

MENTIRAS ETERNAS

Trasfondo de los jugadores e Investigadores

DR. PAUL UDKO

Motivación: Curiosidad

Profesión: Alienista

Beneficios de la Profesión:

Al ser un doctor licenciado en medicina puedes utilizar **Medicina** como una Habilidad Interpersonal para ganar acceso a historiales de salud mental, historiales médicos, manicomios, y hospitales.

Realizas los Controles de **Psicoanálisis** para hacer una Evaluación psicológica a una Dificultad de 3 (en lugar de 4). Estabilizar a un personaje con un comportamiento errático te cuesta 1 punto de **Psicoanálisis** (en lugar de 2). Puedes recuperar 1 punto de tu propia Estabilidad por cada punto de **Psicoanálisis** que gastes.

Puedes utilizar **Evaluar Sinceridad** como psicología forense. A partir de detalles reunidos en la escena de un crimen puedes elaborar un perfil que detalla la posible historia personal del perpetrador, edad, hábitos e inclinaciones.

Pilares de Cordura:

- El imparable progreso del conocimiento científico.
- Tu creencia en la capacidad de la mente para expandir su entendimiento y abarcar todo lo que puede percibir.

Fuentes de Estabilidad:

- Jonas, uno de tus primeros pacientes, al que trataste en Dixmont.
- El Dr. Masterson, un amigo íntimo del Colegio Profesional de Filadelfia.
- El Dr. Jones, un profesor de ciencias conductuales y tu alma mater.

Trasfondo: en la escuela de medicina, tu interés por las complejidades de la mente superaba de lejos a la atracción que te pudieran suscitar las insignificantes funciones



Dr. Paul Udiko

del resto del organismo. Tu carrera profesional comenzó en el Hospital de Dixmont para Dementes, donde tu curiosidad fue en aumento. Mientras tus coetáneos se centraban principalmente en curar los trastornos mentales de sus pacientes, tú preferías prolongarlos para poder estudiarlos mejor. Cuando llegó la Gran Depresión y el hospital perdió la mayor parte de su financiación, decidiste dedicarte a la práctica privada antes que soportar una reducción salarial. Sin embargo, pronto te aburrieron las triviales quejas de los clientes que podían permitirse tus servicios, y empezaste a buscar otros más extraños y perturbados, tuvieran dinero o no.

Personalidad: te impulsa la necesidad de desentrañar aquello que es desconocido y comprender aquello que es elusivo. Ha habido ocasiones en las que esa obsesión te ha hecho descuidar tu higiene, ofender a los que son demasiado sensibles y defender lo inconcebible en aras del debate. Probablemente esto explique tu soltería empedernida. A pesar de los inconvenientes sociales que te provoca nunca te sientes más vivo que cuando debates y analizas teorías descabelladas que poseen el potencial de

esclarecer particularidades aún más descabelladas. Aunque pudieras, no cambiarías la composición esencial de tu mente.

Vínculo: fuiste contratado para tratar a un magnate farmacéutico llamado Walter Wilson. Recién salido de Dixmont, agradeciste tener una fuente de ingresos estable. El hombre había sufrido algún tipo de experiencia traumática en 1924 y, según su familia, desde entonces no había vuelto a ser el mismo. En aquel momento te interesó menos lo que pudiera haberle ocurrido que las barreras que había levantado para contenerlo. Cuando su esposa falleció en 1932 se deshicieron de ti. Entonces, cuando escuchaste que Walter había muerto a principios de año, de repente te sentiste intrigado por el incidente que había atormentado la vida de este hombre. Cuando su hija Janet Winston-Rogers te llamó por teléfono pensaste que podría ser tu oportunidad de descubrir la verdad, o de acercarte lo suficiente a ella.

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

Habilidades Interpersonales: Adulación 1, Bajos Fondos 0, Burocracia 1, Consuelo* 4, Crédito 3, Evaluar Sinceridad* 4, Historia Oral 0, Interrogatorio* 2, Intimidación 0, Jerga Policial 0, Regatear 0.

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

Habilidades Generales: Armas 0, Armas de Fuego 2, Atletismo 2, Birlar 0, Conducción 4, Cordura 8, Disfraz 0, Electricidad 2, Escaramuza 4, Estabilidad 10, Explosivos 0, Hipnosis 0, Huida 6, Mecánica 2, Monta 0, Ocultar 1, Pilotaje 0, Preparación 0, Primeros Auxilios 8, Psicoanálisis 6, Salud 10, Seguir 2, Sentir el Peligro 7, Sigilo 2.