

[CHANNEL FEAR] ECRAN

Ecran réalisé par Denis.

Le format des pages est A5.

Vous pouvez imprimer 2 pages sur une feuille A4 en format paysage et les découper en suite par moitié.

Les pages 2 à 5 contiennent les images pour l'extérieur de l'écran.

Les pages 6 à 9 contiennent les pages pour l'intérieur de l'écran.

Il n'est donc pas nécessaire d'imprimer cette page qui ne contient que ces informations.



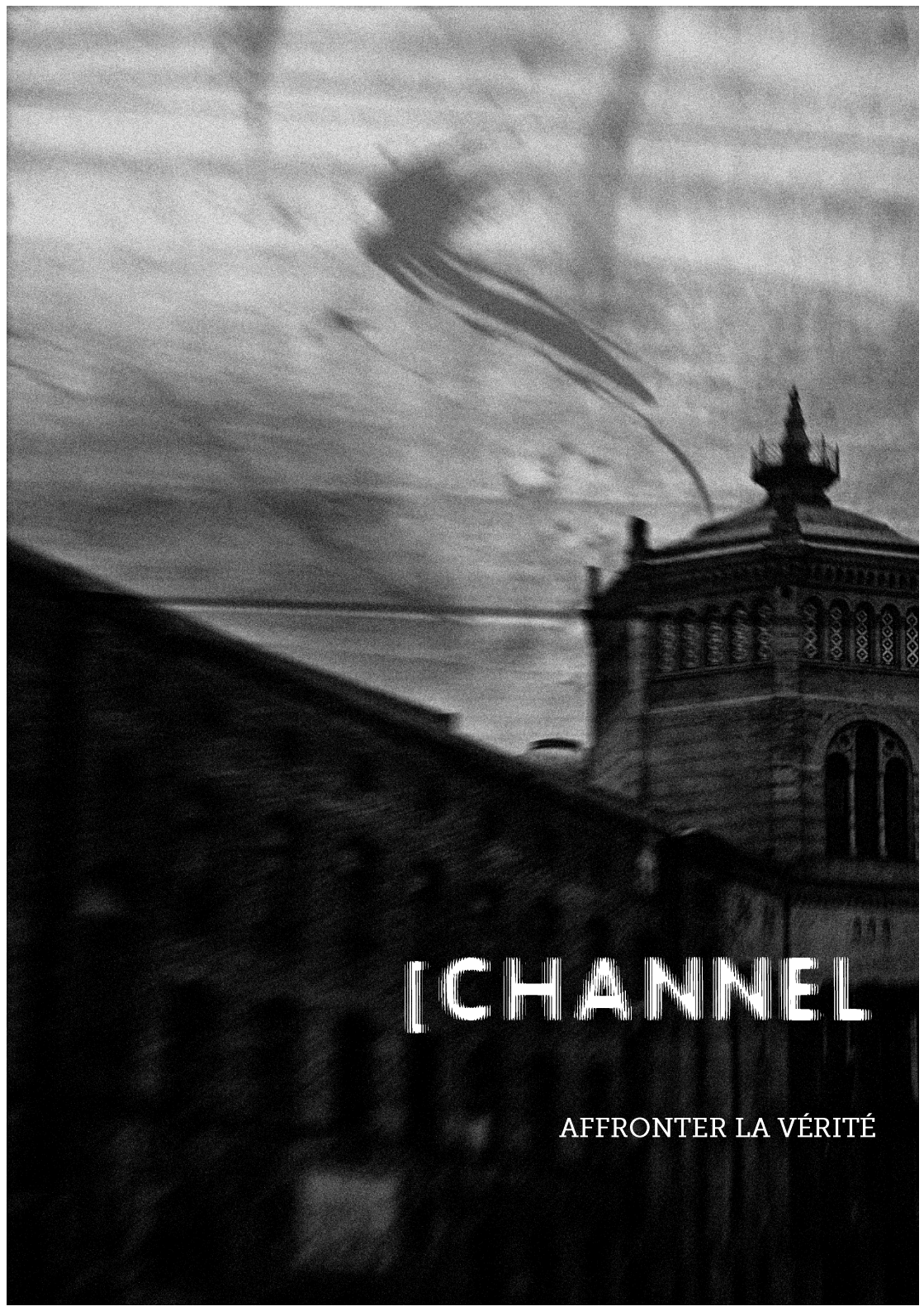
ATTENTION

LE PROGRAMME QUI SUIT CONTIENT DES ÉLÉMENTS
POUVANT CHOQUER LA SENSIBILITÉ DU PUBLIC.

