- ***Especial:*** –2 a EDU. Los marinos están expuestos a menos acción que otros militares, por lo que solo aquellos que puedan demostrar haber padecido los horrores de la guerra pueden reclamar inmunidad a las pérdidas de COR como otros veteranos.

Mercenario

Los mercenarios son soldados profesionales que se contratan en pequeñas guerras, para realizar revoluciones o para aplastar rebeliones. La mayoría disponen de experiencia militar legítima, probablemente en la Gran Guerra, pero quizás en algo más exótico como por ejemplo la Legión Extranjera Francesa.

- ***Ingresos:*** clase media baja a clase media.

- ***Contactos y conexiones:*** redes de mercenarios, traficantes de armas, pequeños gobiernos, corporaciones multinacionales.
- ***Habilidades:*** Armas de fuego, Bayoneta, Cabezazo, Cuchillo, Discreción, Garrote, Nadar, Ocultarse, Orientarse, Palo, Patada, Presa, Puñetazo, Regatear, Saltar, Seguir rastros, Trepar.
- ***Especial:*** 100 puntos extra a cualquier habilidad de combate o de armas.

Oficial militar

Los oficiales son el mando y la mayoría de cargos exigen algún tipo de educación superior. Las fuerzas armadas han establecido programas de entrenamiento para oficiales (ROTC) en la mayoría de universidades, con los estudios pagados por el gobierno, mediante los cuales un cadete se prepara para entrar en el ejército a la vez que estudia una carrera. Una vez se gradúa es ascendido al rango de alférez en el Ejército o la Infantería de Marina (o alférez de navío en la Marina) y se le asigna un destino. Al acabar, se debe al gobierno durante cuatro años de servicio activo, después de los cuales puede volver a la vida civil. La mayoría de los oficiales salidos de este sistema realizan labores profesionales como médicos, abogados o ingenieros al servicio de las fuerzas armadas.

Aquellos que buscan hacer carrera pueden ingresar en una de las academias militares: West Point para el Ejército y Annapolis para la Marina. El respeto que se granjea un oficial salido de una de ellas una vez acabados los estudios es difícil de superar. Tras graduarse, algunos oficiales optan por seguir cursos especiales como el de piloto u otros.

De vez en cuando un soldado raso experto y excepcionalmente válido es ascendido a oficial de complemento. Aunque técnicamente se encuentran en lo más bajo del escalafón de los oficiales, el tiempo y la experiencia requeridos para obtener este rango comportan un respeto y una reverencia muy superiores a la que pueda tener cualquier oficial recién graduado o de grado medio. La mayoría de los cargos son de por vida. Incluso un oficial largo tiempo retirado tiene derecho a hacerse llamar capitán, general o lo que sea.

- ***Ingresos:*** clase baja superior a clase media superior.
- ***Contactos y conexiones:*** las fuerzas armadas, el gobierno federal.
- ***Habilidades:*** Arma corta, Cabezazo, Charlatanería, Crédito, Discreción, Esquivar, Ocultarse, Orientarse, Patada, Persuasión, Presa, Psicología, Puñetazo, Regatear, Saltar.
- ***Especial:*** +1 a EDU, 10 puntos extra a Crédito. Los veteranos de la Gran Guerra son inmunes a las pérdidas de COR procedentes de cadáveres, grandes heridas, etcétera. Sin embargo dichos personajes sufren de una fobia secreta.

Soldado/infante de Marina

Nos referimos aquí a las clases de tropa del Ejército y la Infantería de Marina incluyendo los rangos más bajos desde el soldado raso hasta el sargento mayor o sargento artillero. Aunque técnicamente de menor rango que el más novato de los alféreces, los sargentos veteranos gozan del respeto de incluso los oficiales de mayor rango. El servicio dura seis años que incluyen cuatro de servicio activo y dos de reserva inactiva.

Todos los soldados reciben una instrucción básica donde se les enseña a marcar el paso, disparar y saludar. Una vez acabado este entrenamiento la mayoría van a parar a la infantería, aunque el Ejército también necesita artilleros así como hombres para la fuerza aérea, que siempre está en aumento.

Alvin York

Sargento, 1887-1964.

York fue un soldado norteamericano que luchó heroicamente en Francia durante la guerra. Era un hombre sencillo y amable, nacido en las montañas de Tennessee, donde se hizo tirador de élite. También era profundamente religioso y pacifista y se resistía a alistarse hasta que su párroco le animó a cumplir con su deber para con su país. Es famoso por matar él solo a veinte soldados alemanes y, obligando a un oficial alemán a ordenar a sus hombres que se rindieran, capturar a otros 130 y más de treinta ametralladoras. Por este acto York recibió la Medalla de Honor de los Estados Unidos y la Cruz de Guerra francesa. Tras la guerra organizó una fundación para la educación de los niños de las montañas, además de hacer campaña en apoyo de la Prohibición y de la paz mundial. Su historia fue llevada al cine en la película *El sargento York* en 1941, con Gary Cooper como protagonista. Sin embargo, en el momento del incidente antes citado, York era solamente cabo.

Algunos reciben entrenamiento en especialidades no combativas como controlador aéreo, mecánico, oficinista o incluso camarero de oficiales. Aunque técnicamente forma parte de la Marina, la Infantería de Marina es parecida al Ejército en trasfondo, entrenamiento y habilidades.

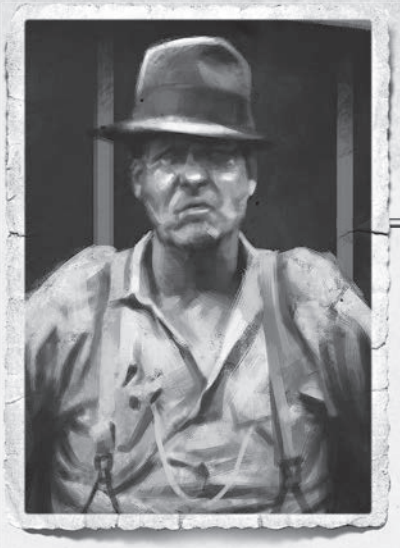
- ***Ingresos:*** clase baja superior a clase media.
- ***Contactos y conexiones:*** fuerzas armadas, administración de veteranos.
- ***Habilidades:*** Bayoneta, Cabezazo, Cuchillo, Fusil, Lanzar, Patada, Presa, Puñetazo, además de especialidades como Artillería, Conducir carro de combate, Electricidad, Mecánica o Medicina.
- ***Especial:*** –2 a EDU. 50 puntos extra a cualquier habilidad de combate o de armas de fuego. Los veteranos de guerra del Ejército y de la Infantería de Marina son inmunes a algunas pérdidas de COR, pero sufren de una fobia secreta. A su muerte tienen derecho a una lápida gratis, cortesía del gobierno de los Estados Unidos.

Eddie Rickenbacker

As de la aviación, 1890-1973.

En la Gran Guerra Eddie Rickenbacker derribó veintidós aviones y cuatro globos, convirtiéndose así en el as de la aviación más famoso de Norteamérica. Nació en Columbus, Ohio, y abandonó la escuela a la edad de doce años para sustentar a su familia tras la muerte de su padre. Completó su educación mediante cursos por correspondencia, convirtiéndose en mecánico de automóviles y piloto de carreras internacionalmente conocido. En 1917 se alistó en el Ejército, donde hizo inicialmente de conductor y oficial de ingeniería antes de convertirse en piloto. Tras la guerra Rickenbacker trabajó para diversos fabricantes de automóviles y se convirtió en el propietario del Autódromo de Indianápolis. En 1938 fue nombrado presidente de Eastern Airlines, puesto que mantuvo durante más de veinte años.

Obrero rural



Esta categoría incluye todos los trabajos que en su mayor parte se realizan lejos de las ciudades y al aire libre. Algunos están sindicados, pero la mayoría no. Debido a las circunstancias del trabajo muchos incluyen la manutención y el alojamiento junto con la paga.

Granjero/bracero

Los Años 20 son la primera década en la que la población urbana de los Estados Unidos es superior en número a la población rural. Los granjeros independientes se encuentran atrapados entre la competencia de las granjas controladas por grandes corporaciones y de los precios fluctuantes del mercado.

- ***Ingresos:*** clase baja superior a clase media inferior.
- ***Contactos y conexiones:*** el banco local, los políticos locales, el departamento de agricultura del Estado.
- ***Habilidades:*** Conducir automóvil/tractor, Conducir maquinaria, Contabilidad, Crédito, Electricidad, Hacha, Historia natural, Mecánica, Medicina (veterinaria), Oficio, Primeros auxilios, Regatear, Saltar, Trepar.
- ***Especial:*** +1 a CON y +1 a FUE. Si la granja es de propiedad, 20 puntos extra a Crédito.

Leñador

Los leñadores a menudo trabajan para grandes compañías del noreste de los Estados Unidos y el noroeste del Canadá. La mayoría son de ascendencia franco-canadiense.

- ***Ingresos:*** clase baja superior.
- ***Contactos y conexiones:*** pocos.
- ***Habilidades:*** Cabezazo, Hacha, Parada, Patada, Presa, Puñetazo, Regatear, Saltar, Trepar.
- ***Especial:*** +1 a FUE, +1 a CON, –2 a EDU. Posiblemente 20 puntos extra en Otras lenguas (francés).

Minero

Un trabajo extremadamente penoso, con casi toda seguridad en las minas de carbón de Virginia occidental, Pennsylvania y el área circundante. Los sindicatos luchan contra los propietarios de minas, y la violencia, incluyendo bombas y asesinatos, no es inusual.

- ***Ingresos:*** clase baja superior.
- ***Contactos y conexiones:*** miembros de sindicatos y activistas.
- ***Habilidades:*** Conducir maquinaria, Descubrir, Geología, Saltar, Trepar.
- ***Especial:*** +1 a FUE, –1 a CON, –2 a EDU. Una visión especialmente adaptada a la oscuridad proporciona 20 puntos extra a Descubrir en esa circunstancia. Los mineros suelen ser inmunes a la claustrofobia y tienen una velocidad de movimiento mayor que lo habitual a gatas. Las habilidades especiales incluyen algún conocimiento de ingeniería de minas, apuntalamiento de estructuras y equipo de excavación.

Vaquero

Los vaqueros siguen en los ranchos y explotaciones agrícolas del oeste. Alguno tiene rancho propio, pero la mayoría se emplea donde hay trabajo disponible. Otros han encontrado empleo en Hollywood como especialistas y extras en las películas del Salvaje Oeste. Wyatt Earp trabaja como asesor técnico de la industria cinematográfica.

- ***Ingresos:*** clase baja a clase media inferior.
- ***Contactos y conexiones:*** el banco local, los políticos locales, el departamento de agricultura del estado.
- ***Habilidades:*** Armas de fuego, Conducir automóvil, Contabilidad, Crédito, Equitación, Historia natural, Medicina (veterinaria), Oficio, Primeros auxilios, Regatear, Saltar.
- ***Especial:*** +1 a FUE y +1 a CON. Si poseen su propio terreno, 20 puntos extra a Crédito.

Obrero urbano

Apesar de la oposición de los patronos, el movimiento sindical continúa ganando terreno. Despreciados por muchos, los sindicatos son acusados de albergar comunistas y anarquistas.

Barman

Una profesión convertida en ilegal por la Prohibición, muchos siguen ejerciendo su oficio en bares clandestinos de todo tipo.

- ***Ingresos:*** clase baja superior a clase media inferior.
- ***Contactos y conexiones:*** clientes, posiblemente crimen organizado.
- ***Habilidades:*** Charlatanería, Contabilidad, Palo, Persuasión, Psicología, Puñetazo.
- ***Especial:*** –2 a EDU.

Conductor de autobús o tranvía

Antiguamente propiedad de empresas privadas, al final de la década la mayoría de líneas de transporte público han sido adquiridas por sus respectivas ciudades o condados. Los trabajadores están completamente sindicados y parece verse el final de las paralizadoras huelgas de tránsito.

- ***Ingresos:*** clase media inferior.
- ***Contactos y conexiones:*** pocos.
- ***Habilidades:*** Conducir automóvil/autobús, Contabilidad, Electricidad, Mecánica, Orientarse, Persuasión, Psicología.
- ***Especial:*** –2 a EDU.

Camarera

De nuevo una profesión técnicamente ilegal, existe mucha demanda para este empleo en los bares clandestinos propiedad del crimen organizado.

- ***Ingresos:*** clase baja superior a clase media inferior.
- ***Contactos y conexiones:*** clientes, crimen organizado.
- ***Habilidades:*** Contabilidad, Charlatanería, Persuasión, Psicología.
- ***Especial:*** +1 a APA, –2 a EDU.

Peón

Esto incluye a obreros industriales, molineros, estibadores, cuadrillas de carreteras, mineros y cualquier otro empleo que requiera mano de obra no especializada. A menudo existen sindicatos para representar a estos puestos, especialmente en las empresas más grandes, pero muchas áreas se resisten aún a la sindicación.

- ***Ingresos:*** clase baja superior.
- ***Contactos y conexiones:*** pocos, si alguno.
- ***Habilidades:*** Conducir maquinaria.
- ***Especial:*** +1 a CON o FUE, –2 a EDU.

Sindicalista

Los sindicalistas son organizadores, líderes y visionarios, y a veces descontentos con algún agravio que vengar. En estos tiempos turbulentos los sindicalistas se encuentran cogidos entre las grandes empresas que los quieren destruir, los políticos que alternativamente son amigos y enemigos suyos, los comunistas y socialistas que intentan infiltrarse en sus filas y las bandas de criminales que intentan controlarlos.

- ***Ingresos:*** por lo general sin empleo.

- ***Contactos y conexiones:*** otros activistas y líderes sindicales, posiblemente socialistas, comunistas y subversivos, quizá crimen organizado.
- ***Habilidades:*** Cabezazo, Charlatanería, Conducir maquinaria, Contabilidad, Derecho, Lengua propia (inglés), Ocultar, Palo, Patada, Persuasión, Presa, Psicología, Puñetazo, Regatear.

Taxista

Los taxistas pueden trabajar para empresas grandes o pequeñas, e incluso ser los dueños de su propio taxi y licencia. Las compañías de taxis están montadas de manera que los taxistas alquilan los vehículos y el servicio de direccionamiento de la compañía, lo que les hace ser técnicamente autónomos. Las tarifas se calculan por distancia o por tiempo cuando están parados. A menudo los propios taxistas tienen que pagarse la gasolina.

En años anteriores la intensa competencia entre taxistas llevó a extremos violentos como tiroteos, e incluso a que algunos taxis fueran equipados con arietes de hierro y protegidos con planchas metálicas. Ahora la mayoría de las ciudades tienen por costumbre controlar la industria del taxi, limitando incluso el número de licencias. Los vehículos están obligados a llevar un taxímetro autorizado, que es revisado periódicamente por la autoridad local del taxi. También se requiere por lo general que los conductores se saquen una licencia especial, previa comprobación de su historial por la policía.

- ***Ingresos:*** clase baja a clase baja superior.
- ***Contactos y conexiones:*** escena callejera, posiblemente algún cliente notable de vez en cuando.
- ***Habilidades:*** Charlatanería, Conducir automóvil, Contabilidad, Electricidad, Mecánica, Orientarse, Persuasión, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** –2 a EDU.

Técnico especialista

Esta ocupación incluye todas las profesiones que requieren un entrenamiento especializado. Carpinteros, albañiles, fontaneros, electricistas, constructores de molinos, mecánicos y otros pertenecen a esta categoría. Disponen de sus propios sindicatos (casi gremios) que negocian con los contratistas y los patronos.

- ***Ingresos:*** clase media inferior.
- ***Contactos y conexiones:*** el sindicato.
- ***Habilidades:*** Conducir maquinaria, Electricidad, Mecánica, Oficio (carpintería, fontanería, etc.), Trepar.
- ***Especial:*** +1 a CON o a FUE.

Samuel Gompers

Sindicalista, 1850-1924.

Samuel Gompers nació en Londres y emigró a los EE. UU. cuando tenía trece años. Un año más tarde fue el primer militante del Sindicato Internacional de Cigarreros, una organización que posteriormente convirtió en uno de los sindicatos más potentes. Gompers fue el primer presidente de la Federación Estadounidense del Trabajo, puesto para el que sería reelegido cada año hasta su muerte, con la excepción de 1895. La influencia de Gomper evitó que los sindicatos se aliaran con los partidos políticos establecidos y en lugar de ello les urgió a negociar con patronos. Batalló contra las trabas legales que el sistema legal utilizaba para romper las huelgas y presionó para la puesta en práctica de la Ley *Antitrust* Clayton de 1914. También hizo campaña por la regulación de las horas de trabajo y por la mejora de condiciones laborales de mujeres y niños. La influencia de Gompers propició a la reforma del Departamento de Trabajo de los EE. UU. en 1913.

¡¡TRABAJADOR!!

¿QUÉ ES LO QUE QUIERES REALMENTE?

"Queremos más escuelas y menos cárceles. Más libros y menos armas. Más estudio y menos vicio. Más ocio y menos avaricia. Más justicia y menos venganza. Queremos más oportunidades... de cultivar nuestras mejores naturalezas."

Samuel Gompers, fundador de la F.E.T.

AFÍLIATE *a la*

FEDERACIÓN ESTADOUNIDENSE DEL TRABAJO

Periodista

El periodismo alcanza nuevas cotas en los Años 20. Espoleado por figuras como William Randolph Hearst, el periodismo popular incluye periódicos, revistas, el cine y la radio. Enormes sindicatos poseen cadenas de diarios a través del país entero, suplementadas por revistas de tirada nacional e inversiones en otros medios. Curiosos por naturaleza y por profesión, los investigadores con ocupaciones periodísticas a menudo entran en contacto con secretos arcanos mientras persiguen un artículo. Los asesinatos, los asaltos a sedes de sectas y los fenómenos extraños atraen como un imán la atención de cualquier periodista digno de dicho nombre.

Columnista

Los columnistas son las celebridades de la prensa, bien conocidos por los lectores. Usualmente son antiguos reporteros que trabajan en la redacción o en casa, a menudo escribiendo una columna al día, cinco o seis días por semana. Algunos escriben sobre deportes, otros sobre negocios y finanzas, sobre sociedad o sobre la industria del entretenimiento. Hay columnas que dan consejos a los enamorados e incluso columnas de astrología. Los columnistas más sofisticados y populares publican sus comentarios en periódicos de todo el país.

- ***Ingresos:*** clase media inferior a clase media superior.
- ***Contactos y conexiones:*** la industria de las noticias y otras, dependiendo del tipo de columna que escriba.
- ***Habilidades:*** Charlatanería, Crédito, Lengua propia (inglés), Persuasión, Psicología, Regatear.

Corresponsal

Los corresponsales son la élite de los reporteros. Trabajan a sueldo, disponen de gastos pagados y viajan por todo el mundo. El trabajo es a menudo emocionante y a veces peligroso.

- ***Ingresos:*** clase media inferior a clase media superior.
- ***Contactos y conexiones:*** la industria de noticias mundial, gobiernos extranjeros, militares y posiblemente otros.
- ***Habilidades:*** Charlatanería, Discreción, Ocultar, Ocultarse, Otras lenguas (una cualquiera), Persuasión, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** los periodistas veteranos que han cubierto acontecimientos violentos pueden evitar las pérdidas de COR relacionadas con la muerte y el sufrimiento de seres humanos. Los corresponsales de guerra tienen una inmunidad parecida. El guardián deberá adjudicar las circunstancias dependiendo del bagaje humano de cada periodista.

Editor

Los editores trabajan en la redacción asignando relatos a los reporteros, escribiendo editoriales, ocupándose de las crisis y cumpliendo con las fechas previstas. De vez en cuando, editan algo. Los periódicos grandes tienen muchos editores, incluyendo un editor gerente que está más relacionado con el negocio en sí que con las noticias. Otros editores se especializan en negocios, deportes o alguna otra área. Los diarios pequeños pueden tener un solo editor que de hecho también podría ser el propietario y el único empleado a jornada completa.

- ***Ingresos:*** clase media inferior a clase media superior.
- ***Contactos y conexiones:*** la industria de las noticias, el gobierno local y otros.
- ***Habilidades:*** Charlatanería, Contabilidad, Crédito, Lengua propia (inglés), Persuasión, Psicología, Regatear.

Fotorreportero

Los fotorreporteros son reporteros que usan cámara. Se espera de ellos que sepan escribir textos adecuados para acompañar sus fotos.

En los Años 20 aparecen los noticiarios. El pesado y aparatoso equipo de filmación de 35 mm es acarreado por todo el mundo en búsqueda de noticias apasionantes, acontecimientos deportivos y bellezas en bañador. La emoción y el peligro son las palabras clave en la industria de los noticiarios.

Los equipos de noticiarios suelen constar de tres personas, una de ellas un reportero que escribe los textos, mientras que los otros dos se ocupan de la cámara, las luces, etcétera. El sonido se añade en el estudio a partir del texto escrito.

- ***Ingresos:*** clase media baja a clase media.
- ***Contactos y conexiones:*** la industria de las películas y posiblemente los fabricantes de cámaras y de películas.
- ***Habilidades:*** Charlatanería, Fotografía, Lengua propia (inglés), Otras lenguas (una cualquiera), Persuasión, Psicología, Regatear, Saltar, Trepar.

Locutor de radio

La industria de la radio florece en los Años 20 cuando este mágico y nuevo medio captura la imaginación del país. El locutor de radio está a punto de convertirse en una celebridad por sí mismo.

- ***Ingresos:*** clase media a clase alta.
- ***Contactos y conexiones:*** las industrias de la radio y las noticias, posiblemente Hollywood y otros, dependiendo del contenido del programa.
- ***Habilidades:*** Charlatanería, Crédito, Lengua propia (inglés), Persuasión, Psicología, Regatear.

Redactor

Los periódicos y otros medios emplean redactores para convertir textos infumables en prosa legible. Algunos reciben responsabilidades adicionales que van acompañadas de títulos como "editor de religión".

- ***Ingresos:*** clase baja superior a clase media
- ***Contactos y conexiones:*** la industria de noticias local, reporteros y editores en particular.
- ***Habilidades:*** Charlatanería, Escuchar, Lengua propia (inglés), Persuasión, Psicología.

Reportero

Los reporteros trabajan en su mayoría fuera de la redacción, recogiendo relatos. A algunos se les asignan lugares fijos como la comisaría de policía o la esfera deportiva. Otros cubren acontecimientos sociales y reuniones en el club de campo. Los más expertos se convierten en reporteros investigadores y se les permite perseguir sus propios relatos. Estos últimos son en la mayoría de los casos los responsables de exponer corrupciones gubernamentales, organizaciones criminales u otras fechorías.

Los reporteros llevan "pases de prensa", pero estos son de poco valor aparte de identificar a un individuo como empleado del periódico. El trabajo real es parecido al de un investigador privado y los

Melville Elijah Stone

Editor, 1848-1929.

Melville Stone fundó el *Daily News* de Chicago en 1876 y fue director general de *Associated Press* entre 1893 y 1921. Nacido en Illinois, su primer trabajo como periodista fue en el *Tribune* de Chicago en 1875. En 1881 un socio y él compraron el *Morning News* de Chicago, que rebautizaron como *Record*. Stone dejó los Estados Unidos para pasar algún tiempo en Europa, y cuando volvió en 1891 organizó el banco National Globe, del cual fue presidente durante siete años. Más tarde, siendo director de *Associated Press* ayudó en las negociaciones de paz de la guerra ruso-japonesa de 1905. Su autobiografía, *Fifty Years a Journalist*, se publicó en 1921.

Richard Harding Davis

Corresponsal, 1864-1916.

Davis fue un arriesgado corresponsal de guerra para el *Herald* de Nueva York y el *Times* de Londres. Nació en Filadelfia, y era hijo de la novelista Rebecca Harding Davis y del periodista de Filadelfia L. Clark Davis. Cubrió la revolución cubana de 1895 y las guerras hispano-americana, greco-turca, la de los Boers y la ruso-japonesa, además de la Primera Guerra Mundial. En tiempo de paz viajaba por el mundo escribiendo artículos sobre sus viajes para las revistas. También escribió cierta cantidad de relatos cortos, obras de teatro y novelas. Su estilo de escritura y sus reportajes eran dramáticos y sensacionalistas, de vez en cuando hasta el punto de exagerar los hechos.

reporteros en general tienen que recurrir al subterfugio para obtener la información que realmente quieren.

- ***Ingresos:*** clase baja superior a clase media.
- ***Contactos y conexiones:*** aparte de la industria de las noticias, existen muchas otras posibilidades como el gobierno y los políticos, las finanzas, la industria, los deportes, la policía, el crimen organizado, la escena callejera, la alta sociedad, etc. La mayoría de reporteros se asientan en un área en particular en la que son más efectivos. Pocos son los que desarrollan todas estas posibles conexiones.
- ***Habilidades:*** Charlatanería, Descubrir, Discreción, Disfrazarse, Escuchar, Lengua propia (inglés), Ocultar, Ocultarse, Persuasión, Psicología, Regatear, Saltar, Trepar.
- ***Especial:*** dependiendo de cuál sea su especialidad, el reportero puede haberse encallecido ante la vista de la violencia y el sufrimiento humanos y puede ver reducidas o anuladas las pérdidas de COR debidas a presenciar tales cosas.

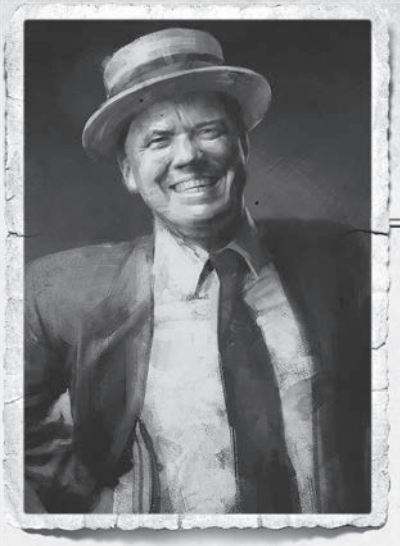
Walter Winchell

Columnista, 1897-1972.

A lo largo de su larga carrera Winchell pasó de interpretar vodeviles a convertirse en un popular columnista de prensa y comentarista de radio y televisión. Nació en Nueva York y estudió en escuelas públicas antes de dedicarse al vodevil. En 1920 empezó a escribir artículos para *The Vaudeville News* y más tarde comenzó a escribir artículos y columnas para otros periódicos.

Las columnas de chismorreo de Winchell fueron las primeras de su clase en convertirse en elementos fijos de los periódicos diarios. Sus murmuraciones a menudo escandalosas le granjearon muchos enemigos en círculos políticos y de la industria del entretenimiento, pero el público le aclamaba por esta "suciedad". Otros escritores imitaron su columna, que alcanzó circulación nacional en 1929 gracias al *Daily Mirror* de Nueva York. La prosa de Winchell utilizaba gran cantidad de expresiones únicas creadas por él mismo, como "siquerer" en vez de "contraer matrimonio".

Político



La política da de comer a muchas personas en los Estados Unidos. Se celebran elecciones de forma regular y ser político en campaña es casi un trabajo a jornada completa. Tan ocupados como están, pocos tienen oportunidad de darse cuenta de las cosas raras de la vida y probablemente haya que arrastrarlos a un misterio para que se conviertan en investigadores.

Comunista/radical

La otra cara de la moneda política, los radicales trabajan en las calles vendiendo periódicos, organizando manifestaciones y hablando con el público. Otros, menos respetuosos de la ley, se infiltran en los sindicatos, incitan disturbios o incluso organizan atentados terroristas.

- ***Ingresos:*** en general se trata de una actividad no remunerada.
- ***Contactos y conexiones:*** otros radicales, artistas y escritores, sindicatos.
- ***Habilidades:*** Arma corta, Cabezazo, Charlatanería, Otras lenguas (una cualquiera), Palo, Patada, Persuasión, Presa, Psicología, Puñetazo.

Dirigente de partido

Los dirigentes de los partidos nunca se presentan a las elecciones, y de hecho evitan la notoriedad. Estos son los hombres que se reúnen en habitaciones traseras llenas de humo para negociar y pactar, hacer y deshacer candidatos.

- ***Ingresos:*** clase media superior a rico.
- ***Contactos y conexiones:*** medios de comunicación, finanzas, grandes negocios, crimen organizado.
- ***Habilidades:*** Charlatanería, Contabilidad, Crédito, Persuasión, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** 20 puntos extra a Crédito.

Embajador

Los embajadores son nombrados para su puesto a menudo como recompensa por servicios prestados durante la campaña electoral. A pesar de ello, se hacen esfuerzos para enviar embajadores cualificados a las naciones más importantes, reservando los países más pequeños para las recompensas políticas.

- ***Ingresos:*** clase alta.
- ***Contactos y conexiones:*** gobierno federal, medios de comunicación, gobiernos extranjeros.
- ***Habilidades:*** Charlatanería, Crédito, Lengua propia (inglés), Otras lenguas (una cualquiera), Persuasión, Regatear.
- ***Especial:*** +1 a APA. 30 puntos extra a Crédito.

Funcionario electo

Los funcionarios popularmente elegidos disponen de un prestigio equivalente a su posición. La influencia de los alcaldes de pueblos pequeños y los supervisores de núcleos rurales se extiende poco más allá del límite de sus dominios. A menudo estos trabajos son a tiempo parcial y pagan más bien poco. Por el contrario, los alcaldes de ciudades grandes están bien pagados y a menudo dirigen sus ciudades como pequeños reinos y poseen más influencia y poder que el gobernador del estado al que pertenecen.

Los representantes locales y los senadores elegidos por un estado suscitan una buena dosis de respeto, particularmente en la comunidad de los negocios y a menudo a nivel estatal. Los gobernadores, por supuesto, son responsables de estados enteros y tienen conexiones por todo el país.

Los cargos federales son los que conllevan más impacto. Cada estado envía un cierto número de representantes al Congreso, basado en la cifra de población, hasta un total de unos 400, elegidos por dos años. Cada estado, independientemente de su población, envía dos senadores a Washington, que son elegidos por seis años y, en número menor de un centenar, tienen considerablemente más influencia que los congresistas; algunos de los senadores más veteranos gozan casi de tanto respeto como el Presidente.

- ***Ingresos:*** clase media a clase alta.
- ***Contactos y conexiones:*** gobierno, medios de comunicación, gobiernos extranjeros, posiblemente crimen organizado.
- ***Habilidades:*** Charlatanería, Crédito, Lengua propia (inglés), Persuasión, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** +1 a APA. Añádase una bonificación al Crédito de entre 5 puntos (alcalde de pueblo pequeño) y 50 (senador veterano) dependiendo del cargo.

Eugene V. Debs

Socialista, 1855-1926.

Debs fue un líder importante del movimiento social americano. Nació en Indiana y comenzó a trabajar en el ferrocarril a los quince años. Fue fogonero de locomotora y alcanzó los cargos de secretario nacional y tesorero de la Hermandad de Fogoneros de Ferrocarril entre 1880 y 1893. También formó parte de la legislatura del estado de Indiana entre 1885 y 1892. En 1893 fundó el Sindicato Estadounidense de Ferrocarriles. En apoyo de una huelga de los trabajadores de la planta de fabricación de Pullman, los miembros del sindicato de ferrocarriles rehusaron arrastrar los vagones Pullman. El presidente Grover Cleveland envió tropas federales a romper la huelga y Debs fue encarcelado. En la cárcel se hizo socialista y se presentó a las elecciones norteamericanas como socialista en 1904, 1908, 1912 y 1920. Tras un discurso en 1918 contra la Gran Guerra, Debs fue encarcelado bajo acusaciones de espionaje y condenado a diez años de cárcel. Sin embargo se presentó de nuevo a la presidencia en 1920, obteniendo casi un millón de votos. Desde la cárcel escribió un libro llamado *Walls and Bars* ("muros y barrotes") acerca de las condiciones de la cárcel. En 1921 su sentencia fue conmutada por el presidente Warren G. Harding.

Huey Long

Gobernador, 1893-1935.

Huey Long fue gobernador y senador por Luisiana. Nació en Winnfield, Luisiana, y estudió derecho en la Universidad de Oklahoma y en Tulane. Fue elegido gobernador por primera vez en 1928 y comenzó a instituir una serie de reformas que prometían "compartir la riqueza" de forma que todo el mundo pudiera prosperar. Su participación en casi todos los niveles de la política de Luisiana le granjeó el apodo de "el Martín Pescador", pero hay que reconocer que su dirección casi dictatorial del estado tuvo como lado positivo obras públicas y programas de bienestar social que mejoraron grandemente Luisiana. En 1930 se presentó al cargo de senador. Habiendo ganado la elección, rehusó abandonar el cargo de gobernador hasta que un amigo suyo pudiera hacerse cargo del puesto en 1932. Aunque mucha gente aprobaba su forma de hacer política, tenía muchos oponentes. Sus choques con el presidente Franklin Delano Roosevelt casi llevaron a la escisión del Partido Demócrata. En 1935 Long fue asesinado en el edificio del capitolio del estado de Luisiana, en Baton Rouge. Algunos miembros de su administración fueron condenados por fraude en 1939. Earl Long, hermano menor de Huey y enemigo político, accedió al cargo de gobernador ese año después de que el gobernador Lech dimitiera en medio del escándalo.

James Curley

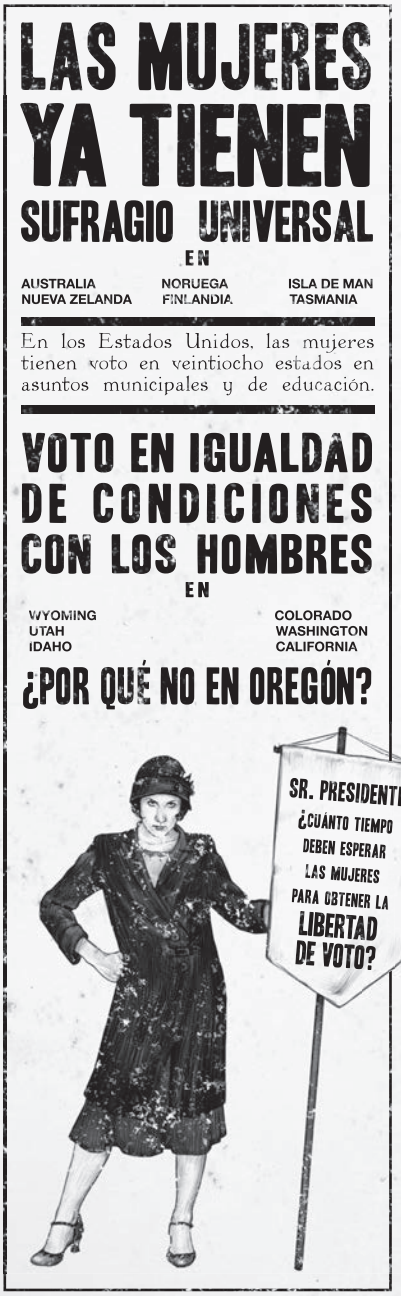
Alcalde, 1874-1958.

Nacido en Boston, Curley fue legislador demócrata por su estado, congresista en Washington y gobernador de Massachusetts. También fue alcalde de Boston en los periodos 1914-1918, 1922-1926, 1930-1934 y 1946-1950. Curley estuvo constantemente bajo sospecha por diversos cargos de corrupción y en 1938 se le encontró culpable de fraude, siendo multado con 30.000 $ que los ciudadanos de Boston recogieron en cuestación popular para pagar la multa. Reelegido varias veces, era tremendamente popular entre las clases populares de Boston. Fue de nuevo condenado, esta vez por fraude postal, en 1947 y enviado a la cárcel, pero el presidente Harry Truman le concedió el indulto total en 1950.

Carrie Chapman Catt

Sufragista, 1859-1947.

Catt fue una de las líderes de la campaña internacional en favor del sufragio femenino. Nació en Wisconsin y estudió en la escuela estatal de Iowa. Se hizo maestra y más tarde fue la primera mujer superintendente de escuelas de Mason City, Iowa. Carrie inició su cruzada por el sufragio femenino en 1887 y dio gran cantidad de discursos sobre el tema. Fue presidenta de la Asociación Nacional Estadounidense por el Sufragio Femenino entre 1900 y 1904 y entre 1915 y 1920, y presidenta de la Alianza Internacional para el Sufragio Femenino entre 1904 y 1923. Fundó la Liga Nacional de Mujeres Votantes en 1919 para instruir a las mujeres en asuntos públicos de forma que pudieran votar responsablemente. En 1920, la Decimonovena Enmienda de la Constitución concedió a las mujeres el derecho al voto. Carrie Chapman Catt también fundó el Comité Nacional sobre Causas y Cura de la Guerra en 1925, una organización que más tarde se convirtió en el Comité de Acción Femenina por la Victoria y la Paz Duradera.



Profesional de la salud

Los profesionales de la salud a menudo se convierten en investigadores tras haber visto algo extraño en una sala de urgencias o de partos: heridas raras, enfermedades insólitas, crecimientos inexplicables y partos grotescos son algunas de las posibilidades.

Camillero

El típico camillero de hospital se ocupa de tirar la basura, limpiar habitaciones, llevar pacientes arriba y abajo y cualquier otro menester que requiera una habilidad ligeramente superior a la de un portero.

- ***Ingresos:*** clase baja superior.
- ***Contactos y conexiones:*** hospital. Acceso a drogas, historiales médicos, etc.
- ***Habilidades:*** Charlatanería, Discreción, Electricidad, Mecánica, Ocultarse, Primeros auxilios.
- ***Especial:*** –2 a EDU.

Cirujano forense

Esta es una ocupación especializada y la mayoría de los cirujanos forenses trabajan para una ciudad, condado o estado realizando autopsias, determinando causas de muerte y haciendo recomendaciones a la oficina del fiscal. A menudo se les llama para prestar testimonio en casos criminales.

- ***Ingresos:*** clase media a clase media superior.
- ***Contactos y conexiones:*** equipo de laboratorio, fuerzas del orden y la profesión médica.
- ***Habilidades:*** Biología, Buscar libros, Cirugía forense, Crédito, Farmacología, Medicina, Primeros auxilios.
- ***Especial:*** inmunes a las pérdidas de COR causadas por malos olores o sangre en abundancia. 20 puntos extra a Crédito ya que es un médico con licencia.

Cirujano plástico

Este es un campo nuevo y particularmente popular en Hollywood, donde los primeros planos revelan rápidamente los efectos desastrosos del envejecimiento; los estiramientos de cara son ya comunes en la comunidad cinematográfica. Los gánsteres y similares también se benefician de esta ciencia, buscando alterar su apariencia y escapar al reconocimiento. Todos los cirujanos plásticos son médicos con licencia, especializados en lo que se conoce comúnmente como cirugía estética.

- ***Ingresos:*** clase media a clase media superior.
- ***Contactos y conexiones:*** profesión médica, Hollywood, posiblemente figuras criminales.
- ***Habilidades:*** Biología, Buscar libros, Contabilidad, Crédito, Farmacología, Medicina, Otras lenguas (latín), Persuasión, Primeros auxilios, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** 20 puntos extras a Crédito.

Dentista

Los dentistas tienen una licencia expedida por el estado al igual que los médicos. En la mayoría de los casos abren consulta de forma individual.

- ***Ingresos:*** clase media inferior a clase media superior.
- ***Contactos y conexiones:*** clientela.
- ***Habilidades:*** Buscar libros, Contabilidad, Crédito, Farmacología, Medicina, Persuasión, Primeros auxilios, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** 10 puntos extra a Crédito. Fácil acceso a gases especiales y anestésicos.

Enfermera

Los enfermeros y enfermeras son asistentes médicos entrenados, a veces varones pero en mucha mayor medida mujeres. Hay escuelas de enfermería por todo el país y la mayor parte de los estados requieren ahora haber aprobado los cursos oportunos en una de tales escuelas antes de conceder una licencia. Sin embargo, muchas enfermeras de más edad llevan en la profesión desde mucho antes de que se otorgaran dichos títulos.

- ***Ingresos:*** clase media inferior a clase media.
- ***Contactos y conexiones:*** acceso a drogas, equipo e historiales médicos.
- ***Habilidades:*** Biología, Crédito, Farmacología, Medicina, Persuasión, Primeros auxilios, Psicología .
- ***Especial:*** 10 puntos extra a Crédito. Las enfermeras comparten una inmunidad parecida a la de los médicos en lo que se refiere a ciertas pérdidas de COR.

Farmacéutico

Por extraño que parezca, los farmacéuticos llevan mucho más tiempo regulados que los médicos. Es obligatorio disponer de una licencia del estado y la mayoría de estas requieren estudios universitarios. Actualmente existen entre 70 y 80 facultades de Farmacia en los Estados Unidos. Un farmacéutico puede trabajar para un hospital, como dependiente en una farmacia o incluso abrir la suya propia.

- ***Ingresos:*** clase media a clase media superior.
- ***Contactos y conexiones:*** acceso a diversas drogas, posible buena reputación en la comunidad local, médicos y hospitales locales.
- ***Habilidades:*** Biología, Buscar libros, Contabilidad, Crédito, Farmacología, Lengua propia (inglés), Otras lenguas (latín), Persuasión, Primeros auxilios, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** 10 puntos extra a Crédito.

Médico

Los médicos deberán disponer de una licencia emitida por el estado, y la mayoría de estas exigen un mínimo de dos años en la facultad. Sin embargo estos requerimientos son una innovación reciente; la mayoría de los médicos de edad obtuvieron su licencia mucho antes de que tan estrictas regulaciones estuvieran en vigor, y continúan disponiendo de ellas a pesar de no haber ido nunca a una facultad de medicina.

A principios de siglo había más de 160 facultades de medicina en los Estados Unidos, pero sin ninguna agencia que las supervisara, muchas de estas facultades eran inadecuadas y algunas auténticos fraudes; incluso la mejor de ellas raramente exigía de sus alumnos un nivel aceptable. En 1904 la Asociación Médica Estadounidense empezó a puntuar de forma crítica a estas facultades y en 1923 su número había descendido ya a 80, 74 de las cuales requerían un mínimo razonable de estudios para admitir a un alumno.

Los médicos jóvenes habrán pasado a través del sistema de facultad y licencia establecido, mientras que los más mayores habrán practicado la medicina probablemente

William y Charles Mayo

Médicos, 1861-1939 y 1865-1939.

William y Charles Mayo eran hijos de William Worrall Mayo, uno de los médicos más famosos de su época. La familia Mayo practicó la medicina en Minnesota y fundó la Clínica Mayo en Rochester, Minnesota en 1889 (aunque no sería denominada así oficialmente hasta 1903).

William Mayo hijo, el mayor de los dos hermanos, se hizo famoso por sus tratamientos quirúrgicos del cáncer, los cálculos vesiculares y las operaciones de intestino. Se graduó en la Facultad de Medicina de la Universidad de Michigan en 1883. Fue voluntario del cuerpo médico del ejército en la Gran Guerra y en 1921 fue nombrado general de brigada de la reserva médica.

La contribución más famosa de Charles Mayo a los tratamientos quirúrgicos fue la reducción de los peligros asociados a la cirugía del bocio. Charles sirvió con su hermano William durante la guerra y recibió recompensas similares. Enseñó cirugía en la Fundación Mayo entre 1915 y 1936 y en la Universidad de Minnesota entre 1919 y 1936, siendo además oficial de salud en Rochester entre 1912 y 1937.

En conjunción con la Clínica Mayo, la familia Mayo creó la Fundación Mayo para la Educación y la Investigación Médicas, contribuyendo con millones de dólares al proyecto. La fundación se convirtió en uno de los centros de investigación médica más importantes del mundo.

desde antes de los días de las licencias estrictas y pueden tener o no práctica en los métodos modernos. Algunos sobreviven de los días en que se esperaba que el médico fuera también barbero.

Un médico puede escoger el ejercicio de la medicina general en una aldea rural o en un barrio de una pequeña ciudad o pueblo. En las zonas rurales los médicos jóvenes todavía pueden comprar clientela a médicos de edad que quieren retirarse. Hoy en día muchos médicos trabajan para grandes hospitales urbanos, lo que les permite especializarse en temas como patología, toxicología, ortopedia e incluso cirugía cerebral. Un médico también puede trabajar como forense a tiempo parcial o completo, realizando autopsias y firmando certificados de defunción para una ciudad, condado o estado.

- ***Ingresos:*** clase media a clase alta.
- ***Contactos y conexiones:*** elevados; un médico de prestigio puede abrirse paso a través de la mayoría de las regulaciones de un hospital, obteniendo pruebas no disponibles fácilmente para otros.
- ***Habilidades:*** Biología, Buscar libros, Contabilidad, Crédito, Farmacología, Medicina, Otras lenguas (latín), Persuasión, Primeros auxilios, Psicoanálisis, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** 30 puntos extra a Crédito. Debido a la naturaleza de su trabajo, los médicos podrían ser inmunes a algunas pérdidas de COR causadas por heridas o muerte. Los forenses son particularmente resistentes a este tipo de cosas.

Técnico

Los técnicos pueden trabajar en salas de rayos X, laboratorios de patología u otras zonas especializadas. El trabajo de técnico no requiere estrictamente estudios universitarios, aunque a menudo las empresas piden educación de dicho nivel.

- ***Ingresos:*** clase media inferior a clase media.
- ***Contactos y conexiones:*** material de laboratorio y hospitalario, drogas, productos químicos.
- ***Habilidades:*** Biología, Buscar libros, Electricidad, Farmacología, Fotografía, Mecánica, Medicina, Química.
- ***Especial:*** 10 puntos extra a Crédito.

PASTILLAS DE CELENO

SABROSAS Y REFRESCANTES

ALIVIAN LA IRRITACIÓN EN LA GARGANTA CAUSADA POR LA TOS

CON su fresco sabor a menta y práctica presentación, resultan adecuadas para personas con vidas muy ocupadas que requieren resultados rápidos y efectivos. ¿Necesita realizar un largo viaje y no sufrir un resfriado en el camino? Nuestras pastillas de Celeno le protegerán, sea cual sea la temperatura.

Pregunte por nuestras pastillas en su farmacia de confianza

Advertencia sobre efectos secundarios: producen somnolencia.

Ocupaciones varias

Las siguientes ocupaciones incluyen aquellas que no parecen encajar en las otras categorías ya descritas. Sin embargo, ofrecen algunas de las posibilidades más interesantes para el desarrollo de personajes. La mayoría sugieren oportunidades obvias para que el personaje se vea envuelto en secretos oscuros.

Agrimensor

A menos que tenga la suerte de conseguir un trabajo estable en una gran ciudad o en una constructora potente, un agrimensor debe moverse continuamente, viajando de pueblo en pueblo y de estado en estado en busca de trabajo.

- ***Ingresos:*** clase baja superior a clase media.
- ***Contactos y conexiones:*** oficinas de la propiedad estatales y locales.
- ***Habilidades:*** Buscar libros, Contabilidad, Descubrir, Fotografía, Historia natural, Orientarse, Regatear.

Anticuario

Los anticuarios pueden tener su propia tienda, vender objetos desde su casa o salir a hacer largos viajes de compras y revender lo comprado a tiendas urbanas.

- ***Ingresos:*** clase media inferior a clase media superior.
- ***Contactos y conexiones:*** historiadores locales, otros anticuarios.
- ***Habilidades:*** Buscar libros, Charlatanería, Conducir automóvil, Contabilidad, Crédito, Historia, Orientarse, Persuasión, Regatear.
- ***Especial:*** +1 a EDU. 1D20 + 40 puntos en la habilidad Anticuario.

Bibliotecario

Los bibliotecarios son a menudo empleados de instituciones públicas o universidades. De vez en cuando les puede aparecer la oportunidad de tomar bajo su custodia el cuidado de una biblioteca privada, pero estas son cada vez más infrecuentes.

- ***Ingresos:*** clase media inferior a clase media.
- ***Contactos y conexiones:*** pocos.
- ***Habilidades:*** Buscar libros, Contabilidad, Lengua propia (inglés), Otras lenguas (una cualquiera) y hasta tres temas de lectura favoritos.
- ***Especial:*** +2 a EDU. 20 puntos extra a Buscar libros.

Bombero

Los bomberos son funcionarios empleados por las comunidades a las que sirven. Trabajan 24 horas al día en turnos que duran varios días, comiendo, durmiendo y pasando el rato como pueden dentro del parque de bomberos. Organizados siguiendo el modelo militar, es posible ascender a teniente, capitán o jefe.

- ***Ingresos:*** clase media inferior a clase media superior.
- ***Contactos y conexiones:*** unas cuantas organizaciones cívicas.
- ***Habilidades:*** Esquivar, Hacha, Primeros auxilios, Saltar, Soga, Trepar.
- ***Especial:*** +1 a FUE y +1 a CON. Poseen la habilidad especial Bombero con 1D20 + 40 puntos iniciales.

A. E. Waite

Ocultista, 1857-1942.

Arthur Edward Waite es uno de los más famosos y estudiosos ocultistas de principios de siglo. Nació en Brooklyn y era hijo de un capitán de barco. Su padre murió cuando él tenía dos años y la familia se trasladó a Inglaterra para vivir con los parientes de su madre. Educado en la región católica, Waite se convirtió al espiritismo en 1874 cuando murió su hermana. Cuando se cansó del espiritismo, se unió a la Sociedad Teosófica de H. P. Blavastki y estudió alquimia y el misticismo del ocultista francés Eliphas Levi. Su primer libro, *The Mysteries of Magic* (1886), tenía que ver con los escritos de Levi. Un año más tarde, mientras investigaba en el Museo Británico, se encontró con el también autor y místico Arthur Machen, que sería su amigo y coautor ocasional hasta la muerte de Waite. En 1891 se incorporó a una nueva sociedad de ocultistas, la Orden Hermética del Amanecer Dorado, e intervino en las diversas encarnaciones de dicha sociedad hasta 1914; de hecho, dirigió una de sus facciones entre 1903 y 1914, reorganizando sus estudios mágicos en torno a líneas más cristianas. Aunque él mismo afirmaba ser escéptico en cuanto a su utilidad, diseñó el juego de cartas de tarot que aún hoy en día es más usado (el *Rider-Waite* o *Tarot de Rider*) además de escribir el libro *La clave ilustrada del tarot* para acompañarlo. Esta obra relaciona los cuatro palos del tarot con los elementos de la leyenda del Grial, un tema acerca del cual intercambiaba frecuentemente correspondencia y a veces escribía junto con su amigo Machen. Waite se hizo masón en 1901 y perteneció a la Orden de la Rosacruz entre 1902 y 1914. Su autobiografía, *Shadows of Life and Thought*, se publicó en 1938.

Conservador

Un conservador puede ser responsable de una gran instalación, por ejemplo de una universidad u otro centro financiado con fondos públicos, o de cualquier tipo de museo pequeño, a menudo especializado en geología local o cualquier tema parecido.

- ***Ingresos:*** clase baja superior a clase media superior.
- ***Contactos y conexiones:*** universidades y eruditos locales, editores, patrocinadores de museos.
- ***Habilidades:*** Buscar libros, Contabilidad, Crédito, Lengua propia (inglés), Persuasión, Regatear.

Diletante

Los diletantes (o hijos de papá) son autosuficientes y viven de una herencia, una fundación u otra fuente de ingresos. La cantidad de dinero a disposición del personaje puede ser mayor o menor, pero basta para no tener que trabajar para vivir.

- ***Ingresos:*** clase baja superior a rico.
- ***Contactos y conexiones:*** variables, pero por lo general gente de parecido trasfondo y gustos. El personaje puede ser miembro de una logia masónica u otra hermandad local, o bien sus gustos pueden ser más bohemios, lo que hará que el círculo de amistades incluya un surtido de poetas y artistas.
- ***Habilidades:*** Crédito y hasta cuatro áreas diferentes de interés.

Flapper

Ser una *flapper* es un estado mental más que una ocupación, aunque algunas lo hayan elevado hasta formar parte de las bellas artes. Cortes de pelo estilo hada, sombreros de campana, largos collares de perlas y faldas con un corte inmenso en uno de los lados son de rigor. Por encima de todo se requiere una falta de restricciones notable. Las *flappers* a menudo encuentran empleo como secretarias, ayudantes de venta u otros trabajos similares.

Se han propuesto muchos orígenes posibles para el nombre *flapper*, pero con toda probabilidad se remonta a los primeros años de la década, cuando se pusieron de moda los chanclos de goma que se llevaban desabrochados para que chasquearan (*flap*, en inglés) al caminar.

- ***Ingresos:*** clase baja superior a clase media inferior.
- ***Contactos y conexiones:*** variables.
- ***Habilidades:*** Charlatanería, Persuasión, Psicología, Regatear, más posibles habilidades relacionadas con su trabajo.

Funerario

Los funerarios han de disponer de una licencia del estado, y o bien son los amos de su propia funeraria o bien trabajan para otro funerario.

- ***Ingresos:*** clase media inferior a clase media superior.
- ***Contactos y conexiones:*** pocos.
- ***Habilidades:*** Biología, Contabilidad, Crédito, Persuasión, Psicología, Regatear.
- ***Especial:*** considerando la naturaleza de su trabajo, algunas pérdidas de COR en relación a ver cadáveres, sangre o víctimas de accidentes pueden verse reducidas o ignoradas.

Guardián de zoo

Todas las ciudades grandes de los Estados Unidos y muchas de las medianas tienen un zoo. Los guardianes son los responsables de dar de comer y cuidar a los animales; hay otros empleados, como los

jardineros y los ayudantes, que se encargan de otros trabajos.

- ***Ingresos:*** clase media inferior a clase media.
- ***Contactos y conexiones:*** el departamento de zoología de la universidad local.
- ***Habilidades:*** Biología, Contabilidad, Farmacología, Historia natural, Medicina (veterinaria), Primeros auxilios.

Jardinero/enterrador

Estos personajes suelen ser tipos fuertes y saludables, y en la mayor parte de los casos solitarios. Ocasionalmente sorprenden a la gente con un conocimiento inesperado de literatura, filosofía, poesía u otra especialidad que han aprendido por sí solos.

- ***Ingresos:*** clase baja superior a clase baja.
- ***Contactos y conexiones:*** ninguna.
- ***Habilidades:*** Regatear, más hasta otras tres áreas de interés.
- ***Especial:*** +1 a FUE y +1 a CON. Inmunes a las pérdidas de COR a causa de visitar cementerios de noche, abrir sepulturas, etc.

Librero

Un librero puede tener una tienda o especializarse en viajes de compras por todo el país e incluso por el extranjero. Algunos representan a clientes ricos en las subastas de libros que se realizan en Inglaterra y otros lugares.

- ***Ingresos:*** clase baja inferior a clase media.
- ***Contactos y conexiones:*** bibliógrafos, otros libreros, bibliotecas y universidades, posiblemente clientes principales.
- ***Habilidades:*** Buscar libros, Conducir automóvil, Contabilidad, Crédito, Historia, Lengua propia (inglés), Orientarse, Otras lenguas (una cualquiera), Persuasión, Regatear.
- ***Especial:*** +1 a EDU. 1D20 + 40 puntos en las habilidades Encuadernación de libros e Historia de la imprenta.

Marino mercante

Estos son los marinos que trabajan en los buques mercantes de los Estados Unidos y el resto del mundo. Están protegidos por un sindicato de marinos, pero una vez lejos de puerto están por entero sometidos a la autoridad del capitán. Aunque muchos de los peores abusos del pasado han cesado ya, sigue siendo una vida tosca y exigente.

Los marinos trabajan en los barcos usualmente por un solo viaje. Se les paga un pequeño avance al zarpar y el resto cuando el navío atraca en el puerto de destino. Una vez salen del barco, típicamente se pasan los siguientes días, semanas o meses en tierra, gastando el dinero. Cuando ya no les queda nada buscan el siguiente barco que salga de puerto y firman con él.

- ***Ingresos:*** clase baja superior.
- ***Contactos y conexiones:*** sindicato de marinos, contrabandistas.
- ***Habilidades:*** Antropología, Conducir maquinaria, Electricidad, Mecánica, Otras lenguas (una cualquiera), Saltar, Trepar.
- ***Especial:*** +1 a FUE y +1 a CON. –2 a EDU.

Ocultista

Los ocultistas estudian la magia y otros poderes. Creen totalmente en las capacidades paranormales e intentan activamente descubrir estos poderes en sí mismos.

Harry Price

Parapsicólogo, 1881-1948.

Price fue un incansable parapsicólogo británico, miembro de la Sociedad Británica de Investigaciones Psíquicas (fundada en 1882); Price fundó su propia organización similar, el Laboratorio Nacional de Investigaciones Psíquicas, en 1926. Su interés en las ciencias ocultas se inició a edad temprana; se dice que investigó su primer caso paranormal (un *poltergeist*) a la edad de 15 años. No disponía de trasfondo científico alguno ni de credenciales académicas, pero era un mago muy hábil y utilizaba su talento para descubrir fraudes. Era sumamente diestro en generar publicidad para sus experimentos y hallazgos y su franqueza les granjeó enemigos entre videntes, médiums y académicos. Cualesquiera que fueran sus errores, Price era un investigador meticuloso que siempre se preparaba cuidadosamente para descubrir fraudes en las sesiones de espiritismo y en los lugares en los que supuestamente tenían lugar actividades paranormales. En sus investigaciones utilizaba cámaras con película infrarroja, detectores de movimiento y un "equipo de cazafantasmas" muy bien utillado. Price realizó muchas sesiones de espiritismo en los Años 20 e investigó casos de actividad de *poltergeists*, casas encantadas y psicoquinesis. En 1929 se involucró en su caso más famoso: el encantamiento de la Rectoría de Borley, al noreste de Londres. Price dedicó más de diecisiete años al estudio de esta casa aparentemente encantada y escribió dos libros acerca del asunto, de un total de diecisiete en toda su carrera.

Woodie Guthrie

Vagabundo, 1912-1967.

Woodrow Wilson Guthrie no llegó a la fama hasta los años 40 y posteriores, pero fueron sus experiencias a finales de los Años 20 y durante la Gran Depresión el combustible de las canciones que le hicieron famoso. Nació en Oklahoma, hijo de un boxeador profesional que a veces hacía de músico. Dejó el hogar a los diez años y, en 1929, visitando a un tío en Texas, aprendió a tocar la guitarra. Durante la Depresión se dedicó a viajar de polizón en los trenes, viviendo como un vagabundo y sacando algunas monedas tocando sus canciones, que eran en parte *folk* y en parte crítica social. En 1937 obtuvo un empleo en una estación de radio de Los Ángeles. Su música había sido grabada solo casualmente en los años 40, pero sus canciones crecieron en popularidad, llegando a grabar discos incluso con *bluesmen* legendarios como Leadbelly. Se trasladó a Nueva York justo antes de la Segunda Guerra Mundial, donde se encontró con otros músicos de *folk* y donde se convirtió durante un breve intervalo en comunista. Durante la guerra estuvo en la marina mercante y tras ella le fue erróneamente diagnosticado alcoholismo, si bien su auténtica enfermedad era un trastorno nervioso que le mantuvo internado durante gran parte de los últimos quince años de su vida. Su autobiografía, *Rumbo a la gloria*, se publicó en 1943.

La mayoría son familiares con una amplia gama de teorías mágicas y filosofías diferentes.

- ***Ingresos:*** pobre a clase baja.
- ***Contactos y conexiones:*** bibliotecas, sociedades herméticas, otros ocultistas.
- ***Habilidades:*** Antropología, Buscar libros, Ciencias ocultas, Historia, Lengua propia (inglés), Otras lenguas (una cualquiera).

Parapsicólogo

Los parapsicólogos no pretenden disponer de poderes extraordinarios, sino que invierten sus esfuerzos intentando observar, grabar y estudiar dichos poderes. Haciendo uso de algunos sencillos artefactos y una gran dosis de sentido común, pasan más tiempo desmontando las prácticas de los falsos médiums y revelando fenómenos erróneamente clasificados como paranormales que grabando fenómenos reales. Algunos realizan estudios intensivos de percepción extrasensorial, telequinesis y otros poderes paranormales.

- ***Ingresos:*** clase baja superior a clase media inferior.
- ***Contactos y conexiones:*** universidades, publicaciones parapsicológicas.
- ***Habilidades:*** Antropología, Buscar libros, Ciencias ocultas, Electricidad, Fotografía, Hipnotismo, Mecánica.

Vagabundo

Aunque hay gente sin empleo y como siempre alcohólicos que yacen en los callejones, el auténtico vagabundo pertenece a una clase distinta. Viajando de polizón en el ferrocarril de forma continua, de un pueblo a otro, y trabajando solo cuando es necesario, son poetas y temporeros, aventureros, criminales y ladrones.

- ***Ingresos:*** pobre.
- ***Contactos y conexiones:*** otros vagabundos, unos pocos guardias de ferrocarril amistosos, gente amable en numerosos pueblos.
- ***Habilidades:*** Charlatanería, Descubrir, Discreción, Escuchar, Historia natural, Ocultarse, Persuasión, Regatear, Saltar, Trepar.
- ***Especial:*** los vagabundos disponen de un lenguaje escrito especial, hecho de símbolos y signos. Estos mensajes, grabados en paredes y rocas, previenen contra perros peligrosos y guardias de ferrocarril sádicos, o informan de cómo conseguir una buena comida o encontrar un sitio donde dormir.

¿Ruidos extraños le desvelan en medio de la noche?
¿Presencias invisibles inquietan la paz de su hogar?
¿Alguien de su familia ha visto un espíritu?

No arriesgue más su salud mental.
Disponemos de los conocimientos y las técnicas necesarias para ayudarle.

