

Darkline

DARKFAM
DARK IS CALLING YOU

Darkline

Un *dark world* pour **Sombre zéro** qui propose d'incarner des membres des forces de l'ordre confrontés à l'horreur surnaturelle.

L'époque de jeu est contemporaine, elle couvre des années 70 à nos jours.

L'ambiance est au film *noir* mâtiné de fantastique inquiétant et meurtrier.

Il est prévu pour 2 à 4 joueurs.

Version 1.3

Écrit par Julien De Monte (deathambre@gmail.com)
<http://arkhive.free.fr/>

Relecteurs : Florent Guisy, Mélanie Stalla, Yann Asset.

Police du titre : "streamster" par Youssef Habchi.
Police du texte de couverture : "read between the lines" par junkohanhero.

Sombre est un jeu créé par Johan Scipion et aussi une marque déposée.

Site officiel : terresetranges.net

Ouvrage indispensable : Sombre 6 pour les règles du système Zéro.

Servir & Protéger

#Codes

Les joueurs incarnent des policiers de terrain, au sens large.

Ils sont tous collègues, membres d'une même agence, d'un même service, d'une même unité.

Le surnaturel, le paranormal et les monstres n'existent que dans les films, croient-ils comme le commun des mortels, jusqu'au moment où ils s'y trouvent directement confrontés.

L'action se déroule de préférence la nuit, ou de jour par temps de brouillard ou de fortes pluies (jours gris et sombres).

#Métiers

Cet ouvrage tend plutôt à traiter du sol américain, mais libre à vous de faire vivre vos histoires dans un autre pays. A titre d'exemples, il a été retenu les formations suivantes :

- Un shérif et ses suppléants ;
- Des patrouilleurs en uniforme ;
- Des inspecteurs de la mondaine, de la crim' ou de l'anti-gang ;
- Des marshalls ;

- Des agents du FBI (département des sectes ou des sciences du comportement) ;
- La police des frontières ;
- La police fluviale ;
- Les gardes-côtes.

#Mécanique

Le système *Zéro* est ici amplifié par quelques ajouts techniques destinés à appuyer le thème policier/film noir.

Des tuiles d'archétypes attribuent un rôle emblématique du cinéma à chaque personnage, parmi le Héros, le Déchu, le Pourri, le Perdu.

Des tuiles de Plaques de police confèrent une capacité unique et spécifique pour chaque personnage, parmi Autorité, Instinct de flic, Scène de crime, Rookie.

L'adrénaline, mécanique bien connue du système *Classic*, est ici reproduite par l'usage de d6 supplémentaires obtenus par les joueurs à chaque état de santé de leur personnage.

Sans le Trait *Tir*, n'importe qui peut faire feu à bout portant, soit à portée d'une attaque d'arme blanche, et d'infliger autant de Blessures que le résultat du dé. Il est également possible de faire feu à distance, mais

la réussite n'est alors possible que sur un résultat de 1.

S'il s'avère nécessaire ou intéressant de le prendre en compte, être à couvert permet de limiter à 1 Blessure la somme des dommages des attaques à distance reçues en un tour.

De même, pour gêner l'entraide entre les PJ, on peut considérer que deux alliés qui affrontent le même adversaire risquent de se blesser mutuellement. Ainsi, faire feu ou frapper un adversaire qui se trouve au contact d'un autre PJ ou d'un PNJ allié touche la mauvaise cible en cas d'échec : le d6 est alors retourné pour connaître les Blessures infligées à cet infortuné. S'il y a le choix entre les cibles, il convient de choisir la plus proche.

Pourquoi & Comment

L'objectif de *Darkline* est de marier les genres policiers et horrifiques. De mettre en scène des représentants des forces de l'ordre, à la moralité trouble et aux méthodes expéditives, qui vont au détour d'une enquête de routine croiser la route de créatures de cauchemar, se trouver confrontés au Mal, le vrai, ou être pris au piège d'une manifestation paranormale capable de leur broyer chair et âme.

L'adrénaline et leur Plaque ne leur suffiront pas à s'en sortir indemne. Ils

resteront des victimes exposées à des évènements ou des choses qui les dépassent.