IL EST FORTEMENT DÉCONSEILLÉ AU JEUNE PUBLIC
DE VISIONNER CE CONTENU.

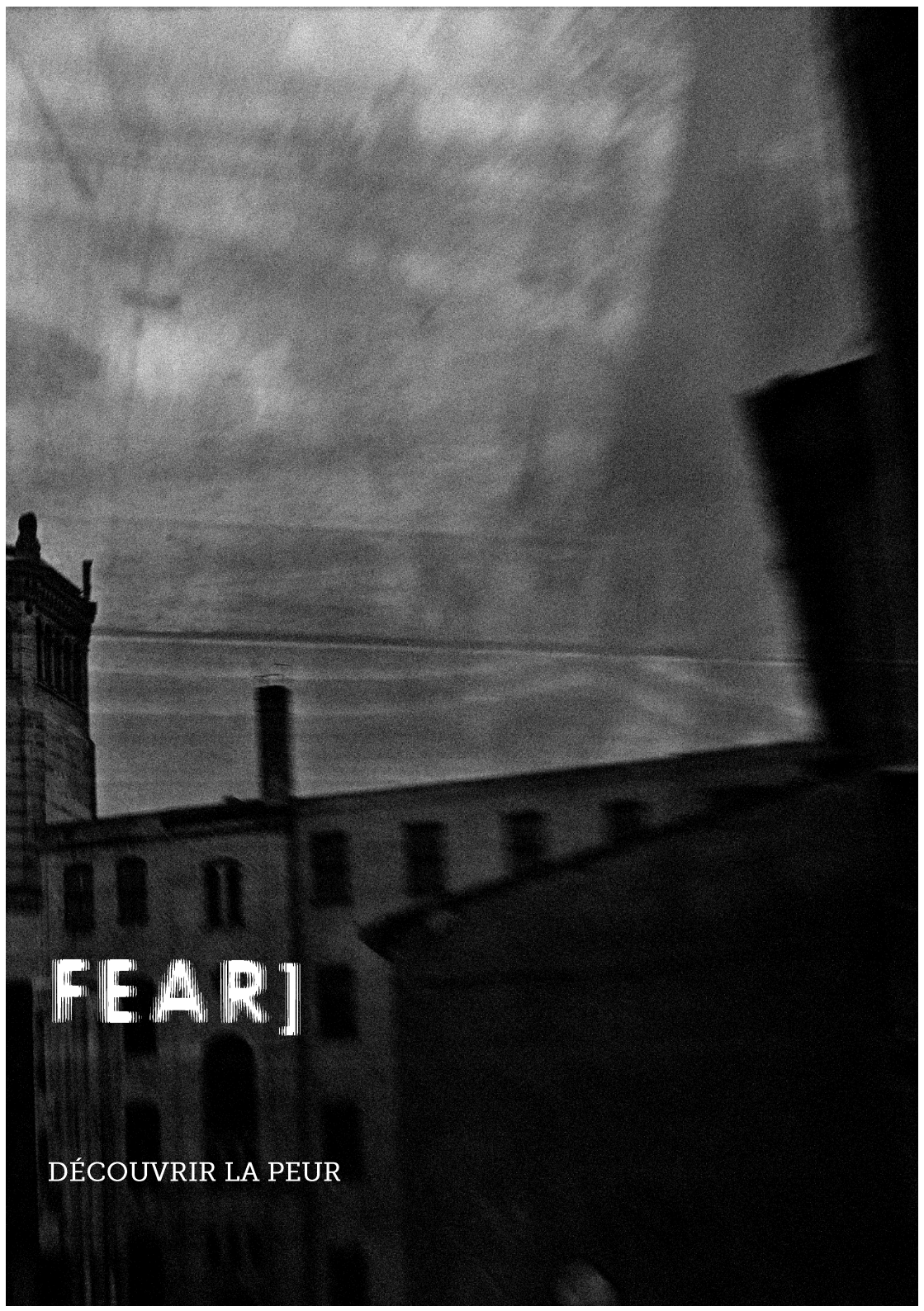
LA CHAÎNE NE SAURAIT ÊTRE TENUE RESPONSABLE
EN CAS D'UN QUELCONQUE TRAUMATISME LIÉ AU
VISIONNAGE DE CE REPORTAGE.



