

SOMBRE

LA PEUR COMME AU CINÉMA

L I G H T 1 2

Bienvenue dans *Sombre*, le jeu de rôle pour se faire peur comme au cinéma. Merci d'avoir téléchargé ce document, votre intérêt me fait très plaisir.

Sombre est fait pour jouer des films d'horreur. Il ne cherche pas à simuler le réel, mais à émuler les codes du cinéma horrifique. Orienté one-shot, il s'adresse à des meneurs expérimentés et cinéphiles. Les joueurs, eux, n'ont besoin d'être ni l'un ni l'autre. Il leur faudra simplement se munir d'un d20 et d'un d6 chacun.

Pour suivre l'actualité de *Sombre*, commander la revue qui lui est dédiée, découvrir ses univers officiels et ses variantes (*Sombre zéro* et *Sombre max*), participer aux discussions de notre forum, et lire des comptes rendus de parties, rejoignez-nous sur Internet : terresetranges.net

Sombre light présente les règles de *Sombre classic*, version standard du jeu. C'est un teaser jouable et gratuit, mais pas libre de droits. À votre table, en cercle privé, vous en faites ce que bon vous semble. Pour tout le reste, contactez-moi via le forum de Terres Etrangées.

Johan Scipion

Sombre light – septembre 2008 • mai 2025

Sombre est une création de Johan Scipion. Terres Etrangées et Sombre sont des marques déposées.

Assistants

Benjamin Frébourg, Sébastien Lenoir, R.Mike
Thomas Munier, Thierry Salaün, Rodolphe Sopracase

Relecture

Fabien Amilin, Axel Bourdeau, David Bréant
Patrick Cialf, Daniel Danjean, Aurélie Guillout-Rossi
Carole Jory, Thomas Laborey, Guillaume Leroy
Malvina Marchand, Chantal Scipion, Stéphane Treille

Sombre classic

R È G L E S

Une partie de *Sombre* est un film d'horreur dans lequel on joue des victimes. Des gens ordinaires confrontés à des situations qui les mettent durement à l'épreuve. Je le répète car c'est essentiel : *les PJ sont des victimes*. Mais pas des moutons qu'on mènerait à l'abattoir. Un slasher dans lequel les teenagers attendraient sagement que le tueur à la machette vienne les massacrer n'aurait aucun intérêt. Les victimes horribles luttent âprement pour survivre. Et y réussissent parfois. Leur courte espérance de vie imposant de les renouveler souvent, leur création est très rapide.

Personnages

La feuille de personnage est un A4 à plier par le milieu, de façon à ce que la marge de sa troisième page (colonne avec le logo *Sombre*) dépasse de la première. Le résultat, document de quatre pages dont trois vierges, est un peu plus large qu'un A5.

Les statistiques du PJ sont en page 3. La juxtaposition de sa profession et de sa Personnalité constitue sa **tagline**. Sa ligne de Traits s'organise en deux **slots**, Avantage à gauche et Désavantage à droite. Ses **jauges** mesurent sa santé physique (Corps) et mentale (Esprit) donc sa capacité à agir en situation de stress extrême.

Background

Pour que les PJ correspondent à l'histoire, le meneur peut imposer le même **concept** de personnage à tout le groupe. Par exemple, demander des ecclésiastiques dans le cadre d'un scénario inspiré de *L'Exorciste*. Un concept seul ne suffit pas toujours, il faut parfois l'étoffer d'un **historique**. Le meneur oriente les efforts des joueurs vers les éléments biographiques utiles au jeu.

Profession

Le joueur invente le métier de son personnage. S'il n'en a pas ou s'il n'est pas important, il le remplace par un mot qui le caractérise mieux (*Dandy, Nerd, Bimbo*).

Ressources

Patrimoine, revenus et équipement ne sont détaillés que si le meneur estime qu'ils seront utiles au jeu.

Traits

Le joueur choisit les Traits de son personnage. Il peut n'en prendre aucun (**nocore**). S'il en veut, il doit acquérir un Avantage et un Désavantage (**normcore**). Le meneur peut imposer des restrictions au groupe ou à certains PJ. Par exemple, interdire les Traits surnaturels (signalés par une étoile).

