

HOJA DE PERSONAJE

Claire Pittsburg

La llamada de CTHULHU

Años 20

Nombre del investigador: **Claire Pittsburg**
 Ocupación: **Profesora de Ciencias**
 Titulo, licenciatura: **Licenciada en Física**
 Lugar de nacimiento: **Nueva York**
 Trastornos mentales: **¿Cleptomanía?**
 Sexo: **Mujer** Edad: **30 años**

Características y tiradas

FE	9	DES	10	INT	18	Idea	90%
CON	12	APM	12	POD	16	Suerte	80%
TAM	10	OR	80	EDU	20	Conocim.	100%

99 - Mins de Cthulhu: **79** Bonificación al daño: **0**



Nombre del Jugador

Puntos de cordura

LOC	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Puntos de magia

INCONSCIENTE	0	1	2	3			
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43

Puntos de vida

MUERTO	-2	-1	0	+1	+2	3			
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43

Habilidades

<input type="checkbox"/> (I) Antropología (01%)	_____	<input type="checkbox"/> (P) Descubrir (25%)	30%	<input type="checkbox"/> (I) Mitos de Cthulhu (00%)	20%	<input type="checkbox"/> (C) Psicología (05%)	40%
<input type="checkbox"/> (I) Arqueología (01%)	_____	<input type="checkbox"/> (F) Discreción (10%)	_____	<input type="checkbox"/> (F) Nadar (25%)	_____	<input type="checkbox"/> (I) Química (01%)	60%
<input type="checkbox"/> (F) Arte (05%)	_____	<input type="checkbox"/> (*) Disfrazarse (01%)	_____	<input type="checkbox"/> (M) Ocultar (15%)	_____	<input type="checkbox"/> (C) Regatear (05%)	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> (M) Electricidad (10%)	60%	<input type="checkbox"/> (F) Ocultarse (10%)	_____	<input type="checkbox"/> (F) Saltar (25%)	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> (F) Equitación (05%)	_____	<input type="checkbox"/> (*) Oficio (05%)	_____	<input type="checkbox"/> (P) Seguir rastros (10%)	_____
<input type="checkbox"/> (F) Artes marciales (01%)	_____	<input type="checkbox"/> (P) Escuchar (25%)	25%	<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> (F) Trepar (40%)	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> (F) Esquivar (DES x 2)	30%	<input type="checkbox"/> (I) Orientarse (10%)	_____	OTRAS HABILIDADES	
<input type="checkbox"/> (I) Astronomía (01%)	50%	<input type="checkbox"/> (I) Farmacología (01%)	_____	<input type="checkbox"/> (C) Otras lenguas (01%)	_____	_____	
<input type="checkbox"/> (I) Biología (01%)	_____	<input type="checkbox"/> (I) Física (01%)	70%	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	
<input type="checkbox"/> (I) Buscar libros (25%)	60%	<input type="checkbox"/> (M) Fotografía (10%)	_____	<input type="checkbox"/> (C) Persuasión (15%)	40%	ARMAS DE FUEGO	
<input type="checkbox"/> (M) Cerrajería (01%)	30%	<input type="checkbox"/> (I) Geología (01%)	_____	<input type="checkbox"/> (M) Pilotar (01%)	_____	<input type="checkbox"/> (F) Ametralladora (15%)	_____
<input type="checkbox"/> (C) Charlatanería (05%)	25%	<input type="checkbox"/> (I) Historia (20%)	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> (M) Arma corta (20%)	_____
<input type="checkbox"/> (I) Ciencias ocultas (05%)	50%	<input type="checkbox"/> (I) Historia natural (10%)	_____	<input type="checkbox"/> (M) Primeros auxilios (30%)	_____	<input type="checkbox"/> (M) Escopeta (30%)	_____
<input type="checkbox"/> (M) Conducir automóvil (20%)	25%	<input type="checkbox"/> (F) Lanzar (25%)	_____	<input type="checkbox"/> (I) Psicoanálisis (01%)	_____	<input type="checkbox"/> (M) Fusil (25%)	_____
<input type="checkbox"/> (F) Conducir maquinaria (01%)	_____	<input type="checkbox"/> (C) Lengua propia (EDU x 5)	100%	<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> (M) Subfusil (15%)	_____
<input type="checkbox"/> (I) Contabilidad (10%)	60%	<input type="checkbox"/> _____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> (C) Crédito (15%)	_____	<input type="checkbox"/> (M) Mecánica (20%)	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> (I) Derecho (05%)	_____	<input type="checkbox"/> (I) Medicina (05%)	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____

