

# SOMBRE

## TOUS LES GENRES DE LA PEUR

### L I G H T

– un jeu de rôle d'horreur par Johan Scipion –

*Je pourrais reculer si je le voulais mais  
je ne saurais pas ce que je suis vraiment.  
Ceux qui n'exploront 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 détaillés – édition 0.3 – septembre 2008

- Sombre est une création de Johan Scipion.
- La mécanique des Personnalités a été développée par Antoine Gonzalez, Rodolphe Sopracase et Johan Scipion, sur une idée de Johan Scipion. Les Personnalités elles-mêmes ont été écrites par Thierry (Polo) Salaün et révisées par Johan Scipion.
- La silhouette de Localisation féminine a été dessinée par Greg (Lowfē) Guilhaumond et retouchée par Johan Scipion.
- Relecture : Carole Jouis et Chantal Scipion.

#### Remerciements

- À Chantal et Jean-Yves Scipion, indéfectibles mécènes.
- Aux premiers lecteurs de *Sombre light*, en particulier Fabien Amilin, David Bréant, Daniel Danjean, Sébastien Lenoir, Malvina Marchand, R.Mike et Rodolphe Sopracase.
- Aux orgas et aux joueurs des inoubliables CJDRA 4 à 7.
- À tous ceux qui, en cercle privé, en club ou en convention, ont joué à ma table. Sans vous, *Sombre* ne serait pas ce qu'il est.

#### Dédicace

- Ce jeu est pour Carole et Camille. Love is forever.

**Juan.** Je ne savais pas à quoi m'attendre lorsqu'ils m'ont tiré de mon cachot. J'avais cessé depuis longtemps de me poser la moindre question, je subissais. Incapable de marcher, ils m'ont traîné jusque dans la cour. Cette clarté si soudaine était plus que mes yeux habitués à l'obscurité ne pouvaient supporter. J'étais en larmes. Il faisait froid et la neige mordait mes pieds nus. Ils me firent asseoir sur un banc. Appuyés contre un mur, d'autres soldats fumaient et discutaient. Puis ils m'obligèrent à ouvrir les yeux. L'éclat de la neige me brûlait les rétines. Au milieu de la cour, ils avaient installé une chaise sur laquelle se tenait une femme nue, amaigrie et sale. Son visage était tuméfié, abîmé au point que je ne la reconnus pas tout de suite. C'était ma sœur Maria. Avant notre arrestation, nous étions tous deux membres d'un syndicat étudiant et ils recherchaient ceux de nos camarades qui avaient échappé à la rafle. Je ne savais ni quoi penser, ni quoi ressentir. J'étais soulagé de revoir Maria, que je croyais morte, mais je savais que cette mise en scène annonçait le pire. Je ne me trompais pas. Ils l'ont torturée et violée durant plusieurs heures dans cette froide matinée d'hiver. Ils s'arrêtaient de temps à autre mais ne lui posaient jamais de question, c'est moi qu'ils interrogeaient. Ils ne me frappaient pas, ils m'obligeaient juste à regarder. Et Dieu ait pitié de moi, j'ai tout vu. À la fin, n'en pouvant plus, je leur ai dit tout ce qu'ils voulaient savoir. Je me souviens que l'officier à qui je me suis confié m'a souri. Il souriait encore lorsqu'il abattit Maria de deux balles en plein visage. Dans son état, je ne sais pas si elle s'est rendue compte de quoi que ce soit. J'espère que non. Ensuite, ils m'ont ramené au cachot. Je désirais la mort mais m'accrochais à la vie avec plus de force que je ne l'avais jamais fait auparavant. Je crois que sans cette terrible matinée, je n'aurais pas survécu à toutes ces années de détention. Il fallait que je vive pour souffrir et expier. Aujourd'hui, je n'ai plus l'usage de mes jambes mais je suis libre. La dictature n'est plus, nous réapprenons péniblement la démocratie. Elle a pour moi un goût bien amer. Notre rêve s'est réalisé mais je suis affreusement seul. Maria manque à chaque minute de ma vie, et aussi les camarades que j'ai dénoncés et qui par ma faute sont morts.

**Mike.** Le staccato des AK-47 résonne dans la clairière. Jesse et moi, on court pour se mettre à couvert. Sur notre droite, Johnson et Clarke ont mis le M-60 en batterie. Ils arrosent la lisière à l'aveuglette, ça élague de tous côtés mais c'est zéro contre Charlie. Moi, le M-16 dans une main et l'autre sur ma pelle pliante pour éviter qu'elle gigote trop, j'avance à trois ou quatre pas derrière Jesse. Il se retourne pour me crier quelque chose mais la fusillade couvre ses paroles. L'obus de mortier tombe juste devant nous. Des shrapnels partout. Je ne sens plus ma cuisse gauche, juste une impression de chaleur. Je n'entends plus rien non plus. Je rampe comme je peux, avec la pelle qui s'accroche partout dans les herbes et les racines. Je rejoins Jesse, couvert de sang de la tête aux pieds. Y'en a partout. Il n'est plus qu'une plaie, un morceau de viande à vif. Sa jambe droite a disparu, ne reste qu'un paquet de chairs sanguinolentes. L'autre est réduite en charpie. Il a des bouts d'intestin qui lui dégueulent du ventre. Ça pue la merde et le sang, je me souviendrai de l'odeur jusqu'à la fin de mes jours. Lui et moi, on était comme des frères, plus que des frères même. On avait fait nos classes ensemble et on ne s'était plus quittés depuis. Un soir, on avait juré que si un truc comme ça arrivait, l'autre ferait ce qu'il fallait. Mais là, j'ai cru que je n'allais pas pouvoir. Il hurlait, il pleurait, il me suppliait. J'entendais rien mais je comprenais tout. Alors, j'ai sorti mon couteau, j'ai attrapé sa main et j'ai senti qu'il me la serrait fort. Aussitôt, j'ai enfoncé ma lame dans son cou d'un geste sec. Quand tout a été fini, moi aussi je pleurais.

# PRÉAMBULE

Le document que vous tenez entre les mains ou lisez sur l'écran de votre ordinateur est le fruit d'une décennie de travail. Dix années de réflexion sur l'horreur ludique, dix années d'écriture et de réécritures, dix années de tâtonnements et de refontes, dix années de jeu et de playtest. Avant que vous n'en lisiez le résultat, il me semble essentiel de préciser ma démarche et mes objectifs.

**Abrégé.** *Sombre light* est une version allégée de *Sombre*. Il s'agit de la majeure partie de son premier chapitre, qui constitue le cœur du système Corpse (acronyme de **Corps** Sens Esprit, ses trois Compétences principales). Ses autres organes se trouvent dans le livre de base, en cours de développement à l'heure où j'écris ces lignes, mais vous pouvez dès à présent jouer à *Sombre* en utilisant *Sombre light*. Il vous suffit pour cela d'un d20 et d'un d6.

**Générique.** Corpse n'est pas un système universel. On ne peut pas tout jouer avec, on peut juste tout jouer dans le cadre des genres et des sous-genres de la peur. *Sombre* est donc un jeu d'horreur générique. Les scénarios que j'écris et mène se déroulant pour la plupart dans le vrai monde ou peu s'en faut, il ne dispose d'aucun univers dédié. Mais si vous aimez les cadres de jeu plus exotiques, il vous sera facile d'utiliser ces règles pour développer vos settings personnels. Comme tout système générique qui se respecte, Corpse se veut un outil à la disposition des meneurs.

**Horifique.** Il existe quantité de façons de pratiquer le jeu de rôle, mais selon moi, toutes oscillent entre deux pôles, l'aventure, où les personnages sont des héros, et l'horreur, où ce sont des victimes. *Sombre* fait le choix de l'horreur. Dans ce jeu, il s'agit de survivre, pas de sauver le monde. Corpse est un système dur, mais dureté n'est pas synonyme de réalisme. S'il est exact qu'un minimum de vraisemblance sert le jeu, surtout lorsque l'on joue dans un cadre contemporain ou historique, le plus important à mes yeux est que le système relaie efficacement les codes du cinéma horrifique. J'insiste : les règles de *Sombre* ne sont pas réalistes et ne peuvent pas l'être, pour la simple et bonne raison que leur référent n'est pas la réalité mais le cinéma d'horreur, un cinéma qui est tout sauf naturaliste. Selon moi, le réalisme est, très loin devant les jeunes vierges court vêtues, la première chose à sacrifier lorsqu'on veut développer un bon jeu d'horreur, écrire de bons scénarios d'horreur et mener de bonnes parties d'horreur.

**Classique.** *Sombre* ne prétend pas réinventer le jeu de rôle. L'originalité n'est pas pour moi une priorité, ma véritable ambition est de faire de Corpse un outil performant au service de l'horreur. C'est ce qui explique que les fondamen-

taux de *Sombre* aient depuis longtemps fait leurs preuves dans quantité d'autres jeux. Compétences, Traits, jauge de santé physique et mentale, jets de Peur, tout cela est très classique. Mon travail aura été de sélectionner les mécaniques qui, à mon sens, servent le mieux le propos du jeu, de les fondre en un système cohérent, et de lui donner une personnalité propre. Je ne néglige pas les règles car je pense qu'elles contribuent à la définition du cadre de jeu et considère que le meneur doit pouvoir se reposer entièrement sur elles lorsqu'il en ressent le besoin. De mon point de vue, le système est important, mais c'est la moins importante de toutes les choses importantes. Parce que l'objectif de *Sombre* est de faire peur, l'ambiance horrifique et le ressenti des joueurs priment. En clair, les règles sont au service de la narration.

**Épuré.** Mais le classicisme ne suffit pas, encore faut-il que le système soit simple, étant entendu que la simplicité est en jeu de rôle une notion toute relative. Si on veut, on peut tout gérer à pile ou face. Je n'ai jamais souhaité que Corpse soit si simple, car je pense que lorsqu'on ambitionne de couvrir un genre aussi riche et divers que l'horreur, une certaine densité technique s'impose. Toute la difficulté aura été de trouver le bon dosage, de faire simple mais pas simpliste. Si Corpse est sans fioritures, c'est parce que je l'ai épuré jusqu'à ne conserver que ce que je juge strictement nécessaire au jeu d'horreur. À chaque fois qu'il a fallu choisir, je l'ai fait. Ces choix, je les assume et mieux, je vous les explique à mesure que je présente les règles.

**Ciblé.** Je n'ai pas l'âme d'un prosélyte, loin de moi l'idée de convertir qui que ce soit au jeu d'horreur. En écrivant *Sombre*, je suis parti du principe que les rôlistes qui s'y intéresseront sont des passionnés d'horreur ludique. Je m'adresse à des meneurs expérimentés. Si vous estimatez qu'un encadré du type « Qu'est que le jeu de rôle d'horreur ? » vous serait utile, ce jeu n'est pas fait pour vous. Pour ce qui est des joueurs, *Sombre* est, par son thème autant que par sa relative simplicité, nettement plus accessible. Les codes du cinéma horrifique étant bien connus du grand public, on peut sans difficulté initier à l'horreur ludique, voire au jeu de rôle lui-même, avec *Sombre*. Je l'ai souvent fait.

J'écrivais en ouverture de ce préambule que *Sombre light* représente une décennie de travail, mais il ne s'agit pas pour autant d'un aboutissement. Ce n'est pas la fin, seulement le début. Il y a loin encore d'ici à la première édition de *Sombre*. Mon travail n'est pas terminé et peut-être se poursuivra-t-il avec votre aide. Pour continuer à avancer, j'ai besoin de critiques solidement argumentées et de comptes rendus de parties. Si vous souhaitez donner votre avis sur Corpse ou participer aux playtests de *Sombre*, faites-vous connaître sur les forums de Terres Etranges ([www.terresétranges.net](http://www.terresétranges.net)).

Affrontez votre peur. Explorez votre côté *Sombre*.

– Johan Scipion

# PERSONNAGES

## 3 Personnages

### 4 Compétences

- 5 Compétences communes
- 5 Compétences individuelles
- 7 Spécialités

### 8 Traits et psychologie

- 8 Instabilité Mentale
- 9 Personnalités

### 11 Divers

- 11 Personnages non joueur
- 12 Animaux
- 13 Objets
- 13 Expérience

## 15 Actions

- 16 Jets de Compétence
- 18 Modificateurs
- 19 Marge
- 20 Incompétence

## 22 Peur

- 22 Jets de Peur
- 23 Somatisations
- 29 Psychotraumatismes
- 30 Endurcissement
- 33 Crimes

## 34 Santé

### 34 Dépressions

### 35 Fatigue

### 38 Dommages

- 38 Calcul
- 40 Localisation
- 42 Protections

### 43 Soins

## 44 Combat

- 44 Tour
- 45 Actions de combat
- 47 Déplacements

### 47 Combat rapproché

- 48 Compétences
- 48 Oppositions
- 48 Attaques et Défenses
- 50 Règles complémentaires

### 53 Combat à distance

- 54 Compétences
- 54 Difficulté
- 55 Règles complémentaires
- 56 Armes à feu

## 58 Dangers

### 58 Accidents de la route

### 58 Asphyxie

### 61 Attrition

### 63 Brûlures

### 65 Chutes

### 65 Électrisation

### 66 Explosions

### 68 Maladies

### 68 Radiations

### 69 Torture

### 70 Toxiques

*Sombre* propose de jouer des hommes et des femmes ordinaires ou presque ordinaires qui, dans la grande tradition du cinéma horrifique, se retrouvent pris au piège de situations qui les mettent très durement à l'épreuve. Ce sont des victimes, pas des héros. Je le répète car c'est un point fondamental : les personnages de *Sombre* sont des victimes.

- Une victime n'est pas un agneau qu'on mène docilement à l'abattoir. Imaginez un film d'horreur dans lequel des青少年 attendraient sagement assis sur leur lit que le tueur à la hache vienne les décapiter, cela n'aurait aucun intérêt. Une victime est un personnage qui, parce que tout joue contre lui, doit se démener comme un beau diable pour survivre, et qui parfois y parvient. Mais parfois seulement. Cette orientation est fondamentale, elle qualifie *Sombre* en tant que jeu d'horreur et détermine tous mes choix de développement.

- En termes techniques, cela se traduit dès la création par une exigence moindre. Puisqu'on n'attend pas des personnages qu'ils enchaînent les actions d'éclat, ils n'ont pas besoin de statistiques très détaillées. Quelques données chiffrées suffisent amplement.

- Parce qu'il donne à jouer des victimes, *Sombre* postule l'égalité fondamentale des PJ face à l'horreur. Tout le monde a peur, tout le monde souffre, tout le monde meurt. Cela ne signifie pas que les personnages soient identiques, seulement que la moindre de leurs spécificités n'a pas vocation à être transcrise en termes de règles. Ce qui rend un PJ unique, ce ne sont pas ses statistiques, souvent très proches de celles de son voisin, c'est la manière dont le joueur lui donne vie autour de la table.

- Un personnage est défini par son background, sa Personnalité, une poignée de Compétences et, parfois, quelques Traits. Toutes ces informations sont inscrites sur la feuille que reçoit le joueur au début du jeu. Il procède à la création de son personnage dans l'ordre qui lui convient le mieux, l'essentiel étant que le résultat final soit, le meneur y veillera, parfaitement cohérent.

- Dans *Sombre*, l'espérance de vie des PJ est très comparable à celle des protagonistes du cinéma d'horreur, c'est-à-dire qu'elle est courte. Cette contrainte, spécifique au jeu d'horreur, implique de les renouveler fréquemment, un argument qui plaide en faveur d'une création rapide. J'ai fait un effort particulier en ce sens. Il ne faut pas longtemps pour traduire un concept de personnage en termes techniques. Avec un peu d'habitude, cinq minutes suffisent.

## Feuille de personnage

Avant de poursuivre votre lecture, je vous conseille vivement d'imprimer une feuille complète de personnage, ou au moins l'une des pages sur lesquelles sont reproduites les silhouettes, et de la garder en permanence à portée de main. Elle vous sera une référence précieuse pour comprendre mieux et plus vite les règles de *Sombre*.

- **Montage.** Après impression et pliage, une feuille de personnage se présente sous la forme d'un document A5 de quatre pages. Pour obtenir ce résultat, il faut d'abord imprimer une feuille A4 des deux côtés. Le recto est inviolable, il s'agit de la page qui porte le logo *Sombre*, mais le verso change selon que le personnage est un homme ou une femme. Une fois imprimée, la feuille A4 doit être pliée par le milieu de façon à ce que la marge de la troisième page, c'est-à-dire l'étroite colonne dans laquelle se trouve le symbole ♀ ou ♂, dépasse de la première page. Ce décalage facilite l'ouverture de la feuille.

- **Page 1.** Cette page constitue le profil public du personnage. En haut, son bloc d'identité et au-dessous, un espace vierge pour sa description physique, ce qui inclut le style vestimentaire et d'éventuels signes particuliers. La rubrique Sexualité ne concerne pas le genre mais l'orientation sexuelle. Indiqué par le symbole ♀ ou ♂ imprimé dans la marge de la page 3, donc visible même lorsque la feuille est refermée, le sexe du personnage n'a pas besoin d'être précisé en page 1.

- **Page 2.** La partie technique de la création de personnage consiste à renseigner les rubriques de cette page. En haut, le bloc de Compétences et ses deux colonnes, la gauche pour les individuelles, la droite pour les spécialisées. En dessous, le bloc de Traits, Avantages d'un côté et Défauts de l'autre. Consacré à la psychologie du personnage, le bas de page concentre la jauge d'Instabilité Mentale, l'échelle de Personnalité et la table de Somatisation, que l'on utilise dans certaines situations terrifiantes.

- **Page 3.** En haut, l'échelle de Santé, constituée de ses deux jauge, celle de Blessures et celle de Fatigue. En bas, la silhouette de Localisation, qui permet de situer les Dommages reçus. La page se termine sur un compteur universel, une ligne de nombres décroissants que le joueur coche lorsqu'il tient le compte d'un consommable, des munitions par exemple.

- **Page 4.** Cet espace vierge est réservé au background du personnage et à toute information complémentaire que meneur et joueur estimeraient utile de préciser (généalogie, patrimoine, équipement, contacts).

- **Feuille fermée.** Si la feuille de personnage comporte quatre pages et qu'il est aisé de cacher trois d'entre elles (la 2 et la 3 en la refermant, la 4 parce qu'on joue feuille sur table), c'est pour pouvoir garder secrètes certaines informations sensibles. Imaginons que le meneur ait préparé un scénario inspiré de *The Thing* ou de *Body Snatchers*. Cer-

tains des prétilrés qu'il distribue en début de partie sont des aliens qui dissimulent leur véritable nature sous une apparence humaine. Pour éviter que les joueurs ne sachent dès le départ qui est qui, il demande à ce que tous jouent feuilles fermées. Ainsi, les statistiques et les backgrounds qui pourraient trahir les aliens sont cachés. Ne restent visibles que les profils publics des différentes pages 1.

- **Feuille ouverte.** Si personne n'a rien à cacher, les joueurs jouent feuille ouverte. De cette façon, ils ont sous les yeux toutes les statistiques de leurs personnages, ce qui s'avère utile durant les combats.

## Cochages

Si les trois jauge (Instabilité Mentale, Blessures et Fatigue) se cochen vers le bas, c'est pour que les joueurs comprennent bien que, jeu d'horreur oblige, leurs personnages sont sur la pente descendante.

- Durant la partie, le joueur coche ou décoche, c'est-à-dire efface, certains cercles à mesure que l'état physique et psychologique de son personnage s'aggrave ou s'améliore.
- Les cochages ordinaires sont notés par des **x**. Lorsque les règles indiquent un cochage sans en préciser la nature, il s'agit toujours d'un cochage ordinaire, donc d'un **x**.
- Certaines procédures prévoient des cochages spéciaux, qui correspondent à des usages non conventionnels des jauge. Pour les différencier des cochages ordinaires, ces cochages spéciaux sont notés par des **+**.
- Les cochages permanents, ceux qui ne pourront jamais être décochés, sont notés au stylo, de façon à ce qu'ils ne risquent pas d'être effacés par mégarde.

## Compétences

Les Compétences représentent les aptitudes, les savoirs et les savoir-faire du personnage. Elles sont segmentées en cinq Échelons, qui permettent au joueur de mieux se représenter ce à quoi correspondent les nombres inscrits sur sa feuille de personnage.

Échelon	Niveau
1. débutant	1 - 5
2. novice	6 - 10
3. confirmé	11 - 15
4. expert	16 - 20
5. maître	21 +

- Les scores des Compétences sont notés sur 20, mais certains personnages, généralement atypiques ou spéciaux, peuvent dépasser ce plafond, d'où l'Échelon Maître.
- Les personnages incarnés par les joueurs étant des gens ordinaires, leurs scores sont dans la moyenne humaine, ce qui correspond à l'Échelon Confirmé.
- Il existe trois catégories de Compétences. Celles que tout le monde possède et qui pour cette raison sont préinscrites sur la feuille de personnage, sont les Compétences communes. Les Compétences individuelles sont, elles, spécifiques à chaque personnage. L'une d'elles peut produire une Compétence spécialisée.
- Une fois inscrites sur la feuille, toutes les Compétences fonctionnent exactement de la même manière, seules leurs modalités d'acquisition, détaillées ci-après, diffèrent.

## Compétences communes

Le joueur répartit 35 points dans les Compétences communes de son personnage, à savoir Corps, Sens et Esprit. Chacune doit recevoir entre 10 et 15 points. Pour accélérer l'allocation, je recommande de partir sur une base de 10 points par Compétence, puis de distribuer les 5 points restants.

- **Corps.** Activités physiques de base (marcher, courir, sauter, grimper), puissance musculaire (tordre, soulever, enfoncer), combat rapproché, souplesse, résistance à l'en-dormissement. Si approprié au background : rudiments de natation et/ou d'équitation. Corps ne s'applique pas aux sports de compétition. Un footballeur qui n'aurait que son Corps ne serait bon à rien sur un terrain. Pour faire autre chose que s'épuiser à courir après le ballon, il doit disposer de la Compétence individuelle Football.
- **Sens.** Acuité sensorielle (perception, vigilance), détection (indices, passages secrets, compartiments cachés, pièges), orientation, équilibre, discréetion, dextérité, rapidité, réflexes, lancer, esquive. Si approprié au background : rudiments de conduite hippomobile et/ou automobile.
- **Esprit.** Langue maternelle, savoirs de base (lecture, écriture, calcul), culture générale, concentration, imagination, mémoire, instinct, volonté, contrôle de la peur, chance. Si approprié au background : niveau d'études, recherche documentaire, rudiments d'informatique et/ou d'une langue véhiculaire, l'anglais par exemple.
- Le champ d'application des Compétences communes est si vaste qu'il peut subir des variations mineures en fonction du background. Tous les personnages ne possèdent pas de rudiments de natation, de conduite ou d'anglais.
- Les règles précisent souvent quel aspect particulier d'une Compétence commune est sollicité, distinguant par exemple un jet de Sens (discréetion) d'un jet de Sens (vigilance).

Ces indications aident les joueurs à mieux se représenter à quoi servent exactement leurs jets, mais n'ont aucune incidence technique. Qu'il soit de discréetion ou de vigilance, un jet de Sens reste un jet de Sens.

## Compétences individuelles

Chaque personnage possède trois Compétences individuelles, dont les scores sont prédéterminés (12, 11 et 10), raison pour laquelle ils sont imprimés sur la feuille, dans la colonne de gauche du bloc de Compétences.

- « Trois Compétences individuelles, ce n'est pas assez ! », pensez-vous. En réalité, c'est très suffisant, ne serait-ce que parce que les savoirs et savoir-faire de base sont déjà couverts par les Compétences communes. En outre, les capacités des gens ordinaires sont par définition limitées, particulièrement si on les considère dans une perspective horrifique. Faites un test : listez vos propres Compétences individuelles, c'est-à-dire tout ce que vous estimatez savoir faire suffisamment bien pour que cela mérite d'être chiffré sur votre feuille de personnage dans le cas où vous vous joueriez vous-même, puis demandez-vous lesquelles vous seraient vraiment utiles dans un film d'horreur. Il n'est même pas certain que vous arriviez à trois.
- À l'inverse des héros des films d'aventure, les protagonistes du cinéma d'horreur ne possèdent pas énormément de Compétences individuelles. Il est nécessaire qu'ils soient dépassés par les situations auxquelles ils sont confrontés, car c'est cela qui crée le danger, donc la peur.
- En jeu de rôle, un petit nombre de Compétences a cet intérêt supplémentaire qu'il accélère la création du personnage et facilite sa représentation imaginaire. Carole disposant de trois Compétences, les joueurs, celui qui l'incarne aussi bien que les autres membres du groupe, cerneront vite ses capacités, ce qui les aidera à se construire une image mentale de la jeune femme. Cela serait plus difficile si elle possédait trente Compétences.

## Acquisition

Chaque joueur invente ses propres Compétences individuelles en proposant intitulés et contenus. Il est libre d'en inventer moins de trois mais perd définitivement l'usage de celles qu'il écarte. Ses propositions sont ensuite validées et au besoin amendées par le meneur, qui juge de leur vraisemblance, de leur adéquation avec le background du personnage et de leur utilité dans le cadre du scénario qu'il a préparé. Cet échange peut prendre la forme d'une négociation, meneur et joueur faisant valoir leurs arguments jusqu'à ce qu'une position commune se dégage, ce qui implique souvent un ajustement de l'intitulé de la Compétence et/ou du

background. Mais c'est toujours au meneur que revient le dernier mot, car lui seul connaît le scénario.

• **Prérequis.** Par souci de cohérence, le meneur peut interdire l'acquisition de certaines Compétences individuelles aux personnages qui ne disposent pas d'un niveau suffisant dans la Compétence commune qui leur correspond le mieux. Exemple : étant donné qu'elle réclame un excellent équilibre, on comprendrait mal qu'Acrobatie ne soit pas conditionnée par un minimum de Sens. Le meneur fixe au cas par cas la valeur de chaque prérequis, mais en l'occurrence, un score d'au moins 13 semble raisonnable.

• **Compétences académiques.** Enseignées dans les écoles supérieures et les universités, les Compétences académiques (médecine, sciences exactes, expérimentales et humaines) requièrent un Esprit d'au moins 13. L'autodidaxie peut justifier certaines exceptions, mais elles doivent être expliquées par un background approprié. En temps que meneur, je ne vois pas d'objection à ce qu'un personnage acquière la Compétence Égyptologie sans satisfaire au prérequis d'Esprit (des égyptologues amateurs compétents, il y en a) mais j'attends du joueur concerné qu'il invente un background légitimant cette dérogation.

• **Compétences fixées.** Certaines Compétences individuelles ne sont pas laissées à l'imagination des joueurs. Pour équilibrer le système et simplifier l'explication de certaines procédures, je précise leurs intitulés et leurs contenus dans le cours de ce chapitre. C'est notamment le cas des Compétences de combat et de soins.

• **Les Compétences sociales sont interdites.** Les actions relationnelles (persuasion, négociation, intimidation, interrogation, séduction) sont résolues par la parole. Les dés n'interviennent pas dans ces phases de jeu.

## Liste indicative

L'invention est la méthode la plus rapide pour générer des Compétences individuelles, raison pour laquelle il s'agit de la procédure par défaut. Mais encore faut-il que le joueur ait une image mentale relativement précise de son personnage. Dans le cas contraire, il risque de perdre un temps infini en tergiversations inutiles. D'où l'idée d'une liste indicative.

• **Contenus.** Cette liste n'ayant d'autre objectif que de donner des idées aux joueurs en mal d'inspiration, elle ne décrit pas les Compétences. Cela ne compromet heureusement pas leur jouabilité, car leurs intitulés sont suffisamment explicites pour que tout le monde puisse facilement se représenter leurs contenus. Un peu de bon sens suffit à cerner le champ d'application d'Informatique, de Plongée ou de Taxidermie. En cas de désaccord durant la partie, le meneur précise au cas par cas quelle Compétence s'applique à quelle action. S'il le juge utile, il en débat avec le joueur concerné, qui peut alors faire valoir ses arguments, typiquement : « Il me semblerait logique que je puisse uti-

liser Boucherie pour me battre au hachoir ». Ces échanges doivent rester brefs pour ne pas ralentir la partie plus que nécessaire, et c'est toujours le meneur qui a le dernier mot. À lui de dire si tel personnage peut effectivement se battre au hachoir sous Boucherie, ou s'il en est incapable.

• **Groupes.** Par souci de compacté, la liste mêle Compétences et groupes de Compétences, ces derniers étant signalés en italique. Sauf dérogation du meneur, on ne peut inscrire un groupe sur sa feuille de personnage, il faut affiner son choix. Cela signifie qu'on n'acquiert pas Sciences humaines mais, par exemple, Ethnographie, Histoire ou Sociologie, des Compétences qui font partie du groupe Sciences humaines. Pour donner un maximum d'idées aux joueurs, j'ai extrait de certains groupes les Compétences qui me semblaient le plus en phase avec le genre horrifique. C'est ainsi que Boucherie se retrouve listée aux côtés du groupe Artisanat, alors qu'en réalité, elle en fait partie.

• **Puces.** Les Compétences suivies d'un point sont académiques.

Acrobatie
Apnée
Architecture •
Arts
<i>Arts du spectacle</i>
Artillerie
<i>Artisanat</i>
Boucherie
Bricolage
Cambrilage
Camouflage
<i>Conduite</i>
Contrefaçon
Criminologie •
Cryptographie •
Cryptozoologie
Déguisement
<i>Divination</i>
Dressage
Droit •
Électricité
Électronique
Équitation
Escalade
Explosifs
Gestion •
Hypnose
Infiltration
<i>Informatique</i> •
<i>Jeu</i>
Journalisme •
Lancer
<i>Langues vivantes</i>
<i>Langues mortes</i> •
Mécanique
Médecine •
Médecine vétérinaire •

## Médecines naturelles

Méditation

Mêlée

Morse

Natation

## Navigation

Parapsychologie

Pickpocket

## Pilotage

Pistage

Plongée

Poisons

## Pseudosciences

Psychanalyse •

Psychologie •

Psychothérapie •

Sciences exactes •

Sciences expérimentales •

Sciences humaines •

Sciences occultes

Secourisme

Sécurité

Soins infirmiers •

Spiritisme

Sport

Sténographie

Survie

Tatouage

Taxidermie

Techniques militaires

Techniques policières

Tératologie

Thanatopraxie

Théologie •

Tir

Torture

Toxicologie

## Comment choisir ses Compétences ?

Que le joueur privilégie l'invention ou la sélection, ou qu'il fasse un peu des deux, la méthode la plus rapide pour générer ses Compétences individuelles est de les prioriser. Il lui suffit de prendre la colonne de gauche du bloc de Compétences du haut vers le bas, en se demandant ce que son personnage fait le mieux, ce qu'il fait un peu moins bien, et encore un peu moins bien. Je conseille d'aller à l'essentiel. Les personnages ne disposant que de trois Compétences individuelles, chacune doit pouvoir leur être utile dans le cours du scénario. Pratiqué en tant que loisir, l'ikebana, l'art japonais de la composition florale, ne mérite pas de figurer parmi les Compétences, une mention dans le background suffit amplement. Il ne se justifie en tant que Compétence individuelle que s'il tient une place essentielle dans l'existence du personnage, parce qu'il s'agit de son gagne-pain par exemple. Et même dans ce cas, je le déconseille vivement. Soyons clairs, combien avez-vous vu de films d'horreur dans lesquels l'ikebana jouait un rôle important ? Le personnage serait-il le champion du monde de la discipline

qu'il ne trouverait pas à valoriser cette Compétence dans le cours d'une partie de *Sombre*. Pourquoi alors s'en encombrer ? Il est largement préférable que ses talents pour la composition florale restent de l'ordre du background et du roleplay. Toutes les professions n'ont pas vocation à produire des Compétences. Si Boucherie peut avoir son utilité, par exemple pour différencier des viandes humaine et animale dans le repaire d'un serial killer cannibale, ou tirer des indices d'un cadavre dépecé, on imagine mal en revanche qu'un meneur de *Sombre* en vienne à demander un jet de Pâtisserie.

