



TENERRAE

"Par Lazarus, sur une idée de Velvet Wombat, développée par Momie Magique pour le Neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.

Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC."

Quiconque lutte contre des monstres devrait prendre garde, dans le combat, à ne pas devenir monstre lui-même. Et quant à celui qui scrute le fond de l'abysse, l'abysse le scrute à son tour.

- Friedrich Nietzsche – Par-delà le Bien et le Mal

NOTE D'INTENTION

Quand j'ai pris connaissance de ma forge pour ce 3^e tour, j'ai d'abord été rebuté par l'aspect excessivement narratif du jeu, moi qui suis un peu *old school* et qui apprécie les jeux à l'ancienne avec un vrai système de jeu qui exploite et raconte, à sa manière, un pan du monde dans lequel vont vivre des aventures palpitantes les personnages. Et puis, très vite, j'ai pensé à une idée que j'avais dans un placard et que j'avais pas assez exploité et qui se combinait très bien avec cette histoire d'agents du FBI enquêtant sur des affaires mystérieuses. Pour sortir du sentier moult fois battus des agents fédéraux – dont on ne connaît pas vraiment le fonctionnement dans nos contrées françaises en dehors de notre culture cinématographique et télévisuelle – j'ai basé les personnages au cœur d'une organisation secrète luttant contre les forces du mal et le paranormal relié par un fil plus ou moins ténu avec l'Eglise Catholique.

Mes inspirations pour cette 3^e Forge se situent aussi bien au cinéma (*Sleepy Hollow, Men in Black, Alien, etc.*) qu'à la télévision (*X-Files, Supernatural, Fringe, etc.*) sans oublier la culture du jeu de rôle (*Cthulhu, Chill, Orpheus, etc.*).

TENEBRAE est un jeu de rôle qui ne cherche pas à révolutionner le genre mais plutôt rendre hommage aux films et aux séries des années 90-2000 qui faisaient la part belle aux héros, au spectacle et au divertissement. Il a été écrit pour s'amuser alors prenez plaisir à le lire et à y jouer tout en apportant votre touche personnelle.



CHAPITRE 1

NOTRE MONDE



CE QUI NOUS ENTOURE

Ce monde est celui que nous connaissons. Ce monde est le nôtre. Le vôtre. Enfin, pas tout à fait. Il existe des éléments, des événements, des mystères que le commun des mortels juge comme étant inexplicable car inexplicable. C'est par exemple le cas lors d'une disparition. Pas celle d'un individu lambda qui réapparaît, vivant ou mort, un peu plus tard. Une disparition massive. Imaginez un paquebot dans le Pacifique, un Boeing au-dessus du Sahara, un train traversant l'Europe de l'Est voire une petite île de l'Atlantique, un village du Wyoming ou encore une famille réunie dans un manoir de l'Essex. Et subitement, plus un signe de vie. Pire encore, plus aucune trace de leur existence. Et encore pire, personne qui s'y intéresse au point de remuer ciel et terre pour obtenir des réponses. Mais c'est aussi le cas lorsqu'une personne, saine et parfaitement intégrée dans la société, une personne sans histoire, sans ennemi, sans anicroches, se saisit du jour au lendemain d'un fusil et abat tout le monde autour de lui, y compris sa famille et conclue son œuvre par se tirer une balle dans la bouche dès lors qu'il prend conscience de son acte – ou peut-être est-ce pour se débarrasser de la « chose » qui a pris possession de ses mouvements.

Le monde dans lequel les personnages de *Tenebrae* vont agir est celui-ci : un monde aux apparences normales mais qui cache une part de mystères, de ténèbres, de secrets. Un monde dans lequel les héros luttent dans l'ombre contre des menaces et des forces démoniaques, contre une organisation qui cherche à profiter du mal à des fins militaires et scientifiques, contre des interrogations dont personne n'est en mesure d'apporter des réponses claires. Démons, fantômes, créatures extraterrestres, humains dotés de pouvoirs dont ils ignorent le sens et dont ils apparaissent hors de contrôle... voici ce qu'attendent les agents de *Tenebrae*. Ils devront mener une double vie en parallèle de leur vrai métier, de leur vie de famille ainsi que tous les désagréments qu'elle suscite pour sauver l'humanité d'une perdition qui paraît promise.

