

# SOMBRE

## LA PEUR COMME AU CINÉMA

L I G H T

### Johan Scipion

*Je pourrais reculer si je le voulais mais  
je ne saurais pas ce que je suis vraiment.  
Ceux qui n'explorent pas les sombres  
recoins de leur âme sont diminués.*

– Roderick Anscombe

*So face the dark and  
I'll teach you about fire  
in the blink of an eye.*

– Deathstars

#### Sombre

- Qui est peu éclairé, reçoit peu de lumière.
- Qui est mêlé de noir ou se rapproche du noir.
- Dont les pensées, les sentiments, sont empreints de tristesse, d'abattement, de douleur ou d'inquiétude.

#### Crédits – 4e édition – mai 2010

- *Sombre* est une création de Johan Scipion.
- Assistants : Sébastien Lenoir, R.Mike, Thomas Munier, Thierry Salaün, Rodolphe Sopracase.
- Relecteurs : Fabien Amilin, Axel Bourdeau, David Bréant, Patrick Cialf, Daniel Danjean, Aurélie Guillout-Rossi, Carole Jouis, Thomas Laborey, Guillaume Leroy, Malvina Marchand, Chantal Scipion, Stéphane Treille.

Jeu de rôle pour se faire peur comme au cinéma, *Sombre* est orienté one-shot : règles simples, création de personnage rapide, pas d'univers dédié. Comme à l'écran, chaque scénario développe son propre setting.

*Sombre* est un jeu d'horreur, raison pour laquelle son système est légal. Légal mais pas réaliste. Le but est de retranscrire les codes du cinéma horrifique, pas de simuler le réel.

*Sombre* s'adresse à des meneurs expérimentés et cinéphiles, mais les joueurs n'ont besoin d'être ni l'un ni l'autre. Avoir vu quelques films d'horreur suffit. Il leur faudra également se munir d'un d20 et d'un d6 chacun.

*Sombre light* est un teaser jouable. Il est constitué de la majeure partie du premier chapitre de *Sombre*. Le livre de base en comportera quatre autres : Horreur, Fantastique, Scénarios et Appendices.

*Sombre light* est gratuit mais pas libre de droits. À votre table, vous en faites ce que bon vous semble. Pour le reste, contactez-moi par le biais des forums du site de Terres Etrangères ([terresetranges.net](http://terresetranges.net)).

Pour donner votre avis sur *Sombre light*, signaler des bugs, faire des suggestions ou des comptes rendus de parties, passez également par nos forums.

Affrontez vos peurs, explorez votre côté *Sombre*.

– J.S.

---

# PERSONNAGES

---

Dans *Sombre*, on joue les protagonistes des films d'horreur, des gens ordinaires pris dans des situations qui les mettent très durement à l'épreuve. En un mot, des victimes. Je le répète car c'est essentiel : *les PJ sont des victimes*. Ce ne sont pas pour autant des agneaux qu'on mène à l'abattoir. Un slasher dans lequel les teenagers attendraient bien sagement que le tueur à la machette vienne les massacrer n'aurait aucun intérêt. Les victimes des films d'horreur luttent âprement pour survivre et parfois y parviennent. Parfois seulement. Leur faible espérance de vie impose de les renouveler souvent, raison pour laquelle leur création est rapide.

## Création

Pour obtenir une feuille de personnage, on imprime l'A4 qui se trouve en *Appendices*. Puis on le plie par le milieu, de façon à ce que la marge de la troisième page (la colonne avec le logo *Sombre*) dépasse de la première. On obtient un A5 de quatre pages, dont trois vierges. Les statistiques sont rassemblées en page 3. La profession (pro) et la Personnalité (per) constituent la tagline. Avantages et Désavantages sont notés dans le bloc de Traits. En bas, les jauges. Pour reconnaître sa feuille quand elle est fermée, il suffit de reporter le nom de son personnage dans la marge.

## Concept

Pour créer un personnage intéressant, mieux vaut partir d'un concept fonctionnel. Le meneur peut en imposer un à tout le groupe pour que les PJ collent bien au scénario. Par exemple, demander aux joueurs de créer des ecclésiastiques dans le cadre d'un scénario inspiré de *L'Exorciste*.

## Background

Un concept ne suffit pas toujours. Il faut parfois l'étoffer d'un background. Le meneur oriente les efforts du joueur vers les éléments biographiques utiles au jeu.

### *Profession*

Le joueur invente le métier de son personnage. À défaut de profession, il se rabat sur un nom commun qui le caractérise bien. *Dandy*, *Nerd* ou *Bimbo* par exemple.

### *Ressources*

Patrimoine, revenus et équipement ne sont détaillés que si le meneur les juge importants pour le scénario.

## Traits

Avantages et Désavantages sont listés sur la feuille de création (cf. *Appendices*) et décrits en fin de chapitre. Les étoiles signalent les Traits surnaturels. Le joueur choisit les Traits de son personnage. Il peut n'en prendre aucun. S'il en veut, il ne peut pas prendre plus d'Avantages que de Désavantages, ni dépasser la capacité du bloc de Traits. Le meneur peut imposer des restrictions supplémentaires à tout le groupe ou à certains personnages, selon ce qu'il juge utile au scénario.