Ataques

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.	Arma fuego	%	Daño	E. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
<input type="checkbox"/> (F) Cabezazo (10%)	_____	ID4 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ()	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> (F) Patada (25%)	_____	ID6 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ()	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> (F) Presa (25%)	_____	especial	2	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ()	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> (F) Puñetazo (50%)	_____	ID3 + bd	1	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ()	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> ()	_____	_____	_____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> ()	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> ()	_____	_____	_____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> ()	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

C = Comensuración F = Falso I = Intelecto M = Manipulación P = Percepción * = Comensuración y Manipulación # = Retorno a las clases originales

HOJA DE PERSONAJE

Claire Pittsburg

Historial del investigador

Nada de lo que te rodea es real. Os encontráis en lo que parece una dimensión onírica. Ezequiel Thomas, Raymond Bollinger y tú realizasteis un hechizo de comunión mental para entrar en la psique de Melisa Wood, otra compañera que llevaba en coma muchas semanas (desde que entro en contacto con el Orbe de Kalil-el-Amra, un poderoso objeto de los Mitos).

Vuestro objetivo era intentar reanimarla, sin embargo algo ha salido mal porque tus dos compañeros no recuerdan quienes son ni por que están allí. Dentro del mundo onírico en el que os encontráis, Ezequiel y Raymond creen por algún motivo que son dos policías que te custodian, acusada de varios robos. Además ellos te están llevando a un sanatorio mental para que te hagan un reconocimiento psiquiátrico.

Según el plan que trazasteis, debéis encontrar el yo onírico de vuestra compañera, Melisa Wood, debéis encontrar también la representación onírica del Orbe, que ejerció como portal para mandar su psique a esta dimensión y finalmente debéis revertir el hechizo de comunión mental para regresar a vuestra dimensión.

Ahora todo se ha torcido y por el momento no puedes contar con tus compañeros, que ni siquiera te reconocen. No entiendes como ha podido suceder esto, pero posiblemente este entorno onírico en el que os encontráis ha sido generado por la psique de Melisa, por lo que sabes que aquí puedes emplear tus puntos de magia para crear o alterar el entorno, e incluso para curar tu yo onírico, de manera similar a cuando se viaja a las Tierras del Sueño. Esto te otorga una cierta ventaja, que quizás pueda equilibrar la balanza. Suerte.

No dispones de equipo, sin embargo, la consciencia de que estás en una realidad onírica te permite emplear tus puntos de magia para diferentes cosas. Ten en cuenta que el uso de estas habilidades especiales delante de otros personajes, puede provocarles pérdidas de COR.

- **Crear/alterar objetos:** Te concentras durante un turno, y gastas puntos de magia en función del tamaño y complejidad del objeto (Según te indique el guardián) y tus PDDs. Si tienes éxito se creará o alterará el objeto.
- **Recuperar Puntos de Vida:** Concentrándote un turno puedes gastar 100 puntos de magia por cada punto de vida recuperado.
- **Mostrar la verdad:** Una vez por día si cualquiera de tus compañeros (Ezequiel, Raymond o Melisa) se enfrentan a algún hecho incoherente propio de la dimensión onírica, puedes intentar mostrarles la verdad. Para ello debes hacer una tirada de PDDs por cada uno de ellos. Si tienes éxito con alguno de ellos, ese personaje recordará como llegó allí y será consciente de que están en un mundo onírico, pudiendo emplear sus habilidades especiales de igual manera que tú.