Contacte con la *Sociedad Theron Marks*
Arkham, Massachussets.

BAILE

CONMEMORATIVO

Gran espectáculo de baile y música en directo, en conmemoración del 4 de julio, desde el Hotel Waldorf-Astoria. Actuación de la mano del increíble cornetista

LOUIS ARMSTRONG

y sesión de baile de las carismáticas chicas procedentes de Illinois

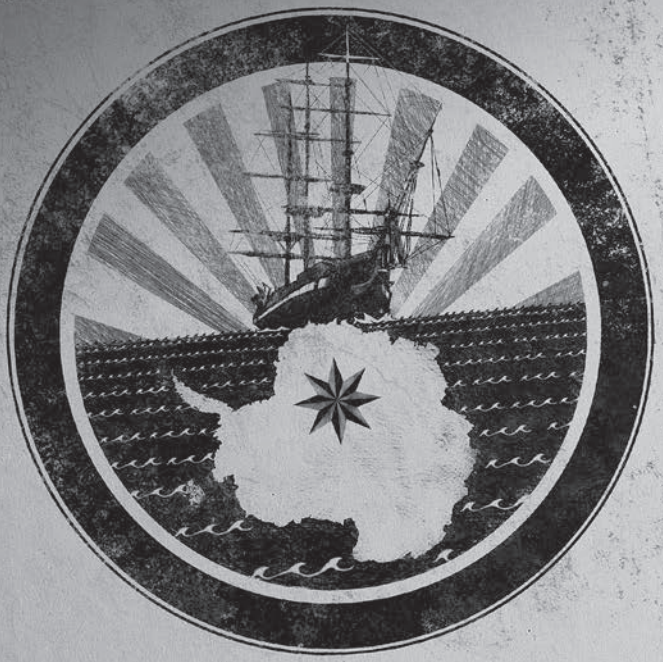
CRAZYLEGS

COMIDA Y BAILE
CENA Y BAILE

Reservas en el Waldorf-Astoria
Esquina 5ª Avenida con calle 33
NUEVA YORK

La Universidad Miskatonic

organiza una expedición científica al continente antártico.



Financiada por la
Fundación Nathaniel Derby Pickman

SE DEMANDAN

7 estudiantes graduados en ámbitos de Geología, Biología o Física

Por favor, para inscribirse diríjanse al despacho del prof. Lake, en la Facultad de Biología.

SALIDA PREVISTA PARA EL 2 DE SEPTIEMBRE

UNIVERSIDAD MISKATONIC

Habilidades de los Años 20

Habilidades para La llamada de Cthulhu y su contexto en los Años 20, desde Ametralladora hasta Trepar. También se explica cómo funcionan los niveles de habilidad.

Las siguientes descripciones de las habilidades reproducen y amplían la información contenida en las reglas, para mayor facilidad de los jugadores, incluyendo notas específicas para los Años 20.

Niveles de habilidad

Si bien no forma parte oficial de las reglas, a veces es útil juzgar la habilidad de un personaje según su puntuación en la misma en vez de hacer una tirada. Los siguientes "niveles" se ofrecen solo como sugerencia y no deberían tomarse al pie de la letra en todos los casos.

- **20-25%:** novato o principiante, el nivel básico para la mayoría de habilidades que se tienen que aprender. Un nivel básico permite a un personaje hacer funcionar maquinaria o equipo de forma segura bajo circunstancias normales; hablar un idioma lo suficiente como para no perderse en un país extranjero, pedir de comer, etc.; realizar reparaciones rutinarias; también funcionar como ayudante o aprendiz en un trabajo.
- **50%:** el mínimo usual que se requiere para que un profesional obtenga (y mantenga) un empleo, sea como abogado, médico, arqueólogo, mecánico de automóviles, taxista o piloto postal. Este nivel de dominio de un idioma extranjero permite llevar a cabo conversaciones normales, leer libros, etc.
- **75%:** este nivel indica una habilidad notable. En una habilidad profesional esta persona sería director u otro tipo de supervisor. Un nivel de 75% o más permite leer incluso los libros más difíciles y realizar traducciones precisas y fiables. Los pilotos de carreras profesionales, los especialistas cinematográficos o los atletas suelen tener niveles iguales o superiores al 75%.
- **90%:** las habilidades a este nivel indican una pericia fuera de serie. Un personaje con un nivel así puede descubrir una cura para una enfermedad conocida, convertirse en un piloto de carreras o en un as de la aviación mundialmente conocido, o escribir una obra literaria significativa en un idioma extranjero. Sin embargo, esta es una medida de potencial, no de habilidad real, por lo que en términos del juego el personaje deberá hacer algo para ganarse la fama.

Ametralladora (15%)

Esta habilidad se utiliza siempre que se disparan ráfagas con armas montadas en un bípode. Si se dispara tiro a tiro desde un arma de bípode, ha de utilizarse la habilidad Fusil (si se tiene una puntuación mayor).

Antropología (01%)

Permite a quien la usa identificar y comprender el modo de vida y el comportamiento de un individuo. Si el usuario puede observar una cultura diferente durante algún tiempo, o trabaja haciendo uso de informes precisos acerca de una ya desaparecida, es capaz de llevar a cabo predicciones sencillas acerca de sus costumbres y su moral, aunque las evidencias de las que disponga sean incompletas. Al estudiar la cultura durante al menos un mes, el antropólogo empieza a entender su funcionamiento y, en combinación con Psicología, puede llevar a cabo predicciones acerca de las acciones y las creencias de sus integrantes. La habilidad resulta útil, casi exclusivamente, con las culturas humanas existentes.

Antropología en los Años 20

En los Años 20 la antropología se ha dividido claramente en dos disciplinas: la antropología cultural y la antropología física, que se subdividen de forma diferente en Europa y en los EE. UU.

Recientemente se han publicado muchos libros de interés, incluyendo el de Franz Boas *The Mind of Primitive Man* (1911); los de Bronislaw Malinowski *Los argonautas del Pacífico Occidental* (1922) y *Crimen y costumbre en la sociedad salvaje* (1926); los de J. G. Frazer *El totemismo* (1910) y *El folklore en el Antiguo Testamento* (1918); el de Max Schmidt *The Primitive Races of Mankind* (1926); y el de Margaret Mead *Adolescencia y cultura en Samoa* (1928).

En 1927 se desentierran en China los restos del Hombre de Pekín.

Arma corta (20%)

Esta habilidad se utiliza siempre que se usa un arma de fuego similar a una pistola para disparar tiro a tiro. A discreción del guardián, cargar y usar una pistola de pólvora puede requerir, además, un éxito en una tirada de Historia.

Arqueología (01%)

Esta habilidad permite datar e identificar objetos pertenecientes a culturas del pasado, así como detectar las falsificaciones. Tras inspeccionar un lugar, el usuario es capaz de deducir cuál era su utilidad, así como el modo de vida de los que construyeron los restos (para lo que también puede ser de ayuda la habilidad Antropología). Arqueología sirve, además, para ayudar a identificar la forma escrita de las lenguas muertas de la humanidad. Los arqueólogos se especializan en culturas y períodos concretos.

Arqueología en los Años 20

Existen numerosas sociedades arqueológicas, la mayoría de las cuales publican su propio diario. Algunas de las más famosas y conocidas son: la Sociedad Helénica, la Sociedad de Exploración de Egipto y el Fondo de Exploración de Palestina.

Aunque ya existía desde hace mucho un gran interés arqueológico en Egipto y el descubrimiento de la tumba de Tutankhamon en 1922 ha espoleado el interés por dicha cultura, hay otras partes del mundo que también están siendo estudiadas. Hiram Bingham descubre la ciudad inca de Machu Picchu en 1911, mientras que a principios de los 20, las excavaciones en Mohenjo-Daro y en Harappa llevan al descubrimiento de la antigua civilización hindú. Por primera vez se hace una datación fiable de Stonehenge y se establece su antigüedad en 4.000 años. Al final de la década se descubren los restos de la civilización prehistórica Shang en la región de An-Yang, al este de China.

Arte (05%)

Hay que especificar si se trata de cantar, tocar un instrumento, pintar, cocinar, etc., y se puede escoger cualquier forma artística, no literaria, a la que una persona pueda dedicarse seriamente durante su vida. Cuando el artista tiene éxito, la realización o la creación es buena y el público queda satisfecho, pero un fallo significa que ha estado desacertado o inexpresivo. Los artistas de Lovecraft invocan a las musas tradicionales, pero el guardián puede permitir una interpretación mucho más amplia de la palabra "arte", desde el béisbol hasta el malabarismo. El jugador debería anotar el estilo o el medio de expresión artística: cantante de ópera, pintor de óleos, etc. La hoja de personaje contiene varios espacios en blanco para versiones diferentes de esta habilidad.

Arte en los Años 20

Max Ernst es el pintor y escultor dadaísta del momento. El pintor mexicano Diego Rivera, políticamente comprometido, expone en Nueva York. Picasso explora el cubismo. Bela Bartok visita los EE. UU. en 1927. El guitarrista clásico Andrés Segovia hace su presentación en París. Arturo Toscanini toma la batuta de la Filarmónica de Nueva York en 1928. Pau Casals es el violoncelista más famoso del mundo.

Artes marciales (01%)

Se usa en combinación con un ataque de Puñetazo, Cabezazo, Patada o Presa. Si el resultado de una tirada de ataque con éxito es, además, igual o menor que la puntuación en Artes marciales del atacante, el ataque causa doble daño. Esto significa que un Puñetazo causa 2D3 puntos de daño, a los que se suma también la bonificación al daño. Artes marciales duplica el daño de un ataque con éxito, pero no la bonificación al daño.

Alguien con Artes marciales puede escoger qué ataque parar justo antes de que este se efectúe, sin necesidad de avisar de la parada al inicio del asalto. Las balas y otros proyectiles no pueden pararse, ni siquiera con Artes marciales.

Artes marciales en los Años 20

Las únicas artes marciales conocidas en esta época son el *savate* francés y el *ju-jutsu* japonés (también conocido como *jiu-jitsu*). La primera es un estilo francés de boxeo en el que se pueden también emplear los pies, con elementos indochinos. La segunda es tradicional en el Japón. Para más información sobre esta última disciplina, consúltese el libro de K. Saito *Jiu-Jitsu Tricks* (1905).

Astronomía (01%)

El usuario sabe, o es capaz de averiguar, qué estrellas y planetas están sobre nosotros en un día u hora determinados, cuándo se producirán los eclipses y las lluvias de meteoritos, y también los nombres de las estrellas más importantes. Un académico puede calcular órbitas o discutir acerca de los ciclos de vida de las estrellas.

Astronomía en los Años 20

El astrónomo más famoso de Norteamérica es Edwin Hubble, quien entre 1922 y 1924 descubrió que las nebulosas son en realidad galaxias diferentes situadas mucho más allá de la Vía Láctea. Su descubrimiento en 1929 del llamado "desplazamiento rojo" llevó a las teorías acerca de un universo en expansión, siempre dinámico. El astrónomo Clyde Tombaugh descubre en 1931 el noveno planeta de nuestro sistema solar, al que denomina Plutón.

Los telescopios más grandes del mundo son el reflector de 254 cm del Monte Wilson cerca de Pasadena, California, y otro de 182 cm en Vancouver, Columbia Británica. Se están haciendo planes para instalar instrumentos mayores, incluyendo el reflector de 508 cm que irá en el Monte Palomar.

Existe un gran número de sociedades astronómicas que publican diarios y boletines. Entre ellas se cuentan la Real Sociedad Astronómica (1820), la Sociedad Astronómica Británica (1869), la Sociedad Astronómica Norteamericana (1829), la Sociedad Astronómica del Pacífico (1880) y la Asociación Norteamericana de Observadores de Estrellas Variables (1911). Todas ellas dan la bienvenida a un posible astrónomo aficionado.

Biología (01%)

Es la ciencia de la vida, que incluye botánica, citología, ecología, genética, histología, microbiología, fisiología, zoología, etc. El conocimiento del investigador refleja el propio de la época en la que se juega. Ayudado por esta habilidad, alguien puede desarrollar una vacuna contra alguna horrible bacteria de los Mitos, o aislar las propiedades alucinógenas de una planta exótica.

Biología en los Años 20

En los Años 20 se ha realizado una división de subespecialidades, entre las que se encuentran la biología molecular, la microbiología, la bioquímica y la biofísica. El libro de Hans Driesch *The Science and Philosophy of the Organism* (1929) es una referencia muy actual. El Instituto Lister, fundado por el magnate cervecero irlandés Edward Guinness, se halla en la actualidad estableciendo una "biblioteca" de más de 2.000 cultivos vivos entre los que se incluyen bacterias, protozoos y hongos.

Buscar libros (25%)

Esta es, desde muchos puntos de vista, la habilidad más importante del juego. Buscar libros sirve para que el investigador encuentre un libro, un periódico o una referencia en concreto dentro de una biblioteca o una colección de documentos, aunque solo si lo que busca se encuentra allí. Cada utilización de esta habilidad requiere cuatro horas de búsqueda continuada así que, por lo general, un investigador no puede llevar a cabo más de dos intentos diarios.

Esta habilidad puede servir para localizar una sección de acceso restringido o una colección especial de libros raros pero, para conseguir acceso a ellas, puede ser necesaria una tirada de Charlatanería, Persuasión, Regatear o Crédito (o, incluso, un soborno o unas credenciales especiales).

Buscar libros en los Años 20

En los Años 20 abundan las bibliotecas públicas, incluso en pueblos pequeños donde muchas de ellas fueron fundadas por el Instituto Carnegie y otras organizaciones. Aunque fácilmente accesibles, sus recursos son limitados. La mayoría de ciudades grandes de los Estados Unidos tienen colecciones

públicas extensas, particularmente Nueva York y Boston. Las universidades mantienen grandes bibliotecas, algunas de las cuales disponen de colecciones famosas. Aunque los préstamos están limitados, la mayoría ofrecen acceso al público, tanto si se está matriculado en el centro como si no.

Cabezazo (10%)

Una habilidad imprescindible en toda pelea de bar. Este ataque personal se aplica sobre la barriga del oponente, o bien sobre la sien, la coronilla, la nariz, la barbilla o la nuca. Resulta sorprendentemente rápido e intenso y requiere muy poco espacio libre, aunque no se puede usar para bloquear un ataque. Puede utilizarse en combinación con Artes marciales y también sirve para noquear.

Cerrajería (01%)

El usuario puede fabricar llaves y reparar cerraduras o abrirlas mediante llaves maestras, ganzúas u otras herramientas. Las cerraduras especialmente complicadas pueden reducir las probabilidades de éxito. Un éxito en Cerrajería sirve para abrir la puerta de un coche, hacerle un puente al mismo, forzar la ventana de una biblioteca, resolver un rompecabezas chino o traspasar un sistema de alarma corriente de los que se comercializan. Las cajas fuertes más sofisticadas, las cámaras acorazadas y otros sistemas importantes de seguridad van más allá del alcance de esta habilidad. El guardián puede combinar Cerrajería con tiradas de DES o POD para resolver gran variedad de situaciones clandestinas.

Cerrajería en los Años 20

Aunque las cerraduras de combinación baratas pueden "escucharse" y abrirse con éxito, las combinaciones de los cierres de mayor calidad que se encuentran en cajas fuertes y cámaras acorazadas son inmunes a este método. Lo normal en estos casos es robar la caja entera y llevársela a un lugar seguro donde se pueda forzar utilizando sopletes, palanquetas y martillos. En las cámaras acorazadas grandes a menudo es más fácil penetrar a través de uno de los muros que por la puerta de seguridad.

Charlatanería (05%)

Esta habilidad convence a la persona afectada de lo que dice el charlatán durante un breve periodo. Sin pensárselo dos veces, esta firma el papel, permite el paso, presta su automóvil o hace lo que se le pide. No obstante, si logra disponer de algún tiempo más para recapacitar y tiene éxito en una tirada de Idea, puede volver a ver las cosas claras y la Charlatanería deja de surtir efecto.

Si el asunto es cuestión de minutos, la Charlatanería puede servir para que un objeto sospechoso parezca más (o menos) valioso de lo que es, o para hacer pasar por auténtica una falsificación. Como contraste, el uso de Persuasión o Regatear podría llevar horas o días. La Charlatanería tarda poco en surtir efecto, pero solamente puede ser utilizada como máximo ante un grupo reducido de personas. Esta habilidad no tiene efecto sobre quienes ya se hayan formado una opinión; con ellos hay que utilizar Persuasión.

Charlatanería en los Años 20

Los Años 20 son el paraíso de los artistas del engaño. En 1921 Oscar Hartzell inicia la expansión de su montaje "la fortuna de Drake", que acaba por alcanzar proporciones internacionales. La agencia Pinkerton avisa de una banda que pasa cheques falsos por los bancos a escala nacional. En 1922 Joseph Weil (alias "Niño Amarillo") y un colega estafan 300.000 $ a un banco. El Niño Amarillo vuelve a aparecer ese mismo año con un negocio de falsos médiums. En 1922 hallamos también a Victor Lustig, alias "el Conde" (que ya ha vendido la torre Eiffel dos veces) timando 10.000 $ a un banco. Proliferan los timos de seguros y propiedades. En 1923 Frederick A. Cooke, que afirmaba haber descubierto el Polo Norte, es condenado en Texas por un fraude en arrendamientos de petróleo. En 1924 unas acciones sin valor inundan el Medio Oeste y el Niño Amarillo estafa 500.000 $ a veinte incautos en Chicago. Victor Lustig aparece en Chicago en 1925, y antes de marcharse consigue la proeza de timar 50.000 $ al mismísimo Al Capone. En 1927 Walter Hohenau aguijoneará a los inversores con lo último en timos de conversión de agua en gasolina.

Ciencias ocultas (05%)

El usuario es capaz de reconocer las palabras, los conceptos y la parafernalia que caracterizan las Ciencias ocultas, así como de identificar grimorios de magia y códigos de ocultismo de un simple vistazo. Es posible obtener percentiles en esta habilidad al leer y comprender ciertos libros de Ciencias ocultas, algunos de los cuales aparecen comentados más abajo. Esta habilidad no se aplica con los hechizos, los libros y la magia de los Mitos de Cthulhu pero, en ocasiones, los adoradores de los primigenios adoptan algunos de los conceptos relacionados con las Ciencias ocultas, por lo que esta habilidad puede resultar útil en estos casos.

Ciencias ocultas en los Años 20

En 1920 Aleister Crowley funda la Abadía de Thelema en Sicilia; será expulsado de ella en 1923 tras la muerte de uno de sus miembros. En 1925 sir Arthur Conan Doyle es nombrado

presidente honorario del Congreso Internacional de Espíritus. El mismo año, el coronel Percy Fawcett desaparece en Brasil mientras buscaba pruebas de la existencia de la Atlántida. El místico Gurdjieff funda un instituto cerca de París con escasa divulgación.

Los libros populares de la era incluyen: *The Encyclopedia of Occultism* (1920) por Lewis Spence; *El culto de la brujería en Europa occidental* (1921) por la doctora Margaret Murray; *Thirty Years of Psychical Research* (1923) por Charles Richet; *The Problem of Atlantis* (1924) por Lewis Spence; *The Old Straight Track* (1925) por Alfred Watkins; *El continente perdido de Mu* (1926) por el coronel James Churchward; y *The Projection of the Astral Body* (1929) por el doctor Hereward Carrington.

Conducir automóvil (20%)

Cualquier persona con esta habilidad es capaz de conducir un coche o un camión pequeño, realizar maniobras sencillas y apañárselas con los problemas de un vehículo común. Si lo que quiere el investigador es dejar atrás a un perseguidor o seguir a alguien, ambos conductores deben llevar a cabo sus tiradas de Conducir hasta que uno falla y el otro tiene éxito. Siempre hay que hacer una tirada de Conducir cuando se realiza una maniobra peligrosa.

Conducir carruaje es una habilidad similar con una puntuación básica de 00%, aunque es más propia de la Era Victoriana.

Conducir automóvil en los Años 20

Los permisos de conducir los concede cada estado; para la mayoría se requiere una edad mínima de 16 años, aunque existen excepciones que en general tienen que ver con el uso de material de granja por parte de menores, siempre y cuando sea en labores agrícolas. Para obtener el permiso hay que superar una breve prueba escrita seguida de un examen práctico en carretera en presencia de un oficial de policía. Una vez se han aprobado ambos exámenes y se ha pagado la tarifa establecida, se obtiene una licencia que por lo general tiene uno o dos años de vigencia antes de que deba renovarse. Los permisos de conducir son válidos en otros estados, pero pueden ser revocados por un juez si el conductor es multado repetidamente por conducción peligrosa.

Conducir maquinaria (01%)

Esta habilidad es necesaria para conducir y operar un tanque, un *bulldozer*, una excavadora o cualquier otra máquina de construcción a gran escala. Una vez se conoce la habilidad, no se necesita llevar a cabo ninguna tirada, salvo para realizar tareas difíciles o bajo condiciones malas o peligrosas. En el caso de máquinas muy diferentes entre sí, el guardián puede reducir la puntuación del investigador, al no estar familiarizado con ese tipo de problemas. Alguien acostumbrado a manejar un bulldozer puede no ser competente al instante con las turbinas de vapor de la sala de máquinas de un barco.

Contabilidad (10%)

Esta habilidad permite comprender los procedimientos contables, y sirve también para revelar la situación financiera de una persona o un negocio. Al inspeccionar los libros, se puede detectar si hay empleados a los que se está estafando, fondos desviados o pago de sobornos y chantajes, y si la situación financiera es mejor o peor de lo que se dice. Al consultar viejos libros de cuentas, también es posible averiguar cómo se ha ganado y perdido el dinero en el pasado (grano, comercio de esclavos, tráfico de whisky, etc.), y cuánto se pagó o a quién se hicieron los pagos.

Como en la mayoría de las ocupaciones, una habilidad del 50% o más es el mínimo para que una persona sea considerada como un profesional. Un investigador con un 75% o más podría tener el diploma de CPA (Contable Público Certificado) y un 90% o más podría permitirle funcionar como actuario.

Contabilidad en los Años 20

En 1929 se publicó el libro *The Economics of Accountancy*, de J. B. Canning, uno de los primeros intentos de construir una estructura de la contabilidad basada en la teoría económica moderna.

Crédito (15%)

Es, a grandes rasgos, una forma de representar la prosperidad del investigador o la confianza que tiene en sí mismo. Representa también las probabilidades que tiene de que le concedan un crédito, de que alguien le dé limosna o incluso de colar un cheque sin fondos o hacer caso omiso de una petición de credenciales.

En los pueblos pequeños todo el mundo se conoce y esta habilidad viene a indicar tanto la reputación como la solvencia personales. En ellos la puntuación puede reducirse sobremanera por culpa de un escándalo o de un comportamiento extravagante, mientras que la pérdida o la acumulación de riqueza pueden afectarla poco o nada. El guardián puede requerir que el personaje deje claras esas distinciones, según resulte apropiado.

Derecho (05%)

Representa la probabilidad existente de conocer una determinada ley, precedente, maniobra legal o procedimiento jurídico. Las probabilidades de éxito se reducen a la mitad si se está en un país extranjero, a no ser que el personaje haya dedicado (30 – INT) meses al estudio de sus leyes particulares.

Derecho en los Años 20

En una decisión judicial que sentó jurisprudencia, Clarence Darrow perdió el caso de los Monos de Scopes en Tennessee contra William Jennings Bryan en 1925.

Descubrir (25%)

Esta habilidad permite al que la utiliza encontrar una puerta o un compartimento secretos, detectar a un intruso escondido, dar con una pista apenas visible, reconocer un automóvil que se ha vuelto a pintar, descubrir a un grupo preparado para una emboscada o cualquier cosa similar. Es una habilidad de importancia para el juego.

Descubrir en los Años 20

Los prismáticos, telescopios y buscadores de caza pueden facilitar el uso de esta habilidad.

Discreción (10%)

Es el arte de actuar con sigilo, sin alertar a quien pueda escuchar algún ruido. Cuando se utiliza en combinación con Ocultarse, el investigador realiza una única tirada de porcentaje, cuyo resultado se compara con las puntuaciones en ambas habilidades. Esta combinación se utiliza cuando es necesario moverse en silencio. Consultar también "Ocultarse".

Discreción en los Años 20

Unos zapatos que no crujan y con la suela de goma pueden dar una bonificación de entre 10 y 20 puntos a esta habilidad.

Disfrazarse (01%)

El usuario efectúa un cambio en su actitud, su indumentaria o su voz para parecerse a otra persona o tipo de persona. El maquillaje teatral puede servir de ayuda, así como una luz tenue, y las probabilidades de ser descubierto aumentan si el disfraz implica diferencias significativas en el sexo, la edad, el tamaño o la raza. La puntuación en Disfrazarse se reduce a la mitad cuando lo que se pretende es parecerse a una persona en particular y no a alguien de un tipo determinado. Esta clase de engaño se mantiene mejor en la distancia.

Con un fallo en la tirada un observador notará fallos en el disfraz, y con una pifia el personaje parecerá sospechoso de inmediato. Si alguien sospecha de un disfraz, puede intentar una tirada de Descubrir para comprobar sus sospechas.

Electricidad (10%)

Permite al investigador reparar y cambiar la configuración de equipos eléctricos como dispositivos de encendido, motores eléctricos y alarmas antirrobo. Para reparar un equipo eléctrico pueden ser necesarios componentes o herramientas especiales.

Electricidad en los Años 20

La mayoría de las reparaciones que se llevan a cabo a principios de la década requieren solo el conocimiento de los sistemas de alumbrado y calefacción y de los circuitos comparativamente sencillos de los automóviles y de las alarmas antirrobo. Lógicamente, este tipo de tareas pueden realizarse también mediante la Mecánica, y se sugiere que sea esta habilidad la utilizada tanto para reparaciones mecánicas como para reparaciones eléctricas sencillas. Sin embargo, a finales de la década el negocio de la radio va en aumento y la televisión está ya en su infancia. Para reparar cualquiera de estos aparatos hay que utilizar la Electricidad.

Abundan las escuelas y los cursos por correspondencia que ofrecen enseñar estas nuevas "habilidades esenciales"; incluso hay cursos sobre televisión. Las revistas *Popular Science* y *Modern Electronics* (la última fundada en 1908 por Hugo Gernsback) son publicaciones mensuales dedicadas a los nuevos avances en tecnología.

Equitación (05%)

Esta habilidad está pensada para emplearse al montar caballos, mulas y burros ensillados, aunque se puede cabalgar también un camello con una penalización. Cuando se usa para montar "a pelo", hay que restar 15 percentiles al porcentaje. La habilidad incluye los conocimientos básicos acerca del cuidado del animal, del equipo de monta empleado y de cómo controlar a un corcel al galope o sobre terreno difícil.

Si una montura se alza o encabrita de repente, la probabilidad del jinete de permanecer montado equivale a su puntuación en Equitación. Si el investigador se cae de la montura, ya sea porque el animal haya tropezado, desfallecido o muerto, o por haber fallado una tirada de Equitación, sufre 1D6 puntos de daño a causa del accidente, aunque una tirada con éxito de Saltar reduce este daño en 1D6 puntos.

Para poder empuñar un arma de forma eficaz mientras se cabalga, es necesario tener puntuaciones superiores al 50% tanto en Equitación como en la habilidad del arma. El guardián puede aplicar modificadores para reflejar alguna situación particular.

Equitación en los Años 20

Aunque montar caballos, camellos o elefantes requiere habilidades individuales, hay la suficiente similaridad como para que la puntuación inicial de un investigador con un nuevo tipo de montura nunca sea menor que la mitad de su mejor puntuación en Equitación.

Escopeta (30%)

Con esta habilidad puede dispararse todo tipo de armas de dispersión. Las probabilidades de acertar del tirador no menguan con la distancia, ya que la carga sale disparada formando un abanico, pero el daño sí disminuye. A distancias de entre 10 y 20 m es posible acertar con un mismo disparo a 1D3 objetivos cercanos entre sí, y entre 20 y 50 m, a 1D6 objetivos cercanos. El guardián es quien decide si estos objetivos se encuentran lo bastante cerca como para hacer uso de esta regla.

Las escopetas de dos cañones pueden "recortarse" para transportarlas y esconderlas más fácilmente, aunque las armas de este tipo fueron declaradas ilegales en los Estados Unidos en 1934 por ley federal.

Si se dispara con munición de postas, debe utilizarse la habilidad Fusil. Si el guardián lo prefiere, las habilidades Fusil y Escopeta pueden combinarse como una sola, y diferenciarse únicamente en el uso de munición de perdigones o de postas.

Escuchar (25%)

Esta habilidad mide la capacidad del investigador para interpretar y comprender lo que escucha, desde conversaciones oídas de pasada, hasta murmullos tras una puerta o palabras susurradas en un café. El guardián puede utilizarla para determinar el curso de un encuentro inminente (¿ha despertado el ruido de aquella rama a tu investigador?). Por extensión, una puntuación elevada en Escuchar puede indicar que el personaje suele estar alerta.

Escuchar en los Años 20

Un estetoscopio de buena calidad puede ser muy útil para oír lo que pasa al otro lado de una puerta o pared; por otro lado, los micrófonos de la época suelen ser grandes y difíciles de ocultar. Es fácil "pinchar" un teléfono, por lo general puede hacerse en la conexión de la línea con el poste exterior de la casa.

Esquivar (DES x 2%)

Esta habilidad permite al investigador evitar de forma instintiva golpes, armas arrojadizas y emboscadas. El personaje que esquiva puede parar en el mismo asalto de combate, pero no atacar.

Un investigador puede intentar esquivar algo que vea venir con antelación (una roca que se le venga encima, o un automóvil sin control, por ejemplo) e intentar quitarse del paso.

Farmacología (01%)

El usuario puede reconocer, preparar y, quizá, dispensar, una gran variedad de medicamentos y pócimas tanto naturales como sintéticos, y entiende sus efectos secundarios y sus contraindicaciones. Además, dispone de un conocimiento práctico acerca de los venenos y sus antídotos, y puede utilizar esta habilidad como si se tratase de una tirada de Primeros auxilios en los casos de envenenamiento. Sin embargo, Farmacología no capacita para diagnosticar enfermedades ni da derecho a la prescripción de medicinas.

Farmacología en los Años 20

El primer tratamiento efectivo para la sífilis, el Salvarsan, fue descubierto en 1910. Se han encontrado ya diversos tintes y compuestos para limpiar el organismo humano de los protozoos parásitos, pero las bacterias, que son más tenaces, todavía presentan problemas. El papel nutricional de las recientemente descubiertas vitaminas está siendo estudiado. Se realizan experimentos con ciertas drogas "hipnóticas" (alcaloides aislados a partir de plantas exóticas).

La Ley Federal sobre Alimentos y Drogas de 1906 impuso requerimientos estrictos sobre el contenido y etiquetaje de los específicos y las panaceas, lo que marcó el principio del fin de estos últimos productos. La Ley contra Narcóticos de Harrison estrechó aún más la dispensación de drogas como la morfina, la cocaína y otras.

Física (01%)

Esta habilidad concede conocimientos teóricos sobre la presión, la materia, el movimiento, el magnetismo, la electricidad, la óptica, la radiactividad y sus fenómenos relacionados, así como cierta capacidad para construir un aparato experimental con el que realizar comprobaciones acerca de alguna idea. El grado de conocimiento depende de la época de juego. Los aparatos con un uso práctico, como un automóvil, no entran dentro del campo de acción de un físico corriente, pero quizá sí de uno experimental (que podría usar Física junto a Electrónica o Mecánica).

Física en los Años 20

Las teorías de la relatividad de Einstein (1905 y 1916), la mecánica cuántica de Max Planck, el modelo del átomo de Neils Bohr y el principio de incertidumbre de Heisenberg (1927) apuntan en su conjunto a un nuevo y posiblemente terrorífico conocimiento de nuestro universo.

Fotografía (10%)

Abarca tanto la fotografía fija como en movimiento. Permite tomar fotos claras, revelarlas adecuadamente y, quizá, ampliar detalles parcialmente ocultos. El resultado de un fallo en la tirada es una imagen borrosa o que no muestra lo deseado.

Fotografía en los Años 20

Debutan en las calles las máquinas de fotos a monedas que sacan cuatro fotos por 10 centavos. T. Svedberg utiliza luz ultravioleta para fotografiar documentos antiguos, lo que permite descifrar palimpsestos y descubrir también falsificaciones. Se han desarrollado cámaras que pueden funcionar dentro del cañón de un arma y a través de un microscopio. Las fotografías de larga exposición permiten revelar estrellas y nebulosas que de otra forma serían invisibles. Las investigaciones en curso nos prometen emulsiones nuevas, cada vez más rápidas y sensibles.

Fusil (25%)

El usuario puede disparar con cualquier tipo de fusil, ya sea de palanca, de cerrojo o semiautomático. También se emplea para disparar munición de postas con cualquier escopeta.

Si el guardián lo prefiere, las habilidades de Fusil y Escopeta podrían combinarse como una sola, haciéndose distinción únicamente en el uso de balas o perdigones respectivamente.

Geología (01%)

Capacita al investigador para determinar la antigüedad aproximada de un estrato rocoso, reconocer tipos de fósiles, diferenciar cristales y minerales, localizar lugares favorables para la perforación o la minería, evaluar suelos y predecir erupciones volcánicas, movimientos sísmicos, avalanchas y otros fenómenos de ese tipo. Sherlock Holmes era un experto en los suelos del área de Londres, lo que le permitía discernir cuáles habían sido los movimientos de una persona con solo observar la tierra de su calzado.

Geología en los Años 20

La teoría de la deriva continental (la tectónica de placas) gana credibilidad en esta década conforme se acumulan evidencias en su favor. Un grupo de geólogos norteamericanos aventura la teoría de que las inundaciones periódicas en diversas partes del globo pueden ser el resultado de subidas y bajadas del nivel de los océanos debidas a edades de hielo periódicas, en lugar de al asentamiento de los continentes como se creía hasta la fecha.

Las dos sociedades geológicas más conocidas del mundo son la Sociedad Geológica de Londres (1807) y la Sociedad Geológica de Norteamérica (1888), sita en Nueva York.

Historia (20%)

Esta habilidad capacita al investigador para recordar los datos significativos acerca de un país, una ciudad, una región o una persona, según corresponda. Sin embargo, las probabilidades se reducen cuando se trata de hechos poco documentados. Una tirada con éxito de Historia puede servir para identificar herramientas, técnicas o ideas comunes para nuestros antepasados, pero de las que se sabe poco hoy en día.

Historia en los Años 20

El libro de H. G. Wells *Outline of History* (1920, revisado en 1931) es el favorito del momento. Los académicos pero también el público en general son atraídos por *La decadencia de Occidente* (traducido entre 1926-1928) de Oswald Spengler

Historia natural (10%)

En sus orígenes, era el estudio de la vida animal y vegetal, así como su entorno, y se encontraba ya dividido en numerosas disciplinas académicas en el s. XIX. Pero, como habilidad del juego, representa el conocimiento tradicional y la observación personal de granjeros, pescadores y aficionados inspirados, y sirve para identificar de forma general las especies, sus costumbres y sus hábitats, y para figurarse qué puede resultar importante para alguna en concreto. Sin embargo, la información que se obtiene con Historia natural puede no ser exacta, pues se trata de un conjunto de estimaciones, juicios, tradiciones y entusiasmo. Esta habilidad puede utilizarse para juzgar la calidad de una carne de caballo concreta en la feria del condado, o para saber si una colección de mariposas es excelente o solo está excelentemente presentada.

Historia natural en los Años 20

En 1900 se captura en África el primer okapi. La existencia del gorila se confirma en 1903 y se identifican dos especies diferentes. La criatura es estudiada por el explorador americano Carl Akeley. El 1 de septiembre de 1914 muere en el zoo de Cincinatti la última paloma pasajera de Norteamérica.

Lanzar (25%)

Lanzar se usa para golpear un blanco determinado con un objeto o con la parte correcta de este (como la hoja de un cuchillo o un destral). Un objeto que quepa en la mano y esté lo bastante equilibrado puede arrojarse hasta una distancia de 3 m por cada punto en que la FUE del lanzador supere su TAM. Si el objeto está diseñado específicamente para lanzarse, la distancia que alcanza es de 6 m por cada punto por encima del TAM, o quizá llegue incluso más lejos rebotando. El guardián debe decidir qué multiplicador se ha de utilizar para la distancia alcanzada con una pelota de béisbol, una jabalina, etc. Si se falla la tirada, el objeto aterriza a una distancia al azar del blanco. Se compara lo cerca que está el resultado obtenido del número más alto necesario para tener éxito y se escoge una distancia en metros, que sea comparable, entre el objeto y el blanco.

Lanzar en los Años 20

Los récords del mundo de la época son: lanzamiento de disco a 47,14 m; lanzamiento de jabalina a 66,82 m; lanzamiento de peso (6,4 kg) a 15,60 m.

Lengua propia (EDU x 5%)

El jugador debe especificar de qué lengua se trata. La mayoría de las personas usa una sola lengua durante la infancia y la adolescencia. En el caso de los EE. UU., esta suele ser alguna modalidad del inglés. La puntuación en la Lengua propia escogida comienza, automáticamente, a un porcentaje igual a EDU × 5, que incluye la capacidad del investigador para comprenderla, hablarla, leerla y escribirla.

Para utilizar la Lengua propia, no suele hacer falta efectuar ninguna tirada, aunque el guardián puede reducir las probabilidades de éxito del usuario si el documento resulta muy difícil de leer o si está escrito en un dialecto arcaico.

Mecánica (20%)

El investigador puede reparar una máquina estropeada o crear una nueva, aunque la habilidad permite llevar a cabo también obras sencillas de carpintería o fontanería. Según el caso, el investigador puede necesitar componentes y herramientas especiales. Esta habilidad puede utilizarse para abrir la cerradura corriente de una casa, pero no para una más compleja (consultar la habilidad Cerrajería). Mecánica es una habilidad que va emparejada a Electricidad y ambas pueden resultar necesarias para arreglar aparatos como un coche o un avión.

Mecánica en los Años 20

En esta época abundan las tareas de tipo mecánico, desde el mantenimiento de coches hasta los aparatos domésticos y los industriales. Los cursos por correspondencia, muy baratos, y las revistas como *Popular Mechanics* permiten al mecánico estar al día de las novedades.

En los Años 20 las reparaciones eléctricas básicas a menudo se pueden realizar utilizando la Mecánica (ver "Electricidad").

Medicina (05%)

El usuario es capaz de diagnosticar y tratar accidentes, lesiones, enfermedades, envenenamientos, etc., además de dar consejos de salud pública. Si en una época no se dispone de un buen tratamiento para una enfermedad, los esfuerzos resultan limitados, inciertos o no concluyentes. Un fallo en la aplicación de la habilidad requiere que el usuario espere algún tiempo antes de poder volver a intentarlo, pero otro personaje puede llevar a cabo un intento en el asalto siguiente.

En caso de urgencia, el uso con éxito de Medicina sirve para recuperar 1D3 puntos de vida, de forma inmediata, de una herida o lesión (puede realizarse una tirada distinta para cada herida).

En el mismo asalto de combate en que un investigador muere, o en el asalto siguiente, el personaje puede "volver a la vida" si se consigue que sus puntos de vida alcancen, al menos, un nivel de +1.

Un investigador al que se ha tratado con éxito con Medicina recupera 2D3 puntos de vida por semana de tiempo de juego.

Con un éxito en Medicina, una víctima noqueada por un ataque, o alguien inconsciente por otras razones, vuelve en sí de forma inmediata.

El guardián puede decidir que una dolencia determinada no puede tratarse en absoluto. Consultar también "Primeros auxilios".

Medicina en los Años 20

La Gran Guerra trajo consigo aparatos de rayos X rápidos y portátiles. La insulina es aislada en 1922. Sir Alexander Fleming descubre la penicilina en 1928. A finales de la década empieza a administrarse radioterapia a los pacientes de cáncer.

El óxido nitroso es todavía el mejor anestésico general, a pesar de los ensayos realizados con el etileno y el acetileno. La cocaína sigue siendo el mejor anestésico tópico, aunque está siendo rápidamente reemplazada por la novocaína, que es sintética. La morfina, bajo control gubernamental, es el mejor analgésico masivo, y a pesar de

sus propiedades adictivas no ha perdido aún su imagen de "droga milagrosa". Los antibióticos no existen todavía y la quinina aún se usa para tratar la malaria y la fiebre amarilla. Las vacunaciones obligatorias por parte de los estados casi han erradicado la viruela y se han obtenido éxitos contra las fiebres tifoideas. Sin embargo, el cólera y la tuberculosis aún resisten y siguen siendo virulentos. Una epidemia de gripe en 1918 y 1919 infecta a 20 millones de personas en los EE. UU., saldándose con 850.000 muertos. Se calcula que dicha pandemia mató a 20 millones de personas en todos los continentes salvo Australia.

Mitos de Cthulhu (00%)

Secretos que el hombre nunca debiera haber conocido, obtenidos a partir de encuentros con criaturas de los Mitos o leyendo tomos prohibidos.

Nadar (25%)

Esta habilidad permite flotar y moverse a través del agua u otro medio líquido. Solo deben realizarse tiradas de Nadar en los momentos críticos o de peligro que decida el guardián. Al fallar una tirada de Nadar, empiezan a aplicarse las reglas de "Asfixia". Cuando un personaje se está ahogando, puede intentar una tirada de Nadar cada asalto. Si tiene éxito, alcanza la superficie y puede respirar. Con un segundo éxito, puede moverse por el agua pero, si falla la segunda tirada, empieza a ahogarse de nuevo.

Nadar en los Años 20

Algunos récords del mundo de los Años 20: en los 100 metros libres, Johnny Weismuller con 51 segundos; en el récord de la milla (2.000 m), un total de 21 minutos, 6 segundos y 25 décimas; la travesía a nado del Canal de la Mancha se realizó en 11 horas y 51 minutos.

Un chaleco salvavidas cuesta 35 centavos.

Ocultar (15%)

Esta habilidad permite cubrir, ocultar o enmascarar uno o varios objetos, ya sea con escombros, ropa u otros materiales opacos o capaces de disimularlos, quizá mediante la construcción de un panel secreto o un compartimento falso, volviéndolos a pintar o cambiando de alguna otra forma sus características para que pasen desapercibidos.

Con ella, incluso una persona puede ocultarse a la vista, pero no disfrazarse sin quedar delatada ante la más superficial de las inspecciones. Los objetos grandes de cualquier tipo pueden resultar proporcionalmente más difíciles de ocultar, y aquellos mayores que un elefante no puede ocultarlos una sola persona, pero sí un grupo.

Ocultarse (10%)

Al contrario que en el caso de Ocultar, Ocultarse se refiere a la habilidad personal de escapar a la detección en una posición no preparada para ello. Esta habilidad solo se usa en situaciones de persecución o cuando alguien se halla bajo vigilancia, y permite al usuario valerse de objetos, arbustos o sombras para esconderse durante un momento. Sin embargo, es necesario que exista alguna cobertura para poder utilizarla. El usuario puede moverse mientras se esconde en una zona vigilada, pero en ese caso las probabilidades de tener éxito con Ocultarse quedan reducidas a la mitad.

Oficio (05%)

Es cualquier habilidad especializada en crear o reparar cosas prácticas, o en producir resultados satisfactorios, mediante cierta maña y destreza manual. Sujeto a la aprobación del guardián, casi cualquier empleo o profesión que reporte ingresos puede considerarse un oficio.

Una tirada de esta habilidad permite al investigador crear y reparar objetos sencillos, lo que requiere disponer del tiempo y los materiales determinados por el guardián. Con un éxito crítico, el personaje habrá creado un objeto excepcionalmente bello. También puede hacerse una tirada para intentar recordar la historia o las teorías relacionadas con el oficio en cuestión.

Oficios en los Años 20

Con la llegada de la producción en cadena y la era industrial, la artesanía se vuelve menos habitual de lo que era, pero todavía existen muchos artesanos como pasteleros, carniceros, ebanistas, carpinteros, zapateros remendones, cosedoras a máquina, molineros, funerarios, calafates y sastres.

Orientarse (10%)

Permite al usuario seguir su rumbo, llueva o haga buen tiempo, de día o de noche. Aquellos con una puntuación alta en la habilidad están familiarizados con tablas astronómicas, cuadros e instrumentos. El guardián debe mantener en secreto los resultados obtenidos en las tiradas de esta habilidad, pues es algo que los investigadores deben llevar a cabo primero, y comprobar después. Se puede usar Orientarse para medir un área y cartografiarla, tanto una isla de muchos kilómetros cuadrados como el interior de una habitación.

Otras lenguas (01%)

Esta habilidad representa las probabilidades que tiene quien la posee de entender, hablar, leer y escribir una lengua que no sea la suya propia. Hay que especificar de qué lengua se trata, y no hay

límite al número de lenguas que puede conocer una persona. Sin embargo, no se pueden escoger lenguas antiguas o desconocidas (como el aklo) pero sí cualquiera de las que se usan actualmente en el mundo. El guardián puede determinar que un documento o un discurso contiene varios puntos complicados, y que hace falta una tirada distinta para cada uno de ellos. Además, también puede reducir temporalmente la puntuación de habilidad del usuario si este se encuentra con un habla o una escritura arcaicas en esa lengua. Una única tirada con éxito de Otras lenguas suele bastar para comprender un libro completo.

Un investigador que tenga 20 puntos en Otras lenguas sabrá lo esencial para poder mantener una conversación en el idioma escogido. Sin embargo, para hacerse pasar por un nativo, debe tener en su segunda lengua, al menos, una puntuación igual a su INT × 5. Existen espacios en blanco en la hoja de personaje para anotar Otras lenguas.

Muchas lenguas humanas modernas están relacionadas entre sí. Un investigador que domine el francés podría discutirle al guardián que también puede disponer de una comprensión bastante exacta del español, el italiano o el portugués. Queda a discreción del guardián qué idiomas están suficientemente relacionados y hasta qué punto esta relación ayuda a entender el otro idioma.

Para identificar una lengua alienígena se utilizan Mitos de Cthulhu, o quizá Ciencias ocultas.

Patada (25%)

Una patada es lo bastante potente como para causar daño allí donde golpea, tanto si se dirige sin miramientos a la entrepierna o la mandíbula, como si es una elegante patada voladora de karate o si se efectúa con ambas piernas desde el suelo. Una Patada puede utilizarse para realizar una parada y en combinación con Artes marciales, pero con ella no se aplica la regla de noquear, salvo en circunstancias poco comunes.

El daño de 1D6 supone un zapato de cuero de suela dura; si se trata de una bota con puntera de acero o puntiaguda como la de los vaqueros, se añade 1 punto de daño; y si lo que se calza son zapatillas o chinelas, el daño se reduce en 1 punto.

Persuasión (15%)

Se utiliza para convencer a alguien acerca de una idea, un concepto o una creencia determinados. Al igual que sucede con Charlatanería, puede utilizarse sin tener por qué ser fiel a la verdad, pero al contrario que con aquella, sus efectos permanecen de forma indefinida, quizá durante años, hasta que los acontecimientos u otra tirada de Persuasión hacen que se cambie de nuevo de opinión. El uso de esta habilidad puede llevar desde una hora hasta varios días, dependiendo de lo que se pretenda conseguir.

Pilotar (01%)

Es el equivalente aéreo o marítimo de Conducir automóvil, y sirve para hacer maniobrar aeronaves o pequeñas embarcaciones. El investigador puede disponer de varias versiones de esta habilidad anotadas en los espacios en blanco de la hoja de personaje, cada una de las cuales tiene una puntuación inicial de 01%. Sin una razón que justifique lo contrario, la habilidad se referirá solo a aparatos de tamaño modesto.

La habilidad Pilotar aeronave cambia dependiendo de la época, pero no Pilotar embarcación, en la que no se hace distinción alguna entre embarcaciones de vela o a motor. El mal tiempo o la visibilidad, así como el daño, afectan a las aeronaves y las embarcaciones.

Un usuario con menos de 15% en su puntuación de habilidad sabe lo justo para meterse en problemas. Puede navegar o volar en un día calmado con buena visibilidad, pero necesita llevar a cabo tiradas de Suerte al despegar y aterrizar, al atracar, cambiar las velas y juzgar la fuerza del viento o la corriente, etc. El guardián debe solicitar tiradas de Pilotar en todo tipo de situaciones difíciles, como superar una tormenta, orientarse mediante los instrumentos si hay poca visibilidad, etc. Para calcular el rumbo hay que utilizar la habilidad Orientarse.

Pilotar embarcación:

Alguien con esta habilidad sabe cuál es el comportamiento de una pequeña embarcación de vela o a motor cuando hay viento, tormenta o marea, y también puede medir la acción de las olas o el viento, para detectar algún obstáculo oculto o el acercamiento de una tormenta. Con viento, los marineros novatos encuentran difícil atracar incluso un bote de remos

Cada tipo de bote cuenta como una habilidad diferente que debería estar anotada por separado o como el guardián crea más conveniente. Los tipos incluyen: motora, bote de carga, velero pequeño y velero grande. Cualquiera que tenga habilidad en algún tipo de bote puede navegar en un bote de remos.

Pilotar aeronave:

Alguien con esta habilidad está capacitado para manejar una de las clases generales de aeronaves que se nombran más adelante. Incluso en las mejores condiciones, sigue siendo necesario

efectuar una tirada de Pilotar al aterrizar. Si las condiciones son muy buenas, se duplican las probabilidades de éxito pero, si son malas, el piloto debe aterrizar con las probabilidades normales. Un fallo puede suponer que la aeronave quede dañada y deba repararse antes del siguiente despegue. El piloto y los pasajeros pueden salir ilesos o necesitar tiradas de Suerte para no sufrir heridas importantes. Un resultado de 00 implica un desastre memorable que causa, al menos, la muerte del piloto.

Cada tipo de aeronave cuenta como una habilidad diferente y debe anotarse de forma independiente, o como decida el guardián. Los tipos incluyen avión civil a motor, dirigible y globo.

Pilotar en los Años 20

El famoso piloto de dirigibles alemán Hugo Eckener cruza el Atlántico (1924), viaja alrededor del mundo (1929) y realiza un vuelo transpolar (1931). Eddie Rickenbacker, el as de la aviación norteamericana de la Gran Guerra, que trabajaba para Cadillac, ingresa en American Airlines en 1932. Charles Lindbergh realiza su famoso vuelo transatlántico en 1927 y vuelve a Nueva York para ser aclamado en un desfile callejero.

Presa (25%)

Una Presa es un ataque personal especial, que suele utilizarse para inmovilizar a un oponente sin hacerle daño. Este ataque puede pararse mediante una contrapresa (que es la misma habilidad de Presa) o mediante otro ataque realizado por su objetivo, pero solo durante el primer asalto de estar agarrado.

Si una Presa se realiza con éxito y no se neutraliza durante el primer asalto, el atacante ha agarrado al contrario y puede llevar a cabo una de las siguientes acciones:

- Inmovilizar al oponente, para lo que debe tener éxito en una tirada de FUE contra FUE en la "Tabla de resistencia". Si tiene éxito, el oponente permanece inmovilizado hasta que el atacante decide llevar a cabo otra acción.
- Derribar al contrario. Si se opta por hacer esto, se tiene éxito de forma automática.
- Noquear al oponente en el primer asalto o en uno posterior. Consultar la regla "Noquear" en la página 67 del libro de reglas.
- Desarmar al oponente. Mediante dos éxitos consecutivos de Presa, un personaje puede utilizar esta habilidad para prevenir un ataque de cuerpo a cuerpo durante el primer asalto y, en el segundo, agarrar el arma del atacante o su mano.
- Causar daño al oponente. El oponente debe encontrarse ya apresado, y el atacante debe tener éxito en una segunda tirada de Presa en ese mismo asalto o en uno de los siguientes. Si lo consigue, el oponente sufre 1D6 puntos de daño, más la bonificación al daño del atacante. Causar daño en asaltos siguientes requiere nuevos éxitos en Presa, y el daño es el mismo indicado anteriormente.
- Estrangular al oponente. Desde el asalto en que se declara esta intención, el oponente empieza a verse afectado por las reglas de "Asfixia". Esto continúa en los asaltos siguientes, sin que el atacante necesite realizar nuevas tiradas de Presa.

En el caso de cualquiera de los tipos de Presa que causan daño, la víctima solo puede escapar si tiene éxito al enfrentar su FUE contra la del atacante en la "Tabla de resistencia". Si son dos personas las que atacan, se suman sus valores en FUE.

Presa en los Años 20

Los campeones de lucha de los pesos pesados de la década incluyen a Gus Sonneberg, Joe Stecher, Stanislaus Zbyszko y Ed Lewis (más conocido como "el Estrangulador").

Primeros auxilios (30%)

Corresponde al porcentaje que existe de hacer que un compañero inconsciente o aturdido vuelva en sí, de entablillar un miembro roto, de tratar quemaduras, de reanimar a un ahogado, etc. Esta habilidad no tiene efecto sobre enfermedades o dolencias físicas leves, ni sobre venenos, a no ser que el guardián permita que se haga la tirada. El ritmo de curación de un investigador tratado con Primeros auxilios sigue siendo de 1D3 puntos de vida semanales (si fuera trasladado a un hospital y tratado correctamente con Medicina, recuperaría 2D3 semanales).

Un fallo en la aplicación de la habilidad requiere que el usuario espere algún tiempo antes de poder volver a intentarlo (y que aplique los Primeros auxilios de forma distinta, ya que lo que ha hecho no ha servido para nada), pero otro personaje puede llevar a cabo un intento en el asalto siguiente.

Un éxito en esta habilidad recupera 1D3 puntos de vida de una misma herida o lesión. Por lo tanto, un personaje con varios golpes o impactos puede recibir Primeros auxilios por cada uno de ellos, siempre que no los haya causado el mismo ataque. Se pueden concretar detalles anotando por separado cada herida sufrida, pero se corre el riesgo de complicar demasiado la partida.

Un personaje puede volver a la vida si el tratamiento de urgencia que recibe le hace recuperar, al menos, un nivel de +1 en sus puntos de vida antes de finalizar el asalto siguiente a aquel en el que ha muerto.

Con un éxito en una tirada de Primeros auxilios, un personaje noqueado recupera el conocimiento de inmediato. Según el criterio del guardián, esto puede servir para recuperarse de la inconsciencia.

Cuando se aplican los Primeros auxilios con éxito sobre una herida, los intentos posteriores de aplicar esta misma habilidad o Medicina ya no tienen efecto, aunque las nuevas heridas se tratan de forma independiente. Aplicar esta habilidad lleva un asalto completo o el tiempo que el guardián estime conveniente. Consultar también "Medicina".

Primeros auxilios en los Años 20

Los botiquines de la época suelen contener vendas, gasa, tijeras, aguja e hilo, aceite de oliva, sales de Epsom, mostaza en polvo, olmo escocés, aceite de clavo, jarabe de ipecac, colodión y agua de cal. El yodo es el mejor antiséptico tópico. Nótese que no se dispone aún de antídotos para el veneno de serpiente.

Psicoanálisis (01%)

Esta habilidad permite al usuario suavizar los efectos de la locura temporal o indefinida del paciente durante un día, aproximadamente. Si la locura en cuestión tiene una duración superior a este periodo, el infortunado sufre una recaída y solo se cura con el tiempo. Realizar este tratamiento de urgencia lleva una hora y solo puede intentarse una vez en un mismo episodio de locura, sin que importe cuántos psicoanalistas haya presentes.

Recibir tratamiento de un psicoterapeuta puede implicar un incremento en los puntos de Cordura durante la locura indefinida, y posiblemente acelere la recuperación.

El Psicoanálisis no puede incrementar los puntos de Cordura de un investigador más allá de su POD × 5 o de 99 menos Mitos de Cthulhu (lo que resulte más bajo).

Esta habilidad hace referencia a toda la gama de terapias emocionales, no solo al procedimiento freudiano. La psicoterapia formal era poco conocida en la Era Victoriana, aunque algunos de sus procedimientos son tan antiguos como la humanidad. Sin embargo, el psicoanálisis llegó a considerarse un estudio fraudulento incluso en los Años 20. "Alienista" era el término que se utilizaba entonces para un analista o erudito de los trastornos emocionales.

Psicoanálisis en los Años 20

Europa va por delante de los EE. UU. en este campo. Las primeras clínica pública y escuela para estos tratamientos se abren en Berlín en 1921, seguidas de cerca por una institución similar en Viena. La única publicación importante disponible en inglés es *The International Journal of Psycho-Analysis*.

Aunque Sigmund Freud sigue siendo la autoridad más reconocida, sobre todo tras la publicación de su *Introducción al psicoanálisis* (1915-1916) y *El yo y el ello* (1923), muchos de sus alumnos y colegas se han distanciado de él para formular sus propias teorías.

Otto Rank desarrolla el concepto de la "ansiedad del nacimiento" y publica *El mito del nacimiento del héroe* (1909) y *El trauma del nacimiento* (1924). Alfred Adler habla acerca de la "voluntad de poder" en *Conocimiento del hombre* (1918). Carl Jung describe la "voluntad de vivir" y postula la existencia del inconsciente colectivo en *La dinámica de lo inconsciente* (1916) y *Tipos psicológicos* (1923).

Psicología (05%)

Se trata de una habilidad propia de todos los seres humanos, que permite a quien la utiliza estudiar a un individuo y formarse una idea acerca de su carácter y sus motivaciones. El guardián debe mantener en secreto el resultado de las tiradas de esta habilidad y dar a conocer solo la información, verdadera o falsa, que se obtiene al emplearla. Los jugadores no deben esperar que la Psicología sea capaz de descubrir un hábil engaño, a no ser que hayan logrado minar la confianza de esa persona.

Psicología en los Años 20

Aunque la psicología natural lleva siglos siendo empleada por chamanes, curanderos, futurólogos y estafadores, solo es objeto de estudio académico a partir de mediados del siglo XIX, como rama de la Filosofía. En años recientes han aparecido algunos eruditos especialmente prominentes.

En Europa, Karl Marbe estudia la consciencia y Henry Watt el pensamiento. Narziss Ach se ocupa de la introspección experimental sistemática y Karl Buhler del pensamiento sin imágenes. Koffka y Kohler ponen los cimientos de la *gestalt* mientras que Le Bon y Sighele estudian la sugestión y la psicología de masas En Norteamérica, Simon y Binet desarrollan en 1908 los primeros cuestionarios para medir el CI (coeficiente intelectual) y Watson lanza en 1913 el concepto de conductismo. Catell forma la Corporación Psicológica en 1921 para promover el uso de la psicología en la industria. Mientras tanto, en la Unión Soviética, Stalin inicia investigaciones sobre percepción extrasensorial, telequinesis y otros sucesos paranormales. A principios de los 30, la universidad de Duke, en los EE. UU., sigue la pauta marcada por los rusos.

La publicación puntera en este campo es *The American Journal of Psychology*, fundado en 1887.

Puñetazo (50%)

Esta habilidad, que no requiere explicación, puede describirse como un golpe con el puño cerrado, un golpe de karate, un gancho, una bofetada, etc. La habilidad Puñetazo puede parar una Patada o un Cabezazo, y utilizarse en combinación con Artes marciales. Además, con ella se aplica la regla de noquear.

Puñetazo en los Años 20

Las nudilleras suman 2 puntos al daño realizado por cada impacto (3 si tienen pinchos), pero son ilegales en la mayoría de los estados, ya sea específicamente o clasificadas como armas ocultas.

Química (01%)

Es el estudio de la composición de las sustancias, los efectos que la temperatura y la presión tienen sobre ellas, y la forma en que se afectan las unas a las otras. Mediante el uso de esta habilidad, un personaje puede crear o extraer compuestos químicos complejos (incluso explosivos simples, venenos, gases y ácidos), aunque para ello hace falta al menos un día de trabajo y la utilización del equipo y los productos químicos adecuados. Además, si dispone del equipo y los reactivos necesarios, el usuario puede analizar también una sustancia desconocida.

Química en los Años 20

En los Años 20 la química se ha convertido en parte esencial de muchas ciencias, desde la medicina hasta la farmacología, pasando por la física y la biología. Se desarrollan sustancias sintéticas como la baquelita (el primer plástico), mientras la química ayuda a explicar el papel de las vitaminas y las hormonas. Se están desarrollando las medicinas sintéticas de reemplazo (como la novocaína en lugar de la cocaína), así como emulsiones más sensibles y rápidas para películas o aleaciones más resistentes. Actualmente, la Tabla Periódica consta de 92 elementos.

Regatear (05%)

Es la habilidad de conseguir algo por un precio razonable. El usuario debe decir cuánto quiere pagar por el objeto, y restar 1 percentil a su puntuación en Regatear por cada 2% de diferencia entre ese precio y el que le piden. El vendedor no pierde dinero, sin que importe lo bien que se regatee, y el guardián debe determinar el mínimo posible en secreto.

Esta habilidad debe utilizarse en cualquier negocio que implique una posible variación en el precio, y puede resultar útil combinarla con tiradas de Crédito, Charlatanería o Persuasión.

Un trato sencillo puede resolverse en cuestión de minutos, pero un contrato complejo podría llevar semanas y exigir que se combinen tiradas de Regatear y Derecho.

Regatear en los Años 20

Los filántropos americanos más conocidos, la mayoría con fundaciones benéficas ya establecidas, son Andrew Carnegie, George Eastman, Henry Ford, Daniel Guggenheim, Andrew Mellon, Julius Rosenwald y J. P. Morgan (el más joven).