## Personnalité

La Personnalité est un profil psychologique sur lequel le joueur appuie son roleplay. Il choisit celle qui lui convient le mieux dans la liste de la feuille de création.

Chaque Personnalité est graduée en trois phases d'intensité croissante, matérialisées sur la jauge d'Esprit par trois indicateurs (Équilibré, Perturbé, Désaxé). Le personnage passe d'une phase à l'autre à mesure que son Esprit diminue. S'il coche son dernier cercle (Fou), il devient PNJ. La première phase donne son nom à la Personnalité.

À chaque phase correspond une carte en *Appendices*, sur laquelle se trouve un guide de roleplay de quelques lignes. Pour éviter toute confusion, les joueurs ne disposent que d'une carte à la fois. Les autres sont conservées par le meneur. L'ensemble des cartes constitue le deck.

## Séquelles

Qu'on en soit témoin ou auteur, qu'il soit inoffensif ou dangereux, tout événement terrifiant peut laisser des Séquelles. Elles provoquent autant de cochages d'Esprit que le meneur et le juge approprié. Souvent de 1 à 3, parfois plus.

### Exemple

Avec son niveau d'Esprit à 9, le Dr. Seward est en phase de sa Personnalité. Il participe à la destruction de Lucy, la femme qu'il aime, transformée en vampire par Dracula. Le meneur juge que cet événement terrifiant lui laisse des séquelles, qu'il évalue à trois cochages. Seward tombe à 6 d'Esprit, passe en phase 2 et change de carte de Personnalité.

### Préquelles

Quand un background est chargé d'événements terrifiants, le meneur peut imposer des cochages préliminaires d'Esprit. Souvent de 1 à 3, parfois plus. Ils traduisent l'impact psychologique des tragédies antérieures au début du jeu.

## Exemple

### Concept

Le meneur a préparé un scénario solo pour David. Inspiré par *Halloween*, il a décidé que l'antagoniste serait un psycho killer armé d'un couteau. Il demande à David de créer une victime typique du slasher. Un personnage ordinaire, féminin de préférence. Il doit fréquenter une université car c'est le setting du scénario. David propose une employée de bureau. Le meneur valide.

### Background

David étoffe son concept. Son personnage s'appelle Carole, a une trentaine d'années et travaille au secrétariat d'Histoire d'une université parisienne. Il écrit *secrétaire* sur sa feuille de personnage. Le scénario se déroulant sur le campus, le meneur demande à ce que le background de Carole soit centré sur son activité professionnelle. David explique qu'elle a étudié l'histoire avant de bifurquer vers le secrétariat, puis décrit rapidement certains de ses collègues. Karen, la documentaliste, retient l'attention du meneur. Ne trouvant rien dans le background de Carole qui ressemble à un événement terrifiant, il décide qu'elle débutera la partie sans Préquelles.

### Traits

Le meneur donne à David une feuille de création pour qu'il consulte la liste des Traits. Parce qu'il veut que Carole soit un personnage ordinaire vraiment ordinaire, il lui impose deux restrictions supplémentaires : deux Traits maximum et pas de Traits surnaturels. David déclare qu'il voudrait un allié. Le meneur lui répond que pour qu'il figure dans le scénario, il doit s'agir d'un collègue. David choisit Mehdi, le gardien de nuit. Il écrit *Allié : Mehdi* dans son bloc de Traits. Ne pouvant rester avec plus d'Avantages que de Désavantages, il doit maintenant prendre un Désavantage. Cela l'amènera à un total de deux Traits. Voyant qu'il hésite, le meneur lui suggère Ennemi, qui permettrait de lier le psycho killer à Carole. Il lui en voudrait à mort parce qu'elle aurait autrefois repoussé ses avances. Le meneur pense que la révélation de ce secret pourrait constituer une scène intéressante. David lui fait confiance. S'il lui propose un Désavantage, c'est pour que la partie soit meilleure. Il écrit donc *Ennemi* dans son bloc de Traits. Il sait que Carole a un ennemi mais ne connaît pas son identité. Carole, elle, ignore qu'elle a un ennemi. David en tiendra compte dans son roleplay.

### Personnalité

David parcourt la feuille de création à la recherche de la Personnalité qui convient le mieux à Carole. Il s'arrête sur Timide, qui expliquerait qu'elle ait préféré le secrétariat à l'enseignement. La perspective de faire cours à toute une classe la mettait mal à l'aise. Le meneur sort la carte Timide du deck et la tend à David. Ce dernier écrit *timide* sur sa feuille de personnage, complétant ainsi la tagline de Carole.

### Fiche

Le meneur recopie les statistiques de Carole pour pouvoir les consulter en cours de jeu sans solliciter David.

#### Carole

*Secrétaire timide*

E 12 - C 12

Allié : Mehdi

Ennemi : psycho killer

---

# JETS

---

En situation banale, la gestion est narrative. Le meneur décide de la réussite ou de l'échec selon ce qu'il juge le plus profitable au jeu. Il tient compte des statistiques des personnages (profession, Traits, niveau des jauges).

