

# [CHANNEL FEAR]



**IDENTIDAD  
PERFIL  
PALABRAS CLAVE**

*Sunny 0  
Técnico Especialista  
34 años. Mestiza. Tamaño medio  
Pelo corto. Morena  
Chaqueta de cuero. Bandolera con material*

**DEFORMACION PROFESIONAL**

*Atenta a los sonidos: Gastando un punto de recursos, Sunny puede captar sonidos inaudibles al oído humano y fenómenos de voz electrónica, usando su equipo especial.*

**APTITUDES**

VALOR ENTRE 1 Y 6

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

35 PUNTOS A REPARTIR

**ESPECIALIZACIONES**

<i>Escuchar (Perccibir)</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Tecnología (Pericia)</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Discrección (Controlarse)</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Voluntad (Controlarse)</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"/>

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.