Personnalité

Le joueur appuie son roleplay sur la Personnalité de son PJ, un profil psychologique évolutif qu'il choisit sur la feuille de création. Chacune de ces 24 Personnalités est organisée en **trois phases** d'intensité croissante, matérialisées sur la jauge d'Esprit par les **indicateurs** Équilibré, Perturbé et Désaxé. La première phase est éponyme, c'est-à-dire qu'elle donne son nom à la Personnalité. À chaque phase correspond une carte qui porte un guide de roleplay de quelques lignes. L'ensemble de ces cartes constitue le **deck**.

Séquelles

Qu'on en soit victime, témoin ou auteur, tout **événement terrifiant** peut laisser des **Séquelles** [cochages d'Esprit]. Souvent 1 à 3, parfois plus. À mesure que son Esprit diminue, le PJ bascule d'une phase de Personnalité à l'autre. S'il coche son dernier cercle d'Esprit, il devient **Fou** donc PNJ.

Exemple

L'Esprit à 9, le Dr. Seward est en phase 1 de sa Personnalité. Il participe à la destruction de Lucy, la femme qu'il aime, convertie en vampire par Dracula. Le meneur estime que cet événement terrifiant entraîne 3 Séquelles. Seward coche 3 cercles d'Esprit, tombe à 6, passe en phase 2 et change de carte de Personnalité.

Préquelles

Quand un background est chargé en événements terrifiants, le meneur peut imposer des **précochages** d'Esprit. Souvent 1 à 3, parfois plus. Ces Préquelles traduisent l'impact psychologique des tragédies antérieures au début du jeu.

Exemple de création

Le meneur a écrit un scénario solo pour David (1 MJ + 1 PJ). Très inspiré par *Halloween* de John Carpenter, 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 PJ ordinaire, féminin de préférence. Il doit fréquenter une université, setting qu'il a retenu pour la partie. David propose une employée de bureau. Le meneur valide.

Background

David étoffe son concept. Son personnage s'appelle **Carole**, a la trentaine et travaille en tant que secrétaire dans le département d'Histoire d'une université parisienne. Il écrit *Carole* et *Secrétaire* sur sa feuille de personnage. Le meneur demande que son background tourne autour de son activité professionnelle car la partie se déroulera sur le campus. David explique que Carole a étudié l'histoire avant de bifurquer vers le secrétariat et esquisse certains de ses collègues. Parmi eux, **Mehdi**, le gardien de nuit, et **Karen**, une documentaliste.

Traits

Le meneur donne à David une feuille de création pour qu'il y consulte la liste des Traits. Parce qu'il souhaite que Carole soit une personne ordinaire vraiment ordinaire, il lui interdit les Traits surnaturels.

David voudrait que quelqu'un soit redevable à son PJ car il pense que cela pourrait lui être utile durant la partie. Le meneur accepte à condition qu'il s'agisse de l'un de ses collègues. David choisit **Mehdi** et écrit *Faveur : Mehdi* sur sa feuille. Il précise que le gardien de nuit est disposé à rendre un gros service à Carole parce qu'il en est secrètement amoureux.

Pour équilibrer cet Avantage, David doit acquérir un Désavantage. Voyant qu'il hésite, le meneur lui suggère *Ennemi mortel*. Il imagine que le psycho killer voudrait se

venger de Carole parce qu'elle aurait autrefois repoussé ses avances. La révélation de ce secret pourrait constituer une scène intéressante. David fait confiance au meneur. S'il lui propose un Désavantage, c'est pour que la partie soit meilleure. Il écrit *Ennemi mortel* sur sa ligne de Traits.

Personnalité

David parcourt la feuille de création à la recherche de la Personnalité qui conviendrait 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 une classe la mettait mal à l'aise. Le meneur extrait du deck les cartes Timide, Anxieux et Angoissé (Personnalité timide), puis les tend à David. Ce dernier écrit *timide* sur sa feuille de personnage, complétant ainsi sa tagline.

Stat block

Le meneur recopie les statistiques de Carole sur sa carte relationnelle pour pouvoir les consulter en cours de jeu sans avoir à solliciter David.

Carole

Secrétaire timide
E 12 - C 12

Faveur : Mehdi

Ennemi mortel : psycho killer

Jets

En situation banale ou de **stress modéré**, la gestion est narrative. Le meneur décide de la réussite ou de l'échec selon ce qu'il juge le plus profitable au jeu.