En situation de stress extrême, la gestion est technique. Les actions faciles réussissent automatiquement. Les actions impossibles échouent automatiquement. Seules les actions difficiles sont résolues par des jets. L'accumulation de difficulté conduit à l'impossibilité. Pas moyen d'atteindre sa cible si elle est loin, qu'il fait nuit et que la pluie tombe dru.

Les actions sociales sont résolues par le roleplay. Quand un PJ drague un PNJ ou l'inverse, le meneur interprète le PNJ. Quand un PJ en drague un autre, les joueurs jouent la séduction au mieux de leurs capacités. Si le meneur estime qu'ils ne tiennent pas assez compte des Traits ou de la Personnalité de leurs personnages, il les recadre.

Les PNJ ne font de jets qu'en opposition aux PJ. Dans tous les autres cas, le meneur décide du résultat de leurs actions. S'il juge opportun que PNJ1 batte PNJ2, il le décrit.

## Résolution

Les jets se font sous Corps ou Esprit, selon ce que le meneur juge approprié. Les actions couvertes par les jauges les sollicitent directement : on repère un ennemi dans la foule sous Corps. Les actions qui ne sont pas couvertes par les jauges les sollicitent également, mais par le biais d'un Avantage : on tire sous Corps grâce à Tir. Un personnage qui tente une action de ce genre sans l'Avantage approprié (tirer sans Tir) est incompetent. Sauf action facile, il échoue. Les professions n'incluent aucun Trait. Par exemple, l'Avantage Tir n'est pas inclus dans *Policier*, il faut l'acquérir séparément.

Un policier qui tire sans Tir est incompetent. Sa profession lui confère des rudiments de tir, mais ils sont insuffisants en situation de stress extrême.

### Corps

Puissance musculaire (tordre, soulever, enfoncer), activité physique (courir, grimper, lancer, sauter), équilibre, dextérité, réflexes, discrétion, acuité sensorielle (perception, détection, vigilance), combat rapproché, conduite, natation.

### Esprit

Orientation, mémoire, volonté, foi, chance.

## Jets simples

Quand en situation de stress extrême, un personnage tente une action que le meneur juge difficile, le joueur concerné lance un d20. Il compare le résultat au niveau de la jauge sollicitée. S'il échoue, il ne peut pas refaire de jet dans la même scène pour se rattraper.

$d20 \leq \text{jauge} = \text{réussite}$

$d20 > \text{jauge} = \text{échec}$

### Exemple

En plein combat, Alice cherche son arme, tombée dans les hautes herbes. Elle rate son jet de Corps (perception). Elle ne retrouvera pas l'arme dans cette scène, quel que soit le temps qu'elle y consacrera. Elle pourra réessayer plus tard mais d'ici là, elle doit trouver une autre solution.

## Adrénaline

Lorsque le niveau de Corps atteint un indicateur (Indemne, Blessé, Mutilé), le cercle situé à droite de cet indicateur est activé. Celui d'Indemne est activé dès le début de la partie. Quand un joueur coche un cercle d'adrénaline avant d'effectuer un jet de Corps, il le fait sous 12. Seuls les cercles activés peuvent être cochés. On coche du haut vers le bas. On coche même si le jet de Corps échoue. On décoche tous ses cercles d'adrénaline au début du scénario suivant.

### Exemple

Le niveau de Corps d'Alice tombe à 5, ce qui active le cercle d'adrénaline de son indicateur Blessé. Elle a en fait deux cercles à sa disposition car elle n'a pas encore utilisé celui de son indicateur Indemne. Elle décide d'en cocher un pour at-

taquer Ben. Au lieu d'effectuer son jet de Corps sous son niveau actuel (5), elle le fait sous 12. Avant de lancer son d20, elle coche le cercle de son indicateur Indemne.

## Oppositions

Quand un personnage tente une action et qu'un autre l'en empêche, il y a opposition. Chacun fait un jet simple et on compare les résultats. Une réussite et un échec : la réussite gagne. Deux échecs : statu quo (hors combat, on relance. En combat, on passe au Tour suivant). Deux réussites : le résultat le plus élevé gagne. Si les résultats sont égaux, statu quo.

## Exemple

Après sa journée de travail, Carole descend dans le parking de l'université. Elle cherche sa Twingo. Dans cette situation banale, le meneur ne réclame pas de jet. Optant pour l'échec, qu'il trouve narrativement plus intéressant, il déclare qu'elle retrouve son véhicule mais que sa clé ne fonctionne pas. Un jeune homme en uniforme s'approche. C'est Mehdi, le gardien de nuit. Il vient chercher une thermos dans sa voiture, une Twingo identique à celle de Carole, qui comprend son erreur. S'ensuit un dialogue par lequel le meneur amène en douceur son allié dans la partie.

Le lendemain, elle reste à l'université après la fermeture pour finir du travail en retard. Une coupure de courant, provoquée par le tueur, l'interrompt. En fermant son bureau, elle entend des bruits du côté de la bibliothèque. Elle s'approche et jette un œil par la porte entrouverte. À la lumière de la rue, elle voit Karen qui lutte contre un homme à forte carrure. Une main sur son visage, il l'empêche de crier. La seconde d'après, il l'égorge. Le meneur juge que cet événement terrifiant entraîne deux cochages de Séquelles. Le niveau d'Esprit de Carole tombe à 10.

