

# BLACK TRINITY



## INFORMATIONS

**IDENTITÉ** .....

**PROFIL** .....

**MOTS-CLEFS** .....

**DÉFORMATION PROFESSIONNELLE** .....

## APTITUDES

VALEUR COMPRISE ENTRE 1 ET 6

|  |                     |
|--|---------------------|
|  | <b>AGIR</b>         |
|  | <b>CONNAÎTRE</b>    |
|  | <b>ENDURER</b>      |
|  | <b>FORCER</b>       |
|  | <b>PERCEVOIR</b>    |
|  | <b>S'IMPOSER</b>    |
|  | <b>SAVOIR-FAIRE</b> |
|  | <b>SE BATTRE</b>    |
|  | <b>SE CONTRÔLER</b> |
|  | <b>VISER</b>        |

35 POINTS À RÉPARTIR (1 PT = 1 PT)

## SPÉCIALITÉS

NOM (+ APTITUDE LIÉE)

RELANCES

|  |  |
|--|--|
|  | <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"/> |
|  | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |

30 POINTS À RÉPARTIR (POINTS = ÉVOLUTION)

## ÉQUIPEMENT

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

- lampes-torches (classiques et UV) ;
- caméras de toutes tailles et de tous types : caméra numérique, appareil photo, téléphone portable, lunettes caméra (vision nocturne, infrarouge pour déceler les variations de température, mais aussi les salles 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).

## ARMES

NOM (+ APTITUDE LIÉE)

DÉGÂTS (RELANCES)

Poing & cie (Se Battre) 1D ( R)

ARME DE CONTACT ▶ FORCER DE 1D À 3D ▶ 0 RELANCES  
4D ▶ 1 RELANCE / 5D ▶ 2 RELANCES / 6D ▶ 3 RELANCES

## SANTÉ

EN BONNE SANTÉ 6

À 2 +1 RÉUSSITE EXIGÉE

À 1 +2 RÉUSSITES EXIGÉES

À 0 INCONSCIENT ▶ AGONIE 1D X 1 MIN. ▶ ENDURER/4

## RESSOURCE

EN PLEINE FORME 6

AVEC 1 POINT DE RESSOURCE,

▶ SOIT 1 RÉUSSITE POUR UN JET

▶ SOIT **USAGE DE LA DÉFORMATION PROFESSIONNELLE**

## ÉVOLUTION

EN RÉSERVE

5 POINTS 0R ▶ 1R EN SPÉCIALITÉ

10 POINTS 1R ▶ 2R EN SPÉCIALITÉ

15 POINTS 2R ▶ 3R EN SPÉCIALITÉ

15 POINTS +1D EN APTITUDE

## 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 le van est « un peu tirée par les cheveux », coûte 1 point d'évolution au personnage faisant appel à l'élément (le point est à déduire du gain final).

### DOMMAGES COLLATÉRAUX

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