

# [CHANNEL FEAR]

## INFORMACIONS

**IDENTITAT** Sunny. O

**PERFIL** Tècnic especialista

**MOTS CLAU** 34 anys. Mestissa. Talla mitjana.

Morena. Cabellera curta. Jaqueta de cuir.

Bandolera amb material.

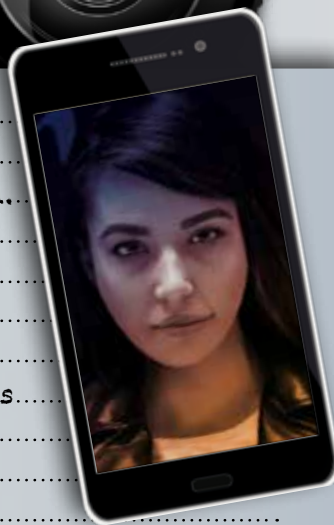
### DEFORMACIONS PROFESSIONALS

Atenta als sons: fent servir 1 punt de

recursos, la Sunny és capaç de captar sons

inaudibles a l'oïda i fenòmens de veu

electrònica a través del seu equipament.



## APTITUDS

VALOR COMPRÈS ENTRE 1 I 6

3	ACTUAR
3	AGUANTAR
4	APUNTAR
3	CONÈIXER
4	CONTROLAR-SE
3	IMPOSAR
3	FORÇAR
3	LLUITAR
4	PERCEBRE
6	PERÍCIA

35 PUNTS A REPARTIR (1 PT = 1 PT)

## ESPECIALITATS

NOM (+ APTITUD LIGADA)	REPETICIONS
Escolltar (Percebre)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Tecnologia (Perícia)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Discreció (Controlar-se)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Voluntat (Controlar-se)	<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 PUNTS A REPARTIR (PUNTS = EVOLUCIÓ)

## ARMES

**NOM (+ APTITUD LIGADA)** **DANY**

**PUNYS & CIA (LLUITAR)** 1D (O R)

**ARMA DE CONTACTE + FORÇAR > REPETICIONS**  
FORÇAR D'1D A 3D > 0R / 4D > 1R / 5D > 2R / 6D > 3R

## SALUT

EN BONA SALUT 6

- A 2 +1 TRIOMF EXIGIT
- A 1 +2 TRIOMFS EXIGITS
- A 0 INCONSCIENT. AGONIA 1D TORNOS: RESISTIR/4

## RECURSOS

EN PLENA FORMA 6

**TRIOMF +1 TRIOMF AUTOMÀTIC**  
**DEFORMACIÓ PROFESSIONAL**  
TIRADA AUTOMÀTICA UTILITZABLE 1 COP PER EPISODI

## EVOLUCIÓ

PROVISIÓ

- 5 PUNTS 0R > 1R A ESPECIALITAT
- 10 PUNTS 1R > 2R A ESPECIALITAT
- 15 PUNTS 2R > 3R A ESPECIALITAT  
+1D EN APTITUD  
+1 DEFORMACIÓ PROFESSIONAL

## EQUIPAMENT

La furgoneta que serveix de quarter general als investigadors de Channel Fear conté tot l'equip necessari per practicar i difondre les seves recerques (amb l'excepció d'armes, tàsers o escopetes):

- llanternes (clàssiques i ultraviolades);
- càmeres de tota mida i mena: videocàmera digital, càmera fotogràfica, mòbil, ulleres intel·ligents (visió nocturna, infrarojos per detectar les variacions de temperatura a més d'habitacions ocultes);
- termòmetre per detectar les diferències de temperatura (una caiguda de 10° de la temperatura normal pot indicar una presència espiritual);
- magnetòfons electrònics per enregistrar ultrasons, infrasons, sorolls inexplicables i fenòmens de veu electrònica (EVP);
- magnetòmetres per captar les variacions dels camps magnètics i electromagnètics (EMF) i detectar jaciments de minerals, metalls, vaixells enfonsats, anomalies magnètiques;
- ordinadors i tauletes;
- detectors de moviment;
- material d'espiritisme (tauler ouija) o d'exorcisme (aigua beneïda, guixos, creus).