TENEBRAE

FONDATION

Les origines de Tenebrae sont plutôt floues. D'après les archives, les premières expériences remontent à 1771 alors que le siège était basé dans une des nombreuses cavités de la basilique Saint-Pierre du Vatican sous le pontificat de Clément XIV. Des membres de la Compagnie de Jésus menaient dans le plus grand secret des missions afin de répondre à la plus grande question que la Terre s'est posée – et se pose encore – à savoir « est-ce que Dieu, et par extension le diable, existent ? De trop nombreuses disparitions et tueries aux allures occultes venaient d'être rapportées dans une des loges de la compagnie, il leur fallait des réponses et au gré de leurs réunions secrètes, l'organisation éclot. Ce n'est qu'après la suppression de la Compagnie de Jésus, deux ans plus tard, que les missionnaires de l'ombre tournèrent le dos au Saint-Père pour embrasser une carrière, une vie de combats, de quêtes existentielles dans le seul but d'aider et renforcer la sainte Eglise Catholique contre le mal. Au cours du siècle suivant, l'organisation s'agrandit et par souci de discrétion, déménage à Paris sous le contrôle de Napoléon III au palais Bourbon puis, au siècle suivant, au nouveau monde américain. C'est à Boston que le fief est définitivement basé et que l'organisation choisit enfin son appellation en référence à leurs ancêtres compagnons du Vatican. Depuis, ses missionnaires ne sont plus que des religieux dans le secret mais des hommes de science, des hommes de terrain, des hommes et des femmes de tous les jours, des individus ayant été confrontés à l'horreur.

ORGANISATION

La structure de Tenebrae s'est modelée avec le temps et les diverses expansions. Ce n'est, encore une fois, que lors de leur implantation au nord-est américain que l'organisation a prit la forme que l'on connaît encore aujourd'hui. Leur premier quartier général fut une église qu'ils nommèrent « le Sanctuaire », le sacrosaint refuge, le havre de paix contre les mécréants des enfers. Par la suite, tout alla très vite et les statuts et grades suivirent suivant les mêmes préceptes. Ainsi, un agent devint un Phénix, traduisant sa renaissance depuis ses cendres comme une nouvelle peau au milieu de son cadre de vie. Le chef de sanctuaire prit le grade de Sphinx alors que le directeur général celui de Sphinx Suprême. Quant aux coordonnateurs de missions, ils s'auto-proclamèrent Operators.

Dans chaque sanctuaire, on retrouve cette même base : 1 Sphinx, 1 Operator ainsi qu'au minimum 3 Phénix selon la taille de la ville où il est situé. Le Sphinx Suprême est basé dans le Grand Sanctuaire mais les Phénix ignorent où il se situe précisément. Seuls les Sphinx peuvent communiquer avec lui et ses intendants.



LES PHÉNIX

Leur recrutement s'opère par plusieurs points :

- Une longue observation dans le cadre professionnel et privé ;
- Un rapport écrit détaillant au moins un haut fait ;
- Une analyse psychologique à distance ;
- Une mise à l'épreuve dans une mise en situation en condition réelle ;
- Un rendez-vous dans une église donnant lieu à un entretien ;
- Une formation de 4 semaines à la connaissance, au maniement des armes et aux méthodes employées par Tenebrae

Ils ne gagnent aucun salaire ni aucun titre spécial dans le cadre de leurs opérations occultes. Néanmoins, bien qu'on leur attribue le galon de Phénix dès la fin de leur formation, ils demeurent au rang I durant 3 ans puis doivent réussir l'examen physique et psychologique pour passer au rang II. Celui-ci leur confère le droit de diriger une faction sur le terrain et de coordonner les opérations avec l'Operator du sanctuaire. Après 2 ans, ils peuvent prétendre au rang III si, et seulement si, leurs états de service sont irréprochables (sécurité, confidentialité, annihilation). Des avertissements peuvent être assignés en cas de manquement, ce qui entraîne une rétrogradation du rang. Un Phénix de rang III est en mesure de procéder à un recrutement et de postuler quand il le souhaite à un poste d'Operator. Il n'est envisageable de prétendre à un rôle de Sphinx que sous l'ordre des intendants du Sphinx Suprême qui observe tous les agissements du Phénix depuis son recrutement.

