

Una sociedad de Investigadores

Con el fin de establecer una forma sencilla de agrupar a Investigadores presentes y futuros sin tener que preocuparse demasiado de quién es primo o compañero de la universidad de quién (aunque esos son dos buenos vínculos para reclutar unos Investigadores de repuesto), puedes decretar que existe una extravagante red privada de Investigadores, como una National Geographic Society (*Sociedad Geográfica Nacional*)* de resueltos aspirantes a ocultistas y aventureros, que trasciende las barreras de clase social y cultural.

Llamada simplemente “la Sociedad”, esta organización informal se parece más a un grupo de amigos por correspondencia o antiguos compañeros de colegio que a una sociedad secreta propiamente dicha. Puede que algunos miembros de la Sociedad posean conocimientos ignotos, pero ésta no será considerada una auténtica orden ocultista hasta que *vuestr*os Investigadores la engrandezcan o la mancillen como tal. Su auténtico objetivo es ayudar a que viajeros e historiadores del mundo encuentren lugares en los que hospedarse durante sus expediciones, así como poner en contacto a escritores y estudiosos. No es una secta, no es un ejército secreto, no es una orden siniestra o malvada dispuesta a destruir ni a salvar el mundo... todavía. Su alcance es limitado, y sus recursos sólo aquellos que poseen sus miembros.

Obviamente, su *auténtico* objetivo es el de dar una explicación a la incorporación de nuevos Investigadores a la campaña en curso sin tener que desplazar a primos o compañeros de universidad hasta los rincones más remotos del planeta. Es un truco barato para explicar cómo es que los Investigadores ya se conocen entre ellos o conocen su trabajo. Úsala como tal.

Ten en cuenta que introducir la Sociedad en el juego puede tener consecuencias argumentales a largo plazo. La Sociedad cambiará y se expandirá según vayáis conociendo a más miembros, según *vuestr*os Investigadores mantengan o revelen sus secretos a otros miembros de la Sociedad, y según los miembros de la Sociedad desaparezcan o mueran durante el transcurso de la campaña. Ignora completamente esta opción si prefieres que la campaña trate sobre lazos familiares (otro gran eje temático), o sobre individuos intrépidos, y no sobre modestas y difusas sociedades. En este caso la Sociedad sencillamente no existe.



En un grupo de tres Investigadores los personajes reciben más puntos de construcción para Habilidades de Investigación que en grupos de cuatro o cinco personajes. Es por esto que en las hojas de personaje se proporcionan estadísticas opcionales anotadas entre {llaves}. Los valores entre llaves sólo se aplicarán cuando esos personajes formen parte de un grupo de tres jugadores.

Cinco de esos personajes están vinculados directamente al misterio que nos ocupa, o al menos a su planteamiento. Estos cinco personajes conocen o son conocidos por miembros de la familia Winston, bien por Walter Winston, ya fallecido, o bien por Janet Winston-Rogers, su hija. Elige uno de estos si deseas interpretar a un personaje con motivos

personales que le impulsan a investigar, y que en cierto modo ya esté relacionado con los acontecimientos que se van a desencadenar. Elige uno sin un vínculo establecido si deseas interpretar un personaje de cuya motivación seas totalmente responsable.

Los siguientes personajes se presentan por parejas. Cada pareja ha sido diseñada para cumplir una función concreta dentro de un grupo de Investigadores. Hay un alienista y una doctora, una agente de policía y un detective privado, un anticuario y una profesora, una criminal y un diletante, y una escritora y un sacerdote. En cada pareja hay un personaje masculino y otro femenino, uno tiene un vínculo con los Winston y el otro no. Recomendamos a tus jugadores

Juntos en solitario

¿Es posible jugar *Mentiras eternas* con sólo dos Investigadores? Obviamente sí, siempre que el Guardián esté dispuesto a adaptarla. Tal y como está escrita, la campaña contiene amenazas y peligros que podrían resultar demasiado grandes para que puedan ser superados por sólo dos Investigadores. Tales desafíos deberán ser adaptados por el Guardián a las circunstancias de la partida, o bien afrontados por Investigadores dispuestos a pedir ayuda a la policía local y acudir a contactos bien situados o viejos aliados de la Sociedad. Incluso otorgando a cada Investigador 24 puntos de construcción para habilidades de Investigación, los contactos y aliados serán cruciales.

