

# GÉRALDINE VALMON - MÉDIUM

SURNOM

JOUEUR

EXPÉRIENCE

PTS DE SANTÉ

FORCE

DEXTÉRITÉ

INTELLIGENCE

MÉMOIRE

VOLONTÉ

CHARISME



MÉTIER

Spé

Spé

Spé

VOIE ÉTRANGE

Spé

Spé

Spé

Spé

Spé

HOBBIE

Spé

## PROTECTIONS



## ARMES



## EQUIPEMENT



## SECRETS & MANIGANCES

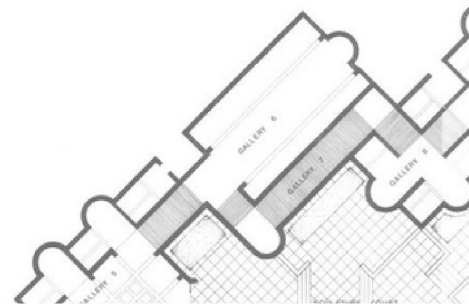


**Initiative :** (DEX ou INT) + 1 carte

**Jets :** CARACTERISTIQUE + Compétence + 1 carte

- FACILE = 5
- NORMAL = 10
- DIFFICILE = 12

- TRÈS DIFFICILE = 15
- QUASI IMPOSSIBLE = 20





## HISTORIQUE DU PERSONNAGE :



Âgée de 32 ans, Géraldine n'était pas destinée à vivre de telles aventures. Élevée par deux parents instituteurs dans le Poitou, elle n'eut qu'une obsession : se barrer à Paris. À 17 ans, elle fit son baluchon et sous couvert d'aller voir une vieille tante pour trouver un boulot d'été, elle y trouva sa voie. C'est en visitant le Louvre qu'elle fit sa première rencontre avec l'esprit d'une touriste japonaise décédée d'un arrêt cardiaque alors qu'elles suivaient toutes deux la visite guidée des Pharaons. L'esprit de la touriste vint à elle et lui demanda de rentrer dans sa location parisienne pour fermer le gaz qu'elle avait oublié...

D'accord, ce n'était pas faramineux comme première mission. Cependant, Géraldine comprit que c'était cela qu'elle voulait faire et commença à traîner dans les hôpitaux pour mettre ses pouvoirs à l'épreuve. Pour sa famille du Poitou, elle est auteure de livres pour les enfants. En réalité, elle vit confortablement des revenus de ses 10 livres de la série "Ce qu'ils ont à nous dire... : l'épouse, l'époux, les parents, les enfants, les animaux, les objets, ..." et qui parlent des esprits et de ses expériences (sous un pseudo). Sa vie sentimentale n'est pas reluisante, elle cumule les déceptions et les histoires sans lendemain, à croire que sa mère avait raison "si tu cherches un gars bien, c'est pas à Paris qu'il faut chercher, c'est ici !".

Il y a 2 ans, elle put enfin se permettre d'acheter une petite maison en banlieue parisienne et décida d'adopter un chien pour se sentir plus en sécurité. Quelle erreur ! Lors de sa visite à la SPA locale, elle repère un curieux mélange de husky et d'irish wolfhound qui ferait à coup sûr peur aux éventuels cambrioleurs. Cependant, Hécate, semble lire dans son esprit, plus qu'une connivence, un lien les lies... En effet, ses pouvoirs semblent augmenter depuis quelques mois et Géraldine veut comprendre ce qui lui arrive. C'est pour cela qu'elle s'efforce de rendre service à l'agence Khole, rencontrée par hasard sur l'une de leurs missions. Elle craint que ces gros matchos ne l'acceptent jamais comme un membre à part entière alors même qu'elle propose gratuitement son aide la plupart du temps!

## NOTES :

**Réceptacle d'âme :** La difficulté de la mise en contact dépend de la volonté et de la coopération de l'esprit, si vous tentez de le forcer à être présent, c'est un jet d'opposition.

Rang 1 : Vous pouvez entendre la voix d'un mort récent quelques heures après son décès. Les défunts sont souvent choqués et en état de traumatisme profond.

Rang 2 : Vous pouvez accueillir l'âme d'un défunt dans les 24 h après sa mort pour quelques minutes, il parle par votre bouche, mais ne peut pas se déplacer.

**Appel du défunt :** La difficulté est de 18 moins le nombre d'heures de transe. Pour chaque personne aidant le médium (en joignant les mains par exemple), la difficulté descend également de 1.

Rang 1 : Mise en présence avec un esprit de faible intelligence (2 ou moins) ou avec qui vous avez noué une relation forte.

**Familier :** Votre charme et votre nature vous donnent d'une manière générale une [carte] d'avantage pour toutes les interactions avec le règne animal. Vous ne pouvez posséder à un instant donné qu'un nombre de familiers égal à votre score de charisme +1.

Rang 1 : Vous pouvez avoir un ou plusieurs compagnons mammifère/oiseau/reptile. Chaque animal vous est fidèle et obéit dans les limites de sa nature. Un lynx pourra, par exemple, chasser une proie ou attaquer vos ennemis. Par-contre un corbeau évitera le conflit direct, mais sera apte à voler ou à faire de la reconnaissance pour vous.

## EFFETS DÉCLENCHÉS / OBJETS FÉTICHES

**Hécate sa fidèle chienne compagnon** est une bâtarde husky/greyhound. Silencieuse la plupart du temps, elle n'écoute que sa maîtresse habituellement et raffole de la nourriture volée.



## AFFAIRES CLASSÉES