Saltar (25%)

Si tiene éxito en esta habilidad, el investigador puede saltar verticalmente hasta alcanzar su propia altura, caer verticalmente desde una distancia no superior a su altura sin sufrir daño, saltar sin tomar impulso y cubrir una distancia horizontal igual a su propia altura o llegar hasta el doble de esta si toma impulso. Al dejarse caer desde una altura, una tirada con éxito de Saltar sirve para prepararse ante el golpe y resta 1D6 puntos de daño a la lesión que se produce.

Saltar en los Años 20

Los récords del mundo de salto de finales de los 20 son como sigue: altura 2 m; longitud 7,78 m; longitud (sin carrerilla) 2,54 m; pértiga 4,20 m.

Seguir rastros (10%)

Mediante la habilidad Seguir rastros, un investigador puede seguir a una persona, un vehículo o un animal a través de tierra no compactada o que esté cubierta de hojas. Sin embargo, hay que restar 10 percentiles a las probabilidades de éxito por cada día de antigüedad de las huellas. La lluvia impide por completo el uso de esta habilidad y, salvo en circunstancias especiales, no se puede seguir el rastro de nadie de noche ni a través del agua o el hormigón, excepto en circunstancias especiales.

Seguir rastros en los Años 20

Esta habilidad se extiende a otras huellas, como por ejemplo los neumáticos de coche. Se pueden hacer moldes de escayola para compararlos después con las huellas de los sospechosos.

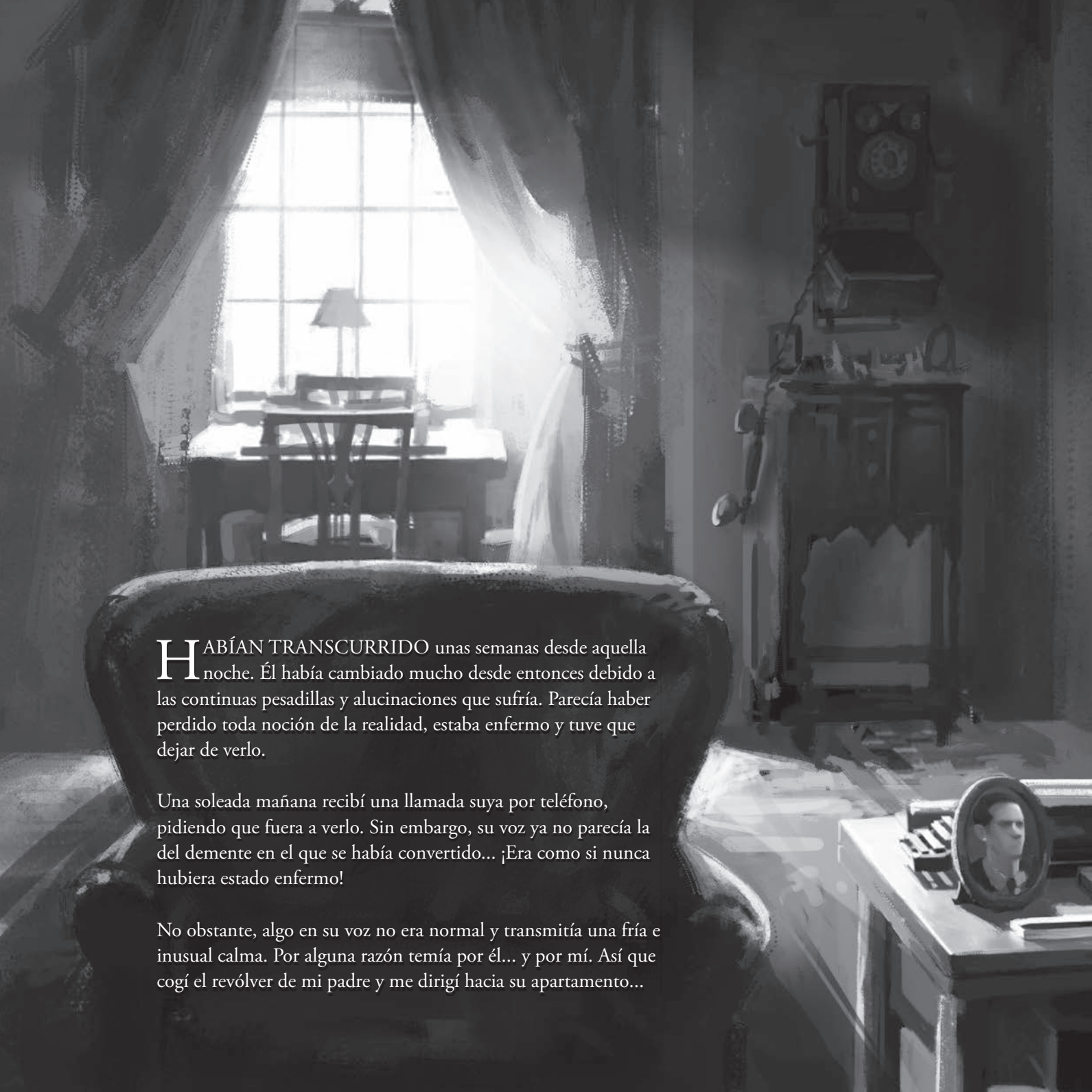
Subfusil (15%)

Esta habilidad se emplea siempre que se quiera disparar cualquier tipo de subfusil y metralleta.

Trepar (40%)

Esta habilidad es autoexplicativa. Hay que realizar una tirada de esta habilidad cada 3 a 10 metros de escalada vertical, dependiendo de la dificultad de la misma y según estime el guardián. Además, es posible tener que aplicar un modificador debido a la firmeza de la superficie, el viento, la visibilidad o la lluvia.

Si el investigador tiene que trepar en silencio, la misma tirada de porcentaje se emplea tanto para Trepar como para Discreción. Si tiene éxito en Trepar pero no en Discreción, consigue escalar pero se le oye. Si falla Trepar pero tiene éxito en Discreción, cae sin hacer ruido.



HABÍAN TRANSCURRIDO unas semanas desde aquella noche. Él había cambiado mucho desde entonces debido a las continuas pesadillas y alucinaciones que sufría. Parecía haber perdido toda noción de la realidad, estaba enfermo y tuve que dejar de verlo.

Una soleada mañana recibí una llamada suya por teléfono, pidiendo que fuera a verlo. Sin embargo, su voz ya no parecía la del demente en el que se había convertido... ¡Era como si nunca hubiera estado enfermo!

No obstante, algo en su voz no era normal y transmitía una fría e inusual calma. Por alguna razón temía por él... y por mí. Así que cogí el revólver de mi padre y me dirigí hacia su apartamento...

III. Herramientas del oficio

¡ATENCIÓN!

La Universidad de Miskatonic
oferta un puesto de trabajo
para mujeres:

AUXILIAR DE BIBLIOTECA

Se requieren:

Habilidades profesionales y personales. Capacidad de trabajo en equipo, adaptación, organización y responsabilidad.

Interesadas acudan al mostrador de Información de la biblioteca y pregunten por el Dr. H. Armitage.

UNIVERSIDAD MISKATONIC

Arkham, Massachusetts

Investigación y recursos

Dónde estudiar los misterios de los mitos.
Archivos públicos, periódicos, bibliotecas y museos.

La investigación es esencial para cualquier caso. Puede adoptar la forma de una búsqueda en archivos públicos, un examen a fondo de lo publicado en los periódicos, una investigación en profundidad en una gran biblioteca o incluso tratarse de buscar el consejo experto de un profesional de renombre. No toda la información está necesariamente disponible para el público en general. La Persuasión, la Charlatanería e incluso el soborno pueden ser de utilidad.

Archivos públicos

Nos referimos aquí a todos los archivos cívicos y de empresa, informes del censo, transferencias de propiedad horizontal, nacimientos, defunciones, adopciones, informes médicos y otros, tanto si la información está disponible para el público como si no. Hasta 1934 no existía en los Estados Unidos un Archivo Nacional oficial, y los documentos importantes se guardaban en la Biblioteca del Congreso. Cada estado, condado y comunidad es responsable de sus propios archivos.

Archivos locales y estatales

Después de la Gran Guerra, empezó a emerger un sistema uniforme de registro de los datos vitales a nivel estatal, aunque el acceso público a estos datos varía en cada estado. Los registros de nacimientos a menudo están más restringidos que los de matrimonios o defunciones. Los de adopción suelen estar sellados, cambiados o destruidos. Los archivos de divorcios se mantienen muy a menudo a nivel de condado más que de estado. Los

archivos cívicos anteriores a finales del siglo XVIII son en el mejor de los casos poco detallados. Los registros de las parroquias en antiguas iglesias, sociedades históricas o sociedades genealógicas son lo más adecuado cuando se buscan archivos anteriores a la Guerra de la Independencia.

Los registros electorales se guardan por lo general en las bibliotecas locales y proporcionan información actualizada, así como los directorios de las ciudades, en los que constan los residentes por nombre, dirección y ocupación. Los listines telefónicos también ayudan, pero no todo el mundo tiene teléfono.

Las transferencias de propiedad, permisos de construcción y las transacciones que tienen que ver con terrenos son siempre de dominio público y se pueden obtener bajo demanda. Rastrear la propiedad de un determinado terreno es cuestión simplemente de seguir su historial cuando cambia de manos (siempre y cuando lo registros estén completos). Las descripciones de la propiedad en el momento del cambio de manos proporcionan pistas sobre nuevas construcciones, estructuras demolidas, para qué podría haberse utilizado la propiedad, etcétera. También se encuentran a disposición del público los archivos de reclutamiento local, las transacciones de propiedades y las declaraciones de impuestos, los permisos de construcción, las solicitudes de licencias de apertura de negocios y los archivos financieros de la propia comunidad.

Sociedades genealógicas

El interés por las líneas familiares ha sido evidente en los Estados Unidos desde hace mucho tiempo. La mayoría de los Estados disponen de sus propias sociedades formadas privadamente y hay también numerosas pequeñas sociedades que se especializan en unos pocos apellidos. Algunos de los más completos incluyen la Sociedad Genealógica e Histórica de Nueva Inglaterra, en Massachusetts y la Sociedad Augusta de California. Quizás la mayor colección de archivos genealógicos del mundo se encuentra en Salt Lake City, Utah, donde los mormones han acumulado datos genealógicos desde hace muchos años. La mayoría de las sociedades genealógicas están abiertas al público.

Archivos nacionales

Los Estados Unidos realizan un censo nacional cada diez años desde 1790, si bien los archivos del censo no son públicos hasta 72 años después de su recopilación. Los primeros censos efectuados registraban poco más que el apellido de cada cabeza de familia y número de miembros de la familia, reunidos por sexo y grupo de edad. Hacia 1850 el censo incluía nombre, edad, lugar de nacimiento, ocupación y valor de las propiedades de todas las personas enumeradas. Hacia 1900 se añadieron preguntas relativas a la fecha de nacimiento de los padres, estado marital, hijos nacidos y vivos, estado educativo y propiedad de la vivienda. Nótese que el censo de 1890 se destruyó por completo en un incendio que tuvo lugar en 1920 en el edificio del Comercio.

Los archivos militares individuales permanecen sellados hasta 75 años después de dejar el servicio. Están bajo la custodia de las respectivas ramas de las Fuerzas Armadas en Washington, D. C.

Los archivos de inmigración se guardan en la Biblioteca del Congreso y contienen los nombres, fechas y países de origen de todos los inmigrantes registrados al entrar en los Estados Unidos. No existe acceso público directo y la información se obtiene solamente mediante una solicitud especial.

Fuentes internacionales

El Registro Lloyd de Navegación, sito en el 71 de la calle Fenchurch, en Londres, recopila desde 1764 registros anuales de todos los viajes de buques mercantes del mundo. La información incluye nombre del barco, fecha y lugar de construcción del navío, tonelaje y dimensiones, número oficial y distintivo, y entre 1764 y 1873 el destino declarado del navío. La información está disponible bajo demanda.

Interpol

La Comisión Internacional de Policía Criminal, más conocida como Interpol, fue fundada en 1923 tras la Segunda Convención Internacional de Policía Judicial, que se convocó para discutir el rápido aumento del crimen internacional tras la Gran Guerra. Con sede en Viena, Austria, la Interpol facilita la cooperación entre las diferentes policías nacionales en lo que se refiere a detener contrabandistas, falsificadores y otros criminales que operan a través de las fronteras nacionales. Cada país afiliado dispone de una oficina de enlace que se comunica con el secretariado general.

La Interpol mantiene un registro de criminales internacionales conocidos, incluyendo listas de colaboradores habituales, alias, *modus operandi* y un archivo de huellas dactilares que se expande con rapidez. La información se transmite a través de circulares confidenciales a las fuerzas de policía de los países afiliados. No existe acceso público a las fichas de la Interpol; toda petición debe realizarse a través de una de las fuerzas de policía afiliadas.

Periódicos

Los periódicos llevan varios siglos de existencia, y se imprimen tanto diarios como semanarios en todos los rincones del mundo, en casi todos los idiomas conocidos por el hombre. Con ellos se pueden seguir las noticias de alcance, o bien rastrearse e investigarse acontecimientos que tuvieron lugar hace décadas. Todos los periódicos suelen mantener archivos completos de ediciones anteriores, que se guardan "en el depósito". Muchas universidades y bibliotecas guardan colecciones completas de periódicos locales y regionales

Servicios de recortes

En algunos casos puede ser interesante utilizar los servicios de una compañía de recortes profesional. Estas compañías mantienen suscripciones múltiples a muchos periódicos y revistas, y por una pequeña cuota recortan artículos de interés para sus clientes. Las tarifas iniciales son reducidas, yendo de 1,50 $ a 4 $ por semana, aumentando con el número de temas que se añadan a la lista del cliente. En lugares como Nueva York, estos servicios proporcionan también recortes de prensa extranjera, empleando un equipo de traductores que examinan los periódicos en busca de la información deseada por sus clientes. Los corresponsales personales que viven en otras partes del país o del mundo también son una buena fuente de recortes de interés.

Mantenimiento de los ficheros

Mantener el control de una colección de recortes no es fácil. Muchos tienen referencias cruzadas con libros en la biblioteca del investigador o en otras fuentes. Beneficiarse por completo de una colección de pequeñas informaciones inconexas en continua expansión da bastante trabajo. Un mes dedicado entera o parcialmente a esta tarea proporciona un sistema funcional que permite al investigador tener una probabilidad porcentual de encontrar información útil igual a la suma de su INT y su EDU. Esta puntuación puede aumentar hasta un percentil por mes si el guardián decreta que el investigador ha pasado el tiempo necesario recortando, ordenando y archivando, pero nunca puede exceder su puntuación de Buscar libros. Por supuesto, depende del guardián decidir si un fichero personal tiene o no información específica de valor.

Bibliotecas, museos

Todas las comunidades norteamericanas, excepto quizá las más pequeñas, disponen de algún tipo de biblioteca pública. Las ciudades grandes se enorgullecen del tamaño de sus bibliotecas públicas; los institutos y universidades por lo general permiten al público acceder a sus colecciones. Un problema especializado a menudo requiere de información especializada, y las bibliotecas locales pueden no tener lo que el investigador necesita o quiere. A continuación se relacionan algunas de las bibliotecas y museos más conocidos y completos del país.

SOCIEDAD GEOGRÁFICA NACIONAL
Washington, D. C.

La sociedad fue fundada en 1888 por un grupo eminente de científicos y exploradores "para el aumento y difusión del conocimiento geográfico". El mismo año empezó la publicación de la revista *National Geographic*, que se enviaba a todos los miembros de la sociedad. En enero de 1905, la revista empezó a publicar reportajes fotográficos, el primero de Lhasa, la misteriosa ciudad santa del Tíbet. El color se introdujo cinco años más tarde, y en 1926 la circulación ya superaba el millón de ejemplares.

La Sociedad ha patrocinado numerosas expediciones, a menudo en cooperación con el Instituto Smithsoniano. La primera expedición propia tuvo lugar en 1890-91, con la exploración y cartografía del monte San Elías a lo largo de la entonces desconocida frontera entre Alaska y Canadá. En conjunción con Yale, una expedición patrocinada por la Sociedad descubrió en 1911 el Machu Picchu y más tarde Pueblo Bonito en Nuevo México. También ha apoyado diversas exploraciones polares.

La Sociedad ha puesto la base de un calendario de tres anillas utilizado para desarrollar una cronología de la América prehistórica, anterior en varios siglos a su descubrimiento por parte de los europeos.

PERIÓDICOS

DE TODO

EL MUNDO

AMÉRICA DEL NORTE

ESTADOS UNIDOS

Alabama: *Birmingham Post*.

Arizona: *Phoenix Republic* (1850).

California: *Los Angeles Examiner*; *Los Angeles Herald*; *Los Angeles Times* (1881); *Oakland Post-Enquirer*; *Orange County Register* (1905); *Sacramento Bee* (1857); *San Diego Sun*; *San Francisco Call*; *San Diego Union* (1868), *San Francisco Chronicle* (1865), *San Francisco Examiner*, *San Francisco News*.

Colorado: *Denver Evening News*; *Denver Rocky Mountain News* (1859).

Florida: *Miami Herald* (1910); *Orlando Sentinel* (1876); *Tampa Tribune* (1893).

Georgia: *Atlanta Constitution* (1868); *Atlanta Georgian-American*.

Illinois: *Chicago Herald & Examiner*; *Chicago American*; *Chicago Tribune* (1847); *Evansville Press*.

Indiana: *Indianapolis Times*; *Terre Haute Post*.

Kentucky: *Covington Kentucky Post*.

Luisiana: *New Orleans Times-Picayune* (1837).

Massachusetts: *Boston Advertiser*; *Boston American*; *Boston Globe* (1872); *Boston Herald* (1892); *Christian Science Monitor* (1908).

Maryland: *Baltimore American*; *Baltimore News*; *Baltimore Post*; *Baltimore Sun* (1837).

Michigan: *Detroit Times*; *Detroit News* (1873); *Detroit Free Press* (1831).

Minnesota: *Minneapolis Star Tribune* (1867).

Missouri: *Kansas City Star* (1880); *St. Louis Post-Dispatch* (1878).

Nueva Jersey: *Newark Star-Ledger* (1832).

Nueva York: *Albany Times-Union*; *Buffalo News* (1880); *New York American*; *New York Daily Times* (1919); *New York Journal*; *New York Post* (1801); *New York Telegram*; *New York Times* (1851); *Rochester Journal*; *Syracuse Journal*; *The Wall Street Journal* (1889).

Nuevo México: *Albuquerque New Mexico State Tribune*.

Ohio: *Akron Times-Press*; *Cincinnati Post*; *Cleveland Plain Dealer* (1842); Cleveland Press; Columbus Citizen; Columbus Dispatch (1871); Toledo News-Bee; Youngstown Telegram.

Oklahoma: *Oklahoma City News*.

Oregón: *Portland Oregonian* (1850).

Pennsylvania: *Philadelphia Inquirer* (1829); *Pittsburgh Press*; *Pittsburgh Sun-Telegraph*.

Tennessee: *Knoxville New-Sentinel*; *Memphis Press-Scimitar*.

Texas: *Dallas Morning News* (1882); *El Paso Post*; *Fort Worth Press*; *Fort Worth Star-Telegram* (1906); *Houston Chronicle* (1901); *Houston Post* (1885); *Houston Press*; *San Antonio Light*.

Washington: *Seattle Post-Intelligencer*.

Washington, D. C.: *Washington Herald*; *Washington News*; *Washington Post* (1877); *Washington Times*.

Wisconsin: *Milwaukee News*; *Milwaukee Sentinel* (1837).

Revistas de tirada nacional: *Atlantic Monthly*, *Century*, *Collier's*, *Cosmopolitan*, *Fortune*, *The Forum*, *Good Housekeeping*, *Harper's*, *Hearst's International Magazine*, *Ladies' Home Journal*, *Life*, *Modern Electronics*, *New Yorker* (1925), *North American Review*, *Reader's Digest* (1922), *The Ring*, *Saturday Evening Post*, *Scribner's*, *Time*, *Vanity Fair*, *Variety*, *Vogue*.

CANADÁ

The Halifax Chronicle; La Presse (Montreal; en francés); *The Manitoba Free Press; The Montreal Star*; *The Montreal Gazette*; *The Toronto Globe*; *The Vancouver Daily Province*.

MÉXICO

Diario de Yucatán (Mérida, 1918); *El Correo de la Tarde* (Mazatlán, 1885); *El Excelsior* (Ciudad de México, 1919); *El Informador* (Guadalajara, 1917); *El Universal* (Ciudad de México, 1916); *El Universal Gráfico* (Ciudad de México, 1922); *La Tribuna* (Guaymas, 1926).

—

AMÉRICA CENTRAL Y DEL SUR

—

Argentina: *El Diario* (Buenos Aires, 1881); *La Nación* (Buenos Aires, 1870); *La Prensa* (Buenos Aires, 1869); *La Razón* (Buenos Aires, 1905); *The Herald* (Buenos Aires, 1876; en inglés); *The Standard* (Buenos Aires, 1861; en inglés).

Brasil: *A Noite* (Río de Janeiro, 1910; vespertino); *A Patria* (Río de Janeiro, 1920); *Correio da Manhã* (Río de Janeiro, 1902); *Fanfulla* (Sao Paulo, 1892; italiano); *Journal do Comércio* (Río de Janeiro, 1827); *O Diario de Pernambuco* (1825); *O Estado* (Sao Paulo, 1876); *O País* (Río de Janeiro, 1884).

Chile: *El Diario Ilustrado* (Santiago); *El Mercurio* (Valparaíso/Santiago/Antofagasta, 1827); *La Unión* (Valparaíso/Santiago, 1885); *La Nación* (Santiago, 1916).

Perú: *El Comercio* (Lima, 1839); *La Crónica* (Lima, 1912); *La Prensa* (Lima, 1903).

EUROPA

—

Alemania: *Berliner Zeitung* (1877); *Borsen Zeitung* (Berlín); *Düsseldorfer Nachricthen* (1792); *Frankfurter General-Anzeiger*, *Frankfurter Zeitung*; *Hamburger Anzeiger*; *Janaische Zeitung* (1674); *Kölnische Zeitung* (1848); *Lokal Anzeiger* (Berlín).

Austria: *Neue Freie Presse*; *Neues Wiener Journal*.

Bélgica: *Het Laatste Nieuws* (Bruselas, 1888); *La Dernière Heure* (Bruselas, 1906); *Le Peuple* (socialista); *La Libre Belgique* (Bruselas, 1884); *Le Soir* (Bruselas, 1887).

Checoslovaquia: *Prager Press* (Alemán, gubernamental).

Dinamarca: *B. T.* (Copenhague, 1916); *Berlingske Tidende* (Copenhague, 1749); *Ekstra Bladet* (Copenhague, 1904); *Politiken* (Copenhague, 1884).

Escocia: *Edinburgh Evening News*; *The Glasgow Herald* (1783); *The Scotsman* (Edimburgo, 1817); *The Sunday Post* (Dundee, 1920).

España: *ABC* (Madrid, 1905); *El Heraldo* (Madrid); *El Liberal* (Madrid); *El Sol* (1917); *La Vanguardia* (Barcelona, 1881).

Francia: *Écho de Paris*; *Le Journal*; *International Herald Tribune* (París, 1887; inglés); *Le Figaro* (París, 1828); *L'Humanité* (París, 1904); *Le Matin*; *Le Petit Journal*; *Petit Parisien*.

Hungría: *Az Est* (magiar); *Pester Lloyd* (Budapest, 1858; alemán); *Pesti Hirlap* (magiar).

Inglaterra (Londres): *The Daily Chronicle* (1877); *The Daily Express* (1900); *The Daily Mail* (1896); *The Daily Mirror* (1903); *The Daily Telegraph* (1855); *The Financial Times* (1880); *The Evening Standard*; *The Guardian* (1821); *The Morning Post* (1772); *News of the World* (1843); *The Observer* (1791); *The People* (1881); *The Sunday Express*; *The Sunday News* (1842); *The Sunday Times* (1822); *The Times* (1785).

Inglaterra (otros): *Birmingham Evening Dispatch*; *Birmingham Gazette*; *Bradford Telegraph and Argus*; *Hull Daily Mail*; *Grimsby Telegraph*; *Lancashire Daily Post*; *Lincolnshire Chronicle*; *Liverpool Courier and Express*; *Liverpool Echo*; *Nottingham Evening News*; *Nottingham Journal*; *Northern Echo* (*Darlington*); *Sheffield Independent*; *Sheffield Mail*; *Yorkshire Evening News*; *Yorkshire Gazette*; *Yorkshire Observer*.

Irlanda: *The Dublin Evening Mail*; *The Irish Independent* (Dublín, 1905; matutino); *The Evening Herald* (Dublín, 1894); *The Irish Times* (Dublín, 1859; matutino); *The Sunday Independent* (Dublín, 1905).

Italia: *Corriere della Sera* (Milán, 1876); *Il Messagero* (Roma, 1878); *Il Mattino* (Nápoles); *La Stampa* (Turín, 1867).

Luxemburgo: *Luxemburger Wort-La voix du Luxembourg* (1848).

Países Bajos: *Algemeen Handelsblad* (Amsterdam); *De Telegraaf* (Amsterdam, 1893); *De volksrant* (Amsterdam, 1919); *Nieuwe Rotterdamsche Courant*.

Portugal: *Diário de Noticias* (Lisboa, 1864); *Diaris Noticia* (Lisboa, 1820); *Jornal do Comércio* (Lisboa).

Suiza: *Journal de Genève* (francés); *Neue Zurcher Zeitung* (alemán); *Zurcher Post* (alemán).

ASIA

China: *The Central China Post* (Hankow, inglés); *The China Mail* (Hong Kong; inglés, vespertino); *The China Press* (Shanghai; estadounidense, diario); *The Hong Kong Daily Express* (inglés); *The Hong Kong Telegraph* (inglés, vespertino); *Le Journal de Pekin* (francés, matutino); *L'Écho de Chine* (Shanghai; francés, matutino); *L'Écho de Tientsin* (francés, matutino); *The North China Daily Mail* (Tientsin; inglés, vespertino); *North China Daily News* (Shanghai, 1864- ; inglés); *The North China Star* (Tientsin; estadounidense, matutino); *The Peking Leader* (estadounidense, matutino); *The Peking and Tientsin Times* (inglés); *The Shanghai Mercury* (inglés, vespertino); *The Shanghai Times* (inglés); *The South China Morning Post* (Hong Kong; inglés).

India: *The Civil and Military Gazette* (Lahore; inglés); *The Englishman* (Calcuta, 1821; inglés); *The Madras Mail* (*inglés*); *The Pioneer* (Allhabad; inglés); *The Statesman* (Calcuta; inglés); *The Times of India* (Bombay; inglés).

Japón: *The Japan Advertiser* (estadounidense); *The Japan Chronicle* (inglés); *The Japan Times* (de propiedad japonesa, impreso en inglés); *Osaka Asahi*; *Osaka Mainichi*; *Tokyo Asahi*; *Tokyo Nichinichi*.

Rusia: *Izvestia* (Moscú); *Kranaya Gazeta* (Leningrado); *Pravda*.

ÁFRICA Y AUSTRALIA

África del Sur: *Die Burger* (Ciudad del Cabo; holandés); *The Cape Argus*; *The Cape Times*; *The Johannesburg Star*; *Ons Land* (Ciudad del Cabo; holandés); *Volkstem* (Pretoria; holandés).

Australia: *The Age* (Melbourne, matutino); *The Argus* (Melbourne, matutino); *The Daily Guardian* (Sydney); *The Sydney Morning Herald*.

ASOCIACIONES DE PRENSA

LOS investigadores pueden querer perseguir noticias de alcance nacionales e internacionales directamente o a través de una agencia de prensa. En los Estados Unidos existen dos, *Associated Press* (AP) y *United Press International* (UPI). Ambas recogen noticias contrastadas y continuamente actualizadas para diarios y otros suscriptores. El servicio por lo general no se ofrece a particulares, ni sus archivos están abiertos al público. Los investigadores tendrán que desarrollar sus propios contactos.

AP es una cooperativa sin ánimo de lucro, con sede en Nueva York y fundada en 1848 por seis editores de periódico que querían repartirse los costes de la recogida de información a larga distancia. Antes de los días del telégrafo, la radio y los teletipos, AP recogía información explorando a fondo los periódicos extranjeros. UPI es de capital privado y, fundada en 1907, también está afincada en Nueva York.

Las dos principales agencias europeas de prensa son Reuters, fundada en 1849 y cuyo cuartel general se encuentra en Londres, y la Agencia Havas en París, fundada en 1832.

OTRAS AGENCIAS DE PRENSA

ALD: Agencia los Diarios; Buenos Aires, Argentina (1910).

ANA: Athenagence; Atenas, Grecia (1896).

AUP: Australian United Press; Melbourne, Australia (1928).

BELGA: Agence Belga; Bruselas, Bélgica (1920).

BTA: Bulgarska Telegrafitscheka; Sofía, Bulgaria (1898).

CNA: Central News Agency; Taipei (1924).

CP: Canadian Press; Toronto, Canadá (1917).

CTK: Ceskoslovenka Tiskova Kancelar; Praga, Checoslovaquia (1918).

EXTEL: Exchange and Telegraph Company; Londres, Inglaterra (1872).

FIDES: Agenzia Internationale Fides; Ciudad del Vaticano, Italia (1926).

JTA: Jewish Telegraphic Agency; Jerusalén, Palestina (1919).

NTB: Norsk Telegrambyra; Oslo, Noruega (1867).

NZPA: New Zealand Press Agency; Wellington, Nueva Zelanda (1879).

PA: Press Association; Londres, Inglaterra (1868).

PS: Presse Service; París, Francia (1929).

RB: Ritzaus Bureau; Copenhague, Dinamarca (1866).

SDA: Schweizerische Depeschenagentur; Berna, Suiza (1894).

TASS: Telegraph Agency of the Sovereign State; Moscú, Rusia (1925).

Dispone también de una selecta biblioteca con más de 16.000 volúmenes, de los que cuida un equipo de cuatro personas. Aunque normalmente el público no puede acceder a la biblioteca, uno de los bibliotecarios puede ofrecerse a ayudar a un investigador dedicado. Aparte de los libros, la biblioteca contiene muchos manuscritos y diarios no publicados de diferentes expediciones y la edición completa de la revista *National Geographic*. Los números atrasados pueden adquirirse a bajo precio.

INSTITUTO SMITHSONIANO

Washington, D. C.

El Smithsoniano es la mayor colección de museos y de obras de arte del mundo. Los diversos museos y bibliotecas que contiene están abiertos al público diariamente de 10 a 17h, pero las instalaciones de investigación solo están abiertas para quienes disponen de autorización. El parque del Instituto ocupa nueve manzanas de superficie y cinco edificios diferentes.

Fue fundado en 1829, cuando el científico británico James Smithson murió dejando una cláusula en su testamento en la que establecía que si su sobrino, que era su único heredero, moría sin sucesión, toda su fortuna iría a parar a los Estados Unidos "para fundar un establecimiento que aumentara y difundiera el conocimiento". El gobierno de los EE. UU. recibió el dinero en 1838, poco después de haber aprobado una ley que estipulaba que todo museo debía contener "objetos artísticos y de interés para la investigación".

El edificio de caliza roja, de estilo gótico, se acabó de construir en 1855 y poco después fue apodado "el Castillo". Originalmente contenía una zona de exposiciones públicas, despachos, laboratorios y acomodo para científicos visitantes. El primer secretario del Instituto, Joseph Henry, estaba principalmente interesado en la investigación y el avance de la ciencia, por lo que entre 1846 y 1870 el Instituto se dedicó enérgicamente a los estudios meteorológicos. Después se puso énfasis en el estudio de la etnología y arqueología norteamericanas. Se organizó un intercambio de literatura científica internacional y el Instituto empezó a promocionarse mediante publicaciones periódicas y monografías sobre temas especializados.

En 1858 la Oficina de Patentes transfirió al Instituto el contenido del Gabinete nacional de Curiosidades. En 1881 se construyó un segundo edificio para albergar las exposiciones que había contenido la Exposición Internacional de los EE. UU. Originalmente llamado Museo Nacional de los EE. UU., más tarde se rebautizó como Edificio de Artes e Industrias. En 1890 se añadió un pequeño observatorio astronómico, en 1911 el edificio de Historia Natural y en 1923 la Galería de Arte Freer.

Las exposiciones del Instituto incluyen historia natural, industria, arte, tecnología y ciencia, gemas raras, historia y etnología. La gran biblioteca es especialmente completa en lo que a literatura del Cercano y Lejano Oriente se refiere.

En 1904 el cuerpo de James Smithson fue exhumado y trasladado a los Estados Unidos, enterrándose de nuevo en la pequeña cámara del Castillo conocida como la Cripta.

BIBLIOTECA DEL CONGRESO DE LOS EE. UU.

Washington, D. C.

Fundada originalmente en 1800 para dar servicio al Congreso, fue destruida por las tropas inglesas invasoras en 1814. A fin de paliar el desastre, Thomas Jefferson ofreció su propia biblioteca de 6.487 volúmenes, una colección aún intacta, que se halla en la División de Libros Raros y Colecciones Especiales. Aunque un segundo incendio en 1851 destruyó casi las dos terceras partes del fondo bibliográfico, en 1927 la biblioteca alberga 3.556.767 libros y folletos, solo superada por el Museo Británico de Londres y la Bibliothèque Nationale de París.

La biblioteca recibió su mayor impulso en 1864 cuando fue expandida y abierta al público por Ainsworth Spofford, quien también consiguió que la biblioteca recibiera dos ejemplares gratuitos de cada libro, mapa, tabla, composición musical, grabado y fotografía de la que se solicitaran derechos de autor. También acordó un intercambio de material científico con el vecino Instituto Smithsoniano.

En 1897 se completó un nuevo edificio con una sala de lectura abovedada de 37 m de diámetro, lo que convirtió a la biblioteca en la mayor, más cara y más ornada del mundo; la superficie disponible es superior a 5 hectáreas. Herbert Putnam fue nombrado bibliotecario poco después e instituyó un sistema de clasificación que ahora utilizan bibliotecas del mundo entero. En 1921 se transfirieron a la biblioteca importantes documentos del Departamento de Estado, y durante este tiempo Putnam fue capaz de obtener fondos casi ilimitados que utilizó para adquirir libros raros y artefactos. Entre sus posesiones más valiosas hay una Biblia de Gutenberg de 1455, una colección de manuscritos de presidentes de los EE. UU. y la mayor colección del mundo de libros en miniatura. Los puntos fuertes de la biblioteca son la bibliografía, la historia, las ciencias políticas y sociales, el derecho y la legislación, las bellas artes, la historia local norteamericana, la biografía y la genealogía. Durante los Años 20 la Biblioteca del Congreso actuaba como Archivo Nacional de los EE. UU.

La biblioteca esta abierta al público de lunes a viernes de 8'30 a 19h, los sábados de 8'30 a 17h y los domingos de 13 a 17h.

UNIVERSIDAD DE MISKATONIC
Arkham, Massachusetts

Situada en la ciudad de Arkham, Massachusetts, la pequeña Universidad de Miskatonic tiene justa fama por su biblioteca. Su colección es comparativamente pequeña (unos 400.000 volúmenes), pero ha sido cuidadosamente organizada y bien escogida. La biblioteca es particularmente fuerte en historia medieval y metafísica, y posee una excelente colección de volúmenes de los siglos XVII y XVIII.

El museo de la universidad está abierto al público y dispone de una de las mejores colecciones de la región de artefactos de los indios americanos, artesanía americana primitiva y objetos relacionados con la brujería en Nueva Inglaterra.

UNIVERSIDAD DE HARVARD
Cambridge, Massachusetts

Harvard es la universidad más antigua y prestigiosa de Norteamérica. Fundada en 1636 como un seminario puritano para la educación de sacerdotes, recibió el nombre que lleva hoy en día de John Harvard, quien en 1638 le donó toda su biblioteca y la mitad de sus posesiones. Actualmente solo se conserva uno de los volúmenes donados por Harvard, la obra de John Downham *The Christian Warfare Against the Devil World and Flesh*, publicado en 1634. La mayor parte de la colección original pereció cuando en enero de 1764 la biblioteca fue alcanzada por un rayo y ardió hasta los cimientos.

La biblioteca de Harvard posee una de las mejores colecciones de Norteamérica, más de 2.785.000 volúmenes y folletos catalogados. Aunque pensada para el uso de alumnos y profesores, un simple permiso concedido por un bibliotecario permite el acceso a las diversas colecciones. La universidad también dispone de un jardín botánico, un observatorio, museos de arte europeo, oriental y americano, el museo semítico y el museo alemán.

La universidad también contiene el Museo Peabody de Arqueología y Etnología Americanas, fundado en 1866, y que fue el primer museo antropológico de los EE. UU. Aunque originalmente se concentraba en el Nuevo Mundo, después expandió sus intereses hasta abarcar el mundo entero. Desde 1891 el Peabody ha realizado extensas exploraciones de las ruinas mayas de América Central. Dispone de una colección completa de prácticamente todas las publicaciones antropológicas publicadas, con más de 20.000 ejemplares.

En 1915 se añadió la Biblioteca Widener para albergar la siempre creciente colección de la universidad, en memoria de Henry Widener, un alumno de Harvard (y millonario) que murió a bordo del *Titanic*. Contiene volúmenes raros de Lutero, Erasmo y Maquiavelo.

Harvard mantiene también un observatorio astronómico en Arequipa, Perú, que en 1927 se traslada a África del Sur.

MUSEO NORTEAMERICANO DE HISTORIA NATURAL
Nueva York

Situado en Central Park oeste, en la esquina con la calle 79, el museo se alberga en una estructura gótica de ladrillo rojo construida en 1877. Está abierto al público de 10 a 17'45 horas todos los días, y hasta las 19 los miércoles, viernes y sábados.

Fundado en 1869, el Museo de Historia Natural abarca todas las áreas de la historia natural y la antropología, exceptuando la botánica. Las exposiciones de pájaros, mamíferos, peces y reptiles, únicas en su género, fueron obra de Carl Akeley en la primera parte de la década. Hay un acuerdo permanente con el Zoo de Nueva York para proporcionarle restos de animales de todo tipo, y también se aceptan donaciones similares de particulares (pero solo de ejemplares poco comunes). El laboratorio de taxidermia del sótano es a menudo fuente de extraños olores que se filtran por las salas. El museo dispone de más esqueletos completos de animales distintos (particularmente dinosaurios) que cualquier otro museo del mundo. Este fue el primer museo en exponer esqueletos de dinosaurio articulados, y más tarde en perfeccionar las técnicas de montado realista de animales utilizando vidrio, cera y otros materiales.

El museo ha respaldado muchas expediciones, incluyendo las expediciones árticas de Robert Peary en la última década del siglo XIX y primera del XX. El Ahnighito, el mayor meteorito conocido en el mundo, descubierto por Peary en Groenlandia, se encuentra expuesto en la entrada. En alguna otra parte se expone el esqueleto de un esquimal, uno de los seis que trajo Peary, y uno de los cuatro que murió a poco de llegar, sucumbiendo a la tuberculosis.

En 1902, cuando la erupción del Monte Pelado mató a 30.000 personas en la isla de Martinica en las Indias occidentales, el museo organizó una expedición de campo para subir al volcán aún en erupción. Más tarde, Carl Akeley, el taxidermista del museo, realizó tres expediciones al continente africano.

Una expedición al Asia de diez años, realizada entre 1920 y 1930, tuvo su base en Pekín. Desde allí un ejército de exploradores, paleontólogos, arqueólogos, zoólogos, geólogos y cirujanos viajaron a Mongolia a explorar el desierto de Gobi, sobreviviendo

OTROS MUSEOS Y BIBLIOTECAS NOTABLES

Academia de Ciencias de California, San Francisco, California: se especializa en la flora y la fauna de la Costa del Pacífico y los estados del oeste. Muy rica en reptiles, particularmente tortugas de las Galápagos.

Asociación de Museos de Cincinnati, Cincinnati, Ohio: 30.000 ejemplares de arqueología y etnología de los indios americanos.

Biblioteca Crear, Chicago, Illinois: 820.000 volúmenes.

Biblioteca de la Universidad de Yale, New Haven, Connecticut: 1.838.099 volúmenes.

Biblioteca Libre Enoch Pratt, Baltimore, Maryland.

Biblioteca Newberry, Chicago, Illinois: 443.757 libros y folletos.

Biblioteca Pública de Nueva York, Nueva York: la mayor biblioteca pública del mundo con más de 2.971.000 libros y folletos. Formada a partir de las bibliotecas Astor (1849), Lenox (1870) y Tilden (1892).

Instituto Carnegie, Pittsburgh, Pennsylvania: dispone de biblioteca, bellas artes, museo, música, escuela de bibliotecarios y exhibiciones de tecnología. El museo tiene una gran colección de fósiles de vertebrados, pájaros de América del Sur y mariposas, especialmente africanas. También hay una gran colección de monedas y medallas.

Museo de Arte de Baltimore, Baltimore, Maryland: particularmente fuerte en antigüedades chipriotas y de las Indias orientales.

Museo de Arte de Toledo, Toledo, Ohio: la mayor colección del mundo de cristal antiguo y una colección notable de los primeros libros impresos.

Museo de Historia Natural de Colorado, Denver, Colorado: especializada en fósiles de vertebrados.

Museo de Historia Natural de los EE. UU., Washington, D. C.: colecciones de moluscos y minerales de primer orden. Dispone de un museo de tecnología.

Museo de la Academia de Ciencias Naturales de Filadelfia, Filadelfia, Pennsylvania: zoología y paleontología. La mayor colección de moluscos de los EE. UU.

Museo del Estado de Nueva York, Albany, Nueva York: se especializa en flora y fauna del estado, así como extensas colecciones históricas.

Museo del Indio Americano, Nueva York: más de 2.000.000 de ejemplares, una cuarta parte de los cuales está en exposición permanente en un momento dado. Conocido por sus trabajos de campo, publicaciones y monografías.

Museo Field de Chicago, Chicago, Illinois: se especializa en pájaros de América del Norte y del Sur, así como mamíferos de ambas Américas y África. El museo Field tiene la colección más grande de meteoritos del mundo y la mejor colección de botánica de los EE. UU.

Museo Marítimo Peabody, Salem, Massachusetts: el comercio con las Indias orientales y la caza de ballenas son sus especialidades.

Museo Peabody de Yale, New Haven, Connecticut: muy fuerte en fósiles de vertebrados, particularmente dinosaurios. Notable colección de pájaros prehistóricos dentados y caballos primitivos.

Sociedad de Ciencias Naturales de Buffalo, Buffalo, Nueva York: fuerte en invertebrados fósiles del período Devónico.

Universidad de California, Berkeley, California: 665.680 volúmenes.

Universidad de Chicago, Chicago, Illinois: 768.559 volúmenes.

Universidad de Columbia, Nueva York: 1.092.343 volúmenes.

Universidad de Cornell, Ithaca, Nueva York: 787.127 volúmenes.

Universidad de Illinois, Champaign, Illinois: 708.850 volúmenes.

Universidad de Michigan, Ann Arbor, Michigan: 649.912 volúmenes.

Universidad de Minnesota, Minneapolis-St. Paul, Minnesota: 501.507 volúmenes.

Universidad de Pennsylvania, Filadelfia, Pennsylvania: 635.070 volúmenes.

Universidad de Princeton, Princeton, Nueva Jersey: 594.195 volúmenes.

a ataques de bandidos y al terreno hostil. Los primeros huevos fósiles de dinosaurio conocidos fueron descubiertos durante este período por el paleontólogo Roy Chapman Andrews. Informes preliminares que afirmaban haber descubierto pruebas de la existencia de una civilización prehistórica en una llanura de Asia fueron más tarde refutados, aunque el asunto nunca se explicó satisfactoriamente.

El museo recibe muchas peticiones de personas que desean acompañar a una expedición; se les responde siempre con un formulario estándar que contiene la pregunta: *¿Podría usted aportar a la expedición una cantidad de dinero suficiente para pagar parte de sus gastos?* Con dinero, casi cualquiera puede formar parte de una expedición.

Bibliotecas extranjeras notables

MUSEO BRITÁNICO

Londres, Inglaterra

En 1929 la biblioteca dispone de más de 3.200.000 volúmenes y más de 56.000 manuscritos. En un edificio adjunto se guarda desde 1906 una colección única y extensa de periódicos y revistas.

BIBLIOTHÈQUE NATIONALE

París, Francia

La biblioteca nacional francesa se forma a partir de la antigua Biblioteca Real. Recibe un ejemplar de cada libro publicado en Francia, y en 1926 tenía ya más de 4.400.000 libros, más de 500.000 mapas y planos, casi 122.000 manuscritos y muchas otras antigüedades.

BIBLIOTECA APOSTÓLICA DEL VATICANO

Ciudad del Vaticano, Italia

En esta biblioteca hay pocos archivos anteriores al siglo XIII, pero se cree que las colecciones centrales se remontan a los primeros pontífices romanos.

Consultores

Un investigador en busca de consejo puede necesitar una entrevista con un profesional de renombre. Lo que sigue es una muestra de algunos personajes famosos y no tan famosos que se encuentran en activo durante los Años 20. Algunos pueden ser demasiado importantes o estar demasiado ocupados como para responder a cartas de extraños; otros pueden mostrar un interés notable. Cabe destacar que las llamadas telefónicas a horas intempestivas o las visitas no anunciadas pueden resultar contraproducentes.

Evangeline Adams

Astróloga, 1865-1932.

La astróloga más conocida de los Estados Unidos reside en Nueva York, en un apartamento situado encima del Carnegie Hall. Su reputación se consagró en 1899 cuando predijo exactamente el incendio del Hotel Windsor de Nueva York. Llevada a juicio en 1914 bajo cargos de predicción de la fortuna, impresionó tanto al juez con la precisión de sus lecturas que este archivó el caso. Autora del *best-seller* titulado *Astrology: Your Place Among the Stars,* inicia un programa de radio popular en 1930.

La señora Adams acepta regularmente citas para lecturas astrológicas.

Roy Chapman Andrews

Explorador, naturalista, paleontólogo, 1884-1960.

Andrews nació en Wisconsin, se graduó en el Instituto Beloit en 1906 e inmediatamente empezó a trabajar para el Museo Norteamericano de Historia Natural de Nueva York consiguiendo ejemplares de ballena, convirtiéndose pronto en un experto mundial en estos grandes mamíferos marinos.

También tomó parte en expediciones a la costa noroeste de Norteamérica en 1908, a Indonesia en 1909-10 y a Corea en 1911. Viajó a través de Corea del Norte en 1911-12, a Alaska en 1912, al sudoeste de China y Birmania en 1916, al norte de China y Mongolia exterior en 1919, y pasó la mayor parte de la década entre 1920 y 1930 en Asia Central. Durante su estancia en China en 1918 trabajó para el Servicio de Inteligencia de los Estados Unidos en una labor no especificada. Entre los muchos descubrimientos que realizó se encuentran los primeros huevos fósiles de dinosaurio que se encontraron.

Andrews publicó muchos libros, incluyendo *Whale Hunting with Gun and Camera* (1916), *Camps and Trails in China* (1918), *Across Mongolian Plains* (1921), *On the Trail of Ancient Man* (1926) y *Ends of the Earth* (1929).

Aunque a menudo se encuentra fuera del país, se puede contactar con él a través del Museo Norteamericano de Historia Natural en Nueva York, con el que se comunica regularmente por radio y mediante direcciones de correo establecidas.

Richard E. Byrd

Militar, piloto, explorador polar, 1888-1957.

Famoso oficial de la Marina y explorador polar, Byrd es miembro de una prominente familia de Virginia (su hermano fue gobernador a finales de los Años 20). Estudió en el Instituto Militar de Virginia, la Universidad de Virginia y la Academia Naval de los Estados Unidos. Más tarde recibió entrenamiento de piloto, mandando unidades aéreas en el Canadá, navegando el primer vuelo transatlántico de la Marina en 1919 y liderando la unidad aérea de la expedición polar McMillan a Groenlandia en 1925. El 9 de mayo de 1926, acompañado por el copiloto Floyd Bennett, Byrd sobrevuela el Polo Norte, cubriendo 2.000 km en un vuelo de 15 horas.

En 1928 Byrd dirige una larga expedición a la Antártida, donde establece un campamento base llamado Pequeña América. A finales de noviembre de 1919 él y otros tres compañeros sobrevuelan el Polo Sur. Vuelve a Norteamérica convertido en un héroe nacional y publica un relato de la expedición titulado *Little America*. Más tarde realiza otras expediciones a las regiones polares del sur.

Byrd es el autor de los libros *Skyward* (1928) y *Little America* (1930).

Edgar Cayce

Místico, profeta, curandero, ¿1878?-1945.

Nacido en Kentucky, este místico y curandero psíquico de trasfondo rural, educación limitada y porte nada imponente, afirma haberse dado cuenta de sus poderes en 1890 cuando una mujer fantasmal se le acercó y le ofreció concederle un deseo. Tras responder que solo deseaba ayudar a los demás, a partir de entonces empezó a exhibir poderes psíquicos. Conocido como el "profeta durmiente", Cayce es un cristiano devoto que nunca parece cómodo con sus dones.

Cayce proporciona a sus pacientes miles de lecturas psíquicas en la primera mitad del siglo XX. Entrando en un trance autoinducido, dicta profecías y diagnósticos médicos para personas que a veces se hallan a gran distancia. Aunque sus recomendaciones a menudo demandan extraños remedios caseros, muchos de sus pacientes informan de curas milagrosas. Sus exploraciones de la psiquis de las personas han proporcionado evidencias de la existencia de vidas pasadas.

No le gusta aceptar dinero por sus servicios, pero muchos de sus pacientes son generosos. En 1923 abandona su trabajo de fotógrafo para ganarse la vida a costa de sus talentos psíquicos. Cayce afirma que su conocimiento procede de los "archivos akáshicos", un almacén psíquico de conocimiento no muy distinto de la teoría de Carl Jung del inconsciente colectivo. Cayce llama su almacén "el libro de recuerdos de Dios" o el "inconsciente universal". A menudo se refiere a la Atlántida y afirma que existe un almacén de conocimiento atlante contenido en bibliotecas secretas que se encuentran bajo las pirámides de Egipto.

Cayce acepta citas personales, o se le puede contactar por carta.

Clarence Darrow

Jurista, 1857-1938.

Nacido en Ohio, Darrow ingresó en el colegio de abogados en 1878 y se trasladó a Chicago en 1887. Inmediatamente se vio envuelto en los juicios que siguieron a los disturbios de Haymarket en 1886, defendiendo a anarquistas acusados de asesinato. Darrow fue nombrado consejero de la Corporación de Chicago, y más tarde abogado general de los Ferrocarriles del Noroeste. Dejó el ferrocarril para defender al comunista Eugene Debs y a otros miembros del sindicato ferroviario de cargos de desacato al tribunal emanados de la huelga de Pullman en 1894. Aunque perdió el caso, el proceso estableció la reputación de Darrow como abogado laboralista y criminalista. En 1903 fue nombrado arbitrador de la huelga del carbón de Pennsylvania por Teddy Rooselvelt y en 1907 obtuvo la absolución de William Haywood ("El gran Bill"), acusado del asesinato del gobernador de Idaho, Frank Steunenberg. Darrow abandonó el laboralismo en 1911 después de que los dos hombres a los que defendía del cargo de dinamitar el edificio del *Times* de Los Ángeles cambiaran inesperadamente su alegato a "culpable" en mitad del juicio.

Tras la guerra, Darrow defendió a los miembros del gobierno corrupto de Bill Thompson de la ciudad de Chicago y después, en 1924, a Leopold y Loeb, acusados del asesinato de Bobby Franks. En 1925 Darrow consiguió su mayor éxito, defendiendo al maestro de escuela de Tennessee John T. Scopes, acusado de enseñar la teoría darwiniana de la evolución. Darrow tenía enfrente al famoso orador William Jennings Bryan, y aunque perdió el caso, su incisiva puesta en tela de juicio de las enseñanzas bíblicas tradicionales fue considerada como una victoria para el pensamiento racional y científico. En 1925-26 Darrow lleva el caso Sweet en Detroit, consiguiendo la absolución de una familia de negros obligada a defenderse contra una multitud que intentaba expulsarlos de su barrio.

Darrow es el autor de *Crime: Its Cause and Treatment* (1922) y *The Prohibition Mania* (197, con Victor S. Yarrow).

Darrow vive y tiene un despacho en Chicago, Illinois. Le gustan en particular los casos de gran notoriedad que puedan llegar a la primera plana de los periódicos.

Thomas A. Edison

Inventor, científico, 1847-1931.

Edison, más conocido por su invención de la bombilla incandescente y la película en movimiento, fue el inventor norteamericano más grande de finales del siglo XIX. Poseedor de centenares de patentes, Edison ha sido premiado con numerosos honores internacionales, y en 1928 recibe la Medalla de Oro del Congreso.

De joven trabajó en diversos empleos en el ferrocarril antes de abrir su propio periódico y ser más tarde empleado como operador de telégrafos. Sin estudios formales, aporta mejoras al sistema telegráfico y al sistema de teletipos del mercado de valores. Establece laboratorios en las ciudades de Newark, Menlo Park y West Orange (todas de Nueva Jersey), donde inventa y refina artefactos como el fonógrafo o el acumulador eléctrico.

La creatividad de Edison solo tiene parangón con su capacidad de trabajo. Lo normal en él eran jornadas de 12 y 14 horas de trabajo, y nunca confiaba en sus resultados hasta que habían sido probados una y otra vez. Era gran amigo del filántropo y magnate del automóvil Henry J. Ford, que una vez trabajó para Edison.

Actualmente reside cerca de West Orange, Nueva Jersey.

Charles Fort

Autor, personaje raro, 1834-1932.

Fort es un coleccionista y cronista de todo lo que sea raro. Su afición por coleccionar recortes de prensa y anotar sucesos extraños de todo el mundo resulta en su primera obra, *El libro de los condenados*, publicado en 1919. En sus páginas se encuentran relatos de lluvias de ranas, piedras y sangre, de oscuridades no explicadas en pleno día, de misteriosos artefactos voladores y sombras inexplicables. Naturalista y corresponsal de prensa aficionado, Fort espera que sus libros hagan que los científicos presten atención a los muchos acontecimientos extraños e inconexos que ocurren continuamente en todo el mundo. Un segundo libro, *New Lands*, aparece en 1923.

Fort es un alma solitaria que vive en un apartamento en el Bronx de Nueva York con su mujer, Anna. Obeso y corto de vista, Fort tiene pocos amigos, aunque el novelista Theodore Dreyser le visita con frecuencia. Su atiborrado apartamento rebosa de sus notas crípticamente marcadas y sus recortes de prensa, amén de sus colecciones de insectos y varios objetos extraños recogidos en todo el mundo. Intolerante ante el desprecio de las ciencias por los sucesos extraños e inexplicables, tiene sin embargo un rápido sentido del humor, destila ilegalmente su propia cerveza, y ha encontrado tiempo para crear un juego enloquecedoramente difícil al que llama súper damas.

Robert Goddard

Científico, inventor, 1882-1945.

Uno de los pioneros de la cohetería, los primeros experimentos de Goddard datan de 1909 en su ciudad natal de Worcester, Massachusetts. Goddard estudió en el Instituto Politécnico de Worcester y en la Universidad Clark, llegando más tarde a enseñar física en esta última. Sus continuos experimentos con cohetes, al principio financiados con dinero propio, acabaron siendo pagados por el Instituto Smithsoniano y por los Guggenheim. En 1919 Goddard publica *A Method of Reaching Extreme Altitudes*, perfilando un diseño de cohete que intentaba llegar a la Luna. El libro es recibido con escarnio, pero él continúa sus estudios sin desmayar. El 16 de marzo de 1926, en Auburn, Massachusetts, consigue lanzar con éxito su primer cohete de combustible líquido.

Goddard trabaja como profesor de Física en la Universidad Clark, en Worcester, Massachusetts.

William Randolph Hearst

Magnate de la prensa, 1882-1945.

Hearst nació y creció en San Francisco, California, hijo único de George Hearst, propietario de minas de oro y senador por California entre 1886-1891. Hearst estudió en Harvard y acabó decidiéndose por hacer carrera en el periodismo. Siguiendo el ejemplo de Joseph Pulitzer y su *World* de Nueva York, en 1897 Hearst toma el control del tambaleante *Examiner* de San Francisco y en dos años consigue obtener beneficios.

Se traslada entonces al mercado de Nueva York, adquiriendo el también apurado *Morning Journal* y contratando a escritores como Stephen Crane y Julian Hawthorne, y expoliando la redacción de Pulitzer de gente como Richard F. Outcault, el inventor de las tiras cómicas a color. Rebautizado como *Journal-American*, Hearst baja el precio a 1 centavo, añade ilustraciones y utiliza al máximo los titulares sensacionalistas. Hearst utilizó sus periódicos para culpabilizar a Inglaterra durante la disputa fronteriza de 1825 entre Venezuela y la Guayana Británica, y ha sido acusado de valerse de sus diarios para azuzar la guerra hispano-americana en un esfuerzo por aumentar ventas.

Hearst apoyó la candidatura de William Jennings Bryan en las elecciones presidenciales de 1896 y 1900. Un editorial suyo de principios de 1901 que abogaba por el asesinato como arma política le causó un embarazo considerable cuando el presidente McKinley fue asesinado cinco meses más tarde. Fue congresista entre 1903 y 1907, y no tuvo éxito en su carrera por la nominación presidencial en 1904. En 1905 perdió las elecciones a la alcaldía de Nueva York, en 1906 también perdió la elección a gobernador del mismo estado, y en 1909 volvió a perder las elecciones municipales, lo que puso fin a su carrera política.

Era un aislacionista estricto, opuesto a la entrada de los Estados Unidos en la Gran Guerra y más tarde a que formara parte de la Liga de Naciones. Sus ataques contra Inglaterra y Francia llevaron a que ambos países rehusaran a sus diarios acceso a los sistemas de comunicación de ambas naciones.

En 1925 Hearst es propietario de periódicos por todo el país, así como de varias revistas. Más tarde se interesa por el cine, produciendo algunas películas en algunas de las cuales es protagonista su amante, la actriz Marion Davies. Inicia la construcción del Castillo Hearst en California y en la actualidad lo está amueblando con antigüedades extravagantes y obras de arte adquiridas a escala industrial.

La depresión de los años 30 se cobra su tributo en el imperio Hearst, pero este mantiene su influencia en el partido demócrata contribuyendo fuertemente a la elección de Franklin Delano Roosevelt en 1932.

A Hearst le encantan los relatos periodísticos sensacionalistas y no tiene reparo alguno en publicar los esfuerzos de un periodista de investigación solitario. Es también un filántropo; dona grandes sumas a obras de caridad y a empresas científicas. Además, le interesan las obras de arte y otros objetos exóticos con los que pueda amueblar el Castillo Hearst.

J. Edgar Hoover

Director del FBI, 1895-1972.

Hoover nació en Washington D. C., se graduó en el Instituto Central de Washington en 1913 y empezó a estudiar derecho en una escuela nocturna, recibiendo la licenciatura en 1916 y el doctorado en 1917.

En el mismo 1917 empezó a trabajar para el Departamento de Justicia, revisando archivos. Dos años más tarde fue promovido al puesto de ayudante especial de A. Mitchell Palmer, entonces fiscal general. Hoover fue al parecer quien organizó los asaltos y detenciones masivas de presuntos socialistas y comunistas a principios de los Años 20.

En mayo de 1924 fue nombrado director en funciones de la Oficina de Investigación (rebautizada Oficina Federal de Investigación en 1927) y se le confirmó en el puesto siete meses más tarde. Encontró la agencia con baja reputación debido a los escándalos de la administración Harding, por lo que se dedicó a reformar la oficina. Se estableció un riguroso sistema de calificaciones que exigía a los agentes un historial impoluto, y se organizó también un intenso programa de entrenamiento. También instituyó un archivo de huellas dactilares de ámbito nacional y un laboratorio científico de detección de crímenes.

Reconociendo de forma temprana el valor de la publicidad, Hoover la empleó para sus propios fines, estableciendo la lista de "diez personas más buscadas" y otros elementos promocionales. *Si tiene que haber publicidad*, declaraba, *que esté del lado de la ley y el orden*. Bajo el liderazgo de Hoover el FBI llegó a ser reconocido por su integridad y libertad de control político. No será hasta los 30, sin embargo, que la popularidad de Hoover y del FBI se reconozcan a escala nacional, tras la persecución y detención de John Dillinger y, la banda de Ma Barker y "Cara de niño" Nelson, o por su intervención en casos de alto nivel como el secuestro del hijo de Lindbergh.

Hoover es un patriota estadounidense que teme la infiltración de comunistas, socialistas, anarquistas, fascistas y radicales. Recoge activamente información acerca de sindicatos, el Ku Klux Klan, la NAACP y otros. Su rígida vigilancia se extiende a políticos, celebridades y otras figuras nacionales.

Las oficinas de Hoover están en Washington D. C. y se mostrará muy interesado en oír hablar acerca de cualquier conspiración de sectas u otros movimientos clandestinos.

Harry Houdini

Artista, escapista, 1874-1926.