## Spécialités

Inventées par les joueurs, validées et au besoin amendées par le meneur, les Compétences spécialisées, plus communément appelées Spécialités, sont notées dans la colonne de droite du bloc de Compétences. Parce qu'elle concentre son intérêt et ses efforts sur un domaine précis, la spécialisation réduit le champ de compétence du personnage, c'est-à-dire qu'elle lui coûte une Compétence individuelle. On ne peut pas être à la fois spécialisé et polyvalent, il faut choisir.

- **Option.** Les Spécialités sont facultatives. Les gens ordinaires étant rarement des spécialistes, tous les personnages sont loin de posséder une Spécialité.
- **Contenu.** Une Spécialité représente un approfondissement, ce qui implique qu'elle doit toujours être plus pointue que sa Compétence de base, c'est-à-dire que la Compétence individuelle qui l'a produite. Histoire antique est une Spécialité d'Histoire, et non l'inverse.
- **Timing.** Un joueur qui déclare que son personnage se spécialise ne pouvant lui inventer que deux Compétences individuelles, au lieu des trois habituelle, il doit annoncer son intention de le spécialiser *avant* de remplir son bloc de Compétences.
- **Sacrifice.** La Compétence individuelle sacrifiée est celle qui, sur la feuille de personnage, se trouve sous la Compétence de base. Étant donné qu'elle est la dernière de la liste, et qu'elle n'est donc suivie d'aucune Compétence sacrificiable, la Compétence individuelle de niveau 10 ne peut être spécialisée.
- **Score.** La Spécialité est acquise avec un score égal à celui de sa Compétence de base + 3 niveaux. Elle est notée dans la colonne de droite du bloc de Compétence, sur la même ligne que la Compétence de base.
- **Exemple.** Carole déclare que sa Compétence individuelle de niveau 11 est Histoire, une Compétence du groupe Sciences humaines. Son score d'Esprit étant de 13, ce qui satisfait au prérequis d'acquisition des Compétences académiques, le meneur n'y voit aucune objection. Carole inscrit donc « Histoire » sur la deuxième ligne de son bloc

de Compétences, colonne de gauche. Puis elle annonce qu'elle souhaite la spécialiser en Histoire antique, ce à quoi le meneur n'est pas non plus opposé. Sur la même ligne qu'Histoire, mais dans la colonne de droite cette fois, elle inscrit la Spécialité « Histoire antique » ainsi que son score,  $11 + 3 = 14$ . Cette spécialisation l'obligeant à sacrifier la Compétence individuelle qui se trouve sous Histoire, la troisième ligne de son bloc de Compétences (niveau 10), restera donc vierge. Pour s'en souvenir, elle la biffé.

- **Compétence de base.** Une Spécialité n'invalidise pas sa Compétence de base. Carole conserve l'usage d'Histoire après avoir acquis Histoire antique. Même chose pour un personnage qui aurait spécialisé sa Compétence Mêlée en Couteau : il manierait le couteau sous sa Spécialité, et les autres armes de mêlée sous Mêlée.

- **Notation.** Les scénarios de *Sombre* présentent des fiches récapitulatives des statistiques des PJ prétilrés et de certains PNJ. Sur ces fiches, Compétences de base et Spécialités sont notées  $x > y$ , par exemple Histoire 11 > Histoire antique 14.

## Traits et psychologie

---

Exprimés sous la forme d'Avantages (Traits positifs) ou de Désavantages (Traits négatifs), les Traits traduisent en termes techniques les aspects les plus saillants de la vie du personnage. Ils gèrent tout ce qui relève de la particularité ou de l'exception, ce qui permet de créer quantité de PJ atypiques, voire spéciaux, sans complexifier la procédure standard. On pourrait se demander quel est l'intérêt de permettre la création de tels personnages dans un jeu où les joueurs sont censés incarner des gens ordinaires ? La réponse est la générnicité. La plupart des protagonistes des films d'horreur sont des personnes parfaitement banales, qui donc ne possèdent aucun Trait, mais ce n'est pas toujours le cas. Certains sortent du lot. Et puisque de tels personnages existent à l'écran, on doit pouvoir les créer avec Corpse.

- **Option.** Les Traits sont facultatifs. La plupart des gens ordinaires n'en possédant pas, ils ne s'imposent que si le joueur propose un concept de personnage un tant soit peu funky. Mais avant de pouvoir le concrétiser par des Traits, il doit bien entendu recevoir l'aval du meneur.

- **Acquisition.** Les Traits sont inventés par le joueur ou sélectionnés par lui dans la liste du Chapitre 2. Ils sont validés et au besoin amendés par le meneur, qui estime leur niveau d'après leur incidence sur l'existence du personnage et le roleplay du joueur : très faible (niveau 0), faible (niveau 1), forte (niveau 2) ou très forte (niveaux 3 et plus). Les Traits concernant le joueur autant que son per-

sonnage, il est essentiel que cette évaluation tienne compte des bénéfices et des contraintes de jeu aussi bien que de vie.

- **Nature.** Limités par le bon sens, la cohérence et la jouabilité, les Traits sont biographiques, psychologiques, relationnels, intellectuels, physiques ou matériels. Il existe également des Traits surnaturels, pouvoirs et faiblesses relevant du fantastique, mais seuls les personnages spéciaux y ont accès.

- **Équilibre initial.** À la création, la somme des niveaux des Avantages doit être égale à celle des niveaux des Désavantages, c'est-à-dire que si le joueur choisit un Avantage de niveau 2, il doit également acquérir un Désavantage de niveau 2 ou deux Désavantages de niveau 1. L'équilibre initial est un garde-fou qui prévient l'optimisation outrancière des personnages. Dans *Sombre*, les Avantages se paient au prix fort. Au delà de leurs contraintes propres, les Désavantages aggravent l'Instabilité Mentale et par ce biais compliquent les jets de Peur, ce qui accroît la vulnérabilité du personnage (cf. *Peur*). L'autre intérêt de l'équilibre initial est la ludicité. Acheter d'un côté pour dépenser de l'autre, tout en essayant de réaliser de bonnes affaires est fun, et mettre du fun dans la création de personnage ne fait pas de mal. L'optimisation étant l'un des plaisirs essentiels du jeu de rôle, je ne cherche pas à l'interdire, si tant est que ce soit possible. J'essaie seulement d'éviter l'optimisation *forcenée*, qui n'est pas du tout fun, nuit à l'équilibre du jeu et met le bon déroulement de la partie en péril.

- **Évolution.** Tous les Traits choisis à la création ne sont pas forcément définitifs. Les points d'Expérience permettent de résorber certains Désavantages, des Traits peuvent être acquis ou perdus durant la partie, et leur niveau peut varier. Certaines de ces évolutions, notamment celles induites par la peur, sont encadrées par les règles, mais la plupart sont laissées à la discréption du meneur. Lui seul est à même de décider que tel événement justifie telle évolution chez tel personnage. Ces choix sont narratifs plus que techniques.

## Instabilité Mentale

Les Désavantages font souffrir. Certains affectent directement le psychisme, beaucoup ont une incidence lourde sur le quotidien ou sont difficiles à assumer socialement, tous dégradent l'équilibre psychologique. C'est cette dégradation que mesure l'Instabilité Mentale.

- **Instabilité Mentale initiale.** À la création du personnage, son Instabilité Mentale est égale à la somme des niveaux de ses Désavantages. Cela signifie qu'un joueur qui a acquis un Désavantage de niveau 2 et un autre de niveau 1, coche  $2 + 1 = 3$  cercles sur sa jauge d'Instabilité Mentale. Il s'agit de cochages en **x**.

- **Déséquilibrés.** Les joueurs qui souhaitent incarner des personnages plus sombres que la moyenne peuvent acquérir plus de niveaux de Désavantages que d'Avantages, mais doivent obtenir l'autorisation préalable du meneur. On peut aussi cocher à la création plus de cercles d'Instabilité Mentale que nécessaire, ces cochages excédentaires signalant que le personnage a subi de par le passé, donc avant le début du jeu, un ou plusieurs psychotraumatismes. Ce déséquilibre est sans contrepartie, sa seule fonction est d'exprimer en termes techniques certaines particularités du personnage. Il n'y a rien à gagner à acquérir plus de niveaux de Désavantages que d'Avantages ou à cocher plus de cercles d'Instabilité Mentale que nécessaire.
- **Endurcis.** Si le meneur le permet, il est possible de créer des personnages endurcis. Eux aussi sont déséquilibrés, mais leur déséquilibre a un coût, qui doit être acquitté en niveaux de Désavantages (cf. *Endurcissement* dans *Peur*).

• **Évolution.** L'Instabilité Mentale augmente lorsque le personnage subit des psychotraumatismes ou qu'il s'endurcit. De plus, toute évolution des Désavantages est immédiatement répercutee sur l'Instabilité Mentale, ce qui signifie que chaque acquisition d'un niveau de Désavantage se traduit par un cocheage en **x**. Symétriquement, chaque résorption d'un niveau de Désavantage décoche un **x**. En revanche, l'évolution des Avantages n'a aucune incidence sur l'Instabilité Mentale. Seuls les cocheages ordinaires, ceux notés par des **x**, peuvent être décochés. Les cocheages d'endurcissement, notés par des **+**, ne sont, eux, jamais effacés. Psychologiquement parlant, les personnages sont sur la pente descendante, ce qui signifie que les joueurs ne doivent pas s'attendre à décocher facilement leurs cercles d'Instabilité Mentale. À moins que le meneur ne se montre extraordinairement généreux, les résorptions de Désavantages sont rares. Dans *Sombre*, la folie est un aller sans retour.

## Personnalités

Les Personnalités sont des profils types, dont la fonction est de donner de la profondeur psychologique aux personnages. Idéalement, la Personnalité constitue le cœur d'un profil psychologique complet, en synergie avec le background et éventuellement nuancé par un ou plusieurs Traits psychologiques. Dans le pire des cas, celui d'une création ultrarapide pour pallier au décès imprévu d'un PJ, elle assure le minimum, c'est-à-dire qu'elle donne au personnage une orientation psychologique à la fois claire et jouable, sans que le joueur ait besoin d'y consacrer plus de quelques instants. À sa charge ensuite d'enrichir cet archétype par le jeu.

- Le joueur sélectionne la Personnalité qui lui paraît la plus appropriée à son personnage dans la liste présentée plus loin, mais ce choix doit être validé par le meneur. Ce dernier vérifie son adéquation avec le background et les

Traits dudit personnage, ainsi qu'avec le scénario qu'il a l'intention de faire jouer.

- Une fois que le meneur a donné son accord, l'intitulé de la Personnalité et celui de la Phase dans laquelle se trouve le personnage sont reportés sur sa feuille, aux emplacements prévus à cet effet sur l'échelle de Personnalité.
- Développées pour les besoins du jeu d'horreur, les Personnalités sont des guides de roleplay, donc des simplifications à but ludique. Il va de soi que l'esprit humain est infiniment plus complexe que cette douzaine d'archétypes, mais les règles de *Sombre* n'ont pas l'ambition d'exprimer cette complexité. Il n'y a que le joueur qui, parce qu'il est lui-même un humain complexe, puisse le faire. C'est une question d'interprétation, au sens théâtral du terme.

## Phases des Personnalités

Les Personnalités comportent quatre Phases, qui chacune correspondent à une fourchette d'Instabilité Mentale. À mesure que le personnage passe de l'une à l'autre, son désordre mental progresse.

Phase	IM
1. équilibré	0 - 2
2. instable	3 - 5
3. désaxé	6 - 8
4. dément	9 +

- **Phase 1 : équilibré.** Tout le monde considère que le personnage est normal. À ce stade, sa Personnalité n'est qu'une question de caractère.
- **Phase 2 : instable.** Des signes de désordre mental apparaissent. Ses proches pensent que son comportement est de plus en plus étrange, ce qui est le cas.
- **Phase 3 : désaxé.** Toujours plus nombreux, plus intenses et plus fréquents, ses symptômes justifient une prise en charge médicale. En public, ses comportements inappropriés attirent l'attention sur lui.
- **Phase 4 : dément.** Le personnage s'est enfoncé si profondément dans la folie qu'un psychiatre ordonnera son internement d'office après un seul court entretien.
- **Limite de jouabilité.** La folie étant une spirale sans fin, la jauge d'Instabilité Mentale est infinie. Si seuls ses neuf premiers cercles sont représentés sur la feuille de personnage, c'est parce qu'un PJ atteint sa limite de jouabilité à IM 10. Trop fou pour que son joueur continue de l'incarner, il bascule irrémédiablement du côté des PNJ.

## Liste des Personnalités

Si les descriptions suivantes sont lapidaires, c'est pour ne pas encombrer le présent chapitre, mais chaque Personnalité est détaillée Phase à Phase au Chapitre 2. Seuls leurs intitulés sont précisés ici.

- **Antisociale.** Méprisant les règles de la vie en société, vous ne respectez ni la morale ni les lois. Vous exploitez les autres sans vergogne et vous montrez facilement violent.

1. Indiscipliné
2. Rebelle
3. Violent
4. Antisocial

- **Anxieuse.** D'un naturel inquiet, vous éprouvez à l'excès le besoin d'être soutenu. Vous aimez être pris en charge, ce qui vous conduit facilement à adopter un comportement de soumission. Vous craignez que vos liens avec votre entourage se dissolvent et que vos proches vous abandonnent.

1. Sensible
2. Pusillanime
3. Dépressif
4. Anxieux

- **Borderline.** Vous maîtrisez mal vos émotions. D'humeur particulièrement instable, vous pouvez passer brutalement d'une colère intense à un état de profonde déprime. Cette forte impulsivité est la source de graves problèmes relationnels.

1. Insatisfait
2. Impulsif
3. Dépressif
4. Borderline.

- **Évitante.** Extrêmement émotif, vous cherchez par tous les moyens à esquiver les situations relationnelles un tant soit peu délicates. Timidité, inhibition et trac constituent votre lot quotidien.

1. Timide
2. Hyperémotif
3. Angoissé
4. Évitant

- **Histrionique.** Vous cherchez par tous les moyens à attirer l'attention des autres, attitude qui n'est pas sans affecter vos relations avec votre entourage. Avec vous, il n'y a pas de demi-mesure, soit vous idéalisez vos proches, soit vous les dévalorisez systématiquement.

1. Caméléon
2. Séducteur
3. Manipulateur
4. Histrionique

- **Mélancolique.** Pour vous, la vie n'est que tristesse. Vous dévalorisez sans cesse et ne parvenez jamais à tirer le moindre plaisir des situations agréables. Vous êtes de ceux pour qui le verre est toujours à moitié vide.

1. Pessimiste
2. Défaitiste
3. Perdant
4. Mélancolique

- **Narcissique.** Vous souffrez d'un complexe de supériorité. Fermelement convaincu d'être exceptionnel, vous vous attendez à être considéré comme tel en toutes circonstances. L'effondrement de cette illusion peut se révéler violemment destructeur.

1. Orgueilleux
2. Arriviste
3. Dominateur
4. Narcissique

- **Obsessionnelle.** Vous êtes obnubilé par l'ordre, la perfection et le contrôle. Votre conviction profonde est qu'il y a une place pour chaque chose et que chaque chose doit être à sa place. Bien entendu, c'est à vous seul qu'il revient de décider quelle chose va à quelle place.

1. Distant
2. Autoritaire
3. Psychorigide
4. Obsessionnel

- **Paranoïaque.** Même lorsque rien ne le justifie, vous éprouvez de la méfiance envers les autres et leur prêtez volontiers des intentions malveillantes. Cette tendance naturelle au soupçon peut aisément engendrer un sentiment de persécution. Il ne vous en faut pas beaucoup pour vous convaincre vous-même que tout le monde vous en veut.

1. Condescendant
2. Égocentrique
3. Détaché
4. Paranoïaque

- **Sadique.** Vous cherchez tous les moyens, physiques et/ou psychologiques, de contraindre les autres, de les dominer et de les faire souffrir. Lorsque vous y parvenez, vous ressentez une satisfaction et un plaisir intenses.

1. Brutal
2. Dominateur
3. Autoritaire
4. Sadique

- **Schizoïde.** Foncièrement solitaire, vous êtes persuadé de pouvoir suffire à vous-même dans tous les domaines et en toutes circonstances. Même lorsque les événements vous démontrent le contraire, vous demeurez fermement convaincu que vous n'avez besoin de personne.

1. Détaché
2. Solitaire
3. Asocial
4. Schizoïde

- **Schizotypique.** Très perméable aux idées bizarres et aux croyances étranges, vous attirez, par votre apparence autant que vos propos, les regards de biais. Incapables de vous comprendre, les autres vous évitent, si bien que vous vous sentez comme étranger à la société dans laquelle vous vivez.

1. Anticonformiste
2. Excentrique
3. Illuminé
4. Schizotypique

## Divers

---

Pour éviter l'éparpillement d'informations ayant trait à des sujets connexes, je rassemble ici toutes les règles complémentaires concernant la création et le développement des personnages, PJ comme PNJ. Ce faisant, je me réfère à des procédures que je ne détaille que plus loin, aux sections *Actions*, *Peur* et *Combat*. Je vous invite donc à parcourir rapidement cette sous-section, et à revenir plus tard sur les passages dont le sens vous aurait échappé en première lecture.

### Latéralité

Lors de la création de son personnage, le joueur doit cocher l'un des indicateurs de latéralité, Droitier ou Gaucher, encadrant la silhouette de Localisation de sa feuille de personnage. S'il omet de le faire, son PJ est droitier par défaut. À moins que le meneur ne préfère s'en remettre au hasard, auquel cas il demande au joueur de lancer un d6. Un 6 indique un gaucher, tout autre résultat un droitier. Par souci de simplicité, on considère que les PNJ sont tous, sauf précision contraire du meneur, droitiers.

### Age

Par défaut, les règles concernent la création d'adultes et de jeunes adultes, classes d'âge favorites du jeu de rôle d'horreur. Pour créer des personnages plus jeunes ou plus âgés, et en particulier des adolescents, indispensables à tout meneur qui voudrait faire jouer dans l'ambiance des teen movies horribles, on adapte la procédure.

- **Adolescents.** Ils n'ont accès ni aux Compétences académiques ni aux Spécialités et sont privés de la Compétence individuelle de niveau 12. Cette ligne reste vierge en attendant qu'en prenant de l'âge, ils développent leur troisième Compétence individuelle.

- **Enfants.** Plus fragiles que les adultes, les enfants meurent lorsqu'ils reçoivent leur huitième Blessure, particularité

qui entraîne le coûteau en + des deux derniers cercles de leur jauge de Blessures. Ces coûteaux spéciaux sont effacés à mesure qu'ils grandissent. La plupart des enfants ne possèdent pas de Compétences individuelles, mais le meneur peut déroger à cette règle en autorisant une Compétence à certains personnages particuliers. Un enfant soldat pourrait par exemple disposer de Tir, un enfant des rues de Cambriolage ou de Pickpocket, un enfant surdoué d'une Compétence intellectuelle ou artistique, un enfant esclave d'une Compétence en rapport avec sa profession. Quelle qu'elle soit, cette Compétence n'est pas spécialisable et son score, 10, 11 ou 12, est évalué par le meneur en fonction du background et de l'âge de l'enfant.

- **Vieux.** Le vieillissement étiole la santé du personnage, ce qui provoque une succession de coûteaux de sénescence alternant Fatigue et Blessures, en commençant par la Fatigue. Impossibles à récupérer par le sommeil ou à guérir, ces coûteaux sont permanents. Le premier d'entre eux, un coûteau de Fatigue, intervient à quarante ans. Le second, un coûteau de Blessure, cinq ans plus tard. Les suivants s'échelonnent tous les cinq ans jusqu'à la mort. Quelques décennies de ce régime suffisent pour que, modificateurs de Blessures et de Fatigue aidant, le personnage éprouve les pires difficultés à accomplir quelque action que ce soit. C'est l'impotence. L'âge n'a cependant pas que des inconvénients : jusqu'à soixante-dix ans, chaque coûteau de sénescence rapporte trois points d'Expérience, qui ont cette particularité qu'ils ne peuvent être dépensés pour acquérir ou améliorer des Compétences physiques, Corps et Sens inclus.

## Personnages non joueur

On distingue les PNJ majeurs, qui jouent un rôle central dans le scénario, des PNJ mineurs, catégorie aux contours plus flous dans laquelle entrent toutes sortes de personnages secondaires et souvent anonymes, de l'obscur figurant au second couteau flamboyant. Qu'ils soient majeurs ou mineurs, les PNJ sont des outils à l'usage du meneur, raison pour laquelle la majorité des règles détaillées dans ce chapitre ne les concernent pas.

- **PNJ mineurs.** Les statistiques des PNJ mineurs se résument à une seule Compétence générale, sous laquelle ils effectuent l'intégralité de leurs jets. Son score tourne autour de 8 pour un PNJ faible, monte jusqu'à 12 pour un PNJ fort, et peut atteindre 16 pour un PNJ très fort. Durant la partie, le meneur décide à quelles actions cette Compétence est applicable selon l'idée qu'il se fait du personnage et de ses capacités. Dans les scénarios de *Sombre*, la mention « PNJ x » indique la puissance d'un personnage secondaire. « PNJ 10 » désigne donc un PNJ mineur dont le score de Compétence générale est de 10.

- **PNJ majeurs.** On peut créer les PNJ majeurs comme des PJ, mais même si la création de personnage est très rapide, cela reste une perte de temps. Il est plus utile de détailler leur apparence, background, leur psychologie et leurs objectifs que leurs statistiques. Ces dernières ne deviennent indispensables que s'ils se retrouvent impliqués dans un combat avec ou contre les PJ. Et même dans ce cas, quelques Compétences, dont le meneur aura estimé les scores au jugé, sans tenir compte des règles de création, suffisent amplement.
- **PNJ spéciaux.** Négliger les règles n'est pas suffisant pour créer ces bogeymen dont le cinéma d'horreur est si friand. Des scores élevés en Corps et en Machette ne font pas un Jason Voorhees. Jeu d'horreur oblige, Corpse est conçu pour que les personnages, aussi compétents soient-ils, restent toujours vulnérables, donc faillibles, mais cela concerne les PNJ autant que les PJ. Si Jason est plus qu'un simple spécialiste de la machette, c'est que cette Spécialité ne lui suffirait pas à décimer une douzaine de teenagers par film. Il n'y parvient que parce qu'il est bardé d'Avantages, dont certains surnaturels, telles son incroyable résistance aux coups, sa force herculéenne, la manière qu'il a de se déplacer lentement sans se faire jamais distancer, ou sa propension à surprendre ses victimes en surgissant du hors champ. Ce sont ces Traits, sélectionnés par le meneur sans se soucier des règles de création, qui expliquent qu'il puisse tenir la dragée haute à un groupe entier de PJ. Dans les films d'horreur, les antagonistes solitaires sont souvent des créatures surnaturelles, ou au moins des tueurs si efficaces que leurs capacités confinent au fantastique. Cela ne veut pas dire que tous les antagonistes de *Sombre* doivent forcément être des PNJ spéciaux, seulement que s'il s'agit de PNJ ordinaires, ils n'ont d'autre choix que de compenser par le nombre leur défaut d'Avantages surnaturels. C'est ce qui explique que les rednecks dégénérés ne chassent qu'en famille. Et même ainsi, il reste souhaitable que chacun d'eux soit coriace, ce dont le meneur peut s'assurer en leur octroyant certains Avantages naturels, qui les personnalisent en même temps qu'ils les mettront en position de force par rapport aux PJ. La supériorité des antagonistes est un aspect essentiel du jeu d'horreur. Si les protagonistes les tuaient facilement, on basculerait dans l'aventure.
- Le nombre d'actions qu'un animal peut effectuer durant un Tour ainsi que le nombre de Blessures qu'il peut encaisser avant de mourir dépendent de son espèce.
- Chaque espèce animale dispose de ses propres armes naturelles, griffes, crocs, cornes et/ou sabots. Les armes des petits animaux provoquent des Dommages négligeables, celles des gros animaux des Dommages vulnérants. Le Bonus de ces dernières varie 0 à + 3 selon l'espèce.
- Les animaux sont dépourvus de Personnalité mais n'en possèdent pas moins une Instabilité Mentale, qui modifie leurs jets de Peur (effectués sous Instinct). Certains disposent même de Traits, mais il est rare qu'un animal requière un tel niveau de détail. La plupart sont des PNJ mineurs.

## Chiens

Les canidés en général et les chiens en particulier font partie des animaux les plus fréquemment représentés dans les films d'horreur, ce qui justifie des statistiques et des procédures détaillées. Elles correspondent aux chiens les plus puissants, ceux que l'on dresse pour le combat ou la garde, mais peuvent aussi servir aux chiens sauvages, aux loups et aux chacals. Les chiens de compagnie, surtout ceux de petite taille, sont nettement moins dangereux.

- Les Compétences du chien sont Corps 14, Sens 16 et Instinct 12.
- La morphologie du chien différant sensiblement de celle de l'humain, ses Zones corporelles sont réparties différemment : 1 pattes avant, 2 pattes arrière, 3 à 5 tronc, 6 tête. Le chien possède donc quatre Zones vitales. Il meurt à la huitième Blessure reçue.
- Le chien n'effectue qu'une action par Tour, mais c'est un combattant brutal. Sa morphologie ne lui autorise qu'une Défense, l'Esquive, et il n'y recourt que pour préparer sa fuite, lorsqu'il sent qu'il n'a plus aucune chance de gagner. Le reste du temps, il attaque.
- La seule arme naturelle du chien est sa gueule, qui l'oblige à effectuer une Saisie pour pouvoir blesser son adversaire. Dès le premier Tour, cette Saisie mordante provoque une Blessure, puis le chien serre les mâchoires et secoue violemment la tête pour déchiqueter les chairs. Il produit ainsi une Blessure supplémentaire par action s'il mord un membre, deux s'il mord une Zone vitale. Il s'agit de la procédure habituelle d'aggravation des Dommages.
- Cette aggravation est automatique, c'est-à-dire qu'elle réussit sans qu'aucun jet ne soit nécessaire. Mais elle occupe une action à chaque Tour, ce qui signifie qu'un chien qui s'acharne sur sa victime ne peut rien faire d'autre. En particulier, il ne peut pas se défendre contre les Attaques que ladite victime pourrait lui porter.

## Animaux

- Les Compétences des animaux se limitent aux trois communes, à cette différence que chez eux, l'Instinct remplace l'Esprit, ce qui leur interdit toute action intellectuelle. Leurs scores ne dépendent que de leur espèce. Par souci de simplicité, on néglige les variations individuelles.
- Les animaux se battent sous Corps.

- Contre un humain, le chien mord l'un de ses mollets jusqu'à provoquer une invalidité de jambe et le faire tomber, ce qui lui permet de l'achever au sol par une autre Saisie mordante, mais sur une Zone vitale cette fois. En cas de réussite, le meneur affine généralement cette Localisation exacte à la gorge.
- Un chien qui attaque un humain debout n'a pas besoin de viser pour saisir un mollet. Étant donné leur différence de taille, la Localisation aux jambes est automatique. Le meneur décide laquelle est touchée d'après les circonstances, ou s'il préfère s'en remettre au hasard, lance un d6. Un résultat impair indique la jambe droite, un résultat pair la gauche.
- La combativité du chien est telle que la seule manière de l'obliger à lâcher prise est de lui infliger des Dommages d'au moins trois Blessures. Et même dans ce cas, il bénéficie d'un jet pur d'Instinct (volonté). S'il le réussit, il peut maintenir sa Saisie mordante malgré les Dommages, quitte à en mourir.
- **Dressage.** Un chien dressé à l'attaque ne se contente pas de saisir la jambe de son adversaire, il lui saute dessus pour le mordre au bras ou sur une Zone vitale. Le chien ne peut réaliser cette Attaque que s'il y a été entraîné, qu'il peut prendre de l'élan et que son maître lui désigne clairement une cible (ce qui prend une action). La Difficulté de cette Attaque est élevée de deux Rangs, le premier parce qu'il s'agit d'une action complexe (Saisie en sautant), le second à cause de la Localisation exacte. En cas de réussite, le chien plante ses crocs dans sa cible qui, emportée par le poids et le mouvement de l'animal, tombe à terre. Parce qu'il s'agit avant tout d'une Saisie, la morsure au bras immobilise ce membre. Si la victime tient une arme en main, elle ne peut donc plus s'en servir, ce qui est le but. Quant à la morsure vitale, son intérêt est qu'elle permet au chien de tuer plus rapidement.

## Essaims, nuées et colonies

Un groupe de petits animaux (essaim de guêpes, nuée d'oiseaux ou de chiroptères, colonie de rats) est géré comme un PNJ mineur collectif.

- Sauf incendie, vent violent, inondation ou autre catastrophe de ce genre, un groupe d'animaux ne peut pas être tué, ni même blessé ou seulement dispersé. Écrasez quelques guêpes, abattez quelques oiseaux, éventrez quelques rats, il en restera toujours plus qu'assez pour vous submerger. Toute Attaque portée contre le groupe reste donc sans effet techniquement mesurable.
- S'il est de bonne taille, le groupe peut se diviser pour multiplier les Attaques. Un petit groupe attaque un adversaire par Tour, un grand groupe peut en attaquer jusqu'à trois, un très grand groupe autant qu'il le désire. Chaque adversaire ne subit cependant qu'une Attaque par Tour.

- Les Attaques du groupe réussissent automatiquement, ce qui lui permet d'infliger systématiquement une Blessure par Tour à chacun de ses adversaires.
- L'Esquive est la seule Défense qui permette d'éviter l'Attaque d'un groupe d'animaux. Il s'agit d'un jet opposé classique, sauf qu'étant donné que l'Attaque du groupe réussit automatiquement, le meneur détermine sa Marge en lançant un d6. L'Esquive, quant à elle, est plus délicate que contre un adversaire ordinaire, ce qui élève la Difficulté d'un Rang contre un petit groupe, de deux contre un grand groupe, et de trois contre un très grand groupe.
- Lorsqu'on est confronté à un groupe d'animaux, la meilleure tactique est donc la fuite, rapide de préférence.

## Objets

Les objets encaissent un nombre variable de Blessures selon les matériaux qui les composent, leur design et la qualité de leur fabrication. Dans la plupart des cas, il n'est pas nécessaire de les détruire pour les mettre hors d'usage. Les casser, c'est-à-dire leur infliger le tiers des Blessures qu'ils peuvent encaisser, est souvent suffisant.

- **Objet fragile.** Détruit après avoir subit 3 Blessures, cassé après en avoir reçu 1.
- **Objet solide.** Détruit après avoir subit 6 Blessures, cassé après en avoir reçu 2.
- **Objet très solide.** Détruit après avoir subit 9 Blessures, cassé après en avoir reçu 3.

## Expérience

Étant donné la faible espérance de vie des personnages et le fait que *Sombre* est plutôt orienté vers le one-shot, y inclure des règles d'expérience peut sembler incongru. Si j'ai tenu à le faire, c'est parce que je pense que certains meneurs peuvent en avoir l'usage, soit qu'ils autorisent leurs joueurs à incarner des personnages très atypiques, voire spéciaux, soit qu'ils privilégient une horreur plus allusive qu'explicite. Dans les deux cas, le taux de mortalité des parties diminue, ce qui ouvre *Sombre* au jeu en campagne, ou au moins en burst (mini campagne). J'ai également le souci de relayer les codes du cinéma d'horreur. Il est fréquent qu'il y ait, même dans les films les plus durs, un ou deux survivants à la fin, et que dans la séquelle, le spectateur constate que ces vétérans ont progressé dans divers domaines. Cela se traduit en termes techniques par l'attribution de points d'Expérience (pEx).

