



Produite pour surfer sur la vague de films fantastiques et d'émissions de type *found footage* employant des techniques proches du documentaire tels que *Blair Witch Project* ou *REC*, Channel Fear fut diffusée tous les vendredis soirs durant cinq saisons sur Sparks, une obscure chaîne de télévision du câble nord-américain.

La production de Channel Fear a été contactée par Jane Doe, une journaliste résidant à Silent Peaks, petite ville du Nouveau-Mexique, au sujet d'une série d'événements étranges (incendies surnaturels et combustions spontanées) qu'elle estime liés à un culte « trop discret pour être honnête » situé aux limites de la ville.

L'équipe d'enquêteurs a donc été dépêchée sur place pour réaliser un reportage apte à être diffusé dans le cadre d'une mini-série événementielle. Quelques jours auraient dû suffire mais les choses ne vont, évidemment, pas se dérouler comme prévu...

BLACK TRINITY est une campagne contemporaine fantastique en 4 parties prenant place au sein d'une petite ville des États-unis. Chaque scénario propose une intrigue propre mais l'ensemble dessine une plus grande histoire que les personnages vont devoir comprendre et résoudre... ou mourir en essayant.

AU SOMMAIRE DE BLACK TRINITY

- ▶ une présentation du contexte,
- ▶ une bande originale pour sonoriser les parties,
- ▶ une grande campagne en quatre scénarios,
- ▶ des règles simples, concises et éprouvées,
- ▶ de nombreux conseils pour gérer le déroulé des séances,
- ▶ cinq personnages prêtirés pour jouer rapidement,
- ▶ une feuille d'enquêteur vierge pour créer son personnage.



BLACK TRINITY est prévue pour :
 👤 2 à 6 joueurs (Voix off incluse),
 🕒 4 longues séances (minimum),
 🎲 4 à 6 dés à six faces (par joueur).

UNE MINI-SÉRIE ▶ CHANNEL FEAR EN 4 PARTIES
BLACK TRINITY




LES MEILLEURES CHOSES
ONT UNE FIN

LES PIRES
ONT UN DÉBUT

BLACK TRINITY

UNE MINI-SÉRIE ▶ CHANNEL FEAR EN 4 PARTIES

CRÉÉE PAR ANTHONY YNO COMBEXELLE