Pour mettre ainsi une pincée d'enquête dans l'horreur, chaque partie doit intégrer une phase d'investigation ou de recueil d'indices, offrant aux personnages une chance supplémentaire de survivre grâce aux informations obtenues. Le meneur doit donc écrire ses intrigues en ce sens, et prévoir à l'avance les éléments récoltés par l'utilisation des Plaques de police. Les réponses utiles ne doivent ainsi jamais être assujetties à des jets de fouille ou d'investigation, mais bien à un usage opportun de chaque Plaque. Si le joueur pose une question et dépense son adré, il reçoit la réponse appropriée capable de l'aider.

Darkhétypes

Figures emblématiques du cinéma en général et des films *noir* en particulier, les archétypes présentés ici ont pour vocation d'inciter aux interactions et aux conflits entre les personnages.

Ces tuiles sont à distribuer au hasard.

#le Héros

Autoritaire & Acharné.

Tu sais ce qui est juste. Tu sais ce qui est bien. Ne les écoute pas. Tu sais que tu agis pour la bonne cause. Pas question

de baisser les bras. Parce que toi t'y crois. Encore.

#le Déchu

Rebelle & Brutal.

Tu as franchi la limite entre le Bien et le Mal, et tu fais le Mal pour protéger ceux qui font le Bien, car pour combattre le feu il faut être le feu. Tu es animé par la rage de la vengeance. Tu es un justicier implacable.

#le Pourri

Cynique & Sournois.

Tu as franchi la limite entre le Bien et le Mal, car le Mal gagne toujours à la fin. On n'y peut rien, alors autant en profiter. Tu es un ripoux animé par l'envie, la couardise, la jalousie, la luxure.

#le Perdu

Impulsif & Conformiste.

Tu ne sais plus où est le Bien et le Mal. Tu agis tant bien que mal pour t'en sortir, tu cherches encore où est la lumière dans toute cette noirceur. Tu es borderline, constamment sur le fil du rasoir, toujours à moitié désespéré, à moitié en colère.

Plaques

Les tuiles appelées "Plaques de police" présentent chacune une capacité typique des flics de cinéma ou de jdr. Chaque capacité nécessite le sacrifice d'un dé d'adrénaline pour être activée. Hormis Rookie, il est possible de les activer autant de fois que l'on sacrifie un tel dé.

Ces tuiles sont à distribuer au hasard. À 2 joueurs il y a *Autorité* et *Scène de crime*, à 3 il faut ajouter *Instinct de flic*.

Pour les Plaques *Instinct de flic* et *Scène de crime*, au lieu d'expliquer à tout le groupe les infos recueillies par un personnage, il est possible de préparer à l'avance une ou plusieurs tuiles d'informations et de les donner à lire au joueur concerné, qui se chargera ensuite d'expliquer ce qu'il veut au reste du groupe...

#Scène de crime

Te permet de reconstituer tous les événements et de récolter tous les indices d'une scène de crime ou d'un lieu de faible volume (grande pièce, ruelle, petit apart, etc.).

Utile pour comprendre la situation, savoir ce qu'il s'est passé dans un lieu, trouver des preuves ou des objets exposant le fond du problème ou menant sur la piste de sa résolution.

#Autorité

Te permet d'intimider, de reconforter ou d'interviewer n'importe quel PNJ de base (hors antagoniste déclaré donc), ou de lui donner un ordre raisonnable.

L'utilisation d'*Autorité* force le PNJ visé à collaborer et à livrer les infos prévues par le meneur pour aider le groupe à comprendre la situation ou à améliorer leurs chances de survie.

#Instinct de flic

Te permet de récolter une information pertinente, de l'ordre de l'intuition ou de la présomption, sur un PNJ ou sur ton environnement.

Le meneur transmet des infos de l'ordre d'un sixième sens éclairé ou d'un éclair de lucidité, qui doivent véritablement améliorer les chances de survie du personnage.

#Rookie

Tu ne vas pas crever comme une merde alors que c'est ta première fois !

Te permet une fois par partie de reporter une attaque dont tu es la cible sur un P(N)J neutre ou allié proche de toi, qui subit donc les dommages à ta place.

