

# EL RASTRO DE CTHULHU

## Personajes listos para jugar

### PADRE CARL MEINARDUS

**Motivación:** Deber

**Profesión:** Miembro del Clero

#### Beneficios de la Profesión:

Empleando **Teología** o **Consuelo** puedes acceder a archivos eclesiásticos restringidos al público. Esto no incluye el acceso a expedientes secretos como la “Colección Z” de la Biblioteca del Vaticano, aunque el Guardián podría llegar a permitírtelo si hicieras un gasto lo bastante generoso.

Una vez por sesión de juego, si vas vestido como un sacerdote o te identificas como tal de alguna forma, puedes recuperar totalmente la Reserva de una habilidad Interpersonal manteniendo una charla con un miembro de tu fe, siempre y cuando no se trate de uno de tus compañeros Investigadores.

#### Pilares de Cordura:

- Una fe inquebrantable en Dios, su hijo Jesucristo y el Espíritu Santo.
- La bondad innata de los hombres.
- Hay una razón y un motivo para todo.

#### Fuentes de Estabilidad:

- La señorita Sloane, una buena confidente de tu antigua parroquia con la que era evidente que no mantenías romance alguno.
- El Arzobispo de Boston.
- El Padre Simon, párroco de tu antigua congregación.



Padre Carl Meinardus

- Jessica Meinardus, tu hermana solterona.

**Trasfondo:** cuando tu vida como sacerdote en una parroquia se desmoronó, la Archidiócesis de Boston resultó tener otros planes para ti. Tu nueva vocación consiste en viajar por varias localidades de Nueva Inglaterra e investigar testimonios de milagros, fantasmas y posesiones demoníacas. No tienes muy claro de dónde sacaron la idea de que se te daría bien esta labor. Quizás demostraste tener algunas aptitudes en el seminario, cuando llevaste a cabo un exorcismo de urgencia en el dormitorio contiguo. O quizá sólo quieren sacarte del pueblo en el que los parroquianos han empezado a difundir rumores sin fundamento sobre ti.

**Personalidad:** habías planeado una vida entre el altar y el confesionario, no en los caminos. Siempre eres calmado, paciente y cortés. Te tomas muy en serio tu nueva misión y la has estudiado en profundidad, pero has descubierto que casi todos los testimonios que investigas suelen ser fruto de la imaginación de la gente y no de causas paranormales. Siempre ha sido la combinación de tu capacidad para escuchar y una cuidadosa reflexión lo que te ha conducido a todos los éxitos que has obtenido.

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

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

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

**Habilidades Generales:** Armas 0, Armas de Fuego 0, Atletismo 2, Birlar 0, Conducción 0, Cordura 10, Disfraz 0, Electricidad 0, Escaramuza 4, Estabilidad 12, Explosivos 0, Hipnosis 0, Huida 6, Mecánica 0, Monta 0, Ocultar 2, Pilotaje 0, Preparación 4, Primeros Auxilios 5, Psicoanálisis 4, Salud 12, Seguir 0, Sentir el Peligro 7, Sigilo 5.