LE CONSORTIUM

Depuis les années 1970, une cellule d'agents gouvernementaux s'est créée suite aux agissements de Tenebrae qui prenaient une importance majeure aux yeux de la NSA. Bien que discrets et efficaces, ces hommes de l'ombre ont commencé à s'intéresser aux opérations de leurs homologues. Surpris de savoir qu'ils n'appartenaient à aucune agence reliée au Ministère de la Justice, ils ont démarré leur travail de sape en s'appropriant leurs exploits afin de gagner du crédit et de renforcer les relations inter-agences à une époque post-Watergate. Mais très vite, cette poignée d'agents se rendaient compte qu'ils n'étaient ni assez nombreux pour couvrir les agissements territoriaux ni assez équipés pour justifier de tels exploits auprès de leur hiérarchie. C'est pourquoi des millions de dollars ont été détournés afin de créer un laboratoire clandestin dans lequel les meilleurs savants et scientifiques du pays étudieront ce phénomène surnaturel. Mais à des fins plus lucratives et patriotiques que leurs nouveaux ennemis. Plutôt que de détruire cette force occulte venue des enfers, ils l'utiliseront pour garantir à ses corps d'armée une arme, une puissance et une infanterie hors du commun. L'échec du Vietnam encore dans les têtes, le projet fut validé en haut-lieu. Le Consortium était né et le budget alloué par la Défense pharaonique.

Aujourd'hui, les bureaux du Consortium sont basés à Washington, D.C. dans un complexe militaire sous haute surveillance où ne sont érigés hors de la surface que les bureaux administratifs. Le reste est situé dans les nombreux sous-sols, équipés d'une technologie de pointe et de la crème de la crème en matière de biologie génétique, de toxicologie, de balistique, etc. La majorité des agents du Consortium sont des scientifiques chargés d'étudier, d'analyser et de fusionner l'Homme avec la Bête. Les agents de terrain, eux, n'agissent qu'à l'extérieur pour infiltrer Tenebrae, exfiltrer une créature, manipuler la pensée collective, détourner des fonds publics, éliminer toute menace envers leur Projet Zéro du premier hybride.

LES ALLOCHTONES

Certains les appellent des démons, d'autres des monstres et quelques-uns osent les qualifier d'extraterrestres ou encore d'êtres supérieurs. Dans les couloirs de Tenebrae, ces créatures démoniaques sont qualifiées d'allochtones par antonymie des autochtones que l'être humain représente.

Par définition, ils sont des étrangers de notre planète et de notre plan astral. Ils symbolisent le Mal, la souffrance, la mort si toutefois nous traduisons l'Homme comme étant source de Bien, de douceur et de vie. C'est, dans les deux cas, une version exagérée, un raccourci que certains empruntent volontiers. Nous serons néanmoins plus mesurés quant à l'essence même de ces êtres. Si la grande majorité est effectivement une menace pour l'Homme, il n'en demeure pas moins qu'une infime partie est de nature pacifiste voire amicale avec l'être humain. Il est utile de noter également que ne plus être au sommet de la chaîne alimentaire apparaît comme une peur évidente de l'humain envers la bête.

Chaque espèce d'allochtones possède ses propres forces et ses faiblesses, selon leur genre (humanoïde, bipède, quadripède, bestial, horreur, gaz, ailé). Il serait réducteur de les enfermer dans un seul et même panier tant ils peuvent différer les uns des autres. Si certaines horreurs peuvent avoir une taille gigantesque ou ressembler à nos pires cauchemars, d'autres sont hélas en mesure d'être polymorphes et de prendre une apparence si minuscule qu'ils s'infiltreraient dans un hôte humain pour en posséder le contrôle physique et mental.

Bon nombre de rumeurs évoquent la façon dont les allochtones sont apparus sur Terre la première fois. Les textes anciens diffèrent les uns des autres et tous ne jouissent pas d'une véracité optimale. C'est aussi une des raisons qui pousse Tenebrae à chercher des ouvrages authentiques sur le sujet et tout ce qui s'en rapproche afin de corréler les informations. Pour l'heure, nous pouvons juste être assurés qu'ils sont parmi nous depuis plusieurs décennies, voire plusieurs siècles, et que malgré la politique de la peur, ils n'ont pas pour autant causé la destruction de l'espèce humaine ni de la Terre.

Toutefois, les études démontrent que leur présence n'est pas le fruit du hasard. Alors que quelques-uns cherchent à nuire aux humains, d'autres se prédestinent à des hautes carrières politiques à condition d'avoir le pouvoir anthropomorphique et d'autres sont en quête d'un artefact mystérieux à des fins inconnues de Tenebrae. Si le Consortium a des pistes sur cet artefact, pour sûr que Tenebrae enquêtera.