Asegúrate de que dejáis suficientes cabos sueltos para poder incorporar Investigadores de reemplazo. Tu personaje debería mantener un diario, escribir cartas o, en su defecto, buscar otras formas de suscitar el interés de aliados y refuerzos.



que elijan a un solo personaje de cada pareja, pero esto no es obligatorio.

La existencia de estos personajes jugadores pregenerados no se debería interpretar en modo alguno como la *sugerencia* de que aquellos jugadores que prefieran crear sus propios Investigadores no puedan hacerlo. Cread *vuestr*os propios Investigadores a vuestra medida, faltaría más. Estos diez se proporcionan únicamente para la comodidad de grupos que quieran empezar a jugar de inmediato, para obtener inspiración para crear *vuestr*os propios personajes originales, o quizás porque necesites personajes de repuesto para llenar el vacío producido por una muerte inesperada o el abandono de un Investigador. Incluso si tus jugadores deciden crear sus propios personajes Investigadores, estos personajes pregenerados pueden proporcionarte refuerzos adecuados e inmediatos en caso de que los Investigadores muriesen o se volvieran locos en el transcurso de sus aventuras.

*N. de los t.: organización internacional fundada en 1888 con el fin de aumentar y difundir el conocimiento geográfico y, más tarde, la arqueología, la antropología y las ciencias naturales.

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 Udko

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 aburrían 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.

DRA. EVELYN MALLEY

Motivación: Impacto Súbito

Profesión: Médico

Beneficios de la Profesión:

Empleando **Medicina** o **Consuelo** puedes acceder a registros médicos y a salas de hospitales restringidas al público. En el Hospital de Lenox Hill te bastará mantener una pequeña charla para poder emplear **Consuelo** y ganar acceso a cualquier lugar de las instalaciones.

Cuando empleas **Primeros Auxilios** para atender a otros, estos recuperan 3 puntos de Salud por cada punto de **Primeros Auxilios** invertido en lugar de 2. Cuando empleas **Primeros Auxilios** para atenderte a ti misma, recuperas 2 puntos de Salud por cada punto de **Primeros Auxilios** invertido en lugar de 1.

Puedes estabilizar a un paciente Gravemente Herido gastando 1 punto de **Primeros Auxilios** en lugar de 2.

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:

- Jeffery Malley, tu exmarido.
- El Dr. Hastings, un compañero de especialidad en Lenox Hill.
- El Dr. Peter Trubino, tu padre, ahora jubilado en Rochester, Nueva York.

Trasfondo: nunca tuviste planeado casarte. Nunca tuviste planeado quedarte



Dra. Evelyn Malley

embarazada. Siempre quisiste concentrarte en tu carrera. La escuela de medicina supuso tal esfuerzo de tiempo, dinero y relaciones sociales que no estabas dispuesta a darte por vencida tan fácilmente. Pero entonces conociste a Jeffery, y te casaste. Y después tuvisteis a Matthew. Y creíste que la vida había echado tus planes al traste, que tenía otra cosa reservada para ti. Pero algo no iba bien en el organismo de Matthew. Tenía un cuerpo extraño en el pulmón. No podía respirar como los demás recién nacidos. Murió al cabo de tres semanas. Así que volviste al Hospital de Lenox Hill, esta vez como especialista y no como médico de cabecera. Tu deseo de entender qué le había ocurrido a Matthew impulsó tu investigación sobre malformaciones congénitas, anomalías, y otras deformaciones del organismo. En algún momento del camino también perdiste tu vínculo con Jeffery y él solicitó el divorcio. Quizá fuera para bien. La vida, la estructura física de los

vivos, es mucho más que un marido, unos hijos y un montón de normalidad. También está lo raro, lo extraño y tu trabajo.

Personalidad: antes tu vida era algo más, e incluía bailar los fines de semana, confeccionar joyas o ir de vacaciones a la playa... Solías equilibrar tu carrera con tus aficiones y algo de descanso. Pero ahora te cuesta encontrarles la más mínima importancia. Es difícil involucrarte en esas cosas sin que se precipiten los recuerdos de la familia que tuviste. Cuando no estás trabajando estás triste y deprimida. Sólo te sientes viva y eufórica cuando te concentras en una investigación o examinando a un nuevo paciente. Es entonces cuando sientes que tu vida tiene sentido. Así que, ¿por qué no aceptarlo? ¿Por qué no entregarte al trabajo y dejar que sea tu sustento?