Houdini es uno de los artistas más conocidos del mundo. Nacido Erich Weiss en Budapest, su familia emigró a los Estados Unidos cuando él era un bebé. Adoptando el nombre artístico de Houdini (como el famoso mago francés de principios del siglo XIX, Jean-Eugene Robert-Houdin), sus primeras actuaciones consistían en trucos de cartas tradicionales, prestidigitación y ejercicios de mentalismo, pero pronto abandonó todo eso en favor del escapismo. Librándose de esposas y camisas de fuerza, saliendo ileso de depósitos de leche sellados, de cajas llenas de agua, de ataúdes e incluso de celdas de máxima seguridad de cárceles locales, Houdini se gana pronto una reputación que le lleva a la primera línea de los circuitos de vodevil americanos y de los *music-hall* europeos.

La madre de Houdini murió en 1913 y su hijo adoptó un interés por el espiritismo que duraría hasta su muerte. Encontrando médiums fraudulentos a cada paso, utiliza su talento como ilusionista para exponer los fraudes sin abandonar jamás su creencia en el espiritismo.

En 1926, en Detroit, Michigan, sufre un golpe en el estómago por parte de un admirador extremadamente ansioso y muere poco después, en Halloween, de una peritonitis. Le sobrevive su mujer y asistente de muchos años, Bess, a quien jura que si es posible, volverá del otro lado en una noche de Halloween.

Profesor J. B. Rhine

Parapsicólogo, 1895-1980.

Rhine deja su puesto en la Universidad de Virginia occidental en 1927 para emprender investigaciones psíquicas con William McDougall en la Universidad de Duke en Durham, Carolina del Norte. Rhine realiza experimentos cuidadosamente controlados sobre telepatía, telequinesis y clarividencia, e investiga fenómenos psíquicos en la vida diaria y en la religión. Es el inventor del término "parapsicología" y también de la baraja estándar de 25 cartas marcadas con cinco signos diferentes que se utiliza para ensayos de percepción extrasensorial. En 1930 es nombrado director del Laboratorio de Parapsicología de Duke. Vive en Durham, cerca del campus.

Robert Ripley

Dibujante, columnista, 1893-1949.

Ripley empieza su carrera en 1910 como dibujante de deportes, trabajando para varios periódicos. En 1918 crea la serie de columnas *Believe It or Not!*, que poco más tarde publica en periódicos de todo el país. Ripley publica su primera colección de columnas titulada *Ripley's Believe It or Not!* en 1930.

Ripley ha acumulado una gran colección de objetos extraños de todo el mundo. Recibe muchos objetos sin haberlos pedido y puede tener muestras para comparación o conocimientos especiales sobre algún artefacto u objeto extraño.

Vive en Santa Rosa, California.

William Seabrook

Viajero, autor, 1886-1945.

Autor popular de relatos y artículos acerca de brujería y objetos relacionados, Seabrook escribe en muchas revistas norteamericanas así como en el *Times* de Nueva York. Comenzando en 1924 viaja a Arabia, Kurdistán, Trípoli, Haití y África occidental, estudiando ritos y creencias poco usuales, describiendo sus experiencias en varios libros publicados en los años 30.

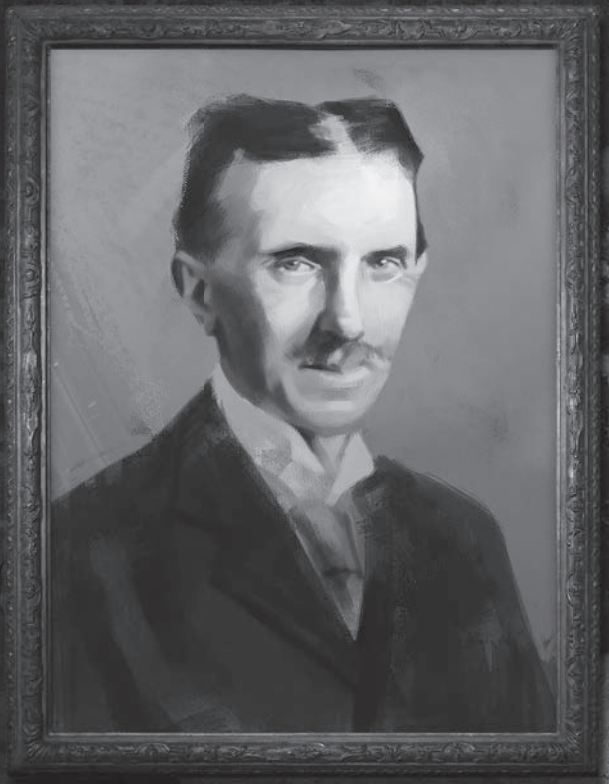
Cuando se encuentra en los Estados Unidos, Seabrook vive en la zona de Nueva York.

Nikola Tesla

Científico, inventor, 1865-1935.

Inventor americano nacido y educado en Europa, Tesla es raramente reconocido por su vasta contribución a las ciencias. Emigrado a los Estados Unidos en 1884, patentó un motor eléctrico en 1888 que pronto vendió a la compañía de George Westinghouse. En 1891 desarrolló la bobina Tesla y en 1893 un sistema de comunicación sin hilos. Asociado brevemente con Thomas Edison, pronto se instaló por su cuenta, estableciendo un laboratorio en Nueva York.

El genio inventivo de Tesla es más teórico que práctico, y a menudo abandona diseños antes de que estén totalmente desarrollados, dejando a otros cosechar la recompensa. Tal situación ha llevado a una larga batalla legal sobre los derechos de las patentes básicas de la radio. Pasa los últimos años de su vida intentando transmitir la electricidad sin cables, volviéndose cada vez más reclusivo y excéntrico. Muchas fotos publicitarias hechas por el inventor han resultado estar trucadas, y afirmaciones extravagantes realizadas en los años 30, incluido el anuncio de haber inventado un rayo de la muerte, no contribuyen a mejorar su reputación.



Akerfield
Automóviles
Akerfield mod. A, 5 pasajeros, $1475
Carreteras en buenas condiciones, agrestes o escarpadas.
Este automóvil ha sido construido para superar todo tipo de obstáculos.
Durante diez años los coches Akerfield han estado alcanzando registros sin par en todo tipo de prestaciones automovilísticas. Ahora, la casa Akerfield tiene el placer de presentarle el mejor y más fino trabajo hasta la fecha. Le presentamos un automóvil compacto, elegante y fiable con capacidad para cinco pasajeros, con un motor de 30-40 caballos de potencia. Sin duda, un coche turístico construido para disfrutar de la travesía. Será muy difícil para usted encontrar caminos que pongan a prueba la potencia de su automóvil. Construido para superar todas las pruebas a las que usted lo someta. Sólido hasta la médula, es simplemente el coche ideal para el automovilista moderno.
Dotado de una gran capacidad de transporte para el equipaje y equipado con todo tipo de complementos, este nuevo modelo de la línea Akerfield es incomparable. El estilo y la belleza son evidentes en cada línea, y hacen del propietario de un Akerfield un hombre afortunado.
Para solicitar el catálogo u otra información escriba a
COMPAÑÍA NACIONAL DEL MOTOR
Avda. Twist, Nº 223 - Indianapolis, Ind.
COCHES A MOTOR AKERFIELD CO.,

Transporte y viajes

Cómo moverse por la ciudad, cómo salir de ella, automóviles y similares, embarcaciones y similares, transporte aéreo.

Una vez completada la investigación bibliográfica, visitar la escena de los hechos suele ser esencial. Existe una gran variedad de medios de transporte disponibles para cubrir las necesidades del viajero. Los más importantes, incluyendo transporte terrestre, aéreo y marítimo, se describen a continuación.

Cómo moverse por la ciudad

Mientras la investigación se constriñe a una sola comunidad, el transporte representa poco o ningún problema. La mayoría de pueblos norteamericanos, incluso los de menos de 5.000 habitantes, dispone de algún tipo de transporte público. En pueblos o aldeas más pequeños, el investigador necesitará poco más que sus piernas.

Autobuses y tranvías

El tranvía eléctrico, que toma la corriente o bien de cables suspendidos de postes o bien de los raíles, lleva con nosotros desde finales de siglo, y en 1902 empieza a reemplazar al ómnibus tirado por caballos en casi todas las ciudades. Llamado "tren ligero", el tranvía de superficie está ahora en peligro de ser reemplazado a su vez por el autocar, más eficaz y flexible, provisto de un motor de gasolina. A pesar de ello, las ciudades de Boston, Chicago, Nueva York y Filadelfia mantienen extensos sistemas de tranvías con recorridos de alta velocidad elevados o en túneles subterráneos. El trolebús, un autocar movido por energía eléctrica obtenida de cables suspendidos de postes, es un paso intermedio entre el tranvía y el autocar. La mayoría de los autobuses norteamericanos son modelos de un solo piso, aunque por las grandes ciudades como Nueva York circulan versiones de dos pisos.

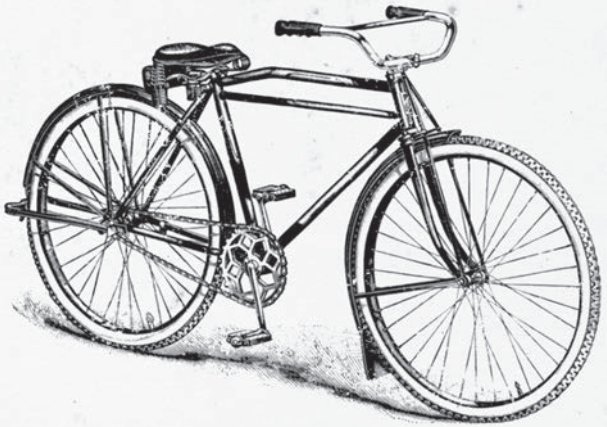
Tarifas

Antes de 1920 los billetes de tranvía y autocar valían 5 centavos. A finales de la década el precio universal es de 10 centavos. El precio permite al viajero recorrer toda la línea y se pueden realizar enlaces, que cuestan 1 ó 2 centavos, si se requiere más de una línea para llegar a destino. El uso de los enlaces por lo general está limitado por fecha, un cierto periodo de tiempo o el número de veces que se usen.

Las horas de funcionamiento están dictadas por las necesidades de la comunidad. Los pueblos pequeños a menudo suspenden el servicio a última hora de la tarde, tras el cierre de los comercios. Las comunidades mayores podrían mantener servicios reducidos hasta las diez de la noche o hasta medianoche. Las ciudades más grandes mantienen el transporte público funcionando las 24 horas del día, aumentando y disminuyendo el número de recorridos según la necesidad.

Taxis

Los taxis son comunes en todos los pueblos norteamericanos, grandes y pequeños. Incluso comunidades de menos de 2.000 habitantes disponen a menudo de uno o dos operadores independientes. En las ciudades grandes, como Nueva York, trabajan diversas compañías de taxis con flotas que compiten entre sí. Las paradas de taxis se encuentran por lo general delante de hoteles, estaciones de ferrocarril y otros lugares parecidos. Una llamada telefónica a una compañía de taxis te pone uno en la puerta por lo general entre 10 y 30 minutos. Las radios todavía no son comunes en los taxis; los conductores deben contactar con sus coordinadores por teléfono o en persona. Hay teléfonos especiales enlazados directamente con las compañías de taxis en las paradas, estaciones de ferrocarril y otros lugares, que pueden ser utilizados por conductores o por clientes.



Tarifas

Los taxis aplican tarifas fijas, prescritas por la comunidad local y basadas en la distancia recorrida y el tiempo pasado en el taxi. Unos medidores mecánicos provistos de reloj y mecanismos de resorte calculan automáticamente el importe. Los taxímetros pueden trucarse y por tanto son periódicamente controlados y certificados por la oficina local del taxi. Ford y Chevrolet construían versiones especiales de sus vehículos para Yellow y Checker, las mayores compañías de taxis de Norteamérica.

Los precios varían, pero por lo general son mayores en las ciudades grandes. Lo típico son 15 centavos de bajada de bandera y después 8 centavos por kilómetro. Un reloj mantiene el taxímetro en funcionamiento, incluso cuando el taxi está atrapado en un atasco. Un taxi en espera cobra 2 $ por hora.

Los taxis dan servicio a todos los niveles de la comunidad y son a menudo una buena fuente de información local, tanto general como específica. Una propina de entre el 5 y el 10% se considera normal.

La bicicleta

Un investigador joven y sano puede considerar el comprarse una bicicleta. Con un peso de unos 17 kg o menos, estos robustos vehículos son capaces de transportar con seguridad hasta diez veces su peso. El diseño actual de bicicletas se basa en el modelo de seguridad que apareció a finales del siglo XIX y que reemplazó al normal de gigantesca rueda delantera y minúscula rueda trasera. Los neumáticos están estandarizados desde hace décadas y los cambios de tres velocidades hace tiempo que se perfeccionaron, extendiéndose ahora su alcance mediante ejes reversibles y piñones de diferentes tamaños. Las bicicletas europeas están por lo general equipadas con frenos operados a mano, de pinza, con mando en el manillar, que actúan sobre la rueda delantera. Los diseños norteamericanos son más partidarios del freno que actúa sobre la rueda trasera, que se acciona invirtiendo la dirección de los pedales.

Una bicicleta de carreras europea cuesta entre 50 y 100 $ o más. Algunas pesan menos de 7 kg, pero pueden tener un uso limitado. Los diseños europeos están pensados para las estrechas y serpenteantes carreteras pavimentadas que pueden encontrarse en las ciudades y en las rutas alpinas. Si el investigador intenta circular en ellas por las carreteras secundarias de tierra y gravilla de Norteamérica, la bicicleta de montaña vendida y desarrollada

por fabricantes estadounidenses como Schwinn y Elgin es más recomendable. Los neumáticos anchos, el marco sólido y pesado y el manillar ancho tipo cuernos de vaca funcionan mejor bajo condiciones en la que los modelos más delicados podrían romperse.

Una bicicleta de lujo modelo americano con manillar de acero, cajetín de herramientas, inflador, rejilla para equipajes y luces y bocina a batería cuesta entre 40 y 50 $. Existen modelos más baratos por unos 20 $. La bicicleta en tándem, hecha para dos personas, sigue siendo popular. Algunas de ellas disponen de un marco rebajado en el segundo sillín para permitir el acomodo de las faldas femeninas.

Montar en bicicleta no suele requerir una tirada de habilidad. Los investigadores que intenten realizar maniobras complejas o peligrosas pueden tirar o bien DES × 3 o la mitad de su puntuación en una habilidad de Conducir, lo que sea mayor.

Bicicletas motorizadas

Las bicicletas con motor se están haciendo populares. Pequeños motores de gasolina, por lo general montados en el marco, sobre el cubrerrueda delantero, impulsan a la rueda delantera mediante un mecanismo de cadena. Hay que pedalear para arrancarlos y para ayudarles a subir colinas empinadas. En terreno llano una bicicleta a motor puede rodar a velocidades de entre 24 y 32 km/h.

Permisos

La mayoría de ciudades requieren que las bicicletas dispongan de registro y licencia, tanto si están motorizadas como si no (una práctica que generalmente se abandona en la segunda mitad del siglo). No se requiere permiso para conducirlas.

Accesorios de bicicleta

Los protectores de pantalones valen 5 ¢ el par; los puños de cuero, 27 ¢ el par; un candado de combinación, 72 ¢; un hinchador de pie, 75 ¢; un sillín de lujo, 1,58 $; un cuentakilómetros instalado por uno mismo, 85 ¢ o bien 2,48 $ el modelo de doble dial para contar el kilometraje diario (0-99,9 y 0-9999,9); sistemas de alumbrado eléctrico o de acetileno, de 1,98 a 2,79 $.

Cómo salir de la ciudad

Más pronto o más tarde llega el momento en que todo investigador necesita salir de la ciudad cuanto antes, ya sea estudiando un caso, realizando investigaciones, escapando de las autoridades locales o simplemente de vacaciones; las opciones son muchas. Un vasto sistema de ferrocarril enlaza el país, con el que ahora rivaliza una industria en rápida expansión de autobuses de largo recorrido. La popularidad del automóvil personal ha traído un sistema de autopistas financiadas por el gobierno federal que recorre todo el país. La naciente industria de la aviación, prácticamente inexistente a finales de la guerra, se ha convertido en la forma más prometedora de transporte del futuro a final de la década. Las siguientes secciones discuten las formas de transporte comúnmente disponibles por tierra, mar y aire.

Los tranvías interurbanos

Aunque se trata de una forma menor de transporte comercial, este sistema merece ser comentado. Una extensión de los sistemas ciudadanos, estos trenes eléctricos ligeros son muy comunes en el este. Enlazan ciudades grandes en terminales centrales y permiten a un pasajero cambiar de uno a otro, recorriendo toda la costa este e incluso hacia el interior, hasta Cleveland o Detroit. Los interurbanos por lo general funcionan 24 horas al día, siete días por semana. Las líneas de autocar en expansión han convertido en obsoleta esta forma de transporte, y a finales de la década muchas líneas serán cerradas.

Los interurbanos son silenciosos, cómodos y disponen de rutas panorámicas a lo largo de la costa y de los grandes Lagos. Con buenas conexiones un viajero puede hacer hasta 400 km por día. Los precios varían, pero el coste medio de transporte es aproximadamente 9 centavos por kilómetro.

El autocar

La investigación sobre vehículos de mayor tamaño durante la guerra resultó en diseños que permiten el transporte de un gran número de pasajeros de forma segura. Un sistema de autopistas en continua expansión ha convertido los servicios de autocares de largo recorrido en una alternativa viable al tren. En 1926 existen líneas de autocar que enlazan la mayoría de ciudades importantes, y en 1928 hay un servicio directo entre San Francisco y Nueva York con conductores de refresco que se relevan al volante cada seis u ocho horas. Greyhound emerge ya como fuerza principal de esta industria.

A principios de la década el transporte en autocar entraña recorridos incómodos, vehículos abarrotados y en general es menos placentero que el viaje en tren. A finales de la década las líneas de autocares han respondido con vehículos más grandes, más cómodos, con ventanillas provistas de cortinas, asientos reclinables y lavabos a bordo. El autocar de observación, desarrollado en California, dispone de una sección de pasajeros elevada que ofrece una vista despejada al tiempo que permite llevar carga adicional debajo.

Más lentas que los ferrocarriles o los interurbanos, las líneas de autocar ofrecen tarifas más baratas así como servicio a muchas zonas inaccesibles por tren. Las ciudades más pequeñas suelen tener una terminal de autocares y por lo menos una parada oficial delante de un hotel o restaurante céntrico. A pesar de las mejoras el transporte en autocar es todavía menos fiable que en tren, sufriendo más frecuentemente averías mecánicas, accidentes, y condiciones meteorológicas desfavorables.

Tarifas

El viaje en autocar en rutas cortas entre centros de población consigue una velocidad de entre 32 y 40 km/h y cuesta aproximadamente 6,4 centavos por kilómetro. Los autocares de larga distancia consiguen realizar entre 400 y 480 km por día y cuestan también unos 6,4 centavos el kilómetro. Los autobuses directos en líneas de larga distancia pueden realizar entre 1.200 y 1.300 km diarios y cuestan 9,6 centavos por kilómetro.

El ferrocarril

Aunque sufriendo el control del gobierno y la competencia cada vez más dura de las líneas de autocar, el sistema ferroviario de los Estados Unidos funciona todavía a su máximo nivel o cerca de él. Con unos 400.000 km de vía, las compañías de ferrocarriles norteamericanas disponen de casi la mitad del trazado ferroviario del mundo. La locomotora a vapor es la reina indiscutible y parece que va a continuar siéndolo. Existen algunas locomotoras eléctricas en funcionamiento y algunos modelos ligeros mixtos de electricidad y combustible en servicio en las estaciones, pero los experimentos de locomotoras mixtas diésel-aire comprimido y diésel-electricidad de momento han mostrado pocas ventajas.

Aunque la carga transportada mejora ligeramente durante la década, el número de pasajeros cae más de un 30%. Todavía es el método más rápido y seguro de viajar, y los ferrocarriles han respondido al descenso de pasajeros mejorando la calidad de su equipo y servicio con la esperanza de atraer de nuevo a los clientes.

Trenes de pasajeros

El Pullman es el tipo más popular de vagón de pasajeros de Norteamérica y constituye casi la cuarta parte de todo el material rodante del país. Equipados con literas plegables, hay una gran variedad, con diferentes combinaciones de literas y compartimentos cerrados. El vagón dormitorio dispone de 14 habitaciones individuales, cada una con una cama plegable y lavabo privado. Pullman posee y explota 21 vagones especiales de negocios que alquila a empresas o individuos. Estos vagones disponen de camas, restaurante privado, despachos y otras comodidades.

Aparte de los Pullman, un tren de pasajeros de larga distancia puede también incluir un vagón de observación con compartimentos abiertos y una terraza posterior con sillas, vagones club provistos de mesas de cartas, material de lectura y personal de servicio, así como coches bar, restaurante y bufé.

Tarifas

El coste de los viajes en tren varía dependiendo de las necesidades y deseos de cada individuo. Los viajes cortos de dos horas o menos tienen poco más que un asiento bastante cómodo y acceso a un bar. Viajar entre centros urbanos y a las áreas circundantes cuesta unos 6,4 centavos por kilómetro. La velocidad media, con paradas frecuentes, está entre 32 y 40 km/h.

Para viajes más largos, por ejemplo las líneas regulares de menos de 15 horas, por lo general se dispone de coche restaurante y coche club. El coste es de unos 8 centavos por kilómetro para la segunda clase y 11,2 centavos por kilómetro para los compartimentos de primera, privados y más cómodos. Las paradas frecuentes para correo y carga limitan la velocidad a entre 40 y 48 km/h.

Los viajes nocturnos y más largos requieren vagones Pullman, asistentes, conductores y mozos, todo lo cual incrementa el coste. Las paradas son poco frecuentes y un tren rápido especial puede cubrir entre 1.360 y 1.760 km diarios, viajando de Nueva York a San Francisco en apenas tres días. Los precios varían dependiendo del tipo de acomodo que se desee: 9,6 centavos por kilómetro para un Pullman sencillo, 12,8 centavos por kilómetro para un pequeño compartimento privado para dos, y 16 centavos por kilómetro para una habitación de primera con lavabo privado, mozo y otros lujos. Pullman alquila uno de sus vagones privados por 2,40 $ el kilómetro, con un mínimo de 75 $ al día. Los mozos se cobran aparte.

Una persona muy rica puede poseer su propio vagón de ferrocarril. Un Pullman normal de 21 m de largo puede costar entre

27.000 y 33.000 $, muebles y decoración personalizados aparte. La tracción (es decir, el alquiler de la locomotora) 1,6 $ por kilómetro.

Trenes de carga

El equipo también puede ser transportado por tren. El coste del transporte normal es de unos 12,5 ¢ por cada 100 kg y 100 km. Una moto cuesta unos 37,5 ¢ por cada 100 km, un automóvil entre 1,56 y 3,3 $ por cada 100 km, un ataúd ocupado unos 44 ¢ por cada 100 km. La carga se mueve a una velocidad de entre 320 y 400 km al día. Existe un servicio rápido, pero es caro. Las tarifas son el doble de las normales o algo más, pero el tiempo de entrega es mucho más corto ya que la carga exprés viaja unos 1.600 km al día (sin incluir el tiempo de carga y descarga). Los investigadores que viajen en una ruta de pasajeros atravesando el país y que acarrean equipo más allá de los límites normales del equipaje pueden tener que pagar tarifas exprés por la carga adicional.

Automóviles y similares

El automóvil personal ha cambiado el rostro de los Estados Unidos. En 1929 existen 23.121.000 automóviles en las carreteras norteamericanas, 612.000 de los cuales se encuentran en la ciudad de Nueva York. Los Estados Unidos fabrican actualmente el 85% de los automóviles producidos en el mundo y poseen el 75% del parque mundial de automóviles. En 1918 Nueva York instala el primer semáforo y a finales de los Años 20 las calles de sentido único, las prohibiciones de girar a la izquierda y las zonas en las que está prohibido aparcar son la norma. Las calles de la ciudad se recubren de compuestos asfálticos, puesto que el asfalto puro se limita a los vecindarios acomodados, donde se considera importante una superficie de rodadura silenciosa. El uso del hormigón, particularmente en las travesías principales, muestra buenos resultados.

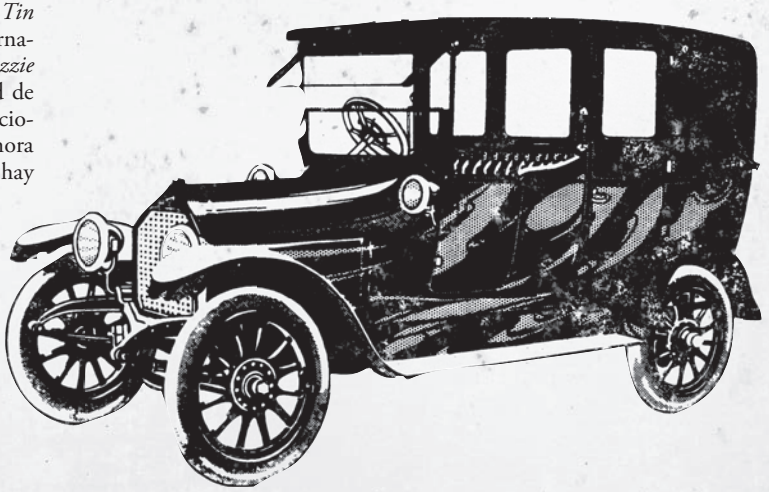
Cuando Henry Ford diseñó su primer modelo T (apodado *Tin Lizzie*), pretendía un diseño práctico que pudiera servir eternamente a la sociedad. Sin embargo, en los Años 20 el *Tin Lizzie* ha quedado totalmente sobrepasado por una gran variedad de vehículos potentes y esbeltos con una amplia gama de opciones. Los coches cerrados, que al principio eran una rareza, ahora representan el 80% de las ventas y a mediados de la década hay disponibles colores exóticos como el arena de Arabia y el violeta de Versalles. Aunque todavía no existen transmisiones automáticas accionadas por fluido, los automóviles modernos disponen de frenos hidráulicos, arranque eléctrico, encendedor de cigarrillos y cuentarrevoluciones.

Henry Ford prefiere tener un solo modelo (primero el T y luego el A), pero la mayoría de las compañías de automóviles han iniciado la práctica de anunciar nuevos modelos cada año, presentándolos en otoño acompañados de un gran despliegue publicitario.

Aunque existen unos pocos vehículos eléctricos y a vapor, no cabe duda alguna de que los motores de gasolina han demostrado ser superiores.

Automóviles en Norteamérica

A principios de la década los límites de velocidad son por lo general bajos. Típicamente Illinois pone el límite en 24 km/h en zonas residenciales, 16 km/h en zona urbana y 9,6 km/h en curva. En las carreteras de condado los límites son por lo general de 32 km/h, aunque Nueva York y California permiten 48. En 1931 los límites de velocidad están generalmente entre 56 y 64 km/h.



Turismo en automóvil

La rápida extensión de la popularidad del automóvil obliga al gobierno federal a organizar un sistema de autopistas interestatales. Diecisiete de estas carreteras cruzan ahora el país, comprendiendo más de 154.000 km de carreteras mejoradas. En 1924 más de 50.000 km están ya pavimentados con hormigón y el resto por lo menos disponen de grava y drenaje, si no están recubiertos de asfalto. A finales de la década casi un 80% del sistema está completo y las carreteras se marcan mediante escudos numerados, un sistema estandarizado de signos de aviso e información que adoptan diversos estados. El sistema afirma que el 90% de la población de los Estados Unidos se encuentra a menos de 16 km de una autopista federal.

Sin embargo, esto deja todavía casi 5 millones de km de carreteras en manos de los estados y de los condados. La calidad y estado de estas carreteras varía dependiendo de las finanzas locales y la cantidad de tráfico de la carretera. Los cruces principales están recubiertos de asfalto u otros compuestos. Los caminos rurales principales disponen de grava y están razonablemente drenados. Muchas carreteras están gravemente descuidadas.

La velocidad media de viaje con paradas es de unos 24 km/h, aunque puede aumentarse a 32 km/h si la ruta se limita a recorrer carreteras pavimentadas bien mantenidas. Conducir más de 8 horas es muy fatigoso. Sin descanso, la puntuación del investigador en Conducir automóvil empieza a disminuir.

El turismo en automóvil está de moda en Norteamérica. Más de 15 millones de vehículos visitan los parques nacionales en 1926, y en comparación, menos de 2 millones de personas los visitan por otros medios. La popularidad ha hecho aparecer toda una industria de equipo de acampada y los "campamentos de automóviles".

Campamentos de automóviles

Los viajes en automóvil requieren frecuentemente pasar la noche fuera. Los hoteles son a menudo demasiado caros y por lo general están situados de forma poco conveniente en el centro de la ciudad, cerca de las líneas de tren y autocar. Los campamentos de automóviles se encuentran, por contra, al lado de la autopista, a menudo cerca de los límites la ciudad pero fuera de ellos, donde las regulaciones son menos estrictas. Ofrecen acceso fácil a la autopista, a gasolina y a otras necesidades.

Los campamentos de automóviles aparecen sobre 1910; originalmente eran poco más que zonas marcadas de terreno en las que cabían una tienda y un automóvil. Más tarde el campo abierto fue reemplazado por pequeños cobertizos que costaban 50 centavos por persona y noche. Los viajeros debían proveer su propio alumbrado, estufa, muebles, etc. Después de 1925 la mayoría de las cabinas cobraban 1 $ por persona y noche. Esta tarifa incluía una cama de hierro con colchón de paja, bancos, agua corriente y un hornillo de gas. Había toallas, sábanas y mantas disponibles a un coste adicional. A mediados de los Años 20 había más de 5.000 de estos campamentos por todo el país.

Los campamentos de automóviles pronto se ganaron una reputación dudosa. Al estar situados en las afueras de la ciudad, se convertían en refugio de contrabandistas de licor, gitanos y prostitutas. Si a esto se añade el rumor de que algunos alquilan

RENDIMIENTO AUTOMOVILÍSTICO

A mayor potencia, mayor velocidad máxima y mejor aceleración. Los coches más pesados aceleran más despacio que los modelos más ligeros con motores similares, pero el peso tiene poco efecto sobre la velocidad máxima. Incluso los vehículos de menor potencia son capaces de alcanzar velocidades superiores a 64 km/h. Una potencia de entre 23 y 30 C.V. por lo general proporciona velocidades máximas de entre 80 y 96 km/h. Hasta 100 C.V. permiten llegar a velocidades entre 112 y 128 km/h. Un motor Rolls-Royce de 150 C.V. puede llegar a 152 km/h, un Mercedes de 170 C.V. a 186 km/h, y el motor Dusenberg de 256 C.V. alcanzaba presuntamente una velocidad máxima de 189 km/h. El récord del mundo de velocidad en automóvil está en 370 km/h.

chozas "por horas", su reputación cae aún más. En los años 30 el director del FBI J. Edgar Hoover reclama públicamente el cierre de todos los campamentos de automóviles en una campaña infructuosa.

Licencias

Los automóviles deben estar registrados en el estado de residencia del propietario. En el momento del registro se entrega una placa de metal con la licencia. El conductor debe tener un permiso de conducir válido, también emitido por el estado.

Marcas de automóviles

Aunque los coches de gasolina son lo normal en esta época, todavía hay disponibles algunos vehículos a vapor y movidos por energía eléctrica. Stanley, fabricante del famoso "vapor Stanley", no se arruinará hasta 1927, y el coche eléctrico Milburn, aunque silencioso y limpio, tiene una autonomía limitada a unos 50 km y una velocidad máxima de unos 64 km/h.

Los precios de los vehículos nuevos a finales de los Años 20 van desde 280 $ para uno de los últimos Ford modelo T hasta 10.000 $ o más para los coches de lujo y especiales. Los fabricantes han creado ya una red de concesionarios y el mercado es competitivo. Se puede regatear el precio. La mayoría de los concesionarios en las ciudades grandes solo tienen una marca de automóvil, pero en las comunidades más pequeñas con menos potencial de negocio a menudo están combinados (aunque es difícil que se vendan competidores directos en la misma tienda). La combinación de Ford y Cadillac podría encontrarse en un pueblo pequeño como Arkham, Massachusetts. Los vehículos importados pueden pedirse a veces a través de un importador, pero estos son pocos y pueden requerir una visita a la ciudad más próxima.

Los concesionarios también proporcionan mantenimiento y garantía así como reparaciones mecánicas regulares. Hay gran cantidad de coches usados disponibles, pero como quiera que las regulaciones son pocas, pueden darte gato por liebre.

A continuación se describen algunos modelos, unos cuantos de ellos de importación.

Chevrolet Capitol

Chevrolet forma parte de General Motors y es un competidor directo de Ford. La producción llega a un máximo de 239.000 vehículos en 1927. El Capitol está disponible en modelos de dos y cuatro puertas, y aunque es capaz de alcanzar velocidades superiores a 80 km/h, los primeros modelos van equipados solamente con frenos en las ruedas traseras. El freno a las cuatro ruedas se introduce en 1928.

Este modelo, presentado en 1927, cuesta 695 $.

Camioneta Chevrolet modelo AC

Existen cuatro versiones de esta camioneta ligera ampliamente utilizada en los Años 20: el sedán de reparto, la furgoneta, la apantallada y la versión con paneles. El equipo de serie incluye los frenos a las cuatro ruedas y la transmisión manual de tres velocidades. Los parachoques delantero y trasero, la calefacción, el encendedor de cigarrillos y las ruedas de radios pueden pedirse como accesorios. La furgoneta de carretera está equipada con una caja o compartimento de carga desmontable.

COMBATE DE VEHÍCULOS

El combate entre automóviles suele realizarse con armas de fuego. Apuntar con una pistola u otra arma desde un automóvil en movimiento reduce la habilidad a la mitad. Si se dispara contra otro automóvil perseguidor que esté intentando esquivar, se reduce la habilidad de nuevo a la mitad.

Los coches ofrecen buena protección. Hechos de gruesos paneles de acero, muchas balas dirigidas a sus ocupantes pueden rebotar en la carrocería. En los años 30 las fuerzas del orden, desmoralizadas al ver que las balas del calibre .45 de sus Thompson rebotan sin causar daño alguno en los vehículos de los criminales en fuga, recurren a la potencia de fuego superior del fusil BAR. El vidrio de seguridad aún no se ha inventado y tanto el conductor como los pasajeros pueden resultar heridos por fragmentos de cristal.

Dusenberg J

Un coche para expertos; como todos los Dusenberg, está fabricado solo con materiales de la mejor calidad. El motor de ocho cilindros refrigerado por líquido puede mover el vehículo a una velocidad máxima de 184 km/h, acelerando de 0 a 160 en 21 segundos a pesar de su gran peso. Aparte de la instrumentación habitual, el Dusenberg puede estar equipado con altímetro, barómetro y medidores de presión de los neumáticos, cambios de aceite, nivel de agua del radiador y nivel del líquido de frenos. Los asientos se hacen siempre por encargo, a menudo por artesanos ajenos a Dusenberg.

Introducido en 1929, un Dusenberg cuesta 20.000 $ o más.

Ford modelo A

Cuando se presentó en 1927, más de un millón de personas atiborraron la oficina central de Ford en Nueva York intentando ver el nuevo coche que debería reemplazar al venerable modelo T. Con cuatro puertas, descapotable y transmisión de tres velocidades, el A constituía una mejora manifiesta sobre su predecesor, sin embargo nunca obtuvo la fama ni llegó a dominar el mercado como lo hiciera su antepasado.

Introducido en 1927, su precio era de 450 $.

Ford modelo T

El *Tin Lizzie*, o modelo T, fue concebido por Henry Ford como un coche que jamás se haría obsoleto. Vehículo de diseño sencillo y eficaz, era continuamente mejorado y sus propietarios podían instalar por sí mismos las mejoras a su gusto. Durante su producción entre 1908 y 1927 se fabricaron más de 15 millones de unidades.

El modelo T era un coche para todo el mundo, capaz de llevar hasta seis pasajeros. Gozaba de un manejo excelente para la época, el mantenimiento era muy sencillo y la mayoría de reparaciones podían ser realizadas por un mecánico aficionado. Con un precio inicial de 900 $, este pronto bajó a menos de 300 $ en años posteriores. Aparte del vehículo básico, el modelo T podía pedirse en las versiones reparto, ambulancia, o carga además de versiones deportiva y cupé.

El modelo T monta un motor de cuatro cilindros y transmisión manual con dos velocidades hacia delante y una hacia atrás. Tres pedales diferentes controlan el freno de transmisión, la marcha atrás y el freno, y el cambio de marchas. El acelerador es una palanca montada en el volante.

Con su manivela de arranque a veces peligrosa y su sistema de alumbrado ineficaz, dependiente de la velocidad, el T se deja de producir finalmente en 1927.

Fue introducido en 1908 y su precio oscilaba entre los 280 $ y los 900 $.

Lancia Lambda 214

Este vehículo de fabricación italiana se presentó en 1923 con muchas novedades para la industria. En lugar del chasis habitual de acero prensado, los diseñadores optaron por un monocasco construido a partir de piezas prensadas de acero huecas. El 214 es un vehículo cerrado de cuatro puertas que puede alcanzar velocidades de hasta 200 km/h.

El Lancia cuesta 4.050 $.

Mercedes-Benz SS

El SS es un coche deportivo y de carreras producido por Daimler-Benz de Stuttgart, Alemania. Normalmente se vende como descapotable de cuatro puertas, pero la versión de dos plazas ha ganado una cierta cantidad de carreras en Europa y América del Sur. Cuidadosamente construido a mano, en 1934 se han fabricado menos de 300 entre todas las versiones.

Aparecido inicialmente en 1928, el Mercedes vale 7.750 $.

Packard Twin Six

El Twin Six es conocido por su soberbia aceleración y una velocidad máxima de 112 km/h. El precio empieza en 2.600 $ para la versión biplaza, es más caro para las versiones de cinco pasajeros y el límite es de 4.400 $ para la limusina de siete plazas. Disponible en modelos cerrados o descapotables, el equipo normal incluía cuentakilómetros Warner, reloj Waltham, equipo de herramientas completo y un inflador de neumáticos hidráulico.

Fue introducido en 1916 y cuesta 2.950 $.

Rolls-Royce modelo 40/50 Silver Ghost

Rolls-Royce produce sus coches individualmente en lugar de en cadena. El Silver Ghost, rápido para su época, también es famoso por su excepcional comodidad y silencio. La firma produce solamente el chasis y las transmisiones quietas, mientras que de la carrocería (a medida) se encargan diversos carroceros de Inglaterra y los Estados Unidos.

Entre1907 y 1925 se produjeron 6.173 Silver Ghosts con un precio medio de 6.750 $.

AUTOMÓVILES NORTEAMERICANOS

Lo que sigue es una mera muestra de los muchos automóviles producidos después de la guerra. Los precios son aproximados y varían de acuerdo con los extras, coste del transporte, etc. El número de asientos también es aproximado, puesto que muchos modelos están disponibles en diversos estilos que van desde el biplaza hasta la limusina de siete asientos. Similarmente, otros modelos están también disponibles en versiones cerrada y descapotable. Año indica el año de introducción del modelo. C.V. es la potencia del motor en caballos de vapor. En la página 134 hay un listado de automóviles de importación.

Marca/modelo	Precio ($)	Año	Plazas	C.V.
Buick modelo C-45	950	1915	5	22,5
Buick modelo D-45	1.020	1916	5	45
Buick modelo E-45	1.265	1918	5	65
Buick Master Six modelo 40	1.495	1925	5	70
Buick serie 116 modelo 27	1.320	1929	5	94
Cadillac tipo 55	2.240	1917	4	31,25
Cadillac tipo 61	4.690	1922	5	60
Cadillac V-63	3.950	1924	5	80
Cadillac serie 314	3.195	1925	5	80
Cadillac serie 341-B	3.695	1925	5	80
Cadillac serie 452	6.950	1930	5	185
Chevrolet modelo M	695	1923	5	26
Chevrolet modelo F	495	1924	5	26
Chevrolet modelo K	525	1925	5	26
Chevrolet Capitol modelo AA	695	1927	5	26
Chrysler modelo F-58	1.045	1926	5	38
Chrysler modelo 65	1.075	1929	5	70
Dodge modelo 30	835	1917	5	35
Dodge modelo S/1	985	1922	5	35
Dodge modelo DD	865	1930	5	60
Dusenberg J	20.000	1929	5	265
Ford modelo T	360	1908	5	22,5
Ford modelo A	450	1927	4	40
Hudson Super Six serie J	1.750	1916	4	76
Hudson modelo S	1.175	1927	5	92
Hudson modelo R	1.350	1929	5	92
Hudson modelo L	1.850	1929	5	92
Ideal Stutz Bearcat	2.000	1912	2	60
Oldsmobile 43-T	1.095	1915	5	30
Oldsmobile 43-AT	1.345	1923	5	40
Oldsmobile 30-DD4S	1.115	1926	5	41
Packard Twin Six Touring	2.950	1916	7	88
Packard Single Six	1.495	1922	5	54
Packard Standard Eight	2.285	1929	5	90
Pierce-Arrow	6.000	1921	6	110
Pontiac 6-27	825	1926	5	40
Pontiac 6-28 sedán	745	1928	5	25,3
Stanley Steamer modelo F	1.500	1907	5	20
Studebaker Lgt 6 modelo EJ	1.485	1920	5	40
Studebaker Standard 6 sedán	1.595	1925	5	50
Studebaker Standard/Dictator	1.165	1927	5	50
Studebaker Dictator Royal Tourer	1.195	1928	5	50
Camiones ligeros				
Chevrolet Int. AC	545	1929	3	46
Dodge 1/2 ton modelo 1919	1.085	1919	3	35
Dodge 3/4 ton modelo DC	895	1927	3	35
Ford modelo TT camioneta	490	1923	3	22,5
Ford modelo 82 B furgoneta	435	1930	3	40

STUDEBAKER DICTATOR

Studebaker es un antiguo fabricante de carruajes que ahora se dedica a los automóviles. La serie Dictator constaba de diez modelos diferentes, con versiones que iban desde un cupé de dos asientos al Royal Tourer, con capacidad para cinco personas, y entre todas ellas se construyeron varias decenas de millares. El Dictator lleva de serie un candado para la rueda de repuesto, cuentakilómetros, limpiaparabrisas y amortiguadores, y está disponible en versiones cerrada o descapotable.

Introducido en 1928, su precio va de 900 $ a 1.195 $.

Accesorios de automóvil

La popularidad del automóvil ha dado origen a una pujante industria de piezas de repuesto y accesorios. A continuación daremos unos cuantos ejemplos: alfombrillas, de 1,49 $ a 3,10 $; batería, de 8,35 $ a 14,95 $; bidón de gasolina de repuesto de 4 l, 78 ¢; botiquín 2,57 $; bujía 25 ¢; cadenas para la nieve a 3,95 $ el par; calentador eléctrico de motor 2,25 $; cera para coche Simoniz 44 ¢ por lata; correa de ventilador 29 ¢; cortinillas a 1,55 $; estufa de carbón sin humo por 2,45 $; florero colgante de cristal tallado 1,15 $; funda para coche 6,45 $; fundas de asiento de cordobán 9,95 $; guante de pulir 35 ¢; inmovilizador de volante 8,95 $; intermitentes 2,98 $ (no instalados); llantas de radios de acero 4 $; manta de viaje de lana, entre 1,98 $ y 11,50 $; medidor del nivel de aceite montado en el *tablier* 1,25 $; neumáticos de 5,65 $ a 13,45 $ la unidad; parasoles rayados para ventanilla a 1,69 $ el par; plataforma de carga para Ford T o Chevrolet biplaza, de 7,75 $ a 8,95 $; portaequipajes plegable 1,25 $; tapón de radiador chapado en níquel con figura alada por 65 ¢.

Camiones y autocares

Si de lo que se trata es de transportar equipo pesado o gran cantidad de personas al lugar de una investigación, se requieren vehículos mayores. Las mejoras de diseño realizadas durante la guerra tuvieron como resultado camiones más grandes y manejables. La mayoría están equipados con frenos hidráulicos, y los experimentos realizados con sistemas de dirección asistida dan a entender que pronto se podrá disponer de diseños aún mayores. Aparte de los camiones típicos de caja abierta o cerrada, también hay camiones de plataforma y cisternas. Los precios van desde

AUTOMÓVILES DE IMPORTACIÓN

MARCA/MODELO	PRECIO ($)	AÑO	PLAZAS	C.V.
Austin Seven (Inglaterra)	825	1923	4	10,5
Bentley 3 l (Inglaterra)	9.000	1920	5	65
BMW Dixi (Alemania)	1.225	1928	2	15
Citroën B2 (Francia)	800	1921	2	20
Citroën C3 (Francia)	800	1921	2	11
Hispano Suiza Alfonso (España)	4.000	1912	2	65
Lancia Lambda 214 (Italia)	4.050	1923	6	49
Mercedes-Benz SS (Alemania)	7.750	1928	4	170
Renault AX (Francia)	500	1909	2	14
Rolls-Royce Inglaterra				
Silver Ghost	6.750	1907	6	48
Phantom I	10.800	1925	6	100
Phantom II	12.000	1929	5	150

500 $ o menos por un camión pequeño hasta 6.000 $ o más por un remolque con su tractor.

Se dispone de autocares capaces de transportar hasta 40 personas, equipados con frenos hidráulicos y transmisiones eléctricas especiales. El precio está entre 2.500 $ y 3.500 $.

Motocicletas en Norteamérica

Las motos son una opción emocionante para los jóvenes y los temerarios. Aunque por lo general menos fiables que los automóviles, pues requieren más mantenimiento y no se pueden utilizar con mal tiempo, son baratas, rápidas y maniobrables, y no están necesariamente limitadas a viajar por las rutas establecidas. Las velocidades máximas de los modelos más grandes son comparables o superiores a las de la mayoría de los automóviles, y la aceleración a salida parada incluso de los modelos más pequeños no tiene punto de comparación. En buenas condiciones giran mejor que los automóviles, aunque esta ventaja desaparece rápidamente en presencia de lluvia, nieve, hielo o fango. La deceleración desde velocidades medias y bajas es superior a la de mayoría de los automóviles debido a la menor masa de la motocicleta, sin embargo los sistemas de frenado de la mayoría de las motos son notoriamente ineficaces a gran velocidad, y el freno trasero (que por lo general es el único) se calienta rápidamente hasta dejar de funcionar. Las suspensiones delanteras son de tipos diferentes y de eficacia dispar; las traseras son inexistentes en las motos norteamericanas, lo que resulta en un diseño de "cola dura" que a su vez propicia un molimiento de huesos generalizado. El récord del mundo de velocidad en motocicletas en 1927 es de 193,6 km/h, y con sidecar de 176 km/h.

No fue hasta la guerra que el diseño y la ingeniería motociclísticas recibieron la atención que se merecían. El perfeccionamiento de los sistemas de transmisión por cadena y las transmisiones intermedias fiables han ayudado a convertir este vehículo en una forma viable de transporte. Utilizada tradicionalmente por los militares y los servicios de mensajería, el motorista de la policía es hoy en día una visión habitual en las ciudades y autopistas norteamericanas. Las potentes Harley-Davidson e Indian de gran cilindrada son las elegidas por la policía de todo el país y de medio mundo.

Las motos requieren un mantenimiento frecuente, más que la mayoría de automóviles, e incluso precisan ajustes de carburantes y lubricación en marcha. Debido a los sistemas de aceite que se vacían del todo y a los retrasos en el encendido manual, un investigador que utilice una motocicleta como medio normal de transporte debe tener una puntuación de Mecánica no inferior al 35% para no correr el riesgo de quedarse tirado de vez en cuando con una cadena rota, un magneto húmedo u otro problema de rutina. Nótese que aunque la mayoría de las motos de cilindrada media y grande disponen de motores de cuatro tiempos, algunas de las pequeñas utilizan motores de dos tiempos. Pese a tratarse de motores más sencillos y con menos partes móviles, los de dos tiempos requieren su propio mantenimiento especial, por ejemplo utilizar mezcla de combustible y aceite. No hacerlo puede dar al traste con el motor.

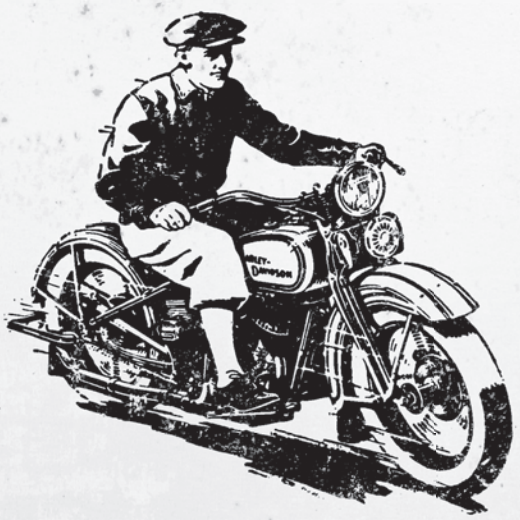
Se puede conducir una moto con la habilidad Conducir automóvil.

Pasajeros

La mayoría de las motos tienen sitio para un pasajero montado en un sillón que hay tras el asiento del conductor. Existen también sidecares permanentes y desmontables, capaces de llevar una o dos personas o una cierta cantidad de equipo. Cuestan entre 24,95 $ y 66,95 $. Los militares han experimentado montando ametralladoras ligeras y medias, operadas por el pasajero, en sidecares. El peso añadido del sidecar y del pasajero reduce drásticamente la aceleración y la frenada y afecta radicalmente a la conducción de una moto. Al no ser posible inclinarse en una curva, la moto tiene que reducir velocidad y girar más a la manera de un automóvil.

Permisos

Las motos se han de registrar como los coches y llevar matrícula. Se requiere un permiso de conducir válido para pilotar legalmente una motocicleta en cualquier calle pública o en autopista.



Marcas de motocicletas norteamericanas

Numerosas marcas de motos estadounidenses han aparecido y desaparecido, dejando a los cuatro fabricantes principales que actualmente dominan el mercado: Cleveland, Excelsior, Harley-Davidson e Indian. Son mucho más pequeñas que las compañías de automóviles; el cliente puede, pagando, pedir diseños a medida, alteraciones e incluso motos especiales de gran potencia para carreras. En Norteamérica los modelos de gran cilindrada se designan mediante un número como 55 ó 74, que indican la cilindrada del motor en pulgadas cúbicas. 74 pulgadas cúbicas equivalen aproximadamente a 1.200 cc, 45 a 750 cc, etc. Nótese que las motocicletas británicas de la época se miden a menudo por "caballos", cifra arbitraria derivada de la cilindrada del motor y que no refleja en modo alguno la potencia real del motor. 100 cc equivalen a un "caballo" y por lo tanto un motor de diez "caballos" es un motor de 1.000 cc que puede tener más o menos de 10 C.V. de potencia. La mayoría de motos norteamericanas dispone de transmisiones de tres velocidades. Los precios van de 125 $ para máquinas pequeñas y ligeras hasta 500 $ o más para una 1.200 cc. Los diseños norteamericanos favorecen motores grandes que puedan viajar sin esfuerzo a gran velocidad por el sistema de autopistas. Son también bastante pesadas como resultado de bastidores y sistemas de suspensión pensados para el enorme número de carreteras no asfaltadas que hay en el país.

Cleveland (Cleveland, Ohio)

Cleveland también fabrica automóviles y se ha especializado hace tiempo en motocicletas pequeñas, monocilíndricas y de dos tiempos. En 1929 introduce un modelo de gran cilindrada con cuatro cilindros en línea y cuatro tiempos, pero ello no impide que a principios de los años 30 tenga que abandonar el negocio.

Excelsior (Chicago, Illinois)

Excelsior se especializa en motos de cuatro tiempos y gran cilindrada, incluyendo la Super X de 750 cc y la Serie 20 de 1.000 cc con motores bicilíndricos en V. La segunda, introducida en 1919, lleva una luz delantera de acetileno provista de un depósito aparte. Charles Lindbergh es el orgulloso propietario de una Excelsior 1919.

Harley-Davidson (Milwaukee, Wisconsin)

Harley-Davidson produce una amplia gama de modelos incluyendo una bicilíndrica de cilindros opuestos de 620 cc, así como bicilíndricas en V de 750, 920, 1.000 y 1.200 cc. Han vendido miles de ejemplares tanto al ejército como a la policía, exportando grandes cantidades a lugares lejanos como China o América del Sur.

Indian (Springfield, Massachusetts)

Indian es el mayor competidor de Harley y a menudo vende más ejemplares que esta al ejército y a la policía. El modelo más popular, el Scout, es una bicilíndrica en V de 620 cc. La es una 750 cc y la Big Chief, una 1.200 cc, tiene una potencia de 24 C.V. y una velocidad máxima superior a 176 km/h. Avanzada esta década, Indian introducirá una máquina de turismo de cuatro cilindros en línea

Motos de importación

Existen muchas marcas extranjeras de motocicletas, aunque los importadores y distribuidores en los EE. UU. son escasos, por lo que los investigadores pueden verse obligados a ocuparse de todos los trámites: pago, transporte, aduanas, etcétera. Las dificultades en la obtención de recambios a veces hacen que tener una moto de importación sea poco práctico.

RENDIMIENTO DE LAS MOTOCICLETAS

LAS características de las motos norteamericanas son como sigue: las motos ligeras son diseños monocilíndricos de aproximadamente 350 cc, que desarrollan entre 10 y 12 C.V., alcanzan velocidades máximas de 88 km/h y consumen entre 2,5 y 3,13 litros a los 100 km. Las motos de cilindrada media cubican entre 600 y 750 cc, tienen velocidades máximas de hasta 112 km/h y consumos de entre 3,13 y 6,7 litros a los 100 km. Las motos pesadas de 1.000 a 1.200 cc pesan más de 250 kg., alcanzan velocidades de hasta 160 km/h o más, y consumen entre 6,7 y 10 litros a los 100 km.

Del mismo modo que hay diferencias en los diseños de bicicletas, los fabricantes de motos estadounidenses favorecen máquinas de gran cilindrada que rueden igual de bien en las autopistas que en los caminos rurales. Los diseños europeos tienden más a máquinas de cilindrada pequeña y mediana, pensadas para carreteras estrechas y reviradas, que en su mayoría disponen de pavimento. Un circuito de carreras bien desarrollado ha ayudado también al desarrollo de sistemas de suspensión avanzados, diseños de válvulas elevadas y levas en cabeza, y cajas de cambios de múltiples velocidades.

Alemania produce la famosa BMW, Austria la Puch, mientras que Francia, Italia, Bélgica, Suiza y Suecia tienen cada una sus propios diseños. El líder mundial en la producción de motocicletas es Gran Bretaña, que fabrica 120.000 ejemplares en 1927, comparadas con los 60.000 de Alemania y los 45.000 de Norteamérica. Entre las marcas inglesas se incluyen Royal Enfield, B.S.A., Norton, Vellocette, Villiers y la Brough Superior, montura escogida por el coronel T.E. Lawrence para su famosa Revuelta del Desierto.

Accesorios de motocicleta

Se recomienda el uso de gafas (2,49 $), casco de cuero acolchado (4,89 $) y riñonera (1,98 $) tanto para el conductor como para el pasajero. Se pueden montar alforjas de cuero sobre el cubrerrueda posterior así como luces, medidores y relojes adicionales. Unas botas altas de cuero y ropa acolchada ayudan a prevenir heridas en caso de caída.

Embarcaciones y similares

Aunque el transporte acuático no sea la forma más común de viajar, el tema merece estudio. Los Estados Unidos disponen de varios miles de kilómetros de costa navegable en sus fronteras oriental, meridional y occidental. Patrulladas por la Guardia Costera y marcadas por faros y boyas, este puede ser un medio placentero, si no particularmente rápido método de viajar. Los Grandes Lagos del medio oeste son lo bastante grandes y peligrosos como para retar a cualquier marino, y gran parte del resto del país está salpicado de lagos y marcado por ríos navegables.

Embarcaciones pequeñas

A efectos de descripción, las embarcaciones pequeñas son aquellas que pueden ser transportadas o bien sobre un vehículo o bien sobre un remolque ligero. Muchas de ellas solo pueden ser utilizadas en lagos interiores y bahías o en aguas costeras tranquilas.

Botes plegables

Los botes plegables, hechos de lona con armazón de madera, cuestan 29,95 $ o más. No son particularmente resistentes ni marineros, pero con un peso total de 15 kg (que se puede repartir entre varios portadores) y de un escaso tamaño cuando están desmontados, son particularmente útiles cuando las consideraciones de espacio y peso son importantes, por ejemplo en exploraciones subterráneas, etc. Usualmente previstos de remos, a algunos se les puede equipar con un motor fuera borda.

Canoas

Las canoas de madera son ligeras y relativamente baratas, costando a partir de 35 $, más 2 $ por cada pala. Generalmente miden entre 4,5 y 5,4 m de eslora y pueden ser movidas en el agua o acarreadas por tierra por una sola persona. Pilotar una canoa requiere una tirada de Pilotar embarcación con una puntuación básica del 20%. Los novatos pueden aprender la habilidad básica ocupando el asiento delantero de una canoa de dos plazas y permitiendo a un experto sentarse en la parte posterior para dirigirla y maniobrar.

Las canoas son notablemente inestables y hay que tener cuidado para evitar volcarlas. Todo objeto transportado en una canoa debería estar fuertemente amarrado a algo y lo más impermeabilizado posible.

Botes de remos

Los botes de remos, usualmente construidos de tingladillo, son comparativamente grandes y pesados, y menos maniobrables pero más estables que las canoas, especialmente cuando están cargados. Los botes de remos pequeños pueden llevar fácilmente a cinco adultos e incluso a más en un apuro. Movidos a remos no hace falta ninguna habilidad especial para maniobrarlos. Son particularmente adecuados para que se les adapte un motor fuera borda.

Un bote de remos nuevo puede costar 35 $ más 2,50 $ por cada remo.

Lanchas con motor fuera borda

Particularmente popular en Norteamérica, el primer motor fuera borda fue diseñado en 1910 por Ole Evinrude en Milwaukee, Wisconsin. Los motores fuera borda se montan y desmontan rápidamente, y ofrecen una flexibilidad y facilidad de reparación inauditas en los clásicos motores fijos.

Los fuera borda pequeños, de dos tiempos, suelen ser de 2, 4 u 8 C.V. El más pequeño pesa unos 25 kg y puede impulsar a un bote de remos a una velocidad de entre 5 y 7 nudos. El precio es de solo 97,50 $. Los dos modelos mayores (189,50 $ y 279,50 $) se recomiendan tan solo para ser montados en embarcaciones especialmente diseñadas.

Con una eslora de entre 2,40 y 4,80 m, las lanchas específicamente diseñadas para incorporar un motor fuera borda pueden alcanzar velocidades de casi 24 nudos con un motor de 8 C.V. Los cascos con quilla en V, más estables en aguas turbulentas, reducen drásticamente la velocidad máxima pero aún son capaces de llegar a los 18 nudos. Más entrada la década se dispondrá de motores fuera borda de hasta 35 C.V. y en 1929 una lancha fuera borda consigue un récord de velocidad de 34 nudos. Los diseños de fuera borda son sencillos y relativamente baratos, costando unos 80 $ por metro de eslora, motor aparte, por supuesto.

A pesar de ser más económicos, más rápidos y de mantenimiento más fácil, los fuera borda se adaptan mejor a lagos y aguas tranquilas. Una mar agitada o un oleaje excesivo pueden inundar fácilmente un fuera borda, mojando el carburador y cortocircuitando el sistema eléctrico.

Veleros

Los veleros siguen siendo útiles, pero probablemente menos en esta época de las embarcaciones a motor. Navegar un velero, aunque tenga una sola vela, requiere la habilidad Pilotar embarcación (velero pequeño). Con una puntuación del 20%, la mayoría de investigadores pueden circular por un lago o bahía tranquilos, pero esta puntuación no es necesariamente suficiente como para realizar una serie compleja de cambios de rumbo para volver a tierra.

Un velero puede no ser más que un bote de remos equipado con mástil, vela y un timón, pero uno de verdad cuesta alrededor de 135 $ por metro de eslora, con velas y aparejo incluidos. Muchos pueden ser equipados con motores fuera borda auxiliares.

Embarcaciones grandes

Las embarcaciones grandes suelen permanecer siempre amarradas; si bien pueden ser transportadas por tierra, se requieren camiones y remolques especiales. Las embarcaciones grandes a motor funcionan de forma parecida a los automóviles y suelen estar equipadas con timón, arranque eléctrico y otros controles familiares. Los investigadores suelen tener de forma automática una puntuación del 20% en Pilotar embarcación.

Los yates son embarcaciones de vela grandes y requieren la habilidad Pilotar embarcación (velero grande) para hacerlos navegar. Nótese que aunque los buques grandes son de acero y Alemania está experimentando con una aleación denominada duraluminio, en la actualidad todas las embarcaciones, grandes y pequeñas, son de madera.

Lanchas rápidas

Impulsadas por uno o más motores internos, las lanchas abiertas son por lo general embarcaciones de alta velocidad. Su diseño hidroplano se aprovecha en operaciones de patrulla y de rescate, pero también la usan los contrabandistas de licor. Miden por lo general entre 4,8 y 10,5 m de eslora, están equipadas con motores que proporcionan entre 6 y 30 C.V. y suelen alcanzar velocidades entre 24 y 32 nudos (algunas hasta 55 nudos).

Las lanchas no están pensadas para pasar períodos extensos en mar abierto. Sus motores devoran literalmente el combustible y el diseño hidroplano es una desventaja en aguas movidas. Se pueden montar cubiertas de lona para proteger a la tripulación y a los pasajeros del sol y de la lluvia. El coste de este tipo de embarcaciones gira en torno a los 250 $ por metro de eslora.

