

[CHANNEL FEAR]



Julian Cross

**IDENTIDAD
PERFIL**

Médium

PALABRAS CLAVE

61 años. Caucásico. Alto.

Pelo corto y blanco.

Sombrero panamá. Cuello alto. Abrigo largo.

DEFORMACION PROFESIONAL

Sensibilidad: gastando un punta de recursos,

Julian puede notar si un espíritu embruja el

lugar exacto en que se encuentra.

APTITUDES

VALOR ENTRE 1 Y 6

4

ACTUAR

3

AGUANTAR

3

APUNTAR

3

CONOCER

4

CONTROLARSE

3

IMPONER

3

FORZAR

3

LUCHAR

4

PERCIBIR

5

PERICIA

35 PUNTOS A REPARTIR

ESPECIALIZACIONES

Espiritismo (Pericia)



Discrección (Controlarse)



Autocontrol (Controlarse)



Voluntad (Controlarse)



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.