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

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

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

Habilidades Generales: Armas 0, Armas de Fuego 2, Atletismo 2, Birlar 2, Conducción 4, Cordura 8, Disfraz 0, Electricidad 0, Escaramuza 4, Estabilidad 10, Explosivos 0, Hipnosis 0, Huida 8, Mecánica 2, Montaña 0, Ocultar 1, Pilotaje 0, Preparación 0, Primeros Auxilios* 12, Psicoanálisis 6, Salud 12, Seguir 0, Sentir el Peligro 6, Sigilo 1.

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.

EL RASTRO DE CTHULHU

Personajes listos para jugar

ALFRED ELLIOTT

Motivación: Hastío

Profesión: Investigador Privado

Beneficios de la Profesión:

Puedes gastar puntos de **Disfraz** o **Seguir** después de haber tirado el dado en un Control. Aumentas el resultado en 1 por cada 2 puntos que gastes después de hacer la tirada. En caso de hacerlo, debes describir cómo se estaba torciendo la situación y cómo la conseguiste enderezar en el último momento o solventar a base de pura suerte. Esta habilidad no funciona durante una Confrontación, sólo en el caso de no ser molestado ni vigilado.

Pilares de Cordura:

- Tu amor patriótico por los Estados Unidos de América.
- La esperanza de que la vida tiene algo reservado para ti.
- La fe en la Iglesia Católica.

Fuentes de Estabilidad:

- Judy Elliott, tu esposa.
- Brad Messel, un veterano con el que serviste en la guerra, ahora alguien con quien irte de copas.
- George Sullivan, un antiguo compañero de cuando patrullabas las calles.

Trasfondo: estuviste en las trincheras durante la Gran Guerra. Las balas pasaban silbando, rozándote el casco, y los proyectiles



Alfred Elliott

de los morteros reventaban a sólo unos pasos de ti. Lo que viviste allí fue horrible, pero ahora casi lo echas de menos. Se te hace difícil dormir con todo este silencio. Durante un tiempo pensaste que ser policía sería lo más parecido a la vida en infantería; pero fue una gran decepción, con todo ese papeleo y politiquero. Dijiste adiós a las normas y los uniformes y te lo montaste por tu cuenta. Ahora eres un auténtico detective privado, físgando a maridos adúlteros, rastreando delincuentes y sacudiendo a chorizos a los que los polis ni se acercan. Hasta te metes en alguna bronca de vez en cuando. Eso hace que te vuelva a correr la sangre por las venas. No es que sea San Mihil*, pero nunca se sabe dónde te puede llevar tu próximo caso.

Personalidad: hay algo de la vida de vuelta en casa, en Estados Unidos, que te resulta gris y apagado. No es que no quieras a tu esposa y a tus hijos, pero pasas más tiempo buscando problemas fuera de casa. Quizá esa es la razón por la que Judy te la está pegando, no hace falta investigar demasiado para darse cuenta de eso. Los dos sois buenos católicos, así que permaneceréis juntos y terminaréis resolviéndolo. De todos modos, hablarlo con ella no te va a resultar tan satisfactorio como desahogarte con algún matón de poca monta.

Habilidades Académicas: Antropología 0, Arqueología 0, Arquitectura 0, Biología 0, Buscar Libros 0, Ciencias Ocultas 0, Contabilidad* 2, Criptografía 0 {1}, 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 0, Consuelo* 4, Crédito 2, Evaluar Sinceridad* 2, Historia Oral 0, Interrogatorio 1, Intimidación 1 {2}, Jerga Policial 2, Regatear 1.

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

Habilidades Generales: Armas 0, Armas de Fuego 8, Atletismo 4, Birlar 0, Conducción* 6, Cordura 9, Disfraz* 2, Electricidad 0, Escaramuza* 10, Estabilidad 9, Explosivos 0, Hipnosis 0, Huida 0, Mecánica 0, Montar 0, Ocultar 0, Pilotaje 0, Preparación 4, Primeros Auxilios 4, Psicoanálisis 0, Salud 12, Seguir* 10, Sentir el Peligro 4, Sigilo 3.