Elle tourne les talons et se précipite vers le parking, lui aussi plongé dans le noir. La voici de nouveau à la recherche de sa Twingo, mais cette fois dans une situation de stress extrême. Jugeant que l'obscurité ne complique pas l'action au point de la rendre impossible, le meneur lui accorde un jet d'Esprit (orientation). Carole lance un d20 et obtient 11, un échec ( $11 > 10$ ). Pas moyen de retrouver cette putain de bagnole !

Sachant que cet échec est définitif, elle change de plan. Elle s'accroupit et s'avance sans bruit pour tester les portières des voitures les plus proches, espérant en trouver une ouverte. Le meneur déclare que cette tentative de discrétion oppose son Corps (12) au Niveau du tueur (13). Elle lance un d20 et obtient 12, une réussite ( $12 \leq 12$ ). Le meneur lance un d20 pour le tueur et obtient 5, une autre réussite ( $5 \leq 13$ ). Carole étant gagnante ( $12 > 5$ ), elle échappe à la vigilance du tueur.

Reste à savoir si elle tombe sur une voiture ouverte. Le meneur veut encourager son esprit d'initiative. Elle ne s'est pas laissée démonter par son échec initial et a aussitôt improvisé un plan B. Il apprécie cette attitude, qui profite au jeu. Par ailleurs, il pense qu'un combat est prématuré. Le rythme de la partie serait meilleur si la première confrontation avec le tueur avait lieu un peu plus tard. Plutôt que de lui demander un jet d'Esprit (chance) ou de Corps (perception), il décide qu'elle trouve une portière ouverte. Elle se glisse dans l'habitacle, referme doucement et se recroqueville entre les sièges.

---

# COMBAT

---

Dans les films d'horreur, le combat est rapide, brutal et sanglant. Tuer ou être tué, la lutte est âpre pour la survie. Si le meneur pense que des morts seraient malvenus à ce stade de la partie, mieux vaut qu'il s'abstienne de lancer cette machine à broyer du personnage qu'est le combat.

## Tour

Le combat est géré en Tours. Un Tour dure le temps qu'il faut pour accomplir une action courte : attaquer, fuir, crier quelques mots, courir quelques mètres, dégainer, ouvrir une porte, ramasser un objet, démarrer une voiture, allumer une cigarette, attendre, etc. Si l'action est plus longue, le meneur évalue sa durée en Tours. S'il faut la résoudre par un jet, on l'effectue au dernier Tour. Un Tour comporte trois phases.

### 1. Déclaration

Les joueurs déclarent leurs intentions simultanément. Ils prennent leur d20 dans un poing et leur d6 dans l'autre, puis les tendent au-dessus de la table. Au signal du meneur, tout le monde révèle son d20 pour attaquer, son d6 pour fuir ou ses deux dés pour faire une autre action (dégainer, ramasser un objet, attendre). Chacun précise son intention, les attaquants (« Je frappe X ») avant les autres (« Je cours vers la porte »). Le meneur déclare les intentions des PNJ lorsque tous les joueurs ont précisé les leurs. Si le meneur estime que des déclarations simultanées n'apporteraient rien, il s'en tient à des déclarations verbales classiques. Les joueurs qui veulent utiliser de l'adrénaline doivent le déclarer.

### 2. Résolution

Toutes les actions se déroulent simultanément. Mais le meneur établit un ordre de résolution, qui permet à chacun de bien comprendre ce qui se passe.

### 3. Dommages

Les Blessures reçues en phase 2 sont reportées sur les feuilles des personnages concernés.

## Combat rapproché

Le temps des victimes qui meurent sans se battre est révolu. De nos jours, même les scream queens luttent pour survivre. Tous les personnages peuvent donc attaquer et fuir.

## Attaque

Cette action inflige des Blessures (cochages de Corps) à un adversaire. L'attaquant lance en même temps un d20 (jet de Corps) et un d6 (jet de dommages). Il touche s'il obtient une réussite au d20. Le d6 précise si les dommages sont limités (1 à 4) ou illimités (5 et 6). S'ils sont illimités, l'adversaire reçoit autant de Blessures que le résultat du d20. S'ils sont limités, les Blessures supérieures à 3 sont ignorées.

### Exemple

Alice frappe Ben avec un couteau. Elle lance d20 et d6. Le d20 indique 8. Comparé à son niveau de Corps, c'est une réussite. L'attaque touche. Si le d6 indique 5 ou 6, Ben coche 8 cercles de Corps. S'il indique 1 à 4, il n'en coche que 3. Les cinq autres Blessures sont ignorées.

### Mains nues

Pieds et poings marquent la peau mais n'infligent pas de Blessures. On ne produit de dommages que si on est armé. Un personnage désarmé peut, en réussissant un jet de Corps, se jeter sur un adversaire pour le gêner. Tant que le gêneur reste au contact, c'est-à-dire tant qu'il ne fuit pas, le gêné ne peut attaquer que lui. S'il le touche, il lui inflige des dommages illimités.

