



# [CHANNEL FEAR]

## INFORMATIONS

**IDENTITÉ** Archie "Bulldog" Grimm  
**PROFIL** Ancien policier  
**MOTS-CLEFS** 53 ans. Caucasien. Taille moyenne. Cheveux blancs. Costume noir. Pardessus beige. Mine renfrognée.  
**DÉFORMATION(S) PROFESSIONNELLE(S)**  
 Psychologue : en utilisant 1 point de Ressource, Archie peut savoir si on lui ment ou omet sciemment des informations.



## APTITUDES

VALEUR COMPRISE ENTRE 1 ET 6

|   |              |
|---|--------------|
| 4 | AGIR         |
| 3 | CONNAÎTRE    |
| 3 | ENDURER      |
| 4 | FORCER       |
| 6 | PERCEVOIR    |
| 3 | S'IMPOSER    |
| 3 | SAVOIR-FAIRE |
| 3 | SE BATTRE    |
| 3 | SE CONTRÔLER |
| 4 | VISER        |

35 POINTS À RÉPARTIR (1 PT = 1 PT)

## SPECIALITÉS

| NOM (+ APTITUDE LIÉE)   | RELANCES   |
|-------------------------|--|
| Observation (Percevoir) | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| Armes à feu (Viser)     | <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 POINTS À RÉPARTIR (POINTS = ÉVOLUTION)

## ARMES

| NOM (+ APTITUDE LIÉE)   | DÉGÂTS   |
|-------------------------|----------|
| POING & CIE (SE BATTRE) | 1D ( 1R) |
| Colt 45 (Viser)         | 4D(2R)   |

**ARME DE CONTACT + FORCER > RELANCE**  
 FORCER À 1D À 3D > 0R / 4D > 1R / 5D > 2R / 6D > 3R

## SANTÉ

EN BONNE SANTÉ 6

À 2 +1 RÉUSSITE EXIGÉE  
 À 1 +2 RÉUSSITES EXIGÉES  
 À 0 INCONSCIENT. AGONIE 1D TOURS : ENDURER/4

## RESSOURCE

EN PLEINE FORME 6

**RÉUSSITE** +1 RÉUSSITE AUTOMATIQUE  
**DÉFORMATION PROFESSIONNELLE**  
 JET AUTOMATIQUÉMENT RÉUSSI 1 FOIS PAR ÉPISODE

## ÉVOLUTION

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

## ÉQUIPEMENT

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).

## SALAIRE

### 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.

# [CHANNEL FEAR]

## INFORMATIONS

**IDENTITÉ** Elsa Faust

**PROFIL** Historienne

**MOTS-CLEFS** 47 ans. Caucasienne. Grande.

Longs cheveux blancs. Teint pâle. Châle.

Robe noire. Air supérieur et hautain.

**DÉFORMATION(S) PROFESSIONNELLE(S)**

Charismatique : en utilisant 1 point de

Ressource, Elsa peut convaincre un tiers de

ce qu'elle affirme.



## APTITUDES

VALEUR COMPRISE ENTRE 1 ET 6

|   |              |
|---|--------------|
| 3 | AGIR         |
| 6 | CONNAÎTRE    |
| 3 | ENDURER      |
| 3 | FORCER       |
| 4 | PERCEVOIR    |
| 4 | S'IMPOSER    |
| 3 | SAVOIR-FAIRE |
| 3 | SE BATTRE    |
| 4 | SE CONTRÔLER |
| 3 | VISER        |

35 POINTS À RÉPARTIR (1 PT = 1 PT)

## SPECIALITÉS

| NOM (+ APTITUDE LIÉE)     | RELANCES   |
|---------------------------|--|
| Paranormal (Connaître)    | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| Argumentation (S'Imposer) | <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 POINTS À RÉPARTIR (POINTS = ÉVOLUTION)

## ARMES

**NOM (+ APTITUDE LIÉE)** DÉGÂTS

**POING & CIE (SE BATTRE)** 1D (OR)

**ARME DE CONTACT + FORCER > RELANCE**  
FORCER À 1D À 3D > OR / 4D > 1R / 5D > 2R / 6D > 3R

## SANTÉ

EN BONNE SANTÉ 6

À 2 +1 RÉUSSITE EXIGÉE  
À 1 +2 RÉUSSITES EXIGÉES  
À 0 INCONSCIENT. AGONIE 1D TOURS : ENDURER/4

## RESSOURCE

EN PLEINE FORME 6

**RÉUSSITE** +1 RÉUSSITE AUTOMATIQUE  
**DÉFORMATION PROFESSIONNELLE**  
JET AUTOMATIQUÉMENT RÉUSSI 1 FOIS PAR ÉPISODE

## ÉVOLUTION

EN RÉSERVE

**5 POINTS** OR > 1R EN SPÉCIALITÉ  
**10 POINTS** 1R > 2R EN SPÉCIALITÉ  
**15 POINTS** 2R > 3R EN SPÉCIALITÉ  
+1D EN APTITUDE  
+1 DÉFORMATION PROFESSIONNELLE

## ÉQUIPEMENT

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 inexplicables 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).

## SALAIRE

### 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.

# [CHANNEL FEAR]

## INFORMATIONS

**IDENTITÉ** Julian Cross

**PROFIL** Médium

**MOTS-CLEFS** 61 ans. Caucasien. Grand.

Cheveux courts blancs. Chapeau panama.