Embarcaciones de recreo

Las embarcaciones de recreo están diseñadas para viajes largos. Sus cascos con quilla en V son más estables en aguas turbulentas y sus motores de baja potencia consumen menos combustible, lo que aumenta su autonomía. Miden por lo general 6 m o más de eslora, están provistos de motores de 10 ó 20 C.V. y alcanzan velocidades máximas de entre 8 y 10 nudos. Los modelos norteamericanos tipo Express miden entre 7,5 y 15 m de eslora y, aprovechando un depósito de combustible mayor, utilizan motores más potentes para alcanzar velocidades de entre 20 y 25 nudos.

Además, las embarcaciones de recreo disponen de cabinas bajo cubierta, cocina y aseos. Una embarcación de 7,5 m puede alojar fácilmente a seis personas, incluso más si las condiciones permiten dormir en cubierta. Las embarcaciones de recreo son considerablemente más caras que las lanchas rápidas, y cuestan unos 500 $ por metro de eslora.

Yates

Se define como yate toda embarcación de gran tamaño propulsada a vela. Pueden disponer de uno, dos o tres mástiles. Las embarcaciones de vela son navíos mucho más delicados y finamente ajustados, ya que dependen más de su forma y diseño que de la

fuerza bruta de los motores de combustión interna. Su construcción es más costosa y requieren una mano delicada al timón.

Para manejar correctamente un yate hay que disponer al menos de un 20% en la habilidad Pilotar embarcación (velero grande). Ocuparse de las diversas velas y mástiles, el timón y una tripulación no siempre al tanto requiere más habilidad que para costear con una chalupa. Cada vez es más común equipar los yates con un pequeño motor auxiliar para emergencias y para atracar en puerto. Su potencia raramente alcanza para hacer más de 4 ó 6 nudos, pero si se utiliza el motor auxiliar, basta con la habilidad Pilotar embarcación para maniobrar.

Los mejores yates norteamericanos proceden de los astilleros de Nueva Inglaterra, particularmente de los alrededores de Essex, y los construyen familias que llevan muchos años en el oficio. Un yate hecho a medida, con todas las velas y aparejos, cuesta entre 670 y 830 $ por metro de eslora o más, dependiendo de los materiales y de los acabados.

Accesorios de embarcación

Los salvavidas de corcho cuestan 2,50 $ cada uno; los cinturones salvavidas personales, 2,39 $; los más aparatosos pero más seguros chalecos salvavidas, 3,29 $; los bicheros, 4,89 $. Se pueden obtener mapas de las aguas locales a un precio mínimo. Se recomienda llevar unos binoculares, así como luces de emergencia si existe la posibilidad de encontrarse en la oscuridad. Por si acaso, una pistola de señales cuesta 24,95 $; un lanzacabos, que se parece a una carabina y dispara una cuerda de 0,5 cm a 60 m de distancia, cuesta 55 $. Una versión algo mayor, el Lyle, es un cañón de bronce de 46 cm que puede lanzar una barra de 9 kg y una cuerda de 0,5 cm a 700 m de distancia, y cuesta 300 $. El Sven Foyn dispara un arpón explosivo a una distancia de entre 30 y 40 m y cuesta 895 $.

Los receptores de radio más adecuados para las aplicaciones marítimas no estarán disponibles comercialmente hacia finales de la década. Con un coste a partir de 250 $, estos aparatos permiten a los navegantes seguir los informes de la Guardia Costera. Los emisores-receptores que permiten a las embarcaciones comunicarse todavía pertenecen al futuro.

Y por si acaso: caña de pescar de acero, 3,98 $; la mejor caña de pescar de bambú, 12,95 $; carretes, de 2,69 $ a 22,50 $; cebo, de 19 ¢ a 1,10 $; caja de aparejos de pesca, 5,98 $; pececillos conservados, a 24 ¢ la jarra.

Transporte aéreo

A finales de la Gran Guerra, la industria de la aviación en los EE. UU. era pequeña, carecía de apoyos y estaba al borde del estancamiento. Los aeroplanos se veían como objetos deportivos y no existió regulación federal o licencias de piloto hasta la Ley de Comercio Aéreo de 1926. Hasta ese momento los pilotos solo debían obedecer las leyes de su estado y de su comunidad, que por lo general tenían que ver tan solo con la prohibición de sobrevolar pueblos y granjas a baja altura, así como otras acrobacias temerarias.

Los inicios del correo aéreo

En 1920 el Servicio de Correos de los Estados Unidos inaugura la ruta de Nueva York a San Francisco por vía aérea cruzando el país. Desde el fin de la guerra había existido un servicio regular aéreo entre Nueva York y Washington D. C., pero nunca se había intentado nada de esta escala. Utilizando aviones Curtiss y otros aeroplanos viejos comprados al ejército, antiguos pilotos militares cruzaban el país volando por turnos en solo 32 horas, frente a los tres días de los trenes más rápidos.

Aunque al principio la línea no resultaba económica, en pocos años empezó a dar beneficios. Los vuelos nocturnos empezaron en 1924 cuando se acabó de iluminar la ruta aérea entre Chicago y Rock Springs, Wyoming. En 1926, cuando Correos abandonó el negocio y vendió las rutas a contratistas privados, las rutas aéreas iluminadas iban desde Nueva York hasta las Montañas Rocosas. A finales de la década, los Estados Unidos disponían de casi 25.000 km de rutas aéreas marcadas.

Aparte del transporte de correo y pasajeros, los aviones se utilizan también para la prospección y la fotografía aéreas, reconocimiento de incendios forestales, fumigación de cosechas o escribir en el cielo, y de vez en cuando se requisan para hacer de ambulancia o dar servicio médico.

El sistema de vías aéreas norteamericano

Consiste en 66 aeródromos principales, situados aproximadamente a 400 km de distancia entre sí, iluminado cada uno de ellos por dos faros con una potencia de 500 millones de candelas, de los cuales uno ilumina el campo y el otro barre el horizonte cada 20 segundos: un faro que puede verse a una distancia de 160 km o más. Cada 25 o 50 km hay pequeños campos de emergencia, iluminados por faros eléctricos más pequeños. Cada 5 km aproximadamente hay pequeños faros de acetileno a lo largo de las rutas para guiar a los pilotos. Mirando desde Nueva York pueden verse dos rutas principales iluminadas: una que se dirige al sur por la costa hacia Washington D. C., antes de girar tierra adentro hacia Atlanta, Georgia y después bifurcarse

LA LEY DE COMERCIO AÉREO

HASTA la aparición de esta ley en 1926 no existía regulación uniforme de los aviones o del tráfico aéreo. Con la asunción de las rutas postales por empresas privadas se instituyen numerosas leyes y normativas. Se requiere licencia a los pilotos y un entrenamiento especial a los instructores de vuelo. Las inspecciones de los aviones y los seguros se hacen obligatorios y se requieren ciertos estándares mínimos de los aeródromos. Estos deben estar claramente señalados, las pistas han de disponer de gravilla y drenaje, y debe haber indicadores de la dirección del viento. Para pertenecer a la categoría A, un aeródromo debe estar equipado con luces, tener pistas de al menos 800 metros de longitud y permitir despegues y aterrizajes por lo menos en ocho direcciones. Existen aeródromos de categoría F o incluso X (sin certificar). A finales de 1928 hay más de 4.000 aeródromos en funcionamiento.

LÍNEAS AÉREAS TÍPICAS

Los años inmediatamente posteriores a la Gran Guerra mostraron avances limitados en el área del transporte aéreo comercial. Las condiciones de incomodidad, ruido y hacinamiento de los primeros aviones hacían que la ventaja de un tiempo de viaje ligeramente reducido fuera insignificante frente al lujo relativo del coche Pullman de un tren de pasajeros. Aeromarine Airways fue una de las primeras líneas aéreas norteamericanas en mostrar algún signo de éxito. Operando desde 1919 hasta 1923, Aeromarine ofrecía servicio de pasajeros de Nueva York a Atlantic City, Nueva Jersey y, después de trasladarse al sur, entre Miami y Nassau, lo que permitía apagar la sed de los bebedores que escapaban así a las restricciones de la Prohibición. Utilizando hidroplanos Curtiss comprados a la Marina por entre 6.000 $ y 9.000 $ la pieza, Aeromarine pronto expandió sus rutas a La Habana. Antes de quebrar en 1923 disponía de rutas regulares o especiales a una serie de ciudades desde Detroit, hasta Cleveland e incluso Cuba.

No fue hasta mediados de los Años 20 que las líneas aéreas comerciales se convirtieron en un negocio viable, y en 1925 se creó Ryan Airlines, la primera línea aérea de éxito. Empezando con un puñado de biplanos de la guerra reconvertidos en aviones de transporte, Ryan fue la primera en ofrecer servicios permanentes. Su primera ruta de San Diego a Los Ángeles costaba 17,50 $ ida y 26,50 $ ida y vuelta, incluido el transporte hasta y desde el aeródromo. La línea transportó a unos 5.600 pasajeros en 1926, pero cerró el año siguiente cuando la Ryan prefirió centrarse en la fabricación de aviones. El *Espíritu de San Luis* de Lindbergh era un monoplano de la Ryan.

al oeste hacia Birmingham, Alabama y al sur a Daytona Beach, Florida. La otra se dirige al oeste hacia Cleveland, Detroit y Chicago, donde forma un núcleo de rutas cortas. Al oeste de Chicago una ruta iluminada se dirige hacia Omaha y desde allí se bifurca hacia el sur a Dallas, Texas (desde donde una parte no iluminada continúa hasta Houston), y al oeste a Cheyenne, Wyoming y sobre las Montañas Rocosas hasta Salt Lake City, Utah. Desde Salt Lake City existen rutas que se dirigen al noroeste hacia Portland, al oeste a San Francisco y al sudoeste a Los Ángeles. Una ruta completamente iluminada recorre toda la costa oeste.

Uso de las vías aéreas

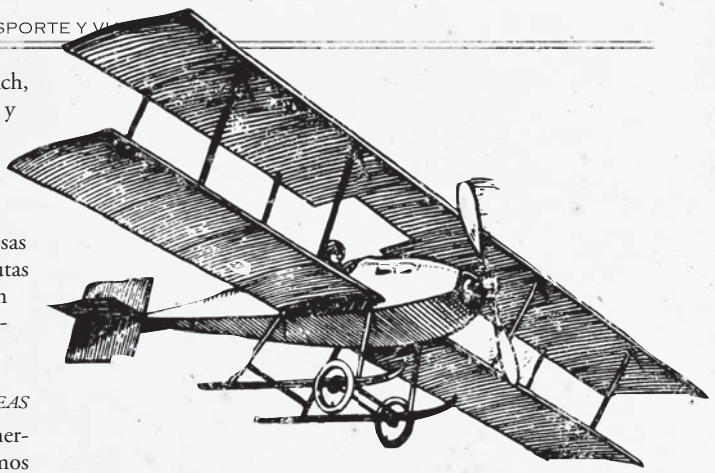
Las vías aéreas pueden ser utilizadas por las compañías comerciales y por los ciudadanos particulares. Los 66 aeródromos principales ofrecen hangares, talleres, combustible, equipo de radio y meteorológico, oficinas de reservas para las líneas aéreas comerciales e incluso agencias de viajes. Se cobra una tasa de 2 $ por el despegue y el aterrizaje. La gasolina se vende a unos 4,75 centavos el litro.

La altitud normal de crucero es de unos 1.600 m, aunque puede llegarse de forma segura a 3.000 m sin recurrir al oxígeno. Entre 4.000 y 5.000 m de altitud empiezan a notarse los efectos de la privación de oxígeno y tanto el piloto como los pasajeros pueden correr riesgo. Las cabinas completamente presurizadas no aparecerán hasta la década siguiente.

El transporte aéreo comercial

Después de establecer el sistema, el Servicio de Correos de los Estados Unidos vendió sus rutas de correo aéreo a 32 contratistas privados que a partir de ese momento no solo transportaban correo, sino también carga urgente y pasajeros. Además de las rutas normales de correo, las compañías comerciales han establecido cierto número de otras rutas, particularmente través del sur y el sudoeste. Sin embargo, ninguna de estas rutas está iluminada.

El transporte aéreo no es prohibitivo: viene a costar unos 6,25 centavos por km y las velocidades medias son de unos 160 km/h, incluyendo las paradas para repostar. En 1929 la línea Lindbergh ofrece el primer combinado que cruza el país. Aún no se realizan vuelos nocturnos con pasajeros, por lo que al anochecer se aterriza y se transporta a los pasajeros en autocar hasta la conexión ferroviaria más próxima. Tras viajar toda la noche, los pasajeros desembarcan la mañana siguiente y son transportados al aeropuerto más próximo. El precio es de 335 $ solo ida.



Taxis aéreos

También existe un sistema de taxis aéreos, pilotos privados con sus propios aviones que ofrecen un servicio de vuelos chárter a destinos que no se encuentran en las rutas comerciales regulares. Suelen costar 16 centavos por kilómetro para un aeroplano de tamaño medio capaz de llevar tres investigadores además del piloto.

La venta de las rutas aéreas del Servicio de Correos permitió la creación de nuevas compañías como National Air Transport y Boeing Air Transport. Las fusiones permitirán más tarde crear compañías como TWA, Eastern Airlines y American Airlines. Aunque los refinamientos como azafatas, lavabos a bordo, cinturones de seguridad y refrigerios a bordo no se introducirán hasta los años 30, el viajero a quien no le importen el ruido, el frío y el riesgo en general encontrará que las pequeñas líneas aéreas son a menudo la forma más rápida de ir de un lugar a otro.

Aviones privados

Un avión privado puede parecer un lujo, pero en realidad no está fuera del alcance de la economía del investigador típico. Los aviones de entrenamiento sobrantes de la guerra se pueden comprar por unos 300 $ y el coste del hangar, el combustible, el mantenimiento y las tasas de despegue y aterrizaje suman tan solo una pequeña cifra al coste total.

La década es testigo de grandes avances en el diseño. A finales de la guerra la mayoría de aviones eran simples biplanos de cabina abierta, construidos con madera, alambre y seda. En 1930 se construyen ya monoplanos multimotor de metal,

de cabina cerrada, capaces de llevar a diez personas o más durante centenares de kilómetros sin escalas con un confort relativo. Sin embargo, la producción de aviones en Norteamérica se halla bastante por detrás de la de muchos países europeos. En 1928 los Estados Unidos producen tan solo 5.000 aviones, casi la mitad de los cuales son biplanos baratos de cabina abierta. Del resto, solo 85 eran monoplanos de cabina cerrada y de diseño avanzado y únicamente 65 tenían un tamaño adecuado para el transporte.

Un aeroplano típico es capaz de volar a velocidades de entre 112 y 160 km/h, con una autonomía de entre 400 y 640 km, pero los aviones se pueden personalizar según las necesidades de los usuarios. Se pueden instalar motores más grandes y potentes para aumentar la velocidad, así como tanques de combustible adicionales para aumentar la autonomía. Téngase en cuenta, sin embargo, que los motores de avión son caros y los modelos más nuevos y potentes cuestan por lo general miles de dólares. El peso del combustible adicional significa menos capacidad de carga o de pasajeros y también puede alterar drásticamente las características de vuelo del avión. Todo esto ha de tenerse en cuenta cuando se hagan modificaciones.

Hidroplanos

Los hidroplanos y los hidrocanoas reciben una atención particular de los diseñadores. Como quiera que pueden despegar y aterrizar en el agua, no están limitados a las pistas de aterrizaje de longitud normal. Los hidroplanos están entre los aviones más grandes y más potentes disponibles.

Los hidroplanos del tipo flotador parecen aviones pequeños o medios típicos (hasta 5.000 kg de peso), equipados con flotadores en lugar de ruedas. El hecho de llevar flotadores hace disminuir tanto la capacidad de carga como la velocidad máxima en un 10%. El récord del mundo de velocidad de 450 km/h se consigue en octubre de 1927 con un hidroplano de fabricación británica.

Los hidrocanoas son aviones más grandes cuyo fuselaje puede posarse en el agua. Uno de los mayores pesa más de 16.000 kg, tiene una tripulación de cinco personas y lo propulsan cuatro motores que desarrollan más de 2.600 C.V. Los hidrocanoas son razonablemente marineros, pueden posarse con mal tiempo para capear el temporal y después despegar de nuevo.

Instrumentación

Aunque constantemente se desarrollan nuevos instrumentos e indicadores, la cabina típica incluye cuentarrevoluciones, medidores de nivel y de temperatura del aceite, indicador de velocidad aérea, altímetro, indicadores de posición o equilibrio, posiblemente indicadores de ascensión e inclinación lateral y quizás un emisor-receptor de radio.

Marcas de avión

Los siguientes son solo algunos modelos representativos de los aviones disponibles. Unos están fabricados exclusivamente para el mercado comercial, mientras que otros son modelos civiles de aviones diseñados originalmente para el ejército, y otros, especialmente los de entrenamiento, son excedentes militares.

Poner precio a los aviones es problemático. Un mercado pequeño, combinado con necesidades especializadas, resulta en muchos diseños iniciales de avión hechos a medida. De vez en cuando alguno de estos diseños no es entregado por alguna razón u otra y acaba siendo vendido por el fabricante a un precio más bajo del normal. Los excedentes militares a menudo son una ganga fabulosa. El precio de los aviones usados fluctúa enormemente, dependiendo del estado del aparato y de la demanda local. El guardián deberá determinar el coste exacto, pero como regla general los biplanos de cabina abierta son los más baratos, y los monoplanos y los aviones de cabina cerrada son mucho más caros. Los bimotores por lo general cuestan por lo menos el doble.

Avro 504K

Entre 1916 y 1918 se fabricaron miles de ejemplares de este biplano de dos plazas, y después de la guerra muchos llegaron a manos de los pilotos acrobáticos. El Avro estuvo en servicio en todo el mundo, incluyendo Japón, Australia, Europa y América del Sur, así como los Estados Unidos. El 504 es un avión versátil y puede equiparse tanto con patines como con flotadores, además del tren de aterrizaje normal. Las versiones militares llevaban una sola ametralladora sincronizada (ver "Armamento" más adelante).

El precio normal de fábrica en Inglaterra era de aproximadamente 3.900 $ (868 £) sin motor y 4.300 $ (907 £) con un motor Clerget de 130 C.V., y ligeramente más barato con el motor LeRhone de 110 C.V. Los civiles podían comprarlos por unos 2.900 $ (650 £) motor incluido.

Con el motor Clerget, el Avro puede alcanzar una velocidad máxima de 152 km/h y tiene una autonomía de unos 400 km.

Curtiss JN-4 "Flying Jenny"

El Jenny es un biplano de cabina abierta, que dispone de un asiento en tándem para dos personas con controles duales. Resultado del desarrollo de antiguos diseños Curtiss utilizados en la guerra contra Pancho Villa, el biplano JN-4 es el avión más utilizado por las fuerzas aéreas norteamericanas durante la primera parte de la década. Miles de pilotos se entrenaron con él durante la guerra y en los años posteriores. Un avión fiable, es el primer aeroplano producido en cadena en los Estados Unidos.

RENDIMIENTO DE LOS AVIONES

Las cifras de rendimiento de los aviones varían mucho dependiendo del tipo del motor utilizado, carga, etc. Los siguientes valores fueron recogidos por la RAF utilizando aviones diseñados hacia finales de la década y pueden utilizarse para estimar de forma aproximada el rendimiento de aviones de tamaño y potencia similares.

Tr (tripulación) indica el número de aviadores que se requieren para manejar correctamente el aparato; C.V. es la potencia total del motor o motores; P es el peso total del aparato con tripulación y combustible; S es la superficie alar de ascenso; C es la carga adicional que el aeroplano puede transportar con seguridad por encima de la tara; VM es la velocidad máxima que puede alcanzar el avión, y que por lo general está entre un 20 y un 25% por encima de la velocidad de crucero recomendada; VA es la velocidad de ascenso máxima para llegar a una altitud de 2.100 m (nótese que la velocidad de ascenso tiende a disminuir conforme se gana altitud y la atmósfera se enrarece); T es el techo de servicio, la altura máxima por encima de la cual la velocidad de ascenso del avión se reduce por debajo de los 30 m/min.

Avión	Tr	C.V.	P (kg)	S (m2)	C (kg)	VM (km/h)	VA (m/min)	T (m)
Caza monoplaza	1	394	1.500	27	158	246	545	9.000
Bombardero monoplaza	2	670	3.900	65	465	195	263	6.000
Bombardero bimotor	3	964	4.400	90	492	208	323	8.000
Bombardero nocturno	4	940	9.200	200	1.527	150	45	2.500
Normal	2	482	2.100	45	243	211	318	7.500
Hidroplano de reconocimiento	3	470	2.700	40	258	208	267	6.500
Hidrocanoa	5	940	7.200	135	926	162	108	5.000

NAVEGACIÓN AÉREA

VOLAR sobre territorio conocido con rasgos geográficos familiares o seguir una ruta aérea marcada tiene poca dificultad. Sobre territorio no familiar, o si se ha perdido de vista la ruta aérea marcada, la habilidad Orientarse es esencial para calcular exactamente la posición del aparato.

La navegación aérea se realiza por el método denominado estima, que implica el uso de diversos instrumentos y métodos especiales que deben ser enseñados por un profesor experto o bien aprenderse mediante el estudio. Utilizando una placa de dirección aérea, otra de fuerza del viento y una mira de fijación de rumbo, el piloto puede calcular la velocidad del viento, la dirección de deriva del avión y otros factores que le permitan calcular su posición exacta. El cálculo de posición mediante las estrellas se utiliza tan solo como método de seguridad para comprobar los resultados de la estima.

A finales de la década los aviones empiezan a disponer de aparatos emisores-receptores de radio. En caso de apuro se puede utilizar la radio para calcular la posición: dos estaciones terrestres de radio que reciban una llamada de auxilio del avión pueden calcular su posición mediante una triangulación. Experimentos realizados con balizas de radio, captadas por aviones que se acercan, muestran resultados prometedores. Pilotar de noche no es demasiado difícil, particularmente si se siguen las rutas aéreas iluminadas. La niebla es el auténtico peligro, y los pilotos, sin ninguna coordenada visual, deben utilizar los instrumentos para mantener el avión en vuelo a duras penas. Incluso los aeródromos iluminados pueden ser difíciles de encontrar si la niebla es espesa.

Comenzando en 1916 se construyeron aproximadamente 7.280, de los cuales unos 4.800 fueron a parar al ejército. Después de la guerra, los Jennys usados se podían comprar por entre 50 $ y 600 $ y eran los que usaban los acróbatas del aire en las exhibiciones aéreas.

Propulsado por un motor Curtiss de 90 C.V., el Jenny tenía una velocidad máxima de 120 km/h y una autonomía de 240 km.

*Farman F.60 **Goliath***

Diseñador en 1909, el *Goliath* francés fue el primer avión comercial auténtico. Con una tripulación de dos personas y asientos para doce pasajeros, este biplano bimotor comenzó a realizar servicios regulares entre París y Londres en 1920 y puede alardear de un historial de seguridad perfecto.

Disponía de dos motores gemelos Salmson que desarrollaban 520 C.V. Su velocidad de crucero era de 120 km/h y tenía una autonomía de unos 400 km.

Felixstowe F.2A

Biplano hidrocanoa de casco central diseñado para patrulla marítima y lucha antisubmarina en1917. Fue responsable de la destrucción de varios submarinos alemanes, así como de unos cuantos zeppelines. El armamento militar estándar incluía entre cuatro y siete ametralladoras Lewis más dos bombas de 115 kg montadas sobre raíles. Estos aviones pueden ser obtenidos sin armamento a un precio razonable como sobrantes militares, pudiendo funcionar perfectamente como transportes de pasajeros o de carga.

El F.2A dispone de asientos para seis personas y está propulsado por motores gemelos Rolls-Royce que desarrollan 690 C.V. Tiene una velocidad máxima de 152 km/h y una autonomía de unos 800 km.

*Sopwith 7F.1 **Snipe***

Sucesor del famoso Sopwith *Camel*. El biplano *Snipe* entró en servicio en 1917. Después de la guerra, la RAF lo conservó como avión de entrenamiento hasta 1926. Disponible en ocasiones como sobrante del ejército, solo se ve limitado por su único asiento y su escasa capacidad de carga. Las versiones militares estaban equipadas con un par de ametralladoras Vickers sincronizadas, montadas sobre el motor.

Propulsado por un motor Bentley de 230 C.V., el *Snipe* tiene una velocidad máxima de 194 km/h y una autonomía de 480 km.

Junkers F13

Este monoplano y monomotor fabricado enteramente en metal es un diseño muy avanzado a su época. Aunque la cabina es abierta, el compartimento de pasajeros está cerrado y bien tapizado. Diseñado específicamente para el mercado civil, entre 1919 y 1932 se construyeron 322 unidades, algunas de las cuales fueron empleadas por las fuerzas aéreas como transportes. El F13 es el primer avión de su tipo equipado con cinturones de seguridad, y puede utilizar ruedas, flotadores o patines como tren de aterrizaje.

Con cuatro asientos además de los dos tripulantes, el Junkers dispone de un motor BMW de 185 C.V., tiene una velocidad de crucero de 139 km/h y una autonomía de 700 km.

*Dornier DO 15 **Wal***

La producción de este avión se inició en 1923 y continuó hasta 1932. El diseño básico se benefició de mejoras continuas, incluyendo motores más potentes, así como cambios en la envergadura y el peso total. Un monoplano hidrocanoa con el ala montada en posición superior, el *Wal* monta sus dos motores sobre el ala en configuración *push-pull*. Diseñado en Alemania, los primeros *Wal* fueron fabricados en Italia ya que la producción aeronáutica alemana estaba limitada por el Tratado de Versalles. Uno de los mejores aviones de su tipo, la versión de reconocimiento militar estaba armada con dos ametralladoras MG15 del calibre 7,92 mm y podía llevar hasta cuatro bombas de 55 kg en raíles externos.

Uno de los vuelos más famosos de este avión fue el intento de Roald Amundsen de sobrevolar el Polo Norte con dos aparatos, uno de los cuales se estrelló sobre el hielo, obligando al otro a realizar un aterrizaje muy complicado para rescatar a la tripulación siniestrada. Después de romper el hielo para despejar una pista acuática lo suficientemente larga como para despegar, el sobrecargado *Wal* consiguió volver al campamento base llevando a todos los aviadores a bordo.

Con capacidad para cuatro personas, el *Wal* dispone de un par de motores BMW que desarrollan un total de 1500 C.V. Alcanza una velocidad máxima de 219 km/h, posee una velocidad de crucero de 189 km/h y tiene una autonomía de 2.200 km.

Fokker F.VIIA/3M

Fabricado por la famosa firma holandesa Fokker, el monoplano F.VII comenzó su singladura en 1923 como monomotor de transporte. En 1925 se introdujo una versión trimotor que estaba destinada a proporcionar a la firma sus mayores éxitos. Adaptable a patines y flotadores, el F.VIIA/3M entra en servicio en todo el mundo. Once fueron adquiridos por el ejército de los EE. UU. recibiendo la denominación Transporte C-2.

El momento de mayor gloria del avión llega el 9 de mayo de 1926 cuando un Fokker F.VII lleva de forma segura a Richard Byrd y a su copiloto Floyd Bennett a sobrevolar el Polo Norte. Otros récords conseguidos *a posteriori* incluyen un vuelo de 3.840 km desde Oakland, California, hasta Hawai, y en 1929 el récord del mundo de resistencia, permaneciendo en vuelo durante 150,67 horas, repostando en vuelo con la ayuda de un avión de aprovisionamiento Douglas C-1.

El Fokker tiene capacidad para diez personas más su tripulación de dos, y dispone de tres motores Armstrong Siddeley que desarrollan un total de 645 C.V. La velocidad máxima es de 184 km/h, la de crucero de 149 km/h y su autonomía de 700 km.

De Havilland Moth

Este biplano tuvo un inmenso éxito como avión deportivo de bajo coste, que se benefició de numerosas mejoras a largo de su vida activa. Las versiones posteriores, con motores mejorados, se llamaban *Gypsy Moth* y *Tiger Moth*. Un *Gypsy Moth* pilotado por Amy Johnson realizó el primer vuelo en solitario entre Inglaterra y Australia pilotado por una mujer. Miles de ellos entraron en servicio como aviones de entrenamiento básico a principios de la Segunda Guerra Mundial.

Con capacidad para dos personas y usualmente propulsado por un motor Cirrus de 60 C.V., el *Moth* alcanza una velocidad máxima de 134 km/h y tiene una autonomía de 240 km.

Ford 4-AT Trimotor

Aunque parecido en apariencia al trimotor Fokker F.VII, el monoplano Ford incorpora un fuselaje metálico corrugado exclusivo, recubierto con aluminio no corrosivo, que le proporciona una durabilidad excepcional. Esta innovación dio origen al sobrenombre del avión, el "ganso de hojalata". Otras innovaciones de diseño incluyen frenos en las ruedas y una rueda trasera en lugar de un patín. Aunque el compartimento de pasajeros es ruidoso como en la mayoría de los trimotores, este avión dispone de lo mejor en cuanto al transporte de pasajeros. Un trimotor Ford de envergadura modificada y tanques de combustible de gran tamaño, llamado "Floyd Bennett", llevará a Richard Byrd y a Bernt Balchin a sobrevolar el Polo Sur en noviembre de 1929.

Con una tripulación de dos personas y catorce pasajeros, el 4-AT dispone de motores Wright de una potencia de total de 900 C.V. El avión tiene una velocidad máxima de 208 km/h y una autonomía a velocidad de crucero de 1.800 km. Aunque su producción finaliza en 1932 cuando el diseño queda obsoleto al aparecer diseños bimotor más grandes, el "ganso de hojalata" es una vista familiar en los cielos en las décadas que siguen.

*Lockheed **Vega***

Este monoplano monomotor de ala alta fue diseñado específicamente para el mercado civil y apareció en 1927. Recomendado por pilotos tan famosos como Amelia Earhart y Wiley Post, un *Vega* es el primer avión que cruza con éxito el Ártico en dirección este volando desde Punta Barrow, Alaska, hasta Spitsbergen, al norte de Noruega. En 1933 Wiley Post utiliza un *Vega* para realizar un vuelo en solitario altamente publicitado alrededor del mundo.

El *Vega* dispone de espacio para un piloto y seis pasajeros y está propulsado por un motor Pratt & Whitney de 450 C.V. Su velocidad máxima es de 272 km/h y su autonomía de 880 km.

Accesorios de avión

Los pilotos en potencia querrán adquirir un casco acolchado de aviador (4,98 $), gafas (2,49 $) y posiblemente una chaqueta de cuero forrada (8,95 $), todo ello disponible a partir de sobrantes del ejército. El pañuelo de seda blanca para el cuello es opcional y cuesta entre 1,49 $ y 2,49 $.

Paracaídas

Los paracaídas se empiezan a usar de forma general en 1931, aunque los pilotos alemanes los utilizaban ya a finales de la Gran Guerra. El más popular, desarrollado por el ejército estadounidense en 1919, es el de asiento. Pesa unos 9 kg, se lleva debajo de las posaderas y sirve como cojín cuando se vuela. Hay también modelos de mochila y de vientre, preferidos por los tripulantes cuyo trabajo requiere moverse por dentro del avión. Los paracaídas están hechos casi por completo de seda, y su precio oscila entre los 35,95 $ y los 45,95 $. Consisten en un paracaídas principal de entre 6,6 y 8,4 m de diámetro y un pequeño paracaídas piloto de 1 m de diámetro que se abre primero y arrastra el paracaídas principal para desplegarlo. Los paracaídas están adecuadamente empaquetados cuando se compran, y si hay que empaquetarlos de nuevo se ha de hacer de la forma adecuada para que quepan en la funda y se abran correctamente en el siguiente uso.

Los excedentes militares también han puesto a disposición del público las bengalas paracaídas. Se trata de bengalas normales de combustión rápida que van enganchadas a pequeños paracaídas; pueden lanzarse desde un avión y utilizarse para iluminar grandes zonas, facilitando la búsqueda de sospechosos o la toma de fotografías. Las bengalas paracaídas cuestan 1,95 $ cada una.

Armamento

Los aeroplanos son fáciles de adaptar al combate. Muchos eran originalmente diseños militares y otros pueden equiparse como se desee. Las ametralladoras son las favoritas y entre ellas las Browning, Vickers y Lewis. Los cazas militares disponían de sincronizadores mecánicos que ajustaban la cadencia de fuego y la alteraban de forma que las balas pasaran con seguridad entre las palas de la hélice permitiendo a los pilotos de caza estar sentados directamente detrás de sus armas. Es poco probable que se pueda diseñar cualquier tipo de sincronizador para un avión civil, y en este caso las ametralladoras pueden montarse en el ala por encima de la cabina o, en los aviones de cabina abierta, sobre un afuste giratorio y ser disparadas hacia atrás por el pasajero del segundo asiento. Las ametralladoras ligeras Lewis se usaban a menudo de esta forma.

En la actualidad existen bombas aéreas de hasta 2.000 kg, pero es bastante difícil que una de estas últimas, que miden casi 5 m de alto, pueda caber o acarrearse en cualquier avión disponible para un investigador. Sin embargo, hay bombas más pequeñas, por ejemplo de entre 7 y 12 kg, que pueden lanzarse fácilmente a mano desde una cabina abierta o una ventanilla. Aunque no se encuentran por lo general en venta libre, podrían hallarse en el mercado negro.

PARACAÍDAS

CUALQUIERA puede aprender los fundamentos del uso del paracaídas en escasos minutos. Hay que asegurarse de que las cinchas están bien apretadas, especialmente entre las piernas, y también saber cuándo hay que tirar de la anilla. Con estas dos cosas, un novato sabe todo lo necesario para realizar un salto de emergencia en paracaídas. Los dos métodos prescritos para saltar con seguridad son el "arrastre" y la "caída libre". Ambos requieren que el paracaidista suba a una de las alas hasta estar seguro de que cuando salte no puede chocar con la sección de cola del avión. Con el primero de los métodos, el saltador se agarra al avión mientras tira de la hebilla, permitiendo que el tirón del paracaídas al abrirse le aparte del avión. Saltar en caída libre implica arrojarse del avión y caer una cierta distancia antes de tirar de la anilla y desplegar el paracaídas. Aunque existe preocupación acerca de los efectos de caídas libres prolongadas, se han realizado caídas libres de 1.200 m sin ningún efecto negativo aparente.

Los paracaídas requieren un mínimo de 45 m para desplegarse por completo y ser efectivos. La altura mínima de seguridad se considera 75 m. Se han realizado saltos de hasta 7.500 m de altitud. Tirarse en paracaídas de forma normal y segura no requiere habilidad específica alguna. Cualquiera puede aprender lo básico en unos minutos.

Un paracaídas en bajada a veces puede empezar a oscilar. Si no se remedia el balanceo, el paracaídas puede oscilar demasiado y colapsarse. La oscilación se puede controlar tirando de las cuerdas de manera que se amortigüe la inercia.

Los paracaídas pueden dirigirse hasta cierto punto; tirando de las cuerdas de un lado en particular, tiende a deslizarse en esa dirección. Nótese que este método aumenta la velocidad de descenso y debería evitarse si se está cerca del suelo, si bien en un apuro puede permitir al paracaidista evitar árboles, edificios altos o líneas de alta tensión.

Un aterrizaje suave garantiza que el paracaidista no resulta herido. Se baja a una velocidad de entre 4,8 y 7,2 m/seg, dependiendo del peso, y por lo tanto el impacto equivale a un salto de una altura de entre 1,2 y 2,7 m. La tendencia natural es a subestimar la distancia al suelo, resultando en que el saltador encoge las rodillas demasiado pronto y cae en mala postura. Si a nivel del suelo hay viento cruzado, el usuario puede tirar hacia un lado del paracaídas y ocasionarse una torcedura de tobillo si la caída es dura. Lanzarse en paracaídas sobre el agua es más seguro si uno se desata las cinchas cuando está cerca del agua y suelta las cuerdas a una altura de entre 1,8 y 3 m por encima de la superficie del agua. Por último, ya en el suelo, si el viento es fuerte puede arrastrar al paracaídas y al paracaidista por el suelo. En una de estas situaciones el guardián puede requerir tiradas de DES x 3.

Rápidos como un halcón

POR MAR Y AIRE
LLEGAMOS ADONDE SEA

NUEVA YORK LONDRES EL CAIRO NAIROBI SHANGHÁI SÍDNEY

TRANSPORTE AÉREO Y POSTAL

Falcon Co., Lake Shore Drive, Chicago

¡El REGALO perfecto para estas Navidades!

ENCONTRAR una Colt o una Smith & Wesson bajo el árbol de Navidad significa una vida de seguridad y tranquilidad para usted y su familia. Si quiere hacerse este regalo, o si quiere lo mejor para ese alguien especial, puede estar seguro de que es lo mejor que el dinero puede comprar.

Tenemos ofertas para: Cazadores, Policías y Detectives

McPLUNEGAR QUINN & SONS

646 Oeste, calle 47, Nueva York

Equipo y armas

Objetos de diario, equipo detectivesco, equipo de acampada, observación, comunicaciones, armas de combate cuerpo a cuerpo, armas cortas, fusiles, escopetas, subfusiles, ametralladoras, munición y accesorios.

Existe un cierto número de objetos de la vida diaria que la mayoría de investigadores querrá o debería llevar encima. Aparte de las funciones propias, muchos pueden servir para otros menesteres.

Aunque los relojes de pulsera son cada día más populares, un reloj de bolsillo grande puede utilizarse también como reloj de sol, permitiendo que un investigador perdido se oriente. Los relojes, como todo objeto de joyería personal, pueden usarse como soborno en caso de apuro. Para los demás objetos de valor, invertir en un cinturón con un compartimento para el dinero no es una mala idea. Los espejitos de bolsillo, como los que llevan las señoras en el bolso, son útiles para comprobar si alguien sigue respirando, hacer señales de emergencia o espiar por una esquina.

Hay que tener siempre a mano un lápiz y un pequeño cuaderno de notas. También se recomienda llevar una navaja multiuso; existen modelos con docenas de hojas y herramientas diferentes. Una cinta métrica corta suele ir muy bien, junto con un trozo de tiza para marcar. Una lupa es siempre útil y un pequeño telescopio plegable que quepa en un bolsillo viene la mar de bien en exteriores. Una caja de cerillas estanca es un valor seguro.

Equipo pesado

La mayoría de los investigadores tiene una lista estándar de equipo pesado guardado en el maletero del coche, listo para casos de emergencia. Lo más normal son picos y palas, cizallas, palanquetas, caja de herramientas con tenazas y sierra, botiquín y cuerda. También se recomienda tener guías de viaje, mapas y quizá una guía de campo local. Un par de bengalas de combustión lenta pueden ser útiles en caso de emergencia.

Equipo detectivesco

Nunca se sabe cuándo pueden ser útiles unas esposas y también un juego de ganzúas. El precio de estas últimas va de 15 $ para un juego de herramientas de aprendiz a 45 $ para un juego de herramientas de precisión en un estuche de cuero. Los equipos de aficionado para obtener huellas digitales, con pinceles, dos tipos diferentes de polvo y un librito de instrucciones cuestan 5 $.

Equipo de acampada

Espoleado por el incremento de los vehículos privados, el camping es en la actualidad una alternativa popular para las vacaciones. Hay una amplia selección de equipo fácilmente obtenible.

Las tiendas de lona van de 5,95 $ a casi 50 $ y pueden medir desde 2,10 x 2,10 m hasta 4,80 x 7,20 m. Un modelo que se vende por 14,95 $ puede ajustarse a un lado de un automóvil estacionado. Las estufas de campo a gas cuestan entre 4 $ y 10 $. Los utensilios de cocina de aluminio para cuatro personas, menos de 5 $. Los termos para mantener las bebidas frías o calientes cuestan 1,09 $. Los sacos de dormir aún no son populares, pero hay una amplia variedad de catres plegables por entre 5 $ y 10 $, con colchones que cuestan entre 4 $ y 8 $ más. Las hamacas cuestan menos de 3 $, y las sillas plegables y los taburetes de lona y madera, menos de 1 $. Una simple colchoneta impermeable con una manta de campaña cuesta entre 4 $ y 10 $. Se puede conseguir una bañera plegable por 7,98 $. Los cuchillos de monte cuestan entre 1,79 $ y 2,48 $. Una brújula cuesta de 55 ¢ a 2,45 $ para el modelo de lujo. Un podómetro, para calcular la distancia caminada, cuesta 1,98 $.

Iluminación artificial

Tanto al acampar como si se explora una caverna, la luz artificial es esencial. Hay una gran variedad de tipos disponibles.

- ***Lámparas de carburo***: son del tipo utilizado por los mineros y otros profesionales. Existe una gran variedad de estilos que incluyen faroles, faroles de lente abombada, linternas y luces montadas sobre cascos. Generan una luz blanca y brillante quemando gas acetileno producido mediante cartuchos químicos. Las lámparas de carburo son las más brillantes de todas, tienen una autonomía de entre 2 y 4 horas con un cartucho pequeño, mucho más con un cartucho grande que se lleva colgado del cinturón. Si caen al suelo suelen apagarse, pero se encienden de nuevo con rapidez incluso aunque se hayan mojado. Existe algún peligro a causa de la llama. Precio: una pequeña linterna reflectora cuesta 89 ¢ y el modelo más caro con autoencendido 1,55 $. Un farol grande que lance un rayo hasta 24 m cuesta 2,59 $. El modelo Hunter's de larga distancia, con cierre y cartucho colgado del cinturón, cuesta 5,95 $. Las latas de carburo de 1 kg cuestan 27 ¢, y las de 5 kg valen 1,25 $.

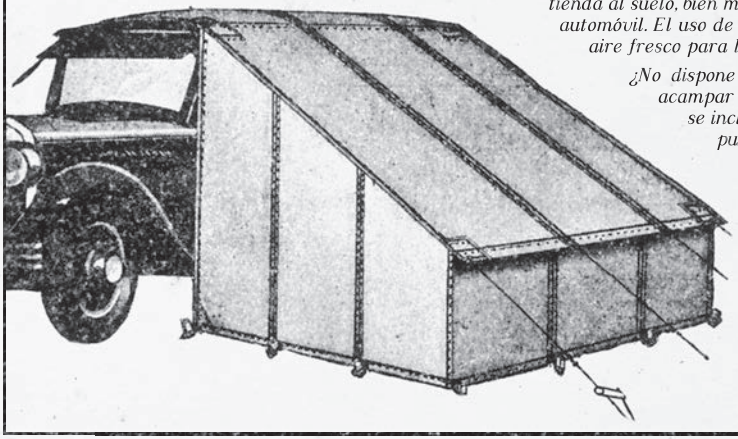
$7'95

McFarland, Co.

Espaciosas tiendas para hacer turismo.

La perfecta combinación entre el automóvil y la tienda para dormir con fines turísticos. Cuando se combina con el coche, la solapa delantera puede apoyarse sobre el techo del mismo y afianzarse rápidamente la tienda al suelo, bien mediante estacas o bien a las ruedas del otro lado del automóvil. El uso de postes hace de la entrada una saludable fuente de aire fresco para los niños.

¿No dispone de automóvil? ¿O tal vez el lugar donde quiere acampar es inaccesible para el mismo? No se preocupe, ya que se incluyen diferentes tipos de cuerdas para que la tienda pueda levantarse sin usar el coche. Indicadas para postes de 7', plegadas en un paquete de 10" x 24".



HECHA DE LA MEJOR CALIDAD

Tienda $7.95

Cuatro postes para el techo de la tienda $1.00

- ***Linternas eléctricas***: estas linternas funcionan a pilas y hay una amplia variedad de estilos. La luz es más débil que la de una linterna de combustible, y usualmente sale en forma de rayo. Unas pilas nuevas mantienen la linterna en funcionamiento entre 2 y 4 horas, aunque la luz tiende a disminuir de intensidad conforme se van gastando las pilas. Si cae al suelo existe una probabilidad de un 75% de que el filamento de la bombilla se rompa. Si hay un recambio a mano, se cambia en un par de minutos. Si cae al agua, la linterna tiene que desmontarse, limpiarse, secarse y luego volverse a montar, lo que conlleva entre 5 y 10 minutos. Una linterna de una sola pila cuesta 1,35 $; un modelo de dos 2,25 $; pesan 2,5 y 4 kg respectivamente. Las pilas de recambio cuestan 30 ¢ cada una, y las bombillas 21 ¢.
- ***Bengalas***: contenidas en tubos de cartón de un solo uso que se encienden retorciendo la parte superior. Si se sostienen en la mano emiten una luz razonablemente brillante y son particularmente útiles para iluminar grandes cámaras. Algunas vienen provistas de varillas para clavarlas al suelo. A menudo se utilizan en casos de emergencia y están disponibles en diversos colores. El precio es de 27 ¢ la unidad.
- ***Linternas de gas***: fabricadas por compañías como Coleman Inc., estas linternas queman gasolina blanca y funcionan a presión mediante una bomba de mano. Emiten una luz blanca y brillante y las más grandes contienen hasta 1 litro de gasolina, con una autonomía de entre 8 y 12 horas, aunque de vez en cuando hay que bombear para mantener la presión. Son más seguras que las lámparas de queroseno, pero siguen siendo frágiles. Si se caen al suelo se rompen o bien la mecha o bien el globo que la rodea (o ambas cosas). Si caen al agua quedan inutilizadas hasta que se desmonten, se sequen y se limpien, un proceso que acarrea varias horas. Cuestan 5,48 $ con la bomba aparte, 6,59 $ con la bomba incluida. Las mechas cuestan 35 ¢ la media docena y los globos de mica de recambio 63 ¢ cada uno.
- ***Linternas de queroseno***: estas lámparas llevan años en funcionamiento. Emiten una suave luz amarilla en todas direcciones y tienen una autonomía de entre 4 y 8 horas. No son demasiado seguras y pueden explotar si caen al suelo o se ponen boca abajo. Si caen al agua hay que desmontarlas, limpiarlas y secarlas, además de cambiar mecha y combustible. El precio es de tan solo 1,39 $.

EQUIPO DE ESCALADA

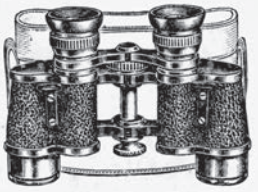
La cuerda está disponible en dos variedades: cáñamo y algodón. El cáñamo es más resistente y casi impermeable, pero excesivamente pesado y molesto de acarrear. Un rollo de 30 m es casi todo lo que una persona puede llevar cómodamente. El algodón es mucho más ligero y flexible, pero más propenso al fallo y al posible desastre.

El alpinismo ha sido popular desde mediados del siglo anterior, pero el equipo disponible se limita a crampones (clavos que se fijan a las botas), pitones (clavos para el hielo), piolets (hachas para el hielo) y garfios. Aún no se han inventado las botas de escalada y la mayoría de los alpinistas se las hacen ellos mismos clavando clavos a través de las suelas de recias botas de cuero.

Precios: correas de escalada, 1,59 $; crampones (para fijar a los zapatos), 1,98 $.

EQUIPO DE INVIERNO

Las raquetas para la nieve cuestan 5,98 $ el par; los esquís entre 2,39 $ y 5,48 $, y las fijaciones 1,98 $ el par; los palos cuestan 79 ¢ cada uno. Los patines de hielo cuestan entre 3,89 y 8,95 $ el par.



Binoculares de campo ×8

Observación

En el campo suelen ser útiles las lentes de larga distancia. Los pequeños telescopios plegables van bien, pero los prismáticos, con su campo visual más amplio, son superiores.

Un telescopio acromático de 10 aumentos y campo visual de 30 m (a 1 km de distancia) cuesta 3,45 $. Uno de 20 aumentos y 22 m de campo visual, 5,95 $. Uno y otro caben perfectamente en un bolsillo, puesto que cerrados miden 13 y 20 cm respectivamente.

Los anteojos para la ópera de 2 aumentos o menos cuestan entre 3 $ y 4 $. Los prismáticos de campaña de entre 3 y 6 aumentos, con campos visuales de entre 40 y 75 m metros (a 100 m de distancia), cuestan típicamente entre 6 $ y 13 $. Unos prismáticos de importación de alta calidad pueden proporcionar hasta 8 aumentos y un campo visual superior a 115 m (a 1 km de distancia) por un precio de 28,50 $.

Fotografía

Existen cámaras fotográficas baratas para instantáneas de una gran cantidad de fabricantes, pero este campo está dominado por la empresa Eastman Kodak. Las cámaras Brownie de Kodak están disponibles en cuatro modelos que van desde 2,29 $ a 4,49 $, pudiendo sacar fotos de tamaños que van desde 5,7 x 8,3 cm hasta 7,3 x 12,4 cm. Las cámaras de mejor calidad, provistas de fuelle plegable, existen en tres series diferentes que van desde 4,25 $ para un modelo que cabe en el bolsillo del chaleco hasta 28 $ para lo más alto de la gama.

Toda la película para instantáneas es en blanco y negro. Aún no se dispone de bombillas de flash, por lo que para hacer fotos en interiores se requiere un alumbrado especial o pólvora de flash, además de tiradas de Fotografía. También hay disponibles medidores de luz, trípodes, lentes y diversos filtros. Los estuches de símil cuero cuestan entre 1,80 $ y 2,25 $. La película cuesta entre 21 ¢ y 50 ¢ por carrete, la mayoría de seis exposiciones. El revelado cuesta 9 ¢ por foto y las copias 5 ¢ por foto. Los investigadores que quieran revelarse ellos mismos las fotos encontrarán una amplia gama de equipo disponible.

Película

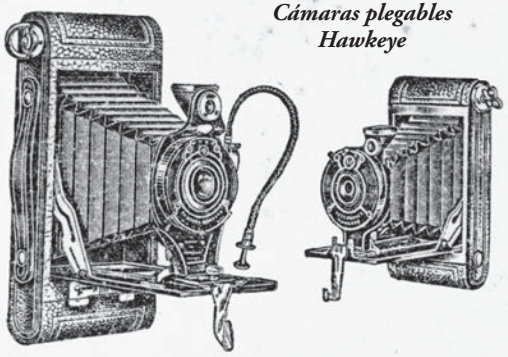
El equipo cinematográfico para aficionados lleva algún tiempo en circulación, pero solo en tamaño estándar de 35 mm; es engorroso y muy caro. Kodak acaba de introducir un nuevo tamaño de 16 mm. Una cámara lo suficientemente ligera como para llevarla en la mano cuesta 90 $. El proyector cuesta 70 $. La película cuesta 5,40 $ por rollo de 30 m incluyendo el revelado, que debe ser realizado por Kodak, a quien se le puede enviar por correo. La empresa Pathé, de Francia, acaba de presentar un nuevo formato de película doméstica de 9,5 mm.

Grabaciones de audio

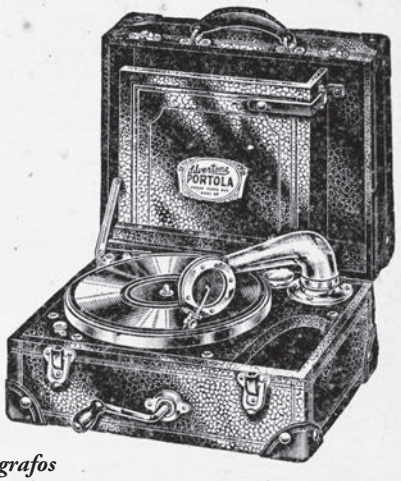
Aún no se ha inventado la cinta magnética, por lo que las grabaciones se realizan directamente sobre un disco maestro que se reproduce después en un fonógrafo. Los fonógrafos portátiles cuestan unos 14,95 $.

Las únicas grabadoras portátiles son las máquinas de dictado como las que fabrica Dictaphone Inc. El medio de grabación es un cilindro de cera que gira mediante un mecanismo de muelle accionado por manivela, similar al de un fonógrafo. El operador habla a una trompetilla y la señal queda grabada el cilindro. La reproducción se hace de forma similar. Los cilindros pueden ser utilizados de nuevo, puesto que un ingenio especial borra grabaciones pasadas rascando la superficie y dejándola lisa para la siguiente grabación. Un dictáfono típico cuesta 39,95 $.

La grabación magnética está en su infancia, y dado que se graba directamente a un cable enrollado, el sistema es caro. Un modelo interesante, el Telegraphone (inventado en 1910) se conecta a un teléfono y graba automáticamente las conversaciones. Las grabadoras de cable se alimentan de grandes baterías que se recargan con la corriente doméstica. Una grabadora de cable cuesta 129,95 $ y el Telegraphone 149,95 $.



Cámaras plegables Hawkeye



Fonógrafos portátiles

Comunicaciones

Los emisores-receptores de radio son demasiado delicados y pesados para la mayoría de trabajos de campo, incluso si se pudiera solucionar el problema del suministro de energía. Los teléfonos de campaña, conectados por cable y alimentados por baterías o por un generador de manivela, son el mejor sistema disponible. El cable se almacena en un carrete, listo para desplegarse rápidamente cuando se necesite.

Los receptores de radio pueden llevarse al campo. La mayoría se alimenta de baterías recargables de gran tamaño que duran hasta 6 horas.

Varios

Trampa para osos, 11,43 $; casco de fútbol americano acolchado en cuero, 3,65 $; zapatillas de atletismo de lona con suela de crepé, 1,98 $; silla de ruedas, de 27,30 $ a 33,30 $; caja fuerte de 1 m de altura (400 kg), 62,50 $; calentador eléctrico, de 1,98 $ a 2,98 $; teléfono de sobremesa, 14,95 $; llave telegráfica, entre 2,48 $ y 4,85 $; receptor de radio, de 54,95 $ a 115 $; eliminador de batería para radio, 56,95 $; microscopio de bolsillo, 1,98 $; microscopio de sobremesa de 250 aumentos, 11,98 $; respirador de esponja húmeda, 1,95 $; blocs de notas, 45 ¢ la docena; fumigador de mochila, 4,85 $.

Armas de combate cuerpo a cuerpo

Apesar de todas las precauciones, tarde o temprano se precisa de la autodefensa. A continuación daremos un breve repaso a las armas de combate cuerpo a cuerpo para seguir con un extenso artículo sobre las armas de fuego.

Arcos

De diseño alto y con una sola curva, los arcos modernos han cambiado bien poco desde el ancestral arco largo británico (los arcos compuestos y los de curvas múltiples no aparecen hasta mediados o finales de los años 30). Aunque de forma extraña e imposibles de ocultar, tienen la ventaja del silencio. El daño que se indica supone que se utilizan flechas de caza de punta ancha; las flechas romas para tiro al blanco solo infligen 1D3 puntos de daño. Unas y otras pueden empalar.

El alcance básico que se muestra aquí es para un arco de una potencia de 25 kg, típica para los arcos de caza y los que un investigador puede descubrir en una cabaña abandonada. Nótese que la potencia del arco afecta tanto al alcance básico como al daño. El alcance básico se calcula en 1 m por cada kilo de potencia, y como en las armas de fuego, también se aplica la regla de disparos a quemarropa.

Para tirar con arco hace falta fuerza. Se multiplica la FUE × 5 para determinar la potencia máxima y adecuada que un personaje puede ejercer. El peso del arco también puede afectar al daño, suponiendo que el personaje sea lo suficientemente fuerte como para tensarlo hasta su límite. Arcos de 37 kg o más hacen 1D8 + 1D4 puntos de daño; por encima de 42 kg, 1D8 + 1D6. Los arcos juveniles de menos de 17 kg hacen la mitad del daño obtenido en la tirada. Cabe destacar que no importa lo fuerte que sea un personaje, no puede hacer más daño del que la potencia del arco en particular le permita.

La habilidad Tiro con arco puede utilizarse para cualquier tipo de arco (excepto ballestas).

- **Arco largo de 30 Kg.**: 10%, daño 1D8 + 1 y puede empalar; alcance básico 70 m. Un arquero equipado con un carcaj puede disparar una vez cada asalto. El alcance máximo efectivo es la potencia del arco multiplicada por 4, en metros; el daño causado a distancias superiores a esta se reduce a la mitad.

Ballestas

Poco comunes en los Años 20, unas pocas ballestas son construidas por artesanos en los Estados Unidos y Europa, estrictamente bajo demanda. Otras son reliquias y antigüedades extraídas de su lugar habitual de reposo sobre la chimenea. Son casi silenciosas y de disparo lento. Para recargar una ballesta ligera hay que sujetarla contra el suelo colocando el pie en un estribo y montar el arma tirando de la cuerda con las dos manos; la cadencia de fuego normal es de un disparo cada dos asaltos. La ballesta pesada se monta accionando una manivela; la cadencia de fuego es de un disparo cada cuatro asaltos.

- **Ballesta ligera**: habilidad Fusil, daño 1D6 + 2; alcance básico 60 m.
- **Ballesta pesada**: habilidad Fusil, daño 1D8 + 2; alcance básico 90m.

McPlunegar Quinn & Sons

CATÁLOGO Y GUÍA DE PRECIOS PARA INVESTIGADORES DE LOS AÑOS 20

646 Oeste, calle 47, Nueva York

DESCUENTOS PARA AGENCIAS ASOCIADAS

Ropa

Ropa de caballero

Abrigo Chesterfield	19,95 $
Abrigo de piel de perro	37,50 $
Calzones	4,95 $
Camisa de vestir (de popelín)	1,95 $
Corbata de seda	3,69 $
Gorra de golf de lana	1,95 $
Gorra de piel de foca	16,95 $
Jersey Shaker	7,69 $
Pajarita	55 ¢
Sombrero de copa de fieltro	8,95 $
Ropa interior de algodón de cuerpo entero	1,50 $
Traje de cachemir	18,50 $
Traje de estambre	29,50 $
Traje de pana Norfolk	9,95 $
Traje de seda a medida	75 $ o más
Zapatos de cuero para el trabajo	4,95 $
Zapatos de vestir Oxford	6,95 $

Ropa de señora

Abrigo de piel de zorro rojo	198 $
Bata de crespón de seda	16,50 $
Bata de raso	10,95 $
Bolso de mano de seda	4,98 $
Cepillo para el pelo	77 ¢
Chaqueta de terciopelo con guarnición de piel	39,75 $
Combinación con bordados	1,98 $
Corsé elástico de rayón	4,95 $
Guantes de piel (el par)	2,75 $
Jersey de lana	9,48 $
Medias de seda (3 pares)	2,25 $
Salto de cama de crespón de algodón	6,98 $
Sombrero ajustado de terciopelo	4,44 $
Sombrero de seda estilo turbante	3,69 $
Vestido elegante de diseño	90 $ o más
Vestido de reps francés	10,95 $
Zapatillas de cuero con correa	3,69 $
Zapatos parisinos de tacón de aguja	4,45 $

Comunicaciones

Telegramas

Las primeras 12 palabras	25 ¢
Cada palabra adicional	2 ¢
Cada palabra (internacional)	1,25 $

Franqueo

Para 33 g	3 ¢
Para 66 g	5 ¢
Cada 66 g adicionales	2 ¢
Equipo telegráfico	4,25 $
Periódico (diario)	5 ¢
Receptor de radio de consola	49,95 $
Teléfono de sobremesa	15,75 $

Ocio

Entradas de ballet o sala de fiestas

Butaca	4 $
Palco	10 $

Entradas de cine

Butaca	15 ¢
Entrada a un partido de béisbol profesional	1 $
Pase económico	5 ¢

Precios en un bar clandestino

Cerveza (caña)	20 ¢
Cóctel	25 ¢
Ginebra "matarratas" (chupito)	10 ¢
Vino (vaso)	75 ¢
Whisky (vaso)	25 ¢

Instrumentos musicales

Armónica trémolo	2,19 $
Banjo de 5 cuerdas	9,95 $
Clarinete de granadilla	16,45 $
Guitarra de abedul	4,95 $
Saxo de latón	63,45 $
Tambor	23,45 $
Violín tipo Stradivarius	24,95 $

Varios

Cámara de cajón	2,29 $
Película (24 exposiciones)	38 ¢
Cámara de cine	89 $
Cámara plegable de bolsillo	16,15 $
Película (6 exposiciones)	50 ¢
Discos para fonógrafo	39 ¢
Equipo de revelado	4,95 $
Fonógrafo	45 $
Proyector de cine	54 $

Alojamiento y manutención

Hoteles (por noche)

Buen hotel	9 $
Hotel corriente	4,50 $
por semana (con servicio de habitaciones)	24 $
Tugurio	75 ¢
Apartamento (alquiler semanal)	10 $
Casa (alquiler anual)	1.000 $
Piso (alquiler semanal)	12,50 $

Comidas

Desayuno	45 ¢
Comida	65 ¢
Cena	1 $

Equipo médico

Alcohol (2 litros)	20 ¢
Fórceps	3,59 $
Jeringuilla de goma dura	29 ¢
Jeringuilla hipodérmica	12,50 $
Juego de escalpelos	1,39 $
Maletín médico	10,45 $
Muleta de metal	1,69 $
Orinal de cuña	2,48 $
Pulverizador	1,39 $
Silla de ruedas	33,30 $
Termómetro clínico	1,39 $
Venda de gasa (10 m)	39 ¢

Equipo de viaje y de aire libre

Equipo de acampada

Bañera plegable	6,45 $
Brújula de latón	92 ¢
Brújula enjoyada	2,45 $
Catre plegable	5,95 $
Cocina de campaña	5,85 $
Cordel de cáñamo (2 rollos)	27 ¢
Destral	1,59 $
Lámpara de carburo	2,59 $
Lámpara de gasolina	6,59 $
Manta impermeable	1,79 $
Navaja	1,98 $
Prismáticos	28 $
Quitaolor de mofeta	49 ¢
Reflector	5,95 $
Utensilios de cocina	8,48 $

Equipo de pesca

Anzuelos surtidos (100)	21 ¢
Aparejos	16 $
Caña de pescar	8,98 $

Equipaje

Armario ropero (47 kg)	41,95 $
Baúl (27,5 kg)	13,95 $
Bolsa de mano (4 kg)	7,45 $
Maleta (7,5 kg)	9,95 $

Tiendas de campaña

2,10 × 2,10 m	11,25 $
3,60 × 3,70 m	24,85 $
4,80 × 7,20 m	55,45 $
7,20 × 9 m (impermeable)	39,35 $

Equipo de caza

Cepo lobero	48 ¢
Cuchillo de caza	2,65 $
Trampa de resorte para animales pequeños	5,98 $
Trampa para animales pequeños	2,48 $

Contenedores de agua

Bidón aislado térmicamente (20 litros)	3,98 $
Bolsa de agua (4 litros)	89 ¢
Cantimplora (1 litro)	1,69 $
Termo (1 litro)	2,48 $

Herramientas

Barrena de mano (con brocas)	5,98 $
Cadena fina (cada 30 cm)	65 ¢
Candado	95 ¢
Carretilla	4,15 $
Cinta métrica (3 m)	90 ¢
Cuerda (15 m)	8,60 $
Escalera (8 m)	3,25 $
Herramientas de relojero	14,38 $
Hoz	95 ¢
Juego de herramientas (20 piezas)	12,90 $
Pala	79 ¢
Palanqueta	2,25 $
Polea grande de acero	1,75 $
Sierra de cinta	18,75 $
Sierra de mano	2,80 $
Soplete de gasolina	4,45 $

Transporte*

Vehículos a motor

Baca	1,25 $
Batería	8,35 $
Faro de repuesto	3,95 $
Juego de llaves fijas	6,95 $
Neumático (con llanta)	10,95 $
Radiador	8,69 $

Transporte aéreo

Billete internacional (por 100 km)	11,25 $
Billete nacional (por 10 km)	1,25 $
Biplano de entrenamiento (2ª mano)	300 $
Biplano Travelair 2000	3.000 $

Billetes de tren

80 km	2 $
160 km	3 $
800 km	6 $

Pasajes de barco (EE. UU./Inglaterra)

Primera clase (ida)	120 $
Primera clase (ida y vuelta)	200 $
Tercera clase	35 $
Billete de autobús	5 ¢
Billete de tranvía	10 ¢
Globo de aire caliente (4 personas)	1.800 $ o más

Varios

Bloc de notas	20 ¢
Cigarrillos (paquete)	10 ¢
Enciclopedia en 10 volúmenes	49 $
Esposas	2 $
Lupa	1,80 $
Máquina de escribir Remington	40 $
Microscopio x250	11,98 $
Reloj de pulsera	5,95 $
Traje de buzo completo	1.200 $

Armas y municiones**

Munición de armas de fuego

.22 largo para fusil (caja de 100)	48 ¢
.22 punta hueca (caja de 100)	53 ¢
.25 fuego anular (caja de 100)	1,08 $
.30-06 del Gobierno (caja de 100)	7,63 $
.32 especial (caja de 100)	5,2 $
.32-20 de repetición (caja de 100)	2,56 $
.38 corto (caja de 100)	2,07 $
.38-55 de repetición (caja de 100)	5,58 $
.44 Parabellum (caja de 100)	4,49 $
.45 automática (caja de 100)	8,60 $
Bayoneta	3,75 $
Cuchilla de afeitar	35 ¢
Daga	2,50 $
Espada ropera	12,50 $
Hacha	1,75 $
Nudillos americanos	1,00 $
Porra	85 ¢

IVER JOHNSON
SEGURIDAD AUTOMÁTICA

¿Podría usted responder a una llamada de auxilio al encontrarse con un criminal y manejar la situación sin sufrir peligro alguno?