CHAPITRE 2

LES AGENTS



PRÉSENTATION

Les joueurs incarnent des agents de Tenebrae recrutés il y a peu de temps. Ils y ont fait leurs classes et leurs premières missions afin de se familiariser avec cet employeur singulier. Les agents sont avant tout des citoyens lambdas, des employés, des cadres, des patrons. Tous ont vécu un moment dans leur vie en rapport avec l'invisible, que ce soit spectral ou bestial. Tous ont été traumatisé jusqu'à ce qu'ils apprennent l'existence de Tenebrae. En réalité, Tenebrae les ont trouvés et leur ont donné les clés pour combattre plutôt que subir. Nouvellement investis d'une mission suprême, ils doivent concilier leur vie privée et professionnelle avec cette carrière officieuse tout en préservant les apparences et la confidentialité. Vous êtes désormais aptes à purger l'engeance maléfique hors de notre champ astral tout en vous méfiant de ces faux-semblants issus des laboratoires du Consortium.

RÔLES

En intégrant Tenebrae, le personnage a appris un rôle pour lequel il sera efficace au sein de sa coterie. Il peut s'agir d'une fonction en rapport avec son activité officielle ou pas du tout. Les joueurs ont le choix parmi 8 propositions. Un rôle permet de définir ses tâches en tant qu'agent mais aussi son credo tout au long de sa carrière.

- *ARCHIVISTE : un expert des textes anciens et de tout ce qui touche à l'Histoire*
- *CHASSEUR : un agent de terrain expert au combat*
- *MÉDIUM : un expert de l'au-delà et des dimensions parallèles*
- *AGENT DU CERCLE OCCULTE MONDIAL : un diplomate international*
- *PROPHÈTE : un visionnaire pas comme les autres*
- *MÉDECIN : un praticien qui sait utiliser la magie curative des allochtones*
- *TECHNICIEN : un expert des gadgets à inventer et bricoler*
- *SCIENTIFIQUE : une blouse blanche adepte du sang allochtone*

TALENTS

Chaque rôle est unique de par son champ d'activité mais aussi par les talents qu'ils développent lors de l'apprentissage et au fil de l'expérience. Il peut s'agir d'un talent « ordinaire » permettant de mieux réussir certaines actions mais aussi d'un talent « extraordinaire » nécessitant alors une dépense énergétique accrue et des conséquences à court ou long terme. Les joueurs ne peuvent choisir qu'un talent parmi les 3 propositions issues de chaque rôle. Impossible donc pour un chasseur de posséder un talent de technicien et vice-versa.

- ARCHIVISTE : interprète, œil de lynx, rat de bibliothèque
- CHASSEUR : flair, athlète, caméléon
- MÉDIUM : projection, saint, illusion
- AGENT DU CERCLE OCCULTE MONDIAL : charmeur, tenace, langage allochtone
- PROPHÈTE : précognition, frénétique, folie
- MÉDECIN : purificateur, insomniaque, survivant
- TECHNICIEN : brouilleur, hacker, créateur
- SCIENTIFIQUE : hypermnésie, analyste, sang sacré

LES ATTRIBUTS

Tous les agents possèdent 4 attributs reflétant ses aptitudes naturelles physiques et mentales. Ils ne requièrent aucune formation ni aucun apprentissage particulier pour se développer. Seuls les entraînements et l'expériences peuvent y contribuer. Les attributs sont vitaux lors d'un test car de leur valeur dépend le nombre de dés que le joueur pourra lancer.

LES DISCIPLINES ET LES MAÎTRISES

Afin de compléter les aptitudes naturelles des attributs, les agents possèdent 8 disciplines qui représentent la globalité de leur savoir-faire. Toutefois, elles ne reflètent qu'un vaste champ de compétences que le joueur peut développer en de multiples maîtrises. Celles-ci étant des disciplines plus spécialisées qui se focalisent sur un domaine précis. Pour chaque discipline présentée ci-après, quelques exemples de maîtrises intéressantes.

- FORCE (**FOR**) est le symbole de la puissance et la robustesse, à faire mal ou à supporter des charges lourdes et encombrantes.
- COORDINATION (**COO**) est le reflet de l'agilité corporelle et sa précision manuelle pour être vif et dextre dans ses mouvements et manipulations.
- RAISON (**RAI**) est l'âme de l'esprit et de sa faculté à réfléchir ou de faire preuve de lucidité et de déduction face à l'effroi ou la difficulté.
- POUVOIR (**POU**) est l'image du charisme et de la prestance qui se dégage dans l'aura ainsi que sa facilité à se faire écouter, comprendre et suivre.

