

HOJA DE PERSONAJE

Raymond Bollinger

La llamada de CTHULHU

Años 20

Nombre del investigador: **Raymond Bollinger**
 Ocupación: **Policia de Bloomfield**
 Titulos, licenciaturas: _____
 Lugar de nacimiento: **Boston**
 Trastornos mentales: _____
 Sexo: **Varón** Edad: **25 años**

Características y tiradas

FUE	17	DES	10	INT	12	Idea	60%
CON	16	APA	12	POD	15	Suerte	75%
TAM	16	COR	75	EDU	12	Conocim.	60%

99 - Mito de Cthulhu **99** Bonificación al daño **+1D6**



Nombre del Jugador

Puntos de cordura														Puntos de magia				Puntos de vida																
1000	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	INCONSCIENTE				MUCHO				PROMEDIO										
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	4	5	6	7	8	9	10	11	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	12	13	14	15	16	17	18	19	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	20	21	22	23	24	25	26	27	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	28	29	30	31	32	33	34	35	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	36	37	38	39	40	41	42	43										

Habilidades

<input type="checkbox"/> (I) Antropología (01%)	<input type="checkbox"/> (P) Descubrir (25%) 45%	<input type="checkbox"/> (I) Mitos de Cthulhu (00%)	<input type="checkbox"/> (C) Psicología (05%) 50%
<input type="checkbox"/> (I) Arqueología (01%)	<input type="checkbox"/> (F) Discreción (10%) 30%	<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%)
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> (M) Electricidad (10%)	<input type="checkbox"/> (F) Ocultarse (10%) 30%	<input type="checkbox"/> (F) Saltar (25%) 50%
<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%) 50%	<input type="checkbox"/> (P) Escuchar (25%) 40%	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> (F) Trepár (40%) 50%
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> (F) Esquivar (DES x 2) 40%	<input type="checkbox"/> _____	OTRAS HABILIDADES
<input type="checkbox"/> (I) Astronomía (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Farmacología (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Orientarse (10%) 25%	<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%) 30%	<input type="checkbox"/> (M) Fotografía (10%)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> (M) Cerrajería (01%) 25%	<input type="checkbox"/> (I) Geología (01%)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> (C) Charlatanería (05%) 50%	<input type="checkbox"/> (I) Historia (20%)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> (I) Ciencias ocultas (05%)	<input type="checkbox"/> (I) Historia natural (10%)	<input type="checkbox"/> (C) Persuasión (15%)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> (M) Conducir automóvil (20%) 40%	<input type="checkbox"/> (F) Lanzar (25%) 70%	<input type="checkbox"/> (M) Pilotar (01%)	<input type="checkbox"/> (F) Ametralladora (15%)
<input type="checkbox"/> (F) Conducir maquinaria (01%)	<input type="checkbox"/> (C) Lengua propia (EDU x 5) 60%	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> (M) Arma corta (20%) 50%
<input type="checkbox"/> (I) Contabilidad (10%)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> (M) Escopeta (30%)
<input type="checkbox"/> (C) Crédito (15%)	<input type="checkbox"/> (M) Mecánica (20%) 35%	<input type="checkbox"/> (M) Primeros auxilios (30%) 40%	<input type="checkbox"/> (M) Fusil (25%)
<input type="checkbox"/> (I) Derecho (05%) 25%	<input type="checkbox"/> (I) Medicina (05%)	<input type="checkbox"/> (I) Psicoanálisis (01%)	<input type="checkbox"/> (M) Subfusil (15%)

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) Cabezano (10%)	40%	ID4 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> () Revolver .38	50%	ID8+1	99	35m	2	6	9
<input type="checkbox"/> (F) Patada (25%)	60%	ID6 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ()							
<input type="checkbox"/> (F) Presa (25%)	50%	especial	2	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ()							
<input type="checkbox"/> (F) Puñetazo (50%)	60%	ID3 + bd	1	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ()							
<input type="checkbox"/> () Navaja	50%	ID4+bd	1	Toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ()							
<input type="checkbox"/> ()							<input type="checkbox"/> ()							

C = Comensación F = Falso I = Intelecto M = Manipulación P = Percepción * = Comensación y Manipulación # = Retorno a las cinco categorías

HOJA DE PERSONAJE

Raymond Bollinger

Historial del investigador

Fuerte, atlético. Desde el instituto ya apuntabas a estrella de fútbol americano, pero cuando estabas a punto de dar el salto a la universidad una grave lesión de rodilla te privó de un brillante futuro como deportista. Tras varios escarceos con el alcohol y mala gente, decidiste dejar Boston y comenzar una nueva vida. Llegaste a Bloomfield hace un par de años para empezar una nueva vida y conseguiste entrar en su cuerpo de policía por tu imponente físico.

Eres expeditivo y directo y no te importa usar la fuerza cuando es necesaria. A pesar de tu chulería innata, todavía te consideras algo novato. Tener a Ezequiel de compañero facilita mucho las cosas, aunque no siempre este de acuerdo con tus decisiones ni con algunos de tus métodos más "directos".

Bloomfield es un pueblo tranquilo, por lo que hasta ahora solo has tenido que lidiar con casos menores. Sin embargo, el jefe os ha asignado a Ezequiel y a ti la investigación del asesinato de Diane Coleman, una enfermera de Manor Peak, el sanatorio mental que se encuentra a varios kilómetros del pueblo. Nunca has subido a Manor Peak, pero conoces a una de sus empleadas. La doctora Melisa Wood te ha tratado varias veces en su consulta de Bloomfield de la lesión de rodilla.

Ezequiel por experiencia y antigüedad debería dirigir la investigación, sin embargo a ti te ha caído una tarea adicional. Custodiáis a Claire Pittsburg, una profesora de ciencias con demasiada afición por lo ajeno y con una sorprendente habilidad para el escape hasta Manor Peak. Allí, a petición del juez, debe ser evaluada mentalmente por Marcus Landy, el psicólogo de la institución para descubrir si su alegato de que padece cleptomanía es cierto o no.

Equipo y paravanas

- Revolver del .38
- 12 balas para revolver del .38
- Navaja.
- Bloc de notas y pluma estilográfica.
- Exposas.
- Linterna a pilas (en el coche).
- 30 metros de cuerda (en el coche).
- Pala (en el coche).