

# [CHANNEL FEAR]



## IDENTIDAD PERFIL PALABRAS CLAVE

*Archie "Bulldog" Grimm*  
*Antiguo Policia*  
*53 años. Caucásico. Talla mediana*  
*Pelo blanco. Traje negro. Abrigo Gris*  
*Cara de enfadado.*

## DEFORMACION PROFESIONAL

*Psicologia: gastando un punto de recurso, Archie puede saber si le están mintiendo u omitiendo información expresamente.*

## APTITUDES

VALOR ENTRE 1 Y 6

4	ACTUAR
3	AGUANTAR
4	APUNTAR
3	CONOCER
3	CONTROLARSE
3	IMPONER
4	FORZAR
3	LUCHAR
5	PERCIBIR
3	PERICIA

35 PUNTOS A REPARTIR

## ESPECIALIZACIONES

<i>Observación (Percibir)</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Armas de fuego (Apuntar)</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

30 PUNTOS A REPARTIR



## ARMAS

**PUÑOS Y COMPAÑIA (LUCHA) 1D ( R)**

ARMA DE CONTACTO +FORZAR: 1-3 (0R), 4D (1R), 5D (2R), 6D (3R)

## SALUD

**Buena salud: 6**

**A 2:** +1 éxito de dificultad

**A 1:** +2 éxitos de dificultad

**A 0:** Inconsciente. Agonía de 1d6 turnos.  
Resistir dificultad 4 o muerte



## RECURSOS

**En plena forma: 6**

**1 punto= 1 éxito automático**

**Deformación profesional= 1 punto para usarla.**

La primera vez es automático



## EVOLUCION

**5 puntos: 0R a 1R de una especialización.**

**10 puntos: 1R a 2R de una especialización.**

**15 puntos: 2R a 3R de una especialización.**

+1 a una Aptitud

+1 deformación profesional



## EQUIPO

La furgoneta que sirve de cuartel general a los investigadores de Channel Fear contiene todo el equipo necesario para practicar i difundir sus investigaciones (con la excepción de armas, tasers, escopetas, etc...)

- Linternas (clásicas y ultravioleta)
- Cámaras de todo tipo y tamaño: videocámaras digitales, cámaras de fotos, móvil, gafas inteligentes, (visión nocturna, infrarrojos que detecten cambios de temperatura y habitaciones ocultas.
- Termómetro para detectar diferencias de temperatura (una caída de 10° puede implicar la presencia de un ente espiritual.
- Magnetófonos electrónicos para registrar ultrasonidos, infrasonidos, sonidos inexplicables y fenómenos de voz electrónica (EVP).
- Magnetómetros para captar variaciones de los campos magnéticos y electromagnéticos (EMF) y detectar yacimientos de minerales, metales, barcos hundidos, anomalías magnéticas.
- Ordenadores y tablets
- Detectores de movimiento
- Material de espiritismo (tableros ouija, velas) o exorcismo (agua bendita, tiza, cruces)

## SUELDO



### DEDUCCION DEL SUELDO

Qualquier elemento que salga de lo ordinario y que no quede del todo justificado, puede tener un coste de un punto de experiencia del personaje que lo hace aparecer.

### DAÑOS COLATERALES

Toda destrucción que no se podría legitimar ante las autoridades o los propietarios (como la casa encantada a la que le prendieron fuego) implica la retención de un punto de experiencia a todos los miembros del equipo.