*N. de los t.: localidad francesa donde se libró una batalla de la Primera Guerra Mundial entre la Fuerza Expedicionaria Estadounidense y unidades de infantería del Ejército Imperial Alemán.

MENTIRAS ETERNAS

Trasfondo de los jugadores e Investigadores

RALPH HAAS

Motivación: Sed de Conocimientos

Profesión: Anticuario

Beneficios de la profesión:

Una vez por aventura, con la aprobación del Guardián, puedes declarar que en tu tienda tienes un texto o reliquia que se ajusta a tus necesidades actuales. Consulta la página 9 de las *Reglas abreviadas de El rasstro de Cthulhu* para obtener más información al respecto y conocer las limitaciones de esta habilidad.

Pilares de Cordura:

- La belleza estética de un objeto de buena factura.
- La asombrosa capacidad del intelecto para crear orden a partir del caos.

Fuentes de Estabilidad:

- Simon Haas, tu padre.
- Rebecca Haas, tu madre.

Trasfondo: Llegaste a este negocio de forma poco ortodoxa, como autodidacta. Todos tus colegas tienen doctorados, pero tú nunca te preocupaste por sacarte el grado escolar. Aun así, por grande que sea su interés por las reliquias y los documentos, este nunca será rival para tu necesidad innata de coleccionar y comprender todo lo que puedas. Todo empezó durante tu adolescencia, de la forma más natural: con coches de juguetes. Llenaste de ellos la habitación de invitados de tus padres. En cuanto reuniste una buena colección la búsqueda dejó de interesarte y los vendiste, obteniendo un buen beneficio. Entonces hiciste lo mismo con novelas de quiosco y después con material erótico extravagante. Varias aficiones lucrativas más tarde te estabas



Ralph Haas

codeando con aristócratas avariciosos, historiadores y conservadores de museos para poner tus manos sobre toda reliquia religiosa, artefacto cultural y documento que pudieras. Y eso se te da mejor que a cualquier coleccionista con estudios que hayas conocido jamás.

Personalidad: tienes un sistema. Cuando tu sistema funciona, sin interrupciones, estás en el paraíso. La vida necesita estructura. Ritual. Los psiquiatras como el Dr. Udko tienen un nombre para las personas como tú; pero eso será en su sistema, no en el tuyo. Te relacionas con el mundo real, con objetos: objetos que pueden ser organizados, clasificados y almacenados de forma precisa. Los objetos se pueden estudiar y comprender. Es mucho más fácil tratar con ellos que con las personas. Eso sí, puedes hablar con la gente si hace falta. Has aprendido a seguirles el juego cuando tienen algo que deseas. Cuanto antes les dices lo que quieren oír, antes sueltan

la mercancía, y antes puedes colocar esos preciosos objetos en sus preciosos lugares correspondientes.

Vínculo: cuando Janet Winston-Rogers organizó la subasta judicial de los bienes de su difunto padre te presentaste ahí a primera hora de la mañana. Esquilmaiste su impresionante colección de libros, hasta pillaste su colección de libros de Dorothy Astor por cuatro perras, y examinaste cada baratija y cada obra de arte que dejó atrás, en el mundo material. Preguntaste a Janet por todo lo que pudiste, sin importarte cuántas veces ponía los ojos en blanco. Sin embargo, debiste decir algo que despertó su interés, porque ese mismo domingo por la tarde empezó a hacer preguntas sobre ti, preguntas sobre tu colección y tus métodos.

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

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

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

Habilidades Generales: Armas 0, Armas de Fuego 0, Atletismo 2, Birlar 5, Conducción 0, Cordura 8, Disfraz 0, Electricidad 0, Escaramuza 4, Estabilidad 8, Explosivos 0, Hipnosis 0, Huida 8, Mecánica 0, Monta 0, Ocultar 3, Pilotaje 0, Preparación 4, Primeros Auxilios 3, Psicoanálisis 3, Salud 11, Seguir 2, Sentir el Peligro 8, Sigilo 5.

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 metódica 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 tiente 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.