Adrénaline

En plus du d6 de jeu "normal", le joueur reçoit un d6 supplémentaire pour chaque palier de santé atteint par son personnage. S'il est *Indemne* au début de la partie, il commence donc avec deux d6, trois s'il est *Blessé*. Les dés supplémentaires sont appelés "dés d'adrénaline".

Lors d'un jet le joueur peut lancer autant de dés qu'il le souhaite, mais seul le meilleur résultat est appliqué, et le joueur ne récupère jamais plus d'un dé à l'issue du lancé. Les dés d'adrénaline sont donc perdus à la première utilisation.

A NIGHT SO DARK

Un scénario pour 3/4 joueurs, à jouer avec une lampe torche dans une pièce plongée dans le noir. Durée : ~1h.

Inspirations : *Lights Out* (de David Sandberg), *Fallen* (de Gregory Hoblit).

Note : le meneur qui utilise une lampe torche doit la braquer sur la table, éventuellement dans les yeux des joueurs un court instant lorsqu'ils entrent dans le salon, puis la masquer par intermittence pour simuler les clignotements d'éclairage.

Le Pitch

Alertés par Cathy, la fille qui tient le standard, un shérif et ses suppléants débarquent chez une concitoyenne en détresse, qui dit être séquestrée dans sa demeure par une femme qui lui a aussi pris ses enfants.

Aujourd'hui & Maintenant, quelque part dans le Wyoming, par une nuit éclairée d'un faible croissant de lune. Le ciel d'été est chargé de lourds nuages. Les éclairs crépitent à l'horizon, la tempête n'est pas loin.

Les PJ

#Shérif Barney

La 40aine bien tassée, un léger embonpoint, une moustache qui fait sa fierté, un faible pour les rousses. Il dispose de l'Avantage *In Extremis*.

#Suppléant n°1

À 29 ans, Slim Jack risque bien d'avoir déjà atteint la moitié de sa vie, car son cœur baigne dans le gras de ses 140kgs de cholestérol et son *Inaptitude* à courir ne va pas l'aider à maigrir...

#Suppléante n°2

Seule femme du comté à porter l'uniforme, Hélène est une jolie rouquine de 25 ans. Elle dispose d'une *Faveur* de la part du shérif (relation extraconjugale), mais elle est aussi *Écervelée*.

#Suppléant n°3

Mike est un redneck typique, un pur produit local de 32 ans. Il n'a aucun Trait.

Les PNJ

#Lisa

Lisa (Niveau 3) est une ancienne reine de beauté que l'alcool, les antidépresseurs et le temps n'ont pas épargnée. À 40 ans elle en paraît 15 de plus. Elle est arrivée dans le comté avec ses deux enfants depuis quelques semaines. Ses enfants, Billy (9 ans) et Jane (7 ans), sont morts. Diane les a emmenés à la cave, puis les a dévorés.

#Diane

Diane (Niveau 4) est une créature des ténèbres. Elle a peut-être été humaine autrefois mais l'histoire ne s'y intéresse pas. Suite à un accident de voiture, Lisa était clouée dans un fauteuil roulant. Diane est venue à elle, attirée par son désespoir.

Diane "vit" dans les ténèbres, elle est douée de scotoportation (téléportation dans les ténèbres). Elle peut ainsi se manifester dans toutes les zones d'ombres suffisamment sombres, mais ne peut pas entrer dans les zones trop éclairées. Elle peut marcher sous la lune, mais pas dans la lumière des lampadaires, des bougies, des éclairages domestiques ou du feu.

De plus, elle provoque inconsciemment des pannes électriques et peut ainsi faire clignoter puis s'éteindre les lumières d'une pièce (l'une après

l'autre ou en bloc), ou encore les phares d'une voiture. Ce pouvoir est utilisé par le meneur pour mettre la pression aux joueurs, leur montrer qu'elle est proche, les observe et qu'une attaque est imminente. Si un joueur dont le personnage est décédé prend Diane en main, il ne doit pas abuser de cette faculté.

Diane ressemble à une frêle jeune femme de taille mannequin, entièrement nue et imberbe, mais ses yeux morts et son sourire carnassier n'ont rien d'aguiçheur. Elle attaque en griffant et en mordant ses victimes, en leur arrachant de grands lambeaux de chair qu'elle avale sans mastiquer.

