# Trasfondo de los jugadores e Investigadores

# JOSEPH WESTMORE

Motivación: Tedio Profesión: Diletante

## Beneficios de la profesión:

Empleando puntos de tu Reserva de **Crédito** puedes convocar expertos en cualquier campo como si se tratara de contactos personales. Estos serán parientes, antiguos compañeros de colegio, u otros aristócratas con los que tienes relación.

#### Pilares de Cordura:

- · La honorabilidad del apellido Westmore.
- · La satisfacción de vivir la vida al límite.

### Fuentes de Estabilidad:

- · James, tu hermano mayor.
- Janet Winston-Rogers, la única heredera del legado de los Winston.
- Beatrice Westmore, tu querida madre.

Trasfondo: decir que has vivido una infancia privilegiada sería quedarse corto: internado, veranos en Europa, instituto privado, un año dedicándote a hacer amigos en la mansión de tu tío en Inglaterra, Yale... Ahora tu vida transcurre plácidamente de clubs náuticos a fiestas de etiqueta, y de ahí a dejarte caer por hoteles de cinco estrellas. El máximo esfuerzo que haces es durante las clases de esgrima. Pero viajar en primera clase no es precisamente una aventura. No es que te apetezca renunciar al champán, pero tampoco vas a encontrar muchas damiselas en apuros en los cruceros de lujo. Así que vas a seguir el consejo que siempre te dio tu madre: viste conforme a la vida que desees. Has cambiado tus pantalones planchados con raya y tus zapatos relucientes por unos pantalones militares y unas



Joseph Westmore

botas de cuero. Ha llegado la hora de ver el mundo desde los barrios y callejones oscuros. Claro que tienes tu red de seguridad para cuando la necesites.

Personalidad: a pesar de toda la educación que has recibido eres el primero en admitir que eres un poco ingenuo acerca del funcionamiento del mundo. Claro que no es culpa tuya. No es que Yale sea la escuela de la calle, y tus padres son demasiado protectores. Siempre imaginaste que había algo emocionante esperándote a la vuelta de la esquina y estás dispuesto a descubrirlo. Dicho esto, tampoco es que seas tímido en tu ignorancia. No tienes ningún problema en decir lo que piensas o lo primero que te viene a la cabeza que, si estás equivocado, ya habrá alguien que te corrija.

Vínculo: los Westmore siempre han tenido una relación amistosa con los Winston. Tu hermano mayor fue al colegio con Janet, su única hija. Ibais a cenar a

menudo y, cuando te aburrías de jugar al billar, solías admirar la biblioteca de Walter. Llegado a cierto punto te empezaste a imaginar otra forma de vida, te diste cuenta de que querías emular a un hombre como Walter Winston. Nunca permanecía mucho tiempo sentado en el trono de su imperio farmacéutico; viajaba, se citaba con turbios contactos, y se involucraba si hacía falta. Había terribles rumores acerca del tipo de negocios en los que andaba metido, y esto te tenía increíblemente emocionado. Es una pena que a su regreso nunca hablara de sus aventuras. Es una pena que ya no esté entre nosotros. Pero eso no hará que dejes de admirar su tenacidad y su coraje.

Habilidades Académicas: Antropología 0, Arqueología 0, Arquitectura\* 2, Biología 0, Buscar Libros 0, Ciencias Ocultas 0 {1}, Contabilidad 0, Criptografía 0, Derecho 0, Física 0, Geología 1, Historia 0 {1}, Historia del Arte\* 2, Idiomas\* 2 (Francés, Español), Medicina 0, Mitos de Cthulhu 0, Teología 0.

Habilidades Interpersonales: Adulación\* 4, Bajos Fondos 0, Burocracia 1, Consuelo\* 2, Crédito\* 8, Evaluar Sinceridad 0, Historia Oral 0, Interrogatorio 0, Intimidación 1, Jerga Policial 0, Regatear 1.

Habilidades Técnicas: Astronomía 1, Cerrajería 0, Farmacología 0, Fotografía 1, Habilidad Artesanal 1, Habilidad Artística 1, Medicina Forense 0, Química 0, Recogida de Pruebas 0, Supervivencia 0.

Habilidades Generales: Armas\* 8, Armas de Fuego 6, Atletismo 6, Birlar 0, Conducción 2, Cordura 8, Disfraz 0, Electricidad 0, Escaramuza 3, Estabilidad 10, Explosivos 0, Hipnosis 0, Huida 0, Mecánica 0, Monta\* 4, Ocultar 2, Pilotaje 4, Preparación 3, Primeros Auxilios 4, Psicoanálisis 0, Salud 10, Seguir 0, Sentir el Peligro 5, Sigilo 2.