- **Phases.** Lorsqu'un scénario ou un segment de campagne se terminent, et que le meneur juge opportun de distribuer des pEx, il annonce une phase d'expérience.

- Allocation.** Le meneur attribue à chaque personnage survivant un certain nombre de pEx selon la qualité du roleplay du joueur : mauvais 0, moyen 1, bon 2, excellent 3. Si cette procédure ne tient pas compte des succès des personnages, c'est parce que dans *Sombre*, le roleplay prime. Réussir la mission, démasquer le coupable, tuer le prédateur, ou atteindre tout autre objectif fixé par le scénario, est agréable mais ne donne pas matière à récompense. Si on échoue, on gagne autant de pEx que si on avait réussi. Les PJ peuvent finir par détruire le maître vampire, mais s'ils n'y parviennent pas, voire s'ils meurent tous en essayant, ce n'est pas un problème. La seule chose importante est que les joueurs interprètent bien leurs personnages. Fins tragiques et victoires à la Pyrrhus sont courantes dans le genre horrifique, au point que certains films d'horreur finissent mal (*Le projet Blair witch*), tandis que d'autres se terminent sur un ultime twist qui démontre que l'apparente réussite des protagonistes n'était qu'illusoire (*L'armée des morts*, *Les griffes de la nuit*). Lorsque je mène, il m'arrive de pousser la logique de la gratification du joueur jusqu'à considérer que les pEx lui appartiennent en propre, ce qui me permet de lui en attribuer même si son personnage n'a pas survécu. Je l'autorise à les dépenser à la prochaine phase d'Expérience, voire, lorsque cela me paraît opportun, dès la création suivante.

- Dépense.** Les joueurs peuvent dépenser leurs pEx immédiatement ou les économiser jusqu'à la phase d'expérience suivante, car ils sont capitalisables. Ces points leur permettent d'améliorer leurs Compétences, d'en acquérir de nouvelles et de résorber des Désavantages correspondant à certaines maladies physiques ou mentales.

- Veto.** Le meneur peut interdire toute dépense qu'il juge inappropriée, par exemple parce qu'il estime que la Compétence concernée n'a pas été suffisamment sollicitée durant la partie, ou parce que le laps de temps fictif qu'il a prévu de ménager avant le début du prochain scénario n'est pas suffisant. On ne se spécialise, ni n'acquiert une nouvelle Compétence, ni ne résorbe une maladie en un claquement de doigts. Il faut du temps, plusieurs mois souvent, plusieurs années parfois. Note : le temps fictif est le temps qui s'écoule dans l'univers du jeu, par opposition au temps réel, qui s'écoule dans la réalité.

## Amélioration des Compétences

L'usage le plus courant des pEx est l'amélioration des Compétences. Communes, individuelles ou spécialisées, toutes peuvent être développées, mais il est impossible d'améliorer une Compétence donnée de plus d'un niveau par phase d'expérience. Il n'y a en revanche pas de limite au nombre de Compétences différentes que l'on peut améliorer durant une même phase d'expérience.

Échelon	Niveau	Coût
1. débutant	1 - 5	1 pEx
2. novice	6 - 10	
3. confirmé	11 - 15	
4. expert	16 - 20	2 pEx
5. maître	21+	3 pEx

- Les coûts indiqués dans ce tableau correspondent au niveau à atteindre, ce qui signifie qu'élever une Compétence du niveau 15 au niveau 16 coûte 2 pEx.
- Les coûts sont *triplés* lorsque la Compétence à améliorer est commune.
- Lorsqu'une Compétence individuelle est améliorée pour la première fois, le joueur barre son score initial (préinscrit sur sa feuille de personnage), et note le nouveau score à côté.
- Le score des Spécialités doit toujours rester strictement supérieur à celui de leur Compétence de base. L'amélioration d'une Compétence de base ne modifie pas le score de sa Spécialité.
- Sauf avis contraire du meneur, seules les Spécialités peuvent atteindre l'Échelon Maître, les autres Compétences sont limitées au niveau 20.

## Nouvelles Compétences

Les points d'Expérience permettent l'acquisition de nouvelles Compétences individuelles ou de nouvelles Spécialités. Dans les deux cas, le joueur doit obtenir l'autorisation préalable du meneur.

- Compétences individuelles.** S'il souhaite acquérir une nouvelle Compétence individuelle, le personnage doit suivre avec assiduité les cours d'un professeur qualifié. L'acquisition étant gérée comme une amélioration à partir du niveau 0, on lui applique le barème du tableau précédent. Au début, le personnage peut améliorer sa nouvelle Compétence d'autant de niveaux par phase d'expérience qu'il le souhaite, mais ces progrès initiaux rapides, caractéristiques des Débutants, n'ont qu'un temps. À partir du niveau 6, la limitation habituelle d'un niveau par phase d'expérience, s'applique. Cette procédure concernant également l'acquisition des Compétences, un personnage qui a économisé ses pEx peut, dans le meilleur des cas, acquérir une nouvelle Compétence directement au niveau 5. L'apprentissage autodidacte, lorsqu'il est possible, est plus lent, le personnage étant limité dès le départ à un niveau par phase d'expérience.

- Spécialités.** Seules les Compétences individuelles de niveau 11 ou supérieur peuvent être spécialisées. Le joueur doit s'acquitter d'un forfait de 3 pEx, qui l'autorise à acquérir la Spécialité convoitée au niveau immédiatement supérieur à celui de sa Compétence de base (s'il a 11 en

Histoire, il gagne Histoire antique à 12). Une fois inscrite sur sa feuille de personnage, elle peut être améliorée selon la procédure habituelle. La spécialisation par l'expérience permet d'acquérir plus d'une Spécialité, et même plus d'une Spécialité par Compétence de base. Cela signifie que si elle a précédemment produit Histoire antique, Histoire peut encore donner Histoire médiévale ou Égyptologie. Étant donné que la place est déjà occupée par la première Spécialité, la deuxième ne peut être notée sur la même ligne que la Compétence de base. Elle est donc inscrite sur l'une des lignes encore vierges de la colonne de droite du bloc de Compétences.

## Résorption des maladies

Les points d'Expérience permettent de résorber des Désavantages correspondant à certaines maladies physiques ou mentales. Le meneur indique lesquelles sont susceptibles d'être soignées. Les traitements sont segmentés en phases. À l'issue de chacune d'elles, le soigné effectue un jet sous la Compétence du soignant, procédure qui traduit le fait que le traitement implique l'étroite collaboration du médecin et du malade. Si le jet est réussi et que le patient dépense 3 pEx, le Désavantage traité régresse d'un niveau, ce qui a pour effet secondaire de décocher un cercle d'Instabilité Mentale.

- **Maladies physiques.** Médecine ne soigne que les maladies curables. Une phase de traitement médical dure [niveau de Maladie] trimestres.

- **Maladies mentales.** Les Désavantages correspondant aux maladies mentales sont résorbés par ordre décroissant. Celui dont le niveau est le plus élevé est toujours soigné en premier. En cas d'égalité, le joueur choisit. On compte pas moins de trois Compétences de soins psychologiques, Psychothérapie, Psychanalyse (deux Compétences individuelles) et Psychiatrie (une Spécialité de Médecine). Psychothérapie n'est efficace que si le patient est en Phase 1 de sa Personnalité. Psychanalyse s'il est en Phase 1 ou 2, et Psychiatrie s'il est en Phase 1, 2 ou 3. S'il est en Phase 4, il n'y a aucun espoir de guérison. Quelle que soit la Compétence qu'utilise le soignant, une phase de traitement dure [niveau d'Instabilité Mentale du patient] semestres.

## ACTIONS

Quand les meneurs de *Sombre* doivent-ils réclamer des jets de dés ? La réponse est simple : le moins souvent possible. Lorsque je mène, j'ai pour règle d'or la priorité absolue de la parole sur la technique, une habitude dont j'ai fait l'un des fondamentaux de Corpse. Considérant que le jeu d'horreur est avant tout un jeu d'ambiance, ce n'est que lorsque parler ne permet plus de faire avancer l'histoire que je me tourne vers les dés. Dans *Sombre*, la plupart des actions sont donc résolues sans jet.

- On ne lance pas de dés lorsque le résultat est évident. Si un personnage applique le canon d'un revolver sur sa tempe et presse la détente, il meurt. Point barre.
- La réussite automatique s'impose dès lors qu'un succès est essentiel au bon déroulement du scénario. Si les joueurs doivent impérativement trouver le passage secret vers la crypte du vampire pour que l'histoire avance, il serait très malvenu qu'un jet de Sens raté ne compromette leur exploration.
- Toutes les actions sociales sont résolues par le roleplay. Je considère qu'elles sont bien trop intéressantes pour être abandonnées à la technique, raison pour laquelle j'interdis les Compétences relationnelles. Lorsqu'un personnage entre dans un bar et entreprend de draguer une femme accoudée au comptoir, on ne fait pas de jet. Si cette femme est un autre PJ, les joueurs concernés jouent la scène au mieux de leurs capacités. S'il s'agit d'un PNJ, le meneur avise en fonction de l'importance qu'il juge utile d'accorder à la scène. Il peut l'expédier en quelques phrases (« Tu l'emballes et vous passez la nuit ensemble »), prendre le temps d'un échange de descriptions (« Je lui propose un verre », « Elle accepte et te sourit »), ou établir un véritable dialogue (« Je me demandais si vous accepteriez que je vous offre un verre ? »). Souvent, ces interactions entre PJ et PNJ sont rendues par un mélange de style direct et indirect, typiquement un petit dialogue d'ouverture pour établir la relation de séduction, suivi d'un échange de descriptions, parfois entrecoupé de brefs retours au style direct. Le meneur gère le déroulement de la scène en fonction du roleplay du joueur (intérêt, à propos et finesse de ses réparties et descriptions), de ce qu'il connaît des motivations du PNJ, et de ce qu'il estime le plus profitable au jeu. En clair, la gestion est narrative.
- Le recours aux dés ne se justifie qu'en situation de stress, lorsque le contexte est oppressant, que l'action est dangereuse et/ou son enjeu important. Si le meneur demande un jet de Sens à chaque fois qu'un joueur dit « Je regarde »

ou « J'écoute », la partie ressemblera bientôt plus à du 421 qu'à du jeu de rôle.

- Les dés ne sont pas utilisés dans les situations ordinaires, même lorsqu'une Compétence est directement sollicitée. On ne fait pas de jet de Conduite automobile lorsqu'on prend sa voiture pour aller faire ses courses au supermarché, on n'en fait que si l'on slalome à grande vitesse dans les embouteillages à la poursuite d'un autre véhicule.
- Si la situation n'est pas à proprement parler ordinaire mais que le meneur estime qu'il peut évaluer le résultat de l'action à partir du score de la Compétence sollicitée, il le fait. Par exemple, « Vu ton 16 en Balistique, il ne te faut pas longtemps pour soupçonner que quelque chose cloche dans la déclaration du témoin de la fusillade. Après une heure de mesures au télémètre laser, tu as la confirmation de ton intuition », ou « Avec ton 10 en Corps, impossible de soulever le cadavre, tu vas devoir le traîner ». L'état de santé du personnage, mesuré par le nombre de coûts sur ses jauge de Blessures et de Fatigue, doit également être pris en compte. Sauf à posséder un Corps particulièrement élevé, un personnage grièvement blessé ou exténué ne parviendrait même pas à traîner ledit cadavre.
- Les PNJ n'effectuent de jets que lorsqu'ils sont confrontés à des PJ. Le reste du temps, le meneur gère leurs actions selon des critères narratifs, c'est-à-dire qu'il en évalue le résultat en fonction de ce qu'il estime le plus vraisemblable et le plus profitable au jeu. Même en cas de confrontation entre PNJ, il ne recourt pas aux dés. S'il pense qu'il est intéressant pour l'histoire que PNJ1 batte PNJ2 à plates coutures, il lui suffit de narrer aux joueurs la manière dont le premier met la pâture au second. S'il juge que cela manque de vraisemblance, par exemple parce qu'il a précédemment établi que PNJ2 est bien plus fort que PNJ1, ou parce que PNJ1 est sérieusement blessé, il veille à ce que sa narration explique ce résultat inattendu. David peut gagner contre Goliath mais il est important, pour la cohérence du scénario et du cadre de jeu, que les joueurs comprennent comment il s'y est pris. Si le meneur pense qu'il est souhaitable qu'une confrontation entre PNJ ait des conséquences techniques, typiquement des Dommages, il les évalue au jugé.

- **Exemple.** Sa journée de travail terminée, Carole descend dans le parking souterrain de l'université. Ne disposant pas d'un emplacement réservé, elle doit garer chaque jour sa voiture à un endroit différent. Elle demande au meneur si elle parvient à retrouver sa Twingo. Puisqu'il s'agit d'une situation ordinaire, sans danger ni enjeu particulier, ce dernier évalue le résultat de l'action sans demander de jet, directement d'après le score de la Compétence sollicitée, en l'occurrence Sens. Ayant pris soin de recopier les statistiques de Carole avant le début de la partie, il consulte le double de sa fiche, qu'il conserve derrière son écran. Il évite ainsi de lui demander son score, ce qui ralentirait le jeu et nuirait à l'immersion. Constatant qu'elle a 11 en Sens, il juge que la réussite et l'échec sont aussi

vraisemblables l'un que l'autre. Il opte pour l'échec, une décision motivée par des considérations narratives. Il veut créer un quiproquo pour faire rebondir la scène en introduisant un PNJ dont il pense qu'il pourrait avoir l'usage plus tard dans le scénario. Il annonce donc à Carole qu'elle retrouve facilement sa Twingo mais que, pour une raison inexplicable, sa clé ne fonctionne pas. Presque aussitôt, un jeune homme en uniforme s'approche et l'interroge : « Je crois que vous vous êtes trompée de véhicule, mademoiselle ». C'est Mehdi, le gardien de nuit, revenu chercher la thermos de café qu'il a oubliée dans sa voiture, une Twingo rigoureusement identique à celle de Carole. S'ensuit un court dialogue, qui permet au meneur d'amener en douceur ce nouveau PNJ dans la partie.

## Jets de Compétence

Quand un joueur déclare que son personnage tente une action et que le meneur estime qu'une résolution technique est utile, il lui précise quelle Compétence est sollicitée. Si elle n'est pas inscrite sur sa feuille, le personnage est en situation d'incompétence, ce qui produit un échec automatique. S'il la possède, le joueur effectue un jet dont le résultat permet de déterminer si l'action est une réussite ou un échec. Sauf jets secrets, chaque joueur lance le dé pour son personnage, et le meneur pour tous les PNJ.

- **L'échec est définitif, sauf en combat.** Si un personnage qui tente de crocheter une porte rate son jet de Cambriolage, il aura beau s'échiner plusieurs heures sur la serrure, il ne parviendra pas à l'ouvrir, tout simplement parce que le meneur ne lui autorisera pas d'autre jet de Cambriolage. En cas d'échec, le joueur a donc tout intérêt à déclarer aussitôt une autre action. Il pourrait essayer d'enfoncer la porte, de casser un carreau, de forcer une fenêtre ou de faire le tour de la maison pour voir s'il ne serait pas possible de crocheter la porte de derrière, ce qui donnera lieu à un nouveau jet de Cambriolage. L'absence de seconde chance oblige les joueurs à faire preuve d'inventivité et évite à la partie de s'enliser dans une succession interminable de jets de dés. Cette règle ne s'applique évidemment pas aux scènes de combat. Dans ces phases de jeu, rien n'interdit à un personnage qui vient de rater une Attaque contre un adversaire d'en tenter une nouvelle contre ce même adversaire dès le Tour suivant.

- **Pas de critiques.** Dans *Sombre*, l'échec et la réussite critiques n'existent pas. Étant donné que les joueurs ne lancent les dés qu'en situation de stress, les conséquences de leurs échecs sont déjà suffisamment pénalisantes en elles-mêmes sans qu'il soit nécessaire d'y ajouter une notion de criticité. Or sans échec critique, pas de réussite critique, du moins pas dans *Sombre*. L'un peut fort bien aller sans l'autre dans un jeu d'aventure, étant entendu qu'on attend des héros qu'ils soient capables d'extraordinaires réussites,

mais cela me paraît inapproprié dans un jeu où l'on incarne des victimes.

## ***Jet simple***

Lorsqu'un personnage tente une action à laquelle aucun autre personnage ne s'oppose, il effectue un jet simple, c'est-à-dire qu'il lance un d20, ajoute au résultat les modificateurs appropriés, et compare le total au score de la Compétence sollicitée. L'action réussit s'il lui est inférieur ou égal, elle échoue s'il lui est strictement supérieur.

- **Formule.** Réussite si  $d20 + \text{modificateurs} \leq \text{Compétence}$ .
- **Marge.** Permettant de juger de la qualité de la réussite, la Marge est déterminée par lecture directe, ce qui signifie qu'elle est égale au résultat du dé.

## ***Jet opposé***

Lorsqu'un personnage tente une action à laquelle un autre s'oppose de façon active (Attaque contre Défense) ou passive (discréction contre vigilance), il y a duel. Chacun effectue un jet simple sous sa Compétence et on compare les résultats. Lors d'un jet opposé, réussir ne suffit pas toujours. Pour remporter l'opposition, il faut souvent gagner, c'est-à-dire réussir mieux que l'adversaire.

- **Une réussite et un échec.** Le personnage qui a obtenu la réussite l'emporte.
- **Deux réussites.** Le personnage dont la Marge est la plus élevée l'emporte. Si les Marges sont égales, celui dont le score de Compétence est le plus élevé l'emporte. Et si les Compétences elles aussi sont égales, on relance les dés.
- **Deux échecs.** Un double échec est incohérent. Comment un personnage peut-il rater une action lorsque son adversaire rate l'action antagoniste ? Si la Défense échoue, c'est donc que l'Attaque touche, mais si elle-même a échoué, comment peut-elle toucher ? Si la discréction échoue, c'est que la vigilance réussit, mais comment cela se peut-il si elle aussi a échoué ? Si le poursuivi rate son jet de course, c'est que le poursuivant le rattrape, mais si lui aussi rate son jet, comment peut-il y parvenir ? Dans de telles situations, on néglige l'échec du personnage réactif ou passif pour ne retenir que celui du personnage actif. Rapporté aux exemples précédents, cela signifie que l'Attaque et la discréction échouent, et que le poursuivi est rattrapé. Si le meneur juge que cette procédure ne peut être appliquée de manière satisfaisante, ou qu'il n'est pas dans l'intérêt du jeu qu'elle le soit, il fait relancer les dés.

## ***Oppositions multiples***

Les jets opposés ne sont pas toujours des duels, certains gèrent des affrontements entre plus de deux personnages.

- Lorsqu'un personnage accomplit une action qui l'oppose à plus d'un adversaire, il n'effectue qu'un jet, dont il compare le résultat au jet de chacun de ses adversaires. Si par exemple, il se déplace silencieusement pour surprendre deux sentinelles, son jet de Sens (discréction) est comparé au jet de Sens (vigilance) de chacune d'elles. S'il remporte une opposition mais perd l'autre, il réussit à tromper la première sentinelle mais est repéré par la seconde.
- Lorsque plus de deux adversaires sont en compétition, durant une course automobile par exemple, on compare les résultats des jets de tous les concurrents pour établir un classement. Le pilote ayant obtenu la Marge la plus élevée à son jet de Conduite automobile gagne la course, les suivants sont classés par ordre décroissant de Marge, et les ex-æquo départagés par leurs scores de Compétence. Les pilotes qui ratent leur jet ne terminent pas la course, ou si loin du vainqueur qu'ils ne sont pas classés.

## ***Jet combiné***

Il peut arriver qu'une action sollicite simultanément deux Compétences, par exemple lutter sous l'eau (Natation + Mêlée), charger sabre au clair (Équitation + Mêlée) ou copier un tableau de maître (Peinture + Contrefaçon). Dans ces situations, le joueur n'effectue qu'un seul jet, sous la plus faible de ses deux Compétences.

## ***Jet secret***

Lorsque le meneur juge utile que le joueur partage l'incertitude de son personnage quant au résultat d'une action, il en appelle à un jet secret, c'est-à-dire qu'il lance le dé derrière son écran, à la place du joueur, et garde le résultat pour lui. De cette façon, le joueur ne peut pas savoir s'il n'entend rien parce qu'il n'y a rien à entendre, ou s'il n'entend rien parce qu'il a raté son jet de Sens (perception auditive). Cette procédure crée de l'incertitude et ce faisant, accroît la tension de la scène.

## ***Jet collectif***

Certaines actions permettent ou nécessitent la coopération de plusieurs personnages. Dans ce cas, le groupe commence par se concerter pour désigner un chef, celui d'entre eux qui coordonnera leurs efforts et effectuera le jet de Compétence.

- Si le groupe est hiérarchisé, il n'y a pas de concertation. Sauf circonstances particulières, le chef est obligatoire-

ment le dépositaire de l'autorité : le militaire le plus haut gradé, le médecin responsable, le directeur de projet, le capitaine, etc. Si le groupe n'a pas le temps de se concerter pour désigner un chef, ou qu'il ne juge pas utile de le faire, aucun jet collectif n'est possible, ce qui entraîne un échec automatique. C'est pour cette raison que les professionnels du risque, pompiers, policiers, militaires ou secouristes, interviennent toujours en groupes hiérarchisés.

- Les autres membres du groupe sont considérés comme des assistants, ce qui signifie qu'ils n'effectuent pas de jet mais facilitent celui de leur chef. Chaque assistant ajoute le chiffre des dizaines de son score de Compétence au score de Compétence du chef. Un assistant possédant une Compétence de 12 ajoute donc un point au score de Compétence de son chef. Cette élévation est évidemment temporaire, elle ne dure que le temps du jet collectif.
- Un assistant dont le niveau de Compétence est compris entre 1 et 9 participe à l'action mais, parce que son chiffre des dizaines est 0, n'a pas d'incidence sur le jet collectif.
- Un assistant incomptént gêne l'action, ce qui élève d'un *point* (et non d'un Rang) la Difficulté du jet collectif.
- Un chef incomptént provoque un échec automatique.

## Modificateurs

Les circonstances et l'état de santé du personnage peuvent compliquer les actions qu'il entreprend. Blessures, Fatigue et Difficulté modifient la plupart des jets de Compétence, ce qui signifie qu'on ajoute la valeur de ces modificateurs au résultat du d20. Le risque est que le total ne dépasse le score de la Compétence sollicitée, ce qui entraînerait l'échec de l'action.

- **Cumul.** Les modificateurs sont cumulables. Un cercle de Blessures, deux de Fatigue, et un Rang de Difficulté (+ 3) ajoutent  $1 + 2 + 3 = 6$  points au résultat du d20.
- **Astuce.** Pour éviter les calculs inutiles, je recommande de ne pas additionner les modificateurs entre eux avant de lancer le dé, car lorsque le résultat est supérieur à la Compétence, l'échec est avéré sans qu'il soit utile de les prendre en compte. Et même si le résultat est inférieur ou égal à la Compétence, il est fréquent que le meneur puisse déclarer un échec au jugé, sans effectuer aucune addition. Si par exemple, le score de Compétence est 10, le résultat du dé 9 et les modificateurs assez importants ( $1 + 2 + 3$ ), nul besoin de faire le calcul pour savoir que le jet est raté. On gagne ainsi en temps et en fluidité.

- **Jets purs.** On dit des jets de Compétence auxquels aucun modificateur ne s'applique qu'ils sont purs. Ce sont pour la plupart des jets d'Esprit (chance). Lorsqu'une procédure appelle un jet pur, je le précise toujours.

## Blessures et Fatigue

On distingue deux modificateurs de santé. Celui de Blessures est égal au nombre de cercles cochés sur la jauge de Blessures, celui de Fatigue au nombre de cercles cochés sur la jauge de Fatigue.

- **Application.** Les deux modificateurs de santé s'appliquent à toutes les *actions* physiques, sensorielles et intellectuelles, ce qui inclut les actions de combat. L'incidence de la santé peut être directe (« Je suis tellement fatigué que je ne comprends pas ce que je lis », « Ma blessure au bras me gêne quand je tire ») ou indirecte, le modificateur de Blessures traduisant la douleur autant que la perte de fonctionnalité (« Ma blessure au bras me fait si mal que mes capacités d'attention sont diminuées, ce qui me gêne pour monter la garde »).
- **Exemptions.** Les modificateurs de santé ne doivent pas être appliqués sans discernement à tous les jets de Compétence, car certains ne servent pas à résoudre des *actions*. Esprit par exemple peut être sollicitée pour tester la chance ou la maîtrise de la peur, jets qui échappent aux modificateurs de Blessures et de Fatigue.
- **Actions sociales.** Les relations humaines n'étant pas résolues par des jets de Compétence, les modificateurs de Blessures et de Fatigue ne peuvent y être appliqués. J'invite néanmoins le meneur et les joueurs à exprimer par leur roleplay l'état de santé de leurs personnages. On n'interprète pas un personnage blessé ou fatigué de la même manière que s'il était indemne et reposé.
- **Indicateurs d'état.** Les adjectifs encadrant les jauge (Indemne, Reposé, Blessé, Fatigué) n'ont pas d'incidence technique. Ils ne jouent aucun rôle dans le calcul des modificateurs de santé, leur fonction est d'aider les joueurs à se représenter concrètement l'état de santé de leurs personnages.

## Difficulté

Exprimant la complexité intrinsèque de l'action autant que les contraintes liées aux circonstances, le modificateur de Difficulté (Mod) est déterminé par le meneur. Il ne l'évalue pas en points mais en Rangs (Rg), c'est-à-dire en paliers de trois points.

Rg	Difficulté	Mod
3	extrême	+ 9
2	colossale	+ 6
1	majeure	+ 3
0	considérable	0

- **Étalonnage.** Le fait que l'on n'effectue de jets qu'en situation de stress explique que la Difficulté de base (modificateur nul) soit Considérable.

- **Principe de Difficulté croissante.** Pour chaque paramètre dont il juge qu'il complique significativement l'action, par exemple la petite taille de la cible dans le cas d'un tir au fusil, le meneur élève la Difficulté d'un Rang. Ces élévations sont cumulables, c'est-à-dire qu'une Difficulté de base (0) élevée d'un Rang (+ 3) produit un modificateur de  $0 + 3 = + 3$ , tandis qu'une Difficulté d'un Rang (+ 3) élevée d'un Rang supplémentaire (+ 3) produit un modificateur de  $3 + 3 = + 6$ . Je recommande d'appliquer ce principe de Difficulté croissante avec une certaine retenue. Les intitulés des Rangs le soulignent assez, toute élévation représente une contrainte énorme. Trop de Difficulté tue la Difficulté car cela entraîne la certitude de l'échec, alors que la fonction de ce modificateur est plutôt d'accroître l'incertitude de la réussite. Une réussite incertaine ou très incertaine renforce la tension du jet, tandis qu'un échec certain ou quasi certain la réduit à néant. Il est entendu que les personnages de *Sombre* sont là pour en baver, mais j'invite le meneur à ne pas trop charger la mule, sous peine de démotiver les joueurs. S'ils pensent n'avoir aucune chance de réussir, ils vont avoir tendance à baisser les bras, alors qu'ils doivent au contraire se battre pour la survie de leurs personnages.

- **Rangs supérieurs.** Il n'y a pas de limite théorique à la Difficulté, mais en pratique, un Rang supérieur à 3 se traduit quasi systématiquement par un échec, raison pour laquelle le tableau ne monte pas plus haut. Lorsque je mène et que je juge qu'une action mérite une Difficulté de Rang 4 ou supérieur, je ne demande pas de jet, je déclare d'emblée un échec automatique. Il m'arrive même de le faire pour les Difficultés de Rang 3, surtout lorsque le score de la Compétence sollicitée est proche de la moyenne.

- **Pas de Facilité.** Il n'existe pas de modificateurs de Difficulté négatifs. En cas de jet simple, la réussite est automatique dès lors que le meneur juge que l'action mériterait une Difficulté négative. En cas de jet opposé, un personnage bénéficiant d'un avantage significatif, par exemple parce qu'il se bat sur une position élevée, n'en tire pas de bénéfice direct. C'est son adversaire qui, parce qu'il se bat sur une position basse, subit une élévation de Difficulté, en l'occurrence d'un Rang.

- **Latéralité.** La Difficulté de la majorité des actions physiques effectuées du côté non directeur (main ou pied gauches pour un droitier, main ou pied droits pour un gaucho) est élevée d'un Rang. Cette règle étant surtout appliquée en combat, je la détaille dans la section correspondante.

## Marge

Pour narrer le résultat d'une action, le meneur n'a souvent besoin que de savoir s'il s'agit d'une réussite ou d'un échec. Mais parfois, il peut s'avérer nécessaire de préciser la quali-

té de la réussite, ce qui conduit à déterminer la marge de réussite, plus communément appelée Marge.

- **Marge simple.** En cas de jet simple, la Marge est, comme je l'ai précisé plus haut, déterminée par lecture directe du résultat du dé. Les Marges les plus grandes sont les meilleures, ce qui signifie que lorsqu'on lance un d20, il est toujours souhaitable de faire le plus haut possible sous le score de Compétence. Si le jet est pur, la meilleure Marge que l'on puisse espérer obtenir est donc égale au score de la Compétence sollicitée.

- **Marge opposée.** Quand un jet opposé se solde par une réussite et un échec, la Marge du vainqueur est égale à sa Marge simple. Lorsqu'il y a deux réussites, la Marge simple du vaincu est soustraite de celle du vainqueur, la réussite de l'un diminuant celle de l'autre. Cette soustraction a une incidence significative sur le calcul des Dommages en combat rapproché.

- **Qualité de réussite.** La valeur de la Marge, qu'elle soit simple ou opposée, permet au meneur d'estimer le degré de réussite de l'action. Cette procédure n'a pas d'incidence technique, sa seule fonction est d'orienter la narration.

Marge	Réussite
1	de justesse
2 - 5	bonne
6 - 10	très bonne
11 - 15	excellente
16 +	exceptionnelle

- **Qualité d'échec.** La notion de marge d'échec n'existe pas dans *Sombre* mais, toutes choses étant égales par ailleurs, un échec naturel (résultat du dé supérieur au score de Compétence) est plus grave qu'un échec modifié (résultat du dé inférieur ou égal au score de Compétence, l'échec étant alors imputable aux modificateurs). Dans la plupart des cas, cette distinction ne sert au meneur qu'à orienter sa narration. Elle n'a d'incidence technique que dans le cadre de certaines procédures particulières, dont la plus importante est le jet de Peur.

## Exemple de situation de stress

En sortant de son bureau, Carole est agressée par un maniaque armé d'un couteau de chasse. Cette situation terrifiante la laisse fébrile, ce qui élève d'un Rang la Difficulté de toutes ses actions jusqu'à la fin de la scène. Poursuivie par son agresseur, elle arrive dans le parking de l'université. Il est, comme le reste du bâtiment, plongé dans la pénombre. Le tueur ayant pris la précaution de saboter l'alimentation électrique, seules les veilleuses des issues de secours sont allumées. Carole s'avance à la recherche de sa Twingo. Puisqu'il s'agit d'une situation de stress, le meneur estime qu'une gestion technique est justifiée. Il lui demande un jet de Sens

(orientation), auquel il applique le principe de Difficulté croissante, c'est-à-dire que la Difficulté de base (0) est élevée d'un Rang par la fébrilité (+ 3) et d'un Rang supplémentaire par la pénombre (+ 3). Carole lance un d20 et obtient un 7, résultat auquel elle ajoute les deux Rangs de Difficulté, soit  $7 + 3 + 3 = 13$ . Ce total excédant son score de Sens, qui est de 11, l'action échoue. Pas moyen de retrouver cette putain de bagnole !

