

Rubrique JDRA

La Rubrique Jeu de Rôle Amateur et nouveauté rôlistique (plus simplement nommée JDRA)

Rubrique dirigée par ADM Altaride

NB: Par Jeu de Rôle (JDR) amateur, on entend tout ce qui est jeu de rôle développé par des amateurs, justement, et n'étant donc pas commercialisé (au moins actuellement), par opposition aux jeux actuellement présentés sur UF qui sont tous en vente dans le commerce.

Cependant, qu'ils soient commercialisés ou non, chacun de ces JDR reste la propriété exclusive de son ou de ses créateurs. Merci donc de le(s) contacter si l'un de ces jeux vous intéresse.

Comme chaque mois (si possible) plusieurs jeux seront présentés et l'un d'entre eux aura le privilège de recevoir un petit coup de projecteur ! Ce mois-ci, ce sera *ApoKryph*. Si vous désirez faire découvrir ici votre propre JDRA, n'hésitez pas à contacter la rédaction.

Trois questions à JOHAN SCIPION, auteur de *Sombre*

Au dernier *Monde du Jeu*, occupant un mètre linéaire sur le stand du 7^{ème} Cercle, Johan Scipion présentait les cinquante premières pages du jeu de rôle amateur sur lequel il travaille actuellement. Sous-titré « Le jeu de rôle d'horreur minimaliste », *Sombre* sera édité à compte d'auteur dans un peu moins d'un an. D'ici là, on peut obtenir plus d'informations en consultant la section [Jeux amateurs du GROG](#) ou en s'abonnant directement à la mailing-list [Sombre](#).

[Gnôsyum] *Qu'entends-tu exactement par « horreur minimaliste ».*

[Johan Scipion] Fondamentalement, faire peur, ou du moins essayer de faire peur, avec peu de moyens. L'idée de *Sombre* c'est de tout faire à l'économie, exactement comme Daniel Myrick et Eduardo Sanchez l'ont fait au cinéma avec leur *Projet Blair Witch*. Pas ou peu de surnaturel, des intrigues qui confinent au fait divers, des scénarios *one-shot* avec prêtirés, des personnages issus du commun, peu de PNJ, le tout permettant de se concentrer au maximum sur l'ambiance et le *roleplay*. Car l'objectif ultime de *Sombre*, si tant est qu'il soit atteignable en jeu de rôle, c'est d'effrayer les joueurs, plutôt que de s'en tenir simplement à faire peur à leurs personnages.

[G] *Que penses-tu apporter de nouveau à l'horreur ludique ?*

[JS] Pour être tout à fait franc, pas grand-chose. L'horreur minimaliste est un concept vieux comme le jeu de rôle. Depuis les premiers pas de l'horreur ludique, on joue à *L'Appel de Cthulhu* sans le Mythe, à *Chill* sans la Save, à *Kult* sans les Archontes. Je n'ai rien inventé. La spécificité de *Sombre*, si spécificité il y a, tient plutôt au fait que le jeu est directement pensé dans cette perspective bien précise. Mon idée de départ était de combiner simplicité, richesse et modularité pour faire en sorte que les meneurs qui, comme moi,



ADM Altaride et Johan Scipion au Monde du Jeu 2003

souhaitent jouer minimaliste, disposent d'un jeu spécialement conçu pour. D'un point de vue pratique, cette démarche se concrétise par un bloc de règles simple et très classique (Caractéristiques, Compétences, Avantages et Désavantages, le tout géré au d20), ainsi que par le refus de proposer un univers de jeu spécifique.

[G] *Tout cela n'est-il pas un peu limitatif ?*

[JS] Non, du moins je l'espère. J'écris *Sombre* selon le principe du *Lego®*, c'est-à-dire que je propose des briques de base, que les meneurs peuvent utiliser comme bon leur semble pour construire les *settings* [environnements de jeu, NdG] dont ils ont envie. Pour ma part, je joue dans le vrai monde, avec juste ce qu'il faut de surnaturel pour corser un peu la sauce, mais je comprends parfaitement bien que d'autres meneurs aient des besoins différents, besoins auxquels j'entends que *Sombre* puisse répondre de manière appropriée. Dans l'idéal, je souhaiterais que ce jeu soit aussi personnel que possible, mais en même temps que tout meneur un tant soit peu motivé puisse très facilement se l'approprier. Et c'est une sacrée gageure !

ADM Altaride, pour le Gnôsyum