### Armes improvisées

Le meneur décide quels objets infligent des Blessures. S'il estime qu'un objet peut être utilisé comme une arme mais qu'elle n'est pas très efficace, ses dommages sont limités. S'il la juge efficace, ils sont ordinaires.

### Attaque surprise

Pour surprendre, il faut savoir se montrer discret. Selon que les circonstances sont plus ou moins favorables, le meneur demande un jet simple de Corps (discrétion) ou une opposition de Corps (discrétion contre vigilance). Si l'agresseur réussit à créer la surprise, il attaque et la victime ne peut pas agir durant ce Tour. Si les circonstances sont défavorables, si l'agresseur ne fait pas d'effort de discrétion, s'il rate son jet

simple ou perd l'opposition, il ne surprend pas. Il attaque mais la victime peut agir durant ce Tour. Elle déclare son intention en sachant qu'elle est attaquée.

## Fuite

Dans la majorité des cas, cette action permet de rompre automatiquement le combat. Si les circonstances sont défavorables, par exemple parce que le fuyard est gêné ou encombré, un jet de Corps peut s'avérer nécessaire. Un fuyard s'extrait de la mêlée mais s'expose aux attaques dirigées contre lui durant ce Tour. S'il ne s'éloigne pas aussitôt en courant, il réintègre la mêlée au Tour suivant.

### Poursuite

À vitesses comparables, le poursuivant remporte automatiquement la poursuite. Mais le poursuivi dispose toujours d'un peu de temps avant d'être rattrapé. Il peut utiliser ce répit pour chercher une arme, se cacher, préparer une attaque surprise, etc. Le meneur annonce l'arrivée du poursuivant au moment qu'il juge opportun.

### Exemple

Carole assiste au meurtre de Karen, la documentaliste. Elle fuit (réussite automatique). Le tueur se lance à sa poursuite et la rattrape dans le parking (autre réussite automatique). Le meneur peut annoncer son arrivée à tout moment mais il laisse à Carole du temps pour agir (chercher sa Twingo).

## Combat à distance

Les attaques distantes sont résolues comme les attaques rapprochées. Les lancers sont couverts par la jauge de Corps. Les tirs requièrent l'Avantage Tir.

### Armes à feu

Préparer une arme au tir prend deux Tours, un pour dégainer et un pour armer. Les armes courantes tirent une balle par Tour (coup par coup). Les armes de guerre (fusils d'assaut, pistolets mitrailleurs) tirent au coup par coup ou en rafale. Basculer d'un mode de tir à l'autre prend un Tour.

### Rafale

Le tireur fait son jet de Corps sous 12. S'il réussit, il inflige des dommages illimités. Il répartit les Blessures à sa guise entre les cibles potentielles (désignées par le meneur d'après la direction du tir). La rafale vide le chargeur. Si le meneur estime qu'il ne contient plus assez de balles, le tir est résolu comme si un seul coup avait été tiré. Mais le chargeur est tout de même vidé.

### Munitions

Sauf rafale, une arme à chargeur permet de tirer pendant un combat entier sans recharger. À la fin de la scène, le chargeur est vide. Si la capacité de l'arme est faible (fusil de chasse 2, fusil à pompe 6, revolver 6), le tireur décompte ses munitions. Recharger prend deux Tours.

### Petits projectiles

Ils marquent la peau mais ne provoquent pas de Blessures. Exemples : shuriken, flèche de sarbacane.

### Protections

Les gilets pare-balles limitent les dommages des attaques distantes. Se mettre à couvert les limite ou les annule, selon la qualité du couvert (évaluée par le meneur).

## Antagonistes

Les PNJ qui se battent contre les PJ sont dotés d'un Niveau, score sous lequel le meneur effectue tous leurs jets. Comme au cinéma, ils sont increvables. Ils ne se fatiguent pas et encaissent autant de Blessures que leur Niveau. Ce dernier ne diminue pas. Un PNJ 13 meurt à la treizième Blessure mais reste PNJ 13 jusqu'à son dernier souffle. Certains antagonistes possèdent des Traits, inventés par le meneur.

### Grandpa

*Patriarche redneck*

PNJ 8

Décharné

*Meurt à la sixième Blessure.*

*Dommages rapprochés limités.*

## Tiny

*Colosse microcéphale*

PNJ 14

Débile profond

*Obéit aveuglément à Grandpa.*

Force de la nature

*Dommages rapprochés illimités.*

*Inflige des dommages à mains nues.*

## Junior

*Petit dernier*

PNJ 10

## Chiens

Le chien est un PNJ 11. Sa gueule est une arme naturelle. S'il réussit une attaque, il peut garder les mâchoires serrées et secouer la tête pour déchiqueter les chairs. Cette action réussit automatiquement. Elle interdit la fuite et aggrave les dommages d'une Blessure par Tour. Pour se libérer, la victime doit remporter une opposition de Corps contre le Niveau du chien. Ces règles s'appliquent aux loups.