## SOU

### DEDUCCIÓ DEL SOU

Qualsevol element que surti de l'ordinari (que no estigui a la llista d'equip), que els jugadors vulguin demanar i que la seva presència dins la camioneta sigui «agafada pels pèls», costa 1 punt d'experiència al personatge que «fa aparèixer l'element» (el punt serà deduït del guany final).

### DANYS COL·LATERALS

Tota destrucció que «a la realitat» no es podria legitimar davant les autoritats o els propietaris (la casa encantada famosa a la qual s'ha calat foc per destruir l'encantament) implica la retenció d'1 punt d'experiència adicional... per a cada membre de l'equip.

# [CHANNEL FEAR]

## INFORMACIONS

**IDENTITAT** Archie "Bulldog" Grimm

**PERFIL** Antic policia

**MOTS CLAU** 53 anys. Caucàsic. Talla mitjana.

Cabells blancs. Vestit negre. Abric gris.

Cara d'enfadat.

### DEFORMACIONS PROFESSIONALS

Psicologia: fent servir 1 punt de recursos,

L'Archie pot saber si li menteixen o ometen

informació expressament.



## APTITUDS

VALOR COMPRÈS ENTRE 1 I 6

4	ACTUAR
3	AGUANTAR
4	APUNTAR
3	CONÈIXER
3	CONTROLAR-SE
3	IMPOSAR
4	FORÇAR
3	LLUITAR
6	PERCEBRE
3	PERÍCIA

35 PUNTS A REPARTIR (1 PT = 1 PT)

## ESPECIALITATS

NOM (+ APTITUD LLIIGADA)	REPETICIONS
Observació (Percebre)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Armes de foc (Apuntar)	<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"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

30 PUNTS A REPARTIR (PUNTS = EVOLUCIÓ)

## ARMES

NOM (+ APTITUD LLIIGADA)	DANY
PUNYS & CIA (LLUITAR)	1D ( 1R)
Colt 45 (Apuntar)	4D(2R)

**ARMA DE CONTACTE + FORÇAR > REPETICIONS**  
FORÇAR D'1D A 3D > 0R / 4D > 1R / 5D > 2R / 6D > 3R

## SALUT

EN BONA SALUT 6

- A 2 +1 TRIOMF EXIGIT
- A 1 +2 TRIOMFS EXIGITS
- A 0 INCONSCIENT. AGONIA 1D TORNOS: RESISTIR/4

## RECURSOS

EN PLENA FORMA 6

**TRIOMF +1 TRIOMF AUTOMÀTIC**  
**DEFORMACIÓ PROFESSIONAL**  
TIRADA AUTOMÀTICA UTILITZABLE 1 COP PER EPISODI

## EVOLUCIÓ

PROVISIÓ

- 5 PUNTS 0R > 1R A ESPECIALITAT
- 10 PUNTS 1R > 2R A ESPECIALITAT
- 15 PUNTS 2R > 3R A ESPECIALITAT
- +1D EN APTITUD
- +1 DEFORMACIÓ PROFESSIONAL

## EQUIPAMENT

La furgoneta que serveix de quarter general als investigadors de Channel Fear conté tot l'equip necessari per practicar i difondre les seves recerques (amb l'excepció d'armes, tàsers o escopetes):

- llanternes (clàssiques i ultraviolades);
- càmeres de tota mida i mena: videocàmera digital, càmera fotogràfica, mòbil, ulleres intel·ligents (visió nocturna, infrarojos per detectar les variacions de temperatura a més d'habitacions ocultes);
- termòmetre per detectar les diferències de temperatura (una caiguda de 10° de la temperatura normal pot indicar una presència espiritual);
- magnetòfons electrònics per enregistrar ultrasons, infrasons, sorolls inexplicables i fenòmens de veu electrònica (EVP);
- magnetòmetres per captar les variacions dels camps magnètics i electromagnètics (EMF) i detectar jaciments de minerals, metalls, vaixells enfonsats, anomalies magnètiques;
- ordinadors i tauletes;
- detectors de moviment;
- material d'espiritisme (tauler ouija) o d'exorcisme (aigua beneïda, guixos, creus).

## SOU

### DEDUCCIÓ DEL SOU

Qualsevol element que surti de l'ordinari (que no estigui a la llista d'equip), que els jugadors vulguin demanar i que la seva presència dins la camioneta sigui "agafada pels pèls", costa 1 punt d'experiència al personatge que "fa aparèixer l'element" (el punt serà deduït del guany final).