En situation de **stress extrême**, la gestion est technique. Les actions faciles réussissent automatiquement. Les actions impossibles échouent automatiquement. Les actions difficiles sont résolues par des jets.

Les **Difficultés** conduisent à l'échec automatique lorsqu'elles s'accumulent. Impossible d'atteindre une cible si elle est loin, qu'il fait nuit et/ou qu'il pleut dru.

Les **PNJ** ne font de jets que lorsqu'ils sont confrontés aux PJ. Dans les autres cas, le meneur décide du résultat de leurs actions.

Les **actions sociales** sont résolues par le roleplay théâtral, c'est-à-dire la parole.

Résolution technique

Quand un personnage tente une action difficile en situation de stress extrême, le joueur concerné lance un d20, puis compare le résultat au niveau de la jauge sollicitée, Corps ou Esprit.

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

$d20 > \text{jauge} = \text{échec}$

Corps. Actions physiques et sensorielles, dont discrétion, orientation, combat, natation et conduite.

Esprit. Actions intellectuelles, chance, foi, volonté.

Durabilité

Sauf attaque ou fuite, les résultats sont durables. Un personnage qui échoue ne peut pas faire d'autre jet dans la même scène pour se rattraper. S'il a obtenu une réussite, il en conserve le bénéfice tant que la situation ne se détériore pas. Mais quand une nouvelle Difficulté apparaît, le meneur peut lui redemander un jet.

Exemple

En plein combat, Alice cherche son pistolet tombé dans les herbes hautes, mais rate son jet de Corps. Cet échec est définitif. Quel que soit le temps qu'elle y consacrerait, elle ne retrouvera pas son arme durant cette scène. Plus tard, elle s'enfuit au volant d'une voiture. Le meneur lui demande un jet de conduite [Corps]. Elle le réussit et se croit sortie d'affaire, mais Ben tire au fusil sur le véhicule et l'atteint. Évaluant la situation, le meneur décide que la balle étoile le pare-brise, Difficulté supplémentaire qui l'autorise à demander un nouveau jet de conduite [Corps] à Alice.

Adrénaline

Les trois premiers **indicateurs** de la jauge de Corps (Indemne, Blessé, Mutilé) sont suivis d'un cercle d'adrénaline. En cocher un permet de faire un jet de Corps sous 12 (au lieu de son niveau actuel).

+ Seuls les cercles d'adrénaline débloqués peuvent être cochés.

+ Le déblocage s'effectue de lui-même, à mesure que le Corps diminue. Lorsque le niveau de la jauge atteint un indicateur, le cercle d'adrénaline qui lui correspond est débloqué. Celui d'Indemne est débloqué dès le début de la partie.

+ On coche toujours l'adrénaline du haut vers le bas.

+ On coche même si le jet de Corps sous 12 est raté.

Exemple

Le niveau de Corps d'Alice tombe à 7, ce qui déblocage le cercle d'adrénaline de son indicateur Blessé. En réalité, elle a deux cercles à disposition car celui d'Indemne n'est pas coché. Elle déclare qu'elle attaque Ben en utilisant son adrénaline. Au lieu d'effectuer son jet de Corps sous son niveau actuel (qui est 7), elle le fait sous 12. Elle coche le cercle de son indicateur Indemne avant de lancer ses dés.

Opposition

Quand deux personnages s'opposent, chacun fait un jet et on compare les résultats.

+ **Échec et réussite.** La réussite gagne.

+ **Deux échecs.** Gagnant tiré au sort.

+ **Deux réussites.** Le résultat le plus élevé gagne. Si égalité, tirage au sort.

Exemple

Alice et Ben se ruent sur un couteau tombé par terre. Chacun fait un jet de Corps. Deux réussites, avec un résultat de 6 pour Alice et de 4 pour Ben. C'est donc Alice qui ramasse le couteau ($6 > 4$).

Exemples de jets

En fin de journée, Carole descend dans le parking de l'université, où elle a garé sa Twingo. Situation banale, dans laquelle le meneur ne réclame pas de jet. Optant pour l'échec, qu'il juge plus intéressant, il explique qu'elle retrouve son véhicule, mais que sa clé ne marche pas. Un jeune homme en uniforme s'approche. **Mehdi**, le gardien de nuit. Il vient chercher une thermos de café dans sa voiture, une Twingo de la même couleur que celle de Carole, qui comprend son erreur. S'ensuit un dialogue par lequel le meneur introduit ce PNJ dans la partie.