### Exemple

Un doberman attaque Alice. Il touche (8 au d20) et inflige des dommages limités (2 au d6). Le meneur le décrit qui saute à la gorge d'Alice et l'entraîne à terre. Elle coche 3 cercles de Corps. Au Tour suivant, le chien maintient sa prise pour aggraver les dommages initiaux. Alice réussit à se libérer en remportant une opposition Corps contre Niveau, mais reçoit tout de même une Blessure supplémentaire.

## Groupes

Les hordes (humains, zombies), les nuées (oiseaux, insectes) et les meutes (loups, rats) sont invulnérables. Tuez quelques rats, abattez quelques zombies, il en restera toujours plus qu'assez pour vous submerger. Un groupe de petits individus inflige automatiquement une Blessure par Tour à chacun de ses adversaires. Un groupe de grands individus est un PNJ collectif. Son Niveau est celui d'un individu lambda (une horde de zombies a le Niveau d'un zombie ordinaire). Il effectue autant d'attaques par Tour que le meneur le juge utile, mais pas plus d'une par adversaire. Il est considéré comme armé même si les individus qui le composent ne le sont pas.

### Exemple

À peine Alice a-t-elle appelé l'ascenseur que le premier zombie pénètre dans le hall. Elle l'abat. En Tour 2, ils sont quatre à courir vers elle. Elle en tue un autre. En Tour 3, le meneur annonce qu'ils sont assez pour constituer un groupe. Alice le sait invulnérable mais continue à tirer pour le ralentir et éviter d'être submergée avant que l'ascenseur n'arrive. Le voici enfin. Elle entre dans la cabine à reculons, appuie sur un bouton et de l'autre main, tire jusqu'à la fermeture des portes. Jugeant cette description convaincante, le meneur valide sa fuite mais accorde une attaque au groupe avant que l'ascenseur ne se referme. Les zombies touchent et infligent des dommages limités. Alice coche 3 cercles de Corps.

## Exemple

Les néons clignotent et se rallument. Carole aperçoit Mehdi, qui fait une ronde pour vérifier que le courant est revenu. Elle sort de la voiture et se dirige vers lui. À cet instant, le psycho killer surgit de derrière un pilier et se rue sur eux. Le combat entre Mehdi et le tueur devrait être résolu narrativement car ce sont deux PNJ. Mais pour les besoins de mon exemple, je vais considérer que Mehdi est un PJ. Disons qu'un joueur a rejoint la table en cours de jeu, obligeant le meneur à convertir à la hâte ce PNJ en PJ.

<b>Carole</b>	<b>Mehdi</b>	<b>Le tueur</b>
E 10 - C 12	E 12 - C 12	PNJ 13

## Tour 1

Le tueur court vers les PJ. Mehdi dégaine le tonfa suspendu à sa ceinture. Carole, désarmée, préfère fuir. Tout le monde réussit automatiquement.

## Tour 2

### Phase 1

Le combat n'impliquant qu'un joueur, le meneur opte pour des déclarations verbales. Il attend que Mehdi ait parlé avant d'annoncer l'intention de son PNJ. Mehdi attaque avec son

tonfa, le tueur avec son couteau. Carole essaie de retrouver sa Twingo. Elle a raté cette action dans une scène précédente mais à nouvelle scène, nouveau jet.

### *Phase 2*

Le meneur lance un d20 et un d6 pour le tueur. Le d20 indique 12. Comparé à son Niveau, ce résultat est une réussite ( $12 \leq 13$ ). Le d6 indiquant 1, le tueur inflige des dommages limités : ses 12 Blessures sont plafonnées à 3.

Mehdi lance un d20 et un d6. Le d20 indique 14. Comparé à son niveau de Corps, ce résultat est un échec ( $14 > 12$ ). Le d6 est ignoré.

Carole s'oriente grâce à un jet d'Esprit. Elle lance un d20 et obtient 8, une réussite ( $8 \leq 10$ ). Elle retrouve sa voiture.

### *Phase 3*

Mehdi coche 3 cercles de Corps et tombe à 9.

## **Tour 3**

### *Phase 1*

Mehdi déclare qu'il attaque en utilisant son adrénaline. Le tueur attaque aussi. Carole court vers sa Twingo.

### *Phase 2*

Le meneur lance un d20 et un d6. Le d20 indique 5, une réussite ( $5 \leq 13$ ). Le d6 indiquant 6, le tueur inflige des dommages illimités : 5 Blessures.

Mehdi coche son premier cercle d'adrénaline puis lance un d20 et un d6. Le d20 indique 11, un échec ( $11 > 9$ ) que l'adrénaline transforme en réussite ( $11 \leq 12$ ). Le d6 indiquant 3, Mehdi inflige des dommages limités : 3 Blessures.

### *Phase 3*

Mehdi coche 5 cercles de Corps et tombe à 4, ce qui active ses deux derniers cercles d'adrénaline. Le meneur décrit une plaie profonde au cou. Le sang coule à flots.

Le tueur reçoit 3 Blessures mais elles ne diminuent pas son Niveau. Le meneur note « 3 » sur un coin de feuille.