### DANYS COL·LATERALS

Tota destrucció que «a la realitat» no es podria legitimar davant les autoritats o els propietaris (la casa encantada famosa a la qual s'ha calat foc per destruir l'encantament) implica la retenció d'1 punt d'experiència adicional... per a cada membre de l'equip.

# [CHANNEL FEAR]

## INFORMACIONS

**IDENTITAT** Elsa Faust

**PERFIL** Historiadora

**MOTS CLAU** 47 anys. Caucàsica. Alta.  
Cabells llargs blancs. Cara pàl·lida. Xal.  
Roba negra. Aire de superioritat i altivesa.

### DEFORMACIONS PROFESSIONALS

Carismàtica: fent servir 1 punt de recursos.  
L'Elsa pot convèncer els altres del que diu.



## APTITUDS

VALOR COMPRÈS ENTRE 1 I 6

3	ACTUAR
3	AGUANTAR
3	APUNTAR
6	CONÈIXER
4	CONTROLAR-SE
4	IMPOSAR
3	FORÇAR
3	LLUITAR
4	PERCEBRE
3	PERÍCIA

35 PUNTS A REPARTIR (1 PT = 1 PT)

## ESPECIALITATS

NOM (+ APTITUD L·LIGADA)	REPETICIONS
Paranormal (Conèixer)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Argumentació (Imposar)	<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 PUNTS A REPARTIR (PUNTS = EVOLUCIÓ)

## ARMES

**NOM (+ APTITUD L·LIGADA)** **DANY**

**PUNYS & CIA (LLUITAR)** 1D (OR)

**ARMA DE CONTACTE + FORÇAR > REPETICIONS**  
FORÇAR D'1D A 3D > OR / 4D > 1R / 5D > 2R / 6D > 3R

## SALUT

EN BONA SALUT 6

- A 2 +1 TRIOMF EXIGIT
- A 1 +2 TRIOMFS EXIGITS
- A 0 INCONSCIENT. AGONIA 1D TORNOS: RESISTIR/4

## RECURSOS

EN PLENA FORMA 6

**TRIOMF +1 TRIOMF AUTOMÀTIC**  
**DEFORMACIÓ PROFESSIONAL**  
TIRADA AUTOMÀTICA UTILITZABLE 1 COP PER EPISODI

## EVOLUCIÓ

PROVISIÓ

- 5 PUNTS 0R > 1R A ESPECIALITAT
- 10 PUNTS 1R > 2R A ESPECIALITAT
- 15 PUNTS 2R > 3R A ESPECIALITAT  
+1D EN APTITUD  
+1 DEFORMACIÓ PROFESSIONAL

## EQUIPAMENT

La furgoneta que serveix de quarter general als investigadors de Channel Fear conté tot l'equip necessari per practicar i difondre les seves recerques (amb l'excepció d'armes, tàsers o escopetes):

- llanternes (clàssiques i ultraviolades);
- càmeres de tota mida i mena: videocàmera digital, càmera fotogràfica, mòbil, ulleres intel·ligents (visió nocturna, infrarojos per detectar les variacions de temperatura a més d'habitacions ocultes);
- termòmetre per detectar les diferències de temperatura (una caiguda de 10° de la temperatura normal pot indicar una presència espiritual);
- magnetòfons electrònics per enregistrar ultrasons, infrasons, sorolls inexplicables i fenòmens de veu electrònica (EVP);
- magnetòmetres per captar les variacions dels camps magnètics i electromagnètics (EMF) i detectar jaciments de minerals, metalls, vaixells enfonsats, anomalies magnètiques;
- ordinadors i tauletes;
- detectors de moviment;
- material d'espiritisme (tauler ouija) o d'exorcisme (aigua beneïda, guixos, creus).

## SOU

### DEDUCCIÓ DEL SOU

Qualsevol element que surti de l'ordinari (que no estigui a la llista d'equip), que els jugadors vulguin demanar i que la seva presència dins la camioneta sigui "agafada pels pèls", costa 1 punt d'experiència al personatge que "fa aparèixer l'element" (el punt serà deduït del guany final).

