

# HOJA DE PERSONAJE

## Melisa Wood

**La llamada de CTHULHU**


Años 20

Nombre del investigador: **Melisa Wood**  
 Ocupación: **Doctora en Manor Peak**  
 Titulos, licenciaturas: **Medicina en Arkham**  
 Lugar de nacimiento: **Bloomfield**  
 Trastornos mentales:  
 Sexo: **Mujer** Edad: **36 años**

**Características y tiradas**

FUE	10	DES	14	INT	16	Idea	80%
CON	10	APA	8	POD	12	Suerte	60%
TAM	12	COR	60	EDU	18	Conocim.	90%

99 - Mito de Cthulhu **99** Bonificación al daño **0**



Nombre del Jugador

**Puntos de cordura**

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

**Puntos de magia**

INOCENTE	0	1	2	3			
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43

**Puntos de vida**

INOCENTE	-2	-1	0	+1	+2	3				
MUERTO	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	
24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	

**Habilidades**

<input type="checkbox"/> (I) Antropología (01%) <b>30%</b>	<input type="checkbox"/> (P) Descubrir (25%) <b>50%</b>	<input type="checkbox"/> (I) Mito de Cthulhu (00%)	<input type="checkbox"/> (C) Psicología (05%) <b>50%</b>
<input type="checkbox"/> (I) Arqueología (01%)	<input type="checkbox"/> (F) Discreción (10%) <b>40%</b>	<input type="checkbox"/> (F) Nadar (25%)	<input type="checkbox"/> (I) Química (01%) <b>50%</b>
<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%) <b>40%</b>	<input type="checkbox"/> (F) Ocultarse (10%)	<input type="checkbox"/> (F) Saltar (25%)
<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%)	<input type="checkbox"/> (P) Escuchar (25%) <b>30%</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (F) Trepar (40%)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (F) Esquivar (DES x 2) <b>50%</b>	<input type="checkbox"/>	OTRAS HABILIDADES
<input type="checkbox"/> (I) Astronomía (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Farmacología (01%) <b>60%</b>	<input type="checkbox"/> (I) Orientarse (10%)	
<input type="checkbox"/> (I) Biología (01%) <b>50%</b>	<input type="checkbox"/> (I) Física (01%) <b>20%</b>	<input type="checkbox"/> (C) Otras lenguas (01%)	
<input type="checkbox"/> (I) Buscar libros (25%) <b>60%</b>	<input type="checkbox"/> (M) Fotografía (10%)		
<input type="checkbox"/> (M) Cerrajería (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Geología (01%)		
<input type="checkbox"/> (C) Charlatanería (05%) <b>20%</b>	<input type="checkbox"/> (I) Historia (20%)		
<input type="checkbox"/> (I) Ciencias ocultas (05%)	<input type="checkbox"/> (I) Historia natural (10%)	<input type="checkbox"/> (C) Persuasión (15%) <b>50%</b>	
<input type="checkbox"/> (M) Conducir automóvil (20%) <b>40%</b>	<input type="checkbox"/> (F) Lanzar (25%) <b>30%</b>	<input type="checkbox"/> (M) Pilotar (01%)	ARMAS DE FUEGO
<input type="checkbox"/> (F) Conducir maquinaria (01%)	<input type="checkbox"/> (C) Lengua propia (EDU x 5) <b>40%</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (F) Ametralladora (15%)
<input type="checkbox"/> (I) Contabilidad (10%) <b>50%</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (M) Arma corta (20%)
<input type="checkbox"/> (C) Crédito (15%) <b>60%</b>	<input type="checkbox"/> (M) Mecánica (20%)	<input type="checkbox"/> (M) Primeros auxilios (30%) <b>70%</b>	<input type="checkbox"/> (M) Escopeta (30%)
<input type="checkbox"/> (I) Derecho (05%) <b>25%</b>	<input type="checkbox"/> (I) Medicina (05%) <b>70%</b>	<input type="checkbox"/> (I) Psicoanálisis (01%)	<input type="checkbox"/> (M) Fusil (25%)
			<input type="checkbox"/> (M) Subfusil (15%)

