

EL RASTRO DE CTHULHU

Personajes listos para jugar

DRA. LOUISE McCONNEL

Motivación: Erudición

Profesión: Profesora

Beneficios de la Profesión:

Puedes acceder a secciones restringidas de bibliotecas, archivos privados y gubernamentales y centros de investigación mediante el empleo de **Burocracia**, y siempre y cuando puedas demostrar tus credenciales académicas (una puntuación de **Crédito** de 3 o más).

Pilares de Cordura:

- El cálido abrigo de la historia de la humanidad registrada y atesorada.
- La satisfacción de una buena ética del trabajo.
- La firme confianza que depositas en las leyes de la naturaleza.

Fuentes de Estabilidad:

- Robert Herbenshire, director del Departamento de arqueología de Columbia.
- James McConnell, tu padre, un sacerdote en tu pueblo natal, en Virginia.
- Trudy Robins, antigua compañera de estudios y ahora tu mejor amiga.

Trasfondo: sería mentira decir que no has trabajado duro. A algunos les puede parecer que tu meteórico ascenso, de graduarte con



Dra. Louise McConnell

honores en Smith a obtener una cátedra en Columbia en tan sólo unos pocos años, ha sido fruto de la suerte y la inspiración; pero eso es porque no han pasado horas interminables encorvados sobre una mesa de la biblioteca. No han sido testigos de la meticulosa investigación, la lectura, la revisión, ni el análisis minucioso de cada documento. No te han acompañado en las excavaciones en las arenas ardientes de Siria. El hecho de que ahora estés a punto de publicar y ocupar una cátedra es simplemente el resultado de todo ese trabajo. ¿Quién no tendría nada que decir después de aprender todo lo que has aprendido? Quizá algún día sea otra joven la que bucee entre tus libros en la biblioteca.

Personalidad: los pueblos del pasado siempre han sido mejores amigos que nadie que esté vivo actualmente. Te tientan con pequeños indicios de sus vidas olvidadas. Plantean juegos y dejan pistas. Es fácil perderse en los libros, dibujos y artefactos. Tu capacidad para relacionarte con los vivos apunta básicamente a la enseñanza. Si sabes acerca de un tema puedes pasarte horas hablando de él. Lo que no logras comprender es todo ese rollo del peloteo, el politiquero académico y la cháchara insustancial.

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

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

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

Habilidades Generales: Armas 3, Armas de Fuego 0, Atletismo 2, Birlar 0, Conducción 3, Cordura 10, Disfraz 0, Electricidad 0, Escaramuza 4, Estabilidad 11, Explosivos 0, Hipnosis 0, Huida 8, Mecánica 3, Monta 0, Ocultar 0, Pilotaje 0, Preparación 3, Primeros Auxilios 4, Psicoanálisis 0, Salud 11, Seguir 0, Sentir el Peligro 8, Sigilo 4.