

[CHANNEL FEAR]

I N F O R M A T I O N S

IDENTITÉ

PROFIL

MOTS-CLEFS

DÉFORMATION(S) PROFESSIONNELLE(S)

A P T I T U D E S

VALEUR COMPRISE ENTRE 1 ET 6

	AGIR
	CONNAÎTRE
	ENDURER
	FORCER
	PERCEVOIR
	S'IMPOSER
	SAVOIR-FAIRE
	SE BATTRE
	SE CONTRÔLER
	VISER

35 POINTS À RÉPARTIR (1 PT = 1 PT)

S P É C I A L I T É S

NOM (+ APTITUDE LIÉE)

RELANCES

30 POINTS À RÉPARTIR (POINTS = ÉVOLUTION)

A R M E S

NOM (+ APTITUDE LIÉE)

DÉGÂTS

POING & CIE (SE BATTRE)

1D (R)

ARME DE CONTACT + FORCER > RELANCE

FORCER À 1D À 3D > 0R / 4D > 1R / 5D > 2R / 6D > 3R

S A N T É

EN BONNE SANTÉ 6

À 2 +1 RÉUSSITE EXIGÉE

À 1 +2 RÉUSSITES EXIGÉES

À 0 INCONSCIENT. AGONIE 1D TOURS : ENDURER/4

R E S S O U R C E

EN PLEINE FORME 6

RÉUSSITE +1 RÉUSSITE AUTOMATIQUE

DÉFORMATION PROFESSIONNELLE

JET AUTOMATIQUEMENT RÉUSSI 1 FOIS PAR ÉPISODE

É V O L U T I O N

EN RÉSERVE

5 POINTS 0R > 1R EN SPÉCIALITÉ

10 POINTS 1R > 2R EN SPÉCIALITÉ

15 POINTS 2R > 3R EN SPÉCIALITÉ

+1D EN APTITUDE

+1 DÉFORMATION PROFESSIONNELLE

É Q U I P E M E N T

Le van qui sert de quartier général mobile aux enquêteurs de Channel Fear contient tout l'équipement nécessaire à l'équipe pour pratiquer et diffuser leurs recherches (à l'exception d'une quelconque arme, taser ou fusil) :

- lampes-torches (classiques et ultraviolet) ;
- caméras de toutes tailles et de tous types : caméra numérique, appareil photo, téléphone portable, lunettes caméra (vision nocturne, infrarouge pour déceler les variations de températures mais aussi les pièces cachées) ;
- thermomètres pour déceler les différences de température (une chute de 10° par rapport aux normales peut témoigner d'une présence fantomatique) ;
- magnétophones électroniques pour enregistrer les ultrasons, les infrasons, les bruits inexpliqués et les phénomènes de voix électroniques (EVP) ;
- magnétomètres pour capter les variations de champs magnétiques et électromagnétiques (EMF) et détecter gisements minéraux, métaux, navires coulés, anomalies magnétiques ;
- ordinateurs et tablettes ;
- détecteurs de mouvement ;
- matériel de spiritisme (planche ouija) et d'exorcisme (eau bénite, craie, croix).

S A L A I R E

RETENUE SUR SALAIRE

Tout élément qui sort de l'ordinaire (qui n'est pas indiqué dans la liste d'équipement), auquel les joueurs souhaitent requérir mais dont la présence dans la camionnette est « un peu tirée par les cheveux », coûte 1 point d'expérience au personnage « faisant appel à l'élément » (le point sera à déduire du gain final).

DOMMAGES COLLATÉRAUX

Toute destruction qui ne peut pas être légalement justifiée auprès des autorités ou de son propriétaire (la fameuse maison hantée à laquelle on met le feu pour détruire l'hantise) implique une retenue de 1 point d'évolution supplémentaire... pour chaque membre de l'équipe.