|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Dr. Paul Udko |  |
| Motivación: Curiosidad | Salud: 10 |
| Profesión: Alienista | Estabilidad: 10 |
| Cordura: 8 |
|  |  |  |
| 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 del resto del organismo. Tu carrera profesional comenzó en el Hospital de Dixmont para Dementes, donde tu curiosidad fue en ….. | | |
| **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 ….. | | |
| **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 …. | | |
|  | | |
| **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. | | |