Carole, qui sait que cet échec est définitif, cherche immédiatement une autre idée. Elle s'accroupit derrière la roue d'une voiture pour gagner un peu de temps. Elle pourrait courir vers l'une des issues de secours, mais la plus proche est à plusieurs dizaines de mètres, dont une bonne partie à découvert. Craignant que, malgré la pénombre, le tueur ne la repère, elle décide de se cacher en attendant que quelqu'un vienne. Même à cette heure tardive, cela ne saurait tarder, du moins l'espère-t-elle. Elle déclare donc qu'elle teste le plus silencieusement possible les poignées des voitures qui l'entourent, dans l'espoir d'en trouver une que son propriétaire aurait oublié de fermer. Le meneur réfléchit à la façon dont il va gérer cette action. Bien qu'elle soit banale (ouvrir une portière est à la portée du premier venu), il estime qu'un jet est souhaitable, et ce pour deux raisons. Primo, il s'agit d'une situation de stress, dans laquelle même les actions banales sont susceptibles d'être résolues par des jets, surtout si le personnage concerné est fébrile. Secundo, il juge que l'incertitude d'une résolution aléatoire soulignera la tension de la scène.

Il envisage d'abord un jet opposé de Sens (discretion de Carole) contre Sens (vigilance du tueur), suivi d'un jet simple d'Esprit (chance) pour trouver une porte ouverte. Mais deux jets, c'est trop. Pour éviter cela, il pense demander à Carole un jet combiné de Sens + Esprit, procédure qui présenterait l'avantage de tout résoudre d'un coup, mais décide finalement de faire encore plus simple. Jugeant que la pénombre facilite significativement la discréption de Carole, il considère que cette partie de l'action est automatiquement réussie. Estimant par ailleurs que ni la pénombre ni sa fébrilité n'affectent sa chance, il lui demande un jet pur d'Esprit, c'est-à-dire un jet sans modificateur. Carole lance un d20 et obtient 11, un résultat inférieur à son score d'Esprit (13), ce qui indique un succès. Prenant en compte la valeur de la Marge dans sa narration (11 est une réussite excellente), le meneur lui indique qu'elle tombe presque aussitôt sur une voiture ouverte. Elle se glisse dans l'habitacle, referme la portière très doucement et se recroqueville entre les sièges.

## Incompétence

On dit qu'un personnage est incompétent lorsqu'il tente une action sans posséder la Compétence qui s'y rapporte. Dans la quasi-totalité des cas, l'échec est automatique. Notez bien que l'incompétence n'interdit pas de *tenter* l'action, seulement de la *réussir*.

- En situation d'incompétence, le seul moyen d'obtenir un succès est de tenter une action si facile que le meneur déclare une réussite automatique. Même s'il est incompétent, un personnage qui dispose d'une arme en position de tir et fait feu à bout touchant, ne peut pas rater sa cible.
- Considérant l'étendue des Compétences communes et leurs intitulés très généraux, le meneur pourrait être tenté de les utiliser pour pallier l'absence de certaines Compétences individuelles, typiquement « Comme que tu n'as pas Tir, fais-moi un jet de Sens avec x Rangs de Difficulté ». Couramment utilisée dans les jeux d'aventure, où il est naturel que les héros aient une bonne chance de réussir la majeure partie de ce qu'ils entreprennent, cette procédure me paraît inadaptée au jeu d'horreur car on y joue des victimes, personnages dont on est loin d'attendre un taux de réussite aussi élevé. Je la déconseille vivement.
- Chaque Compétence commune inclut des notions élémentaires. Il y a par exemple des rudiments de conduite automobile dans Sens, qui expliquent que la plupart des automobilistes puissent conduire leur véhicule sans disposer de la Compétence individuelle appropriée, en l'occurrence Conduite automobile. Ces rudiments ne pallient l'incompétence que dans les situations ordinaires. L'automobiliste lambda reste incompétent dans les situations de stress.
- **Exemple 1.** Un tireur incompétent, c'est-à-dire un personnage qui ne possède pas la Compétence Tir, déclare qu'il tire au pistolet. Le meneur lui répond aussitôt qu'il échoue automatiquement, mais cela n'est pas tout à fait suffisant. Pour intégrer pleinement cet échec à la narration, il doit le décrire, ce qu'il fait en s'appuyant sur le background du personnage. S'il estime qu'il ne connaît absolument rien aux armes à feu, un échec automatique peut signifier qu'il ne parvient pas à tirer parce qu'il n'a pas compris que l'arme n'était pas en position de tir. Relever un cran de sûreté ou armer un pistolet ne s'invente pas, il faut avoir une culture minimum des armes pour accomplir ces petits gestes. Si le meneur juge que le personnage la possède, le coup part mais, échec automatique oblige, le tir produit une balle perdue.
- **Exemple 2.** Carole n'est pas encore installée au volant de sa Twingo qu'elle active déjà le verrouillage centralisé des portières. Elle a pris un peu d'avance, mais le tueur est sur ses talons. Un coup d'œil dans le rétroviseur. Rien. Elle met le contact et démarre en trombe, sachant pertinemment qu'elle ne dispose que des rudiments de conduite que lui confèrent ses Sens. En situation ordinaire, ils font l'affaire, mais il s'agit là d'une situation de stress, ce qui la met en position d'incompétence. Elle prend ce risque pour éviter de se retrouver une nouvelle fois confrontée au tueur. Pour dire vrai, elle espère que sa fuite en voiture conclura la scène, ce qui amènera le meneur à négliger la question de l'incompétence. Malheureusement, telle n'est pas son intention : il lui annonce qu'en sortant du parking, elle prend un virage trop large et s'encastre dans une voiture en stationnement. Appliquant la règle sur les acci-

dents de la route (cf. *Dangers*), il opte pour une sanction modérée, soit un cochage de Fatigue et un autre de Blessures, car il souhaite que Carole soit en mesure d'agir durant le reste de la scène. Le visage en sang, la voici qui s'extirpe de la Twingo et se traîne sur le trottoir. Un couple en promenade s'approche dans l'intention de l'aider. L'homme sort son téléphone portable de sa poche et appelle les secours, la femme se penche vers elle et s'enquiert de son état. Par-dessus son épaule, Carole voit le tueur traverser la rue en courant, le couteau à la main. Elle hurle, mais trop tard. Il a déjà plongé son arme dans le cou de l'homme.

## Mes grands choix techniques

À ce stade de l'explication des règles, vous savez tout de la création de personnage et des procédures de résolution des actions, qui constituent les fondamentaux de Corpse. Dans la suite de ce chapitre, je ne fais que préciser la manière dont ces principes généraux s'appliquent à telle ou telle situation particulière, la peur et le combat notamment. Il est donc temps que je vous touche un mot de mes grands choix techniques. J'ai développé Corpse selon deux axes principaux, l'adéquation avec les codes de l'horreur cinématographique et la fluidité technique. Cela signifie qu'à chaque fois que j'ai dû choisir entre réalisme et horreur, j'ai choisi l'horreur, et qu'à chaque fois que j'ai dû choisir entre réalisme et simplicité, j'ai choisi la simplicité. Je suis d'avis qu'un minimum de vraisemblance est utile au jeu d'horreur, mais je ne cherche pas à simuler le réel. Mon seul souci est de rendre au mieux l'ambiance des films d'horreur.

### Linéarité

Je suis de ces meneurs qui, pour limiter les manipulations, préfèrent ne lancer qu'un dé à la fois, ce qui m'a conduit à écarter d'emblée les systèmes à pool au profit de mécaniques plus classiques. Si j'ai choisi le d20, c'est parce qu'il me permet d'exprimer les scores de Compétence d'une manière immédiatement intelligible aux joueurs. Nous avons tous été notés sur 20 durant notre scolarité, et c'est bien pratique. Par ailleurs, la granularité du d20 ( $1/20 = 5\%$ ) me semble être un bon compromis entre le trop (d30, d100) et le pas assez (d4 à d12). Elle est selon moi bien adaptée aux besoins de *Sombre*, un jeu d'ambiance qui ne rechigne pas à faire rouler quelques dés lorsque le besoin s'en fait sentir. Certaines combinaisons de dés présentent des amplitudes de résultats proches de celle du d20, mais j'ai fait le choix du linéaire (1d20) plutôt que du pyramidal (2d10) ou du gaussien (3d6) parce que je trouvais déraisonnable d'ajouter une ( $d10 + d10$ ) voire deux ( $d6 + d6 + d6$ ) additions aux trois qu'imposent déjà les modificateurs (dé + Blessures + Fatigue + Difficulté). Ces opérations de calcul mental sont simples mais leur répétition jet après jet est contraignante, sur-

tout en fin de partie, lorsque la fatigue se fait sentir. Or c'est à ce moment qu'on lance le plus de dés, le climax des scénarios d'horreur étant souvent constitué par un ultime combat contre le ou les antagonistes. La linéarité a un dernier avantage : alors que le tirage gaussien concentre les résultats autour de la moyenne, le tirage linéaire offre, lui, exactement les mêmes chances d'obtenir n'importe quel résultat. Mon avis est que cette équiprobabilité et l'incertitude qui en découle, traduisent bien, et mieux renforcent, la tension des situations de stress, en particulier de combat. Je ne cherche pas à minimiser la part de l'aléatoire dans les jets de Compétence, car je pense qu'elle sert le jeu d'horreur.

### Faillibilité

Lorsqu'on les considère du point de vue de la technique ludique, on se rend vite compte que les protagonistes des films d'horreur sont caractérisés par un taux d'échec remarquablement élevé. Ils luttent en permanence pour minimiser les conséquences de leurs fiascos ou de ceux de leurs compagnons. Ils ne dominent pas la situation, ils la subissent. Ils parviennent parfois, à force de volonté, d'ingéniosité ou de chance, à la retourner à leur avantage, mais ce sursis est forcément éphémère. S'il durait, le film perdrat tout intérêt. Les protagonistes doivent en baver d'un bout à l'autre, c'est cela que les spectateurs sont venus voir. Les personnages de *Sombre* sont logés à la même enseigne. Avec leurs scores moyens et ces trois modificateurs qui leur compliquent sérieusement la vie, ils ne doivent pas s'attendre à réussir tout ce qu'ils entreprennent. Si le risque d'échec est important, c'est que la pression psychologique à laquelle ils sont soumis est énorme. Dans *Sombre*, la peur ne donne pas d'ailes, c'est un fardeau qui pèse sur chaque jet. La spécificité, la difficulté et l'intérêt du jeu d'horreur est que l'histoire y progresse tout autant, si ce n'est plus, par l'échec que par la réussite, ce qui suppose du meneur et des joueurs qu'ils fassent preuve d'une excellente capacité de rebond. Des deux côtés de l'écran, la créativité est de mise. Le meneur intègre l'échec à sa narration pour faire monter la tension, les joueurs y répondent par de nouvelles initiatives qui relancent l'histoire. Lorsque Carole, talonnée par le tueur, comprend qu'elle ne retrouvera pas immédiatement sa Twingo, elle ne se démobilise pas. Improvisant un plan B, elle se met aussitôt en quête d'une voiture ouverte. Si elle n'en avait pas trouvé, elle aurait enchaîné sur un plan C, en se dissimulant sous un véhicule par exemple. Il ne faut jamais, jamais, *jamais* baisser les bras. Ceux qui le font sont les premiers à mourir.

### Létalité

Vous le constaterez en poursuivant votre lecture, les actions de combat sont résolues de la même manière que les autres, ce qui signifie que là aussi, le risque d'échec est important. Or s'il y a un domaine où l'échec est fatal, c'est bien le com-

bat. Il ne saurait en être autrement, car un système d'horreur qui ne serait pas létal n'aurait aucun sens. Lorsqu'on joue avec Corpse, il faut s'attendre à ce que le taux de mortalité des personnages soit comparable à celui du cinéma horrifique, c'est-à-dire élevé. Ce choix est fondamental, il qualifie *Sombre* en tant que jeu d'horreur et surdétermine tout, de la structure des scénarios aux attitudes des joueurs durant la partie. Il va sans dire qu'on n'écrit ni ne mène ni ne joue un scénario d'horreur comme un scénario d'aventure, pour la simple raison que les PJ de *Sombre* ne sont pas taillés pour le combat. Leur vulnérabilité impose la modération au meneur, qui doit doser avec soin les confrontations violentes, et la prudence aux joueurs, qui seraient bien inspirés de fuir lesdites confrontations plutôt que de les rechercher. La faible espérance de vie des personnages oriente clairement le jeu vers le one-shot, mais il n'est pas strictement impossible de jouer à *Sombre* en campagne, ou au moins en burst. Je considère néanmoins que le format court est le mieux adapté. Ce n'est pas un hasard si Poe et Lovecraft furent nouvel-listes plutôt que romanciers, ni s'il y a autant de films d'horreur et si peu de feuillets horribles.

## Généricité

Si *Sombre* avait été un jeu à campagne, un univers dédié se serait imposé avec la force d'une évidence, mais puisque je privilégie les formats courts, cela n'aurait eu d'autre conséquence que de le brider. Lorsque je mène, je n'aime rien tant que de varier les sous-genres, passer des vampires victoriens aux fantômes japonais, du gore au mélodrame sombre, des zombies aux monstres tentaculaires, de l'occultisme old school à la science-fiction horrifique. Renouveler le décor et les thèmes surprise les joueurs et les déstabilise juste ce qu'il faut pour éviter cette routine qui tue la peur. Cela n'interdit pas de jouer plusieurs scénarios dans le même setting ou d'y revenir de temps à autre, mais en changer régulièrement évite que les joueurs ne s'y installent confortablement. Si vous regardez un film de zombies par semaine, il ne faudra pas longtemps pour que vous trouviez vos marques dans ce sous-genre très codifié, ce qui en diminuera rapidement l'efficacité. Étant donné que cela correspond à la fois à ma conception et à ma pratique du jeu d'horreur, c'est très naturellement que j'ai porté mes efforts sur le développement d'un système générique horrifique. Pour éviter que généricité ne rime avec complexité, et que par souci de complétude, je n'en vienne à produire un corpus de règles trop dense, j'ai pris l'époque contemporaine comme référence. Je l'ai choisie parce que c'est elle que privilégie le cinéma d'horreur, mais j'intègrerai à chaque scénario ou cadre de jeu atypique un patch de règles spécifique. Si par exemple, je développais un setting de science-fiction horrifique, j'y expliquerai de quelle manière gérer le pilotage des vaisseaux spatiaux, les armes futuristes, les xénomorphes et les androïdes, tous éléments qui encombreraient inutilement le livre de base.

# PEUR

Partant du principe que c'est par le roleplay que les émotions trouvent leur meilleure expression, je choisis de ne pas les techniquer. La peur est, jeu d'horreur oblige, la seule que j'estime utile d'encadrer par les règles. Dans *Sombre*, la question n'est jamais de savoir si un personnage a peur ou non, car dès lors que le meneur lui réclame un jet de Peur, c'est qu'il est terrifié. Tout ce qui importe, c'est de déterminer s'il réussit à se maîtriser, et s'il n'y parvient pas, d'en détailler les conséquences.

## Jets de Peur

Un personnage confronté à une situation que le meneur juge terrifiante effectue un jet de Peur, c'est-à-dire un jet d'Esprit. Trois résultats sont possibles.

- **Réussite : sang-froid.** Le personnage conserve assez de maîtrise sur lui-même pour continuer à agir normalement jusqu'à la fin de la scène.
- **Échec modifié : fébrilité.** Si le résultat du dé est inférieur ou égal au score d'Esprit mais que, modificateurs aidant, le jet de Peur est raté, la Difficulté des actions du personnage est élevée de 1 Rang jusqu'à la fin de la scène. De plus, le meneur peut, s'il le juge profitable au jeu, lui imposer une action inadaptée : lâcher son arme, bousculer ou gêner l'un de ses compagnons, refermer une porte qu'il aurait fallu maintenir ouverte, ou simplement ne rien faire alors qu'il faudrait agir.
- **Échec naturel : panique.** Si le résultat du dé est supérieur au score d'Esprit, la Difficulté des actions du personnage est élevée de 2 Rangs jusqu'à la fin de la scène, et le meneur peut lui imposer autant d'actions inadaptées qu'il le juge profitable au jeu.

## Modificateurs

Les jets de Peur sont modifiés par l'Instabilité Mentale et la Difficulté, mais ni par les Blessures ni par la Fatigue. Si je choisis de négliger l'incidence de l'état de santé sur la maîtrise de la peur, c'est pour des raisons techniques autant que narratives. Outre qu'effectuer quatre additions ralentirait le jeu, deux modificateurs supplémentaires augmenteraient très sensiblement le risque d'échec. Or il n'est pas souhaitable que chaque situation terrifiante rende tous les personnages fébriles, car l'élévation de la Difficulté de leurs actions accroît considérablement leur vulnérabilité. Dans les situa-

tions terrifiantes dangereuses, cela risquerait de se traduire par une hécatombe de PJ, ce qui est rarement une bonne chose, même dans un jeu d'horreur. Que les jets de Peur ne soient pas faciles est une chose, qu'on n'ait quasi aucune chance de les réussir en est une autre.

• **Formule.** Jet de Peur réussi si  $d20 + \text{Instabilité Mentale} + \text{Difficulté} \leq \text{Esprit}$ .

• **Instabilité Mentale.** Les personnages ne sont pas égaux devant leur peur. Ceux dont l'équilibre psychologique est précaire la contrôlent moins bien que les autres, ce qui explique que le niveau d'Instabilité Mentale modifie les jets de Peur. On l'ajoute au résultat du d20.

• **Difficulté.** Le meneur évalue le modificateur de Difficulté de la manière habituelle, par application du principe de Difficulté croissante. Il élève la Difficulté d'un Rang pour chaque paramètre dont il estime qu'il complique significativement les efforts du personnage pour contrôler sa peur. Je l'invite à porter une attention particulière à trois d'entre eux, l'implication, le gore et le surnaturel.

**Implication.** Un personnage a d'autant plus de difficulté à rester maître de lui que la situation terrifiante le touche personnellement. Son implication est maximum s'il en est lui-même la victime, condition qui peut justifier jusqu'à deux Rangs de Difficulté. Mais il peut aussi être très impliqué parce que l'un de ses proches fait partie des victimes. Découvrir un cadavre mutilé est plus déstabilisant si c'est celui de sa sœur que si c'est celui d'un inconnu. Il se peut également que la situation, évoquant un drame passé, fasse ressurgir chez lui des souvenirs douloureux. Une agression au couteau pourrait ainsi lui rappeler la manière dont son père a autrefois poignardé sa mère.

**Gore.** Il y a des degrés dans l'horreur, le dégoût et la répulsion. Certaines situations terrifiantes sont plus dérangeantes, macabres, morbides ou écœurantes que d'autres. Voir un cadavre est moins déstabilisant s'il est intact que s'il est en état de putréfaction avancée, assister à une autopsie est plus facile si le corps est en bon état que s'il est mutilé, déterrer un mort est moins éprouvant que de mettre à jour tout un charnier, ramasser les restes épars d'un accidenté sur le bord d'une route est plus difficile s'il s'agit d'un enfant que d'un adulte, etc.

**Surnaturel.** Être confronté au fantastique est d'autant plus déstabilisant que le personnage est rationnel. S'il s'agit de sa première expérience surnaturelle, l'événement est susceptible de remettre en cause toute sa conception du monde. Parce qu'elle contrevient aux lois de l'anatomie et de la biologie, l'apparence grotesque de certaines créatures surnaturelles peut également se révéler choquante.

## Questions et réponses.

• **Quand réclamer des jets de Peur ?** Aucune règle ne régit le déclenchement des jets de Peur, et il est assez rare qu'un scénario de *Sombre* indique qu'il faut en demander à tel ou tel moment. Dans la plupart des cas, ils sont à la discrétion du meneur, qui en réclame à chaque fois qu'il estime que la situation le justifie et que cela profitera au jeu. Je l'invite à faire preuve d'une certaine modération. Ces jets sont un outil de dramatisation, dont la fonction est de souligner par la technique les scènes horribles les plus dures. Pour que l'impact de cette mécanique reste maximum, je recommande de ne pas y recourir plus d'une à deux fois par scénario et par personnage. Un usage plus fréquent aurait tôt fait de la banaliser. Lorsque le meneur réclame un jet de Peur, les joueurs doivent avoir le sentiment qu'il sort l'artillerie lourde.

• **Les PNJ font-ils des jets de Peur ?** Jamais. Lorsque des PNJ ordinaires sont confrontés à une situation terrifiante, le meneur évalue leur comportement en fonction de ses besoins narratifs et de ce qu'il connaît de leur psychologie. Parce que rien ne les distingue fondamentalement des PJ, les PNJ ordinaires ont les mêmes réactions qu'eux (fébrilité, panique, somatisation), mais ils ne céderont à la peur que lorsque le meneur décide qu'il est dans l'intérêt du jeu qu'ils le fassent. Le cas des antagonistes, psycho killers, monstres et autres créatures surnaturelles, est très différent. À voir la manière dont ils se comportent à l'écran, il est clair que Michael Myers, Leatherface, Hannibal Lecter ou Dracula dérogent entièrement aux règles de peur. Ils ne la ressentent pas, ils l'inspirent.

• **La Personnalité influence-t-elle les jets de Peur ?** Non. Elle n'a aucune incidence, positive ou négative, sur eux. On pourrait discuter de la vraisemblance de cette affirmation, au motif que dans telle situation terrifiante particulière, telle Personnalité pourrait compliquer ou favoriser la maîtrise de soi. Si je choisis de considérer que toutes sont égales devant la peur, c'est pour garantir *Sombre* contre l'excès d'optimisation psychologique. Si certaines Personnalités avaient un impact quelconque sur les jets de Peur, les joueurs auraient tôt fait de les repérer. Lors de la création de leur personnage, ils ignoreraient les Personnalités désavantageuses au profit de celles qui leur permettraient de mieux contrôler leur peur. On ne pourrait guère leur reprocher de vouloir mettre toutes les chances de leur côté, mais la conséquence serait que d'un panel de douze Personnalités, on tomberait bientôt à deux ou trois. Cet appauvrissement considérable nuirait au jeu.

## Somatisations

Une Somatisation est une réaction physique intense et incontrôlable, que le meneur substitue à la fébrilité ou à la panique lorsqu'il le juge utile. Cette procédure n'est pas au

tomatique, il ne la déclenche que s'il estime qu'elle profitera au jeu. Une Somatisation incapacite le personnage concerné jusqu'à la fin de la scène en cours, ce qui signifie qu'il ne pourra de nouveau agir qu'à partir du début de la scène suivante. Même la fuite lui est impossible, pour la simple raison qu'il s'agit d'une action à part entière, donc impossible à réaliser lorsqu'on somatise. C'est même une action adaptée, car en cas de situation terrifiante dangereuse, fuir est souvent une (très) bonne idée.

- **Intensité.** Plus la situation est terrifiante, c'est-à-dire plus la Difficulté du jet de Peur est élevée, plus la Somatisation est probable. Réactions extrêmes, les Somatisations sont appropriées aux situations extrêmes.
- **Psychologie.** La Somatisation est d'autant plus probable que l'Instabilité Mentale du personnage est élevée, et d'autant moins probable que son endurcissement est important (les règles d'endurcissement sont détaillées plus loin).
- **Roleplay.** Interpréter une Somatisation avec justesse est difficile car ces réactions extrêmes se prêtent aisément à la caricature. Qu'il soit volontaire ou involontaire, un seul effet comique suffit souvent à donner à une scène censément terrifiante un tour nettement plus léger, ce qui nuit à l'ambiance de la partie. Pour éviter d'en arriver là, je recommande au meneur de ne pas infliger de Somatisations aux joueurs dont il pense qu'ils n'ont pas les capacités de roleplay requises pour les interpréter de manière crédible. En contrepartie, il veillera à récompenser ceux qui y parviennent en leur attribuant des points d'Expérience supplémentaires.
- **Spotlight.** Même si le meneur estime que tous les joueurs assis à la table sont capables d'interpréter correctement n'importe quelle Somatisation, ce ne serait pas une bonne idée qu'ils le fassent tous en même temps. Outre que l'in incapacité de tous les PJ poserait d'énormes problèmes narratifs, la cacophonie de roleplay qui en résulterait aurait tôt fait de virer à la farce. Je recommande donc de ne faire somatiser qu'un, grand maximum deux, personnages à la fois. Les joueurs doivent en retirer l'impression que la situation terrifiante braque un projecteur sur un PJ en particulier, choisi par le meneur en fonction de critères narratifs. C'est ce qui se passe dans les films d'horreur.
- **Feeling.** Amener des Somatisations en jeu peut s'avérer délicat. Étant donné qu'elles peuvent avoir une incidence très importante sur le déroulement des scènes terrifiantes, et que ces scènes sont cruciales dans un jeu tel que *Sombre*, il n'est pas toujours facile de choisir la bonne Somatisation pour le bon personnage au bon moment. Je vous donne des procédures et des conseils précis un peu plus loin, mais au final, tout se résume à une question de sensibilité narrative. Du pur feeling. Dans ces conditions, le meneur serait bien avisé de ne pas se forcer. Je l'enjoins à n'annoncer de Somatisations que s'il est convaincu qu'elles profiteront au jeu. S'il hésite ne serait-ce qu'un peu, mieux vaut qu'il s'en tienne à la fébrilité ou à la panique.

## Table de Somatisation

En bas de la page 2 de la feuille de personnage, se trouve la table de Somatisation, qui rassemble les six Somatisations habituelles, celles qui sont les plus couramment représentées dans les films d'horreur. La table complète, réservée au meneur et reproduite ici, comporte six Somatisations supplémentaires, trois inhabituelles et trois spéciales.

d6	Somatisation
1	sanglots
2	hurlements
3	vomissements
4	crise d'angoisse
5	évanouissement
6	stupeur
	spasmophilie
	convulsions
	sidération
	crise furieuse
	infarctus
	extase

## Somatisations habituelles

Les six Somatisations indiquées sur la feuille de personnage sont détaillées ci-dessous, mais ces descriptions sont moins des injonctions que des guides sur lesquels les joueurs sont invités à appuyer leur roleplay. Évanouissement et stupeur sont des Somatisations excluantes, c'est-à-dire qu'elles ne se contentent pas d'incapaciter le personnage, mais le coupent également du monde, ce qui contraint le joueur qui l'incarne à quitter la table jusqu'à la fin de la scène.

- **Sanglots.** Le somatisant tremble comme une feuille. Ses jambes ne le soutenant plus, il s'assoit ou se laisse glisser au sol, où il se recroqueville en position foetale. Il n'a plus la force de rien, si ce n'est de rester là, à pleurer toutes les larmes de son corps.
- **Hurlements.** Le somatisant est incapable de s'arrêter de crier. Dès qu'il croit parvenir à reprendre le contrôle de lui-même, une nouvelle crise de hurlements le submerge, plus intense que la précédente. S'il somatise longtemps, il est possible que sa voix finisse par se briser, ce qui le laissera aphone durant plusieurs heures, voire plusieurs jours. À défaut d'une extinction complète de voix, qui perturberait sans doute trop le jeu, un enrouement, nettement plus gérable en roleplay, fera l'affaire.
- **Vomissements.** Le somatisant est assailli de haut-le-cœur et de violents spasmes gastriques. Ils gagnent rapidement en intensité et le contraignent bientôt à régurgiter le contenu de son estomac. Plié en deux, les jambes flageolantes et les bras crispés sur son abdomen douloureux, il s'assoit ou se laisse glisser au sol.

- **Crise d'angoisse.** Le cœur et les poumons du somatisant s'emballent. Son rythme cardiaque s'accélère (palpitations, douleurs thoraciques) et il éprouve des difficultés respiratoires (souffle court, sensation d'étouffement, hyperventilation). Passant sans transition du chaud au froid, il enchaîne bouffées de chaleur et frissons intenses. Nausées et vertiges le contraignent à s'asseoir, à même le sol s'il le faut. Il tremble violemment.
- **Évanouissement.** Le somatisant sent le monde vaciller autour de lui et perd brutalement connaissance. S'il est debout, il tombe lourdement, ce qui peut, à la discréction du meneur, entraîner une Blessure. Un jet réussi de Médecine, Soins infirmiers ou Secourisme le ranime, mais son malaise persiste jusqu'à la fin de la scène. Très vaseux, il demeure incapable d'agir. Le joueur qui l'incarne revient à la table, mais en tant que simple spectateur.
- **Stupeur.** Par réflexe de protection, le cerveau du somatisant se déconnecte de la réalité. Ne percevant plus rien du monde qui l'entoure, le regard vide, le visage hébété et la mâchoire pendante, il est prostré. Il reste debout mais si on le bouscule, il tombe lourdement, ce qui peut, à la discréction du meneur, entraîner une Blessure. Il ne peut être réveillé avant la fin de la scène.

## Somatisations inhabituelles

Pour aider le meneur à moduler ses effets et pour lui permettre de surprendre les joueurs avec des Somatisations qui ne sont pas inscrites sur leurs feuilles de personnage, voici trois Somatisations inhabituelles car peu représentées dans les films d'horreur. Toutes sont excluantes.

- **Spasmophilie.** Le somatisant fait une crise de crampes généralisée. Ses extrémités (mains et pieds) se raidissent, se contractent vers l'intérieur et sont secoués de spasmes musculaires d'intensité moyenne, qui peuvent remonter le long de ses membres et de son tronc. Il n'a plus aucune conscience de ce qui se passe autour de lui. S'il est debout, il tombe lourdement, ce qui peut, à la discréction du meneur, entraîner une Blessure. Quelques claques suffisent à le ranimer, mais son malaise persiste jusqu'à la fin de la scène. Très vaseux, il demeure incapable d'agir. Le joueur qui l'incarne revient à la table, mais en tant que simple spectateur.
- **Convulsions.** Secoué d'impressionnantes mouvements désordonnés, le corps du somatisant ne lui appartient plus. Ses muscles se contractent de façon brutale et saccadée. Les yeux révulsés et la bave aux lèvres, il n'a plus conscience de ce qui se passe autour de lui. L'émission involontaire d'urine est courante. Si le personnage est debout, il tombe lourdement, ce qui peut, à la discréction du meneur, entraîner une Blessure. La crise de convulsions ne peut être interrompue avant la fin de la scène.

**Dommages.** Les convulsions représentent un effort extrêmement intense, qui provoque de 1 à 3 cochages de Fatigue selon la durée de la crise. Les spasmes musculaires sont si violents que le somatisant peut se blesser lui-même en se cognant (une Blessure) ou frapper involontairement ceux qui tentent de lui porter secours. En termes techniques, il s'agit d'une Attaque sous Corps contre la personne la plus proche, mais avec 2 Rangs de Difficulté pour défaut de coordination. S'il ne se trouve personne pour lui glisser un objet plat entre les mâchoires, le somatisant risque de se mordre profondément les lèvres et la langue, jusqu'à la section parfois, ce qui peut occasionner 1, voire 2 Blessures supplémentaires.

- **Sidération.** Anéantissement soudain des fonctions vitales, la sidération est un évanouissement doublé d'un état de mort apparente. La température corporelle du somatisant chute brutalement, sa respiration n'est plus perceptible et les battements de son cœur s'espacent tant que seul un examen approfondi (jet de Médecine) pourrait confirmer qu'il est encore vivant. S'il est debout, il tombe lourdement, ce qui peut, à la discréction du meneur, entraîner une Blessure. Il ne peut être réveillé avant la fin de la scène.

## Somatisations spéciales

Les Somatisations spéciales se distinguent des autres Somatisations par leur intensité. La crise furieuse peut faire de gros Dommages, l'infarctus tuer, et l'extase bouleverser la vie du somatisant. Autant dire qu'il convient de les manier avec d'extrêmes précautions. Chaque Somatisation spéciale n'est applicable qu'à certains personnages particuliers, les sujets à risque, catégorie dont la définition est précisée dans chaque description.

