

# MENTIRAS ETERNAS

## Trasfondo de los jugadores e Investigadores

### RALPH HAAS

**Motivación:** Sed de Conocimientos

**Profesión:** Anticuario

#### Beneficios de la profesión:

Una vez por aventura, con la aprobación del Guardián, puedes declarar que en tu tienda tienes un texto o reliquia que se ajusta a tus necesidades actuales. Consulta la página 9 de las *Reglas abreviadas de El rastro de Cthulhu* para obtener más información al respecto y conocer las limitaciones de esta habilidad.

#### Pilares de Cordura:

- La belleza estética de un objeto de buena factura.
- La asombrosa capacidad del intelecto para crear orden a partir del caos.

#### Fuentes de Estabilidad:

- Simon Haas, tu padre.
- Rebecca Haas, tu madre.

**Trasfondo:** Llegaste a este negocio de forma poco ortodoxa, como autodidacta. Todos tus colegas tienen doctorados, pero tú nunca te preocupaste por sacarte el graduado escolar. Aun así, por grande que sea su interés por las reliquias y los documentos, este nunca será rival para tu necesidad innata de coleccionar y comprender todo lo que puedas. Todo empezó durante tu adolescencia, de la forma más natural: con coches de juguetes. Llenaste de ellos la habitación de invitados de tus padres. En cuanto reuniste una buena colección la búsqueda dejó de interesarte y los vendiste, obteniendo un buen beneficio. Entonces hiciste lo mismo con novelas de quiosco y después con material erótico extravagante. Varias aficiones lucrativas más tarde te estabas



Ralph Haas

codeando con aristócratas avariciosos, historiadores y conservadores de museos para poner tus manos sobre toda reliquia religiosa, artefacto cultural y documento que pudieras. Y eso se te da mejor que a cualquier coleccionista con estudios que hayas conocido jamás.

**Personalidad:** tienes un sistema. Cuando tu sistema funciona, sin interrupciones, estás en el paraíso. La vida necesita estructura. Ritual. Los psiquiatras como el Dr. Udko tienen un nombre para las personas como tú; pero eso será en su sistema, no en el tuyo. Te relacionas con el mundo real, con objetos: objetos que pueden ser organizados, clasificados y almacenados de forma precisa. Los objetos se pueden estudiar y comprender. Es mucho más fácil tratar con ellos que con las personas. Eso sí, puedes hablar con la gente si hace falta. Has aprendido a seguirles el juego cuando tienen algo que deseas. Cuanto antes les dices lo que quieren oír, antes sueltan

la mercancía, y antes puedes colocar esos preciosos objetos en sus preciosos lugares correspondientes.

**Vínculo:** cuando Janet Winston-Rogers organizó la subasta judicial de los bienes de su difunto padre te presentaste ahí a primera hora de la mañana. Esquilmaiste su impresionante colección de libros, hasta pillaste su colección de libros de Dorothy Astor por cuatro perras, y examinaste cada baratija y cada obra de arte que dejó atrás, en el mundo material. Preguntaste a Janet por todo lo que pudiste, sin importarte cuántas veces ponía los ojos en blanco. Sin embargo, debiste decir algo que despertó su interés, porque ese mismo domingo por la tarde empezó a hacer preguntas sobre ti, preguntas sobre tu colección y tus métodos.

**Habilidades Académicas:** Antropología 1, Arqueología 1, Arquitectura\* 2, Biología 0, Buscar Libros\* 4, Ciencias Ocultas\* 4, Contabilidad 1, Criptografía 1, Derecho\* 0, Física 1, Geología 0 {1}, Historia\* 2, Historia del Arte\* 2, Idiomas\* 2 (Griego, Hebreo), Medicina 0, Mitos de Cthulhu 0, Teología 0.

**Habilidades Interpersonales:** Adulación 0 {1}, Bajos Fondos 0, Burocracia 0, Consuelo 0, Crédito 2, Evaluar Sinceridad 0, Historia Oral 1, Interrogatorio 0, Intimidación 0, Jerga Policial 0, Regatear\* 2.

**Habilidades Técnicas:** Astronomía 0, Cerajería 0, Farmacología 0, Fotografía 1, Habilidad Artesanal 0, Habilidad Artística 0, Medicina Forense 0, Química 0, Recogida de Pruebas 0, Supervivencia 0.

**Habilidades Generales:** Armas 0, Armas de Fuego 0, Atletismo 2, Birlar 5, Conducción 0, Cordura 8, Disfraz 0, Electricidad 0, Escaramuza 4, Estabilidad 8, Explosivos 0, Hipnosis 0, Huida 8, Mecánica 0, Monta 0, Ocultar 3, Pilotaje 0, Preparación 4, Primeros Auxilios 3, Psicoanálisis 3, Salud 11, Seguir 2, Sentir el Peligro 8, Sigilo 5.