## **Tour 4**

### *Phase 1*

Après le coup qu'il vient de recevoir, Mehdi préfère fuir. Le tueur en profite pour l'attaquer. Carole cherche ses clés dans son sac.

### *Phase 2*

La fuite de Mehdi réussit automatiquement.

Le meneur lance un d20 et un d6. Le d20 indique 2, une réussite ( $2 \leq 13$ ). La limite des 3 Blessures n'étant pas dépassée, le résultat du d6 n'a pas d'importance. Qu'ils soient limités ou illimités, les dommages sont de 2 Blessures.

Carole trouve ses clés.

### *Phase 3*

Mehdi coche 2 cercles de Corps et tombe à 2.

## **Tour 5**

Mehdi court vers le poste de sécurité. Le tueur part à la recherche de Carole qui, elle, ouvre la portière de sa voiture.

---

# SANTÉ

---

## Accidents

Quand le meneur juge qu'un accident (collision, chute, explosion, balle perdue) provoque des dommages, il décide du nombre de Blessures subies par la victime. De 1 à 3 pour un petit accident, plus si c'est un gros.

### *Asphyxie*

Une Blessure par Tour. Si le personnage survit, les cochages sont effacés à la fin de la scène. S'il a inhalé un gaz toxique, la guérison est ordinaire. Pour qui ne sait pas nager, tomber à l'eau déclenche une asphyxie.

### *Brûlures*

Une Blessure par Tour.

### *Cocktail Molotov*

On allume la mèche (Tour 1) puis on lance (attaque distante, Tour 2). La bouteille se brise à l'impact et répand son contenu sur la cible, qui s'embrase. Elle reçoit des dommages initiaux limités, puis une Blessure par Tour à partir du Tour 3.

### *Electrisation*

Une Blessure par Tour. À basse tension, les cochages sont effacés à la fin de la scène (si le personnage survit). À haute tension, la guérison est ordinaire.

### *Grenades*

On dégoupille (Tour 1) puis on lance (attaque distante, Tour 2). Les dommages sont illimités et applicables à tous les personnages dans la zone d'effet (évaluée par le meneur).

## Attrition

Les privations (faim, soif), les maladies, les blessures graves laissées sans soins et les températures extrêmes infligent des dommages progressifs, une Blessure à la fois. Le meneur décide de la fréquence de cochage.

## Evanouissement

Les personnages perdent connaissance sur décision du meneur, lorsque cela lui semble opportun. Ils demeurent inconscients aussi longtemps qu'il le juge utile.

## Fatigue

Quand un personnage fait de gros efforts ou veille plus que de raison, le meneur demande au joueur concerné de mettre son d6 dans la coupe de fatigue (un récipient quelconque posé sur la table). Sans d6, plus de jet de dommages (ils sont automatiquement limités) ni de déclaration de fuite. Mais on peut encore déclarer une attaque (d20) ou une autre action (d20 + main vide). La fatigue, représentée par la main vide, peut interdire certaines actions physiques (courir, enfoncer une porte, traîner un cadavre). Quand le meneur juge que le personnage s'est assez reposé, le joueur reprend son d6. Un personnage fatigué qui ne se repose pas finit par s'évanouir.

## Guérison

Un blessé qui se soigne et se repose revient à son niveau initial de Corps au début du scénario suivant. Si le meneur juge le délai trop court, le décochage n'est que partiel.

## Intoxications

### *Dépresseurs*

Alcool, cannabis, opiacés. Le personnage est fatigué. En cas de Séquelles, il coche un cercle d'Esprit de moins (minimum un cochage).

### *Poisons*

Une Blessure par Tour.

### *Psychédéliques*

Kétamine, LSD, mescaline. Le personnage hallucine et peut être contraint à un jet d'Esprit. S'il le rate, il fait un bad trip, événement terrifiant qui peut entraîner des Séquelles.

### *Stimulants*

Amphétamines, cocaïne, crack. Le personnage ne se fatigue pas. En cas de Séquelles, il coche un cercle d'Esprit de plus.

---

# FAQ

---

## *Pourquoi plier la feuille de personnage ?*

Parce qu'un A5 est plus pratique qu'un A4 quand on se déplace pour un aparté. Et aussi parce que cela permet de dissimuler des informations aux autres joueurs, un Trait surnaturel par exemple.

## *Que représentent les niveaux des jauges ?*

L'état physique et psychologique du personnage, ainsi que sa capacité à agir et à réfléchir en situation de stress extrême.

## *Pourquoi gérer les enfants comme des adultes ?*

Parce que des statistiques plus basses compromettraient leur jouabilité. À niveaux égaux, le meneur marque la différence d'âge en interdisant certaines actions aux plus jeunes. Avec un Corps à 12, un adulte peut traîner le cadavre d'un autre adulte. Un enfant non.

## *Peut-on opposer plus de deux personnages ?*

Oui. Si trois personnages se précipitent pour ramasser une arme, on compare leurs trois jets de Corps.