A black and white photograph of a city street. In the foreground, a dark, blurry building is visible. In the background, a large, ornate building with a dome and arched windows is visible. The sky is filled with clouds, and a blurry object, possibly a plane or a rocket, is seen in the upper left. The overall mood is dramatic and somber.

[CHANNEL

AFFRONTER LA VÉRITÉ



FEAR]

DÉCOUVRIR LA PEUR

UN ► **SERIAL** CREE PAR ANTHONY "YNO" COMBEXELLE



APTITUDES

Dix aptitudes définissent les points forts et les points faibles.

AGIR

Faire preuve d'agilité, s'avancer sur une corniche, sauter au-dessus du vide, éviter un projectile, avoir des réflexes.

CONNAITRE

Posséder des connaissances théoriques spécifiques en histoire, sciences, etc.

ENDURER

Courir sur une longue durée, résister aux chocs, aux maladies, retenir son souffle, résister aux maladies, aux infections.

FORCER

Pousser un meuble, soulever un objet, lancer un objet le plus loin possible.

PERCEVOIR

Utiliser ses cinq sens : observer et s'orienter, entendre, goûter, sentir et toucher.

S'IMPOSER

Argumenter, se justifier, commander, intimider.

SAVOIR-FAIRE

Posséder des connaissances pratiques spécifiques, conduire, faire un nœud coulant, un garrot, réparer, crocheter, pratiquer les premiers soins.

SE BATTRE

Frapper au corps-à-corps, se défendre, esquiver un coup, utiliser une arme de contact.

SE CONTROLER

Se montrer discret, être silencieux, contrôler ses émotions, garder son sang-froid, se concentrer, se souvenir.

VISER

Toucher une cible à distance, tirer avec une arme à feu, lancer une corde.

APTITUDE	LE PERSONNAGE EST	L'ACTION EST	NOMBRE DE RÉUSSITES
1D	Mauvais	Facile	Réussite automatique
2D	Médiocre	Relativement facile	1
3D	Moyen	Moyenne	2
4D	Bon	Difficile	3
5D	Excellent	Très difficile	4
6D	Génie / athlète olympique	Impossible	Échec automatique

1-3 Échec
4-6 Réussite

Un **6** compte comme une réussite et permet de relancer un dé.

SPÉCIALITÉ	LE PERSONNAGE EST
0R	Novice
1R	Doué
2R	Compétent
3R	Expert



RESSOURCE

Quantifie la réserve physique et mentale du personnage.

UTILISATION

Le joueur peut utiliser les points de Ressource à n'importe quel moment et autant qu'il en possède en une seule fois.

-1 point Obtenir une réussite automatique

-1 point Utilisation de déformation professionnelle par épisode

À 0 point, le personnage tombe inconscient, épuisé.

GAIN/PERTE

	Par nuit de sommeil complète
+1	Par marge de réussite
	Pour simuler l'excitation et la motivation à la suite d'une découverte ou d'une réussite.
	Par marge d'échec défavorable
-1	A cause d'un échec particulièrement cuisant, lorsque le meneur souhaite illustrer la fatigue physique et mentale du personnage.

SANTÉ

Le personnage **conscient** peut utiliser un point de ressource pour gagner 1 point de santé.

PREMIERS SOINS

Jet de Savoir-faire avec comme difficulté le nombre de points perdus dans l'heure précédente.

+1 point de santé en cas de réussite.

SANTÉ	ÉTAT	RÉCUPÉRATION
6	Pleine forme	Aucune récupération
5	Fatigué	+1 point après 24h de repos
4	Contusionné	+1 point après 36h de repos
3	Sérieux	+1 point après 48h de repos
2	Grave	+1 point après 72h de repos Les jets d'aptitude requièrent 1 réussite supplémentaire
1	Très grave	+1 point après 7 jours de repos Les jets d'aptitude requièrent 2 réussites supplémentaires
0 ou -	Inconscient	Le personnage agonise pendant 1D x 10 secondes Toutes les 10 secondes, test Endurer/4

[CHANNEL FEAR]

Affronter la vérité
Découvrir la peur



AFFRONTEMENT

Lors d'opposition, les adversaires effectuent un jet d'aptitude, le vainqueur est celui qui obtient la meilleure marge de réussite.