- VIGILANCE (*fouille, observation, pistage, sixième sens, instinct, analyse, remarquer les détails...*)
- INFLUENCE (*persuasion, intrigue, empathie, duperie, commandement, self-control...*)
- ASSAUT (*corps à corps, mêlée, arme de poing, fusil, fusil d'assaut, arc, arbalète, jet...*)
- SAVOIR (*langue étrangère, sciences, soins, loi, histoire, underground, langue morte...*)
- FILOUTERIE (*larcin, camouflage, discrétion, orientation, déguisement, pickpocket...*)
- OCCULTISME (*allochtones, dogme religieux, apparitions, divinations, perception astrale...*)
- PROUESSE (*conduite, course, escalade, natation, survie, acrobatie, descente en rappel...*)
- TECHNIQUE (*balistique, électronique, mécanique, informatique, explosifs, virologie...*)

LA FAILLE

Un personnage, quel qu'il soit, n'est pas tout blanc ou tout noir, il est nuancé. Alors pour nuancer ces habilités lui permettant de combattre des monstres venus d'un autre plan, la faille joue un rôle important car elle apporte une touche de vulnérabilité. Il peut s'agir d'un handicap, d'une manie, d'un toc, d'une séquelle physique ou psychologique, d'une faiblesse quelconque, etc. N'importe quoi tant que ça pénalise l'agent au quotidien. Il est donc conseillé d'éviter les éternelles phobies des mouches bleues que l'on ne trouve que dans les régions équatoriennes, cela n'aurait strictement aucun effet. Réfléchissez entre joueurs et meneur pour trouver ce petit rouage qui pourrait bloquer la mécanique bien huilée de votre personnage.

LES RÉSERVES ET LES JAUGES

Afin de vérifier l'état de fatigue et de stress d'un Phénix, on a recours à 2 réserves distinctes : le Souffle et le Sang-froid. Mais ces réserves peuvent également servir à se surpasser lorsque malgré toutes les bonnes volontés et compétences, le succès demeure fermé à l'agent.

A contrario des 2 jauges du personnage : la Santé et la Spiritualité qui, elles, déterminent l'état global du héros dans sa vitalité et son âme. Une blessure physique se soignant différemment d'un parjure touchant le plus profond de l'humain.

- SANTÉ est une jauge liée à l'attribut FORCE
- SOUFFLE est une réserve liée à l'attribut COORDINATION
- SANG-FROID est une réserve liée à l'attribut RAISON
- SPIRITUALITÉ est une jauge liée à l'attribut POUVOIR

LES ATOUTS

Au final, un Phénix possède 3 types d'atouts dans sa manche : des contacts, un équipement et des objectifs.

Si les contacts peuvent être des relations ou des amis, ils peuvent aussi être des embrouilles ou des ennemis selon l'historique du personnage et sa vie officielle.

L'équipement est celui fourni par Tenebrae mais aussi le matériel privé que peut utiliser le personnage en mission.

Chaque Phénix se doit d'avoir au moins un objectif lors de son intégration. Il s'agit de son leitmotiv pour garder un moral optimal et une efficacité remarquable.

CRÉATION DU PHÉNIX

Pour créer son Phénix, il suffit de suivre quelques étapes très simples :

- CHOISIR SON RÔLE ET SON TALENT
- ALLOUER SES NIVEAUX D'ATTRIBUTS
- ACQUÉRIR DES DISCIPLINES ET DES MAÎTRISES
- DÉFINIR UNE FAILLE
- CALCULER SES RESSOURCES
- ÉVALUER SES ATOUTS

LE RÔLE ET LE TALENT

Dans la liste des rôles, choisissez celui qui vous correspond le plus et choisissez le Talent que vous voulez parmi les 3 propositions, puis reportez ces informations sur votre fiche de personnage.

Je décide pour commencer d'incarner un agent du C.O.M. qui sera une femme de 40 ans, mère de famille, multirécidiviste du divorce et ayant du mal à gérer ses 2 fils adolescents avec son job d'assistante sociale. Son talent est **tenace**.

LES ATTRIBUTS

Répartissez 13 points parmi les 4 attributs. Leurs niveaux ne peuvent être inférieurs à 0 ou supérieurs à 5. Chaque point alloué octroie un niveau.

En tant qu'agent du Cercle Occulte Mondial, notre Phénix, que l'on appellera Sarah Palmer, aura les attributs suivants : FOR 2 (*son surpoids et son diabète la fragilise*), COO 3 (*pas plus pas moins que la moyenne*), RAI 5 (*cultivée et tenace*), POU 3 (*une bonne âme qui n'aime pas blesser*).

LES DISCIPLINES ET LES MAÎTRISES

Toutes les disciplines ont un niveau 10+ sauf celle qui est liée au Rôle qui démarre à 8+. Puis il faut répartir 10 points. Chaque gain de niveau (de 8+ à 7+ par exemple) coûte 1 point. Puis choisissez une maîtrise de rang 2 ou deux maîtrises de rang 1 à votre choix.