Le lendemain, Carole reste à l'université après la fermeture pour finir du travail en retard. Une coupure de courant, provoquée par le **psycho killer**, l'interrompt. Elle entend des bruits du côté de la bibliothèque, jette un œil par la porte entrouverte et, à la lumière de la rue, aperçoit **Karen** qui lutte contre un homme armé d'un couteau. Une main sur son visage, il l'empêche de crier. À la seconde suivante, il l'égorge. Le meneur juge que cet événement terrifiant entraîne 2 Séquelles, que David coche sur sa feuille. L'Esprit de Carole tombe à 10.

Elle tourne les talons et se précipite vers le parking, lui aussi dans le noir. La voici de nouveau à la recherche de sa Twingo, mais en situation de stress extrême cette fois. Jugeant que l'obscurité, unique Difficulté, ne saurait compliquer son action au point de la rendre impossible, le meneur lui demande un jet d'orientation [Corps]. Carole n'ayant pas reçu de Blessures, son niveau est de 12. Elle lance son d20 et obtient 14, un échec ($14 > 12$). Pas moyen de retrouver cette putain de bagnole !

Cet échec est durable. Pendant cette scène, elle ne pourra pas refaire de jet pour localiser sa Twingo. David le sait donc change de plan. Carole s'accroupit et passe d'une voiture à l'autre dans l'espoir d'en trouver une ouverte. Le meneur lui demande un jet de discrétion [Corps]. Elle lance son d20 et obtient 12, réussite ($12 \leq 12$) qui lui permet de passer inaperçue.

Cette réussite aussi est durable. Le meneur ne peut pas lui redemander de jet de discrétion tant qu'il n'y a pas de nouvelle Difficulté. Le tueur pourrait trouver le moyen de rallumer les néons. Une voiture pourrait arriver, éclairant le parking de ses phares. Carole pourrait se créer une Difficulté en quittant l'abri des voitures pour courir vers l'une des sorties de secours. Ce n'est pas le cas, elle reste sagement à couvert.

Son idée de cachette intéresse le meneur. Lui qui envisageait un combat imminent pense désormais que la partie serait meilleure si la confrontation avait lieu un peu plus tard. S'il intercalait une scène de roleplay théâtral avec **Mehdi**, la tension baisserait d'un cran, puis remonterait à l'arrivée du tueur. Cela donnerait du rythme. Le souci est que s'il demande un jet de chance [Esprit] à Carole pour trouver une voiture ouverte et qu'elle le rate, cela compromettra certainement la transition vers la scène de roleplay. Sans cachette, le tueur la repérera vite. Pour éviter cela, le meneur ne prescrit pas de jet. Il déclare qu'elle déniche une portière ouverte. Elle se glisse dans l'habitable et s'y recroqueville.

Combat

Machine à broyer du personnage, le combat des films d'horreur est rapide et brutal. Le temps des scream queens qui mouraient sans rendre les coups est révolu. De nos jours, tout le monde sait se battre.

Tour

Les combats sont gérés Tour par Tour. Un Tour dure le temps d'une **action courte**. Attaquer, fuir, dégainer, ouvrir une porte, ramasser un objet, courir quelques mètres, démarrer une voiture, crier quelques mots utiles, attendre, etc. Si une **action longue** (plusieurs Tours) doit être résolue par un jet, on l'effectue au dernier Tour.

Structure

Chaque Tour comporte trois phases.

- 1. Déclaration.** Les PJ annoncent leurs intentions avant les PNJ. Qui veut utiliser son adrénaline doit le déclarer.
- 2. Résolution.** On fait les jets. Toutes les actions se déroulent simultanément.
- 3. Dommages.** Les personnages ayant reçu des Blessures les cochent sur leur feuille ou leur carte.

Attaque rapprochée

Cette action inflige des Blessures (coches de Corps) à un adversaire. L'attaquant lance simultanément un d20 [jet de Corps] et un d6 [jet de dommages].

- + **Échec au d20.** L'attaque rate, donc on ne tient pas compte du d6.
- + **Réussite au d20.** L'attaque inflige des dommages fixes de 3 Blessures.
- + **Réussite au d20 + 5 ou 6 au d6.** L'attaque inflige des dommages variables : X Blessures, où X est le résultat du d20.

