

# HOJA DE PERSONAJE

## Ezequiel Thomas

**La llamada de CTHULHU**

Años 20

Nombre del investigador: **Ezequiel Thomas**  
 Ocupación: **Policia de Bloomfield**  
 Títulos, licenciaturas:  
 Lugar de nacimiento: **Nueva York**  
 Trastornos mentales:  
 Sexo: **Varón** Edad: **38 años**

**Características y tiradas**

FUE	10	DES	14	INT	16	Idea	80%
CON	12	APA	12	POB	16	Suerte	80%
TAM	12	COR	20	EDU	16	Conocim.	80%

99 - Mito de Cthulhu **99** Bonificación al daño **0**



Nombre del Jugador

**Puntos de cordura**

CORD	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

*(Menos pts de cordura que CDR por el trauma de la Guerra en Europa)*

**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	INCONSCIENTE	-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%) <b>60%</b>	<input type="checkbox"/> (I) Mitos de Cthulhu (00%)	<input type="checkbox"/> (C) Psicología (05%) <b>60%</b>
<input type="checkbox"/> (I) Arqueología (01%)	<input type="checkbox"/> (F) Discreción (10%) <b>50%</b>	<input type="checkbox"/> (F) Nadar (25%)	<input type="checkbox"/> (I) Química (01%)
<input type="checkbox"/> (#) Arte (05%)	<input type="checkbox"/> (*) Disfrazarse (01%)	<input type="checkbox"/> (M) Ocultar (15%)	<input type="checkbox"/> (C) Regatear (05%) <b>40%</b>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (M) Electricidad (10%)	<input type="checkbox"/> (F) Ocultarse (10%) <b>40%</b>	<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%) <b>50%</b>
<input type="checkbox"/> (F) Artes marciales (01%)	<input type="checkbox"/> (P) Escuchar (25%) <b>30%</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (F) Trepar (40%)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (F) Esquivar (DES x 2) <b>50%</b>	<input type="checkbox"/>	OTRAS HABILIDADES
<input type="checkbox"/> (I) Astronomía (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Farmacología (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Orientarse (10%) <b>40%</b>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (I) Biología (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Física (01%)	<input type="checkbox"/> (C) Otras lenguas (01%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (I) Buscar libros (25%) <b>40%</b>	<input type="checkbox"/> (M) Fotografía (10%) <b>40%</b>	<input type="checkbox"/>	ARMAS DE FUEGO
<input type="checkbox"/> (M) Cerrajería (01%) <b>30%</b>	<input type="checkbox"/> (I) Geología (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (F) Ametralladora (15%)
<input type="checkbox"/> (C) Charlatanería (05%) <b>40%</b>	<input type="checkbox"/> (I) Historia (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (M) Arma corta (20%) <b>70%</b>
<input type="checkbox"/> (I) Ciencias ocultas (05%)	<input type="checkbox"/> (I) Historia natural (10%)	<input type="checkbox"/> (C) Persuasión (15%) <b>60%</b>	<input type="checkbox"/> (M) Escopeta (30%)
<input type="checkbox"/> (M) Conducir automóvil (20%) <b>50%</b>	<input type="checkbox"/> (F) Lanzar (25%) <b>30%</b>	<input type="checkbox"/> (M) Pilotar (01%)	<input type="checkbox"/> (M) Fusil (25%)
<input type="checkbox"/> (F) Conducir maquinaria (01%)	<input type="checkbox"/> (C) Lengua propia (EDU x 5) <b>80%</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (M) Subfusil (15%)
<input type="checkbox"/> (I) Contabilidad (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> (C) Crédito (15%) <b>60%</b>	<input type="checkbox"/> (M) Mecánica (20%) <b>30%</b>	<input type="checkbox"/> (M) Primeros auxilios (30%) <b>40%</b>	
<input type="checkbox"/> (I) Derecho (05%) <b>50%</b>	<input type="checkbox"/> (I) Medicina (05%)	<input type="checkbox"/> (I) Psicoanálisis (01%)	

**Ataques**

Arma c/e	%	Daño	Manos	Me.	N.º at.	P. res.	Arma fuego	%	Daño	E. defect.	Me.	N.º at.	Munic.	E. res.
<input type="checkbox"/> (F) Gabezazo (10%)	<b>30%</b>	1D4 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ( ) Revolver .45	<b>70%</b>	1D10+2	99	45m	1	6	12
<input type="checkbox"/> (F) Patada (25%)	<b>30%</b>	1D6 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ( )							
<input type="checkbox"/> (F) Presa (25%)	<b>50%</b>	especial	2	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ( )							
<input type="checkbox"/> (F) Puñetazo (50%)	<b>50%</b>	1D3 + bd	1	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ( )							
<input type="checkbox"/> ( )							<input type="checkbox"/> ( )							
<input type="checkbox"/> ( )							<input type="checkbox"/> ( )							

C = Comensación    F = Falso    I = Inhibido    M = Manipulación    P = Perjuicio    \* = Comensación y Manipulación    # = Pérdida a las cartas robadas

## HOJA DE PERSONAJE

## Ezequiel Thomas

*Historial del investigador*

Llevas muchos años como agente de Policía, primero en Nueva York y posteriormente en Bloomfield. Antes de eso, fuiste a Europa a luchar en la gran guerra, lo que te dejó bastante afectado por las atrocidades que viste en el campo de batalla. Casado y con dos hijas eres el paradigma de hombre de ley y buen padre de familia.

El jefe de policía de Bloomfield os ha encargado a ti y a tu compañero Raymond que acudáis al solitario manicomio de Manor Peak para investigar el asesinato de Diane Coleman, una de las enfermeras de la institución. El sanatorio mental se encuentra en una escarpada zona boscosa a unos 15 kilómetros del pueblo. No es la primera vez que vas allí, ya que tienes buena relación con la doctora del sanatorio mental, Melisa Wood. Ella te ayudó cuando llegaste a Bloomfield años atrás y te recomendó al anterior psicólogo de Manor Peak, ya jubilado, para tratar algunos síntomas de estrés post traumático a tu regreso de Europa.

Por tu antigüedad y experiencia, deberías dirigir la investigación, aunque aprecias las ideas de tu compañero, cuyos métodos son algo más expeditivos que los tuyos (a veces demasiado, en tu opinión). Tu compañero Raymond se encargará en cualquier caso de tener vigilado a vuestra prisionera, Claire Pittsburg, una profesora de ciencias acusada de multitud de pequeños hurtos y con varias huidas de los calabozos a sus espaldas.

Por orden del juzgado, debe ser reconocida por Marcus Landy, el psicólogo de Manor Peak para evaluar su estado mental. Dado que os tenéis que desplazar para investigar el asesinato, el jefe también os ha pedido que llevéis con vosotros a la señora Pittsburg para su evaluación.

*Equipo y paraciones*

- Revolver del .45
- 12 balas para revolver del .45
- Mechero.
- Lupa de aumento.
- Bloc de notas y pluma estilográfica.
- Esposas.
- Linterna a pilas (en el coche).
- Cámara de fotos (en el coche).