

MENTIRAS ETERNAS

Trasfondo de los jugadores e Investigadores

MARGARET SULLIVAN

Motivación: Deber

Profesión: Detective de Policía

Beneficios de la Profesión:

Dentro de tu jurisdicción, el empleo de **Jerga Policial** te permite acceder a la morgue y utilizar laboratorios policiales.

Dentro o cerca de tu jurisdicción, el empleo de **Jerga Policial** te permite acceder a expedientes, prisioneros y depósitos de pruebas. A medida que te alejes de tu jurisdicción podrías necesitar algo más para poder acceder a esos mismos recursos, a discreción del Guardián. Ejemplos de ese “algo más” pueden ser una carta de recomendación de uno de tus superiores, un agente local que responda por ti, una orden falsificada y cosas así.

Pilares de Cordura:

- La dignidad humana esencial.
- Tu ejemplar sentido del bien y el mal.
- El orgullo que te produce la ciudad de Nueva York.

Fuentes de Estabilidad:

- George Sullivan, tu comprensivo marido.
- Becky Sullivan, tu hija.
- El sargento Drake, tu superior inmediato en comisaría.

Trasfondo: después de obtener tu licenciatura como asistente social y completar el entrenamiento de agente femenino para el Departamento de Policía de la ciudad de Nueva York, te convertiste en una de las pocas mujeres detective del cuerpo. Tu labor



Margaret Sullivan

consistía básicamente en entrevistar a mujeres jóvenes y niños que habían sido víctimas de crímenes violentos. Fuiste tú quien conectó las historias de cuatro niñas sin un vínculo aparente, supervivientes de intentos de secuestro, y resolvió el caso de una red de prostitución infantil. Tu trabajo metió al cabecilla en la cárcel. En comisaría todavía hacen chistes sobre intuición femenina, pero tú sabes que aquello fue el resultado de una labor detectivesca y agallas para escuchar de verdad lo que aquellas pobres muchachas tenían que decir.

Personalidad: en el campo de tiro puedes disparar como el mejor y en el bar puedes blasfemar como el mejor. Después de pasarte el día escuchando testimonios de abuso y violación tampoco es que te siga preocupando mucho lo que pueda ser propio de una dama. Cuando hace falta te

dejas de bromas y te pones seria y profesional. Ni siquiera estás convencida de que te guste tu trabajo, pero sabes que alguien tiene que hacerlo, y no estás segura de si alguien más sería capaz.

Vínculo: Janet Winston-Rogers ha estado siguiendo tu trayectoria desde que apareció en el Times la noticia de tu arresto al proxeneta. Entabló una conversación contigo en la Gala Benéfica de la Policía y donó, en tu honor, una impresionante suma a la comisaría. Ahora te ha estado llamando para preguntarte si próximamente podrías tomarte unos días libres. Te ha estado dorando la píldora de lo lindo. ¿Qué estará tramando?

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

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

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

Habilidades Generales: Armas 0, Armas de Fuego* 10, Atletismo* 8, Birlar 0, Conducción* 6, Cordura 9, Disfraz 0, Electricidad 0, Escaramuza 10, Estabilidad 9, Explosivos 0, Hipnosis 0, Huida 0, Mecánica 0, Monta 0, Ocultar 0, Pilotaje 0, Preparación 4, Primeros Auxilios 4, Psicoanálisis 0, Salud 11, Seguir 5, Sentir el Peligro* 8, Sigilo 3.