Exemple

Alice frappe Ben avec un couteau. Elle lance simultanément un d20 et un d6. Le d20 indique 7. Comparé à son niveau de Corps, c'est une réussite. L'attaque touche. Si le d6 indique 1 à 4, Ben coche 3 cercles de Corps (dommages fixes). S'il indique 5 ou 6, il en coche 7 (dommages variables, autant de Blessures que le résultat du d20 d'Alice, ce qui peut faire très mal).

Armes

Une attaque ne produit de dommages que si l'attaquant est armé.

- + Certains animaux ont des armes naturelles (griffes, crocs, cornes, sabots, pinces, tentacules). Les humains n'en possèdent pas. Pieds et poings marquent la peau sans infliger de Blessures.

- + Le meneur décide quels objets peuvent servir d'armes improvisées. Celles qu'il juge peu horribles infligent à sa convenance 1, 2 ou 3 Blessures.

Gêne

S'il réussit un jet de Corps, un personnage désarmé peut se jeter sur un adversaire pour le gêner. Tant que le gêneur déclare qu'il continue de s'interposer, le gêné ne peut attaquer que lui. Mais s'il le touche, les dommages sont automatiquement variables [lecture directe sur le d20].

Attaque surprise

Pour surprendre, des circonstances favorables sont nécessaires (diversion, embuscade, obscurité). Parfois, il faut également réussir un jet de discrétion [Corps].

- + S'il surprend, l'agresseur attaque [nouveau jet de Corps] sans que sa victime ne puisse agir contre lui durant ce Tour.
- + S'il ne surprend pas, il attaque tout de même, mais sa victime le repère. Elle peut agir contre lui car elle déclare son intention en se sachant attaquée.

Protections

Toute protection que le meneur juge efficace fixe les dommages. Quiconque utilise une arme horrible pour attaquer une cible protégée ne lance pas de d6. Si son jet de d20 réussit, il inflige 3 Blessures.

Attaque distante

Cette action est résolue de la même manière qu'une attaque rapprochée.

Tir

L'usage efficace des armes à feu requiert *Tir*. Cet Avantage n'est inclus dans aucune profession. Un policier dépourvu de *Tir* a des rudiments, mais ils ne suffisent pas en combat.

- + En situation de stress extrême, tirer est **difficile**. Même à bout portant, un jet de Corps s'impose. Sans *Tir*, l'échec est automatique.
- + Se tirer une balle dans la bouche, abattre un prisonnier ligoté ou une personne inconsciente est **facile**. Même sans *Tir*, la réussite est automatique.

Munitions

Équipée d'un chargeur plein, une arme de guerre tire une scène entière sans qu'on ait besoin de la recharger. À la fin du combat, elle est vide. On décompte les munitions des armes à feu courantes : pistolet 10, revolver 6, fusil à pompe 6, fusil de chasse 2. Recharger prend 2 Tours.

Fuite

Dans la plupart des cas, cette action permet de rompre automatiquement le combat. Un jet de Corps n'est nécessaire que

si le meneur juge les circonstances défavorables. Leurs actions étant simultanées, le fuyard expose son dos à l'attaque de son adversaire durant le Tour où il fuit.

Poursuite

À vitesses comparables, le poursuivant rattrape automatiquement le poursuivi. Celui-ci dispose d'un peu de temps pour agir, au moins 1 Tour. Le meneur annonce l'arrivée du poursuivant quand il le juge opportun.

Exemple

Carole assiste au meurtre de Karen. Elle fuit [réussite automatique]. Le psycho killer se lance aussitôt à sa poursuite et la rattrape dans le parking [réussite automatique]. Le meneur peut annoncer l'arrivée du tueur à tout moment, mais laisse à Carole le temps d'agir. Elle profite de ce répit pour chercher sa Twingo.

Antagonistes

Les adversaires des PJ disposent d'un Niveau invariable (14 maximum) sous lequel le meneur effectue tous leurs jets. Ils ont aussi des cercles de Corps, autant que leur Niveau. Un PNJ 13 meurt à la treizième Blessure reçue, mais reste PNJ 13 jusqu'à son dernier souffle car son Niveau est invariable. Certains antagones possèdent un ou deux Traits, inventés par le meneur. Il peut s'agir de deux Avantages (**supercore**).