### DANYS COL·LATERALS

Tota destrucció que «a la realitat» no es podria legitimar davant les autoritats o els propietaris (la casa encantada famosa a la qual s'ha calat foc per destruir l'encantament) implica la retenció d'1 punt d'experiència adicional... per a cada membre de l'equip.

# [CHANNEL FEAR]

## INFORMACIONS

**IDENTITAT** Julian Cross

**PERFIL** Mèdium

**MOTS CLAU** 61 anys. Caucàsic. Alt.  
 Cabells curts blancs. Barret panamà.  
 Coll alt. Abric llarg marró.

**DEFORMACIONS PROFESSIONALS**

Sensibilitat: fent servir 1 punt de recursos,  
 en Julian pot notar si un esperit embruixa  
 el lloc exacte on es troba.



## APTITUDS

VALOR COMPRÈS ENTRE 1 I 6

4	ACTUAR
3	AGUANTAR
3	APUNTAR
3	CONÈIXER
4	CONTROLAR-SE
3	IMPOSAR
3	FORÇAR
3	LLUITAR
4	PERCEBRE
6	PERÍCIA

35 PUNTS A REPARTIR (1 PT = 1 PT)

## ESPECIALITATS

NOM (+ APTITUD LLIIGADA)	REPETICIONS
Espiritisme (Perícia)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Discreció (Controlar-se)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Autocontrol (Controlar-se)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Voluntat (Controlar-se)	<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 PUNTS A REPARTIR (PUNTS = EVOLUCIÓ)

## ARMES

**NOM (+ APTITUD LLIIGADA)** **DANY**

**PUNYS & CIA (LLUITAR)** 1D (OR)

**ARMA DE CONTACTE + FORÇAR > REPETICIONS**  
 FORÇAR D'1D A 3D > OR / 4D > 1R / 5D > 2R / 6D > 3R

## SALUT

EN BONA SALUT 6

- A 2 +1 TRIOMF EXIGIT
- A 1 +2 TRIOMFS EXIGITS
- A 0 INCONSCIENT. AGONIA 1D TORN: RESISTIR/4

## RECURSOS

EN PLENA FORMA 6

**TRIOMF +1 TRIOMF AUTOMÀTIC**  
**DEFORMACIÓ PROFESSIONAL**  
 TIRADA AUTOMÀTICA UTILITZABLE 1 COP PER EPISODI

## EVOLUCIÓ

PROVISIÓ

- 5 PUNTS 0R > 1R A ESPECIALITAT
- 10 PUNTS 1R > 2R A ESPECIALITAT
- 15 PUNTS 2R > 3R A ESPECIALITAT  
 +1D EN APTITUD  
 +1 DEFORMACIÓ PROFESSIONAL

## EQUIPAMENT

La furgoneta que serveix de quarter general als investigadors de Channel Fear conté tot l'equip necessari per practicar i difondre les seves recerques (amb l'excepció d'armes, tàsers o escopetes):

- llanternes (clàssiques i ultraviolades);
- càmeres de tota mida i mena: videocàmera digital, càmera fotogràfica, mòbil, ulleres intel·ligents (visió nocturna, infrarojos per detectar les variacions de temperatura a més d'habitacions ocultes);
- termòmetre per detectar les diferències de temperatura (una caiguda de 10° de la temperatura normal pot indicar una presència espiritual);
- magnetòfons electrònics per enregistrar ultrasons, infrasons, sorolls inexplicables i fenòmens de veu electrònica (EVP);
- magnetòmetres per captar les variacions dels camps magnètics i electromagnètics (EMF) i detectar jaciments de minerals, metalls, vaixells enfonsats, anomalies magnètiques;
- ordinadors i tauletes;
- detectors de moviment;
- material d'espiritisme (tauler ouija) o d'exorcisme (aigua beneïda, guixos, creus).

## SOU

### DEDUCCIÓ DEL SOU

Qualsevol element que surti de l'ordinari (que no estigui a la llista d'equip), que els jugadors vulguin demanar i que la seva presència dins la camioneta sigui "agafada pels pèls", costa 1 punt d'experiència al personatge que "fa aparèixer l'element" (el punt serà deduït del guany final).

### DANYS COL·LATERALS

Tota destrucció que «a la realitat» no es podria legitimar davant les autoritats o els propietaris (la casa encantada famosa a la qual s'ha calat foc per destruir l'encantament) implica la retenció d'1 punt d'experiència addicional... per a cada membre de l'equip.