Son rôle lui confère un 8+ en Influence. Les disciplines de Sarah seront les suivantes : Vigilance 7+, Influence 6+, Assaut 10+, Savoir 8+, Filouterie 10+, Occultisme 7+, Prouesse 10+, Technique 10+. Elle bénéficie de deux maîtrises au rang 1 : Négociation (*Influence*) ainsi que Sixième sens (*Vigilance*). Même si elle n'en impose pas avec son 1m55 et sa chevelure bouclée, elle est dure en affaire et possède ce flair presque animal qui l'a aidé bien des fois à avertir un danger.

LA FAILLE

Vous êtes libre de définir la faille de votre choix, peu importe la nature et le type tant que celle-ci est validée en haut-lieu. N'oubliez pas qu'elle doit être un handicap et non une simple faiblesse. N'hésitez pas à en parler au meneur et aux autres joueurs et de faire de cette faille un atout scénaristique puissant.

LES RESSOURCES ET LES JAUGES

La Santé est égale à 2x le score de FOR.

Le Souffle est égal à 2x le score de COO.

Le Sang-froid est égal à 2x le score de RAI.

La Spiritualité est égale à 2x le score de POU.

LES ATOUTS

Répartissez 5 points d'atouts selon :

- Contact (Relation ou Embrouille) 1 point
- Contact (Ami ou Ennemi) 2 points
- Equipement de rue 1 point
- Equipement de combat 2 points
- Equipement de guerre 3 points
- Objectif de base gratuit
- Objectif supplémentaire 1 point

Il n'est pas difficile de trouver la faille de Sarah Palmer : ses adolescents de fils. Le premier, Cole, 15 ans, souffre de phobie scolaire et le second, Tyler, 12 ans, est un fan absolu de skateboard tant et si bien que les frangins passent leur temps au skate-park plutôt qu'à l'école, ce qui n'arrange pas du tout Sarah lorsqu'elle est en mission. Son poste d'assistante sociale et son sens de la négociation lui permet d'éviter toute mesure visant à lui retirer la garde. Mais pour combien de temps encore...?

Commençons par les réserves de Sarah : son Souffle est de 6 et son Sang-froid de 10. Puis, ses jauges : elle possède 4 points de Santé et 6 points de Spiritualité. Il est évident que Miss Palmer n'est pas taillée pour les confrontations physiques mais le calme qui émane d'elle en apaise sans doute plus d'un lorsqu'elle doit vagabonder dans des bas-fonds infâmes.

Je décide de dépenser les 5 points d'atouts de Sarah de façon équilibrée : elle a une relation (1) en bon terme avec Derek Cooper du Cercle mais une grosse embrouille (1) avec Jared Lang, son dernier ex-mari qui fait une obsession sur elle et la harcèle jour et nuit. Elle possède son propre véhicule, une Tesla (2) suréquipée pour ses missions. Elle a pour objectif de base de remettre ses enfants sur le droit chemin mais aussi d'atteindre un rang III pour devenir Operator au sein du Cercle (1).



CHAPITRE 3

MÉCANIQUE



RÈGLES DE BASE

EFFECTUER UN TEST

Dès qu'une situation est soumise à une interrogation concernant la finalité de l'action, on doit recourir à un test et vérifier si le personnage est capable de réussir ce qu'il souhaite réaliser ou non. Pour cela, le meneur décide du choix d'un attribut en corrélation avec l'action et le joueur choisit quelle discipline il mettra en avant pour parvenir au résultat souhaité. Ainsi, avec un attribut, nous définissons le nombre de dés à 10 faces (ou D10) à lancer et nous connaissons le seuil à atteindre grâce à la discipline. Si Sarah Palmer veut persuader un prêtre du bien-fondé de son argumentation, son action requerra un test de Pouvoir (3D) et d'Influence (6+). Alors le joueur de Sarah lancera 3D10 contre un seuil de 6+. On peut aussi le noter ainsi : 3D6+.

COUP DE POUCE

Il existe 2 manières distinctes pour bénéficier d'un coup de pouce.

La première est la maîtrise d'un domaine dans la discipline concernée. La maîtrise se détaillant en 3 rangs (adepte, spécialiste, champion) octroyant autant de succès automatiques que sa valeur si, et uniquement si, le meneur estime adéquat son apport dans l'action. Sarah est une adepte de la négociation mais pas de la persuasion, sa maîtrise n'aura pas d'impact ici, elle ne peut donc jouir d'un succès automatique à son test de 3D6+.