## *Et si je tente deux actions dans le même Tour ?*

S'il juge qu'une seule justifie un jet, le meneur peut vous autoriser à accomplir les deux simultanément, typiquement tirer en courant. S'il pense que toutes deux appellent un jet, il choisit celle qui échoue automatiquement. Si vous tirez en conduisant, la situation peut être résolue par un jet de tir et un accident ou un jet de conduite et une balle perdue.

## *Pourquoi ne peut-on pas se défendre ?*

Parce que dans les films d'horreur, le combat est brutal. C'est un assaut plus qu'une mêlée. Les combattants ne temporisent pas, ils se donnent à fond tout le temps. Leur vie en dépend.

## *Que représente le jet de dommages ?*

L'efficacité de l'attaque. Pour faire de gros dommages, il ne suffit pas de toucher, encore faut-il frapper fort et/ou viser juste. C'est le cas si on fait 5 ou 6 au d6.

## *Pourquoi faut-il être armé pour blesser ?*

Parce que le cinéma d'horreur privilégie les armes, plus létales et plus gores que les poings.

## *Pourquoi ne pas différencier les armes ?*

Parce que dans les films d'horreur, toutes sont mortelles. À l'écran, le choix d'une arme n'est qu'une question de style.

## *À quoi sert de gêner un adversaire ?*

À l'empêcher d'attaquer d'autres personnes. Le gêneur focalise l'attention de l'antagoniste pour permettre à ses compagnons d'agir dans de meilleures conditions. En clair, il se sacrifie pour eux.

## *Qu'arrive-t-il quand on a plusieurs adversaires ?*

On déguste. Comme vous ne pouvez attaquer qu'une fois par Tour, vos adversaires supplémentaires peuvent vous attaquer sans que vous ne puissiez rien faire contre eux.

## *Si j'ai bien compris, je ne peux pas tirer sans Tir ?*

Non, l'incompétence n'est pas aussi restrictive. Ce que vous ne pouvez pas faire, c'est réussir un tir difficile en situation de stress extrême. Mais vous n'aurez aucun mal à vous tirer une balle dans la tête ou à abattre un prisonnier ligoté. Ces actions faciles réussissent automatiquement.

## *Comment gère-t-on les déplacements ?*

À la louche.

nom

pro + per

## Avantages

## Désavantages

### ESPRIT

### CORPS

1. Equilibré	<input type="radio"/>	<b>12</b>	Indemne	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<b>11</b>		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<b>10</b>		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<b>9</b>		<input type="radio"/>
2. Perturbé	<input type="radio"/>	<b>8</b>	Blessé	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<b>7</b>		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<b>6</b>		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<b>5</b>		<input type="radio"/>
3. Désaxé	<input type="radio"/>	<b>4</b>	Mutilé	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<b>3</b>		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<b>2</b>		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/>	<b>1</b>		<input type="radio"/>
Fou	<input type="radio"/>		Mort	<input type="radio"/>

## Personnalités

1	<b>Affectueux</b> possessif abusif	9	<b>Distant</b> insensible misanthrope	17	<b>Méthodique</b> maniaque obsessionnel
2	<b>Arrogant</b> orgueilleux mégalomane	10	<b>Docile</b> soumis servile	18	<b>Nerveux</b> agité frénétique
3	<b>Brutal</b> cruel sadique	11	<b>Egocentrique</b> narcissique individualiste	19	<b>Paresseux</b> passif masochiste
4	<b>Charmeur</b> débauché pervers	12	<b>Excentrique</b> illuminé mystique	20	<b>Passionné</b> acharné fanatique
5	<b>Conformiste</b> réactionnaire puritain	13	<b>Fragile</b> maladif morbide	21	<b>Prudent</b> méfiant paranoïaque
6	<b>Cynique</b> désabusé malfaisant	14	<b>Impulsif</b> téméraire suicidaire	22	<b>Rebelle</b> révolté asocial
7	<b>Désinvolte</b> sauvage bestial	15	<b>Irritable</b> aigri haineux	23	<b>Rusé</b> sournois diabolique
8	<b>Discipliné</b> autoritaire tyrannique	16	<b>Mélancolique</b> défaitiste dépressif	24	<b>Timide</b> anxieux angoissé

## Avantages

Allié	Artiste	Cavalier	Chanceux	Endurci	Exorciste	Furtif	Gradé	Irrésistible	Lascar	Lucide	Médium ★	Objet	Pilote	Polyglotte	Rêve lucide	Riche	Sixième sens	Sommeil vigile	Stigmatisé ★	Survie	Tir		
Adrenaline limitée	Cleptomane	Code de conduite	Damné ★	Dévoué	Double maléfique ★	Drogué	Ennemi	Faible	Fugitif	Hostilité animale	Inapte	Infecté	Invalide	Panique	Panne	Phobique	Possédé ★	Pyromane	Redevable	Sommeil lourd	Somnambule		
Ambidextre	Anodin	Artefact ★	Artiste	Cavalier	Chanceux	Endurci	Exorciste	Furtif	Gradé	Irrésistible	Lascar	Lucide	Médium ★	Objet	Pilote	Polyglotte	Rêve lucide	Riche	Sixième sens	Sommeil vigile	Stigmatisé ★	Survie	Tir

## Désavantages