



SOPHIE VALLÉE - ELUE

SURNOM *La tueuse*

JOUEUR

EXPÉRIENCE

16 PTS DE SANTÉ

FORCE

DEXTÉRITÉ

INTELLIGENCE

MÉMOIRE

VOLONTÉ

CHARISME

4

5

2

2

4

3



MÉTIER *Reporter* 3

Spé *discretion* 1

Spé

Spé

VOIE ÉTRANGE *élue* 2

Spé *agilité surnaturelle* 1

Spé *force surnaturelle* 2

Spé *régénération* 1

Spé

Spé

HOBBIE *Escalade* 2

Spé

PROTECTIONS



Vêtements en cuir renforcés (-1)

ARMES



arbalète de poing



Glaive celtique ()*



EQUIPEMENT



Vêtements cools



Un vieux vanne avec le matériel de chasse...



Trois tomes de l'encyclopédie monstrueuse

SECRETS & MANIGANCES



- Son niveau de voie étrange se rajoute à ses interactions impliquant le charisme et l'occultisme.
- Depuis quelques jours, elle rêve d'enfants à la peau d'écorce et d'un chêne millénaire entouré d'une nuée d'oiseau si dense que l'on se croirait une nuit sans lune...
- Elle a été récemment abordé par deux individus qui disent vouloir l'aider dans ses aventures et qui semble convaincu qu'elle est destinée à de grandes choses.

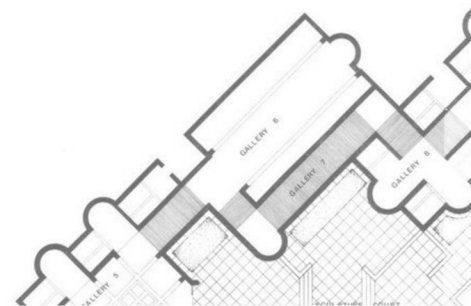
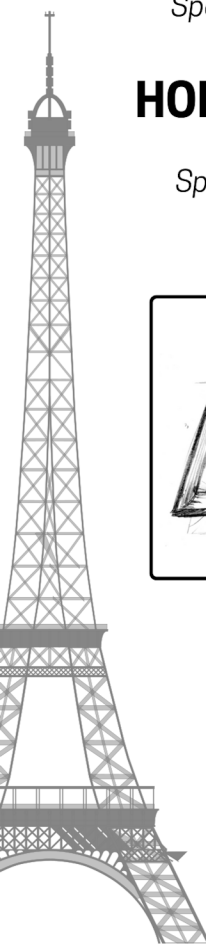


Initiative : (DEX ou INT) + 1 carte

Jets : CARACTERISTIQUE + Compétence + 1 carte

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

- TRÈS DIFFICILE = 15
- QUASI IMPOSSIBLE = 20





HISTORIQUE DU PERSONNAGE :



Sophie Vallée était une étudiante niçoise comme les autres jusqu'à ses 15 ans, lorsqu'elle a découvert qu'elle détenait un pouvoir surnaturel. Guidée par un érudit féru de légendes et de surnaturel, elle a alors embrassé une mission divine : protéger l'humanité des ténèbres qui l'assaillaient. Horrifiée par le mal qui se révélait à elle, elle a passé ses années d'études à chasser les aberrations de la nature. Mais au fil de ses expéditions, elle a appris que les créatures surnaturelles ne sont pas toutes forcément maléfiques. Hélas, son mentor s'est révélé être un manipulateur sans scrupules, qui a exploité ses talents à des fins peu angéliques.

Après avoir ruiné son campus niçois en combattant un ancien Vampire et ses sbires, Sophie n'était plus la bienvenue dans la région. Elle s'est alors installée à Paris, où elle a décroché un poste de pigiste dans une agence de presse, sous-traitant de l'AFP. Moins belliqueuse que par le passé, elle désire en apprendre davantage sur l'étrange et les mystères qui l'entourent. Nouvelle dans l'agence, elle tente de comprendre les sous-couches de la réalité du monde, toujours sur ses gardes face aux éventuelles manipulations qui pourraient la guetter. Car, à présent, elle sait que même les êtres les plus érudits et les plus bienveillants peuvent cacher des intentions obscures.

NOTES :

- **Agilité surnaturelle** : chaque rang dans cette spécialité augmente votre agilité naturelle de 1, vous pouvez dépasser le cap maximum de 5. Vous pouvez utiliser votre spécialité pour toute activité d'athlétisme. Vos mouvements sont si rapides que vous ajoutez également votre score d'agilité surnaturelle à votre initiative.
- **Force surnaturelle** : chaque rang dans cette spécialité augmente votre force naturelle de 1, votre puissance est telle que votre corps ou tout objet que vous tenez est toujours considéré comme une arme et inflige au minimum une carte de dégât. Une arme de mêlée à une main vous procure l'avantage sur le test de dommage.
- **Régénération** : Rang 1 : Naturellement, votre métabolisme arrête toute hémorragie. Vous regagnez 1 point de santé par heure.

EFFETS DÉCLENCHÉS / OBJETS FÉTICHES

- **Glaive celtique** fétiche, celui-ci procure une carte "joker" en plus quand il est employé.

L'arme est connue sous le nom de "**Glaive de Cernunnos**", le dieu celte de la nature et de la fertilité. Il a été découvert dans une cave souterraine par un groupe d'archéologues qui avaient été émerveillés par sa beauté et son pouvoir mystique. Le glaive a rapidement attiré l'attention de Sophie Vallée, qui après quelques recherches a appris que le glaive avait été utilisé par les Celtes de l'ancien temps pour vaincre des créatures surnaturelles. Sophie a réussi à convaincre les archéologues de lui vendre le glaive, sachant qu'elle serait capable de l'utiliser pour protéger les humains contre les créatures qui rôdent dans les régions reculées. Après avoir pris possession du glaive, Sophie a commencé à le maîtriser grâce à ses compétences de chasseuse de monstres et à sa connaissance des runes mystiques gravées sur la lame.



AFFAIRES CLASSÉES