La seconde est l'apport d'une réserve. Si le joueur choisit le Sang-froid, il bénéficie d'un extra en D10 égal au sacrifice de sa réserve. Cette action stressante est traduite par une profonde remise en question et une probable future introspection du Phénix quant au mérite qu'il retient à avoir accompli ce geste. S'il choisit plutôt le Souffle, il peut relancer autant de D10 que les points utilisés, un à un ou en une fois. Cette action usante stigmatise l'effort intense qui a conduit le Phénix au succès et celui-ci a laissé des traces évidentes. Sarah aura plus de « facilités » à gérer le stress et à répondre à ses émois intérieurs en piochant dans son Sang-froid pour tenter de convaincre ce prêtre farouchement opposé à son projet. Si elle pioche 3 points, elle pourra donc lancer 6D6+, ce qui pourrait conduire l'homme d'église à revoir sa position. Et il restera 7 points de Sang-froid dans sa réserve.

DIFFICULTÉS...

Une fois le test déterminé, le meneur associe celui-ci à une difficulté prenant la forme d'un nombre de succès minimal à obtenir. Plus ce rang est élevé et plus dure est l'action à entreprendre. Si toutefois le personnage ne disposait pas d'assez de D10 pour atteindre ce minima, soit il échoue automatiquement et doit trouver une autre solution soit il doit puiser dans ses réserves pour se surpasser au risque de se fatiguer. Un test de base est toujours difficile, c'est la difficulté normale et elle correspond au rang 2. Ainsi, une action plus simple ne nécessitera qu'un seul succès alors que d'autres, plus ardues, requerront 3 succès ou davantage jusqu'à un maximum de 6 pour les plus périlleuses. Au vu de l'argumentation de Sarah mais aussi du statut de son interlocuteur, la difficulté est fixée à 3 pour au moins attiser sa curiosité. On ne saura s'il y est sensible qu'en opposant sa résistance au résultat de Sarah. Elle lance 6D6+ et obtient 4-9-8-2-7-5 soit 3 succès (9-8-7) ce qui est suffisant, pour l'instant.

| 1 succès | Action courante |
|----------|-----------------|
| 2 ~ | ~ difficile |
| 3 ~ | ~ ardue |
| 4 ~ | ~ périlleuse |
| 5 ~ | ~ insensée |
| 6 ~ | ~ folle |

... ET RÉSULTATS

Quand le test donne autant de succès que la difficulté c'est une réussite sinon c'est un échec. Le meneur peut estimer qu'un échec mineur (-1 succès) devient une réussite partielle, c'est-à-dire que l'action aboutit normalement mais le Phénix subit au moins une complication immédiate (perte de temps, d'un objet, manque de discrétion, etc.).

Chaque succès complémentaire à la difficulté permet de rendre l'action plus aboutie, plus spectaculaire, plus cinématographique. On interprète ce résultat comme une marge de réussite ou d'échec. Un succès supplémentaire se lit comme un +1 alors qu'un échec de deux rangs se traduit par un -2.

CONFRONTATIONS

OPPOSITIONS

Quand au moins 2 individus luttent pour le même objectif, l'action se résout grâce à un autre type de test dit d'opposition. Le but n'est alors plus de battre une difficulté abstraite mais bel et bien l'adversaire. Celui qui tire davantage de succès remporte le duel. En cas d'égalité, le prix revient à celui ayant obtenu le plus de 10 puis le plus de 9 et ainsi de suite. Le personnage actif effectue son test le premier et le personnage résistant en second.

Dans un combat, les succès complémentaires (marge de réussite entre le jet de l'attaque et celui de la défense) s'ajoutent aux dégâts infligés à l'opposant.

Dans une poursuite, ils réduisent l'écart entre le poursuivi et le poursuivant.

Dans une lutte sociale, ils rompent la volonté du résistant à s'entêter.

DOMMAGES ET BLESSURES

La base des dégâts que l'on inflige lors d'un combat est égale à la marge relative de l'attaque, c'est-à-dire le différentiel entre le jet d'attaque et de défense. Ces points sont ensuite comparés à l'arme utilisée qui, elle, se divise en 3 catégories : les **armes de rue** (x1), les **armes de combat** (x2) et les **armes de guerre** (x3). Après l'opération, les dommages sont à déduire de la Santé de la cible.