- **Crise furieuse.** Cette réaction ultraviolette change le somatisant en forcené. Incroyable, très agité et extrêmement agressif, il ne se défend pas, ne vise pas, ne fuit pas et ne combat pas à distance. En combat rapproché par contre, il attaque à outrance. Ne distinguant plus ses amis de ses ennemis, il frappe systématiquement le personnage le plus proche de lui. Si plusieurs sont à sa portée, la victime est désignée par le meneur ou par un jet de d6. À défaut d'adversaires, il se déroule sur les objets qui l'entourent.

**Dommages.** Si le forcené tient en main un objet au moment où se déclenche sa crise, il l'utilise pour frapper. S'il le perd, il ne fait pas l'effort de le ramasser ou d'en récupérer un autre. Quelle que soit l'arme qu'il manie, il ne se bat que sous Corps, mais sa rage décuple ses forces : au lieu de provoquer un cochage de Fatigue, comme le font habituellement les armes naturelles, ses poings infligent une Blessure. Ses coups sont d'une telle violence qu'il se blesse lui-même en frappant. Après qu'il ait réussi trois Frappes à mains nues, le forcené reçoit une Blessure sur le bras qu'il utilise. Après en avoir réussi trois de plus, il en encaisse une autre, et ainsi de suite. À ce rythme, il ne

faut pas longtemps pour que ses poings ruissent de sang et qu'il se fracture les os des mains. Le bras directeur est touché en premier. Lorsqu'il devient invalide, le forcené frappe de l'autre main. S'il est saisi, il n'hésite pas à mordre. Ces morsures sont gérées comme des Frappes sous Corps, si violentes qu'elles aussi provoquent une Blessure (arrachage d'un bout d'oreille ou de nez, d'un lambeau de peau, section d'une phalange).

**Rage.** Lorsqu'il s'inflige ou reçoit des Dommages, le forcené coche les cercles correspondants sur son échelle de Santé et trace les Marques d'invalidité appropriées sur sa silhouette de Localisation, mais aucun modificateur de Fatigue ou de Blessure n'est appliqué à ses actions. Cela signifie que sa crise furieuse peut le mener à l'extrême limite de ses forces sans que, invalidité mis à part, cela ne le gêne. Il agit, et en particulier frappe, sans pénalité jusqu'à ce qu'il s'écroule. Il ne s'arrête que lorsqu'il est maîtrisé par une Saisie, qu'il perd connaissance, qu'il meurt, ou que la scène, et avec elle sa Somatisation, se termine. La crise furieuse annulant les effets du coma léger, il ne tombe inconscient par accumulation de Fatigue qu'en coma moyen.

**Sujets à risque.** Tous ceux que leur Personnalité prédispose à la violence, ou dont l'Instabilité Mentale est très élevée, ou qui sont sous l'emprise de certaines drogues.

- **Infarctus.** Le somatisant ressent une douleur de poitrine très violente, comme une barre au niveau du sternum. Elle irradie, ce qui signifie qu'elle remonte vers ses épaules, son bras gauche, son cou et sa mâchoire. Elle est d'une telle intensité qu'il a la très nette impression que sa mort est imminente. Il présente également les symptômes suivants : difficulté à respirer, pâleur, sueurs abondantes, extrémités (mains et pieds) glacées.

**Dommages.** Résultat de l'obstruction d'une artère coronaire, l'infarctus nécrose le myocarde, ce qui provoque 1d6 Blessures. Si elles font basculer le somatisant en Déresse, cette dernière est, à la discrétion du meneur, rapide ou foudroyante (cf. *Santé*). Si l'infarctus provoque au moins trois Blessures, la capacité contractile du muscle cardiaque est définitivement réduite. Cette cardiopathie constraint le personnage à l'acquisition du Désavantage Maladie au niveau 1 et au cochage permanent d'une Blessure. Dorénavant, à chaque fois qu'il somatise, il fait un nouvel infarctus. S'il souffrait déjà d'une cardiopathie, due à un précédent infarctus par exemple, son Désavantage Maladie augmente d'un niveau et il coche une Blessure permanente de plus.

**Sujets à risque.** Les sédentaires, les obèses, les personnes âgées, les diabétiques, les fumeurs et les insuffisants cardiaques.

- **Extase.** Le somatisant est transporté hors du monde sensible. Cet état profondément contemplatif ressemble à la stupeur (immobilité, inaccessibilité sensorielle, faciès figé) mais en diffère par le fait que le personnage n'est pas

tant coupé du monde que détaché de lui. Il continue de percevoir ce qui se passe alentour, mais cela lui semble à la fois très proche et extrêmement lointain. En termes de jeu, cela signifie que le joueur reste à la table en tant que simple spectateur.

**Séquelles.** On ne peut vivre qu'une extase dans son existence et cette expérience mystique vous change à jamais. C'est une révélation, une illumination dont la puissance convertit l'athée et exalte le croyant. Technique parlant, cela se traduit par l'acquisition du Désavantage Foi au niveau 1. Si le somatisant le possède déjà, il augmente simplement d'un niveau.

**Sujets à risque.** L'extase ne concerne que les personnages dont l'Esprit est d'au moins 13, et seulement s'ils sont confrontés à une situation terrifiante surnaturelle à la fois brutale et merveilleuse. La conjonction de ces deux facteurs est essentielle : l'évènement fantastique doit être approprié, mais il faut également que le personnage soit en mesure de le recevoir comme une révélation, ce qui nécessite un certain niveau d'Esprit.

**Exemple.** Juif pieux (Foi niveau 1) au score d'Esprit élevé, Paul voit le Christ en gloire sur le chemin de Damas, une vision terrible qui justifie un jet de Peur. Il le rate. Jugeant qu'une Somatisation spéciale est appropriée, le meneur annonce une extase et, parce qu'il s'agit d'une scène cruciale pour la suite de sa campagne, décide de soigner la gestion de cette christophanie (apparition du Christ ressuscité). Pour en renforcer l'impact, il impose à l'escorte de Paul, un petit groupe de PNJ dont les scores d'Esprit ne sont pas suffisamment élevés pour qu'ils soient extasiés, une Somatisation habituelle, la stupeur. Il la choisit parce qu'il s'agit d'une version moins puissante de l'extase, ce qui assure une bonne cohérence thématique à la scène. Puis, toujours dans le souci d'en souligner l'intensité, il prolonge l'extase de Paul par une cécité psychosomatique de trois jours, un symptôme qui n'est pas prévu par les règles mais qu'il estime approprié. Converti sur le champ, Paul modifie la rubrique Religion de la première page de sa feuille de personnage, remplaçant judaïsme par christianisme. Simultanément, son Désavantage Foi passe au niveau 2, une évolution qui aggrave d'un point son Instabilité Mentale et fera de lui un infatigable prédicateur.

**Avertissement.** L'extase introduisant de la religion dans la partie, le meneur doit être conscient que, même dans un setting où le surnaturel est une réalité, cela ne sera pas forcément du goût de tous les joueurs. Dans les univers imaginaires, ce thème ne pose aucun problème. Il devient nettement plus sensible dès lors que le jeu se déroule dans le vrai monde, particulièrement si la religion évoquée est réelle. J'inclus l'extase dans *Sombre* parce qu'il me semble que la thématique religieuse mérite d'être explorée dans le cadre du genre horrifique. *L'Exorciste*, *Carrie* ou *La Malédiction* ont amplement démontré l'intérêt de la démarche au cinéma, et je pense qu'elle est tout aussi valable en jeu de rôle. Mais si j'ajoute cet avertissement, c'est que je ré-

alise que tout le monde ne sera pas de cet avis. Comme toujours, le meneur est seul juge de ce qui est bon pour sa table et sa partie.

## Quand recourir aux Somatisations ?

Interprétées par des joueurs à fond dans leur roleplay, les Somatisations donnent un relief saisissant aux situations terrifiantes, mais elles ont aussi leurs contraintes, qui expliquent qu'il ne soit pas systématiquement souhaitable de les déclencher. La principale est qu'elles écartent les joueurs concernés du jeu, soit qu'elles les obligent à se mettre en retrait de l'action parce que leurs personnages sont incapacités, soit qu'elles les excluent temporairement de la table. Leur autre inconvénient est leur nombre relativement réduit, une douzaine en les comptant toutes. Si le meneur en annonçait une à chaque jet de Peur raté, il ne lui faudrait pas longtemps pour en faire le tour, ce qui les banaliserait terriblement. Une crise de hurlements de temps à autre, c'est excellent pour l'ambiance, mais s'il y en a une à chaque partie, la routine s'installe vite. Les scream queens sont un cliché des films d'horreur dont il faut savoir user sans en abuser. Je conseille donc d'utiliser les Somatisations avec retenue, pour souligner les situations terrifiantes les plus dures et/ou créer des effets narratifs particuliers.

- **Début.** Le meneur peut déclarer qu'un personnage risque de somatiser avant que le joueur concerné n'effectue son jet de Peur. On dit alors que le jet est somatogène, c'est-à-dire qu'il est susceptible de provoquer une Somatisation. Plus exactement, c'est son échec qui peut la déclencher, en remplacement de la fébrilité ou de la panique, voire seulement de la panique si le meneur précise qu'étant donné les circonstances, seul l'échec naturel est somatogène. Dans un cas comme dans l'autre, cela élève significativement les enjeux du jet de Peur. Un personnage qui somatise n'est pas simplement gêné par des modificateurs supplémentaires, il reste inactif jusqu'à la fin de la scène, ce qui constitue l'une des pires contraintes que l'on puisse infliger à un joueur. En être réduit à la condition de spectateur est frustrant pour un rôle, surtout lorsque la scène est cruciale, ce qui est souvent le cas des situations terrifiantes. Craignant l'inactivité forcée que lui imposerait une Somatisation, le joueur éprouve donc une (petite) partie de la peur que ressent son personnage.

- **Milieu.** Le meneur peut annoncer à tout moment que l'état psychologique d'un personnage fébrile ou paniqué se dégrade jusqu'à la Somatisation. Cette procédure est bien adaptée aux situations terrifiantes en cascade, car elle souligne leur crescendo dramatique et évite la répétition des jets de Peur. Exemple : agent du FBI fraîchement diplômée, Clarice explore le repaire d'un serial killer cannibale, un pavillon délabré en périphérie de la ville. Le corps d'un homme partiellement dévoré est étendu sur la table du salon. Situation terrifiante, jet de Peur, échec modifié, fébrilité, l'enchaînement est classique. Clarice prend sur elle et

poursuit son exploration. Dans la salle de bains, elle découvre le cadavre d'un enfant atrocement mutilé, ce qui constitue une nouvelle situation terrifiante. Si elle avait réussi son premier jet de Peur, le meneur lui en aurait sans doute demandé un second, mais vu qu'elle l'a raté, il lui annonce simplement que de la fébrilité, elle passe à la panique. Il pourrait lui infliger dès à présent une Somatisation, mais préfère s'en abstenir car il a prévu une dernière situation terrifiante, plus choquante encore que les précédentes. Craignant que dans son état, une confrontation avec le serial killer ne lui soit fatale (avec ses deux Rangs de Difficulté, elle ne donne pas cher de sa peau en cas de combat), Clarice se précipite vers la sortie. En traversant la cuisine plongée dans l'obscurité, elle trébuche sur un troisième cadavre, celui de Will, son collègue. Elle craque et somatise. Tombant à genoux, elle s'effondre en larmes sur le corps de son ami.

- **Fin.** Le meneur peut déclencher une Somatisation à la fin d'une scène pour en souligner la conclusion, un effet narratif bien adapté aux situations terrifiantes dangereuses. Si découvrir un cadavre égorgé est terrifiant, surprendre un psycho killer en train d'égorger sa dernière victime est à la fois terrifiant et dangereux, car le tueur ne voudra pas laisser de témoin derrière lui. Je déconseille vivement au meneur de déclarer une Somatisation quand la vie d'un personnage est *directement* menacée, car cela signifierait son arrêt de mort : « Tu rates ton jet de Peur, tu somatises, et le tueur profite de ton incapacité pour t'égorger toi aussi, donc tu es mort ». Je trouve cela antiludique et anti-dramatique au possible. Par contre, différer la Somatisation après que le danger soit passé, lorsque le personnage a échappé au tueur, permet d'articuler efficacement instinct de survie et choc post-traumatique. Tant qu'il est en danger, le personnage, bien que fébrile ou paniqué, reste efficace, mais tout de suite après, il décompense. En descente d'adrénaline, il s'écroule et somatise. Étant donné qu'elle intervient en fin de scène, la Somatisation ne sera sans doute pas jouée, ou si peu, par le joueur, mais elle offre au meneur l'opportunité d'une conclusion dramatique, à la hauteur de l'intensité du danger. Notez bien qu'en situation terrifiante dangereuse, la vie d'un personnage n'est pas toujours *directement* menacée. Si ses compagnons sont en mesure de le secourir et de le défendre, une Somatisation peut être indiquée. Dans ce cas, le somatisant devient un fardeau pour ses camarades. Incapable d'agir jusqu'à la fin de la scène, il doit être protégé et pris en charge par le reste du groupe, une situation qu'affectionnent les scénaristes des films d'horreur car elle accroît la tension. Il serait dommage de s'en priver.

## Comment choisir une Somatisation ?

Après qu'un joueur ait raté un jet de peur, le meneur a établi qu'une Somatisation profiterait au jeu et a décidé du moment où il allait la déclencher. Ne lui reste plus maintenant qu'à déterminer de quelle Somatisation il s'agit. Je l'invite à

utiliser, parmi les trois procédures suivantes, celle qu'il juge la plus appropriée, soit qu'il en privilégie systématiquement une, qui correspond le mieux à son style de narration, soit qu'il gère au cas par cas, optant pour celle qu'il estime la mieux adaptée à la situation terrifiante en cours.

• **Jet de Somatisation.** Cette procédure consiste à demander au joueur concerné de lancer un d6 puis de lire le résultat sur la table de Somatisation de sa feuille de personnage. Le meneur y recourt s'il estime que la nature de la Somatisation n'a pas d'importance ou que l'aléatoire renforcera la tension de la scène. Ce jet de Somatisation s'inscrit dans la droite ligne du jet de Peur somatogène : le joueur craignait d'être contraint à l'inactivité, le voici à présent qui craint d'être en plus affligé d'une somatisation excluante, qui l'obligerait à quitter la table et l'empêcherait d'assister à la fin de la scène.

• **Au choix du joueur.** Le meneur peut autoriser le joueur à choisir lui-même la Somatisation de son personnage parmi les six inscrites sur sa feuille. Les joueurs apprécieront qu'on leur laisse ce choix car cela les conforte dans l'idée qu'ils contrôlent leurs personnages, même lorsque ceux-ci ne se contrôlent plus. Sans compter qu'ils ne risquent pas de se voir imposer une Somatisation excluante. Ils peuvent même opter pour celle qui les arrange le mieux dans les circonstances présentes. Si le personnage est isolé, des hurlements attireront utilement l'attention des autres PJ, ou au moins de PNJ amis. Alors que si la discréption est de mise, une crise d'angoisse ou des sanglots, autant que possible étouffés, sera plus avantageuse. À l'inverse, un joueur très impliqué pourrait, par souci de roleplay, choisir une Somatisation excluante, typiquement un évanouissement parce qu'il incarne une victorienne portant corset. S'il alloue des points d'Expérience en fin de scénario, le meneur aura soin de récompenser cette initiative. Une Somatisation excluante peut également constituer une soupape de sécurité émotionnelle. Si une situation terrifiante met un joueur mal à l'aise au point qu'il ressent le besoin de souffler un peu, l'exclusion volontaire lui permet de prendre de la distance par rapport au jeu sans casser le rythme de la partie, ce qui gâcherait le plaisir des autres joueurs.

• **Décision du meneur.** Lorsque le meneur choisit la Somatisation d'un personnage, il appuie l'idée que les Somatisations sont des réactions involontaires, qui échappent totalement au contrôle des somatisants. Contrairement aux joueurs, il n'est pas limité aux six Somatisations habituelles. Disposant de la table complète, il peut faire son choix parmi les douze Somatisations, avec pour seule contrainte qu'il ne peut attribuer une Somatisation spéciale à un personnage si ce dernier fait partie des sujets à risque. Ceci mis à part, le meneur a toute latitude pour sélectionner la Somatisation qui produira l'effet narratif le mieux adapté, par exemple des vomissements pour souligner une description particulièrement écœurante, ou des sanglots pour marquer l'abattement d'un personnage après la découverte

du cadavre d'un proche. Le meneur peut également utiliser une Somatisation excluante pour écarter temporairement un joueur de la table avec l'idée de l'y faire revenir dans des conditions particulières. Son personnage pourrait reprendre conscience dans un lieu différent de celui dans lequel il s'est évanoui (« Où suis-je ? Qui m'a transporté ici ? »), ou sortir d'une crise de convulsions pour découvrir qu'il est l'unique survivant d'un véritable massacre (« Qui a tué les autres ? Pourquoi m'a-t-on épargné ? »). En règle générale, un retour à la table après une Somatisation excluante donne matière à roleplay entre joueurs, ceux qui ont assisté à la situation terrifiante la racontant à celui qui a été exclu, ce qui peut constituer un intéressant effet de narration enchaînée (des joueurs racontent une scène dans le cadre du scénario narré par le meneur). Il peut arriver que les témoins préfèrent cacher certaines informations à l'exclu. S'il se rend compte qu'on lui ment par dissimulation ou omission, ce dernier voudra à coup sûr découvrir ce qui s'est réellement passé, attitude qui annonce d'autres scènes intéressantes.

## Exemple de situation terrifiante

Restée à l'université après la fermeture de son service pour rattraper le retard accumulé ces derniers jours, Carole est interrompue par une coupure de courant. Travailler à la lumière de l'éclairage public n'étant ni très confortable ni très rassurant, elle décide de rentrer. Tandis qu'elle ferme son bureau, elle entend des bruits étranges un peu plus loin dans le couloir, du côté de la bibliothèque. Elle s'approche pour voir de quoi il retourne et tandis qu'elle marche, sort son téléphone portable de son sac, pour le cas où elle aurait besoin d'appeler d'urgence la police ou les pompiers. Arrivée à la hauteur de la bibliothèque, elle jette un coup d'œil par la porte entrouverte. La pièce n'est éclairée que par les lampadaires de la rue mais ils donnent suffisamment de lumière pour qu'elle distingue le drame terrible qui s'y joue. Karen, la bibliothécaire, lutte de toutes ses forces contre un homme à la carrure impressionnante. Un couteau dans une main, l'autre plaquée sur son visage, il l'empêche de crier. La seconde suivante, il lui tranche la gorge. La jeune femme s'effondre sur le sol. Son sang, plus noir que rouge dans l'obscurité, gicle aux quatre coins de la pièce, maculant les tables de travail et les rangées de livres.

Après cette description, Carole n'est pas surprise que le meneur déclare la situation terrifiante. Jugeant que sa vie est directement menacée, il décide qu'une Somatisation serait inappropriée, et lui réclame donc un jet de Peur ordinaire. Pour en évaluer la Difficulté, il passe en revue les paramètres susceptibles de le compliquer significativement. La situation ne comportant aucun élément fantastique, il écarte d'emblée le surnaturel. Il néglige également le gore, au motif que si la scène est effectivement très sanglante, elle se déroule dans l'obscurité, ce qui en diminue considérable-

ment l'impact. En revanche, il considère que Carole est impliquée car elle connaît bien la victime, ce qui justifie un Rang de Difficulté. Notez que si Karen avait été une amie plutôt qu'une simple collègue, deux Rangs auraient été plus indiqués, voire trois s'il s'était agit d'une amie intime. Carole lance un d20 et obtient 9, résultat auquel elle ajoute un Rang de Difficulté (+ 3) ainsi que son niveau d'Instabilité Mentale (2), soit un total de  $9 + 3 + 2 = 14$ . Son score d'Esprit n'étant que de 13, cet échec modifié la laisse fébrile, ce qui élève d'un Rang la Difficulté de ses actions jusqu'à la fin de la scène. De plus, le meneur est en droit de lui imposer une action inadaptée, ce qu'il fait : il déclare que sous l'effet de la surprise, son téléphone portable lui tombe des mains. Alerté par le bruit, le tueur tourne la tête et l'aperçoit dans l'embrasure de la porte.

Le meneur demande aussitôt à Carole ce qu'elle fait et, étant donné les circonstances, ne lui laisse que quelques secondes pour répondre. Dans sa situation, elle ne peut se permettre de perdre du temps à chercher son téléphone à tâtons. Préférant l'abandonner, elle déclare qu'elle court vers le local de sécurité, mais change d'avis lorsque le meneur lui rappelle qu'il est à trois couloirs de là. Craignant d'être rattrapée par le tueur qui, d'après sa description, lui paraît très athlétique, elle bifurque vers le parking. « Si je réussis à rejoindre ma voiture, j'aurai plus de chances de lui échapper », se dit-elle. Tandis qu'elle dévale l'escalier de secours, le meneur réfléchit. Il pourrait utiliser la procédure de poursuite à pied, ce qui se traduirait par un jet opposé de Corps contre Corps, mais il y aurait alors de bonnes chances pour que le tueur la rattrape dans les escaliers. Il a un peu de retard, mais il possède un score de Corps supérieur au sien, et elle est fébrile. Comme le meneur pense qu'un cache-cache dans le parking est, en terme d'ambiance horrifique, nettement plus prometteur qu'un combat dans l'escalier, il abandonne l'idée de la poursuite et enchaîne directement sur la description du parking plongé dans la pénombre.

Incapable de retrouver sa Twingo, Carole se glisse dans une autre voiture par une portière restée ouverte et s'y blottit. Estimant que sa vie n'est plus directement menacée, et souhaitant conclure la scène sur une note dramatique, le meneur lui annonce qu'elle décompense et somatise. Il pourrait lui demander d'effectuer un jet de Somatisation, mais il hésite car elle risquerait de tomber sur les hurlements. Dans ce cas, le tueur, forcément alerté par ses cris, la surprendrait en pleine Somatisation, donc dans l'incapacité de se défendre. Or à ce stade de l'histoire, le décès de Carole serait prématué, non pas que le meneur ait quelque réticence à la tuer, mais terminer le scénario de cette manière ne le satisferait pas. Si elle doit mourir, il préférerait que ce soit dans des circonstances plus dramatiques. Un égorgement dans un parking constitue une conclusion sordide, qui ne jurerait pas avec l'ambiance générale de la partie, mais il tient à finir sur un climax.

Il envisage plusieurs manières de faire rebondir la scène. La découvrant hurlante et sans défense, le tueur pourrait déci-

der de la kidnapper plutôt que de la tuer mais, étant donné son profil, cela orienterait la suite du scénario vers un huis clos psychologique à base de viol et de torture, une plongée en enfer que le meneur ne souhaite pas mettre en scène. Trop extrême et pas très ludique. Pour éviter d'en arriver là, il pourrait faire intervenir un tiers, le propriétaire de la voiture par exemple, un PNJ improvisé dont l'intrusion mettrait le tueur en déroute, mais il a de la réticence à user d'un deus ex machina aussi grossier. Il pourrait aussi laisser à Carole le choix de sa Somatisation, mais il y est réticent car elle risquerait d'en choisir une qui ne correspondrait pas parfaitement à l'effet narratif qu'il a en tête. Pour des questions de rythme, il veut ménager une courte pause dans la partie. Après le meurtre de Karen, la fuite et le cache-cache mortel dans le parking, il souhaite que la tension redescende d'un cran. De cette manière, la scène suivante, qui s'annonce elle aussi très tendue, n'en paraîtra que plus intense. Au final, il décide d'imposer à Carole la Somatisation qui lui semble servir le mieux sa narration : la main sur la bouche pour faire le moins de bruit possible, la voici qui éclate en sanglots au fond de la voiture.

## Psychotraumatismes

Les personnages de *Sombre* sont sur la pente descendante, et elle est savonneuse. J'entends par là que leur Instabilité Mentale a une nette tendance à l'aggravation. Partant du principe que l'évolution psychologique est surtout question de roleplay et de narration, je fais le choix d'un cadre technique minimum, c'est-à-dire que je laisse la gestion de l'Instabilité Mentale aux bons soins du meneur. Les procédures suivantes sont des guides, pas des injonctions.

• **Chocs.** Certaines situations terrifiantes peuvent, à la discréption du meneur, provoquer un choc si violent qu'il laisse des séquelles psychiques. L'Instabilité Mentale d'un personnage qui rate un jet de Peur peut être aggravée de 1 à 3 cochages s'il est témoin de la situation terrifiante, ou de 1 à 5 cochages s'il en est la victime.

• **Déchoquage.** Un débriefing bien mené peut amortir un choc. Pour être efficace, il doit être conduit juste après la situation terrifiante par un professionnel qualifié, opérant par exemple dans le cadre d'une cellule médicale d'urgence. Si le meneur estime que le soignant fait correctement son travail, ce qu'il peut vérifier par un jet de Psychiatrie, il minore d'un point l'augmentation de l'Instabilité Mentale du personnage choqué.

• **Stress.** Tous les psychotraumatismes ne sont pas aussi spectaculaires que les chocs. Même si le personnage n'a ni effectué ni raté de jet de Peur, un stress intense peut suffire à aggraver son Instabilité Mentale d'un coûte. Si ce stress est continu, c'est-à-dire si le personnage se retrouve dans l'impossibilité de décompresser durant une longue période, le meneur peut lui imposer une succession de co-

chages (un **x** à la fois), dont il évalue la fréquence d'après les circonstances.

• **Désavantages.** S'il le juge utile, le meneur peut expliquer tout ou partie des cochages d'Instabilité Mentale consécutifs à un choc ou à un stress par l'acquisition ou l'augmentation d'un ou de plusieurs Désavantages (un niveau supplémentaire par **x**). Le but de cette procédure est de souligner la puissance du psychotraumatisme, tout en ouvrant au joueur de nouvelles pistes de roleplay. Je recommande cependant d'en user avec précaution car son application n'est pas toujours profitable au jeu. Surcharger un personnage de Désavantages pouvant nuire à sa jouabilité, il est parfois plus sage de s'en abstenir.

• **Exemple.** Lors du bal de fin d'année de son lycée, Carrie White reçoit un seau de sang de porc sur la tête. Le meneur juge que cette situation terrifiante justifie un jet de Peur somatogène. Il échoue. Carrie possédant Psychokinésie, un Trait surnaturel qu'elle contrôle mal, le meneur saisit l'occasion de lui imposer une Somatisation spéciale originale, une crise furieuse psychokinétique marquée de stupeur. La fête vire au massacre. Le drame est tel qu'on ne comprendrait pas qu'ils n'impactent pas la feuille de personnage de la jeune femme, mais le meneur hésite sur la marche à suivre. Doit-il considérer qu'elle est victime, auquel cas un psychotraumatisme est approprié, ou coupable, ce qui appellerait plutôt, comme je l'explique plus loin, un endurcissement criminel ? Il décide de s'en tenir au thème du scénario, qui est le martyre. Après avoir été brimée par sa mère et ses camarades, Carrie est victime de son propre pouvoir psi. Elle subit donc un choc, qu'étant donné les circonstances, le meneur estime maximum, ce qui se traduit par cinq cochages d'Instabilité Mentale. En conséquence, sa Personnalité évitante passe de la Phase 1 (timide) à la Phase 3 (angoissée). Jugeant que cette aggravation, pour importante qu'elle soit, ne suffit pas à traduire la gravité des événements du bal, le meneur lui impose l'acquisition de nouveaux Désavantages, Meurtrière niveau 2, Hématophobie niveau 1 et Suicidaire niveau 1. Au total, quatre niveaux pour cinq cochages, mais cela ne pose aucun problème car il n'est pas nécessaire que tous les cochages soient expliqués par des Désavantages. Ces derniers ne tardent pas à impacter le jeu. À peine rentrée chez elle, Carrie se livre, hématophobie aidant, à un lavage compulsif, plus proche du décapage que du bain. Son Désavantage Meurtrière, acquis au niveau 2 du fait du très lourd bilan de l'incendie du gymnase, ne la pousse pas directement au matricide (c'est l'agression de sa mère qui provoque ce nouveau drame), mais il favorise néanmoins sa récidive. Nourries de sa culpabilité, de son désespoir et de son angoisse (Phase 3 de sa Personnalité), ses pulsions suicidaires la conduisent à un dernier geste (auto)destructeur. Elle abat la maison d'une décharge psychokinétique et meurt, écrasée sous les décombres.

• **Roleplay extrême.** Un choc aussi violent que celui que je viens de décrire, une succession de plusieurs chocs moins importants mais très rapprochés, ou un endurcissement criminel rapide, peuvent poser de sérieux problèmes de roleplay. Les aggravations spectaculaires de l'Instabilité Mentale qui en résultent sont difficiles à interpréter. Le risque est que les joueurs les surjouent et qu'à force d'excès, ils tombent dans la caricature ou pire, le burlesque. Une fois la spirale comique amorcée, il sera bien difficile au meneur de remettre la partie sur de bons rails. Tout le monde n'est pas capable de passer de la Phase 1 à la Phase 3 de sa Personnalité avec autant de naturel que Carrie. N'est pas Sissy Spacek qui veut. Pour éviter tout problème, je recommande au meneur de fixer le nombre de cochages au moins autant en fonction des talents d'acteur du joueur concerné que des circonstances. Encourager le roleplay est une chose, demander à un joueur de relever un défi d'interprétation dont on le sait pertinemment incapable en est une autre. C'est en tout cas le plus sûr moyen de le frustrer et de gâcher l'ambiance. Avec quelqu'un de moins talentueux que Spacek, le choc de Carrie aurait fort bien pu n'entraîner que trois cochages au lieu de cinq, ce qui aurait été moins spectaculaire, mais plus facile à interpréter. La fin du scénario n'aurait peut-être pas été aussi dramatique, mais il est naturel que l'intensité de la partie soit proportionnelle à la qualité du roleplay.

## Endurcissement

L'habitude tue la peur. Un personnage qui est régulièrement confronté à une situation terrifiante s'y endurcit peu à peu, au point qu'il finit par être dispensé de jet de Peur. On ne comprendrait pas que la vue d'un cadavre fasse défaillir le Dr Seward, médecin légiste qui en autopsie tous les jours.

• **Cochages.** L'endurcissement a cet inconvénient qu'il aggrave l'Instabilité Mentale. Les cercles sont cochés un par un, à une fréquence évaluée par le meneur d'après les circonstances. La procédure est identique à celle du stress, à cette différence que les cochages d'endurcissement signalent une insensibilisation plutôt qu'un psychotraumatisme, raison pour laquelle ils sont notés par des **+**.

• **Désavantages.** Lorsqu'il estime que cela apporte quelque chose d'intéressant au personnage et au jeu, le meneur explique tout ou partie des cochages d'endurcissement par l'acquisition ou l'augmentation de certains Désavantages, sur la base d'un niveau supplémentaire par **+**. Il pourrait par exemple décider qu'en s'endurcissant aux cadavres, le Dr Seward développe des penchants morbides, qui se traduisent par l'acquisition puis l'augmentation du Désavantage Nécrophilie. Cette procédure n'est pas systématique. Souvent, l'endurcissement se contente de cocher des cercles d'Instabilité Mentale.

- **Puissance.** Le degré d'endurcissement dépend du nombre de + cochés sur la jauge d'Instabilité Mentale. Il peut être léger (1 ou 2 +), fort (3 à 5 +), ou très fort (6 + et plus).
- **Irréversibilité.** Tout endurcissement est définitif. Les cochages en + ne sont *jamais* effacés de la jauge d'Instabilité Mentale, même lorsque les Désavantages qui leur correspondent sont résorbés.

## Jets de Peur

Quand un personnage est confronté à une situation terrifiante à laquelle le meneur estime qu'il est endurci, il le dispense de jet de Peur. Ce n'est que s'il juge qu'il n'est pas endurci à cette situation terrifiante particulière, ou qu'il l'est mais pas suffisamment, qu'il lui demande un jet de Peur. Nul ne saurait être endurci à tout : Seward a beau autopsier des cadavres à longueur de journée, il demeure aussi sensible que quiconque au surnaturel.