Groupes

Les hordes (loups, soldats, zombies) n'ont pas de Niveau et sont invulnérables. Tuez quelques individus, il en restera toujours assez pour vous submerger. Une horde inflige automatiquement 1 à 3 Blessures par Tour à chacun de ses adversaires.

Exemples

Voici des antagones d'exploitation horribles, inspirés de *Délivrance* (Boorman) et *Massacre à la tronçonneuse* (Hooper).

Daddy

Patriarche redneck

PNJ 10

Lent

Incapable de rattraper un fuyard.

Snow

Sociopathe albinos

PNJ 13

Déficient visuel

N'attaque jamais à distance.

Seth

Chien très méchant

PNJ 12

Junior

Petit dernier

PNJ 11

Malingre

Meurt à la sixième Blessure.

Tiny

Colosse microcéphale

PNJ 14

Force de la nature

Quand il frappe, lance 2d6 et garde le meilleur résultat. Inflige des dommages fixes à mains nues.

Exemple de combat

Les néons clignotent et se rallument. Apercevant **Mehdi**, qui fait une ronde pour vérifier que l'électricité est revenue partout, **Carole** sort de la voiture. En larmes, elle lui raconte ce qui lui est arrivé (roleplay théâtral). Soudain, le **psycho killer** surgit de derrière un pilier et se rue sur eux, couteau en main. Carole active son *Avantage Faveur* et supplie Mehdi de la protéger. Dans ces circonstances, le meneur juge la demande raisonnable, ce qui contraint le gardien de nuit à affronter le tueur.

Le combat devrait être résolu narrative-ment car ce sont deux PNJ. Pour les besoins de mon exemple, je vais considérer que le meneur a converti Mehdi en PJ (un deuxième joueur s'est joint à la table en cours de partie). Il a prévu une carte de PNJ pour le tueur, sur laquelle il a inscrit son Niveau 13 et son arme, un couteau Bowie. Il a aussi veillé à barrer ses deux premiers cercles de Corps.

Carole

E 10 - C 12

Mehdi

E 12 - C 12

Le tueur

PNJ 13

Tour 1

Le tueur court vers les PJ. Mehdi dégaine le tonfa qu'il porte suspendu à sa ceinture. Carole fuit. Trois réussites automatiques.

Tour 2

Phase 1

Mehdi attaque au tonfa, le tueur avec son Bowie. Carole tente de retrouver sa Twingo. Elle a précédemment raté cette action, mais à nouvelle scène, nouveau jet.

Phase 2

Le meneur lance d20 et d6 pour le tueur. Le d20 indique 12. Comparé à son Niveau, une réussite ($12 \leq 13$). Le d6 indiquant 1, le tueur inflige 3 Blessures à Mehdi [dommages fixes].

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

Carole s'oriente sous Corps. Elle lance un d20 et obtient 8, une réussite ($8 \leq 12$) qui lui permet de retrouver enfin sa voiture.

Phase 3

Mehdi coche 3 cercles de Corps et tombe à 9.

Tour 3

Phase 1

Mehdi attaque en utilisant son adrénaline. Le tueur attaque également. Carole court vers sa Twingo.

Phase 2

Le meneur lance ses dés et obtient 5 au d20 donc une réussite ($5 \leq 13$). Le d6 indiquant 6, le tueur inflige des dommages variables, c'est-à-dire 5 Blessures [résultat du d20].

Mehdi coche son premier cercle d'adrénaline puis lance ses dés. Le d20 indique 11, un échec ($11 > 9$) que l'adrénaline change en réussite ($11 \leq 12$). Le d6 indiquant 4, il inflige des dommages fixes : 3 Blessures.

Carole atteint sa voiture.

Phase 3

Mehdi coche 5 cercles de Corps et tombe à 4, débloquant ses deux derniers cercles d'adrénaline. Le meneur décrit une vilaine plaie. Elle est profonde, le sang gicle.

Le tueur reçoit 3 Blessures. Elles ne diminuent pas son Niveau, mais le meneur coche 3 cercles sur sa carte de PNJ.

Tour 4

Phase 1

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

Phase 2

Pas de jet pour Mehdi car sa fuite réussit automatiquement.