# [CHANNEL FEAR]

## INFORMACIONS

**IDENTITAT** Damien Barnes

**PERFIL** Exorcista

**MOTS CLAU** 33 anys. Negre. Talla mitjana.

Cabells curts negres. Masclet. Ullers.

Sotana. Rosari a la mà.

**DEFORMACIONS PROFESSIONALS**

Imposició de mans: fent servir 1 punt de

recursos i tocant algú, en Damien pot saber

si la persona està posseïda o estretament

l·ligada a un dimoni.



## APTITUDS

VALOR COMPRÈS ENTRE 1 I 6

3	ACTUAR
3	AGUANTAR
3	APUNTAR
4	CONÈIXER
6	CONTROLAR-SE
4	IMPOSAR
3	FORÇAR
3	LLUITAR
3	PERCEBRE
4	PERÍCIA

35 PUNTS A REPARTIR (1 PT = 1 PT)

## ESPECIALITATS

NOM (+ APTITUD L·LIGADA)	REPETICIONS
Demonologia (Conèixer)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Exorcisme (Perícia)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Autocontrol (Controlar-se)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Voluntat (Controlar-se)	<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 PUNTS A REPARTIR (PUNTS = EVOLUCIÓ)

## ARMES

**NOM (+ APTITUD L·LIGADA)** **DANY**

**PUNYS & CIA (LLUITAR)** 1D (OR)

**ARMA DE CONTACTE + FORÇAR > REPETICIONS**  
FORÇAR D'1D A 3D > OR / 4D > 1R / 5D > 2R / 6D > 3R

## SALUT

EN BONA SALUT 6

- A 2 +1 TRIOMF EXIGIT
- A 1 +2 TRIOMFS EXIGITS
- A 0 INCONSCIENT. AGONIA 1D TORNOS: RESISTIR/4

## RECURSOS

EN PLENA FORMA 6

**TRIOMF +1 TRIOMF AUTOMÀTIC**  
**DEFORMACIÓ PROFESSIONAL**  
TIRADA AUTOMÀTICA UTILITZABLE 1 COP PER EPISODI

## EVOLUCIÓ

PROVISIÓ

- 5 PUNTS 0R > 1R A ESPECIALITAT
- 10 PUNTS 1R > 2R A ESPECIALITAT
- 15 PUNTS 2R > 3R A ESPECIALITAT  
+1D EN APTITUD  
+1 DEFORMACIÓ PROFESSIONAL

## EQUIPAMENT

La furgoneta que serveix de quarter general als investigadors de Channel Fear conté tot l'equip necessari per practicar i difondre les seves recerques (amb l'excepció d'armes, tàsers o escopetes):

- llanternes (clàssiques i ultraviolades);
- càmeres de tota mida i mena: videocàmera digital, càmera fotogràfica, mòbil, ulleres intel·ligents (visió nocturna, infrarojos per detectar les variacions de temperatura a més d'habitacions ocultes);
- termòmetre per detectar les diferències de temperatura (una caiguda de 10° de la temperatura normal pot indicar una presència espiritual);
- magnetòfons electrònics per enregistrar ultrasons, infrasons, sorolls inexplicables i fenòmens de veu electrònica (EVP);
- magnetòmetres per captar les variacions dels camps magnètics i electromagnètics (EMF) i detectar jaciments de minerals, metalls, vaixells enfonsats, anomalies magnètiques;
- ordinadors i tauletes;
- detectors de moviment;
- material d'espiritisme (tauler ouija) o d'exorcisme (aigua beneïda, guixos, creus).

## SOU

### DEDUCCIÓ DEL SOU

Qualsevol element que surti de l'ordinari (que no estigui a la llista d'equip), que els jugadors vulguin demanar i que la seva presència dins la camioneta sigui "agafada pels pèls", costa 1 punt d'experiència al personatge que "fa aparèixer l'element" (el punt serà deduït del guany final).

### DANYS COL·LATERALS

Tota destrucció que «a la realitat» no es podria legitimar davant les autoritats o els propietaris (la casa encantada famosa a la qual s'ha calat foc per destruir l'encantament) implica la retenció d'1 punt d'experiència addicional... per a cada membre de l'equip.