Desarmado, se vería obligado a pedir ayuda. Armado, podría mantener la ley y el orden por sí mismo. No tema por accidentes innecesarios: golpes y sacudidas no podrán disparar su arma. Incluso puede amartillar el percutor. Cuando se le necesita, el revólver *Iver Johnson* responde con la rapidez del rayo, accionado sin posibilidad de fallo por un preciso gatillo.

**Ver página 133 para automóviles norteamericanos y página 134 para automóviles de importación.*

***Para encontrar los precios de las armas de fuego, consultar tablas de armas en Ias páginas 164, 168 y 170.*

Palos

Los palos se suelen dividir en dos categorías, dependiendo de si se utilizan a una mano o a dos. Un palo puede ser cualquier cosa, desde la defensa de un policía específicamente diseñada a una estaca, un trozo de tubería, un bate de béisbol, una escopeta o un fusil. Los palos se benefician de las bonificaciones al daño de los personajes, y si se empuñan con ambas manos pueden utilizarse para efectuar paradas.

Los palos son particularmente efectivos para dejar inconsciente a una víctima. Si el atacante la coge por sorpresa y de espaldas, la víctima queda aturdida durante 1D6 asaltos si recibe el golpe en la parte posterior de la cabeza. Una pifia podría causarle una herida grave accidental o incluso la muerte.

Hay habilidades diferentes para los palos grandes y los pequeños, así como para otras armas extrañas particulares como las cachiporras.

- **Cachiporra**: 40%, daño 1D4 + bd.
- **Palo grande**: a dos manos, 25%, daño 1D8 + bd.
- **Palo pequeño**: a una mano, 25%, daño 1D6 + bd.

La porra M-12

Esta arma tiene una doble función. Aparte de poderse utilizar como porra, la M-12 puede ir cargada con una bengala (habilidad Arma corta, 1D10 + 3 puntos de daño por quemadura, alcance básico 10 m), un cartucho de escopeta de galga 10 (ver armas de fuego) o el cartucho M-12 de gas lacrimógeno.

- **Porra M-12**: habilidad Palo pequeño, daño 1D6 + bd.

Cuchillos

La lucha a cuchillo es una sola habilidad a aplicada a una amplia variedad de armas. Existen cuchillos de muchos tipos, algunos diseñados específicamente para el combate; los tipos más comunes se relacionan más adelante. Todos pueden empalar dada la naturaleza de los métodos de lucha, y también se aplica la bonificación al daño del usuario. Los cuchillos son demasiado pequeños como para poderse utilizar de forma efectiva para realizar paradas.

Solo un cuchillo específicamente diseñado se puede lanzar con efectividad, y para hacerlo se requiere una puntuación mínima en Lanzar del 10%.

- **Cuchillo arrojadizo**: 25%, daño 1D4 + 1 + bd más empalamiento; alcance básico FUE × 1 en metros, alcance máximo FUE × 3 en metros. Un cuchillo arrojadizo también puede utilizarse como cuchillo normal.
- **Cuchillo de caza**: 25%, daño 1D6 + bd más empalamiento.
- **Cuchillo de comando**: 25%, daño 1D4 + 2 + bd más empalamiento.
- **Cuchillo de monte**: 25%, daño 1D6 + 2 + bd más empalamiento.
- **Cuchillo de trinchera**: 25%, daño 1D6 + 1 + bd más empalamiento. Este formidable cuchillo de combate de la Gran Guerra tiene una nudillera por empuñadura que proporciona 2 puntos de daño adicionales a todo ataque de Puñetazo con éxito.
- **Navaja**: 25%, daño 1D3 + bd más empalamiento.
- **Navaja automática**: 25%, daño 1D4 + bd más empalamiento.

Armas marítimas

Las herramientas y el equipo naval a menudo pueden servir como armas en caso de apuro. Se relacionan a continuación algunos objetos comunes en una embarcación.

- **Bichero**: habilidad Palo o Lanza, daño 1D8 + bd. Una pértiga de 1,80 a 3,60 m, con una punta afilada y un gancho en un extremo.
- **Cangrejo**: 25% (habilidad Gancho), 1D4 más empalamiento. Un gancho corto de hierro con un mango de madera.
- **Listón**: habilidad Palo pequeño, daño 1D6 + bd. Una pieza corta y doblada de madera, que se usa para asegurar cabos y escotillas.
- **Pasador**: habilidad Cuchillo, daño 1D3 + bd más empalamiento. Una púa corta de hierro, con mango, utilizada para cortar cabos.
- **Remo/canalete**: habilidad Palo pequeño, daño 1D6 + bd.

Armas de fuego navales

- **Cañón lanzaarpones Sven Foyn**: 20% (habilidad Artillería ligera), daño 3D8 más empalamiento; alcance básico 40 m, el doble si no lleva cabo. Un arma pesada, montada en cubierta, que se utiliza en la industria ballenera. Una carga de pólvora de 220 granos dispara un arpón que pesa más de

50 kg, y que arrastra una gruesa cuerda. Además del daño causado por el arpón, una carga explosiva detona 3 segundos después del impacto, causando 3D10 puntos de daño, a lo que siguen 4 púas metálicas abisagradas de 30 cm de largo que se enderezan para causar otros 4D6 puntos de daño.

- **Cañón Lyle**: 20% (habilidad Artillería ligera), alcance básico 100 m, el doble si no lleva cabo.
- **Pistola de señales**: habilidad Arma corta, daño 1D10 + 2 y puede incendiar los materiales combustibles; alcance básico 10 m. Arma de un solo tiro; el modelo más común es el Remington 1915. Además de la bengala normal (pifia con 96-00), también puede cargarse con un cartucho de escopeta de galga 10 (ver más adelante los cartuchos de escopeta).
- **Pistola lanzacabos**: habilidad Fusil, daño 1D8 más empalamiento; alcance básico 30 m, el doble si no lleva cabo.

Lanzas y venablos

Los venablos (o jabalinas, o lanzas cortas) son por general armas más ligeras cuyo propósito es lanzarse o utilizarse en combate cuerpo a cuerpo. Las lanzas, más pesadas, se usan desde un caballo. Aunque las lanzas son un arma formidable a pie, por lo general son demasiado pesadas como para ser lanzadas. Cualquier venablo puede utilizarse con la habilidad Lanza. Lanzas y venablos pueden empalar. En combate cuerpo a cuerpo se puede aplicar la bonificación al daño por Fuerza y también se pueden realizar paradas con ellos (un habilidad distinta con una puntuación básica de 15%).

El daño que se muestra es para un arma de tipo medio, y podría aumentar hasta 1D10 + 1 para un ashanti africano de punta ancha o reducirse a 1D4 para un palo afilado y endurecido al fuego. Las bonificaciones al daño solo se aplican si el venablo es usado en combate cuerpo a cuerpo y cuando se arroja. Nótese que cuando se usa desde un caballo o plantada firmemente en el suelo contra un oponente a la carga, una lanza o un venablo causan 1D6 puntos de daño adicionales (aunque no se aplica la bonificación al daño). Utilizar con éxito una lanza a caballo puede requerir una tirada adicional de Equitación.

- **Azagaya**: habilidad Lanzar, daño 2D8 + 1; alcance básico según la descripción de la habilidad Lanzar. Algunos pueblos primitivos arrojan sus azagayas empleando dispositivos hechos de madera, hueso o asta; estos artilugios duplican el alcance del arma, pero utilizarlos requiere una habilidad diferente a Lanzar; la puntuación básica con un lanzador de azagayas es de 10%.
- **Lanza o venablo**: 15%, daño 1D8 + 1 + bd.

Espadas

Aunque las armas modernas han convertido la esgrima en algo obsoleto, muchos investigadores pueden haberse entrenado con espadas ya sea por deporte o en el ejército. La esgrima requiere dos habilidades separadas, una para atacar y otra para parar, que se inician a idéntica puntuación pero se incrementan de forma independiente.

Las espadas se pueden dividir en dos grandes categorías: armas ligeras con punta como floretes y roperas; y armas pesadas de tajo como sables, machetes, espadas anchas y cimitarras. Las armas de punta pueden empalar, pero no se benefician de la bonificación al daño. Son difíciles de utilizar de forma efectiva, por lo que la puntuación básica para acertar o parar es del 10%. La habilidad Espada de punta puede utilizarse para cualquier arma de este estilo. Por el contrario, las espadas de tajo no empalan, pero se benefician de la bonificación al daño. De concepto más sencillo, tienen una puntuación básica del 25% tanto para atacar como para parar. La habilidad en cada una de ellas debe aprenderse por separado.

Espadas de punta

- **Bastón estoque**: 10%, daño 1D6 más empalamiento. Una espada de punta diseñada para caber dentro de un bastón de paseo aparentemente inocente. Ofrece protección personal en la calle, pero su equilibrio es inherentemente malo, lo que reduce su potencial de daño.
- **Espada ropera**: 10%, daño 1D6 más empalamiento. Una espada pesada de punta con una hoja de sección triangular. Estas espadas se han diseñado como armas y son peligrosas en manos expertas.
- **Florete**: 10%, daño 1D6 + 1 más empalamiento. Esto supone que se ha retirado la protección de la punta (o botón) y se ha afilado esta. Los floretes son incapaces de atravesar a un oponente que disponga de más de 2 puntos de armadura, puesto que la fina hoja se doblaría. Los floretes son armas deportivas y por lo tanto no resultan particularmente eficaces.

Espadas de tajo

- **Machete**: 25%, daño 1D8 + bd. Un arma pesada y de hoja ancha utilizada en América del Sur para abrirse camino por la jungla. Técnicamente es un cuchillo, pero se utiliza de forma similar a una espada pesada.
- **Sable de caballería**: 25%, daño 1D8 + 1 + bd. Una hoja muy pesada que se usa a una mano, de un solo filo y curvada.

Aunque la mayoría de ejércitos ya no los usa en combate, suelen ser un accesorio estándar en la mayoría de uniformes de gala.

Armas poco usuales

Aunque las siguientes armas son poco comunes, los investigadores pueden poseer alguna como herencia o antigüedad, o encontrarse con una de ellas en el curso de sus aventuras.

- **Boleadoras**: 10%, daño 1D4 más enredar; alcance básico FUE × 2 m, alcance máximo FUE × 6 m. Por lo general se trata de tres bolas pesadas, atadas juntas con cuerdas de cuero. Si se hacen girar por encima de la cabeza y se lanzan, una tirada con éxito permite enredar las piernas de un blanco a la carrera, haciéndole caer. Las usan entre otros los gauchos de la Pampa argentina. Una pifia resulta en una herida dolorosa.
- **Bumerán de caza o de guerra**: 10%, daño 1D8; alcance básico FUE × 5 m, alcance máximo FUE × 10 m. Las cifras suponen que el arma es un bumerán de guerra o de caza de casi 1 m de largo. Las versiones mayores (de hasta 1,80 m de largo) utilizadas por los aborígenes de Australia pueden hacer hasta 1D10+2 puntos de daño. Aunque vuelan con trayectoria curva, estos bumeranes no están diseñados para volver al lanzador.
- **Cerbatana**: 25%, 1 punto de daño más empalamiento; alcance básico 15 m. Arma primitiva que consiste en un tubo hueco desde el que se dispara, soplando, un pequeño dardo. El dardo suele estar untado con veneno o una droga sedante. Las cerbatanas típicas miden casi 3 m de longitud, aunque se encuentran a veces versiones más cortas con alcances básicos reducidos de forma proporcional.
- **Garrote o cuerda de piano**: 15%, daño estrangulamiento. Un arma mortífera, el garrote tiene que utilizarse desde atrás de una víctima que no sospeche nada. Si el ataque tiene éxito se aplican las reglas de asfixia.
- **Látigo**: 5%, daño 1D3 o enredar, alcance 3 m. Un personaje que intente utilizar un látigo para enredar debe indicar dónde apunta: piernas, brazo, arma, cabeza o garganta, etc. Si tiene éxito se realiza una tirada de resistencia de FUE contra FUE y se aplican las reglas de una Presa. Un fallo indica que no se causa daño.
- ***Nunchakus***: 5%, daño 1D4 (×2). De origen asiático, los *nunchakus* son básicamente un par de palos conectados mediante una cadena corta. Son difíciles de usar; una pifia resulta siempre en alguna herida leve.
- ***Quoit***: 25%, daño 1D6 + 1; alcance básico FUE × 3 m, alcance máximo FUE × 5 m. Anillos planos de metal utilizados como arma en la India, tienen los bordes afilados para infligir daño máximo.
- ***Shuriken***: 20%, daño 1D2 más empalamiento; alcance básico FUE × 2 m, alcance máximo FUE × 4 m. De origen asiático, los *shuriken* o estrellas arrojadizas son de metal plano y tienen bordes cortantes que se pueden untar con venenos o drogas.

Armas cortas

Las pistolas son una de las armas favorita por ser fácilmente ocultables, mortales a corta distancia, fáciles de descartar, baratas y bastante accesibles.

Aunque los Derringer y otras pocas son armas de un solo tiro, la mayoría de las armas cortas son revólveres y semiautomáticas (aunque se las llame comúnmente automáticas). Pese a ser más delicadas y por tanto más propensas a encasquillarse, las semiautomáticas por lo general utilizan cargadores que se meten directamente en la empuñadura, lo que permite una recarga más rápida que los revólveres. La mayoría de revólveres se han de abrir a mano, sacar los cartuchos usados y meter los nuevos en cada una de las recámaras. Además, las semiautomáticas están casi siempre equipadas con uno o más seguros, mientras que los revólveres, con una o dos excepciones, casi todos carecen de ellos.

La mayoría de las semiautomáticas de cañón corto se pueden llevar en una funda sobaquera oculta bajo una chaqueta o abrigo, pero las armas de cañón largo o de gran tamaño, como las semiautomáticas del .45, producen abultamientos notables. Una alternativa razonable es llevar el arma en el cinturón por delante o por detrás. Las pistolas pequeñas pueden llevarse en fundas especiales en la pantorrilla, pero no siempre son convenientes.

ARMAS DE CONVENIENCIA

A continuación se relaciona una multitud de objetos diversos que, aunque no han sido diseñados como armas, pueden servir como tales cuando no hay a mano nada más.

HACHAS

Estas armas pueden beneficiarse de la bonificación al daño. La habilidad Hacha se puede utilizar para cualquiera de ellas con una puntuación básica del 20%. Ambas pueden lanzarse por medio de la habilidad Lanzar.

Destral o hacha de mano: habilidad Palo, 1D6 + 1 + bd.

Hacha de cortar leña: habilidad Hacha, 1D8 + 2 + bd.

DE LA CAJA DE HERRAMIENTAS

Almádena (a dos manos): habilidad Palo grande, daño 1D8 + 2 + bd.

Azadón: habilidad Palo pequeño, daño 1D2 + bd.

Cincel: habilidad Cuchillo, daño 1D2 + bd más empalamiento.

Destornillador: habilidad Cuchillo, daño 1D2 + bd más empalamiento.

Guadaña: habilidad Palo grande, daño 1D8 + 1 + bd.

Horca: habilidad Lanza, daño 1D8 + bd más empalamiento.

Hoz: habilidad Palo grande, daño 1D6 + 1 + bd.

Lima o escofina: habilidad Cuchillo, daño 1D3 + bd más empalamiento.

Llave de tubo: habilidad Palo pequeño, daño 1D6 + bd.

Martillo: habilidad Palo pequeño, daño 1D4 + 1 + bd.

Pala: habilidad Palo pequeño, daño 1D3 + bd.

Palanqueta: habilidad Palo pequeño, daño 1D4 + 1.

Paleta: habilidad Cuchillo, daño 1D3 + bd más empalamiento.

Rastrillo: habilidad Palo pequeño, daño 1D2 + bd.

Soplete: habilidad Cuchillo, 40%, daño 1D6 por quemadura.

Zapapico: habilidad Palo grande, daño 1D6 + 1 + bd más empalamiento.

POR LA CASA

Ablandador de carne: habilidad Palo pequeño, daño 1D3 + bd.

Abrecartas: habilidad Cuchillo, daño 1D2 + bd más empalamiento.

Atizador de chimenea: habilidad Palo pequeño, daño 1D6 + bd.

Botella de vidrio (intacta): habilidad Palo pequeño, daño 1D3.

Botella de vidrio (rota): habilidad Cuchillo, daño 1D4 más empalamiento.

Cacerola de hierro fundido: habilidad Palo pequeño, daño 1D3 + bd.

Cuchilla de afeitar: habilidad Cuchillo, daño 1D3 más empalamiento.

Cuchilla de carnicero: habilidad Palo pequeño, daño 1D4 + 1 + bd.

Cuchillo chuletero: habilidad Cuchillo, daño 1D2 + bd más empalamiento.

Cuchillo de carnicero: habilidad Cuchillo, daño 1D6 + bd más empalamiento.

Cuchillo de pelar: habilidad Cuchillo, daño 1D3 + bd más empalamiento.

Escaleras, tirar por: variable, daño 1D6 más 1D4 por tramo.

Espejo: habilidad Palo pequeño, daño 1D3 más 1D6 de los cortes.

Estantería, derribada: variable, daño 1D6.

Fuente de cerámica: habilidad Palo pequeño o Lanzar, daño 1D2.

Gancho de carnicero: 25%, habilidad Gancho, daño 1D3 más empalamiento.

Hilo eléctrico conectado, 110 v: contacto, daño 1D8 más aturdimiento.

Hilo eléctrico conectado, 220 v: contacto, daño 1D8 más aturdimiento.

Picahielo: habilidad Cuchillo, daño 1D2 + bd más empalamiento.

Plancha: habilidad Palo pequeño, daño 1D3 + 1 + bd.

Silla o taburete: habilidad Palo pequeño, daño 1D6 + bd.

Tenedor de cocina: habilidad Cuchillo, daño 1D3 + bd más empalamiento.

Tijeras: habilidad Cuchillo, daño 1D3 + bd más empalamiento.

VARIOS

Antorcha o bengala: habilidad Palo pequeño, daño 1D4 + bd más 1D3 de quemaduras.

Cadena: 20%, habilidad Cadena, daño 1D4 + 1 + bd.

Ladrillo: habilidad Palo pequeño o Puñetazo, daño 1D4 + 1 + bd.

Piedra, arrojada: habilidad Lanzar, daño 1D4.

Munición especial

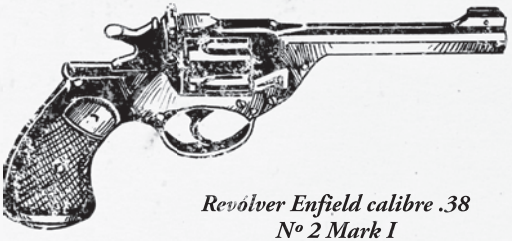
Las balas de punta hueca, también llamadas *dum-dum*, son especialmente útiles para las pistolas. La bala se rompe al penetrar en el blanco causando 2 puntos de daño adicionales, pero quienes dispongan de armadura sufren solo la mitad del daño obtenido en la tirada porque la punta hueca se desintegra al impactar. Esta munición está prohibida por la Convención de Ginebra, pero sigue siendo la favorita de los cazadores y de las fuerzas del orden.

La munición de punta roma se parece a la normal, pero se le ha limado la punta, lo que inflige 2 puntos de daño adicional. Sin embargo, su diseño es balísticamente inestable y su alcance básico se reduce típicamente a la mitad.

Opciones

Algunas armas cortas militares están diseñadas para aceptar un culatín, lo que convierte la pistola en una semicarabina. El alcance básico se duplica, pero el tirador ha de utilizar en ese caso su habilidad en Fusil.

Los silenciadores, aunque están disponibles tanto de forma comercial como casera, son todavía bastante primitivos. No tienen apenas efecto con armas de alta potencia (velocidades de salida superiores a 370 m/seg) y no funcionan en absoluto con revólveres, en los que el ruido se escapa por los alrededores del tambor. El candidato más probable para un silenciador es una pistola semiautomática de un calibre no superior al .45. No es tan silencioso como algunos podían pensar; el ruido de un calibre .45 silenciado disparado en la habitación de al lado se ha descrito como parecido a "alguien golpeando una mesa de escritorio con un diccionario". Los silenciadores reducen el alcance básico a la mitad y hacen que los cañones se ensucien rápidamente de pólvora, ya que no sale de la forma normal. También se gastan rápidamente, perdiendo eficacia con cada disparo; la mayoría de ellos son inútiles después de efectuar 25 + 1D10 tiros.



Revólver Enfield calibre .38 Nº 2 Mark I

Algunas armas recomendadas

Astra M1921

Basada en la pistola Campo-Giro M1913-16, la M1921 es única en cuanto que puede cargar y disparar cartuchos de diferentes calibres, incluyendo el 9mm Browning largo, el 9mm Glisenti, el 9mm largo y el 9mm Parabellum, así como el .38 super auto (los cartuchos Glisenti y Parabellum se pueden atascar de vez en cuando si el ánima del cañón está muy gastada). La Astra es la pistola de ordenanza del ejército español a partir de 1921.

En los años 30 apareció otra versión, el modelo M1930, diseñado para el cartucho de calibre .45 ACP y provisto de un selector que permitía disparar la pistola de forma totalmente automática, aunque el retroceso la hacía casi imposible de controlar.

Automática Colt M1911 calibre .45

Automática Colt M1911 calibre .45

Adoptada en primer lugar por el ejército en 1911, esta pistola tremendamente popular está disponible en dos versiones, la 1911 y la 1911A1, virtualmente idénticas excepto por el seguro que lleva la segunda en la empuñadura, que la hace más segura de transportar. Se han fabricado en todo el mundo millones de ejemplares de estas pistolas, y han entrado en servicio en numerosas guerras, así como entre las fuerzas de orden y la sociedad civil. Utiliza el potente cartucho calibre .45 ACP, que le confiere un excelente poder de detención. Tiene un cargador amovible de siete disparos que se introduce en la empuñadura y es extremadamente fiable incluso en las condiciones más adversas.

Revólver Colt M1877 de doble acción

Fabricado entre 1877 y 1909, se produjeron más de 165.000 ejemplares de este modelo, en dos versiones: la .38 *Lightning* y la .41 *Thunderer*. La mayoría dispone de cachas de madera de palo de rosa a cuadros y acabado azulado, aunque algunas están chapadas en níquel. Las longitudes del cañón van desde 3,8 hasta 25,4 cm. A pesar de su popularidad, su sistema de doble acción es demasiado complejo y sujeto a fallos que a veces deterioran tanto el arma que solo funciona como de acción simple.

Revólver Colt del Ejército M1873 de acción simple

También llamado Pacificador o "el seis tiros de la frontera", el Colt de acción simple es un clásico del Viejo Oeste. El calibre normal es un .45 pero estaba disponible en una amplia variedad que iba del .22 de fuego anular para arriba. Las longitudes de cañón más comunes son la de 12 cm civil y la de 19 cm de la caballería, pero el famoso *Buntline* tenía un cañón de 30 cm hecho por encargo. En producción hasta 1940, esta arma es usada extensamente por militares, fuerzas del orden y civiles.

Pistola Mauser "Mango de Escoba"

Pistola Mauser M. 1912 "Mango de escoba"

Una de las pistolas más distintivas jamás fabricadas, la semiautomática "mango de escoba" debe su sobrenombre a su estrecha empuñadura de madera. La Mauser apareció en 1896 y desde entonces fue continuamente mejorada. Fabricada en diferentes países, está disponible en una serie de calibres que incluyen el 9mm Parabellum y una versión china que acepta el .45 ACP. Una versión española, la Astra M900, aparece en 1928. La mayoría de modelos aceptan un culatín.

La esbelta empuñadura es demasiado pequeña para albergar el cargador, que va montado delante de la guarda de gatillo. Difícil de manejar y cara de fabricar, en la Segunda Guerra Mundial esta arma estaba relegada a las tropas secundarias. En los Años 20 las usan sobre todo las fuerzas del orden y la policía militar.

Pistola Luger P08

Esta famosa semiautomática de 9mm fue utilizada por Alemania a partir de la Gran Guerra como sustituta de la Mauser, y permaneció en servicio durante esa década y bien entrada la siguiente. Cómoda de tacto y de uso, el único inconveniente de la Luger es su vulnerabilidad al polvo y la suciedad del campo de batalla.

Se producen en gran número de variantes con longitudes de cañón entre 10 y 30 cm. Las versiones de cañón largo montan un tambor en forma de caracol de 32 disparos en lugar del estándar de 8. Muchas Luger también aceptan culatín.

Remington M95 Doble Derringer

Un diseño clásico de Derringer de dos cañones; se fabricaron más de 150.000 entre 1866 y 1935. El M95 posee un par de cañones redondos uno encima del otro, cada uno de los cuales disparaba una bala calibre .41 corto de fuego anular. Aunque los dos cañones no se pueden disparar a la vez, ambos se disparan fácilmente en un solo asalto. Se trata de un arma más bien imprecisa: su alcance básico es de 3 m.

El primer Derringer fue diseñado hacia 1850 por el armero de Filadelfia Henry Derringer hijo. El diseño fue copiado por muchos fabricantes que tuvieron cuidado de escribir el nombre de forma diferente para evitar problemas con el Registro de Patentes.

Revólver automático Webley-Fosbery

El Webley es un arma única que utiliza la fuerza de su retroceso en lugar de un tirón del gatillo para hacer girar el tambor, lo que le convierte en el único revólver semiautomático del mercado. A pesar de no ser adoptado por el ejército británico, se fabrica hasta 1939 en los calibres .38 y .455. El Webley-Fosbery es propenso a encasquillarse si no se limpia bien, pero a diferencia de muchos revólveres, dispone de seguro.

Apuntes sobre las armas de fuego

Calibre, acción, tipo de cargador, capacidad y resistencia se explican a continuación.

CALIBRE

Se refiere al tamaño y tipo de munición que admite la recámara del arma (para escopetas, ver "Galga"). La cifra es el diámetro de la recámara en pulgadas o en milímetros. Un segundo número, usualmente separado por un guión (cuando lo hay), identifica el diseño específico y a veces indica la carga de pólvora o incluso el año en que se introdujo ese cartucho. Es importante saber que la mayoría de armas de fuego solo aceptan y disparan un único tipo de cartucho. Por ejemplo, hay diversos cartuchos de 9mm, pero cada uno es diferente y un arma de fuego aceptará solamente el cartucho particular para el que fue diseñada. Algunas de las armas de la tabla muestran más de un calibre, pero esto solo significa que el arma se fabrica en diferentes calibres, no que una sola arma los acepte todos. Intentar utilizar un cartucho incorrecto resulta en encasquillamientos, fallos o incluso explosiones.

Una excepción a la regla que acabamos de dar son los calibres .22, puesto que muchos fusiles y armas cortas de este calibre son capaces de disparar los tres cartuchos comunes: corto, largo y largo rayado.

GALGA

La medida de las escopetas. Las escopetas se medían originalmente por el número de balas de plomo (del diámetro del cañón) que se requerían para pesar medio kilo. Así, cuanto menor es la galga, mayor y más potente el arma.

ACCIÓN

El tipo de mecanismo para amartillar el arma: palanca, revólver, semiautomático, etc. Algunas acciones son más rápidas que otras, aunque por lo general los diseños más lentos y sencillos son los más fiables.

- ***Automática (aut)**:* significa "totalmente automática". Apretando el gatillo y manteniéndolo apretado el arma continúa disparando hasta que se suelta el gatillo o se vacía el cargador. Muchos fusiles, escopetas y particularmente armas cortas se denominan "automáticas" cuando de hecho son semiautomáticas (ver más abajo). Con escasas excepciones, la mayoría de armas totalmente automáticas de esta época son o bien ametralladoras o bien subfusiles.
- ***Cerrojo (crj)**:* por lo general se encuentra en fusiles y algunas escopetas. Sencillo y fiable, requiere un mínimo movimiento por parte del tirador.
- ***De corredera (crd)**:* esta fue la primera mejora sobre los primeros diseños de palanca, y se encuentra por lo general en fusiles y escopetas. Los cartuchos de repuesto se cargan deslizando una corredera que se encuentra debajo del cañón.
- ***De un solo tiro (1t)**:* el diseño más sencillo; se carga en el arma una sola bala y luego se dispara. El cartucho gastado se saca a mano y luego se introduce uno nuevo. La mayoría de escopetas de cañón doble son esencialmente dos armas de un solo tiro montadas sobre un mismo afuste.
- ***Palanca (pal)**:* se encuentra sobre todo en fusiles y algunas escopetas. Es uno de los tipos más antiguos y el mecanismo requiere una buena cantidad de movimiento para amartillarlo.
- ***Revólver (rev)**:* un diseño común de arma corta en el que un tambor giratorio carga 6 cartuchos o más, girando para llevar un cartucho nuevo hasta la posición de disparo. Hay dos diseños básicos: los modernos, de doble acción (rev) y los antiguos de acción simple (rev-1). Estos últimos son de dise-

ño más sencillo y lento en el que disparar el arma hace girar el tambor, llevando un nuevo cartucho a la recámara, pero el arma tiene que amartillarse de nuevo, por lo general tirando hacia atrás del martillo con el pulgar. El revólver de doble acción se amartilla solo, permitiendo al tirador disparar tan rápido como pueda apretar el gatillo. La fuerza a ejercer sobre el gatillo de un revólver de acción doble es evidentemente mayor que la de un revólver de acción simple.

- ***Selector (sel)**:* indica que el arma dispone de un selector que le permite funcionar de forma semiautomática o totalmente automática.
- ***Semiautomática (sem)**:* se refiere a un arma que utiliza o bien una acción mecánica o bien la presión del gas para expulsar los cartuchos gastados, cargar los nuevos y amartillarse. Se dispara un tiro cada vez que se aprieta el gatillo y haciendo menos fuerza de la requerida para los revólveres de doble acción. Casi todas las pistolas automáticas son en realidad semiautomáticas.

CARGA

Las armas diferentes se cargan de forma diferente. Algunos métodos son más rápidos y otros ofrecen sencillez y fiabilidad.

- ***Cargador (crg)**:* en este caso la definición de cargador es una cajita de metal (a menudo llamada peine de forma incorrecta) que se llena con munición y se inserta en el arma. A diferencia de las armas que pueden llevar peine, los cargadores suelen incorporar un seguro automático que evita que el arma dispare si no hay cargador y el resultado es que incluso con una bala en la recámara, el arma no disparará si no hay cargador puesto. Los cargadores de pistola suelen ir introducidos dentro de la empuñadura. Muchos fusiles, escopetas y otras armas disponen de cargadores no amovibles, y se designan en las tablas como de carga lateral. Solo las armas marcadas como de cargador se benefician de la ventaja de la recarga rápida que permite un cargador aparte.
- ***Cinta (cta)**:* utilizada exclusivamente en armas automáticas, la cinta está hecha de una tela gruesa o eslabones metálicos, ya cargada con cartuchos, que se introduce en una ametralladora para proporcionar períodos prolongados de fuego continuo. Las cintas viejas se deterioran a menudo, lo que suele causar encasquillamientos.
- ***Peine (pei)**:* no confundir con los cargadores. Estas pequeñas tiras de metal están ya cargadas con cartuchos y se llevan separadas del arma. Difieren de los cargadores (que a menudo se llaman erróneamente peines) en que se utilizan sobre todo en las pistolas semiautomáticas y algunos fusiles proporcionando una forma rápida de recargar. Aunque parte integral del diseño del arma, para disparar no es necesaria su presencia, sino que se pueden cargar cartuchos sueltos en la recámara y dispararlos tiro a tiro.
- ***De apertura central (ctr)**:* se aplica sobre todo a revólveres y escopetas. Si se quita un pasador, el arma se abre por la mitad por medio de una bisagra y el cañón o cañones giran hacia abajo exponiendo las recámaras. Se quitan entonces los cartuchos gastados y se colocan a mano cartuchos nuevos. Algunas armas disponen de un muelle que expulsa los cartuchos gastados al abrirse.
- ***De carga lateral (ltr)**:* este es un método más lento, que requiere que los cartuchos se metan uno a uno en una pequeña abertura. Aunque muchos fusiles y escopetas que utilizan este método expulsan automáticamente los cartuchos vacíos, los revólveres de carga lateral requieren que los cartuchos vacíos se saquen a mano.
- ***De giro total (gir)**:* este diseño exclusivo de revólveres permite que todo el tambor gire por medio de una bisagra y así los casquillos vacíos pueden dejarse caer rápidamente y recargar las cámaras una a una.
- ***Tambor (tmb)**:* esencialmente un cargador grande (ver más abajo) que lleva un número mayor de cartuchos.
- ***Tira (tra)**:* para las ametralladoras. Este método se utiliza a veces en lugar de las cintas. Son más pequeñas y con menos cartuchos, más fáciles de cargar en la ametralladora y menos propensas a encasquillarla.

CAPACIDAD

Es el número máximo de cartuchos que admite un arma de fuego. Los revólveres, por motivos de seguridad, deberían llevarse con una cámara vacía bajo el percutor, lo que reduce el riesgo de accidente y con ello la capacidad del arma. Aunque no sea una práctica segura, la mayoría de los otros tipos (salvo las armas de un solo tiro) permiten meter una bala en la recámara, lo que aumenta su capacidad en un proyectil adicional.

RESISTENCIA

Esto indica la solidez del arma y solo se utiliza cuando se propinan culatazos con ella o se interpone para detener un golpe fuerte. Si el arma recibe un daño superior a este valor, puede quedar destruida o inutilizada hasta que se repare, dependiendo de la situación.

SELECCIÓN DE ARMAS CORTAS

Marca/modelo	País	Año	Calibre	Acción	Carga	Capacidad	Resistencia	Precio ($)
Astra	España	1921	9mm largo	sem	crg	8	8	30
Beretta	Italia	1915	.32 ACP/9mm Glisenti	sem	crg	7	8	25/30
Beretta M418	Italia	1919	.25 ACP	sem	crg	8	6	20
Browning (FN)	Bélgica	1910	.32 ACP/.380 ACP	sem	crg	7	8	25/30
Campo-Giro M1913-16	España	1913	9mm largo	sem	crg	8	8	30
Colt del Ejército de acción simple	EE. UU.	1872	muchos	rev-1	ltr	6	10	30
Colt *Lightning*	EE. UU.	1877	.38 Colt	rev.	ltr	6	10	25
Colt *Thunderer*	EE. UU.	1877	.41 Colt	rev.	ltr	6	10	28
Colt *New Army and Navy*	EE. UU.	1892	.38 Colt/.41 Colt	rev.	gir	6	10	25/28
Colt *New Service D.A.*	EE. UU.	1898	.38 Colt	rev.	gir	6	10	25
Colt *Positive Police*	EE. UU.	1905	.32 Colt largo/.38 S&W	rev.	gir	6	10	15/25
Colt sin martillo	EE. UU.	1908	.25 ACP/.380 ACP	sem	crg	6/7	6	20/30
Colt	EE. UU.	1911	.45 ACP	sem	crg	7	8	40
Colt Ejército	EE. UU.	1917	.45 Colt/.45 ACP	rev.	gir+pei.	6	10	30
CZ modelo 24	Checoslovaquia	1924	.380 ACP	sem	crg	8	8	30
CZ modelo 27	Checoslovaquia	1927	.32 ACP	sem	crg	8	8	25
Enfield .38 No 2 Mark I	Reino Unido	1927	.38 Webley	rev.	ctr	6	10	30
Tipo 26 japonés	Japón	1893	9mm tipo 26	rev.	ctr	6	10	25
Nambu japonés	Japón	1904	8mm M1904	sem	crg	8	8	25
Luger P08	Alemania	1908	9mm Parabellum	sem	crg	8	8	30
Männlicher	Argentina	1905	7.65mm Männlicher	sem	pei	8	8	25
Mauser *Mango de escoba*	Alemania	1896	7'63mm Mauser/9mm	sem	pei	10	8	25/30
Mauser	Alemania	1910	.25 ACP/.32 ACP	sem	crg	9/8	8	20/25
Nagant	Rusia	1895	7'62mm	rev.	ltr	7	10	25
Remington M95 Doble Derringer	EE. UU.	1866	.41 fuego anular	2 tiros	ctr	2	5	15
Savage de bolsillo	EE. UU.	1907	.32 ACP	sem	crg	8	8	25
Savage M1917	EE. UU.	1920	.32 ACP/.380 ACP	sem	crg	10/9	8	15/25
Smith & Wesson .38 D.A. modelo 2	EE. UU.	1880	.38 S&W	rev.	ctr	5	10	25
Smith & Wesson del Ejército	EE. UU.	1917	.45 Colt/.45 ACP	rev.	gir+pei.	6	10	30
Smith & Wesson militar	EE. UU.	1926	.44 especial	rev.	gir	6	10	30
Star de bolsillo	España	1919	.25 ACP	sem	crg	8	6	20
Star modelo A	España	1924	9mm largo	sem	crg	8	8	30
Walther modelo 1	Alemania	1908	.25 ACP	sem	crg	6	6	20
Walther modelo PP	Alemania	1929	.32 ACP	sem	crg	8	8	25
Webley Mark I	Reino Unido	1887	.455 Webley	rev.	ctr	6	10	30
Webley Mark II modelo Policía	Reino Unido	1897	.38 S&W	rev.	ctr	6	10	25
Webley-Fosbery	Reino Unido	1901	.38 Colt aut/.455 Webley	sem	ctr	8/6	10	50
Webley M1913	Reino Unido	1912	.455 Webley aut	sem	crg	7	10	40

UN VISTAZO A LAS ARMAS DE FUEGO

Aunque raramente son por sí mismas la mejor solución a un problema, las armas de fuego personales son una forma favorita de autodefensa. Hay una vasta gama disponible, parte de la cual se discute aquí.

NOTA ACERCA DE ESTAS REGLAS

Esta sección expande considerablemente las descripciones y reglas sobre armas de fuego que se encuentran en las diversas ediciones de *La llamada de Cthulhu*. Hay pocas variaciones de las reglas originales y suelen ser de orden menor, requiriendo poco ajuste por parte de jugadores y sin presentar amenaza alguna al equilibrio del juego. Aunque estas reglas son necesarias para describir con precisión los diversos tipos de armas de fuego en uso, por lo general no se requieren para jugar. Los guardianes y los jugadores pueden elegir conservar las reglas originales más sencillas, reteniendo solo las descripciones para proporcionar atmósfera y realismo. La mayoría de los cambios de reglas son adiciones que subrayan diferencias sutiles y pueden adoptarse como se desee, utilizando algunas e ignorando otras.

TABLAS DE ARMAS DE FUEGO

Algunas de las armas de fuego más comunes se describen en detalle; las armas adicionales figuran en las tablas. Nótese que las listas y descripciones omiten cierto número de características esenciales como daño, ataques por asalto y alcance básico. Por numerosas razones estas características se deben sacar de las tablas de armas de fuego que se encuentran al final del capítulo (págs. 175-177). Aunque este método es más lento, permite una descripción más detallada. Alternativamente, los jugadores pueden escoger utilizar un método más sencillo, extrapolando las características de sus armas a partir de ejemplos similares que se encuentran en las reglas de *La llamada de Cthulhu*.

Este método también permite a los jugadores derivar características razonablemente exactas de armas de fuego que no se incluyen en las listas, como aquellas encontradas en anuncios de revistas o libros de referencia. Algunos parámetros esenciales como el calibre y la longitud del cañón, pasados por las tablas de armas de fuego, deberían proporcionar una representación correcta del arma.

Siempre queda a la decisión final del guardián si se usan las reglas expandidas, las reglas originales más sencillas o cualquier combinación de las dos.

LAS ARMAS DE FUEGO Y LA LEY

Las pistolas, fusiles y escopetas se venden libremente en la mayor parte de los Estados Unidos sin licencia o registro. Hay pocas restricciones y cosas como armas totalmente automáticas y escopetas recortadas son a menudo perfectamente legales.

Durante los Años 20 el gobierno federal hizo bien poco por regular las armas de fuego, salvo en 1927, año en que se prohibió el envío de armas cortas por correo. Sin embargo, las comunidades locales aprobaban sus propias leyes. Disparar un arma de fuego dentro de los límites de un pueblo o ciudad sin causa justa está por lo general prohibido. Otras restricciones varían ampliamente. En los estados del este, que llevan muchos años establecidos (particularmente en la costa), las restricciones son mayores y llevar un arma oculta suele ser delito. Las leyes son más laxas en áreas rurales donde las armas de fuego suelen ser más útiles, y partes del medio oeste rural y el sur son más permisivas que el este. En ciertas zonas del oeste, los particulares y las empresas acumulan arsenales que incluyen ametralladoras y otras armas pesadas. En Texas, Oklahoma, Arizona, Nuevo México y otras partes, llevar en público un arma enfundada no es nada del otro jueves.

Las armas ocultas suelen estar muy reguladas. La mayoría de comunidades extenderán una licencia a ciertos individuos para llevarlas: por lo general profesionales (detective, guardaespaldas, etc.) o porque la persona por lo general mueva objetos valiosos (banquero, joyero, comerciante). Si el solicitante aprueba una comprobación que suele requerir el no tener antecedentes penales, paga una pequeña tasa y se le expide el permiso, que debe llevarse encima siempre que se porte el arma. La facilidad para conseguir un permiso de armas ocultas depende de los estándares de la comunidad.

Fusiles

Los fusiles son por lo general armas más potentes, con un poder de detención y un alcance superiores. Los calibres van del .22 al .45 y mayores, y la culata permite apuntar mejor. Muchos fusiles se fabrican en versiones de carabina originalmente diseñados para la caballería, con culatas y cañones más cortos. Su alcance básico se reduce típicamente a ¾ de lo normal y también suele disminuir la capacidad del cargador.

Aparte de los modelos de un solo tiro, los fusiles disponen de una gran variedad de configuraciones de carga y amartillamiento. Los de palanca se introdujeron a mediados del siglo XIX. Los de corredera son una variación posterior que permite apuntar mejor mientras se amartilla. El cerrojo es el preferido por los militares en este siglo; se trata de un mecanismo sólido que requiere un gasto mínimo de movimiento por parte del tirador. También existen mecanismos semiautomáticos que permiten cadencias de fuego más elevadas pero que son más vulnerables a la suciedad y al encasquillamiento.

Fusil Winchester

La mayoría de los fusiles se diseñan con finalidad militar y solo más tarde se venden a cazadores y otros deportistas. La excepción son los fusiles del calibre .22, de los que existen dos categorías: los modelos baratos "para jóvenes" y los carísimos fusiles de precisión, por lo general de un solo tiro y que cuestan mucho más que muchos fusiles de alta potencia.

Munición especial

Existe munición de punta hueca y de punta roma idéntica a la de arma corta para fusiles pequeños hasta calibre .30, puesto que su utilidad en calibres mayores queda negada por la superior aceleración. La munición de punta hueca hace 2 puntos de daño adicionales, pero es inútil contra oponentes que dispongan de algún tipo de armadura. La de punta roma también hace 2 puntos de daño adicionales, pero su alcance básico se reduce a la mitad.

Opciones

La mayoría de las armas militares se fabrican con un encaje para bayoneta. Para usar una bayoneta de forma efectiva hay que disponer de la habilidad Lanza, con puntuaciones diferentes para ataque y parada, comenzando a 15%. Las bayonetas hacen 1D8 + 1 + bd puntos de daño y pueden empalar. Algunas son lo suficientemente pequeñas para poderse desmontar y utilizar como cuchillos de combate.

Las miras telescópicas permiten apuntar con precisión, duplicando el alcance básico. Cuando se utiliza una de ellas solo se puede disparar un tiro por asalto. Similarmente, apoyar el fusil en el hueco de un árbol u otro lugar parecido permite también doblar el alcance. Si se usan ambos métodos a la vez, el alcance básico se cuadruplica. Atención: las miras telescópicas son delicadas y es fácil que se desajusten si el fusil recibe un golpe.

Fusiles corrientes

Fusil Lee-Enfield Mark III

Sustituto del ya anticuado Lee-Metford, este fusil británico utiliza el cartucho .303 británico. Como el Mauser, su diseño es de cerrojo, de fácil accionamiento, pero con un cargador de 10 balas. El Mark III fue el Lee-Enfield más común de la Gran Guerra.

Lee-Enfield Mark I

Fusil Mauser M1898

Disponible en versiones fusil y carabina, este sucesor del M1888 es quizá lo último en fusiles de cerrojo. Utilizando el potente cartucho 7,92mm Mauser, un peine de 5 disparos permite recargarlo rápidamente. El M1898 puede acomodar diversos tipos de bayoneta, incluyendo la famosa "hoja de carnicero" de contrafilo serrado.

Esta arma fue fabricada en cantidades masivas y sirve lo mismo para la guerra que para la caza mayor. El diseño básico Mauser ha sido copiado por muchos países.

Fusil anticarro Mauser

También conocido como M1918, este fusil de cerrojo de un solo disparo es esencialmente una versión aumentada del fusil militar Mauser estándar. Fue la primera arma de su tipo y podía penetrar la protección de los carros blindados de la época (25mm y más).

Fusiles Mondragón M1908 y M1915

El Mondragón es uno de los primeros fusiles semiautomáticos prácticos. Diseñado en México por Manuel Mondragón, fue fabricado inicialmente por SIG en Suiza en calibre 7mm Mauser para el ejército mexicano y en el 7,5mm M11 para Alemania.

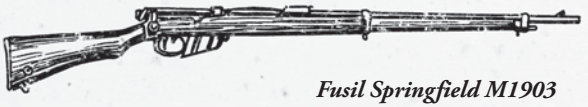
El M1915 era un arma de fuego selectivo que podía usarse como un arma automática o semiautomática. Las versiones para la aviación estaban equipadas con un tambor de 30 tiros. Una versión más ligera equipada con un cargador de 20 balas demostró ser demasiado delicada para el campo de batalla.

Fusil Remington Rolling Block

Presentado en 1867, el *Rolling Block* es un arma sencilla, sólida y fiable de un solo tiro. Fabricado en numerosos calibres hasta 1934, se hicieron millones de unidades que fueron adoptadas por los ejércitos de Dinamarca, Suecia, Noruega, Egipto, España y Argentina. Hay versiones en rifle y carabina, y el modelo militar acepta una bayoneta. Los calibres más modernos, para munición sin humo, incluyen un .22 y un .303 británico. Remington también fabricaba versiones escopeta en galgas 16 y 20.

Fusil Springfield M1903

Este fusil sólido de cerrojo era el de ordenanza para las tropas estadounidenses en la Gran Guerra y en realidad era una copia fiel del Mauser M1898. El calibre estándar desde 1906 era el .30-06 en un peine de 5 balas. La longitud del cañón son 61 cm. Estos modelos son muy buscados por los tiradores serios.



Fusil Springfield M1903

Fusil Winchester M1895

Este popular modelo se fabricó entre 1895 y 1931 y es uno de los varios que se llevó Teddy Roosevelt a su viaje de caza por África. De palanca, difiere del cargador tubular normal que va bajo el cañón, y en su lugar utiliza un cajetín fijo delante del gatillo, lo que reduce la capacidad del arma a cuatro tiros (cinco en la versión calibre .303 británico). Otros calibres incluyen un 7,62mm Spitzer fabricado para el gobierno ruso durante la guerra, la única versión que utiliza peines de munición.

Las longitudes de cañón son las normales de 76, 71 y 61 cm, así como una incomodísima de 91 cm y una carabina con 56 cm de cañón. Esta última solo está disponible en los calibres .30-30, .30-06 y .303 británico. La mayoría de las versiones militares aceptan bayonetas de 20 cm.

SELECCIÓN DE FUSILES

Marca/modelo	País	Año	Calibre	Acción	Carga	Capacidad	Resistencia	Precio ($)
Fusil/carabina Lebel	Francia	1916	8mm Lebel	crj	pei	5	12/11	.50
Fusil/carabina Arisaka tipo 38	Japón	1906	6,5mm tipo 38	crj	pei	5	12/11	.50
Fusil Lee-Enfield Mark III	Reino Unido	1907	.303 británico	crj	crg	10	12	.50
Fusil/carabina Lee-Metford Mark I	Reino Unido	1888	.303 Metford	crj	pei	6	12/11	.50
Fusil/carabina Männlicher-Carcano	Italia	1891	6,5mm M91-95	crj	pei	6	12/11	.50
Fusil/carabina Marlin	EE. UU.	1893	.30-30	pal	ltr	10/7	9/8	.50
Fusil/fusil corto (carabina) Mauser	España	1893	7mm Mauser	crj	pei	5	12	.50
Fusil/carabina Mauser	Alemania	1898	7,92mm Mauser	crj	pei	5	12/11	.50
Fusil Mauser	Turquía	1903	7,65mm Mauser	crj	pei	5	12	.50
Fusil Mauser	Argentina	1909	7,65mm Mauser	crj	pei	5	12	.50
Fusil Mauser	México	1912	7mm Mauser	crj	pei	5	12	.50
Fusil Mauser estándar modelo 99	Alemania	1920	7mm/7,92mm Mauser	crj	ltr	5	12	.50
Fusil anticarro Mauser	Alemania	1918	13 mm	crj	ltr	1	13	.100
Fusil Mondragón	México	1908	7mm Mauser/7,5mm M11	sel	pei/crg/tmb	8/20/30	11	.75
Fusil/carabina Mosin-Nagant	Rusia	1891	7,62mm Spitzer	crj	pei	5	12	.50
Fusil Remington *Rolling Block*	EE. UU.	1867	variable	1t	ltr	1	12	15-20
Fusil Remington modelo 14A	EE. UU.	1912	.25/.30/.32 Remington	crd	ltr	5	10	.35
Fusil/carabina Repetier M95	Austria	1895	8mm M95	crj	pei	5	12/11	.50
Fusil Savage modelo 99A	EE. UU.	1899	.30-30 y otros	pal	ltr	5	8	.50
Fusil Springfield	EE. UU.	1903	.30-06	crj	pei	5	12	.50
Fusil/carabina Schmidt Rubin	Suiza	1911	7,5mm M11	crj	crg	6	12/11	.50
Fusil cargador "Enfield"	EE. UU.	1917	.30-06	crj	pei	5	12	.50
Fusil/carabina Winchester	EE. UU.	1894	.30-30	pal	ltr	6/4	9/8	.50
Fusil Winchester	EE. UU.	1895	.30-06/.303 británico	pal	ltr	4/5	9	.50
Fusil Winchester modelo 54	EE. UU.	1925	.30-06	crj	ltr	5	12	.50

Escopetas

Las escopetas son descendientes de las primitivas armas de caza menor, y no formaron parte del arsenal de guerra hasta que los militares estadounidenses empezaron a usarlas en las selvas de Filipinas hacia finales del siglo pasado. Existen escopetas militares, deportivas y para las fuerzas del orden.

Aunque de alcance menor que un fusil, una escopeta tiene la ventaja de disparar una nube de perdigones en lugar de una sola bala. Particularmente potentes a corta distancia, los modelos de dos cañones pueden disparar ambas cargas a la vez, lo que hace el doble de daño. Un cañón más corto aumenta la dispersión de la munición, lo cual incrementa la eficacia a corto alcance a costa de disminuirla a largo alcance.

La escopeta básica es un modelo de cañón sencillo o doble, con apertura central (mediante bisagra) para su recarga. Los modelos de palanca y de corredera tienen mayor número de disparos pero son más propensos a encasquillarse. También hay escopetas semiautomáticas que solo requieren apretar el gatillo para disparar un tiro, expulsar el cartucho gastado y colocar uno nuevo en la recámara. Las escopetas se miden por galga en lugar de por calibre, y cuanto menor es la galga, mayor y más potente es la escopeta.

Browning automática

Munición especial

Se pueden usar diferentes tipos de perdigones, desde el 00 para caza mayor hasta los de cazar aves, finos como el polvo; también hay balas, que aumentan el alcance básico del arma. El daño que se menciona en las tablas supone el uso de los perdigones más potentes posibles, o sea, el 00. Las armas de cazar pájaros suelen ir cargadas con perdigones más finos, por lo que los de peso ligero hacen solo la mitad del daño que indique la tirada, y los de peso medio infligen tres cuartas partes del daño que indique la tirada.

Quienes quieren infligir dolor pero no matar a nadie cargan la escopeta con sal (y suelen disparar al trasero). Un disparo de sal hace la mitad del daño normal y se requiere que la víctima tire CON × 5 para que las dolorosas quemaduras no lo dejen incapacitado.

Cabe destacar que los cartuchos de escopeta normales de esta época suelen ser de cartón, y que sometidos a una humedad extrema pueden hincharse y encasquillar el arma. Desde el final de la guerra hispano-norteamericana se dispone de cartuchos de escopeta con vaina metálica, que evidentemente son más caros y pesados.

Opciones

Hay muchas escopetas que se fabrican en las versiones popularmente denominadas antidisturbios y de trinchera. Las primeras son normalmente armas de galga 12 con cañones cortos, de entre 46 y 51 cm de longitud y de corredera, si bien la Winchester M1901 de palanca y la Remington 11A semiautomática también están disponibles en este formato.

Las escopetas de trinchera fueron desarrolladas por los EE. UU. antes de la Gran Guerra y entre ellas se encuentran la Winchester M1897 y la M1912, ambas modelos de corredera, de galga 12. Equipadas con cañones cortos de 51 cm y encajes para bayoneta, no estuvieron disponibles para el público en general hasta 1918. Las recortadas de fabricación doméstica pueden tener cañones aún más cortos, lo que aumenta la dispersión. A veces también se reduce la culata, lo que permite ocultar el arma bajo un abrigo. Cuando se use una escopeta de cañón corto, hay que reducir el alcance básico en un tercio y aumentar la probabilidad de impacto en 5 percentiles. Los cañones cortos pueden reducir el alcance básico hasta la mitad y aumentar la probabilidad de impacto en 10 percentiles.

Algunas escopetas selectas

Remington M1889

La última de una serie que comenzó con la M1883, esta escopeta de cañón doble con percutores expuestos está disponible en galgas 10, 12 y 16, con longitudes de cañón entre 71 y 81 cm. Cuando se dejó de fabricar en 1909 se habían ensamblado más de 37.500 ejemplares.

Escopetas Winchester M1887 y M1901

Esta escopeta de palanca, con percutor, era muy popular a pesar de su apariencia extraña e incluso fea. Había dos modelos: el M1887 en galgas 10 y 12 con pólvora negra y el 1901 en galga 10 con pólvora sin humo. Ambas disponen de cargadores tubulares de 5 tiros. En 1898 ambas armas empezaron a fabricarse en versión antidisturbios de cañón corto. Las versiones normales

tienen cañones de 76 y 81 cm. Se produjeron más de 75.000 ejemplares entre ambas versiones hasta 1920 en que se dejaron de fabricar. Son las únicas escopetas de galga 10 que ha fabricado Winchester en toda su historia.

Winchester M1897

Escopeta Winchester M1897

Prevista para suceder a la problemática M1893, esta escopeta fue un éxito sin precedentes. De corredera con percutor expuesto, se fabricaron más de un millón entre 1897 y 1957. Fue un arma de caza popular que vio gran uso en el sector privado; los militares emplearon miles de ejemplares de la versión de trinchera y se hizo una versión antidisturbios para las fuerzas del orden. Las versiones de caza tienen cañones de entre 66 y 76 cm, mientras que tanto la antidisturbios como la de trincheras disponen de un cañón de 51 cm. El de esta última tiene una camisa protectora ventilada y un anclaje para bayoneta. Disponibles en galga 12 ó 16, todas las M1897 poseen cargadores tubulares de 5 disparos bajo el cañón.

Escopeta Winchester M1912

Esta arma de fuego común, de corredera y sin percutor, está disponible en versiones de galga 12, 16 y 20 (galga 28 en 1934). Las versiones antidisturbios y de trinchera empezaron a fabricarse en 1918. La primera es bastante fácil de encontrar, pero después de la guerra la segunda solo se fabrica por encargo. El modelo M1912 se fabricará hasta 1980.

SELECCIÓN DE ESCOPETAS

Marca/modelo	País	Año	Calibre	Acción	Carga	Capacidad	Resistencia	Precio ($)
Browning automática	EE. UU.	1900	12/16	sem	ltr	4	10	55
Greene *Far-Killer*	EE. UU.	1893	8/10/12	dbl	ctr	2	12	40-45
Ithaca *Auto y Burglar*	EE. UU.	1921	20	dbl	ctr	2	10	35
Remington	EE. UU.	1894	10/12/16	dbl	ctr	2	12	40-45
Remington	EE. UU.	1889	10/12/16	dbl	ctr	2	12	40-45
Remington modelo 11A	EE. UU.	1905	12/16/20	sem	ltr	5	10	60
Remington modelo 10A	EE. UU.	1907	12	crd	ltr	5	10	45
Savage modelo 620	EE. UU.	1927	12/16/20/.410	crd	ltr	5	10	45
Savage modelo 720 autocargable	EE. UU.	1930	12/16	sem	ltr	4	10	60
Winchester M1887	EE. UU.	1887	10/12	pal	ltr	5	8	50
Winchester M1897	EE. UU.	1897	12/16	crd	ltr	5	10	45
Winchester M1901	EE. UU.	1901	12	pal	ltr	5	8	50
Winchester M1911	EE. UU.	1911	12	sem	ltr	5	10	60
Winchester M1912	EE. UU.	1912	12/16/20/28	crd	ltr	5	10	70

Subfusiles

El diseño de los subfusiles, armas portátiles completamente automáticas, se vio enormemente favorecido por la Gran Guerra. Por lo general disparan munición de pistola, y muchos disponen de un selector que les permite ser utilizados en modo automático o semiautomático. El Villar Perosa italiano apareció en 1915, mientras que los primeros Bergmann alemanes no lo hicieron hasta casi el final de la guerra. La famosa metralleta Thompson de calibre .45 salió al mercado en 1921.

