

MENTIRAS ETERNAS

Trasfondo de los jugadores e Investigadores

DOROTHY ASTOR

Motivación: Curiosidad

Profesión: Escritora

Beneficios de la Profesión:

Puedes aprovechar cualquier tiempo muerto de una aventura para recuperar un punto de la Reserva de una Habilidad Académica. Esto representa tiempo invertido leyendo, cotejando notas y expedientes, y cosas así. Puedes hacer esto hasta cuatro veces por sesión de juego, y siempre y cuando tengas tiempo libre y acceso a recursos relevantes y plausibles.

Pilares de Cordura:

- Todo lo que se pueda escribir se puede comprender.
- El entramado social proporciona un refugio seguro contra las tormentas de la vida.
- La obra de Dios, toda belleza y bondad.

Fuentes de Estabilidad:

- Travis, el aprovechado de tu editor.
- Micah, tu hermano.
- Cromwell, tu ajeitado mentor y famoso escritor de ficción.

Trasfondo: la verdad es que todo empezó como una broma, cuando pensaste en que los lectores devorarían libros acerca de lo sobrenatural y el ocultismo. Mezclaste unas cuantas leyendas locales, las supersticiones de tu madre y una pizca de documentación, y de repente estabas escribiendo un éxito de ventas detrás de otro. Nunca dijiste que hubiera que tomárselos en serio. Y entonces empezó a llegar la correspondencia. Los lectores empezaron a escribirte montones de cartas, convencidos de que, tras esas historias, había una parte de verdad acerca del más allá o de las maldiciones sudamericanas. Te creyeron.



Dorothy Astor

Apoyaron tus relatos con historias de su cosecha. Hacías como que te las creías, para no insultarles. Y no eran todo chavales o gente de pocas luces, también escribían estudiantes universitarios, hasta profesores, y empezaron a nombrarte en los periódicos. Empezaste a creer que habías descubierto algo importante. Es más: no podías demostrar que estuvieras equivocada. El otro día, en un periódico, alguien se refirió a ti como la máxima autoridad en misticismo. Ahora no hay vuelta atrás.

Personalidad: aunque poseas una imaginación desbordante y romántica te sientes incómoda en casi todas las situaciones sociales, una incomodidad que va en aumento según aumenta la formalidad. Adoptas los ademanes de aquellos a quienes admiras intelectualmente, lo que no suele redundar en tu beneficio y probablemente explique tu soltería. Aun así, no dedicas mucho tiempo a preocuparte por tu posición social, ya que el tiempo que pasas alejada de la escritura y la correspondencia suele ser un tiempo perdido.

Vínculo: Walter Winston era uno de tus lectores más fervientes. Empezasteis a intercambiar correspondencia después de tu segundo libro. Una de sus historias acerca de un culto sexual acabó convirtiéndose en tu tercer libro. Si te paras a pensarlo, gran parte del contenido de tu primer ciclo de novelas eran cosas que sacabas de sus cartas, cambiando algunos nombres y maquillándolo todo un poco. Te sorprendía que Walter nunca te hubiera llamado la atención sobre ello; o a lo mejor pensaba que eran experiencias similares que servían para confirmar las suyas propias. Las cartas dejaron de llegar allá por 1924 pero, aun así, le enviaste una copia gratuita de cada libro de los siguientes dos ciclos que escribiste.

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

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

Habilidades Técnicas: Astronomía 0 {1}, Cerrajería 0, Farmacología 0, Fotografía* 2, Habilidad Artesanal 0, Habilidad Artística* 2 (Literatura, Dibujo), Medicina Forense 0, Química 0, Recogida de Pruebas 0, Supervivencia 0.

Habilidades Generales: Armas 4, Armas de Fuego 1, Atletismo 2, Birlar 4, Conducción 0, Cordura 10, Disfraz 0, Electricidad 2, Escaramuza 1, Estabilidad 10, Explosivos 0, Hipnosis 0, Huida 6, Mecánica 4, Monta 4, Ocultar 3, Pilotaje 0, Preparación 0, Primeros Auxilios 0, Psicoanálisis 4, Salud 8, Seguir 0, Sentir el Peligro 6, Sigilo 4.