Diane a besoin d'une ancre humaine pour exister dans le monde des vivants. Son ancre endure à sa place les dommages qui lui sont destinés, mais si son ancre est directement blessée, cela se répercute sur elle.

Lorsque Diane prend une vie, elle régénère 1 Blessure de son ancre ou d'elle-même si besoin en est. Elle a ainsi guéri Lisa, qui remarche à nouveau grâce aux victimes de Diane.

Pour prendre une vie, Diane doit d'abord la "marquer". Elle doit ainsi d'abord la blesser avant de la tuer, ainsi la première attaque qui porte n'inflige qu'1 seule Blessure.

Lorsque Diane devrait être normalement blessée, elle ignore l'attaque et son ancre la prend de plein fouet à sa

place et endure 1 Blessure ; sa chair est meurtrie et marquée sans qu'il n'y ait transfert de projectile ou d'objet.

Tant que l'on éclaire Diane avec une lampe UV, elle et son ancre subissent 1 Blessure par attaque portée sous cet éclairage.

Lorsque l'ancre est directement atteinte, elle subit les dommages normalement et Diane endure alors 1 Blessure.

Si son ancre meurt, Diane se fixe à la personne de son choix la plus proche, qui n'a alors aucune conscience d'être devenue son nouveau point d'ancrage.

Pour se débarrasser de Diane, il faut que l'ancre meure seule, sans témoin.

Diane veut changer de crèmerie. Elle a suffisamment vampirisé Lisa, jusqu'à tuer son mari et ses deux enfants, et souhaite maintenant une nouvelle ancre pour l'emmener vers d'autres garde-mangers. Elle compte donc se fixer à l'un des policiers, puis éliminer tous les témoins pour "refaire sa vie". Elle est douée de raison, capable de calcul, et elle veut "vivre". Si le meneur la donne à jouer à un joueur dont le personnage est mort trop vite, il lui faut bien expliquer cet état de fait.

La Fiction

Le domicile de Lisa et de ses bambins est une ferme à moitié retapée à l'écart du patelin. On y accède depuis une petite route par un chemin de terre battue et de graviers, qui s'achève sur une cour intérieure face à la porte d'entrée.

A l'arrivée des PJ (en deux voitures max), ils découvrent une maison plongée dans le noir à l'exception du salon, illuminé comme Versailles un jour de fête, et d'une pièce à l'étage faiblement éclairée par certainement une lampe de chevet. Les rideaux du salon ne sont pas tirés, les volets ne sont pas clos, il n'y a qu'une voiture devant la maison.

Lisa est dans le salon, elle est confuse et son discours est décousu, visiblement sous l'emprise de l'alcool et de sédatifs. un grand plafonnier et de nombreuses lampes de chevet sont allumés. Il y a un grand nombre de cierges disposés en grappes un peu partout qui dispensent une lumière permettant de chasser les dernières zones d'ombre. Lisa est en train d'en allumer d'autres. Elle ne reste pas en place et fait le tour de la pièce pour constamment vérifier les bougies et les lampes.

Lisa et ses enfants sont arrivés dans le comté il y a quelques semaines, donc beaucoup de leurs affaires sont encore

dans des cartons entassés un peu partout dans la maison.

Interrogée, Lisa, au bord de l'hystérie, répète en boucle et dans le désordre que : *"elle a pris mes enfants / elle ne nous laissera jamais partir / elle est là quelque part dans la maison / je vous en prie rendez-moi mes enfants"*.

Utiliser *Autorité* d'emblée permet de lui faire tenir un discours un poil plus cohérent : *"Diane se cache dans les ombres / elle ne dit jamais rien, mais moi je sais bien ce qu'elle veut / elle est toujours affamée MAIS BON DIEU POURQUOI EST-ELLE TOUJOURS AUSSI AFFAMÉE / mon dieu elle va manger mes enfants, je vous en prie empêchez-la / ne restez pas dans le noir, Diane va vous voir"*.

Utiliser *Scène de Crime* dans n'importe quelle pièce de la maison permet en vrac de :

- Découvrir dans un carton une photo de Lisa en reine de beauté (elle avait moins de 20 ans), puis de Lisa en fauteuil roulant de tétraplégique (elle avait une 20aine d'années), et enfin une photo de mariage où elle se tient debout et en pleine forme (elle avait une 30aine d'années) ;
- Se rappeler que Lisa ne porte pas d'alliance.