• **Dispenses.** La décision de dispenser un personnage de jet de Peur pour raisons d'endurcissement étant en grande partie une question de feeling, quelques exemples aideront le meneur à se forger sa propre grille d'évaluation. Étudiant en médecine, le Dr Seward n'est encore endurci à rien. Au début de sa carrière (endurcissement léger), la vue d'un cadavre en mauvais état ne l'émeut déjà plus, mais des mutilations sévères peuvent malgré tout le contraindre à un jet de Peur. Quelques années plus tard (endurcissement fort), ce n'est même plus le cas, quoique le cadavre mutilé de l'un de ses proches pourrait encore l'y obliger. À l'âge de la retraite (endurcissement très fort), plus aucun cadavre n'en serait capable. Mais que se passerait-il si Seward se retrouvait confronté à un mort-vivant, une situation terrifiante qui mêle cadavre et surnaturel ? Le meneur pourrait considérer qu'un cadavre animé n'est jamais qu'un cadavre, et le dispenser de jet, mais ce serait faire peu de cas de l'élément fantastique. Quoique si Seward est très fortement endurci, pourquoi pas ? S'il l'est moins, un jet de Peur s'imposera sans doute, surtout si c'est la première fois qu'il voit un zombie. Si le mort-vivant s'anime en pleine dissection, tout l'endurcissement du monde ne pourra l'empêcher d'effectuer un jet de Peur, qui plus est avec une Difficulté traduisant son implication. Ce n'est pas tous les jours qu'un cadavre se relève au milieu d'une autopsie !

• **Modificateur.** Au contraire des psychotraumatismes, l'endurcissement ne modifie pas les jets de Peur. Lorsqu'un personnage endurci effectue un jet de Peur, son modificateur d'Instabilité Mentale est calculé uniquement par addition de ses cochages en x. Ses cochages en + ne sont *jamais* comptabilisés.

• **Exemples.** Le niveau d'Instabilité Mentale de Seward est de 3, résultat de l'accumulation d'un x et deux +, qui signalent un endurcissement léger aux cadavres. Imaginons qu'il soit engagé dans une situation terrifiante impliquant

un mort. Puisque son endurcissement correspond aux circonstances, le meneur peut, s'il le juge utile, le dispenser de jet de Peur. Si par contre, il estime que la situation est si grave qu'un endurcissement léger ne suffit pas à justifier la dispense, il lui demande un jet de Peur. Comme un seul x est coché sur sa jauge, son modificateur d'Instabilité Mentale est de + 1. Ses deux + ne sont donc pas pris en compte. Voici maintenant que Seward est confronté à un loup-garou. Son endurcissement léger aux cadavres ne lui étant d'aucun recours face à une telle créature, il ne saurait être dispensé de jet de Peur. Mais son modificateur d'Instabilité Mentale est toujours de + 1. Bien que son endurcissement ne corresponde pas à la situation terrifiante, ses deux + ne sont toujours pas pris en compte.

• **Notation.** Pour gagner du temps dans le calcul du modificateur d'Instabilité Mentale, je recommande d'inscrire tous les x en haut de la jauge. Exemple : l'Instabilité Mentale de Seward étant de 3, résultat de l'accumulation d'un x et de deux +, son ordre idéal de cochage est x++ car cette disposition permet au joueur de lire directement la valeur de son modificateur d'Instabilité Mentale sur sa jauge. Il correspond au chiffre inscrit en regard de son x le plus bas, en l'occurrence 1. Pour qu'il continue de bénéficier de cette lecture directe à mesure que son Instabilité Mentale augmente, chaque nouveau x doit décaler ses + vers le bas : xx++, puis xxx++, puis xxxx++, etc.

## Endurcissement initial

On peut créer des personnages endurcis, mais il faut pour cela obtenir l'autorisation du meneur et expliquer leur endurcissement par un background particulier. Cette procédure permet d'incarner des durs à cuire à la Carpenter, ces archétypes western que le réalisateur accorde à la sauce horreur (MacReady dans *The Thing*, Crow dans *Vampires*), ou des guerriers inoxydables tels que les affectionnaient les actionnaires horrifiques des années quatre-vingt (les Colonial Marines d'*Aliens*, les commandos de *Predator*, Reese dans *Terminator*). Même s'ils sont assez éloignés de l'idée que je me fais du PJ type de *Sombre*, un quidam biklassé victime, ces personnages peuvent s'avérer utiles dans certains scénarios.

• **Déséquilibrés.** L'endurcissement initial produit des personnages déséquilibrés, et ce déséquilibre a un coût, qui doit être acquitté en niveaux de Désavantages. À la création, les cochages d'endurcissement sont, sauf exception avalisée par le meneur, compris entre un et trois +. Chaque + impose l'acquisition d'un niveau de Désavantage excédentaire, c'est-à-dire qui n'entre pas dans l'équilibre initial des Traits et ne permet pas l'acquisition symétrique d'un niveau d'Avantage.

• **Exemple.** Créé avec trois cochages d'Instabilité Mentale, dont deux d'endurcissement, Seward doit acquérir trois niveaux de Désavantages (total de ses cochages) pour un

seul niveau d'Avantage (total de ses cochages en **X**). Par souci de cohérence, le meneur peut exiger que l'un au moins de ces niveaux de Désavantages soit en rapport direct avec son endurcissement aux cadavres. Il pourrait s'agir de cette Nécrophilie que j'évoquais plus haut.

## Comment utiliser l'endurcissement ?

Parce qu'il réduit le nombre de jets de Peur, et ainsi diminue la vulnérabilité des personnages, l'endurcissement contribue à réaliser la promesse de généréricité de *Sombre* en ouvrant le jeu à des scénarios un tantinet plus musclés. Pour peu qu'ils disposent de Compétences et de Traits appropriés, des personnages endurcis peuvent plus facilement enchaîner les situations terrifiantes dangereuses, une série d'accrochages avec des zombies par exemple. Pour autant, leur endurcissement ne les transforme pas en supermen. Il ne diminue pas la létalité des combats et, s'il les rend effectivement plus résistants à la peur, il n'en aggrave pas moins leur Instabilité Mentale, ce qui les rapproche de leur limite de jouabilité. L'endurcissement conduisant à la folie, il n'est guère étonnant de retrouver Sarah Connor et Clear Rivers en hôpital psychiatrique dans les suites de *Terminator* et de *Destination finale*.

Tel que je l'ai décrit jusqu'ici, l'endurcissement est un processus lent, qui s'étale sur des années, voire des décennies. Ce n'est qu'en toute fin de carrière que Seward est très fortement endurci aux cadavres, alors qu'il en autopsie tous les jours. Envisagée sous cet angle, cette mécanique concerne deux cas de figure, la création de personnages endurcis, par exemple le sergent Wells dans *Dog Soldiers*, un vétéran de la guerre du Golfe dont on comprend qu'il a pas mal bourlingué avant le début du film, et l'endurcissement entre les scénarios ou les segments de campagne, à la manière de Sarah entre le premier et le deuxième *Terminator*. Dans ce dernier cas, le meneur distribue les cochages d'endurcissement en même temps que les points d'Expérience. Le phénomène est courant dans les franchises horribles, où on assiste souvent au retour des survivants, plus expérimentés et plus durs, dans l'épisode suivant. Dans la tétralogie *Alien*, Ripley s'endurcit à chaque séquelle, et dans *Sombre* aussi, les PJ récurrents sont souvent des PJ endurcis. Cela augmente leurs chances d'enchaîner plusieurs scénarios, ce qui renforce la cohérence et la continuité du burst ou de la campagne. Ce type d'endurcissement peut aussi avoir lieu durant la partie, mais cela suppose que le meneur ait prévu de longues ellipses temporelles (chronique familiale multi-générationnelle, prologue de jeunesse, flash-back).

L'habitude tue la peur, mais dans les films d'horreur, le processus est souvent extrêmement rapide. Dans *Les griffes de la nuit*, il ne faut que quelques jours à Nancy pour passer du giron maternel à la guérilla urbaine. On est loin de l'endurcissement tranquille à la Seward. Le film de Craven est, comme nombre de productions horribles, un baptême du feu : la plupart des protagonistes meurent, mais ceux qui

survivent à l'épreuve en sortent endurcis. Cette perspective initiatique est courante dans les teen movies horribles, où elle tient lieu de métaphore du passage de l'enfance à l'âge adulte. L'endurcissement rapide répond également à une contrainte narrative, liée à l'accumulation des situations terrifiantes. Si dans les films de zombies, les protagonistes somatisaient à chaque fois qu'ils croisent un mort-vivant, l'histoire n'avancerait guère. Les spectateurs estiment naturel qu'un personnage ait une réaction de peur la première fois qu'il voit un zombie, mais ils se lasseraient vite si cela se reproduisait toutes les dix minutes. Pour maintenir l'intérêt du public, il est nécessaire que le personnage parvienne très rapidement à contrôler sa peur des mort-vivants. Et s'il faut une explication au phénomène, celle de la lutte pour la survie est toute trouvée, le danger de mort imminente justifiant parfaitement la rapidité de l'endurcissement.

Rapporté à *Sombre*, cela signifie que si le meneur l'autorise, il est possible de s'endurcir dans le cours de la partie, et pas seulement à la création ou entre les scénarios. C'est également au meneur qu'il revient de décider jusqu'où il est utile et crédible d'endurcir tel ou tel personnage. Pour que cette mécanique ait un impact significatif sur le jeu, un endurcissement rapide est souhaitable, mais une élévation trop brutale de l'Instabilité Mentale peut pousser le joueur à la caricature. Le problème est le même que pour les psychotraumatismes : à trop vouloir montrer l'évolution psychologique de son personnage, il risque de la surjouer. Il n'y a en la matière aucune solution miracle, tout est question de feeling. Certains joueront l'endurcissement à la perfection, d'autres en seront incapables. Au meneur de s'adapter aux capacités de roleplay de chacun. Il dispose heureusement d'une marge de manœuvre assez importante, puisqu'il peut moduler le nombre et la nature des cochages. Endurcissement et psychotraumatismes ne s'excluant pas mutuellement, un personnage peut en effet alterner les cochages en **+** et en **X**, selon ce que le meneur juge le plus approprié aux circonstances. Il peut d'ailleurs en profiter pour construire des arcs narratifs individuels, tel PJ s'endurcissant tandis que tel autre, exposé aux mêmes situations terrifiantes, en restera profondément traumatisé.

L'endurcissement est loin d'être adapté à tous les scénarios. Si le meneur considère que la peur ne devrait avoir d'autre conséquence que l'affaiblissement des personnages, il serait bien avisé de s'en tenir aux psychotraumatismes. L'endurcissement initial en particulier peut avoir des effets malheureux sur le déroulement de la partie, surtout s'il est combiné à des concepts ultraviolents (tueurs à gage, truands, mercenaires). Si les joueurs partent avec l'idée que rien ou presque ne peut impressionner leurs personnages, les scènes horribles préparées par le meneur risquent fort de tomber à plat. Encouragés par les stéréotypes des films de guerre ou de gangsters, décomplexés par l'endurcissement de leurs PJ, ils auront facilement tendance à considérer que la fin justifie tous les moyens, ce qui transformera vite la partie en débordement granguignolesque. De tels débordements gore ont leur place dans *Sombre*, mais ils devraient, sauf excep-

tion, rester la prérogative des antagonistes, dont la fonction est précisément de découper les gens à la tronçonneuse. Interpréter un antihéros est l'une des choses les plus difficiles qui soient. Jouer avec justesse un psychopathe à la *Dexter* ou un occultiste désabusé façon *Hellblazer* n'est clairement pas à la portée du premier joueur venu.

## Crimes

*Sombre* ne propose pas de définition du crime car cette notion varie selon le lieu, l'époque, la culture, les circonstances et la sensibilité personnelle, celle du personnage aussi bien que celles du joueur et du meneur. C'est donc à ce dernier qu'il revient de décider si tel acte justifie ou non qu'on lui applique les règles suivantes. Ce sont évidemment les forfaits, crimes que la société considère comme énormes, qui s'y prêtent le mieux.

### Passage à l'acte et conséquences

Si commettre un crime n'est pas toujours facile (il faut être déterminé), résister à l'envie d'en commettre un n'est pas forcément plus aisé. Idéalement, ces dilemmes sont résolus par le roleplay, mais s'il juge qu'une gestion technique est utile, le meneur demande au joueur concerné un jet d'Esprit (volonté), dont il estime la Difficulté en fonction de la nature du crime. Selon le cas, une réussite indique que le personnage trouve la force d'agir ou qu'il parvient à résister à la tentation.

• **Récidive.** Lorsqu'un personnage s'apprête à commettre un crime qu'il a déjà perpétré par le passé, il n'est pas rare que son jet d'Esprit réussisse automatiquement (s'il cherche la force d'agir) ou que sa Difficulté soit élevée d'un ou de plusieurs Rangs (s'il essaie de résister à la tentation). La récidive favorise le passage à l'acte.

• **Remords.** Un crime peut, surtout si le passage à l'acte fut difficile, provoquer un jet de Peur rétrospectif. Le laps de temps qui sépare le crime du jet oscille entre quelques minutes et quelques heures selon la nature du crime, le degré d'endurcissement du criminel, et son niveau d'Instabilité Mentale. En cas d'échec, il réalise la portée de son acte et, submergé par la culpabilité, somatise. Cette Somatisation peut être accompagnée par un psychotraumatisme, choc rétrospectif qui provoque 1 à 3 cochages en **x** sur sa jauge d'Instabilité Mentale.

• **Endurcissement criminel.** Le crime endurcit. Lorsqu'un personnage commet un crime, le meneur décide si des cochages d'endurcissement sont justifiés. Il tient compte de la nature du crime, des circonstances dans lesquelles il a été commis et du degré d'endurcissement du criminel. Les crimes dont le meneur estime qu'ils méritent une sanction technique entraînent en général de 1 à 3 cochages en **+** sur

la jauge d'Instabilité Mentale. Le meneur peut les expliquer par l'acquisition ou l'augmentation d'un ou plusieurs Désavantages, à raison d'un niveau supplémentaire par **+**. Cette procédure est calquée sur celle du choc.

### Psycho killers

L'endurcissement criminel mène à la folie homicide. Un PJ multirécidiviste qui, par accumulation de meurtres, cocherait son dixième cercle d'Instabilité Mentale, ne se contenterait pas de basculer du côté des PNJ, il deviendrait l'un de ces psycho killers dont raffole le cinéma d'horreur. Pour la plupart, ces tueurs sont depuis toujours des PNJ. Associer cochages d'Instabilité Mentale en **x** et en **+**, leur parcours commence dès l'enfance par un psychotraumatisme lourd, qui forge leur Personnalité et les constraint à l'acquisition des Désavantages qui, plus tard, orienteront leur activité criminelle. Devenus adultes, ils reproduisent plus ou moins consciemment leur traumatisme originel par une série de meurtres. C'est l'endurcissement criminel qui, à force de récidive, achève leur transformation en tueurs psychopathes. Ce raccourci grossier n'a d'autre objectif que de produire des bogeymen hauts en couleur. Le cinéma d'horreur se soucie bien plus d'efficacité narrative que de vraisemblance psychologique, ce en quoi il a parfaitement raison. À l'écran comme autour d'une table, l'essentiel est de faire peur, pas de coller au plus près du *DSM*, le manuel américain de diagnostic psychiatrique.

J'ai longuement réfléchi à l'intérêt de différencier Blessures et Fatigue, plutôt que de les regrouper en une seule jauge. Si j'ai opté pour deux, c'est parce que je pense qu'une gestion relativement précise de l'état de santé s'impose dans un jeu où la survie est souvent l'un des objectifs principaux. Cette distinction souligne la vulnérabilité des personnages et incite les joueurs à les ménager. S'ils veulent conserver une chance raisonnable de réussir leurs jets de Compétence, ils doivent maintenir leurs modificateurs de santé au plus bas. Or la guérison est lente. À moins d'une longue ellipse narrative, on se rétablit entre les scénarios plutôt que pendant, ce qui signifie que dans la plupart des parties, le modificateur de Blessures ne diminue pas. Il en va tout autrement de la Fatigue, qui peut être facilement résorbée dans le cours du jeu, étant donné qu'il suffit pour cela de se reposer. Les joueurs qui prennent soin du sommeil de leur personnage réduisent son modificateur de Fatigue et effectuent ainsi leurs jets de Compétence dans de meilleures conditions. Dormir peut leur sauver la vie.

## Détresses

Laissées sans soins, les blessures sérieuses ont une nette tendance à l'aggravation. Dès lors qu'un personnage accumule sept Blessures ou plus, il tombe en Détresse, procédure qui détériore son état de santé et ce faisant, engage son pronostic vital. Le meneur choisit la vitesse de la Détresse, lente, rapide ou foudroyante, selon ce qui lui paraît le plus profitable au jeu.

• **Lente.** Le blessé commence par cocher un cercle de Fatigue par *heure* de temps fictif puis, lorsque sa jauge est pleine, il continue en cochant un cercle de Blessures par heure jusqu'à la mort.

• **Rapide.** Procédure identique à celle de la Détresse lente, sauf que le blessé coche un cercle par *minute*.

• **Foudroyante.** Procédure identique à celle de la Détresse lente, sauf que le blessé coche un cercle par *Tour*.

## Médicalisation

Un personnage en Détresse lente ou rapide doit recevoir au plus vite des soins médicaux adaptés, qui suspendront sa Détresse le temps de le transporter vers le centre hospitalier

le plus proche, où son état pourra être stabilisé. Si la Détresse est foudroyante, la vitesse de cochage est telle qu'aucune prise en charge médicale n'est possible. Les soignants n'ont pas le temps matériel d'intervenir, même s'ils sont déjà sur place, ce qui explique que des patients meurent tous les jours de Détresses foudroyantes dans les hôpitaux. Toute Détresse foudroyante entraîne donc forcément le décès à très brève échéance.

• **Détresse lente : premiers soins.** Un jet de Médecine, de Médecine d'urgence (une Spécialité de Médecine), de Secourisme ou de Soins infirmiers, suspend les Détresses lentes. S'il est réussi, le blessé n'effectue plus de cochages durant [Marge] heures.

• **Détresse rapide : soins d'urgence.** Seul un jet de Médecine d'urgence peut suspendre les Détresses rapides. S'il est réussi, le blessé n'effectue plus de cochages durant [Marge] minutes.

• **Rechute.** Que la Détresse soit lente ou rapide, les cochages reprennent, sans qu'il soit possible de les suspendre à nouveau, dès que le délai de suspension est écoulé, que le blessé subit une nouvelle Blessure, ou qu'il fait un effort violent.

• **Hospitalisation.** Aussitôt qu'un blessé en Détresse lente ou rapide est admis dans un hôpital, des soins lui sont prodigues pour stabiliser son état. Dans un établissement de bon niveau, ils réussissent automatiquement, ce qui lui permet de commencer aussitôt à récupérer sa Fatigue et à guérir de ses Blessures. Dans des conditions moins favorables, par exemple dans un hôpital de campagne ou un dispensaire de brousse, il n'est pas rare que le personnel soignant doive réussir un jet collectif de Médecine pour stabiliser une Détresse.

• **Soins intensifs.** Lorsqu'un blessé est hospitalisé en coma dépassé (10 cochages de Fatigue), des soins ordinaires ne sont pas suffisants pour stabiliser sa Détresse. Pour avoir une chance de survivre, il doit être admis dans un service de réanimation, où ses fonctions vitales seront maintenues artificiellement. À défaut, sa Détresse reprend dès que le délai de suspension est écoulé. Un comateux en réanimation est dans les mains du meneur, qui décide de son devenir selon ce qu'il juge le plus profitable au jeu. Il se peut qu'il décède lorsque les machines qui le maintiennent en vie sont débranchées, ou qu'il s'enfonce au point que les médecins, renonçant à s'acharner, le laissent mourir, voire hâtent sa fin. Même si ses fonctions vitales repartent, rien ne dit qu'il finira un jour par se réveiller. Certains comateux émergent en plusieurs semaines, mois ou années plus tard, d'autres jamais. Si le personnage se réveille, il est probable qu'il souffre de séquelles neurologiques qui le contraindront à acquérir divers Désavantages. Il peut en rester diminué au point de basculer du côté des PNJ.

• **Mauvaises conditions sanitaires.** Dans certains settings, hôpitaux et/ou médecine d'urgence n'existent pas, ou plus. En l'absence de soins d'urgence, les Détresses rapides en-

traînent le décès en quelques minutes. Prodiguer les premiers soins suspend les Détresses lentes, mais si le blessé n'est pas hospitalisé, la mort n'est que différée, les cochages reprenant dès que le délai de suspension est écoulé. Sans hôpital, toute Détresse est mortelle.

## Comment utiliser les Détresses ?

La question principale que pose la procédure de Détresse est celle de la vitesse. Dès qu'un personnage tombe en Détresse, le meneur doit annoncer si elle est lente, rapide ou foudroyante. Pour l'aider à faire le bon choix, voici quelques exemples et conseils. Imaginons que, situation typique d'un survival, les personnages sont perdus en pleine nature et que l'un d'eux est très sérieusement blessé lors d'un combat contre une famille de rednecks consanguins. Il coche son septième cercle de Blessures et tombe en Détresse.

- Si le combat intervient en début ou milieu de scénario et que le meneur ne dispose d'aucun moyen pour pallier au décès du personnage (impossible d'ajointre un nouveau membre au groupe ou de convertir un PNJ en PJ), une Détresse lente s'impose. Son intérêt est double, elle n'exclut pas le joueur qui incarne le blessé, et met la pression sur tout le groupe. Désormais, les PJ ne doivent plus seulement échapper aux rednecks, ils doivent le faire avant que leur compagnon ne décède. Il n'est plus question de se cacher en attendant que leurs poursuivants se désintéressent d'eux, ils faut absolument qu'ils rejoignent la civilisation au plus vite pour conduire leur ami à l'hôpital. Le temps joue contre eux et la Détresse lente tient lieu de compte à rebours. À chaque heure qui passe, leur situation empire car le blessé, qui accumule les cochages de Fatigue, devient un fardeau de plus en plus lourd, situation tendue qu'affectionnent les scénaristes des films d'horreur.
- Si le meneur a prévu un plan de secours en cas de décès prématué d'un personnage, il peut plus facilement opter pour une Détresse rapide ou foudroyante en début ou en milieu de scénario. Un changement de PJ en cours de jeu exige de tous les joueurs, et pas seulement de celui qui est directement concerné, un effort de roleplay, mais il a l'avantage de mettre la pression sur tout le groupe en démontrant par l'exemple qu'on risque vraiment de mourir durant la partie. Même dans un jeu d'horreur, les joueurs ont parfois tendance à perdre de vue cette évidence, qu'il n'est donc pas inutile de rappeler. Le meneur serait bien inspiré d'appuyer sa démonstration en usant du cadavre du PJ dans une future scène horrifique. Il pourrait constituer le plat principal du repas des rednecks, à moins que sa tête ne finisse au bout d'une pique plantée à l'entrée de leur repaire, ou que sa peau, reconnaissable à ses tatouages, ne leur serve d'abat-jour.
- Si le combat intervient à la toute fin d'un one-shot et que le meneur n'a pas l'intention de réutiliser les PJ dans un futur scénario, une Détresse rapide ou foudroyante est in-

diquée car elle renforcera l'intensité du climax. Sachant qu'il n'a plus que quelques minutes, voire quelques Tours, à vivre, le blessé pourrait être amené à tenter une manœuvre désespérée, qui lui permettra de finir en beauté et donnera une conclusion mémorable à la partie.

- Lorsque les circonstances s'y prêtent, le meneur peut utiliser une Détresse pour créer un effet de séquelle surprise. Imaginons qu'à la fin du scénario, le groupe, décimé par les rednecks, ne compte plus qu'un survivant. En Détresse rapide, il n'en a plus que pour quelques minutes. Ayant réussi à s'échapper in extremis de la ferme de l'horreur, il erre sur le bord de la route et, à bout de forces, finit par s'écrouler sur le bas-côté. Fin tragique d'un scénario tragique. Sauf qu'au début de la partie suivante, le personnage est, au grand étonnement du joueur qui l'incarne, toujours vivant. L'action reprend quelques semaines plus tard, alors qu'il est sur le point de sortir de l'hôpital. Le meneur se fend d'un petit flash-back explicatif : à la fin du scénario précédent, un automobiliste qui passait sur la route s'est arrêté pour secourir le blessé et l'a transporté d'urgence à l'hôpital, lui sauvant ainsi la vie. Aujourd'hui, le convalescent rentre chez lui et plusieurs membres de sa famille (les autres joueurs, auxquels le meneur a distribué des personnages prétilrés), sont venus le chercher. Mais les rednecks, restés introuvables malgré les recherches intensives menées par la police, sont bien décidés à prendre leur revanche...

## Fatigue

La Fatigue évolue au cours de la partie, à mesure que, sur les indications du meneur, le joueur coche (effort) ou décoche (repos) des cercles sur sa jauge. Si j'ai fait en sorte que Corpse gère la fatigue, c'est parce que je pense que cette mécanique sert le jeu d'horreur. Elle incite les joueurs à prendre en compte l'état d'épuisement de leur personnage dans leur roleplay et, par le truchement du modificateur de Fatigue, permet au meneur d'accroître progressivement la pression en augmentant, cochage après cochage, le risque d'échec de leurs jets de Compétence.

## Effort

Le meneur a la haute main sur les gains de Fatigue. C'est lui qui indique aux joueurs à quel moment ils doivent cocher un ou plusieurs cercles de Fatigue, typiquement : « Tu as travaillé toute la matinée en bibliothèque, coche un cercle », « Vous marchez depuis deux heures dans la forêt, cochez tous deux cercles », « Ce combat de boxe t'a mis sur les roulettes, coche trois cercles ».

- **Fonction.** Les cochages de Fatigue ont vocation à sanctionner tous les types d'efforts, prolongés ou brefs, physiques ou intellectuels. Pourtant, l'effort n'explique pas tous les cochages de Fatigue, certains peuvent être produits par des coups (Dommages non vulnérants) ou des Détresses.
- **Usage.** Demander des cochages de Fatigue est une décision narrative. Plus exactement, il s'agit de souligner par la technique un effet de narration. En général, le meneur décrit une scène fatigante et, pour que les joueurs comprennent bien que leurs personnages font des efforts importants, accompagne sa description d'un ou plusieurs cochages de Fatigue. Le meneur élève donc la Fatigue au feeling, à chaque fois qu'il estime que cela sert le jeu.
- **Fréquence.** Je ne fournis aucun barème de référence, rien qui indique que tel effort durant tant de temps produise tant de cochages. Pour évaluer leur nombre, le meneur s'appuie sur les indicateurs de la jauge de Fatigue. L'important est de garder l'esprit qu'un personnage est Fatigué dès le premier coillage, Épuisé au troisième, Exténué au cinquième, et qu'au septième, il tombe dans le coma. Cela étant, les cochages de Fatigue gagnent à être effectués en petit nombre, si possible un par un, plutôt qu'en gros paquets, car c'est leur succession qui traduit le mieux l'accumulation progressive de la fatigue.
- **Nuit blanche.** Le manque de sommeil fatigue. En général, une nuit blanche entraîne 3 cochages de Fatigue, mais le meneur est libre de moduler ce chiffre selon ce qu'il estime le plus profitable au jeu.

## Repos

Pour décocher des cercles de Fatigue, il faut se reposer, et le meilleur repos est le sommeil. Lorsqu'un joueur déclare que son personnage se repose ou dort, le meneur estime la valeur de sa récupération, c'est-à-dire qu'il lui indique combien de cercles de Fatigue il décoche.

- **Bonne nuit.** Une bonne nuit de sommeil, à la fois calme, longue et confortable, décoche l'intégralité des cercles de Fatigue du dormeur. Lesdits décochages ont lieu au réveil. De telles nuits sont plutôt rares dans les scénarios de *Sombre*.

- **Mauvaise nuit.** Une mauvaise nuit de sommeil laisse le dormeur Épuisé, ce qui signifie qu'au réveil, il décoche tous ses cercles de Fatigue à l'exception des trois premiers. S'il s'est couché avec trois cochages ou moins, il n'en décoche donc aucun. Un dormeur peut passer une mauvaise nuit parce qu'il a froid ou faim, qu'il manque de confort, qu'il est malade, blessé ou assailli de cauchemars, que son sommeil est perturbé par de multiples réveils, ou simplement parce qu'il n'a pas dormi assez longtemps. Bien que peu réparatrice, une mauvaise nuit reste préférable à une nuit blanche, effort qui, comme précisé plus

haut, constraint le personnage à des cochages supplémentaires de Fatigue.

- **Sieste.** À défaut de sommeil nocturne, ou en supplément, le meneur peut considérer qu'une sieste ou une longue pause entre deux efforts, permettent de décocher 1, voire 2 cercles de Fatigue.

## Endormissement

Le meneur ne recourt à la procédure d'endormissement que s'il juge que son application profitera au jeu, étant entendu que des personnages qui passeraient leur temps à piquer du nez n'auraient guère d'intérêt.

- Lorsqu'il estime que le risque d'assoupissement est élevé, parce qu'un personnage a coché beaucoup de cercles de Fatigue en peu de temps ou qu'il est en manque de sommeil, le meneur demande un jet pur de Corps au joueur qui l'incarne.
- Une réussite permet au personnage de rester conscient durant 10 minutes de temps réel, mesurées à la montre du meneur. Ces dix minutes écoulées, la réussite d'un nouveau jet de Corps, mais avec une Difficulté élevée d'un Rang cette fois, lui permet de rester conscient dix minutes supplémentaires. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il s'endorme, la Difficulté s'élevant d'un Rang à chaque jet.
- Si j'ai choisi le temps réel plutôt que le temps fictif, c'est parce que personne ne pique du nez à heure fixe. Lorsqu'on est fatigué, on ne s'assoupit pas exactement toutes les dix minutes, ce qui serait pourtant le cas si on les calculait en temps fictif. Alors qu'avec le temps réel, dix minutes autour de la table peuvent correspondre, dans le jeu, à un laps de temps plus court ou plus long.
- On peut tenir éveillé un personnage qui risque l'endormissement, voire le réveiller après qu'il se soit endormi. Il suffit de le secouer un peu fort et lorsqu'il reprend conscience, de le stimuler en permanence pour éviter qu'il ne se rendorme.
- Si on le laisse dormir, il ne se réveillera pas avant d'avoir récupéré au minimum un cercle de Fatigue, ce qui correspond à une sieste. Mais il n'est pas rare que le dormeur fasse directement une petite nuit, voire une nuit complète.

## Coma

Assoupissement profond caractérisé par la perte de la conscience, de la vigilance, de la sensibilité et de la mobilité, le coma est provoqué par l'accumulation des cochages de Fatigue. On distingue quatre stades de coma.

- **Coma léger : 7 cochages.** Le personnage est si fatigué qu'il risque de s'endormir. Dès qu'il coche son septième cercle de Fatigue, la procédure d'endormissement se dé-

clenche automatiquement, c'est-à-dire qu'il doit réussir un jet de Corps toutes les 10 minutes de temps réel pour rester éveillé, la Difficulté s'élèvant d'un Rang à chaque jet ultérieur. Lorsqu'on est en coma léger, résister à l'endorfissement représente bien plus qu'un jet toutes les dix minutes, c'est une lutte de chaque instant. Tandis qu'il se bat pour rester conscient, le personnage réagit confusément aux excitations, répond mal aux ordres et n'a qu'une perception vague et douloureuse de son environnement, toutes choses que traduit son modificateur de Fatigue élevé (+ 7), et que le joueur aura à cœur d'exprimer dans son roleplay. Bien qu'à bout de forces, un personnage en coma léger peut encore être contraint à l'effort, du moins si cela n'est pas plus compliqué que de mettre un pied devant l'autre. La marche forcée est donc possible, mais à la moindre pause, le comateux s'endort. Et si l'effort se prolonge, il ne faut pas longtemps pour qu'il coche son huitième cercle de Fatigue et tombe en coma moyen.