**Ataques**

Arma e/c	%	Daño	Manos	Ale.	N.º at.	P. res.	Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Ale.	N.º at.	Munic.	P. res.
<input type="checkbox"/> (F) Cabezazo (10%)		ID4 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ( )							
<input type="checkbox"/> (F) Patada (25%)	<b>30%</b>	ID6 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ( )							
<input type="checkbox"/> (F) Presa (25%)	<b>50%</b>	especial	2	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ( )							
<input type="checkbox"/> (F) Puñetazo (50%)	<b>70%</b>	ID3 + bd	1	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ( )							
<input type="checkbox"/> ( ) Bisturi	<b>70%</b>	ID4 + l	1	Toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ( )							
<input type="checkbox"/> ( )							<input type="checkbox"/> ( )							

C = Comensuración    F = Falso    I = Intelecto    M = Manipulación    P = Percepción    \* = Comensuración y Manipulación    # = Diferencia a las otras categorías

## HOJA DE PERSONAJE

### Melisa Wood

#### *Historial del investigador*

Nacida en Bloomfield. Salvo los años en los que fuiste a la universidad de Miskatonic en Arkham a estudiar medicina, siempre has permanecido en el pueblo. Tienes una consulta en el centro que atiendes un par de días por semana. Desde hace un par de años, eres la doctora residente de Manor Peak un sanatorio mental ubicado en una escarpada zona boscosa, a varios kilómetros de Bloomfield. Allí te encargas de revisar la salud física de los enfermos mentales.

Desde hace varios meses, te notas triste y apática, con la desagradable sensación de que algo te falta, de tener un vacío en tu interior. Tenías la esperanza de ir recuperándote poco a poco, sin embargo en las últimas semanas esa sensación ha ido a peor. Siempre estas cansada y a veces te cuesta concentrarte. A pesar de que duermes toda la noche del tirón, al despertar sigues teniendo una gran sensación de somnolencia.

Sabes que en algunos momentos tienes lapsos de memoria y no recuerdas lo que ha sucedido en ellos. Algunas veces son de pocos minutos, pero otras son de varias horas. Es una sensación terrible ya que de repente te encuentras en un lugar del sanatorio y no recuerdas cuando fuiste allí ni para qué. No has comentado nada al Director Houston o al doctor Landy, el psicólogo de la institución por miedo a que te quieran internar.

El asesinato de Diane Coleman, una de las enfermeras te ha puesto bastante nerviosa. Has dictaminado como causa de muerte la pérdida masiva de sangre debido a una enorme cantidad de cortes a lo largo de todo su cuerpo, pero a veces un sudor frío te recorre la nuca...tienes una sospecha. En lo más profundo de tu ser crees que has podido tener algo que ver en su muerte, pero eres incapaz de descubrir el qué o por qué.

Para colmo, el director Houston te ha pedido que atiendas en todo momento a los agentes de la policía de Bloomfield que vienen a investigar, ya que los conoces personalmente de haberlos tratado en tu consulta del pueblo.

Ezequiel Thomas, es un buen hombre. Veterano de la guerra en Europa y con bastantes años de servicio en la policía. Le recomendaste hablar con el anterior psicólogo de Manor Peak, para tratar ciertos síntomas de estrés post traumático derivados de su servicio en Europa. Raymond Bollinger, el compañero de Ezequiel es un hombre fuerte y decidido, que arrastra una grave lesión de rodilla que le apartó del deporte profesional. Le has tratado varias veces de sus dolores en la rodilla recetándole analgésicos. Son buenos policías, así que posiblemente descubran que le ha pasado a la pobre Diane. Si es así, ¿terminarás tus días en prisión?

Como doctora de Manor Peak tienes acceso a todo tipo de material que sea lógico encontrar en un sanatorio mental en 1932.