Col roulé. Long pardessus marron.

**DÉFORMATION(S) PROFESSIONNELLE(S)**

Sensibilité : en utilisant 1 point de

Ressource, Julian peut sentir si un esprit

hante le lieu précis où il se trouve.



## APTITUDES

VALEUR COMPRISE ENTRE 1 ET 6

|   |              |
|---|--------------|
| 4 | AGIR         |
| 3 | CONNAÎTRE    |
| 3 | ENDURER      |
| 3 | FORCER       |
| 4 | PERCEVOIR    |
| 3 | S'IMPOSER    |
| 6 | SAVOIR-FAIRE |
| 3 | SE BATTRE    |
| 4 | SE CONTRÔLER |
| 3 | VISER        |

35 POINTS À RÉPARTIR (1 PT = 1 PT)

## SPECIALITÉS

NOM (+ APTITUDE LIÉE)

RELANCES

Spiritisme (Savoir-Faire)

  

Discrétion (Se Contrôler)

  

Maîtrise de soi (Se Contrôler)

  

Volonté (Se Contrôler)

  
  
  
  
  
  
  

30 POINTS À RÉPARTIR (POINTS = ÉVOLUTION)

## ARMES

NOM (+ APTITUDE LIÉE)

DÉGÂTS

POING & CIE (SE BATTRE)

1D (OR)

ARME DE CONTACT + FORCER > RELANCE

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

## SANTÉ

EN BONNE SANTÉ 6

À 2 +1 RÉUSSITE EXIGÉE

À 1 +2 RÉUSSITES EXIGÉES

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

## RESSOURCE

EN PLEINE FORME 6

RÉUSSITE +1 RÉUSSITE AUTOMATIQUE

DÉFORMATION PROFESSIONNELLE

JET AUTOMATIQUÉMENT RÉUSSI 1 FOIS PAR ÉPISODE

## ÉVOLUTION

EN RÉSERVE

5 POINTS OR > 1R EN SPÉCIALITÉ

10 POINTS 1R > 2R EN SPÉCIALITÉ

15 POINTS 2R > 3R EN SPÉCIALITÉ

+1D EN APTITUDE

+1 DÉFORMATION PROFESSIONNELLE

## ÉQUIPEMENT

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 inexplicables 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).

## SALAIRE

### 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.

# [CHANNEL FEAR]

## INFORMATIONS

**IDENTITÉ** .. Damien Barnes ..  
**PROFIL** .. Exorciste ..  
**MOTS-CLEFS** .. 33 ans. Noir. Taille moyenne. Cheveux courts bruns. Bouc. Cernés. Soutane. Chapelet en main. ..  
**DÉFORMATION(S) PROFESSIONNELLE(S)** .. Imposition des mains : en utilisant 1 point de Ressource et en touchant un tiers, .. Damien peut savoir si la personne est possédée ou étroitement liée à un démon. ..



## APTITUDES

VALEUR COMPRISE ENTRE 1 ET 6

|   |              |
|---|--------------|
| 3 | AGIR         |
| 4 | CONNAÎTRE    |
| 3 | ENDURER      |
| 3 | FORCER       |
| 3 | PERCEVOIR    |
| 4 | S'IMPOSER    |
| 4 | SAVOIR-FAIRE |
| 3 | SE BATTRE    |
| 6 | SE CONTRÔLER |
| 3 | VISER        |

35 POINTS À RÉPARTIR (1 PT = 1 PT)

## SPECIALITÉS

| NOM (+ APTITUDE LIÉE)          | RELANCES   |
|--------------------------------|--|
| Démonologie (Connaître)        | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| Exorcisme (Savoir-Faire)       | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| Maîtrise de soi (Se Contrôler) | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| Volonté (Se Contrôler)         | <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 POINTS À RÉPARTIR (POINTS = ÉVOLUTION)

## ARMES

| NOM (+ APTITUDE LIÉE)   | DÉGÂTS  |
|---|---------|
| POING & CIE (SE BATTRE)   | 1D (OR) |
| <b>ARME DE CONTACT + FORCER &gt; RELANCE</b><br>FORCER À 1D À 3D > OR / 4D > 1R / 5D > 2R / 6D > 3R |         |

## SANTÉ

EN BONNE SANTÉ 6

À 2 +1 RÉUSSITE EXIGÉE  
 À 1 +2 RÉUSSITES EXIGÉES  
 À 0 INCONSCIENT. AGONIE 1D TOURS : ENDURER/4

## RESSOURCE

EN PLEINE FORME 6

RÉUSSITE +1 RÉUSSITE AUTOMATIQUE  
**DÉFORMATION PROFESSIONNELLE**  
 JET AUTOMATIQUÉMENT RÉUSSI 1 FOIS PAR ÉPISODE

## ÉVOLUTION

EN RÉSERVE

5 POINTS OR > 1R EN SPÉCIALITÉ  
 10 POINTS 1R > 2R EN SPÉCIALITÉ  
 15 POINTS 2R > 3R EN SPÉCIALITÉ  
 +1D EN APTITUDE  
 +1 DÉFORMATION PROFESSIONNELLE

## ÉQUIPEMENT

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 inexplicables 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).

## SALAIRE

### 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.