MENTIRAS ETERNAS

Trasfondo de los jugadores e Investigadores

JOSEPH WESTMORE

Motivación: Tedio

Profesión: Diletante

Beneficios de la profesión:

Empleando puntos de tu Reserva de **Crédito** puedes convocar expertos en cualquier campo como si se tratara de contactos personales. Estos serán parientes, antiguos compañeros de colegio, u otros aristócratas con los que tienes relación.

Pilares de Cordura:

- La honorabilidad del apellido Westmore.
- La satisfacción de vivir la vida al límite.

Fuentes de Estabilidad:

- James, tu hermano mayor.
- Janet Winston-Rogers, la única heredera del legado de los Winston.
- Beatrice Westmore, tu querida madre.

Trasfondo: decir que has vivido una infancia privilegiada sería quedarse corto: inter-nado, veranos en Europa, instituto privado, un año dedicándote a hacer amigos en la mansión de tu tío en Inglaterra, Yale... Ahora tu vida transcurre plácidamente de clubs náuticos a fiestas de etiqueta, y de ahí a dejarte caer por hoteles de cinco estrellas. El máximo esfuerzo que haces es durante las clases de esgrima. Pero viajar en primera clase no es precisamente una aventura. No es que te apetezca renunciar al champán, pero tampoco vas a encontrar muchas damiselas en apuros en los cruceros de lujo. Así que vas a seguir el consejo que siempre te dio tu madre: viste conforme a la vida que deseas. Has cambiado tus pantalones planchados con raya y tus zapatos relucientes por unos pantalones militares y unas



Joseph Westmore

botas de cuero. Ha llegado la hora de ver el mundo desde los barrios y callejones oscuros. Claro que tienes tu red de seguridad para cuando la necesites.

Personalidad: a pesar de toda la educación que has recibido eres el primero en admitir que eres un poco ingenuo acerca del funcionamiento del mundo. Claro que no es culpa tuya. No es que Yale sea la escuela de la calle, y tus padres son demasiado protectores. Siempre imaginaste que había algo emocionante esperándote a la vuelta de la esquina y estás dispuesto a descubrirlo. Dicho esto, tampoco es que seas tímido en tu ignorancia. No tienes ningún problema en decir lo que piensas o lo primero que te viene a la cabeza que, si estás equivocado, ya habrá alguien que te corrija.

Vínculo: los Westmore siempre han tenido una relación amistosa con los Winston. Tu hermano mayor fue al colegio con Janet, su única hija. Ibais a cenar a

menudo y, cuando te aburrías de jugar al billar, solías admirar la biblioteca de Walter. Llegado a cierto punto te empezaste a imaginar otra forma de vida, te diste cuenta de que querías emular a un hombre como Walter Winston. Nunca permanecía mucho tiempo sentado en el trono de su imperio farmacéutico; viajaba, se citaba con turbios contactos, y se involucraba si hacía falta. Había terribles rumores acerca del tipo de negocios en los que andaba metido, y esto te tenía increíblemente emocionado. Es una pena que a su regreso nunca hablara de sus aventuras. Es una pena que ya no esté entre nosotros. Pero eso no hará que dejes de admirar su tenacidad y su coraje.

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

Habilidades Interpersonales: Adu-lación* 4, Bajos Fondos 0, Burocracia 1, Consuelo* 2, Crédito* 8, Evaluar Sinceridad 0, Historia Oral 0, Interrogatorio 0, Intimidación 1, Jerga Policial 0, Regatear 1.

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

Habilidades Generales: Armas* 8, Armas de Fuego 6, Atletismo 6, Birlar 0, Conducción 2, Cordura 8, Disfraz 0, Electricidad 0, Escaramuza 3, Estabilidad 10, Explosivos 0, Hipnosis 0, Huida 0, Mecánica 0, Monta* 4, Ocultar 2, Pilotaje 4, Preparación 3, Primeros Auxilios 4, Psicoanálisis 0, Salud 10, Seguir 0, Sentir el Peligro 5, Sigilo 2.