Lorsque la Santé diminue, le personnage est touché mais reste serein. Si sa jauge de Santé arrive à 0, l'attribut (FOR) baisse d'un niveau et la jauge est recalculée. Elle sera plus faible, témoignant de l'impact de cette diminution. Le personnage gagne 1 état (blessé pour la Santé, nerveux pour le Sang-froid, etc.). L'accumulation de dommages infligeant de plus en plus de blessures, l'état se dégrade et lorsque l'attribut arrive lui aussi à 0, le personnage est out (mort, exténué, tétanisé, humilié, etc.)

STRESS

Lorsque la situation s'y prête, on a recours à un test de peur afin de vérifier l'état psychologique du personnage face à l'effroi. Pour cela, le facteur de peur est évalué entre 1 et 6 et le Phénix doit atteindre ce minima en succès. La marge d'erreur est utilisée pour le calcul des dommages moraux en tenant compte de la nature de la peur : **peur mineure** (x1), **peur majeure** (x2) ou **peur dantesque** (x3).



CHAPITRE 4

AMERICAN HORROR STORY



MISE EN BOUCHE

Les Phénix sont appelés à enquêter sur des événements étranges se produisant dans plusieurs villes du Midwest américain : disparitions, accidents improbables, comportements troublants, mutilations, phénomènes paranormaux, légendes urbaines, présence allochtone supérieure à la moyenne. Ils découvrent néanmoins que ces incidents semblent liés à l'activité du Consortium. Voilà que Tenebrae doit à la fois apporter aide et soutien à la population tout en déjouant les plans de leur rival.

Il s'agit d'une mini campagne en 10 scénarios qui pourraient faire office de dix épisodes d'une série fantastique des années 90-2000. Le ton est volontairement manichéen, old school et suffisamment ouvert pour interpréter l'histoire à sa convenance. Voici le résumé de chaque épisode :

Action :

Horreur :

Enquête :

Episode 1

Un escadron de la mort de soldats américains est déployé en Irak et y sème le chaos. La nature de leurs actes, mal protégés, parvient jusqu'à Tenebrae qui soupçonne une activité occulte derrière l'escadron. Une équipe de Phénix est envoyée sur place pour découvrir la source des pouvoirs des soldats.

Episode 2

Une ville isolée du Midwest est le théâtre d'événements inexplicables. Les Phénix sont chargés d'enquêter sur une légende locale racontant l'histoire d'un pacte avec le diable et d'une malédiction qui pèse sur la ville et ses habitants.

Episode 3

Une série de meurtres rituels est perpétrée dans une université du Colorado. Tenebrae doit découvrir le lien entre les victimes et une secte occulte qui cherche à invoquer une entité allochtone farouchement hostile.

Episode 4

Tenebrae apprend que le Consortium développe un programme secret afin de créer une race hybride surpuissante. Les Phénix doivent retrouver le laboratoire au plus vite et empêcher la mise en œuvre du projet.

Episode 5

Un portail inter-dimensionnel s'ouvre dans un centre commercial du Kentucky, ce qui provoque une crise de panique sans précédent. Les Phénix doivent repousser la horde d'allochtones souhaitant passer dans notre monde tout en devant convaincre les fédéraux du bien-fondé de leurs agissements.

Episode 6

Une famille fortunée de New-York est victime d'une malédiction se transmettant de génération en génération. Tout en cherchant à découvrir l'origine de cette malédiction ils devront affronter un orage aussi électrique qu'anormal.

Episode 7

Alors que les Phénix ont été repoussé par une attaque survenue la nuit dernière par un allochtonne inconnu, ils apprennent l'histoire de Coleman Douglas, un chasseur ayant disparu depuis un siècle et qui aurait repoussé seul cette créature. Sa légende retrace sa vie entière dans un ouvrage qu'il faudra retrouver et décrypter.

Episode 8

Un indic du Consortium informe Tenebrae de leur nouveau programme malveillant. Afin de se garantir une source d'énergie quasi inépuisable, ils souhaitent siphonner les âmes des défunts et les recycler dans une nouvelle machine. Le monde des morts entre en contact avec les Phénix pour les aider.

Episode 9

Des révélations secrètes parviennent jusqu'aux bureaux du Consortium, prouvant l'existence d'un agent double chez Tenebrae. Les Phénix doivent trouver la taupe au plus vite avant que l'essentiel des renseignements ne soient un secret pour personne.

Episode 10

Dans le but s'asseoir sa domination, le Consortium lance les hostilités en entrant en guerre occulte ouverte contre Tenebrae en mettant toutes les ressources à leur disposition pour nuire aux Phénix et à l'ensemble des sanctuaires. Qui vaincra et quelle conséquence cette bataille pour la planète et les humains ordinaires ?