Una potencia de fuego superior exige un cargador de mayor capacidad, por lo que se utilizan diversos tipos de cargadores y tambores, algunos de los cuales tienen capacidad para 50 o incluso 100 balas. Los tambores más grandes son particularmente pesados y aparatosos.

Las armas automáticas no fueron reguladas a nivel federal hasta 1934, por lo que muchos guardaespaldas privados, así como las fuerzas del orden, utilizaban visiblemente el Thompson, que era también una de las armas favoritas en las guerras internas de los gánsteres y los contrabandistas de licor. Los anuncios en las revistas de la época mostraban a un vaquero montado a caballo con su letal Thompson en el regazo, dispuesto a alegrarle el día a cualquier cuatrero que osara acercarse a su rebaño.

Algunos subfusiles

Bergmann MP18I

Esta arma fue desarrollada casi al final de la guerra, demasiado tarde para tener impacto alguno sobre su desenlace. En calibre 9mm Parabellum, disparaba solo en automático con una cadencia de fuego cíclica de 350-400 disparos por minuto con un tambor de 20 proyectiles. La MP28II es una versión posterior, desarrollada en secreto en violación del Tratado de Versalles (que estipulaba las condiciones del armisticio para Alemania) y dispone de modificaciones internas menores y mejores miras, pudiendo montar cargadores de munición de 20 ó 30 disparos, así como un tambor en caracol de 32 disparos. Un selector permite utilizarlo en semiautomático o en automático.

Thompson M1938

Thompson M1921

El M1921 es una versión modificada del modelo original presentado en 1919. Provista de la munición .45 ACP, esta metralleta puede utilizar tanto cargadores de 20 ó 30 balas como los más aparatosos tambores de 50 y 100 balas. La cadencia de fuego cíclica es de 800 disparos por minuto. El modelo 1928 tiene una empuñadura horizontal hacia delante (en lugar de la empuñadura de pistola original) y una cadencia de fuego reducida a 650 disparos por minuto.

SELECCIÓN DE SUBFUSILES

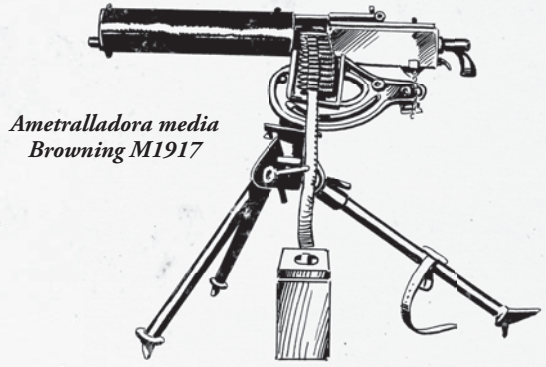
Marca/modelo	País	Año	Calibre	Acción	Carga	Capacidad	Resistencia
Bergmann MP18I	Alemania	1918	9mm Parabellum	aut	tmb.	32	8
Bergmann MP28II	Alemania	1928	9mm Parabellum	sel	crg	32	8
Beretta	Italia	1918	9mm Glisenti	sel	crg	25	8
Steyr Solothurn	Austria	1930	9mm Mauser o Steyr	aut	crg	32	8
Thompson	EE. UU.	1921	.45 ACP	sel	crg/tmb	20,30/50,100	8

Ametralladoras

La primera ametralladora completamente automática fue inventada en 1884 por Hiram Maxim. Aunque ya habían aparecido las Gatling y otros diseños, la Maxim fue la primera en utilizar la energía del arma para expulsar las vainas vacías y recargar la munición en lugar de hacerlo manualmente mediante una manivela. En 1895 el inventor americano John A. Browning había vendido al ejército de los EE. UU. un modelo de diseño propio que utilizaba la presión de gas para expulsar las vainas y recargar automáticamente. Estos dos diseños marcan los principios básicos tras todas las armas automáticas y semiautomáticas.

Las ametralladoras pueden dividirse en tres grupos. Las pesadas van sobre un trípode en instalaciones semipermanentes, o montadas en vehículos y por lo general son del calibre 50 o superior. Las ametralladoras medias también van montadas sobre trípodes (o bípodes), pero son portátiles, con pesos que van entre los 12,5 y los 30 kg. Se requieren por lo general dos hombres para acarrearlas y montarlas, y aunque el tirador puede operarlas solo, es mejor disponer de un cargador que se ocupe de la munición para evitar encasquillamientos. Aunque móviles, se usan mejor como armas defensivas. Las ametralladoras ligeras pesan entre 7,5 y 15 kg, y son lo suficientemente ligeras para que las lleve y las maneje un solo hombre. El fusil automático Browning y la ametralladora británica Lewis cumplen con esta especificación.

Algunas ametralladoras están refrigeradas por agua (Aq), aunque muchos diseños posteriores lo están por aire (Ar). La refrigeración por agua requiere un condensador especial y un depósito de agua conectados al arma por mangueras. Si no están correctamente refrigeradas, estas armas tienden a fallar y a encasquillarse. El peso y el bulto de este equipo adicional aumenta su problema de movilidad, y si añadimos el peso de varios centenares de balas montadas sobre cinta, resulta comprensible por qué estas armas se utilizaban mejor de forma defensiva.



Ametralladora media Browning M1917

Una selección de ametralladoras

Ametralladora Browning M1917 calibre .30

Diseñada para reemplazar al viejo modelo Colt Browning de 1895, esta arma dispara cartuchos del .30-06 desde una cinta de 250 balas con una cadencia cíclica de 450-600 disparos por minuto. Está refrigerada por agua, dispone de una empuñadura de pistola y de un gatillo convencional. El posterior modelo 1919 es una versión refrigerada por aire que se montaba comúnmente en los aviones.

Ametralladora ligera Browning M1919

Fusil automático Browning M1918

El famoso BAR hizo su debut en 1918. Con munición del calibre .30-06 pesa 8 kg, pero con la ayuda de su bandolera puede apoyarse y dispararse de pie. Un selector permite escoger entre fuego automático y semiautomático. Lleva un cargador de 20 disparos. Una versión fabricada en Polonia en 1928 utiliza munición del calibre Mauser 7,92mm.

Ametralladora calibre 50 Browning M1921

Con un peso de 42 kg (más los 22 del trípode), la Browning, que mide 165 cm de largo, dispara desde una cinta de 250 balas a una cadencia cíclica de fuego de 450-575 disparos por minuto, con una velocidad de salida de 870 m/seg. También hay disponible munición perforante. Una versión posterior, la M2HB, está refrigerada por aire.

Ametralladora Lewis Mark I

La Lewis hizo su aparición en Bélgica en 1913 y poco después se abrió camino hasta los arsenales de Inglaterra, los EE. UU. y Japón. Con munición de los calibres .303 británico o .30-06, la Lewis, totalmente automática, está alimentada por un tambor circular que contiene 47 balas montado horizontalmente sobre el cañón. Aunque dispone de culata, su peso total de 13,5 kg hace indispensable el uso de bípode y apoyarla sobre el suelo. Las ametralladoras Lewis suelen ir montadas en aviones sobre un afuste giratorio para que las pueda disparar un tripulante. En estos casos se descarta la culata y se monta además un tambor de 97 balas. Con una cadencia de fuego cíclica de 450 disparos por minuto, las Lewis son particularmente propensas a encasquillarse.

Ametralladora Vickers calibre .303

Alimentada por cinta y montada sobre un trípode pesado, la Vickers se presentó en 1912. Dispara un cartucho calibre .303 y tiene una cadencia de fuego cíclica de 450-500 disparos por minuto. Refrigerada por agua, los primeros modelos tenían un problema a causa de el vapor que salía de alrededor del cañón y que dificultaba la visibilidad del tirador, fallo que fue corregido en modelos posteriores. Esta máquina dispone de dos empuñaduras tipo pala y el gatillo se aprieta con el pulgar. Hay una versión especial, refrigerada por aire, exclusiva para aviones.

SELECCIÓN DE AMETRALLADORAS

Marca/modelo	País	Año	Calibre	Acción	Carga	Capacidad	Resistencia
Browning A1 (Aq-Ar)	EE. UU.	1917	.30-06	aut	cta	250	12
Fusil automático Browning (Ar)	EE. UU.	1918	.30-06	sel	crg	20	11
Browning (Aq-Ar)	EE. UU.	1921	.50	aut	cta	250	14
Hotchkiss (Ar)	Francia	1914	8mm Lebel	aut	cta/tra	24/30/250	12
Tipo 3 (Ar)	Japón	1914	6,5mm tipo 38	aut	tra	30	12
Lewis Mark I (Ar)	Reino Unido	1912	.303 británico	aut	tmb	47/97	12
Maxim MG08/15 (Aq)	Alemania	1915	7,92mm Mauser	aut	cta	50/100/250	12
Revelli (Aq)	Italia	1914	6,5mm M91-95	sel	crg	50	12
Vickers (Aq)	Reino Unido	1912	.303 británico	aut	cta	250	12

Munición y accesorios

La munición para los calibres más comunes en los EE. UU. se puede encontrar fácilmente en ferreterías y tiendas; incluso los grandes almacenes suelen tener un departamento de caza. También se puede encargar la munición por correo mediante el catálogo Sears, Roebuck & Co.

La munición de pistolas y fusiles suele venderse en cajas de 50 ó 100 balas. Los precios por 100 balas son: .22 fuego anular, 50 ¢; .32, 2,59 $; .30-30, 5,28 $; .45 auto, 8,60 $. Los cartuchos de escopeta (de cartón) cuestan, por centenar, lo siguiente: galga 20, 3,08 $; galga 16, 3,16 $; galga 12, 3,48 $; galga 10, 3,72 $; los cartuchos de escopeta con vaina de metal cuestan tres veces los precios indicados.

La munición de recambio se puede llevar de diferentes maneras. Las bandoleras, hechas de cuero o tela, son cinturones que se llevan cruzados en el torso y que disponen de bolsillos adaptados al tamaño de los diferentes cartuchos espaciados en toda su longitud, con una capacidad de unos 50 ó 60 proyectiles. Las cartucheras son similares, pero se llevan en la cintura y se le puede colgar también una funda para el arma. Unas y otras cuestan entre 79 ¢ y 1,79 $. Un chaleco caqui con cintas de tela para llevar cartuchos cuesta 1,08 $. Existen fundas de cuero para cargadores, en los que caben hasta tres (previamente cargados), que pueden colgarse del cinto o incluso de unas trinchas. También hay unos delantales de lona con bolsillos que se llevan a la cintura y en los que se pueden llevar cartuchos sueltos, cargadores, etc.

Mantener limpia un arma de fuego es esencial. Existen juegos de limpieza de armas diseñados específicamente para cada tipo de arma por 1 $ o menos. Los estuches impermeables para fusiles y escopetas cuestan 1-2 $, mientras que las cajas de cuero reforzadas, muy elegantes y con adornos de latón, cuestan 6,59 $. También hay unos acolchados de goma esponjosa de alta calidad para proteger el hombro del retroceso, que cuestan 2,75 $.

El tirador serio que pretenda mejorar su habilidad en una galería de tiro puede considerar el recargar sus propios cartuchos, lo que constituye una forma económica de practicar y justifica el precio del equipo de recarga. Recargar los propios cartuchos permite también experimentar con diferentes cantidades de pólvora, formas de balas, etc.

¡Tirador!

SI USTED BUSCA LA MEJOR munición, que le garantice superioridad en penetración, eficiencia y resultados, le instamos a probar nuestros productos.

Stocks completos - todo tipo de calibres y armas:

Remington - Colt - Browning - Winchester - S&W

CARGADOS CON POLVORA NEGRA
No se envían por correo.

Si duda acerca del calibre, envíe con su pedido un cartucho vacío, que haya sido disparado, o envíe la cubierta de la caja.

Recuerde: LE GARANTIZAMOS la venta de municiones de alta calidad.

MCPLUNEGAR QUINN & SONS, CO.

TABLAS DE ARMAS DE FUEGO

LAS siguientes tablas proporcionan toda la información necesaria para generar un juego completo de puntuaciones para cualquier arma escogida de las tablas que aparecen en las páginas 164 a 173 de este libro. Además, esta información puede utilizarse para calcular la calidad comparativa de un arma que no esté en las tablas, permitiendo asignarle una descripción razonablemente exacta.

TABLAS DE DAÑO

El daño causado por una bala depende de su calibre y del tipo de arma utilizada. Los cañones más cortos de pistolas y subfusiles generan aceleraciones iniciales más bajas y los daños son menores que para un calibre equivalente de fusil o ametralladora. Se proporcionan tablas diferentes para armas cortas y subfusiles por un lado y para fusiles y ametralladoras por el otro. Las escopetas se recogen en una tabla aparte.

ARMAS CORTAS Y SUBFUSILES

Calibres bajos

Calibre	Daño
.22 corto	1D4
.22 largo	1D6
.22 largo rayado	1D6 + 1
.25 ACP	1D6

Calibres medios

Calibre	Daño
.32 ACP; Colt largo; fuego anular, S&W largo; S&W corto	1D8
.38 Colt; Colt auto; super auto; S&W; especial; Webley	1D10
.380 ACP	1D10
.41 fuego anular corto	1D10
7,62mm M95; tipo P	1D8
7,63mm Mauser	1D8
7,65 largo; Männlicher; Mauser	1D8
8mm 1904	1D8
9mm Browning largo; Glisenti; largo; Mauser; Parabellum; Steyr; tipo 26	1D10

Calibres gruesos

Calibre	Daño
.41 Colt; fuego anular	1D10 + 1
.357 Magnum	1D8 + 1D4
.44 especial	1D10 + 2
.45 ACP; Colt	1D10 + 2
.455 Webley; Webley auto	1D10 + 2

FUSILES Y AMETRALLADORAS

Calibres bajos

Cartucho	Daño
.22 corto	1D4
.22 largo	1D6
.22 largo rayado	1D6 + 1
.25 Remington	1D6 + 1
.25-20	2D6

Calibres gruesos

Cartucho	Daño
.30 Remington	2D6 + 3
.30-30	2D6 + 3
.30-06	2D6 + 4
.303 británico; Metford	2D6 + 4
.32 Remington; especial	2D6 + 3
.35 Remington	2D6 + 3
.50 M2 (ametralladora)	2D10 + 4
6,5mm M91-95; tipo 38	2D6 + 3
7mm Mauser; M93	2D6 + 4
7,5mm M11; cilíndrico	2D6 + 4
7,62mm Spitzer	2D6 + 4
7,65mm Mauser	2D6 + 2
7,7mm tipo 99	2D6 + 4
7,92mm Mauser	2D6 + 4
8mm Lebel; M35; M95	2D6 + 4
11mm M71	2D6 + 4
13mm Mauser (anticarro)	2D10 + 4

ALCANCES BÁSICOS

Armas cortas: el alcance básico para armas cortas es de 10 m para los calibres bajos y 15 m para los calibres medios y gruesos. Esto supone un arma con un cañón de longitud más o menos estándar de entre 11 y 13 cm. Las pistolas de cañón más largo (por ejemplo, 19 cm)

deberían aumentar el alcance básico en 5 m (atención, que son más difíciles de ocultar). Por contra, cañones más cortos resultan en alcances menores, 10 m para un cañón de 8 cm o 5 m para uno de 4 cm. Estos modelos extracortos son muy fáciles de ocultar. Los Derringer y otros del mismo tipo tienen un alcance básico de 3 m.

Fusiles: el alcance básico de un fusil es de 40 m para los calibres bajos y 120 m para los gruesos. Alternativamente, se puede hacer una gradación de los calibres bajos: .22 corto, 30 m; .22 largo, 40 m; .22 largo rayado o .25, 50 m; .25-20, 80 m. Todo ello supone longitudes de cañón normales. Las carabinas, con sus cañones más cortos (por lo general entre 46 y 56 cm) reducen el alcance básico a 3/4 partes del normal.

Escopetas: ver más abajo la tabla especial de daño y alcance dedicada a las escopetas.

Subfusiles: los subfusiles utilizan munición de pistola. Sus cañones, generalmente más largos, les proporcionan un alcance básico de 20 m.

Ametralladoras: la mayoría de las ametralladoras medias y ligeras usan munición de fusil y por lo tanto tienen un alcance básico de 110 m. Las calibre .50 tienen un alcance básico de 200 m. Estos alcances suponen que la ametralladora está montada de forma correcta sobre un bípode o trípode.

ALCANCE BÁSICO Y DAÑO DE ESCOPETAS

Las escopetas pueden cargar perdigones o postas. Solo las postas pueden empalar. Los alcances suponen un cañón normal de una escopeta deportiva. Para las antidisturbios y las de trinchera hay que reducir hasta 1/3 y para las recortadas hasta la mitad, aumentando la probabilidad de impacto en 5 ó 10 percentiles respectivamente. Las armas viejas, de pólvora negra, tienen alcances de aproximadamente 3/4 partes de las distancias dadas.

Para las armas que disparan perdigones se da un valor múltiple de daño que disminuye al aumentar la distancia. Cifras como 2D6/10 m, 1D6/20 m, 1D3/50 m indican que el arma hace 2D6 puntos de daño hasta 10 m de distancia, 1D6 entre 10 y 20 m y 1D3 entre 20 y 50 m. Más allá de 50 m el daño es mínimo, 1 ó 1D2 puntos de daño hasta 100 m para galgas pequeñas y grandes respectivamente.

Pequeñas

Galga	Daño	Alcance básico (m)
.410 (postas)	1D10 + 2	40
.410 (perdigones)	1D10	10
	1D4	20
	1D4	50
28 (postas)	1D10 + 3	35
28 (perdigones)	1D6 + 1D3	10
	1D4	20
	1D2	50
20 (postas)	1D10 + 4	30
20 (perdigones)	2D6	10
	1D6	20
	1D3	50

Grandes

Galga	Daño	Alcance básico (m)
16 (postas)	1D10 + 5	30
16 (perdigones)	2D6 + 2	10
	1D6 + 1	20
	1D4	50
12 (postas)	1D10 + 6	30
12 (perdigones)	4D6	10
	2D6	20
	1D6	50
10 (postas)	1D10 + 7	30
10 (perdigones)	4D6 + 2	10
	2D6 + 1	20
	1D8	50
8 (postas)	1D10 + 8	30
8 (perdigones)	4D6 + 6	10
	2D6 + 4	20
	1D10	50

CADENCIA DE FUEGO

La cadencia de fuego (o número de ataques por asalto) es el número de disparos bien apuntados que un arma puede hacer en un solo asalto. El retroceso y el tiempo de recuperación dependen del calibre (bajo, medio o grueso) mientras que lo que se tarda en recargar la recámara y amartillarla es función del tipo de arma. Todo ello afecta a la cadencia de fuego.

Las armas de un solo tiro solo pueden disparar una vez por asalto, puesto que necesitan recargarse. Las de cañón doble pueden vaciar ambos cañones a la vez o consecutivamente en un mismo asalto. Un arma automática puede lanzar 20 balas en un asalto. Los números del tipo 3/2 quieren decir 3 disparos cada 2 asaltos, etc.

Para cada tipo de arma se dan dos cifras. La primera indica la cadencia normal para la mayoría de personas. Si el guardián lo permite, aquellos que tengan 75% o más en la habilidad correspondiente pueden utilizar la segunda, que es ligeramente superior y se da entre paréntesis.

ARMAS CORTAS Y SUBFUSILES

Revólveres de acción simple

Acción/calibre	Cadencia
Calibre bajo	3/2(2)
Calibre medio	1(1)
Calibre grueso	1(1)

Revólveres de doble acción

Acción/calibre	Cadencia
Calibre bajo	2(3)
Calibre medio	3/2(2)
Calibre grueso	1(3/2)

Semiautomáticas

Acción/calibre	Cadencia
Calibre bajo	3(4)
Calibre medio	2(3)
Calibre grueso	1(2)

FUSILES Y ESCOPETAS

Cerrojo

Acción/calibre o galga	Cadencia
Calibre bajo	1(3/2)
Calibre grueso	1/2(1)
Galga pequeña	1/2(1)
Galga grande	1/2(1)

Palanca

Acción/calibre o galga	Cadencia
Calibre bajo	2(2)
Calibre grueso	1(3/2)
Galga pequeña	1(3/2)
Galga grande	(3/2)

Corredera

Acción/calibre o galga	Cadencia
Calibre bajo	2(3)
Calibre grueso	1(2)
Galga pequeña	2(3)
Galga grande	1(3/2)

Semiautomáticos

Acción/calibre o galga	Cadencia
Calibre bajo	2(3)
Calibre grueso	1(2)
Galga pequeña	2(3)
Galga grande	1(3/2)

—

TIEMPO DE RECARGA

—

Algunos sistemas de recarga son más rápidos que otros. Todos los tiempos que se dan para peines, tambores y cargadores, así como cintas y tiras, suponen que las balas ya están puestas. Si hay que meter las balas en el cargador o en el peine, el ritmo son dos cartuchos por asalto. Cabe destacar que la mayoría de las armas no precisan estar totalmente cargadas para disparar, y puede bastar con que haya uno o dos proyectiles en el cargador.

Cinta (cta)	2 asaltos
Central (ctr)	2 cartuchos por asalto
Peine (pei)	1 asalto
Tambor (tmb)	1 asalto
Cargador (crg)	1 asalto
Lateral (ltr)	2 cartuchos por asalto
Tira (tra)	1 asalto
Giro (gir)	2 cartuchos por asalto

—

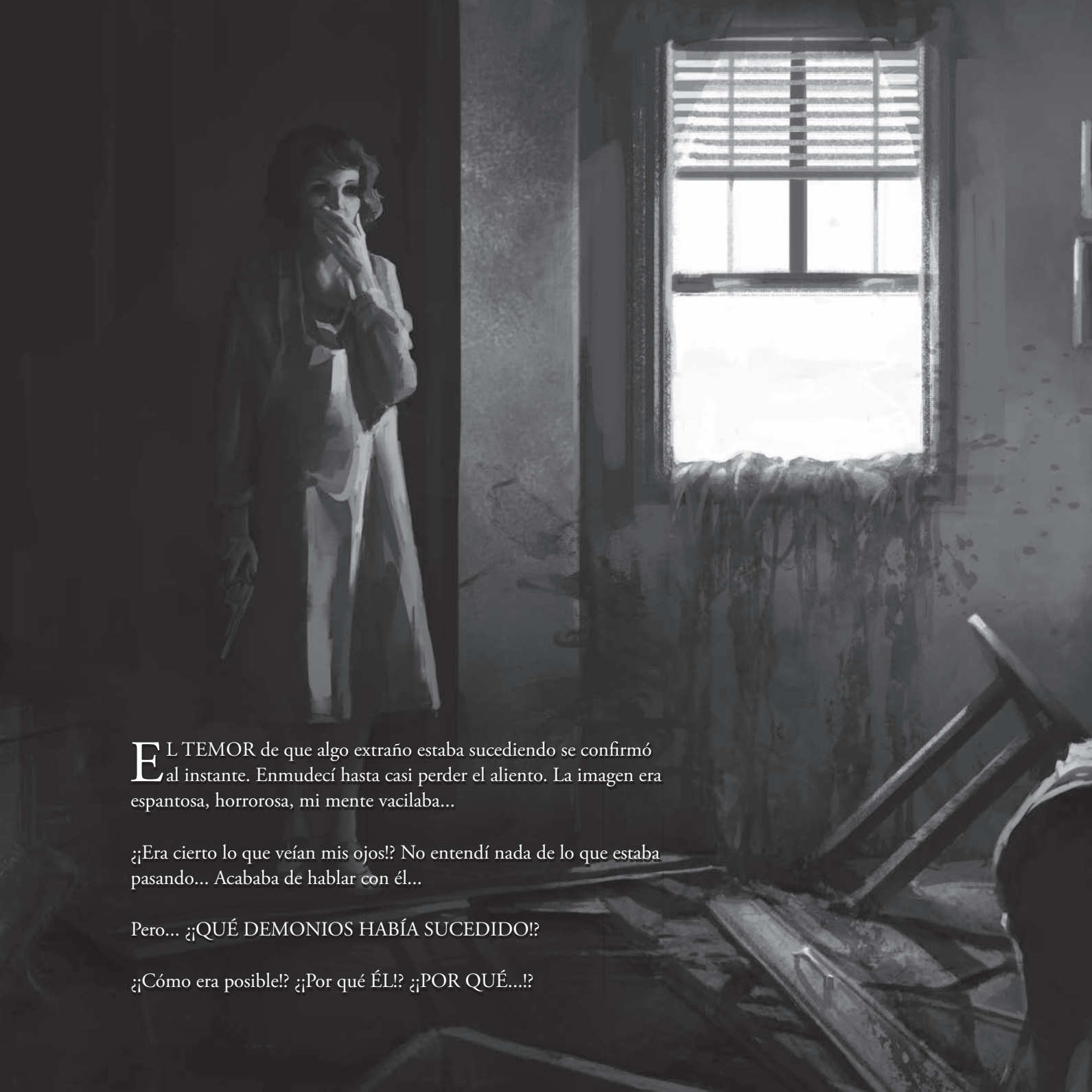
TABLA DE ENCASQUILLAMIENTO

—

Esta tabla proporciona reglas generales para los fallos de las armas de fuego según el tipo de acción y el estado del arma. La primera columna es para un arma correctamente mantenida, la segunda para un arma mal cuidada y la tercera para un arma muy sucia (por ejemplo, que acabe de caerse a un charco), pudiéndose ajustar esta última a las condiciones exactas. Las armas con selector tienen problemas según el modo de fuego seleccionado.

En la mayoría de los casos, un 00 indica una bala que no detona, y cualquier otro resultado produce un encasquillamiento. Las balas que no detonan dan pocos problemas a revólveres y otras armas de acción manual, pero clavan en seco una automática o semiautomática. Para desencasquillar un arma se requiere una tirada con la habilidad correspondiente al tipo de arma (es decir, como si se disparara). Si se trata de una bala que no ha detonado, se puede retirar en un asalto sin necesidad de tirada alguna.

Acción	Limpia	Descuidada	Sucia
Automática	98	95	70
Cerrojo	00	00	90
Palanca	99	98	85
Corredera	99	98	85
Revólver	00	00	96
Semiautomática	99	97	75
De un solo tiro	00	00	95



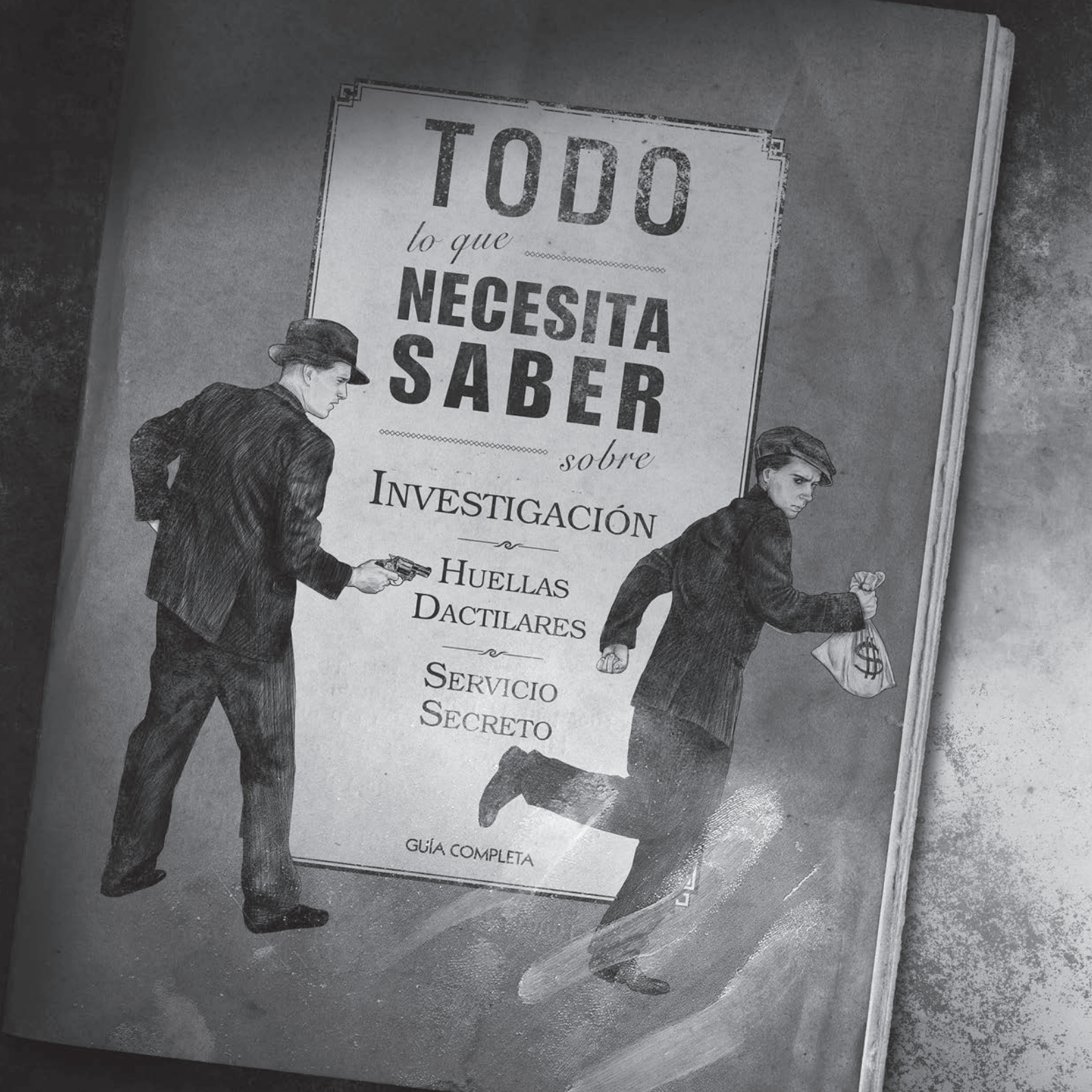
EL TEMOR de que algo extraño estaba sucediendo se confirmó al instante. Enmudecí hasta casi perder el aliento. La imagen era espantosa, horrorosa, mi mente vacilaba...

¿¡Era cierto lo que veían mis ojos!? No entendí nada de lo que estaba pasando... Acababa de hablar con él...

Pero... ¿¡QUÉ DEMONIOS HABÍA SUCEDIDO!?

¿¡Cómo era posible!? ¿¡Por qué ÉL!? ¿¡POR QUÉ...!?

IV. Palabras sabias


TODO
lo que
NECESITA
SABER
sobre
INVESTIGACIÓN
HUELLAS DACTILARES
SERVICIO SECRETO
GUÍA COMPLETA

El investigador profesional

Cómo ascender desde el nivel de aficionado. Cómo obtener una licencia, el arte de la investigación. Consejos de un experto.

Lo que separa al investigador privado profesional del aficionado es esa copia fotostática de su licencia, lista para ser presentada cuando se le exija demostrar que es un profesional. Con ella vienen la legalidad, la legitimidad y el profesionalismo. De la misma forma en que la policía construye su caso, lo mismo puede hacer el detective privado. Si una clienta te ha contratado para averiguar si su marido la engaña, puedes hacer esas fotografías incriminatorias sin arriesgarte a una acusación de invadir la vida privada. Si tu cliente ha firmado un contrato y te paga, esas fotos son legales. Si un reportero entrometido intenta meterse contigo, puedes presentar una demanda de libelo en su contra con muchas probabilidades de ganarla. Un investigador privado puede hacer preguntas a la gente y no se le puede acusar de acoso más que a la policía.

Todo lo que haga un investigador privado con respecto a su cliente y a su caso, en tanto sea conforme con la ética de la profesión, es legal. Nadie tiene la obligación de contestar a las preguntas de un investigador privado, pero tampoco tiene la obligación de hacerlo a las de la policía. Los agentes de policía son investigadores *públicos* y un detective es un investigador *privado*.

La ética es importante; un investigador privado vive y muere por ella, y si comete un allanamiento, incluso en nombre de su cliente, ha cometido un acto ilegal; y si lo cogen se quedará sin licencia tan rápido que su cabeza no dejará de dar vueltas hasta que vuelva a haber un presidente demócrata, por no decir nada de una posible estancia en la cárcel. Pero el código ético es también un escudo. Existe una relación privilegiada entre investigador y cliente que permite al primero mantener en privado cualquier información recogida en nombre del segundo. A la policía local puede no gustarle, pero a menos que consiga demostrar que el investigador retiene pruebas vitales en una investigación, no puede hacer mucho sobre ello. La ética profesional es un arma de doble filo.

Cómo obtener una licencia

Sin una licencia no puedes anunciarte legalmente ni presentarte de modo alguno como detective privado. La mecánica de las licencias varía en cada estado, y cada uno tiene diferentes requerimientos y niveles éticos distintos por los que se juzgará al investigador. Sin embargo, los requisitos básicos son casi siempre los mismos.

Quien desee obtener la licencia deberá demostrar que tiene experiencia investigativa. Por lo general se solicitan diez años en un departamento de policía, o bien cinco como investigador de seguros u otra profesión similar, o un largo aprendizaje a las órdenes de otro detective privado o agencia. La cantidad de experiencia exigida varía de un estado a otro, pero hay que calcular un mínimo de tres años. Esta experiencia demuestra que el solicitante no solo sabe cómo realizar una investigación correcta, sino que además entiende las ramificaciones legales de la profesión. También pueden requerirse cartas de recomendación, certificados o diplomas que acrediten su experiencia.

A continuación, el solicitante tiene que depositar una fianza ante una entidad legalmente reconocida, probablemente un mínimo de 500 $. Esta es la fianza legal del investigador, la que responderá económicamente en caso de pleitos, y además parte de su Crédito. Algunos estados requieren que el investigador privado disponga de un lugar establecido antes de solicitar la licencia. Normalmente se requiere una oficina con una dirección fija y un teléfono. Este es el seguro del estado, puesto que la oficina responsable no quiere otorgar licencias a chiringuitos.

Después esta la comprobación del historial. El solicitante debe demostrar una buena salud mental y un expediente relativamente limpio. Es difícil que se conceda la licencia a personas que hayan sido condenadas por asesinato o extorsión. Los investigadores del estado se pueden poner en contacto con parientes y amigos, y probablemente también se comprueben las finanzas del candidato a investigador.

Finalmente hay que pasar un examen escrito y en algunos estados también un examen oral que determinan la capacidad general, la inteligencia y los conocimientos, así como la familiaridad de la persona con el derecho y las técnicas investigativas. En muchos estados el solicitante puede examinarse tantas veces como necesite hasta aprobar, pero las tasas de examen se deben abonar cada vez.

Una vez concedida, la licencia se habrá de renovar periódicamente, pero este es un proceso más sencillo. Sin embargo, la licencia puede ser suspendida o revocada en cualquier momento en que la oficina responsable sospeche que el detective no está actuando de acuerdo con los procedimientos establecidos.

La licencia de detective no implica el derecho a llevar armas; el permiso para llevar armas ocultas es un caso aparte y se puede tardar seis meses en obtenerlo, implicando posiblemente una segunda comprobación del historial. Cuando se solicite un permiso de armas, el solicitante debe exponer razones suficientes para llevar un arma; y aunque ser investigador privado es una buena razón, no garantiza que el permiso sea concedido.

El investigador y la ley

Si una investigación privada tiene algún punto de contacto con una investigación policial, pueden surgir fricciones, especialmente si el cliente es sospechoso o la policía tiene razones para creer que el investigador privado retiene pruebas. Por ley, toda prueba relacionada con una investigación policial debe ser entregada de inmediato, y la relación investigador-cliente no permite evitar esta responsabilidad. En la mayoría de los casos la policía deja en paz a los detectives, y un investigador privado sagaz actúa a la recíproca. Un investigador privado que presencia algo claramente ilegal (la comisión de un delito, por ejemplo) está obligado como ciudadano de a pie a informar de ello a la policía, pero la licencia de investigador privado no requiere que la persona se involucre en delitos ajenos a su investigación. No existe requerimiento alguno para que los investigadores hagan de policías en la calle, pero como cualquier ciudadano estadounidense, si son testigos de un delito pueden realizar una detención.

Ya que se trata de una actividad comercial bajo licencia, se requiere que los investigadores privados declaren sus ingresos, paguen sus impuestos y concedan seguros y beneficios a sus empleados. Como consecuencia muchos investigadores privados subcontratan a otras agencias para evitar los problemas de añadir agentes a sus nóminas. Un detective privado debería redactar un contrato para cada caso que asuma, describiendo los parámetros del trabajo así como el salario que va a percibir. Tales contratos podrían incluir cláusulas de nulidad por negligencia o mala praxis.

El arte de la investigación

La primera prioridad al investigar un delito es determinar que este se haya cometido realmente. Lo que a primera vista parece un robo puede ser en realidad una cartera colocada por descuido en otro lugar. Un cadáver decapitado puede ser el resultado de un desafortunado accidente de automóvil. Ahora bien, si ese cuerpo decapitado muestra signos de lucha (por ejemplo, sangre y cabellos bajo las uñas) es muy probable que nos hallemos ante la víctima de un asesinato. Ahora tenemos un crimen y se aplican las siguientes reglas.

Asegurar la escena del crimen

En primer lugar hay que asegurar la escena del crimen. Eso significa que nadie debe tocar nada hasta que lleguen las autoridades pertinentes. Todos los presentes deben permanecer en la escena hasta por lo menos haber sido interrogados, siguiendo la sencilla premisa de que la última persona en la escena es con gran probabilidad el culpable. No se debe mover ni alterar nada en la escena del crimen hasta que la autoridad competente lo permita. Esta autoridad puede ser desde el policía que hace la ronda hasta el forense y sus ayudantes, dependiendo de la situación.

Retener a los testigos

En segundo lugar hay que buscar a los testigos e impedir que se marchen hasta que hayan emitido una declaración. Esta operación puede engendrar más problemas que beneficios, pero nunca se sabe quién puede haber oído o visto algo, y los testigos son la piedra angular de todo caso legal. Sin embargo, contar con el testimonio de los testigos acarrea un problema, y es que nunca se puede saber si, por ejemplo, están resentidos con el vecino de al lado y en consecuencia prestan falso testimonio.

La policía propende a echar mano de cualquier persona sospechosa que se halle en el lugar del crimen y enviarla al cuartelillo. Los investigadores privados no pueden actuar de esta forma, pero sí pedir nombres y direcciones con la intención de interrogar a dichos individuos más tarde.

Ponerse en contacto con las autoridades

En tercer lugar se llama a los profesionales adecuados: la policía, el forense, etc. En un caso de homicidio nadie debe tocar nada hasta que llegue el detective principal. Se toman fotografías siempre que es posible y los detectives pueden hacer dibujos de la escena del crimen en sus cuadernos de notas.

Examinar la escena

Hay que examinarlo todo. Algunos investigadores se pasean por toda la casa o apartamento antes de examinar la escena del crimen en sí, intentando reconstruir la vida de la víctima. ¿Qué hay en la cocina? Si es hora de comer y el cubo de basura está lleno de peladuras de naranja frescas, tienes una idea de lo que se ha podido comer. Hay que recordar entonces preguntarlo en la autopsia: ¿había naranja en el estómago de la víctima?

¿Qué puertas y ventanas están abiertas? ¿Ha sido alguna de las cerraduras forzada o abierta con ganzúas? Es casi imposible utilizar una ganzúa sin dejar algún tipo de marca. ¿Nada ha sido forzado? ¿Es este un barrio conflictivo? Si es así, las puertas deberían haber estado cerradas con llave, ¿no? En este caso sabemos que el autor puede haber entrado sin más, en lugar de haber forzado la entrada. Tal vez tenía una llave o conocía a alguien de la familia. ¿Qué falta? ¿Hay un zapato sin pareja en el armario? ¿Un cacharro para jabón de afeitar sin ninguna navaja a mano?

No hay que tocar nada porque puede ser necesario buscar huellas dactilares. Aunque es difícil que se encuentre una huella utilizable y que después se pueda correlacionar (digamos que en el mejor de los casos hay un 10% de posibilidad), ya es un 10% adicional a cualquier otra posibilidad.

El crimen se reconstruye en el escenario del mismo como mejor sepan los investigadores. Un cadáver al que le falta la parte de atrás de la cabeza y que tiene una .45 a sus pies puede ser un suicida o quizá la víctima de un asesinato. Si tiene quemaduras de pólvora alrededor de la boca y en la mano, y si la trayectoria de salida es hacia arriba en lugar de hacia abajo (la sangre salpica siguiendo las dirección de salida de la bala), es probablemente un suicidio. Pero no estará de más sacar las huellas del arma y ver si se puede encontrar la bala, por si hace falta después una comprobación balística.

Las pruebas físicas son vitales para todos los casos. Puede haber ceniza de cigarrillo en la alfombra aunque el propietario no fumaba, o una huella de pie fuera de la ventana, de la que puede sacarse un molde en escayola y quizá después identificar el zapato. La profundidad de la impresión y la longitud del paso si se encuentra un par de huellas pueden dar una idea de la altura y el peso del perpetrador. El medio de entrada también es una evidencia física. ¿Fue la puerta forzada, la ventana rota o se ganó el espectador la entrada hablando? Todo

esto constituye el *modus operandi* y recordemos que la policía mantiene archivos de estas cosas. Si Jerry el Fino acostumbra a abrir la puerta a patadas y después rompe todas las ventanas, quizá fue él mismo quien abrió esta puerta a patadas y rompió todas las ventanas.

Los archivos telefónicos también se consideran evidencias físicas y nunca hay que pasarlos por alto. Saber a quién llamó la víctima recientemente puede revelarnos la identidad del culpable. Las operadoras suelen estar por regla general más que dispuestas a ayudar a la policía o a los detectives a resolver un crimen.

Interrogar a los testigos

Hay que prepararse antes la lista de preguntas. No hay nada más embarazoso que decidir ir a ver a un testigo y después acabar mirándole a la cara sin saber qué hacer tras formularle una o dos preguntas. Siempre que sea posible hay que investigar antes al sujeto y estar preparado para ahondar en las respuestas que dé a las primeras preguntas. Cuanto más importantes sean para la investigación, más trabajo de búsqueda hay que realizar. Si son testigos de un delito, hay que mirar primero en la escena del crimen y después buscar todo lo que se pueda acerca del testigo en bibliotecas, archivos públicos o de periódicos, incluso en sus bolsas de lavandería y cubos de basura. Hay que hablar con la gente que conoce al sujeto: compañeros de trabajo, repartidores de periódico, vecinos y otros. Hay que saber cuál es su clase social, su vida doméstica, sus intereses y sus actitudes. La gente es más propensa a revelar información acerca de alguien a quien conocen si piensan que están ayudando a dicha persona. Aprende a ser discreto.

Utiliza frases cortas y concretas. La gente corresponde a preguntas rápidas sin pensarlo. Si le tiras a alguien a las manos una pistola humeante y le gritas: "¡Coge eso!", nueve de cada diez veces la cogerá. Has de estar seguro de lo que dices, y antes de soltar alguna pregunta difícil de tragar, ponte en el lugar del otro y piensa en cómo reaccionarías tú a lo que estás a punto de preguntar.

Si quieres algo de alguien, no le dejes que crea que es lo único que te interesa. Ellos tienen problemas propios y aunque no sean tan importantes como los tuyos, hazles pensar que te lo parecen. Pregunta cómo se encuentran, cuenta quizá un chiste rápido y consigue que se pongan de acuerdo contigo. Intenta no construir las frases de manera que requieran respuestas negativas. Asiente con la cabeza, porque ellos también asentirán. Los vendedores llaman a esto el "modo afirmativo".

Investigador privado: ¿Mal día, eh?

Empleado: Vaya.

Investigador privado: ¿El jefe te hace trabajar demasiado, verdad?

Empleado: Cómo lo sabes.

Investigador privado: ¿Oye, podrías hacerme un favor rápido?

Empleado: Claro.

Psicología de los testigos

A la mayoría de la gente no le gusta mentir, y eso se nota. Es algo subconsciente que puede suprimirse activamente, pero al final la guardia siempre cae y la persona empieza a mostrar signos de mentira. Se puede saber cuando alguien miente por el sudor del labio superior, manos y frente. A menudo, cuando la gente se ve obligada a mentir durante largos periodos de tiempo, adopta patrones de comportamiento previsibles: se cruza de brazos, se toca la nariz o las orejas, da pataditas en el suelo, no se está quieta con los dedos o empieza a mirar a su alrededor de forma aparentemente desinteresada. Su voz puede subir de volumen. Puede empezar a negar vehementemente (*¡No tengo nada que ver con ello, lo juro!*), o de forma desafiante (*¿Qué tiene que ver esto contigo?*), o simplemente a esquivar la pregunta (*No tengo ni la más ligera idea de lo que me dice*). La gente inocente siempre habla mucho cuando se le acusa de algo, a pesar de los derechos que le concede la Quinta enmienda. Por lo general suelen estar ansiosos por hablar y se centran en los hechos más que en las negativas.

Ah, y por cierto, aunque los detectores de mentiras eléctricos han demostrado ser útiles, las pruebas obtenidas mediante ellos no son admisibles legalmente.

En conclusión

El gran misterio no es tanto el crimen en sí, sino su solución. Un investigador debe entrenarse para hacer preguntas acerca de todo lo que ve, y debe formular las preguntas correctas. ¿Por qué no estaba cerrada con llave la puerta? ¿Dónde está el talonario de cheques? ¿Que haría yo sí...? Cada pregunta proporciona una respuesta distinta y cada respuesta lleva la investigación más cerca de su fin, la resolución de la pregunta final, la respuesta al misterio.

Para acabar

Una última cosa: *nunca* te dejes enredar emocionalmente en un caso. En cuanto uno siente compasión por las historias tristes que oye, por genuinas que sean, pierde el control del caso y puede incluso perder la vida. Recuerda que es solo un trabajo y que la gente sufre continuamente, pero los problemas de los demás no te han de importar demasiado.

Dejó su tarjeta de visita

—¡Historias reveladoras sobre huellas dactilares!

TRES huellas dactilares ensangrentadas han sido registradas en el caso. Bien podrían ser la tarjeta de visita del asesino... Estas silenciosas e ingeniosas pruebas revelan la verdad, identificando al criminal y ayudando a su captura. Viva estas intrigantes aventuras de la mano del detective Thomas Malone, y averigüe cómo consiguió las pruebas del delito a través de sus primeras huellas dactilares. Envíenos el cupón y consiga este adictivo relato GRATIS junto a otros doce.

13 HISTORIAS DETECTIVESCAS REALES ¡GRATIS!

¡Misterios electrizantes! ¡Tragedias espantosas! ¡Situaciones que harán que el vello se le erice! Cada caso le atrapará y estremecerá. No podrá parar de leer hasta que lo haya acabado.

Gran demanda de hombres preparados.
Gane entre **$2.500** *y* **$10.000** *al año.*

Expertos en el análisis de huellas dactilares fueron los que resolvieron cada uno de estos extraños y sangrientos casos. Estos expertos se hicieron con grandes cantidades de dinero gracias a recompensas. Cada día, las fuerzas del orden reclaman más y más hombres entrenados en esta técnica. USTED puede aprender a identificar huellas dactilares fácilmente en un corto periodo de tiempo: en su tiempo libre, ¡y en su hogar!

Universidad de Ciencias Aplicadas
Avda. Sunnyside, 1920 - Dept. C.135 Chicago, Illinois

Envíenos *AHORA* por correo este cupón para recibir gratis su ejemplar

1920 Sunnyside Ave., Dept. C.135 Chicago, Illinois.
Por favor, envíen el ejemplar Huellas dactilares COMPLETAMENTE GRATUITO, a la siguiente dirección:

Nombre:.....
Dirección:.....
Ciudad y Estado:.....*Edad:*.....

CONSEJOS

DE UN

EXPERTO

PUNTOS BÁSICOS

TODO trabajador necesita sus herramientas, y el investigador privado no es diferente. Sin embargo, la mayoría de nosotros solo hacemos una cosa: obtener información.

Tus herramientas principales son tus contactos, es decir la gente que conoces. Ellos definen lo bueno que eres, así que necesitas tenerlos a montones. Son la gente a la que acudir en busca de consejo, información y datos profesionales: médicos, abogados, camareros, taxistas, basureros (hay que registrar siempre la basura de un sospechoso) y bibliotecarios. Los empleados del ayuntamiento o de la policía son aún mejores, y lo mejor de todo es contar con alguien en un cargo importante en la burocracia de la ciudad. La policía no es tu enemiga, así que búscate unos cuantos amigos policías, especialmente el sargento de guardia de la comisaría. Si compartes información con ellos, podrán compartir información contigo. Por la misma regla de tres, los contactos criminales son importantes en caso de que pises a la persona equivocada. Nunca ofendas a los gánsteres, porque ellos jamás olvidan.

Tu primer recurso y tu arma más potente es el teléfono. No todo el mundo tiene uno, pero todo investigador privado debería tenerlo. Necesitas una guía telefónica y una buena relación con las operadoras de la central telefónica local. Y de paso, que el nombre de tu empresa de detectives empiece por A, porque la mayoría de la gente llama al primer nombre que ve en la guía.

Con unas pocas llamadas puedes encontrar la mayoría de las cosas, pero a los investigadores privados no se les paga para encontrar "la mayoría de las cosas", así que necesitarás un par de zapatos cómodos para cuando hayas de buscar por ahí; vas a andar muchísimo. Puedes entrar prácticamente en cualquier sitio si tu aspecto es el adecuado, por lo que necesitas un guardarropa variado. Lo mejor son trajes sencillos y elegantes; las trincheras van muy bien porque tienen bolsillos grandes, pero el mono de trabajo también es útil a veces. Pensándolo bien, para interrogar a los trabajadores tampoco hace falta ponerse un mono, ya que un aire de autoridad ayuda bastante.

Si alguien te da alguna vez una tarjeta de visita, no la tires; las de los vendedores son las mejores. Disponer de una identificación falsa siempre es útil. También necesitas cigarrillos porque resultan muy prácticos para pequeños sobornos y para romper el hielo, además de ser una excusa perfecta para llevar un encendedor, algo vital para deshacerse de algunas pruebas.

Hablando de sobornos, recuerda que la mayoría de las cosas funcionan más suavemente si se muestra aprecio por los servicios prestados. Algunas personas se ponen nerviosas ante cualquier cosa que huela a soborno, pero recuerda que un regalo, un servicio y algo de información son buenas alternativas al papel moneda.

ARMAS DE FUEGO

PUEDES optar por no llevarlas, pero yo llevo, más por su efecto persuasivo que por su poder mortífero. Por eso me gusta el .32. Es ligero y prefiero soltar un montón de tiros rápidamente

y estar seguro de acertar a alguien, que un solo tiro que o destroza la cabeza del contrario o falla por completo. Hay que recordar tres puntos:

1. Nunca creas que tienes que sacar un arma para intimidar a alguien.
2. Nunca saques un arma a menos que alguien amenace con usar la violencia.
3. Si piensas dispararle a alguien, asume que ese alguien va a responder al fuego.

Básicamente, evita los tiroteos. Si necesitas hacer daño es mucho mejor un buen gancho de derecha, que difícilmente matará a nadie (además, la policía es bastante sensible acerca de los asesinatos). Peor aún, la balística forense está actualmente más avanzada en los Estados Unidos y en particular en la ciudad de Nueva York que en cualquier otro lugar del mundo, por lo que un arma utilizada en un crimen puede ser rastreada hasta su propietario, que pasa a convertirse en el sospechoso número uno.

—

RECORDAR A LA GENTE

—

El sistema más antiguo de recordar a la gente es el *portrait parlé* (retrato hablado), que describe las características físicas de un individuo. Sigue siendo un método efectivo si se usa con discreción. La técnica implica categorizar los elementos de la cara y el cuerpo. No solamente el sexo aparente, ojos, cabello, altura y peso, sino también la forma de la nariz, labios, cejas, manos, etc. También hay que anotar cualquier marca procedente de la profesión, como manchas de tinta, cicatrices o callos.

Hay que escuchar la voz del sujeto en busca de inflexiones particulares o frases poco usuales. Cuando te digan su nombre, memorízalo y escríbelo más tarde junto con un breve retrato hablado. Mírale a los ojos cuando hables. A menos que sea un vendedor, probablemente apartará la vista, dándote la oportunidad de mirarle de arriba abajo. Observa cómo se mueve; el comportamiento y la ropa (en especial los zapatos) son una buena indicación de la riqueza y por tanto de la clase social, datos muy útiles para cuando hables con él.

—

LA LEY

—

A través de los métodos normales de investigación se pueden averiguar algunas cosas, pero en algún punto de la misma puede ser imprescindible transgredir la ley para obtener la información que buscas. No me refiero a una infracción menor de alguna ordenanza y cívica; hablo de cometer un delito.

El delito más común que realizan a los investigadores es el de allanamiento de morada. Cuando todo lo demás falla, una buena palanqueta puede ayudarte a obtener los datos que la conspiración más secreta busca ocultar. Obviamente no puedo ponerlo todo por escrito, pero recuerda: lleva siempre guantes!

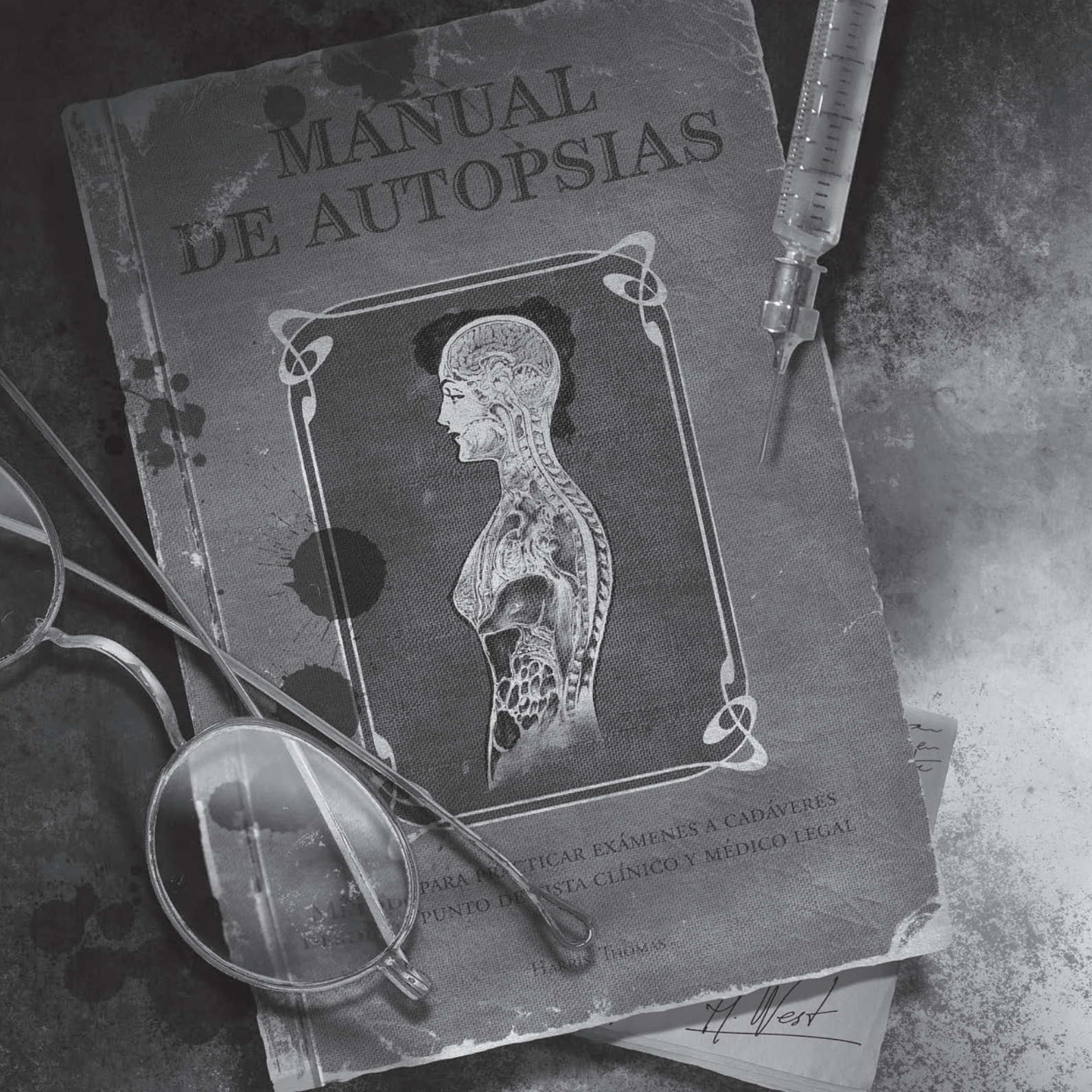
Cometer un delito con éxito consiste sobre todo en minimizar el riesgo. En primer lugar considera si la acción es necesaria. El delito no debería ser tu primer recurso, sino el último. Transgredir las leyes de forma habitual es malo porque en esta profesión no tiene sentido correr riesgos innecesarios.

Si tienes que hacerlo, escoge con cuidado el lugar y el momento. Esencialmente, si no se descubre que se ha cometido un delito, entonces no se ha cometido. El mejor lugar para llevar a cabo un delito es el más alejado de la civilización, pero por desgracia la mayoría de las situaciones requieren que se cometa donde se encuentra la información, por ejemplo en un despacho. Recuerda lo que dije acerca de entrar en los sitios actuando como si pertenecieras a dicho lugar. Utiliza este método siempre que sea posible.

Si te las tienes con gente que lleva a cabo acciones ilegales, es difícil que recurran a la ley. Si le robas a un contrabandista de armas no tendrás que temer la persecución policial, pero evidentemente recuerda lo que te dije antes acerca de los gánsteres.

A la hora de cometer un delito, lo mejor es hacerlo lo más rápidamente posible, por lo que en general suelen tratarse de trabajos en solitario; pero un vigilante es un recurso muy valioso si conoces a alguien a quien puedas confiarle tu vida. Escoge tus cómplices con cuidado.

El delito es un hecho de la vida, así que no hace falta preocuparse demasiado por él. Es parte del trabajo.


MANUAL
DE AUTOPSIAS
PARA
PUNTO
H. West

La medicina forense en los Años 20

Super visum corporis. ***Los dos períodos de la medicina forense. El forense. Después de la muerte.***

La patología forense, también conocida como jurisprudencia médica, es la parte de la medicina que trata de los asuntos relacionados con la ley. Fue practicada inicialmente por los griegos, que fueron los primeros, en el año 500 a. C., en establecer que solo un médico y no un lego en medicina puede dar testimonio en cuanto a la causa de una muerte. Desde aquella época la experiencia médica ha sido aplicada a diversos temas legales, pero no fue hasta el siglo XIX que los avances técnicos y médicos hicieron indispensable la patología forense en el campo de las investigaciones criminales, particularmente en los casos de muertes violentas.

El primer período: 1890-1900

Entre Jack el Destripador y Sherlock Holmes inflamaron la imaginación del mundo occidental. Con igual entusiasmo los lectores devoraban los relatos de crímenes de la vida real (especialmente el asesinato) y la ficción detectivesca. Los lectores estaban particularmente ávidos por conocer qué trucos de habilidad detectivesca o de ciencia médica utilizaba la policía para atrapar a un culpable. Los médicos normales, los propietarios de armerías y los coleccionistas de insectos se convirtieron en celebridades de la noche a la mañana al pedir la policía su colaboración para resolver casos. Lo mismo podría ocurrirles a los investigadores de *La llamada de Cthulhu* si intervinieran en la investigación de un asesinato normal.

El estudio de la jurisprudencia médica se estableció firmemente en 1890. No existían patólogos forenses formales, pero había unos pocos médicos bien preparados en anatomía que habían hecho de la "patología mórbida" su especialidad. Un buen médico de la época podía normalmente distinguir entre una muerte por causas naturales, por accidente, por suicidio o por homicidio. A menudo los puntos particulares de una muerte podían determinarse semanas e incluso meses después de ocurrida esta.

Los investigadores pueden despreocuparse de los detalles, pero un buen guardián (disfrazado de tribunal) ciertamente no habría de hacerlo. Si, por ejemplo, la víctima murió rápidamente a causa de heridas de arma blanca, el acusado podría alegar que actuó en defensa propia sin ánimo de matar; pero si un médico experto pudiera probar que la víctima no recibió auxilio mientras se desangraba hasta la muerte, el veredicto más probable es el de asesinato deliberado.

Si el cadáver está fresco (un día como máximo), el momento de la muerte puede ser determinado con un margen de error de una o dos horas. Si el cadáver tuviera más tiempo (digamos una semana) la precisión se reduce a un día. En el cuerpo se pueden encontrar otras pistas, como la marca de la mano del asesino en un caso de estrangulamiento, lo que podría proporcionar al patólogo una buena idea del tamaño del culpable.

También podría ser posible averiguar si el asesino era diestro o zurdo. Si se utilizó un cuchillo u otra arma, el patólogo podría describirla con un cierto grado de exactitud estudiando las heridas. Se podrían encontrar muestras de cabellos, sangre, piel o ropas del asesino en el cuerpo de la víctima, quizá bajo las uñas o entre los dientes. Finalmente, podría haber marcas en el cuerpo o en la ropa, por ejemplo abrasiones si hubiera sido arrastrado, que indicasen las acciones del asesino (y por tanto sus intenciones) después del acto violento.

De hecho, en 1890 la ciencia de la patología forense había avanzado tanto como podía permitir la simple observación, pero aún faltaban progresos en microscopía, inmunología y espectroscopia. A pesar de ello, pocos departamentos de policía tenían patólogos entre sus filas y habían de pedir ayuda (o consejo) a médicos particulares.