- **Coma moyen : 8 cochages.** Le personnage perd brutalement connaissance. S'il est debout, il chute lourdement, ce qui peut, à la discréction du meneur, entraîner une Blessure. De quelque manière que l'on s'y prenne, il est impossible de le ranimer.
- **Coma profond : 9 cochages.** Toujours inconscient, le personnage s'enfonce au rythme de sa Détresse (il faut nécessairement être en Détresse pour tomber en coma profond, j'y reviens plus bas). Il doit être conduit le plus rapidement possible à l'hôpital.
- **Coma dépassé : 10 cochages.** Le personnage continue de s'enfoncer au rythme de sa Détresse. Son état s'aggrave au point qu'il doit impérativement être admis dans un service de réanimation, où ses fonctions vitales seront maintenues artificiellement.

## **Coma, effort et Détresse**

Il y a deux manières de tomber dans le coma, l'effort, qui ne mène qu'en coma léger ou moyen, ou la Détresse, qui seule peut mener jusqu'en coma profond ou dépassé. Dans les deux cas, c'est l'accumulation de cochages de Fatigue qui provoque le coma, mais chaque procédure a ses spécificités.

• **Effort.** Aussi intense et prolongé soit-il, l'effort ne mène jamais au delà du coma moyen, pour la simple raison que dès qu'un personnage s'évanouit, il ne peut plus faire d'efforts et n'accumule donc plus de Fatigue. Au contraire, il la récupère. Les conditions de cette récupération sont celles du sommeil. En l'absence de stimuli extérieurs, le meneur détermine le moment du réveil selon ce qu'il estime le plus profitable au jeu, sachant qu'un comateux ne peut de toute façon pas émerger avant d'avoir décoché son septième cercle de Fatigue.

• **Détresse.** Lorsqu'une Détresse mène un personnage en coma léger ou moyen et qu'il s'endort ou s'évanouit, il ne

récupère pas de Fatigue avant que son état ne soit stabilisé, ce qui requiert une hospitalisation. S'il n'est pas hospitalisé, sa Détresse continue d'évoluer normalement et, cochages de Fatigue aidant, plonge bientôt le personnage en coma profond puis dépassé.

## **Etourdissement**

Intentionnel ou accidentel, tout choc violent à la tête peut étourdir. Un personnage étourdi est soit sonné, ce qui signifie qu'il continue d'agir mais n'est plus au maximum de ses capacités, soit assommé, auquel cas il perd connaissance.

- **PNJ.** Lorsqu'un PNJ reçoit un choc à la tête, le meneur ne s'encombre d'aucune procédure, il gère la situation en fonction de ce qu'il estime le plus profitable au jeu. S'il juge utile que la sentinelle s'effondre au premier coup, il annonce qu'elle est assommée. S'il pense qu'un peu de résistance de sa part serait la bienvenue, il la déclare sonnée. S'il veut donner du fil à retordre à ses joueurs, il considère qu'elle n'est pas du tout étourdie. Cette manière de procéder est typique du cinéma.
- **PJ.** Lorsqu'un PJ reçoit un choc à la tête, le meneur ne recourt à la procédure d'étourdissement que s'il estime que son application sert le jeu, étant entendu que des PJ qui passeraient leur temps à tomber dans les pommes n'auraient guère d'intérêt. Lorsqu'il juge que l'étourdissement est à la fois justifié et utile, le meneur demande un jet pur de Corps au joueur concerné.

**Réussite : sonné.** Un personnage sonné ne peut plus agir au maximum de ses capacités. La Difficulté de ses actions est élevée de 1 Rang, voire de 2 si le choc a été particulièrement violent. Le personnage reste sonné jusqu'à la fin de la scène ou, si le meneur juge que cela est plus approprié, pendant x minutes de temps réel. Il fixe la valeur de x en fonction de ce qu'il estime le plus profitable au jeu ou, s'il préfère s'en remettre au hasard, demande au joueur concerné de lancer un d20. Notez qu'il n'y a pas que les coups à la tête pour sonner. Un personnage peut aussi être sonné parce qu'il est sous l'influence d'une drogue, qu'il se réveille après une anesthésie ou un évanouissement, ou qu'il a été pris dans une explosion. Ces applications sont à la discréction du meneur.

**Échec : assommé.** Un personnage assommé perd aussitôt connaissance. S'il est debout, il chute brutalement, ce qui peut, à la discréction du meneur, provoquer une Blessure. Il reste KO au moins jusqu'à la fin de la scène, plus si le meneur juge que cela sert le jeu.

# Dommages

Lorsqu'on joue à *Sombre*, on est en droit de s'attendre à ce qu'un personnage ordinaire puisse mourir après avoir reçu un coup puissant ou un projectile bien placé, car c'est ce qui se passe dans les films d'horreur. À l'écran, il ne faut pas deux coups de machette pour ouvrir un ventre ou deux balles pour éclater un crâne. Sauf que le jeu de rôle n'est pas le cinéma et que les contraintes narratives n'y sont pas tout à fait les mêmes. Si les scénaristes peuvent tuer autant de protagonistes qu'ils le jugent utile au bon déroulement de leurs histoires, un meneur ne peut guère se permettre de sacrifier des PJ avec une telle désinvolture. Conscient que la létalité est une question cruciale dans un jeu d'horreur, j'ai fait en sorte que la gestion des Dommages équilibre jouabilité et respect des codes du genre. L'idée est d'articuler les procédures de calcul et de Localisation de telle façon qu'il soit possible de tuer un personnage ordinaire d'un seul coup de machette ou de pistolet, mais que cela ne se produise pas à chaque fois.

## Calcul

Lors d'un combat rapproché ou à distance, un personnage qui réussit une Attaque calcule les Dommages qu'il inflige à son adversaire en additionnant la Marge de son jet d'Attaque et le Bonus de son arme.

• **Formule.** Blessures = Marge + Bonus.

• **Attaque contre Défense.** Si l'Attaque est résolue par un jet simple, l'application de la formule ne pose aucun problème. Ce n'est que si l'adversaire se défend, ce qui se traduit par un jet opposé d'Attaque contre Défense, qu'on est amené à distinguer plusieurs cas de figure.

**Défense nulle.** Si l'Attaque réussit mais que la Défense échoue, on retombe sur une situation de type jet simple. Le calcul des Dommages ne pose alors aucun problème.

**Défense partielle.** Si l'Attaque et la Défense réussissent mais que la Marge de l'Attaque est supérieure à celle de la Défense, les Dommages sont calculés à partir de la Marge opposée, c'est-à-dire que l'on soustrait la Marge de la Défense de celle de l'Attaque. Une Défense réussie diminue les Dommages.

**Défense complète.** Si Attaque et Défense réussissent mais que la Marge de l'Attaque est inférieure à celle de la Défense, l'Attaque ne touche pas. Il n'y a donc pas lieu de calculer les Dommages.

• **Dommages nuls.** Qu'elle ait été résolue par un jet simple ou opposé, il peut arriver que l'Attaque se solde par une Marge nulle. Les Dommages, eux, ne le seront pas nécessairement, puisque pour les calculer, l'attaquant doit en-

core ajouter le Bonus de son arme. Ce n'est donc que si le Bonus est lui aussi nul que les Dommages seront au final nuls. Ce résultat n'est pas incohérent, il signifie simplement que l'Attaque a touché mais qu'elle n'était pas assez puissante pour produire des Dommages techniquement mesurables. Par contre, il est probable que la peau de la victime soit marquée d'une estafilade ou d'un hématome.

## Bonus

En surenchère permanente dans la représentation des blessures, les films d'horreur sont loin de traiter les armes, leurs performances et leurs effets, de façon réaliste. Tout ce qui compte, c'est que les blessures soient les plus spectaculaires possible. Fort de cette constatation, je fais fi de toute vraisemblance, distinguant les armes par catégories et non par modèles, et ne précisant qu'une seule caractéristique technique, leur Bonus. Ce modificateur aux Dommages traduit la puissance vulnérante de chaque catégorie d'armes.

Catégorie	Bonus
armes de mêlée	0
épées	+ 1
épées à deux mains	+ 2
armes d'hast	+ 3
armes de lancer	0
armes de trait	+ 1
armes à feu	+ 2
armes à feu puissantes	+ 3
armes lourdes	+ 6

• **Armes naturelles.** Si cette catégorie n'apparaît pas dans le tableau, c'est parce que les armes naturelles n'infligent pas de Blessures, et n'ont donc pas de Bonus (cf. *Dommages spéciaux*).

• **Armes de mêlée.** Cette catégorie ne regroupe pas toutes les armes de mêlée. Certaines, les épées, les épées à deux mains et les armes d'hast, ont un pouvoir vulnérant supérieur, ce qui justifie des Bonus plus élevés.

• **Armes à feu puissantes.** Plus meurtrières que les armes à feu ordinaires, les armes à feu puissantes sont les armes de poing de gros calibre, les fusils à pompe, les pistolets mitrailleurs et les armes de guerre (fusils d'assaut, fusils mitrailleurs, mitrailleuses). Aux meneurs qui ne sauraient trop dans quelle catégorie ranger telle ou telle arme, je recommande d'appliquer la règle utilisée par la plupart des cinéastes : plus c'est gros, plus ça fait mal. Ce petit pistolet qu'une femme dissimule aisément dans un sac à main ? Une arme à feu ordinaire. Cet énorme flingue qu'on tient à deux mains tant il est lourd ? Une arme à feu puissante.

• **Mes choix.** Si la plupart des Bonus sont faibles, c'est que j'entends subordonner le calcul des Dommages au résultat du jet d'Attaque plutôt qu'à la puissance de l'arme. Je fais en sorte que la Marge prime car je considère que cela pro-

longe mon choix d'un système linéaire. Accorder une large place à l'aléatoire dans les combats me permet d'en souligner le caractère éminemment chaotique, donc horrifique. Et si l'amplitude des Bonus est faible, de 0 à + 2 pour les armes courantes, c'est que les films d'horreur ne diffèrent pas énormément la puissance vulnérante des catégories d'armes. À l'écran, un coup de machette tue aussi sûrement qu'une balle.

## Dommages spéciaux

En 1958, *Le cauchemar de Dracula* de Terence Fisher est le premier film à faire couler d'abondance un sang d'un rouge Technicolor sur les écrans de cinéma. Succès colossal, annonciateur des déferlements d'hémoglobine qui n'ont cessé depuis d'inonder nos écrans. Fisher a montré à quel point le sang, magnifié par la couleur, était spectaculaire, une leçon que les réalisateurs d'horreur ont parfaitement retenue. C'est parce que le cinéma horrifique privilégie tant ces effusions que les procédures par défaut de *Sombre*, celles que j'ai détaillées dans les paragraphes précédents, correspondent aux Dommages tranchants et perforants, qui sont produits par les armes blanches et les armes à feu. Les autres types de Dommages sont gérés par des procédures différentes.

- **Dommages contondants.** Les Dommages provoqués par la plupart des armes de choc (matraque, batte, tonfa, bâton) et certains projectiles (bille de fronde) sont plafonnés partout (3 Blessures maximum) sauf à la tête. Notez que toutes les armes de choc ne sont pas contondantes, certaines sont perforantes. Une batte ordinaire est contondante, mais devient perforante si on la garnit de clous. Même chose pour une masse et une masse hérisée de pointes.

- **Dommages non vulnérants.** Les armes souples (chaîne, fouet), les petites armes de lancer (shuriken, caillou) et les armes naturelles (main, pied, tête, coude, genou) infligent de la douleur et marquent la peau, mais pas au point de provoquer des Blessures. Quelle que soit l'arme utilisée, la Compétence sollicitée et la Marge obtenue, des Dommages non vulnérants produisent toujours un unique cochage de Fatigue. Nettement moins graves que les Dommages tranchants, perforants ou contondants, les Dommages non vulnérants n'en sont pas pour autant négligeables. Tout cochage sur les jauge de santé produisant un modificateur de + 1, recevoir des Dommages non vulnérants est aussi gênant que de subir une Blessure.

**Cas particuliers.** Si la Marge est nulle, l'Attaque non vulnérante touche mais ne produit aucun Dommage, donc pas de cochage de Fatigue. Dans certaines circonstances, le meneur peut autoriser une arme habituellement non vulnérante à produire un cochage de Blessure plutôt que de Fatigue, un coup de poing avec une Marge très importante pouvant par exemple casser un nez.

**Incapacité et passage à tabac.** Lorsqu'un personnage est incapacité, c'est-à-dire qu'il est dans l'impossibilité d'agir

ou de réagir, les Dommages non vulnérants qu'il reçoit deviennent vulnérants, ce qui signifie qu'il coche un cercle de Blessure au lieu d'un cercle de Fatigue. Pour tuer un personnage avec une arme non vulnérante, il suffit donc de le rouer de coups : la victime commence par accumuler les cercles de Fatigue puis, une fois tombée inconsciente (coma léger ou moyen), change de jauge et coche des cercles de Blessure.

- **Dommages massifs.** Lorsqu'un personnage reçoit un très grand nombre de Blessures en un très court laps de temps, voire en un seul coup, on parle de Dommages massifs. Si, comme c'est généralement le cas, ce traumatise déclenche une Détresse, elle est souvent foudroyante.

- **Dommages négligeables.** Certains très petits projectiles, les flèches de sarbacane par exemple, ne provoquent pas de Dommages technique mesurables, donc aucun cochage, ni de Blessure ni de Fatigue. Leur fonction est toute autre, en l'occurrence inoculer un poison à distance.

## Armes improvisées

Les bogeymen des films d'horreur sont pour la plupart très bien équipés. Ce sont des prédateurs, qui disposent d'un arsenal approprié à leur activité de prédilection, la chasse. Les protagonistes, eux, sont loin d'être aussi bien lotis, car au début du film, ils ne savent pas qu'ils vont devenir des proies. Dans l'impossibilité de se préparer, ils doivent faire avec les moyens du bord. Il est donc fréquent qu'ils détournent des objets de la vie courante de leur fonction pour en faire des armes.

- **Objets divers.** Parfois, aucun ajustement n'est nécessaire. S'il est vrai qu'un couteau à viande n'est pas conçu pour le combat, la nuance n'est pas si importante qu'elle mérite d'être prise en compte par les règles. Lorsqu'elle est plus sensible, l'arme improvisée est traitée comme l'arme véritable dont elle se rapproche le plus, mais avec un Rang de Difficulté supplémentaire.

- **Tronçonneuses.** S'il ne s'agit pas de l'arme improvisée la plus courante, le couteau de cuisine demeurant de ce point de vue un classique indémodable, la tronçonneuse n'en est pas moins l'un des accessoires les plus emblématiques du cinéma horrifique. La faute à Tobe Hoper évidemment.

**Spécifications techniques.** La tronçonneuse est une arme à deux mains que l'on manie sous Mêlée. Elle est traitée comme l'arme véritable dont elle se rapproche le plus, l'épée à deux mains (Bonus + 2). Sa puissance est telle qu'elle inflige des Dommages déplafonnés, qui peuvent ensuite être aggravés (cf. *Combat rapproché*).

**Prérequis.** La tronçonneuse est un objet lourd et peu maniable. Si un personnage ordinaire peut sans difficulté s'en servir pour bûcheronner ou jardiner, son usage en combat nécessite par contre un Corps d'au moins 16 ou un Avantage approprié. Leatherface n'est pas un gringalet.

**Contraintes.** La tronçonneuse présente certains inconvénients. Primo, son manque de maniabilité interdit de l'utiliser pour parer. Secundo, toute Frappe à la tronçonneuse subit un Rang de Difficulté pour détournement de fonction. Tertio, elle est encombrante, ce qui élève d'un Rang la Difficulté de certaines des actions physiques de son porteur, l'Esquive et le déplacement notamment. Dans le film, Leatherface est si encombré par sa tronçonneuse qu'il a du mal, tout costaud qu'il est, à garder le rythme lorsqu'il poursuit Sally.

**Démarrage.** Une tronçonneuse en parfait état démarre en une action, et en 1d6 actions si elle est mal entretenue. Si c'est un PJ qui essaie de la mettre en marche, je recommande que ce jet soit secret. S'il le juge utile, le meneur peut demander un jet pur d'Esprit (chance) pour vérifier que le réservoir est plein. Ce jet aussi peut être secret.

## Localisation

Lorsqu'une Attaque est réussie, il est souvent nécessaire de la localiser, ce qui signifie que l'attaquant doit déterminer quelle partie du corps de son adversaire est touchée. Outre qu'elle participe de l'équilibre entre légalité et jouabilité, cette procédure permet au joueur de se représenter de façon concrète l'état de santé de son personnage. Sachant où il est touché, il peut mieux tenir compte de ses blessures dans son roleplay et ses déclarations d'intentions. À nombre de Blessures égal, on peut en bonne logique s'attendre à ce que des Dommages à la jambe n'aient pas la même incidence sur le comportement du personnage que des Dommages au bras.

### Zones corporelles

Comme vous pouvez le constater sur la silhouette de Localisation de la feuille de personnage, le corps humain est partagé en six Zones, quatre périphériques (1 à 4, membres) et deux vitales (5 et 6, tronc et tête).

- À l'exception de la tête, ces Zones couvrent de vastes portions du corps, ce qui permet au meneur de préciser la Localisation en fonction de sa narration. Un 3 indiquant le bras droit sans plus de détails, il a toute latitude pour affiner ce résultat, c'est-à-dire qu'il peut déclarer que le personnage est touché à la main, à l'avant-bras, au coude, au bras anatomique ou à l'épaule, selon ce qui convient le mieux à la situation de jeu.
- Si la tête constitue une Zone à elle seule, ce qui la surreprésente par rapport aux autres parties du corps, c'est que le cinéma horrifique affectionne tout particulièrement les mutilations faciales. Très spectaculaires, ces défigurations décuplent l'impact de la violence.

- Plus spectaculaires encore, les décapitations et les égorgements, dont la fréquence à l'écran explique que le cou fasse partie à la fois des Zones 5 et 6. Toute Localisation vitale peut donc être affinée sur le cou, ce qui permet au meneur de placer facilement une description très gore s'il juge que cela profitera à la scène de combat.

### d6 Zone

1	jambe droite
2	jambe gauche
3	bras droit
4	bras gauche
5	tronc
6	tête

## Procédures de Localisation

- **Localisation automatique.** S'il estime qu'une Attaque ne peut en bonne logique toucher qu'une Zone précise, ou que dans la situation présente, la question de la Localisation n'est pas si importante qu'elle justifie un jet, le meneur décide quelle Zone est touchée sans recourir aux dés.
- **Localisation aléatoire.** Lorsqu'un joueur déclare une Attaque sans préciser qu'il vise une Zone particulière du corps de son adversaire, et que le meneur juge qu'une Localisation automatique n'apporterait rien au jeu, on applique la procédure de Localisation aléatoire. S'il réussit son Attaque, le joueur lance un d6 et lit le résultat sur la silhouette de sa feuille de personnage. Si c'est le tronc ou un membre qui a été touché, le meneur affine la Localisation. Une petite astuce pour accélérer la procédure et mieux rendre la simultanéité des Dommages et de la Localisation : lancer en même temps le d20 d'Attaque et le d6 de Localisation, de façon à ce que si l'Attaque réussit, il n'y ait pas besoin d'effectuer de jet supplémentaire. Si l'Attaque échoue, le résultat du d6 est simplement ignoré.
- **Localisation exacte.** Lorsqu'un joueur déclare que son personnage vise une Zone et la nomme, la Difficulté de son Attaque est élevée de 1 Rang. En cas de réussite, il touche la Zone désignée, le meneur affinant ensuite la Localisation. Si le joueur déclare qu'il souhaite l'affiner lui-même, disons qu'il ne veut pas seulement toucher le vampire au tronc mais au cœur, là où il est le plus vulnérable, la Difficulté de son Attaque est élevée de 2 Rangs.
- **Localisation choisie.** Lorsqu'un personnage attaque un adversaire incapacité, c'est-à-dire qui est dans l'impossibilité d'agir, il peut viser une Zone sans que cela n'élève la Difficulté de son Attaque. Il se peut même que le meneur l'autorise à affiner lui-même sa Localisation. La Localisation choisie est donc une Localisation exacte gratuite, en ce sens qu'elle ne se paie pas en Rangs de Difficulté.

## Plafonnement

Dans les films d'horreur, les personnages ne décèdent par suite de blessures aux membres que si elles sont d'une extrême gravité. Des Dommages périphériques moins sérieux ne les tuent pas, ils se contentent de les gêner jusqu'à la fin du film, tout simplement parce que mourir après avoir reçu un seul coup de couteau au bras ou à la jambe est antidramatique. Que ce soit vraisemblable d'un point de vue médical (les membres sont parcourus de gros vaisseaux sanguins dont la section conduit rapidement à la mort) n'y change rien. Le fait est que le décès aura bien plus d'impact si le coup est porté au ventre, au cœur, à la gorge ou à l'œil. C'est vrai sur un écran, c'est vrai autour d'une table.

• **Plafond périphérique.** Les membres bénéficient d'un plafond de 3 Blessures *par Attaque*. Cela signifie qu'au moment d'encaisser les Dommages, les Blessures excédant ce plafond sont purement et simplement ignorées. Un personnage qui devrait recevoir douze Blessures par suite d'une Attaque au bras droit, n'en coche donc que trois. Notez que ce plafonnement ne l'empêche pas d'encaisser de nouvelles Blessures, provoquées par d'autres Attaques, simultanées ou ultérieures, sur ce même bras. Chaque Attaque sur un membre pouvant entraîner jusqu'à trois Blessures, on peut parfaitement tuer un personnage en le frappant plusieurs fois au bras ou à la jambe. Tuer quelqu'un d'un seul coup sur un membre est par contre impossible.

• **Plafond vital.** En temps normal, les Zones vitales peuvent recevoir un nombre illimité de Blessures, de sorte qu'il est facile de tuer un personnage en lui portant un seul coup, ou en lui tirant un seul projectile, au tronc ou à la tête. Il arrive cependant qu'on applique le plafond périphérique au tronc (Dommages contondants), voire au tronc et à la tête (Frappe sous Corps, cf. *Combat rapproché*).

• **Déplafonnement.** Lorsqu'un personnage est victime d'une explosion ou d'une arme lourde (lance-roquette, mitrailleuse lourde, mortier), les Dommages qu'il subit sont déplafonnés, c'est-à-dire que ses membres ne bénéficient pas de leur plafond habituel. Si en plus d'être déplafonnés, les Dommages sont massifs, le membre touché est en général amputé, arraché ou déchiqueté. Dans ce cas, on peut mourir d'une seule Attaque au bras ou à la jambe.

• **Blessures diffuses.** Dans certaines circonstances, dont la plupart sont détaillées dans la section *Dangers*, on peut subir des Dommages sans qu'aucune Zone précise ne soit touchée. Ces Blessures diffuses sont gérées de la même manière que les Blessures localisées, à cette différence près qu'elles ne sont jamais plafonnées.

## Invalidité

Pour chaque Blessure périphérique que reçoit son personnage après plafonnement des Dommages, le joueur trace une Marque d'invalidité sur sa silhouette de Localisation, à l'intérieur du membre touché.

• **Exemples.** Si Carole reçoit une Blessure en Zone 1, elle trace une Marque sur sa jambe droite, et si elle reçoit trois Blessures en Zone 4, elle trace trois Marques sur son bras gauche. Important : les Marques ne se substituent pas aux cochages de Blessures, elles s'y ajoutent. Si Carole reçoit une Blessure en Zone 1, elle coche un cercle sur sa jauge de Blessure puis trace une Marque sur jambe droite.

• **Notation.** En général, on note les Marques sous la forme de croix car c'est simple, rapide et clair, mais le symbole n'a en fait aucune importance. Si un joueur préfère tracer des cercles, des triangles ou des astérisques, libre à lui. L'important est que ses Marques soient bien visibles et qu'elles puissent être facilement comptées.

• **Seuil d'invalidité.** Dès qu'un membre accumule au moins 3 Marques, il devient invalide, c'est-à-dire que le personnage en perd l'usage. Toute action qui le sollicite se traduit dès lors par un échec automatique.

• **Durée.** Une invalidité est temporaire de 3 à 5 Marques, et permanente à partir de 6. La différence est qu'une invalidité temporaire disparaît entièrement après guérison des Blessures, tandis qu'une invalidité permanente laisse des séquelles physiques (cf. *Soins*).

• **Plafonnement.** Ce n'est pas un hasard si le plafond périphérique correspond exactement au seuil d'invalidité des membres, soit 3 Blessures. L'idée est que si le plafonnement réduit très sensiblement la gravité des Dommages les plus importants, ils n'en ont pas moins des conséquences sérieuses. Exemple : le tueur frappe Carole avec son couteau et lui inflige douze Blessures au bras, ce qui devrait la tuer. Plafonnement oblige, elle n'en reçoit que trois. Cela lui sauve la vie, mais ces trois Blessures produisent tout de même trois Marques, donc une invalidité de bras qui va l'handicaper pour le reste de la partie.

• **Invalidité de bras.** Un personnage dont le bras est invalide ne peut plus l'utiliser. En particulier il ne peut plus se battre avec, ce qui est particulièrement gênant s'il s'agit de son bras directeur. S'il tient un objet en main, une arme par exemple, il le lâche. Lorsqu'un personnage affligé d'une invalidité de bras utilise une arme qui, pour des raisons de design, de poids ou de recul, devrait être maniée à deux mains, il échoue automatiquement.

• **Invalidité de jambe.** Une jambe invalide ne pouvant ni attaquer ni servir d'appui à l'autre jambe, un personnage affligé d'une invalidité de jambe ne peut plus se battre avec ses membres inférieurs. Lorsque sa jambe devient invalide, il tombe. Cette chute ne provoque pas de Dommages mais le place sous le coup de la procédure de com-

bat à terre (cf. *Combat rapproché*). Une fois relevé, il traîne la jambe. S'il doit parcourir plus de quelques mètres, une béquille, une canne ou l'aide d'un tiers lui sont indispensables. Si sa deuxième jambe devient invalide, il retombe à terre et ne peut plus se relever. Sauf à ramper à la force des bras, action qui peut justifier un jet de Corps, il est incapable de se déplacer.

## Protections

Dans les films d'horreur, il est rare que les personnages portent des équipements de protection, et lorsqu'ils le font, ils ne leur sont gère utiles. Étant donné que ce sont des victimes, il est nécessaire qu'ils demeurent aussi vulnérables que possible. Ce problème se pose aussi dans *Sombre*, et on peut y remédier de différentes manières. La solution la plus élégante est narrative. Il s'agit, comme au cinéma, d'écrire le scénario de façon à ce que les PJ n'aient accès à aucun équipement de protection. Dans ce cas, le meneur prendra bien soin de prévoir des prétrirs adaptés ou d'orienter la création des personnages. S'il va de soi qu'un électricien, un comptable ou une lycéenne ne possèdent pas de gilet pare-balle, on comprendrait mal qu'un policier ou un militaire ne puissent disposer de ce type de matériel. Reste qu'un jeu générique ne peut exclure la possibilité que le meneur autorise de tels personnages. *Sombre* est aussi fait pour jouer des scénarios inspirés de *Dog Soldiers*. Or si l'idée du meneur est d'opposer des militaires à une meute de loups-garous, il n'est plus question de faire l'impasse sur les protections. Des joueurs qui incarnent des soldats voudront des gilets pare-balle et il sera difficile de trouver une bonne raison de les leur refuser. Les règles doivent donc prendre en compte les équipements de protection, avec cette contrainte qu'il ne faut pas qu'ils soient efficaces au point de compromettre la brutalité et la rapidité des combats.

### Capacité d'absorption

On distingue deux catégories de protections, les légères (gilet pare-balle léger, armure de cuir renforcé) qui absorbent jusqu'à 6 Blessures, et les lourdes (gilet pare-balle lourd, casque, armure de plates) qui en absorbent jusqu'à 12.

- **Absorption.** Quand un personnage protégé est touché par une Attaque qui lui inflige autant ou moins de Dommages localisés que sa protection peut en absorber, il ne subit aucune Blessure. Si l'Attaque lui en inflige plus, il ne subit que les Blessures excédant la capacité d'absorption de sa protection. Si c'est un membre qui est touché, cet excédent de Dommages est plafonné. Si les Blessures sont diffuses, la protection n'en absorbe aucune. Toutes les protections absorbent les Dommages non vulnérants.

- **Inefficacité.** Un choc sérieux endommage la protection au point qu'elle devient inefficace. Elle absorbe normalement

les Dommages du choc, mais ne peut plus ensuite absorber aucune autre Blessure. Un choc est sérieux lorsqu'il inflige des Dommages égaux au moins à la moitié de la capacité d'absorption de la protection, soit 3 Blessures si elle est légère et 6 si elle est lourde. Une protection inefficace absorbe encore les Dommages non vulnérants mais n'a plus d'autre utilité.

- **Pièces d'armure.** Si la protection est constituée de plusieurs pièces, typiquement une armure de plates, il n'y a que celle qui a reçu le choc sérieux qui perd sa capacité d'absorption, ce que le joueur indique par un signe quelconque sur sa silhouette de Localisation. Par simplicité, on considère qu'à chaque Zone correspond une pièce d'armure. On peut aller jusqu'à distinguer les faces ventrale et dorsale d'une protection de poitrine, mais cette complexité s'avère souvent inutile.
- **Zones.** À l'exception de l'armure de plates, aucune protection ne couvre tout le corps. Les gilets pare-balle ne protègent que la Zone 5. Certains casques, notamment le demi-jet des motards et le casque lourd des militaires, dégageant le visage, il reste possible de toucher la tête sur une Attaque de face. Heaume et casque intégral offrent, eux, une protection complète de la tête, mais au prix d'un encombrement supérieur.

### Encombrement

Les protections sont lourdes, inconfortables, bruyantes parfois, en un mot encombrantes. Il est crucial que toute protection handicape son porteur à un moment ou à un autre de la partie. La gêne n'a pas besoin d'être permanente mais elle doit être significative. Des protections sans inconvénient desserviraient le jeu d'horreur.

- Le meneur décide au cas par cas quelles sont les actions que la protection gêne. En moyenne, il élève leur Difficulté de 1 ou 2 Rangs, plutôt 1 si la protection est légère, plutôt 2 si elle est lourde, mais il n'y a pas de barème précis. Comme toujours avec la Difficulté, tout est fonction du contexte.
- Le port des protections est fatigant, surtout par temps chaud, ce qui augmente la fréquence des cochages de Fatigue en cas d'effort prolongé.
- Certains casques, heaume, demi-jet ou casque intégral par exemple, gênent l'audition. Heaume et casque intégral réduisent également le champ visuel.
- Une protection inefficace reste encombrante. Ce n'est pas parce qu'une armure n'absorbe plus les coups qu'elle pèse moins lourd. Il n'est donc pas rare qu'un personnage retire sa protection immédiatement après qu'elle soit devenue inefficace. Je m'appuie ici sur une convention du film policier. Le flic qui retire le gilet pare-balle qu'il dissimulait sous sa veste juste après que cette protection ait arrêté un tir que le spectateur croyait mortel, est un cliché facilement transposable à l'horreur.

# Soins

Les films d'horreur montrent très complaisamment les blessures que reçoivent les personnages, mais se désintéressent totalement de la manière dont ils en guérissent. La convalescence des survivants étant d'un intérêt dramatique plus que limité, elle n'intervient généralement qu'après le générique de fin. Il en va de même dans *Sombre*. En one-shot, les PJ n'auront pas le temps de guérir durant la partie, tandis qu'en campagne, ils se rétabliront entre les scénarios. La procédure de guérison se résume donc à une formalité.

## Guérison

La guérison est un processus naturel qui ne requiert aucun jet. Si la prise en charge médicale est adaptée et que le blessé se ménage, il guérira automatiquement d'une Blessure par semaine.

