

EL RASTRO DE CTHULHU

Personajes listos para jugar

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.