Pocos forenses tenían estudios de medicina, y los que tenían habían estudiado patología clínica (tratamiento de los vivos) en lugar de patología mórbida. Sus determinaciones en casos de homicidio eran triunfos del ingenio más que de la ciencia. Los forenses a menudo llamaban a médicos para pedir una segunda opinión y confiaban en los consejos de especialistas en toxicología, entomología o estudios arcanos similares.

En este período, los investigadores privados pueden entrar directamente en un caso de asesinato si disponen de una buena puntuación en Biología, Química, Medicina, Historia natural o Farmacología. La Química, la Medicina y la Farmacología son útiles, por ejemplo, para identificar venenos. También puede haber un amplio abanico de posibilidades de intervención para espiritistas, frenólogos u otros charlatanes: un buen circo para un guardián imaginativo.

El sistema antropométrico

El método victoriano establecido para el almacenamiento de datos criminales, conocido como antropometría, fue introducido en 1882 por Alphonse Bertillon. Este sistema incluía una descripción detallada, oral o escrita, del criminal: apariencia general, amaneramientos notables, cicatrices y otros rasgos diferenciales, etc. Después se hacían extensas mediciones de las partes del cuerpo que se consideran fijas una vez se llega a la edad adulta: la longitud de algunos dedos, las dimensiones del maxilar inferior, el diámetro craneal, etc. Finalmente, y si era posible, el criminal era fotografiado delante de una retícula u otra escala de medida para confirmar las medidas escritas.

Por desgracia, este sistema triple acabó siendo demasiado complicado en 1891. A causa del número de medidas variables y de términos descriptivos, debían hacerse hasta 30 fichas diferentes, completamente relacionadas entre sí, de cada criminal para que el sistema fuera efectivo. Pocos departamentos de policía se lo podían permitir. Encajar el criminal con la ficha también era difícil porque era necesario que hubiera un testigo del crimen (o la propia víctima) y que este describiera al criminal con exactitud científica. Ningún testigo podía, por ejemplo, proporcionar el diámetro de la cabeza del criminal. En 1895 la policía buscaba un sistema mejor, si bien las fotografías a escala aún eran útiles y hoy en día se siguen utilizando.

La sangre y los grupos sanguíneos

Los grupos sanguíneos eran desconocidos en la década de 1890. Los patólogos tenían acceso al ensayo de la bencidina, que podía aplicarse a manchas sospechosas y, si tenía lugar una reacción positiva (color verde azulado), se constataba que las manchas eran de sangre. Otras sustancias diferentes podían provocar una reacción positiva de la bencidina, pero eran lo bastante raras como descartarlas en la mayor parte de las investigaciones. El ensayo solo requería una cantidad mínima de sangre, incluso seca, mientras no fuera vieja o contaminada. Hacia 1895 el ensayo había sido refinado en su sensibilidad y daba menos resultados falsos, con identificaciones positivas incluso en manchas de sangre lavadas. Cualquier investigador con un 25% o más en Química podría hacerlo.

Si hay presente una cantidad mayor de sangre, se puede recoger y someterla al ensayo de la precipitina. Este procedimiento, que surgió a partir de la investigación inmunológica de la década de 1880, implicaba inocular a un conejo u otro pequeño animal de laboratorio con sangre y extractos de sangre humanos durante un cierto período de tiempo. El animal desarrolla en ese caso una reacción contra la sangre humana. Entonces se mezcla la

mancha sospechosa con un extracto de la sangre del conejo; si es humana, en unos veinte minutos se forma una barrera de un precipitado grisáceo entre las dos sustancias. La prueba de la precipitina es más precisa, pero también más limitada. Requiere más sangre que la bencidina, y aunque puede estar seca, tiene que ser muy reciente (cuarenta y ocho horas es el límite máximo; la sangre de mayor antigüedad no se puede ensayar con garantías). Además, la sangre de ciertos monos da la misma reacción positiva que la humana, si bien hay muy pocos monos que figuren relacionados con casos de asesinato, por lo que la precipitina se considera una evidencia sólida en un juicio.

Las huellas dactilares

En la Era Victoriana las huellas dactilares no se utilizaban demasiado, aunque Juan Vetuchich introdujo el primer registro de huellas en 1891. En este sistema, las huellas se dividían en cuatro clases: bucles internos, bucles externos, espiras y arcos. Los rasgos poco usuales se anotaban caso por caso. De nuevo, el problema estaba en la forma de archivar y después recuperar las fichas. Para identificar a un criminal había que comparar el juego de huellas encontradas en la escena del crimen con todas las archivadas bajo el mismo tema. Esto podía hacerse superponiendo diapositivas mediante dos linternas mágicas, pero a menudo lo hacían centenares de hombres provistos de lupas.

Esta no era la práctica común y solo se empleaba como último recurso. Los más normal era reunir a todos los sospechosos y tomarles las huellas si era preciso. "Todos los sospechosos" tenía un significado amplio: en un caso de asesinato, por ejemplo, la batida podía incluir a carteristas, prostitutas, pacientes mentales y vagabundos, más cualquiera que tuviera antecedentes por llevar armas de fuego ilegales, ocasionar disturbios o tan solo actuar sospechosamente (tomad nota, guardianes). Estas batidas podían tener éxito o no, pero si se conseguían unas huellas dactilares que encajaran con las halladas en la escena del crimen, el caso estaba prácticamente resuelto. A mediados de la década, todas las policías importantes incluían las huellas dactilares como parte de la ficha de un criminal.

La fotografía

Especialmente en los Estados Unidos, la policía siempre fotografiaba la escena de un crimen. La mala calidad de algunas de estas fotos sugiere que los policías eran más entusiastas que expertos, si bien no se pedía demasiado arte. Incluso una foto de mala calidad podía resolver un debate sobre temas importantes como la posición del arma en relación al cadáver. Los cuerpos de policía de lugares grandes descubrieron rápidamente que era muy efectivo tener un fotógrafo en nómina, y en los lugares más pequeños al menos se enseñaban a los agentes las bases de la buena fotografía. Si las circunstancias lo permitían, se podía requerir la presencia de un profesional (una buena manera para un investigador con un buen nivel en Fotografía para introducirse en un caso).

Otras pistas

La balística tenía algunas limitaciones en la Era Victoriana. Un experto podía identificar el calibre de un arma por sus balas y quizá adivinar el nombre de su fabricante. Por la situación de los orificios de entrada y salida y la presencia o ausencia de quemaduras de pólvora, a menudo podían establecerse las posiciones relativas de asesino y víctima. Esto acostumbraban a hacerlo, sin embargo, los médicos forenses, porque los expertos en balística eran aún más *rara avis* que los patólogos forenses. Los cabellos humanos ayudaron a conseguir algunas condenas, pero su utilidad en las investigaciones era limitada. Incluso el mejor de los médicos solo podía afirmar que un cabello era muy similar a otro, del mismo color y longitud. En los tribunales los cabellos se consideraban pruebas circunstanciales, aunque fuertes. Una ventaja del cabello es que se adhiere tenazmente a los tejidos naturales, como el algodón y la lana, y a menudo sobrevive al lavado convencional. Los registros dentales, si existían, aún no estaban demasiado organizados. Las marcas de lavandería eran mucho más útiles para identificar a una víctima y a veces al asesino.

El segundo período: 1920-1930

El patólogo forense de los Años 20 tenía mucho en común con su predecesor de la Era Victoriana. Aún trabajaba horas y horas en un trabajo difícil y macabro. Seguía cobrando muy poco, pero tenía mejores herramientas. El microscopio había sido increíblemente mejorado para dar más detalle con más claridad. El espectroscopio, aún experimental en la Era Victoriana, ahora era capaz de identificar marcas de pólvora o productos químicos poco usuales. Los reactivos utilizados en la práctica forense eran más refinados y menos propensos a contaminaciones que causaran errores. En caso de duda, el patólogo disponía de compañeros eruditos a los que podía consultar. Ya no practicaba una ciencia que iba desarrollando él mismo: tenía colegas y probablemente también alumnos.

También existían patólogos forenses independientes; un buen trabajo para un investigador médico. Los policías también estaban mejor preparados. Era más difícil entrar en la policía y mucho más difícil llegar a detective. Un detective de la policía metropolitana a menudo tenía que estudiar materias adicionales como psicología, interrogatorio, dictado, fotografía y primeros auxilios. También estaban mejor armados porque muchos países,

incluidos Gran Bretaña y los EE. UU., sufrieron una ola de violencia al acabar la Primera Guerra Mundial, comportamiento habitual en cualquier sociedad después de una gran guerra.

En los EE. UU., esta ola de criminalidad se vio agravada por el crimen organizado que surgió de la Prohibición. Los criminales comenzaron a utilizar armas de fuego y automóviles, y la policía tuvo que hacer lo propio. La mayor parte de los coches de policía y de sus armas eran potentes modelos militares, y muchos soldados cambiaron el uniforme caqui por el azul. La frase *¡Alto en nombre de la Ley!* se convirtió en *¡Alto o disparo!*

La balística

Charles E. Waite, de la Oficina del Fiscal del Estado de Nueva York, fue el primero en relacionar datos balísticos analizando armas nacionales e importadas. Sus estudios hicieron posible utilizar balas y cartuchos gastados para identificar el arma concreta desde la que fueron disparados. En 1922, los trabajos de Waite permitieron la formación de la Oficina de Balística Forense de Nueva York. Aquí Phillip Gravelle adaptó el microscopio de comparación al uso balístico, mientras que John Fisher inventaba el helixómetro utilizado para examinar de cerca el interior de los cañones.

La exactitud de una identificación depende del estado de la bala recuperada. Normalmente se puede calcular el calibre a partir del tamaño y el peso. Incluso puede determinarse la marca específica del arma utilizando las marcas microscópicas que deja en la bala el rayado del cañón. Algunas balas están tan dañadas que resulta imposible incluso determinar el calibre con exactitud.

Cabe destacar que los perdigones y postas de escopeta no llevan marca específica alguna; sin embargo, los cartuchos pueden mostrar señales del mecanismo de disparo o expulsión que permitan identificar el arma.

En el caso de una muerte por herida de bala, la distancia desde la que se disparó el arma a menudo puede calcularse a partir de las evidencias encontradas cerca de la herida, lo que a veces ayuda a dilucidar si se trata de un homicidio o un suicidio. Una marca estrellada en la piel de alrededor de la herida indica que el cañón se apoyó directamente contra el cuerpo al disparar. Cuando un arma se dispara a menos de 30 cm de la víctima, suelen encontrarse en su piel manchas de hollín que se quitan frotando. A distancias mayores, quizás hasta 1 m, la piel queda "tatuada" por pequeñas quemaduras de pólvora que no se van lavando ni frotando. A veces es posible analizar la pólvora y determinar el fabricante.

El establecimiento de los grupos sanguíneos

En 1901, Karl Landsteiner descubrió los cuatro grupos sanguíneos básicos: A, B, AB y 0. Las investigaciones de Landsteiner iban dirigidas a prevenir reacciones violentas en las transfusiones de sangre, pero los patólogos no tardaron demasiado en aplicar sus descubrimientos al campo de la investigación criminal.

Como el ensayo de la precipitina, los ensayos del grupo sanguíneo se basan en el hecho de que un tipo de sangre reacciona contra otro. La sangre del tipo A reacciona contra la del tipo B formando un coágulo y viceversa. La sangre del tipo AB no reaccionaba contra la de ningún otro tipo, pero todos los demás

BIBLIOGRAFÍA

Black, Henry C. *Black's Law Dictionary*. 4ª ed. St.Paul: West Publishing Inc., 1968.

Enciclopedia Británica, ed. 1962. Apartados "Sangre, humana", "Forense", "Investigación, criminal" y "Espectroscopia".

O'Hara, Charles E. *Fundamentals of Criminal Investigation*. 5ª ed. Springfield: Charles C. Thomas, 1980.

Runbelow, Donald. *The Complete Jack the Ripper*. Boston: The New York Graphic Society, 1975.

Simpson, Keith. *Forty years of murder*. Londres: Panther Books, 1984.

Tullet, Tom. *Murder Squad*. Londres: Grenada Books, 1979.

tipos reaccionaban contra ella. La del tipo 0 reaccionaba contra la de cualquier otro tipo, pero ningún otro tipo reaccionaba contra ella. Una mancha de sangre determinada se había de ensayar dos veces (para los tipos A y B) y se habían de repetir los ensayos dos o tres veces para confirmar los resultados, por lo que hacía falta cierta cantidad de sangre. En los Años 20 solo se conocían los cuatro tipos de sangre, porque el factor Rh no fue descubierto hasta 1940.

El grupo sanguíneo no fue utilizado como herramienta de investigación criminal hasta que en 1923 el italiano Latte descubrió un método sencillo para comprobarlo a partir de muestras de sangre minúsculas. Tras utilizar este método para resolver un par de casos intrigantes, la utilidad de los métodos de Latte se reconoció públicamente en una conferencia pronunciada en Alemania en 1926.

En 1925, unos investigadores japoneses descubrieron que un elevado porcentaje de la población era lo que se denominó "secretores", personas cuyo grupo sanguíneo podía determinarse a partir de muestras de otras secreciones corporales incluyendo la saliva y el semen. Un asesinato fue resuelto en Japón en 1928 utilizando este conocimiento. Hay que destacar que las muestras de secreciones deben ser razonablemente frescas para permitir resultados fiables.

En Norteamérica, hasta 1934 no se establece el primer laboratorio policial químico y toxicológico en Nueva York, y hasta 1938 no se equipa el primer laboratorio serológico para estudiar manchas de sangre de la forma propuesta de forma pionera por los criminólogos europeos.

Todavía tienen un uso limitado los miles de muestras de manchas de sangre creadas por los franceses Florence y Fricon, que muestran diversas posibilidades: goteo, salpicadura, rotura de una arteria o heridas de armas diversas.

Los registros de huellas dactilares

En 1901 Edward Henry fue nombrado comisario adjunto del Departamento de Investigación Criminal de Scotland Yard. No perdió tiempo en crear un sistema de registro de huellas dactilares que él mismo había desarrollado en la India cuando era inspector general de la policía. Su sistema era similar al de Vetuchich, pero difería de aquél en un aspecto vital: en el sistema de Henry cada huella era descrita numéricamente. Es decir, se asignaba una cifra a cada uno de los cuatro tipos de huella. Otra cifra indicaba el número de crestas que tenía, otra el espaciado, otra el tipo y situación de cicatrices u otros elementos notables, etc. Al final, cada huella era descrita por una larga fórmula y podía archivarse numéricamente. Si se encontraba una huella en la escena de un crimen, se podía calcular la fórmula y después compararla con las huellas conocidas que tuviesen el mismo valor o similares. Esto podía reducir la búsqueda a diez o quince huellas entre miles.

En su primer año de funcionamiento, el sistema de Henry permitió identificar a 1.700 criminales, tres veces más que el de Bertillon, en uso hasta el año anterior. En 1920 el sistema de Henry se utilizaba en el mundo entero y el de Bertillon era descartado (excepto las fotografías escaladas, que todavía eran útiles). La policía sacaba las huellas digitales de todo el que era detenido, incluso por la falta más trivial, por si sus huellas aparecían más tarde. Los investigadores que sean detenidos (no necesariamente condenados) por cualquier razón habrían de andarse con cuidado: la policía podría haber tomado las huellas dactilares de todos aquellos picos y escopetas encontrados en el viejo cementerio.

La fotografía

La fotografía era cada vez más útil para la labor policial. Los detectives estaban mejor entrenados en el uso de la cámara y las cámaras eran más ligeras, resistentes y fiables. En la cámara oscura, los fotógrafos experimentaban con técnicas de revelado para extraer más información de una fotografía, por ejemplo aumentando el contraste para distinguir detalles minúsculos como arrugas y manchas de sangre en una almohada, o aumentando partes de un retrato para revelar detalles del rostro de una persona.

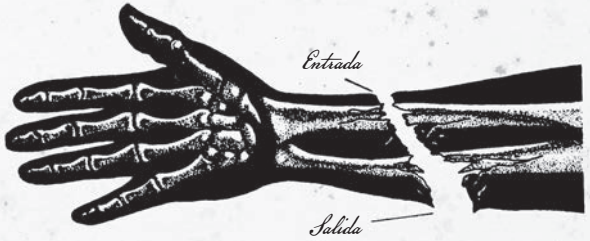
La fotografía mediante rayos X (radiología) y la luz ultravioleta (fluoroscopia) complementaron de forma útil la fotografía hecha con luz visible: sustancias que parecían similares a menudo reflejaban de forma diferente las radiaciones de distinta longitud de onda. Por ejemplo, los detectives podían tener delante dos documentos aparentemente idénticos, uno de ellos auténtico y el otro una falsificación moderna. Un papel podría ser fosforescente bajo la luz ultravioleta mientras que el otro no. Los metales de las tintas modernas bloquean los rayos X, las tintas naturales no. Además, se pueden utilizar los rayos X para inspeccionar paquetes sospechosos o cuerpos frágiles. La luz ultravioleta puede revelar la presencia de manchas secas de sangre, semen u orina. Incluso una mancha de sangre sobre un tejido que haya sido lavado a fondo, indetectable por cualquier otro método, puede verse bajo la luz ultravioleta.

Algunos departamentos de policía utilizaban cámaras estereoscópicas (tridimensionales) que se habían utilizado durante la guerra para determinar la posición de factorías y otras instalaciones, y que fueron de cierta utilidad en el análisis forense.

Una triangulación de las imágenes de la doble cámara acababa con cualquier disputa sobre medida, distancia o posición. Desafortunadamente, la fotografía tridimensional siempre ha tenido problemas y la técnica nunca fue utilizada a gran escala.

Otros tipos de pruebas

Los cabellos humanos eran aún una pista dudosa. En algunos casos se encontraron cabellos similares a los de la víctima en el sospechoso y cabellos similares a los del sospechoso en la víctima. Esto se consideraba una evidencia extremadamente convincente. El vello púbico en particular era muy determinante.



Fractura de bala de antebrazo derecho

Un asesino inglés fue condenado tomando como base las muestras de tierra extraídas de sus zapatos y comparándolas con las muestras de tierra de la escena del crimen. En 1918 se publicó un informe sobre la investigación que detallaba los métodos de identificación de suelos.

En Francia, un asesino confesó un crimen cuando se le presentaron pruebas de su implicación obtenidas a partir del polvo de sus ropas. En Berkeley, California, ya se utilizaba una aspiradora para acumular evidencias microscópicas antes de 1920.

Los registros dentales ya se usaban para confirmar la identidad de algunas víctimas, pero ninguna de ellas había sido identificada únicamente a partir de ellos. La dentición nunca se había empleado para identificar a un asesino. Los estilos de las marcas de lavandería y sus códigos (abreviaturas indelebles en la parte de dentro de los cuellos, etc., que aún hoy utilizan las lavanderías comerciales para identificar la propiedad de la ropa una vez lavada) eran útiles para identificar cadáveres indocumentados. Como a los clientes no les gustaba tener cifras marcadas en la ropa, algunas lavanderías empezaron a utilizar tinta invisible que puede verse a la luz ultravioleta.

La letra empezó a ser extensamente estudiada en los Años 20. Un experto podía determinar si dos documentos habían sido escritos por la misma persona, incluso aunque intentase hacerlo con una letra diferente, y también determinar la educación de una persona y su constitución psicológica basándose únicamente en su caligrafía.

Las policías del mundo entero empezaron a reconocer la efectividad de los agentes de paisano y de los confidentes, técnicas que Scotland Yard asimiló hacia 1890. Un investigador experto en disfraces o que domine un idioma extranjero adecuado puede ser llamado por la policía para colaborar en algún caso, lo que puede ser una buena forma de borrar pequeños problemas previos. Cambiar ayuda por la retirada de cargos es uno de los tratos más comunes.

Las peticiones de ayuda al público en general siempre obtenían algún tipo de resultado, sobre todo con recompensas de por medio. Los cines convirtieron esta técnica en aún más efectiva. Además de los tráileres y los noticiarios, los asistentes a una sesión de cine pueden ver la fotografía de la víctima de un crimen junto con un llamamiento a aportar pistas que permitan descubrir su identidad. El guardián puede emplear esto como una fórmula infalible para hacer que unos investigadores lentos se metan en un caso.

El forense

El forense es una invención británica que aparece por vez primera en los *Articles of Eyre* (1194 d. C.), pero que probablemente fue instituida antes. El forense investigaba las muertes, particularmente las violentas, por orden de la Corona. Era su deber averiguar si se trataba de un crimen y también encargarse de la distribución del patrimonio del difunto. De esta manera se impedía que los *sheriffs* locales asesinasen a los súbditos leales de Su Majestad y se apropiasen de sus tierras. Esta útil institución acabó sobreviviendo al sistema feudal que la creó, y la Coroner's Act (1887) definió de nuevo las funciones del forense británico para ajustarlas a las necesidades modernas, modelo que fue adoptado también en los EE. UU.

En teoría, es responsabilidad del forense dictaminar si toda muerte ocurrida en su condado o distrito ha tenido lugar en circunstancias normales. En la práctica solo interviene en casos de muertes súbitas o sospechosas, incluyendo casos tan comunes como accidentes de tráfico, incendios, etc., donde el informe del forense sirve sobre todo para depurar responsabilidades. El forense también investiga muertes donde se sospeche homicidio o suicidio. Si por cualquier causa un médico rehúsa firmar un certificado de defunción, el forense realiza una investigación, así como en el caso de la muerte de una persona desconocida o acaecida dentro de una cárcel.

Procedimientos de la investigación forense

Una investigación forense es en muchos aspectos similar a un juicio. Se designa un jurado de doce personas (posiblemente investigadores) y el forense actúa como juez, excepto en que puede instruir al jurado tanto en asuntos de hecho como de derecho. La investigación se habría de realizar *super visum corporis*, es decir, delante del cadáver. Originalmente ello suponía que los jurados habían de estar presentes durante la autopsia, pero para personas sin formación médica representaba un trance desagradable y algunos rehusaban de plano. En atención a esto, una enmienda a la ley británica del forense promulgada en 1926 interpretó de nuevo la ley para decir que en la autopsia bastaba con que estuviera el forense. El jurado debía examinar los resultados de la autopsia y no el cadáver.

Una autopsia completa incluye identificación y marcado del cuerpo, pesaje y medición, examen externo anotando heridas y otras marcas, disección y examen de los órganos internos, examen toxicológico de los órganos y fluidos corporales, y examen del contenido del estómago.

Los testimonios se prestan bajo juramento y se aplican algunas reglas judiciales (por ejemplo, las leyes sobre el perjurio), pero el procedimiento tiende a ser informal porque raramente afectan a los derechos civiles de un sospechoso. De hecho, las investigaciones forenses normalmente no tienen gran cosa que ver con sospechosos, ya que su propósito es determinar cuándo, cómo y de qué manera tuvo lugar la muerte, si por causas naturales, enfermedad, accidente, suicidio o asesinato. El forense tiene derecho a acusar a un sospechoso, pero raras veces lo hace. Si la policía detiene a un sospechoso, por regla general el forense aplaza su investigación hasta que tenga lugar una audiencia ante un tribunal, si bien la autopsia se realiza lo antes posible.

La enmienda a la ley británica del forense de 1926 requería que este fuera abogado, procurador o médico, y la ley norteamericana exige prácticamente lo mismo. Aunque hay barberos y carpinteros haciendo de forense, la mayoría son abogados o médicos. Otras tareas específicas del forense varían según el distrito. En las ciudades portuarias, por ejemplo, puede determinar responsabilidades y reparto de bienes en casos de naufragio. La *London Fire Act* (1888) provee que los forenses de Londres hagan determinaciones similares en caso de muerte por incendio. En la mayor parte de los EE. UU. el forense asume las funciones del jefe de policía si este es incapaz de realizarlas. Sin embargo, en ningún caso puede trabajar para el acusador o la oficina del fiscal. En todos los estados, el forense puede ordenar una autopsia a voluntad y puede ordenar al *sheriff* que exhume un cadáver.

La oficina del forense

La institución de la oficina del forense solo se encuentra en los países anglosajones y no en todos. En Escocia, existe bajo el nombre de fiscal procurador. En Alemania los deberes del forense están divididos, con un administrador legal que se ocupa de los asuntos de derecho y un médico que se ocupa de los hechos médicos. En Francia se escoge cada año un jurado de doce expertos en medicina y derecho. De hecho, ello equivale a un equipo de doce forenses que operan bajo su propia dirección.

En los EE. UU. siempre ha habido problemas con la oficina del forense, incluyendo cargos de corrupción, apatía, incompetencia e ignorancia de la ley. El mayor problema radica en que los forenses no siempre son médicos, y solo consultan con expertos si creen que la situación lo requiere, lo que hace que a veces pasen por alto pruebas que serían evidentes para un patólogo cualificado.

En algunos estados, la oficina del forense ha sido abolida en favor de la del examinador en jefe que, como su nombre indica, es estrictamente un cargo médico responsable de investigar las causas de la muerte. En otros lugares, la oficina del forense existe en gran variedad de formas. Algunos estados disponen del equivalente a un examinador médico en jefe, pero le siguen llamando forense. En unos estados el forense tiene que ser un médico cualificado y demostrar un conocimiento aceptable de la ley, y en otros tan solo declarar que nunca ha sido condenado por delito alguno. Finalmente, algunos condados realizan elecciones a forense mientras que en otros es un cargo designado.

El guardián tiene las manos libres en cuanto a generar personajes no jugadores forenses se refiere. En caso de duda es mejor tirar hacia los médicos, ya que esta parece ser la tendencia mayoritaria.

No hay que confundir al forense con el patólogo forense. Los dos son a veces lo mismo, pero en general el forense es un agente de la ley que está familiarizado con la medicina, mientras que el patólogo forense es un médico que se especializa en temas legales.

Después de la muerte

Un ser humano adulto de entre 75 y 80 kg de peso tiene unos 5 litros de sangre en el cuerpo. Los cadáveres no sangran; se drenan. En cuanto el corazón se para, la sangre empieza a fluir hacia las partes bajas del cuerpo y a coagularse al cabo de una hora o dos, decolorando la piel (así es como los patólogos forenses pueden determinar que un cuerpo ha sido movido). Esta decoloración se denomina lividez post mórtem y no se ha de confundir con golpes, que pueden tener lugar antes o después de la muerte y que pueden distinguirse de la lividez cortando la piel. Si la sangre se ha escapado de algunos vasos sanguíneos rotos, es un golpe. La cantidad de sangre que ha escapado permite al patólogo calcular cuánto tiempo antes o después de la muerte tuvo lugar el golpe.

Una persona viva tiene una temperatura corporal de 37 ºC. Un cadáver se enfría hasta la temperatura ambiente en unas 24 horas. El frío acelera el enfriamiento y tanto la grasa corporal como la ropa lo retardan. Un grado por hora es una media normal. El cuerpo se vuelve blando y relajado inmediatamente después de la muerte.

El rigor mortis puede empezar desde 15 minutos después de la muerte hasta 14 horas después. Normalmente tiene lugar en 5 ó 6 horas y afecta primero a las partes superiores del cuerpo; tarda unas seis más en extenderse por todo el cuerpo. Empieza a desaparecer al cabo de unas 30 horas, empezando de nuevo por la parte superior del cuerpo; al cabo de entre 36 y 40 horas ha desaparecido del todo.

El rigor mortis se confunde a menudo con los espasmos cadavéricos, que son una rigidificación inmediata del cuerpo causada por una gran tensión en el momento de la muerte. Eso es lo que hace que los suicidas tengan fuertemente cogidas sus armas, y es imposible que un asesino pueda simularlo con éxito. Los espasmos cadavéricos también pueden ser causados por un choque importante del sistema nervioso, como el ocasionado por un fuerte golpe en la cabeza.

Las moscas pueden depositar huevos en un cadáver a los 10 minutos de la muerte y los gusanos pueden comenzar su labor en menos de 24 horas. Los huevos se suelen depositar en primer lugar en las partes húmedas del cuerpo, como los labios y los párpados. En 24 horas siempre habrá presentes insectos de algún tipo si la temperatura es superior a 4 ºC. El cuerpo comienza a pudrirse en un período de entre 3 y 5 días. El calor y la humedad aceleran este proceso, que en climas cálidos puede tener lugar en un solo día. Generalmente un cuerpo tarda entre 5 y 9 semanas en pudrirse por completo, y la sangre lo hace a un ritmo tres veces más rápido. Los huesos, evidentemente, pueden durar décadas, y en climas muy secos el cuerpo puede momificarse.

Al cabo de una semana, el cuerpo puede hincharse con los gases de la putrefacción, que escapan lentamente en unos cuantos días; seguidamente los tejidos se colapsan y desprenden una intensa fetidez. A veces se forman en la piel ampollas llenas de fluidos o gases. Los miembros elevados o suspendidos se ennegrecen y se consumen en menos de una semana. La piel que cubre los órganos abdominales se vuelve de color verdoso y en algunos casos todo el cuerpo se torna fosforescente.

Suicidas

En los casos de suicidio, las mujeres parecen preferir navajas, ligaduras y venenos, mientras que los hombres optan por cuchillos y armas de fuego. Un corte en el cuello o en la muñeca va a menudo acompañado de pequeñas "marcas de duda". Si utiliza un arma de fuego, el suicida normalmente aparta de enmedio la ropa para poder colocarse la boca del cañón directamente sobre la piel. Las mujeres raramente se disparan a la cara, pero los hombres sí acostumbran a hacerlo.

No es posible estrangularse a sí mismo con las manos. Un suicida puede colgarse mediante una ligadura o tomar una droga y subirse, por ejemplo, a una mesita de café. Colgar a alguien es una forma extremadamente rara de asesinato.

Venenos

Los venenos no son tan sutiles como piensa la gente. La estricnina, por ejemplo, causa horas de convulsiones agónicas, alternadas con períodos de parálisis. Algo de investigación en este campo puede recompensar al guardián con envenenamientos realistas y macabros. En diferentes períodos han estado de moda distintos venenos, a menudo porque el envenenador piensa que la sustancia no será detectable. Los opiáceos fueron populares en la Era Victoriana, especialmente entre los suicidas. Los pesticidas lo fueron a su vez en los Años 20, y el arsénico es todavía uno de los favoritos y lo ha sido siempre. Un clásico, vamos.

¡¡ATENCIÓN CIUDADANO!!

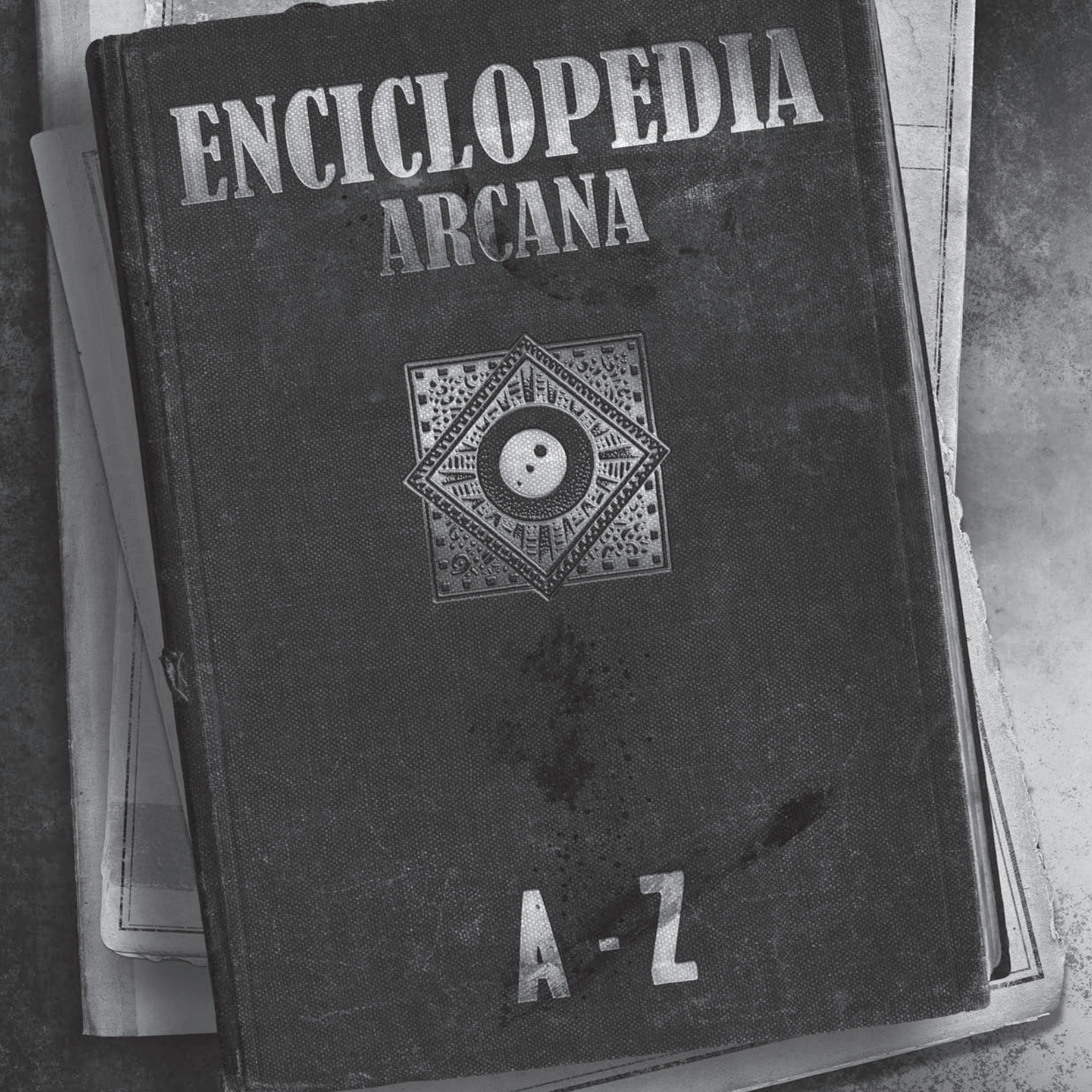
SOLICITAMOS SU COLABORACIÓN

SE BUSCA

A un grupo de individuos por profanación de tumbas y robo de cadáveres del cementerio de Arkham. Si ve u oye algo sospechoso, por favor, avise sin demora a la policía.

SU AYUDA ES ESENCIAL PARA DETENER ESTOS ACTOS VANDÁLICOS POR RESPETO A NUESTROS DIFUNTOS.

DEPT. POLICÍA ARKHAM


ENCICLOPEDIA
ARCANA
A-Z

Índice

A

Abrigos y sombreros 19
Accesorios
  /de automóvil 134
  /de avión 145
  /de bicicleta 127
  /de embarcación 139
  /de motocicleta 137
Acción 162
agitación social, La 13
Alcance básico
  y daño de escopetas 176
Alcances básicos 175
Algunas
  /armas recomendadas 160
  /escopetas selectas 169
Algunos subfusiles 171
Ametralladora 92
  /Browning M1917
    calibre .30 172
  /calibre 50 Browning
    M1921 172
  /Lewis Mark I 173
  /Vickers calibre .303 173
Ametralladoras 172, 176
Amigos y familia 28
Antropología 92
  /en los Años 20 992
apertura central (ctr), De 163
Apuntes sobre
  las tablas de armas 162
Archivos
  /locales y estatales 109
  /nacionales 110
  /públicos 109
Arcos 153
Arma corta 92
Armamento 146
Armas
  /cortas 158
  /marítimas 156
  /poco usuales 158
Armas de
  /combate cuerpo
    a cuerpo 153
  /conveniencia 159
  /fuego navales 156
  /fuego y la ley, Las 165
Arqueología 92
  /en los Años 20 92
Arte 92
  /en los Años 20 92
arte de la investigación, El ... 183
Artes marciales 93
  /en los Años 20 93
Asegurar la escena
  del crimen 183
Asociaciones de prensa 114
Astra M1921 160
Astronomía 93
  /en los Años 20 93
Autobuses y tranvías 125
autocar, El 127
Automática (aut) 162
Automática Colt M1911
  calibre .45 160
automóvil, El 17
Automóviles
  /de importación 134
  /en Norteamérica 129
  /norteamericanos 133
  /y similares 129
Aviones privados 141
Avro 504K 142

B

balística, La 192
Ballestas 153
Bergmann MP18I 171
Bibliografía 192
Biblioteca Apostólica
  del Vaticano 118
Biblioteca del Congreso
  de los EE. UU. 115
Bibliotecas
  /extranjeras notables 118
  /y colecciones 29
Bibliotecas, museos 111
Bibliothèque Nationale 118
Bicicletas motorizadas 127
Biología 93
  /en los Años 20 93
Botes
  /de remos 137
  /plegables 137
Buscar libros
  /en los Años 20 93

C

Cabezazo 94
Cadencia de fuego 176
Calibre 162
Camiones y autocares 134
Camioneta Chevrolet
  modelo AC 131
Campamentos de automóviles .. 130
Canciones de los Años 20 13
Canoas 137
Capacidad 163
Carga 163
carga lateral (ltr), De 163
Cargador (crg) 163
Catálogo y guía de precios
  para investigadores
  de los Años 20 154
Cerrajería 94
  /en los Años 20 94
Cerrojo (crj) 162

Charlatanería 94
/en los Años 20 94
Chevrolet Capitol 131
Ciencias ocultas 94
/en los Años 20 94
Cinta (cta) 163
Cleveland (Cleveland, Ohio)... 136
Combate de vehículos 131
Cómo
/crear un investigador de los Años 20 34
/hacer testamento 29
/moverse por la ciudad ... 125
/obtener una licencia 182
/salir de la ciudad 127
Comunicaciones 153
Conducir automóvil 95
/en los Años 20 95
/maquinaria 95
Consejos de un experto 186
Consultores 119
Contabilidad 95
/en los Años 20 95
Contactos y conexiones 32
corredera (crd), De 162
Corrupción gubernamental 15
Crédito 95
Cronología de los Años 20 20
Cuchillos 156
Curtiss JN-4 "Flying Jenny" . 142

D

De Havilland Moth 145
Deportes 17
/de los Años 20 17
Derecho 96
/en los Años 20 96
Descubrir 96
/en los Años 20 96
Después de la muerte 196
Dinero 18
Discreción 96
/en los Años 20 96
Disfrazarse 96
Distracciones populares 15
Dornier DO 15 Wal 144
Dusenberg J 132

E

El primer período: 1890-1900 189
El segundo período: 1920-1930 191
Electricidad 96
/en los Años 20 96
Embarcaciones
/de recreo 138
/grandes 138
/pequeñas 137
/y similares 137
época de prosperidad, Una 12
Equipo
/de acampada 150
/de escalada 151
/de invierno 151
/detectivesco 149
/pesado 149
/y armas 149
Equitación 96
/en los Años 20 97
escenarios de Broadway en los Años 20, Los 20
Escopeta 97
/Winchester M1897 170
/Winchester M1912 170
Escopetas 169, 176
/Winchester M1887 y M1901 169
Escuchar 97
/en los Años 20 97
Espadas 157
/de punta 157
/de tajo 157
Especial 32
Esquivar 97
establecimiento de los grupos sanguíneos, El 192
Estilos actuales 19
Examinar la escena 183
Excelsior (Chicago, Illinois) .. 136

F

Farmacología 97
/en los Años 20 97
Farman F.60 Goliath 144
Felixstowe F.2A 144
ferrocarril, El 128
Física 97
/en los Años 20 100
Fokker F.VIIA/3M 144
Ford
/4-AT Trimotor 145
/modelo A 132
/modelo T 132
forense, El 194
Fotografía 98, 152, 191
/en los Años 20 98
Fuentes internacionales 110
Fusil
/anticarro Máuser 167
/automático Browning M1918 172
/Lee-Enfield Mark III ... 166
/Máuser M1898 166
/Remington Rolling Block 167
/Springfield M1903 167
/Winchester M1895 167
Fusiles 166, 176
/corrientes 166
/Mondragón M1908 y M1915 167

G

Galga 162
Geología 98
/en los Años 20 98
giro total (gir), De 163
Grabaciones de audio 152

H

Habilidades 32
/de los Años 20 91
Harley-Davidson (Milwaukee, Wisconsin) ... 136
Hidroplanos 142
Historia 98
/en los Años 20 98
/natural 98
huellas dactilares, Las 191

I

Iluminación artificial 150
Indian (Springfield, Massachusetts) 136
Ingresos 31
inicios del correo aéreo, Los.. 139
Instituto Smithsoniano 115
Instrumentación 142
Interpol 110
Interpretar a un investigador 27
Interrogar a los testigos 184
Investigación y recursos 109
investigador profesional, El 181
investigador y la ley, El 182

J

Junkers F13 144

K

Ku Klux Klan, El 14

L

bicicleta, La 126
La porra M-12 156
Lanchas
/con motor fuera borda .. 138
/rápidas 138
Lancia Lambda 214 132
Lanzar 99
/en los Años 20 99
Lanzas y venablos 157
Lengua propia 99
Ley de Comercio Aéreo, La . 140
Libros de los Años 20 15
Licencias 131
Lockheed Vega 145

M

Mantenimiento de los ficheros 111
Marcas
/de automóviles 131
/de avión 142
/de motocicletas norteamericanas 136
Mecánica 99
/en los Años 20 99
Medicina 99
/en los Años 20 99
/forense en los Años 20, La 189
Mercedes-Benz SS 132
Mitos de Cthulhu 100
Moda
/femenina 19
/masculina 18
Motocicletas en Norteamérica . 135
Motos de importación 136
Munición especial 160, 166, 169
/y accesorios 174

Museo
/Americano de Historia Natural 116
/Británico 118

N

Nadar 100
/en los Años 20 100
Navegación aérea 143
Niveles de habilidad 91

O

Observación 151
Octubre de 1929 18
Ocultar 100
Ocultarse 100
Ocupaciones de los Años 20 ... 31
oficina del forense, La 195
Oficio(s) 100
/en los Años 20 100
Orientarse 100
Otras
/lenguas 100
/pistas 191
Otros museos y bibliotecas notables 117

P

Packard Twin Six 132
Palanca (pal) 162
Palos 156
Paracaídas 145, 146
Pasajeros 135
Patada 101
Peine (pei) 163
Película 152
Películas de los Años 20 16
Periódicos 111
/de todo el mundo 112
Permisos 127, 135
Persuasión 101
Pilotar 101
/aeronave 101
/embarcación 101
/en los Años 20 102
Pistola
/Luger P08 161
/Máuser M. 1912 "Mango de escoba" 161
Ponerse en contacto con las autoridades 183
Presa 102
/en los Años 20 102
Primeros auxilios 102
/en los Años 20 105
Procedimientos de la investigación forense 195
Profesión y finanzas 27
Prohibición y el gansterismo, La 14
Protegidos 28
Psicoanálisis 103
/en los Años 20 103
Psicología 103
/de los testigos 184
/en los Años 20 103
Puñetazo 104
/en los Años 20 104

Q

Química 104
/en los Años 20 104

R

Regatear 104
/en los Años 20 104
registros de huellas dactilares, Los 193
Remington
/M1889 169
/M95 Doble Derringer .. 161
/Rolling Block, Fusil 167
Rendimiento
/automovilístico 130
/de las motocicletas 136
/de los aviones 143
Resistencia 163
Retener a los testigos 183
Retiro 28
Revólver (rev) 162
/automático Webley-Fosbery 161
/Colt del Ejército M1873 de acción simple 161
/Colt M1877 de doble acción 161
Rolls-Royce modelo 40/50 Silver Ghost 132
Ropa deportiva 21

S

Saltar 104
/en los Años 20 104
sangre y los grupos sanguíneos, La 190
Seguir rastros 104
/en los Años 20 104
Selección
/de ametralladoras, Una . 172
/de armas cortas 164
/de escopetas 170
/de fusiles 168
/de subfusiles 171
Selector (sel) 163
Semiautomática (sem) 163
Servicios de recortes 111
sistema antropométrico, El 190
sistema de vías aéreas norteamericano, El 140
Sociedad Geográfica Nacional. 111
Sociedades genealógicas 110
Sombreros y accesorios 20
Sopwith 7F.1 Snipe 144
Studebaker Dictator 134
Subfusil 105
Subfusiles ... 171, 175, 176, 177
Suicidas 196

T

Tabla(s)
/de encasquillamiento 177
/de armas de fuego . 165, 175
/de daño 175
Tambor (tmb) 163
Tarifas 126, 128
Taxis 126
/aéreos 141
Thompson M1921 171
Tiempo de recarga 177
tipos de pruebas, Otros 194
Tira (tra) 163
Trajes de noche 20
Transporte
/aéreo 139
/aéreo comercial, El 141
/y viajes 127
Trenes
/de carga 129
/de pasajeros 128
Trepar 107
tranvías interurbanos, Los 127
Turismo en automóvil 130

U

vistazo a las armas de fuego, Un 165
un solo tiro (1t), De 162
Universidad
/de Harvard 116
/de Miskatonic 116
Uso de las vías aéreas 141

V

Veleros 138
Venenos 196
vestir en los Años 20, El 18
Vista general de la era del jazz 11

Y

Yates 138

Clases de ocupaciones

Agente del orden 36
Artista (creativo) 39
Artista (interpretativo) 42
Aventureros y temerarios 45
Clérigo 49
Criminal 51
Deportista 56
Erudito 60
Especialista en salud mental 62
Hombre de negocios 64
Jurista 68
Militar 70
Obrero rural 73
Obrero urbano 74
Ocupaciones varias 85
Periodista 74
Político 79
Profesional de la salud 82

Ocupaciones específicas

A

Abogado 68
Acróbata 56
Actor de teatro 42
Agente artístico 42
Agente de bolsa 64
Agente del oeste 36
Agente federal 36
Agente uniformado 37
Agrimensor 85
Alienista 62
Alpinista 45
Anticuario 85
Apostador 51
Arquitecto 39
Atleta 56
Aviador 45

B

Barbero 64
Barman 74
Bibliotecario 85
Bombero 85
Boxeador/luchador 56
Buscador de tesoros 46
Buzo 46

C

Camarera 74
Camillero 82
Carterista 51
Cazador (de caza mayor) 47
Cazador de recompensas 37
Cirujano forense 82
Cirujano plástico 82
Columnista 76
Comunista/radical 79
Conductor de autobús/tranvía 74
Conservador 86
Contable 64
Contable/abogado turbio 51
Contrabandista 52
Corresponsal 76

D

Dentista 82
Deportista profesional 57
Detective de agencia 38
Detective privado 38
Diácono 49
Diletante 86
Dirigente de partido 79
Diseñador 39

E

Editor 76
Ejecutivo 64
Embajador 79
Enfermera 83
Escenarista 42
Escritor 39
Especialista 42
Especialista forense 38
Espía 52
Estafador 52
Estrella del cine 43
Estudiante/interno 60
Explorador 47

F

Falsificador 53
Farmacéutico 83
Fiador 68
Fiscal 68
Flapper 86
Fotógrafo 40
Fotorreportero 77
Funcionario electo 79
Funerario 86

G

Gamberro 53
Gánster 53
Granjero/bracero 73
Guardián de zoo 86

I

Inspector de policía 38
Intérprete 43
Investigador académico 60
Investigador de campo 60

J

Jardinero/enterrador 87
Juez 69
Jugador 54
Jugador de golf profesional 57
Jugador de tenis profesional 57

L

Ladrón 54
Ladrón de bancos 54
Leñador 73
Librero 87
Líder religioso carismático 49
Locutor de radio 77
Loquero 62

M

Mánager/entrenador 58
Marinero 70
Marino mercante 87
Médico 83
Mercenario 70
Minero 73
Ministro protestante 49
Misionero 49
Músico de jazz 43
Músico de orquesta 44

N

Nadador/buceador 58

O

Ocultista 87
Oficial militar 71
Oficinista 65

P

Parapsicólogo 88
Patrón de yate 47
Peón 74
Pequeño propietario 65
Perista 54
Piloto de carreras 48
Pintor/Escultor 40
Predicador itinerante 50
Preparador físico 59
Prestamista 55
Profesor/maestro 61
Prospector 48
Prostituta 55
Psicólogo 62

R

Rabino 50
Redactor 77
Reportero 77

S

Sacerdote católico 50
Secretaria 65
Sindicalista 74
Soldado/Infante de Marina 71

T

Taxista 75
Técnico 84
Técnico cinematográfico 44
Técnico especialista 75
Telefonista 65
Tendero 66
Torpedo 55
Traficante de alcohol/gorila ... 55

V

Vagabundo 88
Vaquero 73
Vendedor 66
Vendedor de biblias 50
Viajante 66

PERSONALIDADES

A

A. E. Waite 86
Aimee McPherson 50
Al Capone 14, 53
Alfred Adler 63
Alvin York 71

B

Babe Ruth 57
Bela Bartok 44
Bonnie y Clyde (Bonnie Parker y Clyde Barrow) 52

C

Carrie Chapman Catt 81
Charles Fort 121
Charles Lindbergh 46
Clarence Darrow 120
Clifford Beers 63

E

Eddie Rickenbacker 72
Edgar Cayce 120
Elliot Ness 37
Ernest Hemingway 41
Eugene V. Debs 80
Evangeline Adams 119

F

Frank Buck 47
Frank Lloyd Wright 41

G

George Washington Carver 61

H

Harlan F. Stone 69
Harry Houdini 122
Harry Price 87
Henry Ford 66
Howard Carter 61
Howard Hughes 65
Huey Long 80

I

Isadora Duncan 59

J

J. B. Rhine, Profesor 122
J. Edgar Hoover 122
Jack Dempsey 59
James Curley 81
John Barrymore 44
Johnny Weismuller 59
Joseph Kennedy 67

K

Karl y William Menninger 63
Kenesaw Mountain Landis 59

L

Lon Chaney 43

M

Margaret Murray 61
Melville Elijah Stone 77

N

Nikola Tesla 123

O

Oliver Wendell Holmes 69

P

Patrick J. Hayes 50

R

Richard E. Byrd 119
Richard Harding Davis 77
Roald Amundsen 48
Robert Goddard 121
Robert Ripley 122
Roy Chapman Andrews 119

S

Salvador Dalí 41
Samuel Gompers 75

T

Thomas A. Edison 120

W

Walter Winchell 78
Will Rogers 44
William John Burns 38
William Randolph Hearst 121
William Seabrook 123
William y Charles Mayo 83
Woodie Guthrie 88

Nombre del investigador
Ocupación
Títulos, licenciaturas
Lugar de nacimiento
Trastornos mentales
Sexo *Edad*

Características y tiradas

FUE		DES		INT	Idea
CON		APA		POD	Suerte
TAM		COR		EDU	Conocim.
99 — Mitos de Cthulhu				Bonificación al daño	

Nombre del Jugador

Puntos de cordura

LOCO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Puntos de magia

INCONSCIENTE	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43

Puntos de vida

MUERTO		INCONSCIENTE					
		-2	-1	0	+1	+2	3
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43

Habilidades

- ☐ (I) Antropología (01%)
- ☐ (I) Arqueología (01%)
- ☐ (#) Arte (05%)
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ (F) Artes marciales (01%)
- ☐ _____
- ☐ (I) Astronomía (01%)
- ☐ (I) Biología (01%)
- ☐ (I) Buscar libros (25%)
- ☐ (M) Cerrajería (01%)
- ☐ (C) Charlatanería (05%)
- ☐ (I) Ciencias ocultas (05%)
- ☐ (M) Conducir automóvil (20%)
- ☐ (F) Conducir maquinaria (01%)
- ☐ (I) Contabilidad (10%)
- ☐ (C) Crédito (15%)
- ☐ (I) Derecho (05%)
- ☐ (P) Descubrir (25%)
- ☐ (F) Discreción (10%)
- ☐ (*) Disfrazarse (01%)
- ☐ (M) Electricidad (10%)
- ☐ (F) Equitación (05%)
- ☐ (P) Escuchar (25%)
- ☐ (F) Esquivar (DES × 2)
- ☐ (I) Farmacología (01%)
- ☐ (I) Física (01%)
- ☐ (M) Fotografía (10%)
- ☐ (I) Geología (01%)
- ☐ (I) Historia (20%)
- ☐ (I) Historia natural (10%)
- ☐ (F) Lanzar (25%)
- ☐ (C) Lengua propia (EDU × 5)
- ☐ _____
- ☐ (M) Mecánica (20%)
- ☐ (I) Medicina (05%)
- (I) Mitos de Cthulhu (00%)
- ☐ (F) Nadar (25%)
- ☐ (M) Ocultar (15%)
- ☐ (F) Ocultarse (10%)
- ☐ (*) Oficio (05%)
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ (I) Orientarse (10%)
- ☐ (C) Otras lenguas (01%)
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ (C) Persuasión (15%)
- ☐ (M) Pilotar (01%)
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ (M) Primeros auxilios (30%)
- ☐ (I) Psicoanálisis (01%)
- ☐ (C) Psicología (05%)
- ☐ (I) Química (01%)
- ☐ (C) Regatear (05%)
- ☐ (F) Saltar (25%)
- ☐ (P) Seguir rastros (10%)
- ☐ (F) Trepar (40%)

OTRAS HABILIDADES

- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

ARMAS DE FUEGO

- ☐ (F) Ametralladora (15%)
- ☐ (M) Arma corta (20%)
- ☐ (M) Escopeta (30%)
- ☐ (M) Fusil (25%)
- ☐ (M) Subfusil (15%)

Ataques

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.
☐ (F) Cabezazo (10%)		1D4 + bd	0	toque	1	n/a
☐ (F) Patada (25%)		1D6 + bd	0	toque	1	n/a
☐ (F) Presa (25%)		especial	2	toque	1	n/a
☐ (F) Puñetazo (50%)		1D3 + bd	1	toque	1	n/a
☐ ( )						
☐ ( )						

Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
☐ ( )							
☐ ( )							
☐ ( )							
☐ ( )							
☐ ( )							
☐ ( )							

C = *Comunicación* F = *Físico* I = *Intelecto* M = *Manipulación* P = *Percepción* * = *Comunicación y Manipulación* # = *Pertenece a las cinco categorías*

Datos personales

Nombre del investigador

Residencia

Descripción personal

Familia y amigos

Episodios de locura

Heridas y lesiones

Marcas y cicatrices

Historial del investigador

Ingresos y ahorros

Ingresos anuales

Dinero en efectivo

Ahorros

Propiedades

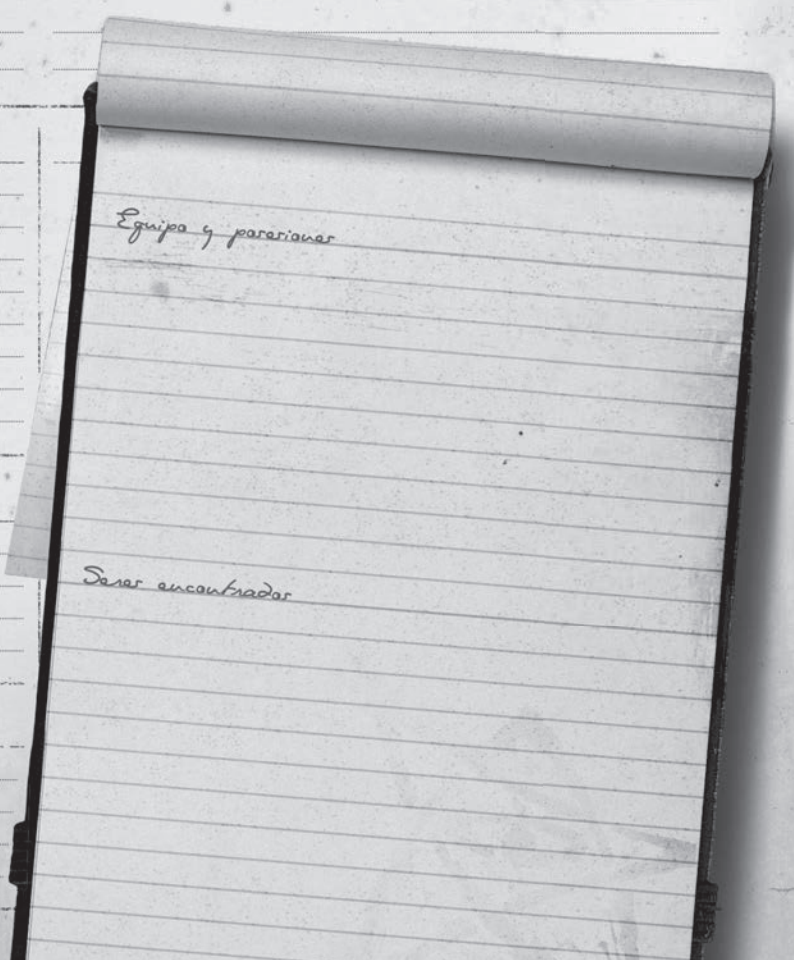
Bienes inmuebles

Libros de los Mitos estudiados

Objetos mágicos/hechizos aprendidos

Objetos

Hechizos



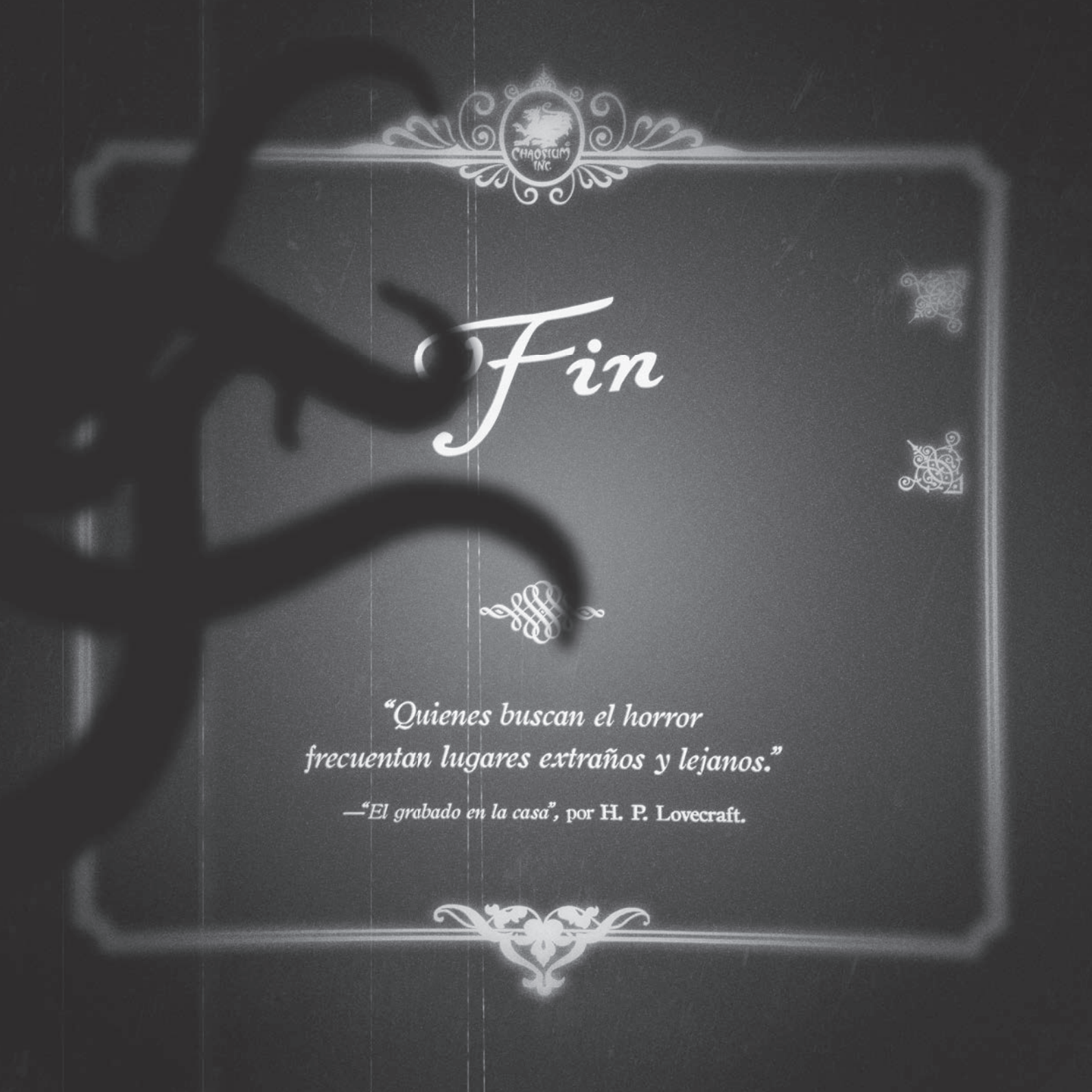
TRAS RECUPERARME de la conmoción, y aceptar que aquel cadáver que parecía llevar meses en descomposición pertenecía realmente a él, no pude evitar preguntarme cómo había sucedido tan macabro acontecimiento.

¿De qué o de quién procedía ese rastro limoso?

Lo seguí atentamente con la mirada hasta que algo hizo que me detuviera. Allí yacía, entre toda esa sustancia viscosa y repugnante, el extraño alfiler que llevaba la misma noche que comenzó toda esta pesadilla...tenía algo que perturbaba mi alma, ¡y era ese infame signo! ¿Qué signifiacado tenía? ¿Y cuál era su relación con todo aquello?

Demasiadas preguntas brotaban en mi febril mente.

Era hora de investigar...


CHAOSIUM INC.
Fin
"Quienes buscan el horror
frecuentan lugares extraños y lejanos."
—"El grabado en la casa", por H. P. Lovecraft.