Le meneur lance ses dés et obtient 2 au d20 donc une réussite ($2 \leq 13$). Le d6 indiquant 6, le tueur inflige des dommages variables, c'est-à-dire 2 Blessures [résultat du d20].

Carole trouve ses clés.

Phase 3

Mehdi coche 2 cercles de Corps et tombe à 2.

Tour 5

Mehdi titube vers le poste de sécurité, laissant une trace sanglante derrière lui. Le tueur s'en désintéresse et part à la recherche de Carole, sa cible prioritaire puisqu'il est son *Ennemi mortel*. Carole ouvre la portière de sa voiture.

Santé

Accidents

Collision, chute, explosion, etc. Un petit accident provoque 1 à 3 Blessures. S'il est gros, l'accidenté lance 1 à 3 d6. Le résultat le plus élevé indique les Blessures. Une catastrophe tue sur le coup.

Asphyxie, brûlure, électrisation

1 à 3 Blessures par Tour.

Attrition

Faim, soif, fatigue, poisons, drogues, maladies, températures extrêmes, radiations, blessures graves laissées sans soins, torture et essaims (rats, insectes, piranhas ou oiseaux) provoquent des dommages à répétition. La victime reçoit 1 Blessure aussi souvent que le meneur le juge utile.

KO, coma, sommeil

Les personnages perdent connaissance sur décision du meneur et restent inconscients aussi longtemps qu'il le juge utile.

Récupération

Au début de la partie suivante, les survivants décochent autant de cercles de Corps et d'adrénaline que le meneur l'estime justifié (repos, soins).

FAQ

Cette section apporte des précisions techniques. Et il y a dans S2 un article sur le briefing, qui permet de réviser les règles et est complété par une seconde FAQ.

Quand jouer feuille fermée ?

Lorsqu'on veut cacher certaines informations, un Trait surnaturel par exemple.

Qu'est-ce que le stress extrême ?

Ce qu'on ressent dans une situation de vie ou de mort. En général, un combat. Si vous passez un examen, le stress est modéré et la gestion narrative. Ce n'est que si l'examineur tente de vous planter son stylo dans l'œil que cela devient du stress extrême. Là, on sort les dés.

L'échec durable est-il collectif ?

Oui, les PJ sont en général solidaires dans l'échec. Si Alice cherche son pistolet tombé dans les herbes hautes et rate son jet, ses amis ne réussiront pas mieux qu'elle.

Pourquoi faut-il être armé pour blesser ?

Parce que le combat à mains nues n'est pas horrifique. Dès qu'une victime de film d'horreur se sent en danger, elle court à la cuisine chercher un couteau.

Les dommages variables sont-ils parfois inférieurs aux fixes ?

Oui. Si le d6 indique 5 ou 6 et le d20 1 ou 2, l'attaque ne produit que 1 ou 2 Blessures. C'est moins que des dommages fixes. Relisez le Tour 4 de l'exemple de combat.

Pourquoi les armes à feu ne sont-elles pas plus efficaces ?

Parce que les films d'horreur privilégient le combat rapproché. Éventrer quelqu'un est bien plus horrifique que de l'abattre à soixante mètres.

Et si je déclare deux actions ?

S'il estime qu'une seule justifie un jet, le meneur peut vous autoriser à les accomplir dans le même Tour, par exemple tirer en marchant. S'il juge que toutes deux appellent un jet, il choisit celle qui échoue automatiquement. Tirer en conduisant peut entraîner un jet de tir et un accident, ou un jet de conduite et une balle perdue.

Mais si j'ai plus d'un adversaire ?

Comme vous ne disposez que d'une action par Tour, vos adversaires supplémentaires peuvent vous attaquer sans que vous ne puissiez rien faire contre eux. Miskine.

Puis-je déclarer une défense ?

Non, on ne peut pas s'opposer à une attaque. Dans les films d'horreur, le combat est un assaut, pas une mêlée.

Pourquoi gêner ?

En focalisant sur vous les attaques d'un antagoniste, vous permettez à vos compagnons d'agir (ou de fuir) librement. Vous vous sacrifiez pour eux, c'est beau.

Quand réclamer un jet de fuite ?

En cas de circonstances défavorables. Par exemple, lorsque le fuyard est encombré, que quelqu'un le gêne ou qu'il a de nombreux adversaires (groupe).

