

BLACK TRINITY



INFORMATIONS

IDENTITÉ Mitch. « Ice ». Simmons

PROFIL Cameraman et monteur

MOTS-CLEFS 48 ans. Afro-américain. Grand.

Crâne rasé. Yeux noisette. Un peu bedonnant.

T-shirt blanc et jean coupe regular gris.

DÉFORMATION PROFESSIONNELLE Mémoire eidétique : en utilisant...

1 point de Ressource, Mitch se souvient d'un élément précis.

— image, son, disposition — dans les moindres détails.

APTITUDES

VALEUR COMPRISE ENTRE 1 ET 6

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

35 POINTS À RÉPARTIR (1 PT = 1 PT)

SPÉCIALITÉS

NOM (+ APTITUDE LIÉE)

RELANCES

Réflexes (Agir)	☐ ☐ ☐
Informatique (Connaître)	☐ ☐ ☐
Mécanique (Savoir-faire)	☐ ☐ ☐
Cibler (Viser)	☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐

30 POINTS À RÉPARTIR (POINTS = ÉVOLUTION)

ARMES

NOM (+ APTITUDE LIÉE)

DÉGÂTS (RELANCES)

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

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

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).

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.

BLACK TRINITY



INFORMATIONS

IDENTITÉ Jenna Toscano
PROFIL Influenceuse et vidéaste Youtube/Twitch
MOTS-CLEFS 27 ans. Asiatique. Petite. Cheveux longs bruns. Chemisier crème. Pantalon flare. Baskets compensées violettes.
DÉFORMATION PROFESSIONNELLE Captivante : En utilisant 1 point de Ressource, Jenna parvient à broder sur n'importe quel sujet et à convaincre n'importe qui à propos de n'importe quoi.....

APTITUDES

VALEUR COMPRISE ENTRE 1 ET 6

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

35 POINTS À RÉPARTIR (1 PT = 1 PT)

SPÉCIALITÉS

NOM (+ APTITUDE LIÉE)	RELANCES
Écoute (Percevoir)	☐ ☐ ☐
Observation (Percevoir)	☐ ☐ ☐
Discrétion (Se Contrôler)	☐ ☐ ☐
Maîtrise de soi (Se Contrôler)	☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐

30 POINTS À RÉPARTIR (POINTS = ÉVOLUTION)

ARMES

NOM (+ APTITUDE LIÉE) DÉGÂTS (RELANCES)

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

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

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).

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.

BLACK TRINITY



INFORMATIONS

IDENTITÉ Benedict D. Glazer

PROFIL Parapsychologue

MOTS-CLEFS 52 ans. Caucasien. Taille moyenne.

Cheveux courts blancs. Barbe. Lunettes. Chemise froissée. Veste en velours. Pantalon chino beige.

DÉFORMATION PROFESSIONNELLE Rat de bibliothèque : En utilisant...

1. point de Ressource, Benedict peut citer n'importe quelle... théorie du complot, sujet ésotérique ou fait étrange.

APTITUDES

VALEUR COMPRISE ENTRE 1 ET 6

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

35 POINTS À RÉPARTIR (1 PT = 1 PT)

SPÉCIALITÉS

NOM (+ APTITUDE LIÉE)

RELANCES

Argumentation (S'Imposer)	☐ ☐ ☐
Volonté (Se Contrôler)	☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐

30 POINTS À RÉPARTIR (POINTS = ÉVOLUTION)

ARMES

NOM (+ APTITUDE LIÉE)

DÉGÂTS (RELANCES)

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

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

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).

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.

BLACK TRINITY



INFORMATIONS

IDENTITÉ Annie Donovan
PROFIL Ancienne grande reporter
MOTS-CLEFS 57 ans, Caucasienne, Taille moyenne, Cheveux mi-Longs blancs, Yeux bleus cernés, Veste et pantalon cigarette sombres.
DÉFORMATION PROFESSIONNELLE Discrète comme un fantôme : En utilisant 1 point de Ressource, Annie parvient à se fondre dans le décor, à se faufiler et à ne pas se faire remarquer...

APTITUDES

VALEUR COMPRISE ENTRE 1 ET 6

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

35 POINTS À RÉPARTIR (1 PT = 1 PT)

SPÉCIALITÉS

NOM (+ APTITUDE LIÉE) RELANCES

Observation (Percevoir)	☐ ☐ ☐
Argumentation (S'Imposer)	☐ ☐ ☐
Premiers secours (Savoir-faire)	☐ ☐ ☐
Discrétion (Se Contrôler)	☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐

30 POINTS À RÉPARTIR (POINTS = ÉVOLUTION)

ARMES

NOM (+ APTITUDE LIÉE) DÉGÂTS (RELANCES)

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

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

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).

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.

BLACK TRINITY



INFORMATIONS

IDENTITÉ Jeremy Davies
PROFIL Stagiaire
MOTS-CLEFS 21 ans. Caucasien. Taille moyenne. Cheveux bruns. Bouc. Yeux bleus cernés. Lunettes. Chemise en jean bleue. Jean slim noir.
DÉFORMATION PROFESSIONNELLE Hacker du dimanche. En utilisant 1 point de Ressource, Jeremy peut pirater tout ce qui est possible (moyennant le temps minimum nécessaire).

APTITUDES

VALEUR COMPRISE ENTRE 1 ET 6

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

35 POINTS À RÉPARTIR (1 PT = 1 PT)

SPECIALITÉS

NOM (+ APTITUDE LIÉE)	RELANCES
Informatique (Connaître)	☐ ☐ ☐
Armes à feu (Viser)	☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐

30 POINTS À RÉPARTIR (POINTS = ÉVOLUTION)

ARMES

NOM (+ APTITUDE LIÉE) DÉGÂTS (RELANCES)

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

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

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).

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.