Utiliser *Autorité* une fois que Diane s'est manifestée permet d'apprendre :

"c'est pour moi qu'elle est venue, c'est moi qui ai appelé cette chose. J'étais tellement désespérée, j'aurais fait n'importe quoi pour remarquer, être belle et désirée à nouveau" puis elle sanglote et se met en PLS.

Sans une utilisation d'*Autorité*, Lisa peut livrer ce témoignage au PJ qui la questionne un peu brutalement, mais en échange il devient la cible privilégiée de Diane dans cette pièce...

Il est possible de combiner *Autorité* avec les infos recueillies par une *Scène de Crime*, et dans ce cas Lisa répondra du mieux qu'elle puisse aux questions directes du PJ autoritaire.

Utiliser *Instinct de Flic* permet de savoir que (au choix du meneur) :

- Diane est le genre de parasite occulte qui a besoin d'une ancre, trouve-la et tu sauras quoi faire ;
- La maison est le lieu le plus sûr, car on peut y faire de la lumière. Faut juste en faire assez, et pas trop compter sur les ampoules électriques si tu veux mon avis ;
- Ok, Diane craint la lumière, mais c'est quoi au juste ? le fait qu'on puisse la voir ou un truc dans le spectre ? je crois qu'il y a une lampe UV dans le kit à empreintes du shérif, à l'arrière de sa caisse.

L'Action

Les PJ devraient en toute logique partir en exploration de la maison.

Pour les aiguiller au besoin, ils entendent les pleurs d'un jeune garçon à l'étage, et le meneur leur rappelle qu'il y avait une pièce éclairée là-haut à leur arrivée. Puis une porte claque bruyamment et les pleurs cessent. Ils entendent également un raclement en provenance de la cuisine...

Un PJ seul ou une partie du groupe, vu par au moins un autre PJ, qui entre dans une pièce et allume la lumière, bascule dans un monde parallèle le temps de subir une attaque de Diane. Ensuite, il/elle revient avec les autres.

Exemple : Jack et Mike étaient dans le salon (allumé). Ils vont vers la cuisine (éteinte) où ils ont entendu un raclement. Mike reste à l'entrée, Jack entre et allume. La lumière se fait dans la cuisine, mais Mike ne voit personne et ne voit plus Jack non plus. De son côté Jack ne voit personne dans la cuisine, se retourne et découvre que le salon est éteint et qu'il ne voit plus Mike mais une silhouette de femme qui marche de manière saccadée. La lumière de la cuisine s'éteint alors et la silhouette se trouve maintenant juste devant lui, elle plaque ses mains contre son cou et serre (attaque). Mais pour Mike, avant qu'il ne soit entré dans la cuisine la lumière s'éteint presque aussitôt, et

dans l'éclair de lumière il perçoit la silhouette d'une femme nue qui se dresse dans l'embrasure de la porte. Puis il entend Jack hurler dans la cuisine plongée dans les ténèbres. La cuisine se rallume de suite et Mike voit Jack seul, avec la gorge qui pisse le sang (si l'attaque est un succès)... Ce basculement "spatial" ne doit être utilisé qu'une fois.

La nuit est éclairée d'un croissant de lune, il est donc toujours possible de distinguer le contour du mobilier et la silhouette des gens dans une pièce. Diane attaque les PJ pour les affaiblir d'abord, puis les tuer une fois qu'ils sont "marqués". Elle se manifeste, puis disparaît pour revenir plus tard dans une autre pièce ou en faisant clignoter les lumières électriques. Elle ne peut toutefois pas agir sur les bougies, mais profite de toutes les zones d'ombre que le meneur juge crédibles pour porter ses attaques cannibales.

Si Diane a de la chance aux dés, il ne faut pas hésiter à rallumer les lumières d'une pièce dès qu'elle réussit une attaque. De plus, la détonation d'une arme à feu l'éclaire et la fait donc disparaître.