ARMES	Mains nues 1D	Très légère 2D	Légère 3D	Moyenne 4D	Lourde 5D
Normale (0R)	Poing, pied, tête	Planche de bois, lance-pierre	Cran d'arrêt, brique	Barre à mine, chaîne	Explosif, grenades
Efficace (1R)	Griffes, poing américain	Matraque, rasoir, taser, batte	Pelle, scalpel, tuyau	Machette, masse	Pistolet mitrailleur
Dangereuse (2R)				Pistolet, hache d'incendie	Fusil d'assaut
Meurtrière (3R)				Fusil à pompe, tronçonneuse	Mitrailleuse

Chaque dé affichant une réussite compte pour une blessure.

Certaines sources de dégâts permettent de relancer un ou plusieurs dés qui n'auraient pas affiché une réussite assurant un nombre de dégâts minimum.

TABLEAU DE CONTACT

Forcer 1D à 3D 4D	Relances supplémentaires Aucune 1R	Forcer 5D 6D	Relances supplémentaires 2R 3R
-------------------------	--	--------------------	--------------------------------------

CHUTE	Dégâts	Amortir
Par tranche de 3m	1D (1R)	Agir/1
Par tranche supplémentaire	+1D (1R)	Agir/+1

FEU		Subir
Par tranche de 10s	+(1R)	
Torche	1D	
Feu de camp	2D	Pas de test
Cocktail molotov	3D	
Incendie	4D	

ASPHYXIE ET NOYADE		Supporter
Après 30s sans oxygène	1D	Endurer/1
Par 10s supplémentaire	+1D	Endurer/+1
Par échec précédent	+(1R)	



ÉVOLUTION

A la fin d'un épisode, le personnage gagne entre 1 et 3 points d'évolution.

RETENUE SUR SALAIRE

A déduire du gain final :

Tout élément, hors de la liste d'équipement ou dont la présence dans la camionnette est un peu "tirée par les cheveux", coûte 1 point d'évolution au personnage qui en fait la demande.

De même, toute destruction non justifiée, coûte 1 point d'évolution par membre de l'équipe.

DEPENSE

COUT	APTITUDE / SPÉCIALITÉ
5 points	OR > 1R en Spécialité
10 points	1R > 2R en Spécialité 2R > 3R en Spécialité
15 points	ou +1D en Aptitude ou +1 déformation professionnelle

RÈGLE OPTIONNELLE

Pour symboliser le gain apporté par émission, en dollars, les points mentionnés ci-dessus peuvent être multiplié par 1000\$.

Ainsi les personnages gagnent entre 1000 et 3000\$ par épisode et peuvent dépenser 5000\$, 10000\$ ou 15000\$ pour augmenter leurs aptitudes ou spécialités.

QUELQUES NOMS POUR IMPROVISER

HOMMES

Jeff Lancaster	Matthew Shepperd
Ernie Lewis	Rick Washington
Jeff Ashley Morris	Earl Swenney
Lyle Gillory	Sam Offer
Zafar Ali	Clifford Holden
Edmond Moss	Joey Nesbitt
Sullivan Anderson	Jonas Gardner
Silas Sulkin	Tyler Byrne
Francesco Rose	Stanley Munn
Boy McMahon	Dylan Portman
Rafa Celestine	Emilio Reyey
Gary Carr	Ayden Murray
Benny Sutton	Silas Gisbon

FEMMES

Fiona Williams	Francine Hurley
Cybil Kowalsky	Miriam Hall
Savannah Louis	Janice Harbison
Franny Hussain	Loretta Carson
Haley Ramis	Sandra Waller
Amanda Berstein	Ariela Baker
Virginia Meredith	Jane Russo
Gwen Miller	Josie Franco
Abigail Novack	Miranda Collins
Lucie Poots	Carol Barns
Eberly Nicols	Hazel Welsh
Abby Olson	Denise Gibbs
Brooklyn Goodwyn	Joyce E. Peterson

ÉQUIPEMENT

Le van contient l'équipement nécessaire pour pratiquer et diffuser les recherches des personnages (à l'exception des armes).

- Lampes torches (classiques et ultraviolet)
- Caméras de toutes tailles et tous types, numériques, appareils photos, lunettes caméra (vision nocturne, infrarouge)
- Thermomètres
- Magnétomètres
- Ordinateurs et tablettes
- Magnétophones électroniques pour enregistrer les ultrasons, infrasons, bruits inexplicques et phénomènes de voix électroniques
- Détecteurs de mouvement
- Matériel de spiritisme et d'exorcisme

