FEAR ITSELF

NOMBRE DEL JUGADOR:

NOMBRE DEL PERSONAJE: Marcus de White

CONCEPTO DE PERSONAJE: Coleccionista de antigüedades

PILARES DE ESTABILIDAD:

HABILIDADES GENERALES

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

H. INTERPERSONALES

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

HABILIDADES ACADÉMICAS

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

Nacido en el seno de una familia de las más ricas de la ciudad, pronto los negocios familiares no parecieron nada. Solo la emoción de la búsqueda y, quizás, la cura para la rara enfermedad que te impide engordar por más que comes.

Umbral de golpe: 3

¿Qué quieres?
Cazar artefactos mágicos.

¿Qué es lo peor que has hecho nunca?
Algún día tu padre sabrá todo el dinero que le robaste para iniciar tu negocio. Quizás lo sabe y lo niega.

Factor de riesgo:
El conocimiento esotérico.

Pilares de estabilidad:
Mis libros
Que mi familia reniegue de mí