FEAR ITSELF

NOMBRE DEL JUGADOR:

NOMBRE DEL PERSONAJE: Kalinda Pearl

CONCEPTO DE PERSONAJE: Conseguidora sin escrúpulos

PILARES DE ESTABILIDAD:

HABILIDADES GENERALES

VALOR		RESERVA
8	ATLETISMO	
2	BIRLAR	
6	CONDUCIR	
3	DISPARAR	
6	ESCARAMUZA	
4	ESCONDERSE	
6	ESTABILIDAD	
4	HUIDA	
4	INFILTRACIÓN	
4	MECÁNICA	
6	PREPARACIÓN	
2	PRIMEROS AUXILIOS	
10	PSICOLOGÍA	
9	SALUD	
6	SENTIR EL PELIGRO	

H. INTERPERSONALES

VALOR		RESERVA
1	ADULAR	
1	BAJOS FONDOS	
1	BUROCRACIA	
2	CONSOLAR	
1	DETECCIÓN DE MENTIRAS	
1	INTERROGAR	
1	INTIMIDAR	
1	JERGA POLICIAL	
	LIGAR	
1	NEGOCIAR	
1	SUPLANTAR	

HABILIDADES ACADÉMICAS

VALOR		RESERVA
1	ARCHIVOS Y BIBLIOTECAS	
2	CIENCIAS SOCIALES	
1	CULTURA GENERAL	
1	DERECHO	
1	HISTORIA	
1	HUMANIDADES	
2	IDIOMAS	
	OCULTISMO	

HABILIDADES TÉCNICAS

VALOR		RESERVA
1	CIENCIAS	
2	FOTOGRAFÍA	
1	INFORMÁTICA	
1	INVESTIGACIÓN	
2	MEDICINA	
1	OBSERVACIÓN	
1	SUPERVIVENCIA	

PODERES PSÍQUICOS

VALOR		RESERVA
	LECTURA DEL AURA	
	MÉDIUM	
	MENSAJERO	
	PREMONICIONES	
	SENSITIVO	
	SINCRONICIDAD	
	VISIÓN REMOTA	

TRASFONDO:

Criada en un barrio pobre y con pocos recursos, desde el principio supiste que te tenías que unir a los ricos para llegar a donde querías: a un sitio con pasta.

Umbral de golpe: 4

¿Qué quieres?
Tener mucho dinero.

¿Qué es lo peor que has hecho nunca?
Nunca has llegado a matar por dinero. De lo demás, elige.

Factor de riesgo:
Mi trabajo.

Pilares de estabilidad:
Mi primer dólar ganado
Una buena novela y esperar