CORA KING

Motivación: Aventura

Profesión: Criminal

Beneficios de la Profesión:

Puedes gastar puntos de **Birlar**, **Ocultar** o **Seguir** después de haber tirado el dado en un Control. Aumentas el resultado en 1 por cada 2 puntos que gastes después de hacer la tirada. En caso de hacerlo, debes describir cómo se estaba torciendo la situación y cómo la conseguiste enderezar en el último momento. Ésta habilidad no funciona durante una Confrontación, y sólo si no tienes distracciones y no te están vigilando.

Pilares de Cordura:

- El valor esencial de la vida humana.
- Tu código personal para llevar una vida digna: esperar lo mejor, prepararte para lo peor y nunca disparar a nadie por la espalda.

Fuentes de Estabilidad:

- Charlie, tu mentor y novio ocasional.
- George Sullivan, un antiguo policía, ahora tu agente de la condicional.

Trasfondo: cuando ocurrió el Crac del 29 tenías dieciséis años. Quedaste huérfana tras el suicidio de tu padre. Sin familia y sin hogar, sólo quedaba la calle. Rebuscar entre cubos de basura y robar bolsillos siempre era mejor que la prostitución, y te dedicaste a



Cora King

eso con todo tu empeño. Un año después conociste a Charlie y empezasteis a hacer pequeños timos, sacando el dinero suficiente como para poder vivir de ello. El día que cumpliste veintiuno atracaste un banco... tú sola. Cuando se lo has contado a alguien nunca te han creído. Ni siquiera te ha creído ese cabronazo de Charlie.

Personalidad: sólo te sientes viva cuando estás haciendo algo. Algo de verdad, algo importante, algo que marque la diferencia. Casi nadie es capaz de distinguir algo que marca la diferencia de su agujero del... bueno, ya te haces una idea. No es que no te

guste la gente, sino que te gustaría que todos esos que se consideran a sí mismos "civilizados" comprendieran por un momento que todo aquello que consideran tan importante, su bonita cubertería de plata, su betún para los zapatos y su preciosa rutina diaria, en realidad no lo es tanto. Al final, lo único que tienes es tu vida y lo que haces con ella. Y no vas a malgastar la tuya, eso está claro.

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

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

Habilidades Técnicas: Astronomía 0, Cerrajería* 3, Farmacología 0, Fotografía 0, Habilidad Artesanal 2 (especialidades sin especificar), Habilidad Artística 0, Medicina Forense 0, Química 0 {1}, Recogida de Pruebas 0, Supervivencia* 2.

Habilidades Generales: Armas 0, Armas de Fuego 8, Atletismo 8, Birlar 0, Conducción 2, Cordura 8, Disfraz 0, Electricidad 0, Escaramuza* 6, Estabilidad 8, Explosivos 3, Hipnosis 0, Huida 0, Mecánica 0, Monta 0, Ocultar 2, Pilotaje 2, Preparación 3, Primeros Auxilios 4, Psicoanálisis 0, Salud 12, Seguir* 4, Sentir el Peligro* 8, Sigilo* 4.

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 avejentado 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.

EL RASTRO DE CTHULHU

Personajes listos para jugar

PADRE CARL MEINARDUS

Motivación: Deber

Profesión: Miembro del Clero

Beneficios de la Profesión:

Empleando **Teología** o **Consuelo** puedes acceder a archivos eclesiásticos restringidos al público. Esto no incluye el acceso a expedientes secretos como la "Colección Z" de la Biblioteca del Vaticano, aunque el Guardián podría llegar a permitirte si hicieras un gasto lo bastante generoso.

Una vez por sesión de juego, si vas vestido como un sacerdote o te identificas como tal de alguna forma, puedes recuperar totalmente la Reserva de una habilidad Interpersonal manteniendo una charla con un miembro de tu fe, siempre y cuando no se trate de uno de tus compañeros Investigadores.

Pilares de Cordura:

- Una fe inquebrantable en Dios, su hijo Jesucristo y el Espíritu Santo.
- La bondad innata de los hombres.
- Hay una razón y un motivo para todo.

Fuentes de Estabilidad:

- La señorita Sloane, una buena confidente de tu antigua parroquia con la que era evidente que no mantenías romance alguno.
- El Arzobispo de Boston.
- El Padre Simon, párroco de tu antigua congregación.



Padre Carl Meinardus

- Jessica Meinardus, tu hermana solterona.

