

# 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:** estuve 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 Mihiel\*, 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, Monta 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.