Pourquoi la poursuite réussit-elle automatiquement ?

Parce que si le tueur à la machette ne parvient pas à rattraper les teenagers, il n'y a plus de film.

Comment gérez-vous les déplacements ?

À la louche.

SOMBRE

FEUILLE DE CRÉATION

Avantages

Ambidextre
Artefact ★
Atypique
Bagarreur
Chef
Chien
Dernier souffle
Endurci
Exorciste ★
Faveur
Folie douce
Fort
In extremis
Irrésistible
Lascar
Lucidité
Médium ★
Miraculé
Notable
Objet
Porte-bonheur
Rêve lucide
Tir
Vétéran
Vigilant

Désavantages

Amnésique
Bipolaire
Cardiaque
Cauchemars
Chagrin
Chétif
Code de conduite
Damné ★
Dégénéré ★
Dévoué
Dissocié
Drogué
Écervelé
Ennemi mortel
Inapte
Infecté
Invalide
Maladroit
Panique
Panne
Phobique
Possédé ★
Somnambule
Trauma
Vieux

1 Affectueux
possessif
abusif

2 Arrogant
orgueilleux
mégalomane

3 Brutal
cruel
sadique

4 Charmeur
débauché
pervers

5 Conformiste
réactionnaire
puritain

6 Cynique
désabusé
malfaisant

7 Désinvolte
sauvage
bestial

8 Discipliné
autoritaire
tyrannique

9 Distant
insensible
misanthrope

10 Docile
soumis
servile

11 Égocentrique
narcissique
individualiste

12 Excentrique
illuminé
mystique

13 Fragile
maladif
morbide

14 Impulsif
téméraire
suicidaire

15 Irritable
aigri
haineux

16 Mélancolique
défaitiste
dépressif

17 Méthodique
maniaque
obsessionnel

18 Nerveux
agité
frénétique

19 Paresseux
passif
masochiste

20 Passionné
acharné
fanatique

21 Prudent
méfiant
paranoïaque

22 Rebelle
révolté
asocial

23 Rusé
sournois
diabolique

24 Timide
anxieux
angoissé

SOMBRE

FEUILLE DE CRÉATION

Avantages

Ambidextre
Artefact ★
Atypique
Bagarreur
Chef
Chien
Dernier souffle
Endurci
Exorciste ★
Faveur
Folie douce
Fort
In extremis
Irrésistible
Lascar
Lucidité
Médium ★
Miraculé
Notable
Objet
Porte-bonheur
Rêve lucide
Tir
Vétéran
Vigilant

Désavantages

Amnésique
Bipolaire
Cardiaque
Cauchemars
Chagrin
Chétif
Code de conduite
Damné ★
Dégénéré ★
Dévoué
Dissocié
Drogué
Écervelé
Ennemi mortel
Inapte
Infecté
Invalide
Maladroit
Panique
Panne
Phobique
Possédé ★
Somnambule
Trauma
Vieux

1 Affectueux
possessif
abusif

2 Arrogant
orgueilleux
mégalomane

3 Brutal
cruel
sadique

4 Charmeur
débauché
pervers

5 Conformiste
réactionnaire
puritain

6 Cynique
désabusé
malfaisant

7 Désinvolte
sauvage
bestial

8 Discipliné
autoritaire
tyrannique

9 Distant
insensible
misanthrope

10 Docile
soumis
servile

11 Égocentrique
narcissique
individualiste

12 Excentrique
illuminé
mystique

13 Fragile
maladif
morbide

14 Impulsif
téméraire
suicidaire

15 Irritable
aigri
haineux

16 Mélancolique
défaitiste
dépressif

17 Méthodique
maniaque
obsessionnel

18 Nerveux
agité
frénétique

19 Paresseux
passif
masochiste

20 Passionné
acharné
fanatique

21 Prudent
méfiant
paranoïaque

22 Rebelle
révolté
asocial

23 Rusé
sournois
diabolique

24 Timide
anxieux
angoissé

nom

profession personnalité

avantage

désavantage

ESPRIT

CORPS

1. Équilibré **12** Indemne
- 11**
- 10**
- 9**
2. Perturbé **8** Blessé
- 7**
- 6**
- 5**
3. Désaxé **4** Mutilé
- 3**
- 2**
- 1**
- Fou Mort