Les PJ doivent avoir l'occasion de comprendre le fonctionnement du lien maléfique, et de pouvoir tenter de le rompre en choisissant de tuer directement l'ancre (dilemme moral car évidemment si la première ancre est un PNJ, la seconde est un PJ).

L'action doit en priorité se dérouler et se maintenir dans la maison ; au pire se finir dans la cour.

Les Lieux

Agencement de la maison :


- La porte d'entrée ouvre depuis la cour directement sur le salon ;
- Le salon ouvre sur la cuisine, et se prolonge par un escalier qui mène à l'unique étage ;
- La cuisine ouvre sur la cave (et son odeur de terre humide) ;
- L'escalier mène à l'étage et son couloir qui dessert une salle de bain et deux chambres ;
- Il n'y a pas de "porte de derrière".

Et tout le reste est laissé à votre entière discrétion !

*« Ne restez pas dans le noir,
Diane va vous voir ! »*

INDEMNÉ ►

BARNEY
Shérif



► BLESSÉ

MORT

►

In Extremis


~~SOMBRE~~

►

MUTILÉ

INDEMNÉ ►

HÉLÈNE
2ème suppléante



► BLESSÉE

MORTE

►

Faveur (Barney)
Ecervelée


~~SOMBRE~~

►

MUTILÉE

INDEMNÉ ►

SLIM JACK
1er suppléant



► BLESSÉ

MORT

►

Inapte à la course


~~SOMBRE~~

►

MUTILÉ

INDEMNÉ ►

MIKE
3ème suppléant



► BLESSÉ

MORT

►


~~SOMBRE~~

►

MUTILÉ

INDEMNÉ ►

LISA
Mère perdue



► BLESSÉE

MORTE

►


~~SOMBRE~~

►

MUTILÉE

INDEMNÉ ►

DIANE
Alive in the Dark



► BLESSÉE

MORTE

►

Sourire carnassier

~~SOMBRE~~

►

MUTILÉE

le HÉROS

Autoritaire & Acharné.
Tu sais ce qui est juste. Tu sais ce qui est bien. Ne les écoute pas. Tu sais que tu agis pour la bonne cause. Pas question de baisser les bras. Parce que toi t'y crois. Encore.

SOMBRE

le POURRI

Cynique & Sournois.
Tu as franchi la limite entre le Bien et le Mal, car le Mal gagne toujours à la fin. On n'y peut rien, alors autant en profiter. Tu es un ripoux animé par l'envie, la couardise, la jalousie, la luxure.

SOMBRE



SCÈNE DE CRIME

Te permet de reconstituer tous les événements et de récolter tous les indices d'une scène de crime ou d'un lieu de faible volume (grande pièce, ruelle, petit apart, etc.).

SOMBRE



INSTINCT DE FLIC

Te permet de récolter une information pertinente de l'ordre de l'intuition ou de la présomption sur un PNJ ou sur ton environnement.

SOMBRE



ROOKIE

Tu ne vas pas crever comme une merde alors que c'est ta première fois ! Te permet une fois par partie de reporter une attaque dont tu es la cible sur un P(N)J neutre ou allié proche de toi, qui subit donc les dommages à ta place. Dis-lui merci.

SOMBRE



AUTORITÉ

Te permet d'intimider, de reconforter ou interviewer n'importe quel PNJ de base, ou de lui donner un ordre raisonnable.

SOMBRE

le PERDU

Impulsif & Conformiste.
Tu ne sais plus où est le Bien et le Mal. Tu agis tant bien que mal pour t'en sortir, tu cherches encore où est la lumière dans toute cette noirceur. Tu es borderline, constamment sur le fil du rasoir, toujours à moitié désespéré, à moitié en colère.

SOMBRE

le DÉCHU

Rebelle & Brutal.
Tu as franchi la limite entre le Bien et le Mal, et tu fais le Mal pour protéger ceux qui font le Bien, car pour combattre le feu il faut être le feu. Tu es animé par la rage de la vengeance. Tu es un justicier implacable.

SOMBRE

DAMNÉ

quoi?

qui?

SOMBRE

ÉCERVELÉ

qui?

SOMBRE

PANNE

qui?

SOMBRE

POSSÉDÉ

quoi?

qui?

SOMBRE

Cops, Shadows, Evil, PAIN,