Trasfondo: cuando tu vida como sacerdote en una parroquia se desmoronó, la Archidiócesis de Boston resultó tener otros planes para ti. Tu nueva vocación consiste en viajar por varias localidades de Nueva Inglaterra e investigar testimonios de milagros, fantasmas y posesiones demoníacas. No tienes muy claro de dónde sacaron la idea de que se te daría bien esta labor. Quizás demostraste tener algunas aptitudes en el seminario, cuando llevaste a cabo un exorcismo de urgencia en el dormitorio contigo. O quizá sólo quieren sacarte del pueblo en el que los parroquianos han empezado a difundir rumores sin fundamento sobre ti.

Personalidad: habías planeado una vida entre el altar y el confesionario, no en los caminos. Siempre eres calmado, paciente y cortés. Te tomas muy en serio tu nueva misión y la has estudiado en profundidad, pero has descubierto que casi todos los testimonios que investigas suelen ser fruto de la imaginación de la gente y no de causas paranormales. Siempre ha sido la combinación de tu capacidad para escuchar y una cuidadosa reflexión lo que te ha conducido a todos los éxitos que has obtenido.

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

Habilidades Interpersonales: Adulación 1, Bajos Fondos 0, Burocracia 0 {1}, Consuelo* 2, Crédito 2, 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 0, Habilidad Artesanal 0, Habilidad Artística 0, Medicina Forense 0, Química 0, Recogida de Pruebas 1, Supervivencia 0.

Habilidades Generales: Armas 0, Armas de Fuego 0, Atletismo 2, Birlar 0, Conducción 0, Cordura 10, Disfraz 0, Electricidad 0, Escaramuza 4, Estabilidad 12, Explosivos 0, Hipnosis 0, Huida 6, Mecánica 0, Monta 0, Ocultar 2, Pilotaje 0, Preparación 4, Primeros Auxilios 5, Psicoanálisis 4, Salud 12, Seguir 0, Sentir el Peligro 7, Sigilo 5.

MATRIZ DE INVESTIGADORES

	Udko	Malley	Sullivan	Elliot	Haas	McConnel	Westmore	King	Astor	Meinardus
Adulación	1	0 {1}			0 {1}		4	2	2	1
Antropología	1	1			1	2			1	1
Arqueología					1	4			1	1
Arquitectura	1	1			2	1	2		2	1
Astronomía						1	1		0 {1}	0 {1}
Bajos Fondos			1	1				3		
Biología	2									
Burocracia	1	1	1			2	1			0 {1}
Buscar Libros	2	1			4	2			4	2
Cerrajería			1	2				3		
Ciencias Ocultas					4	1	0 {1}		2	2
Consuelo	4	4	2	4			2	1	1	2
Contabilidad		0 {2}		2	1	1				
Cordura	8	8	9	9	8	10	8	8	10	10
Crédito	3	4	3	2	2	3	8	2	1	2
Criptografía				0 {1}	1	1			1	1
Derecho	1	1	2	2						
Disfraz				2						
Electricidad	2								2	
Estabilidad	10	10	9	9	8	11	10	8	10	12
Evaluar Sinceridad	4	2	2	2		0 {1}		1	2	2
Explosivos								3		
Farmacología	2	2								
Física					1	0 {1}				
Fotografía				2	1		1		2	
Geología					0 {1}		1	1		
Hab. Artesanal							1	2		
Hab. Artística	0 {1}						1		2	
Historia	0 {1}				2	2	0 {1}		2	2
Historia del Arte		2			2	1	2	0 {1}	1	1
Historia Oral			1		1	2			2	2
Idiomas	2	2			2	2	2		2	2
Interrogatorio	2	1	2 {4}	1						
Intimidación			1	1 {2}			1	2		
Jerga Policial			4	2				1		
Mecánica	2	2				3			4	
Medicina	2	4								
Medicina Forense	1	2	1	1						
Mitos de Cthulhu										
Química		1						0 {1}		
Recogida de Pruebas			2	1		1				1
Regatear			1	1	2		1	2		
Salud	10	12	11	12	11	11	10	12	8	12
Supervivencia			0 {1}					2		
Teología			1	1		1			0 {1}	2

Las cifras entre {llaves} son para un grupo de tres Investigadores.