- **Repos.** Si le blessé ne se repose pas suffisamment, il ne peut prétendre à son décochage hebdomadaire et risque même, si le meneur juge qu'il a fait trop d'efforts, de rouvrir ses plaies, donc de cocher à nouveau un ou plusieurs cercles précédemment décochés.
- **Marques.** Lorsque le scénario contient une ellipse temporelle suffisamment longue pour permettre une guérison partielle durant le jeu, le meneur gère l'effacement progressif des éventuelles Marques d'invalidité en fonction de ce qu'il estime le plus vraisemblable et le plus profitable au jeu.
- **Complications.** En l'absence de soins, le blessé coche un cercle de Blessure tous les jours. S'il est soigné mais que la prise en charge médicale est insuffisante ou inadaptée, son état s'aggrave d'une Blessure tous les deux ou trois jours, à la discrédition du meneur.
- **Infections.** S'il souffre d'une plaie profonde causée par un animal ou une arme souillée, et que le meneur juge qu'elle n'est pas correctement soignée, le blessé effectue un jet pur de Corps. En cas d'échec, une infection se déclenche, provoquant une Blessure supplémentaire par jour. Si elle n'est pas traitée dans les plus brefs délais, elle entraîne la mort par septicémie.
- **Séquelles physiques.** S'il juge qu'un personnage a subi des Dommages dont son corps gardera des séquelles, le meneur en estime la nature et la gravité d'après le nombre et la Localisation des Blessures : défiguration, cicatrisation imparfaite, claudication, atrophie, difficultés de préhension, paralysie, amputation, etc. Toute séquelle physique entraîne l'acquisition du ou des Désavantages correspondants.

- **Séquelles psychologiques.** Une atteinte grave à la santé peut, même si elle ne laisse aucune séquelle physique, entraîner un psychotraumatisme. La peur de la douleur, de la mutilation, du handicap ou de la mort, constitue un stress intense, qui peut, à la discréction du meneur, entraîner un ou plusieurs cochages d'Instabilité Mentale.

## Compétences médicales

L'efficacité des Compétences médicales est tributaire du matériel dont dispose le soignant. Privé d'instruments et de médicaments, le meilleur des médecins en est la plupart du temps réduit à l'impuissance. Dans de tels cas, un jet réussi permet d'établir un diagnostic pertinent, mais le traitement s'avère matériellement impossible.

- **Médecine.** Compétence des généralistes, Médecine permet de diagnostiquer et de traiter les pathologies courantes, ainsi que de prodiguer les premiers soins. Elle ouvre sur quantité de Spécialités, dont Anesthésie, Chirurgie, Médecine légale, Médecine d'urgence et Psychiatrie. De tous les psys, seul le psychiatre est médecin, ce qui explique que Psychiatrie ne figure pas dans la liste des Compétences individuelles. Elle n'est accessible que par spécialisation de Médecine.
- **Médecine vétérinaire.** Spécialisable par espèce (Chiens, Chats, Chevaux) ou famille (Animaux de la ferme, Animaux exotiques, Oiseaux), Médecine vétérinaire a sur les humains les mêmes effets que Soins infirmiers.
- **Médecines naturelles.** Dans le meilleur des cas, les traitements prescrits par les tradithérapeutes soignent les petits maux, généralement par effet placebo. Ces traitements n'ont aucune incidence technique mais leur impact psychologique, traduit par le roleplay, peut être considérable. Lorsque le problème est plus sérieux, les médecines naturelles font souvent plus de mal que de bien car elles retardent une prise en charge médicale efficace, ce qui peut éléver la Difficulté des jets de soins. Si les Compétences de ce groupe ne permettent pas de prodiguer les premiers soins, un tradithérapeute expérimenté (niveau 13 et plus) est cependant capable de reconnaître la plupart des maladies courantes.
- **Secourisme.** Compétence des secouristes professionnels, des sapeurs-pompiers et des ambulanciers, Secourisme permet l'administration des premiers soins à un tiers ou, lorsque l'état du personnage le permet, à soi-même.
- **Soins infirmiers.** Moins complète que Médecine, Soins infirmiers permet d'appliquer un traitement médical et de prodiguer les premiers soins, mais pas d'émettre un diagnostic. En théorie du moins car en pratique, une infirmière expérimentée (niveau 13 et plus) est capable de reconnaître toutes les maladies courantes.

# COMBAT

Généricité oblige, il n'y a pas de scénario type de *Sombre*. Si cette diversité constitue l'un des principaux intérêts du jeu, elle signifie également que le traitement du combat peut considérablement varier d'un scénario à l'autre. Il y a dans une partie de *Sombre* autant de combat que d'amour dans les pétales de marguerite : un peu, beaucoup ou pas du tout. Si le combat n'était à chaque fois qu'une formalité, des règles ultra simples suffiraient, mais puisqu'il peut constituer une ou plusieurs scènes cruciales de la partie, voire son climax, un traitement plus détaillé s'impose. Même si je définis *Sombre* comme un jeu d'ambiance, je ne méprise ni ne néglige le combat car je pense que mené de manière appropriée, il sert le jeu d'horreur. Le combat permet d'injecter du jeu dans la partie (jets de dés, cochages, choix tactiques) et ainsi de créer une rupture avec les scènes purement rôle. Ce décalage n'est pas toujours pertinent (tout dépend du scénario) mais s'il l'est, il implique que le meneur ait à sa disposition des règles suffisamment denses pour donner un certain relief ludique à la scène. J'y ai veillé.

- Le combat souligne la vulnérabilité des personnages et des joueurs. Les personnages peuvent y perdre la vie, les joueurs peuvent y perdre leurs personnages. Dans le jeu d'aventure, les joueurs recherchent le combat pour que leurs personnages puissent y briller. Dans le jeu d'horreur, ils l'évitent pour qu'ils survivent. Sauf que parfois, la confrontation s'avère inéluctable.
- Le combat accroît la tension autour de la table. Étant donné la forte létalité de Corpse, les joueurs comprennent vite qu'il suffit de quelques jets pour perdre leurs personnages, et cette appréhension favorise l'ambiance horrifique. Cela ne signifie pas que le combat soit la seule manière de faire peur, ni qu'il faille forcément un combat pour faire peur, mais que le combat peut participer de la peur.
- Conformément aux codes du cinéma d'horreur, les combats de *Sombre* sont rapides et brutaux. Pas de passes d'armes compliquées, pas de chorégraphies martiales, pas de mouvements sophistiqués. En deux ou trois coups, on tue ou on est tué. Lorsque le meneur déclenche une scène de combat, il doit être disposé à en assumer les conséquences narratives. S'il juge que des morts et des blessés graves seraient malvenus à ce stade du scénario, mieux vaut qu'il s'abstienne de lancer cette machine à broyer du PJ qu'est le combat. Une hécatombe précoce compromet souvent le bon déroulement de la partie. Au pire, elle la conclut prématurément. Au mieux, elle oblige les joueurs à changer de personnages, ce qui nuit au jeu. Il en va du combat comme de la tronçonneuse, il s'agit d'un outil utile mais très dangereux, qu'il faut manier avec précaution.

## Tour

La plupart des scènes de combat débutent au premier geste agressif et se terminent lorsque plus personne ne veut ou ne peut en découdre. Leur particularité est que les actions n'y sont pas résolues en unités de temps usuelles (heures, minutes, secondes) mais en Tours.

- C'est le meneur qui décide du basculement du temps usuel au Tour, puis du retour au temps usuel.
- Le Tour est une convention ludique, une abstraction qui a pour fonction de fluidifier le combat. Il s'agit moins d'une unité de temps que d'action : un Tour permet à un personnage ordinaire d'accomplir une action.
- Les actions n'ayant pas toutes la même durée, il est impossible de mesurer précisément celle du Tour. Le mieux que puisse faire le meneur pour donner un ordre d'idée aux joueurs, c'est de dire qu'il dure quelques instants.
- Le Tour comporte trois phases : déclarations d'intentions, résolution des actions, et application des Dommages. À l'issue de la phase 3, on passe au Tour suivant, qui débute par une nouvelle phase 1.

### Phase 1 : déclarations d'intentions

Chaque joueur annonce l'action que tente son personnage durant le Tour. Ces déclarations sont effectuées par ordre croissant de Sens, de façon à ce que les plus vifs puissent tenir compte des intentions des plus lents. En cas d'égalité, les joueurs choisissent celui qui parle en premier.

- **PNJ.** Le meneur révèle ou cache les intentions de tout ou partie des PNJ selon ce qu'il juge le plus profitable au jeu. Lui seul sait quelles intentions il faut révéler pour fluidifier la gestion du Tour, et lesquelles il vaut mieux cacher pour renforcer la tension du combat.
- **Réactivité.** L'intensité du combat tient pour beaucoup à sa rapidité. La scène doit rester aussi dynamique que possible, ce qui implique que les joueurs ne mettent pas trois heures à déclarer leurs intentions. Si l'un d'eux tergiverse ou s'y reprend à de trop nombreuses reprises, j'invite le meneur à considérer que son personnage hésite lui aussi, et passe donc le Tour à ne rien faire. Ma main au feu qu'à la prochaine déclaration d'intentions, le joueur sera nettement plus réactif. Durant les combats, les personnages subissent une pression extrême, et il est bon que les joueurs la ressentent eux aussi un petit peu.
- **PvP.** Lorsque des PJ se battent entre eux, les joueurs qui les incarnent continuent de déclarer leurs intentions par ordre croissant de Sens, ce qui favorise nettement les plus vifs, étant entendu que connaître les intentions de l'adversaire avant de révéler les siennes constitue un avantage certain. Si leurs Sens sont égaux, leurs déclarations sont simultanées. On recourt dans ce cas à une procédure ins-

pirée du jeu de mains Pierre Feuille Ciseau : les joueurs concernés prennent leur d20 dans une main et leur d6 dans l'autre, puis ferment les poings. Au signal du meneur, tous ouvrent un poing ou les deux, ces ouvertures simultanées tenant lieu de déclarations d'intentions. Si un joueur révèle son d20, cela signifie qu'il déclare une Attaque. S'il révèle son d6, il s'agit d'une Défense. S'il révèle ses deux dés, c'est une autre action. Chacun précise ensuite ses intentions : « Je frappe X », « J'esquive Y », « Je cours vers la porte », etc. Les attaquants précisent toujours leurs intentions avant les défenseurs.

## Phase 2 : résolution des actions

Dans les films d'action, les personnages maîtrisent totalement le combat, souvent à grand renfort de ralentis. Il en va tout autrement dans les films d'horreur. Un combat horrifique n'est pas une chorégraphie savamment orchestrée mais un désordre de corps et de coups, que je traduis en termes techniques par la simultanéité des actions du Tour. Elles se déroulent simultanément mais ne sont pas résolues simultanément, pour la simple raison que si tous les joueurs effectuaient leurs jets en même temps, personne n'y comprendrait rien. Le meneur établit donc un ordre de résolution, c'est-à-dire qu'il organise tous les jets du Tour, simples et opposés, en une séquence qui a du sens et fait progresser la narration. Cette procédure s'apparente au montage cinématographique, à cette différence près que le meneur monte *avant* de connaître le résultat des actions, tandis que le réalisateur travaille à partir des rushes, donc d'actions qui se sont déjà déroulées. Le montage de *Sombre* fonctionnant par anticipation, il peut conduire à certaines bizarries narratives, typiquement un personnage qui reçoit des Dommages mortels puis frappe comme si de rien n'était. Même s'il n'y a là aucune incohérence (les actions étant simultanées, le personnage est mortellement blessé en même temps qu'il frappe), le meneur aura soin de limiter au maximum ces petits couacs. Il fera donc son possible pour résoudre en dernier les actions dont il pense qu'elles ont de fortes chances d'être mortelles.

## Phase 3 : application des Dommages

Les Blessures reçues durant la phase 2 prennent effet, c'est-à-dire qu'elles sont reportées sur les feuilles des personnages concernés. L'application différée des Dommages valide le déroulement simultané des actions. Si le Tour ne comportait pas de phase 3 et que les Blessures étaient encaissées durant la phase 2, à mesure de la résolution des actions, la convention de simultanéité ne tiendrait plus. Pour qu'elle fonctionne, il est nécessaire que les conséquences des Blessures reçues durant le Tour en cours n'impactent le jeu qu'à partir du Tour suivant.

## Actions de combat

Le combat ne constitue pas une exception technique. Même si leurs enjeux sont souvent plus élevés que dans les autres scènes, rien moins que la survie ou la mort, les actions de combat sont des actions comme les autres, résolues par l'application des procédures habituelles, celles détaillées dans la section *Actions*.

- Un personnage ordinaire peut accomplir une action par Tour. S'il tente d'en effectuer plus d'une, toutes échouent.
- En combat, une action est une opération rapide et simple, effectuée d'un seul geste, mouvement ou souffle : donner, parer ou esquiver un coup, déplier un couteau papillon, dégainer, tirer, ramasser un objet ou le sortir d'une poche, changer une arme de main, crier quelques mots, courir quelques mètres, ouvrir une porte, démarrer une voiture, allumer une cigarette, etc.
- La plupart de ces actions réussissent sans qu'il soit nécessaire de recourir aux dés. En général, seules les Attaques et les Défenses sont résolues par des jets.
- La durée de toutes les actions n'est pas strictement identique mais ces petites variations sont nivelées par la gestion du Tour. Que dans la réalité, ouvrir une porte prenne un peu plus de temps que tirer une balle n'a aucune importance à partir du moment où, dans le jeu, on convient que ces deux actions se déroulent et sont résolues dans le même Tour.

## Actions longues

Dilater le temps à l'intérieur du Tour est fort utile, mais il y a des limites. Il est évident qu'on ne peut désamorcer une bombe, libérer un prisonnier solidement ligoté ou faire un pansement compressif en quelques instants. Plusieurs Tours sont nécessaires.

- Lorsque le meneur estime qu'un joueur a déclaré une action longue, il en évalue la durée en actions. S'il juge par exemple que trancher les liens d'un prisonnier prend trois actions, cela signifie que cette action longue occupera les trois prochains Tours du personnage qui le libère.
- Le meneur n'est pas tenu d'annoncer la durée d'une action longue, il peut garder cette information pour lui s'il pense que cela profitera au jeu. Cela lui permet de créer du suspense et d'ajuster la durée en fonction de l'évolution du combat. Une action longue qu'il aurait à originellement prévue en quatre actions, pourrait au final en prendre trois ou cinq, selon ses besoins narratifs.
- Si un jet de Compétence est nécessaire pour résoudre une action longue, il est effectué lors de la dernière action.
- Le bon déroulement d'une action longue impose parfois qu'elle soit accomplie en un enchaînement continu d'ac-

tions, ce qui constraint le personnage à ne rien faire d'autre durant ce laps de temps. S'il s'interrompt ou est interrompu, le meneur lui impose, selon ce qu'il juge le plus approprié, un échec automatique, l'élévation de la Difficulté de son jet de Compétence ou l'obligation de reprendre l'action à zéro.

## Actions complexes

Certaines actions ne sont pas tout à fait simples mais pas vraiment longues non plus. Bien que nécessitant plus d'un geste, mouvement ou souffle, elles sont suffisamment rapides pour que leur étalement sur plusieurs Tours ne se justifie pas. Ces actions sont dites complexes.

- Les déclarations d'intentions du type « J'appelle à l'aide pendant que je tire », « Je donne un coup de couteau en avançant » ou « Je pare en me retournant » correspondent à des actions complexes. Elles sont résolues par les procédures habituelles, respectivement un Tir, une Frappe et une Parade, mais avec une Difficulté élevée d'un Rang.
- Le principe de Difficulté croissante s'applique aux actions complexes, ce qui signifie que le meneur élève leur Difficulté d'un Rang pour chaque paramètre de complexité. L'action complexe « Je donne un coup de couteau en avançant pendant que j'appelle à l'aide » est donc une Frappe avec deux Rangs de Difficulté, le premier pour le déplacement, le second pour l'appel à l'aide.
- La déclaration d'intentions « Je tire et je donne un coup de couteau » ne correspond pas à une action complexe mais à deux actions distinctes, un Tir et une Frappe au couteau. Si le personnage est ordinaire, c'est-à-dire qu'il ne peut accomplir qu'une seule action par Tour, les deux actions échouent automatiquement.

## Actions multiples

Certains personnages, PNJ spéciaux pour la plupart, disposent de Traits qui les autorisent à effectuer deux, voire trois actions par Tour. Généralement, ces actions sont successives (ouvrir la porte, tirer une balle, refermer la porte), mais elles sont gérées comme si elles se déroulaient simultanément, parce qu'elles sont effectuées durant le même Tour et que la convention de simultanéité qui le régit reste en vigueur. Dans le cas où le personnage recevrait des Dommages mortels durant ledit Tour, le meneur veillerait à articuler son décès aussi logiquement que possible avec ses actions multiples, typiquement : il ouvre la porte, et tandis qu'il s'expose au feu ennemi pour tirer, reçoit une balle qui le blesse mortellement. Il n'a que le temps de refermer la porte avant de rendre l'âme, mais comme il s'est écroulé juste derrière, son cadavre bloque maintenant le passage.

• **Phase 1.** L'ordre des déclarations d'intentions reste déterminé par le score de Sens mais le meneur organise plusieurs tours de table. Les joueurs disposant d'actions multiples déclarent une action lors du premier tour de table, puis une autre lors du second, et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait déclaré l'intégralité de ses actions.

• **Phase 2.** Le meneur établit la succession des actions multiples par le choix judicieux de leur ordre de résolution. Si un personnage qui agit trois fois durant le Tour déclare qu'il ouvre une porte, tire une balle et referme la porte, le meneur fait en sorte que ces trois actions soient résolues dans cet ordre. Si la séquence de résolution des actions multiples ne correspondait pas à leur enchaînement, si le meneur décidait par exemple de résoudre le tir après la fermeture de la porte, sa narration serait confuse. Or il est impératif que les joueurs comprennent parfaitement tout ce qui se passe, le bon déroulement du combat en dépend.

• **Phase 3.** L'application des Dommages produits par les actions multiples durant la phase 2 est différée à la phase 3. Sur ce point, la procédure est classique.

## Actions inverses

Les personnages ordinaires sont latéralisés, ce qui signifie qu'ils sont plus habiles de leur côté droit s'ils sont droitiers, ou de leur côté gauche s'ils sont gauchers. Les actions effectuées du côté non directeur sont dites inverses, et la Difficulté de certaines d'entre elles est élevée d'un Rang. C'est le meneur qui décide si une action inverse justifie ou non une élévation de Difficulté.

• **Attaques inverses.** La Difficulté des Attaques inverses, qu'elles soient rapprochées ou distantes, est *toujours* élevée d'un Rang. En conséquence, les joueurs n'en déclarent que s'ils y sont contraints et forcés, souvent parce que le bras directeur de leur personnage est invalide.

• **Défenses inverses.** La pénalité pour action inverse ne s'applique *jamais* aux Défenses. La garde, posture spontanément adoptée par tous les combattants, qu'ils sachent ou non se battre, affecte la mauvaise main à la Défense et la bonne à l'Attaque. Parades et Interpositions inverses étant naturelles, elles ne sont pas pénalisantes. L'Esquive, quant à elle, n'est jamais inverse car elle n'est pas latéralisée. On évite les coups avec tout son corps, pas simplement avec l'un de ses côtés.

• **Double Attaque.** Dans les films d'action, l'ambidextrie est courante car elle rend les combats plus spectaculaires. Les films d'horreur étant loin d'accorder une telle importance à ces performances martiales, les personnages ordinaires de *Sombre* sont incapables d'utiliser deux armes à la fois. Pour eux, le seul intérêt de combattre avec une arme dans chaque main est d'en avoir une de recharge immédiatement disponible, pour le cas où une invalidité de bras les obligerait à lâcher leur arme principale. Pour effectuer

simultanément une Attaque de chaque main, il faut impérativement disposer de deux actions par Tour, et même ainsi, l'une des Attaques reste inverse, puisque effectuée de la main non directrice.

## Déplacements

Parce que la durée du Tour est floue et que je ne pense pas qu'une gestion détaillée des déplacements soit utile dans le cadre de *Sombre*, je donne des ordres de grandeur plutôt que des vitesses ou des distances précises.

- En une action, on court quelques mètres.
- La distance parcourue est moindre si le personnage marche, rampe ou nage, s'il est gêné par un obstacle ou un sol inégal, s'il est blessé, invalide, encombré, ou si les conditions météorologiques lui sont défavorables.
- Un personnage ne peut passer de l'immobilité à la course en une seule action, deux sont nécessaires pour qu'il atteigne sa vitesse de pointe.
- Dans le meilleur des cas, un nageur se déplace à la vitesse d'un marcheur.

## Poursuites

En cas de poursuite, on ne recourt aux dés que si les vitesses du poursuivant et du poursuivi sont comparables. Un poursuivi plus lent (blessé, invalide, encombré, conduisant un véhicule lent) est toujours rattrapé, tandis qu'un poursuivant plus lent est toujours distancé. Dans les autres cas, la poursuite est résolue par un ou plusieurs jets opposés.

- Les Compétences sollicitées correspondent au moyen de locomotion de chaque personnage, Corps s'il est à pied (ou Course s'il possède cette Compétence sportive), Nataction s'il nage, Équitation s'il est à cheval, Conduite en voiture, Navigation en bateau, Pilotage en avion, etc.
- Le nombre de jets opposés dépend de l'importance que le meneur accorde à la poursuite. S'il veut l'expédier très rapidement, il déclare une résolution automatique. S'il juge qu'il ne s'agit que d'une péripétie secondaire, un jet opposé suffit. S'il le remporte, le poursuivant rattrape le poursuivi. S'il le perd, il est distancé. Ce n'est que si le meneur estime que la poursuite mérite qu'il sorte le grand jeu qu'il réclame plusieurs jets opposés. Je l'invite à articuler chacun d'eux avec un élément narratif : la descente du grand escalier, un jet, la traversée du square, un jet, la course effrénée dans les petites ruelles, un jet, le passage en trombe par-dessus les portillons du Métro, un jet, la bousculade dans les couloirs bondés, un jet, etc. La poursuite s'achève lorsque l'un des personnages a accumulé  $x$  succès, la valeur de  $x$  étant déterminée par le meneur en fonction de la

longueur qu'il veut donner à la scène. Si le poursuivi gagne, il parvient à s'échapper. Si c'est le poursuivant, il le rattrape.

- Quand, à l'issue d'une poursuite à pied, le poursuivant rattrape le poursuivi, il peut lui porter une Attaque rapprochée. Le poursuivi étant de dos, donc incapacité, cette Attaque est résolue par un jet simple avec Localisation choisie, mais il s'agit, déplacement oblige, d'une action complexe, dont la Difficulté est élevée d'un Rang. Si elle réussit, le poursuivi encaisse les Dommages et doit interrompre sa course. Si la Marge est élevée, il se peut même qu'il tombe à terre (à la discréption du meneur).
- Si le poursuivant part avec un retard sur le poursuivi, le meneur élève la Difficulté de ses jets d'un ou de plusieurs Rangs selon l'importance de l'écart. Dès que le poursuivant remporte une opposition, il refait son retard, ce qui le dispense de pénalité pour la suite de la poursuite.
- S'il y a plusieurs poursuivants mais qu'ils ne coordonnent pas leurs efforts, chacun effectue ses jets de son côté et on utilise la procédure des oppositions multiples. Ce n'est que s'ils coopèrent qu'ils font un jet collectif.

## Filatures

Opposant la discréption du suiveur à la vigilance du suivi, une filature est résolue par un jet de Sens contre Sens (à pied), ou de Sens + Conduite contre Sens + Conduite (en véhicule). Si le suiveur remporte l'opposition, sa filature se déroule sans accroc, tandis que si le suivi gagne, il se rend compte qu'il est filé. Les filatures sont souvent résolues par des jets secrets.

- **Filature collective.** Un suiveur seul étant facilement repérable, cela peut entraîner une Difficulté élevée, voire un échec automatique, à son jet de filature. Pour l'éviter, les policiers mettent en place des dispositifs composés de plusieurs piétons et véhicules, qui se relaient et restent en contact radio permanent. Ce type de filature est résolu par un jet collectif, dans lequel la Compétence Techniques policières remplace Sens.

## Combat rapproché

On parle de combat rapproché lorsque les combattants se trouvent à proximité immédiate les uns des autres et qu'ils utilisent des armes naturelles ou de mêlée. C'est de loin le type de combat le plus courant dans les films d'horreur, ce qui explique que les règles qui le concernent soient plus détaillées que celles du combat à distance. La violence horifique est personnelle, viscérale, intime parfois. Abattre un

passant à huit cents mètres est un exploit dont certains snipers se vantent sur Internet, éviscérer une femme est un meurtre choquant, donc horrifique. L'autre raison pour laquelle le combat rapproché tient une place importante dans le cinéma d'horreur est qu'il met en valeur la condition de victime des personnages : le déséquilibre entre antagonistes et protagonistes, les premiers dominant nettement les seconds, y est flagrant. Cela n'empêche pas qu'il y a, comme je l'expliquais en ouverture de ce chapitre, victime et victime. De nos jours, même les scream queens ne donnent plus guère dans le registre de l'agneau sacrificiel, elles se défendent bec et ongles. Devenue la norme plutôt que l'exception, la résistance acharnée des protagonistes dynamise les poursuites et les combats. Elle favorise également l'identification du spectateur, qui s'intéresse plus facilement au sort des personnages qui se démènent pour survivre, même si au final, ils n'y parviennent que rarement. Cette constatation m'a conduit à l'idée que tous les personnages ordinaires de *Sombre* doivent savoir se battre, ne serait-ce qu'un peu.

## Compétences

Trois Compétences s'appliquent au combat rapproché, deux communes, Corps et Sens, et une individuelle, Mêlée. Cette dernière n'est pas indispensable, car tout personnage sait un peu se battre, ses Compétences communes lui assurant une efficacité minimum au corps à corps. C'est le fait de ne pas du tout savoir se battre, c'est-à-dire de ne pas pouvoir utiliser son Corps pour attaquer ou défendre, qui est atypique et justifie donc l'acquisition d'un Désavantage spécifique. Si dans *Shining*, Wendy est extrêmement maladroite avec une batte de base-ball ou un couteau, c'est parce qu'elle est affligée d'un tel Désavantage. À l'inverse, certains personnages, policiers, militaires, agents de sécurité ou sportifs, savent bien se battre, car ils disposent de Mêlée, une Compétence largement plus efficace que Corps en combat rapproché. Les personnages qui possèdent une Spécialité de Mêlée savent, eux, très bien se battre. C'est souvent le cas des prédateurs horribles, typiquement Jason Voorhees et sa fameuse Spécialité Machette.

- **Corps.** Utilisée par les personnages qui n'ont jamais appris à se battre, ou de manière très superficielle (des cours de self-défense le samedi matin), Corps couvre les deux principales armes naturelles (main, pied) ainsi que les armes de mêlée les plus courantes, qu'elles soient blanches (couteau, hache) ou de choc (matraque, batte). Lorsqu'un personnage utilise une arme de mêlée sous Corps, le meneur décide si elle est couverte par cette Compétence. S'il juge qu'elle ne l'est pas, il déclare le personnage en situation d'incompétence. Corps présente divers inconvénients par rapport à Mêlée : plafonnement des Frappes à l'arme de mêlée, Parade impossible, spécialisation impossible.

- **Mêlée.** Acquise par une formation (para)militaire, par la fréquentation assidue d'un ring, d'une salle d'escrime, d'un

dojo ou d'un bar mal famé, Mêlée couvre les armes naturelles (main, pied, tête, coude, genou) et les armes de mêlée : armes blanches (couteau, épée, hache, machette), armes de choc (bâton, batte, matraque, tonfa), armes souples (chaîne, fouet) et armes d'hast (épieu, hallebarde, lance). Lorsqu'une action peut être résolue sous Corps ou sous Mêlée, le joueur choisit la Compétence qui l'arrange le mieux lors de sa déclaration d'intentions. S'il ne précise rien, Mêlée s'applique par défaut. Mêlée peut être spécialisée en un sport de combat (Boxe, Karaté, Krav maga) ou une arme de mêlée (Couteau, Matraque, Lance).

- **Sens.** Utilisée par tous les personnages, qu'ils sachent ou non se battre, Sens permet l'Esquive.

## Oppositions

Un personnage ordinaire n'accomplissant qu'une action par Tour, les joueurs doivent choisir à chaque déclaration d'intentions entre effectuer une Attaque, une Défense ou une autre action. Ce dispositif crée de la tension et garantit que le combat sera rapide. Étant donné que les joueurs déclarent leurs intentions sans toujours connaître celles de leurs adversaires, on distingue divers cas de figure dans la résolution des Attaques et des Défenses.

- **Attaque contre Défense.** Ces actions sont antagonistes donc résolues par un jet opposé. Si l'attaquant le remporte, l'Attaque touche. Elle échoue si le défenseur gagne.
- **Attaque contre Attaque.** Sans Défense, pas de jet opposé, ce qui signifie que les deux Attaques sont résolues par deux jets simples séparés. Si l'un et l'autre réussissent, les deux Attaques touchent.
- **Attaque sans Défense.** Étant donné qu'il n'y a pas d'opposition, l'Attaque est résolue par un jet simple.
- **Défense contre Défense.** Les combattants s'observent.
- **Défense sans Attaque.** Action d'observation.

## Attaques et Défenses

Qu'il déclare une Attaque (Frappe, Saisie) ou une Défense (Interposition, Parade, Esquive), le choix du joueur est limité par les Compétences de son personnage. Chacune de ces actions ne peut en effet être accomplie que sous la ou les Compétences indiquées en regard de son intitulé. La Parade par exemple ne peut être effectuée que sous Mêlée. Il est possible d'utiliser une Spécialité de Mêlée plutôt que Mêlée elle-même, mais seulement si le meneur la juge appropriée. On peut frapper ou parer sous Couteau mais pas saisir, car la Saisie est une action à mains nues. Dans ce cas, le personnage devra se rabattre sur sa Compétence de base, c'est-à-dire Mêlée.

## Frappe

### Corps, Mêlée

Attaque la plus simple, la Frappe correspond à un coup direct, sans subtilité ni fioriture.

• **Frappe à mains nues.** Les armes naturelles infligeant des Dommages non vulnérants, une Frappe à mains nues provoque toujours un cochage de Fatigue, quelle que soit la Compétence utilisée. Les films d'horreur privilégiant les Dommages sanglants, *Sombre* valorise les armes manufacturées. Ce sont les films d'arts martiaux qui mettent en avant les armes naturelles.

• **Frappe à l'arme de mêlée sous Corps.** Lorsqu'elles sont maniées sous Corps, les armes de mêlée manquent cruellement d'efficacité, raison pour laquelle leurs Dommages sont plafonnés à 3 Blessures quelle que soit la Zone touchée. Il n'y a donc aucun intérêt à viser sous Corps, ce qui explique que les gens qui ne savent pas se battre aient tendance à taper un peu n'importe où.

• **Frappe sans Dommages.** Dans certaines circonstances, un joueur peut vouloir toucher sans provoquer de Dommages, pour intimider ou bousculer par exemple. Il lui suffit pour cela de le préciser lors de sa déclaration d'intentions. Une Frappe sans Dommages peut faire chuter un adversaire (croche-pied, bousculade, projection, balayage) mais cette manœuvre élève la Difficulté de la Frappe d'au moins 1 Rang, voire de 2 ou 3 si l'adversaire est massif.

## Interposition

### Corps

Cette défense rudimentaire consiste à se servir de l'un de ses bras comme d'une protection contre *une* Attaque rapprochée. La particularité et le défaut de l'Interposition est qu'elle ne s'oppose pas à l'Attaque, de sorte que les deux actions sont résolues par deux jets simples séparés. Si le défenseur réussit son Interposition, il reçoit l'Attaque sur le bras de son choix, qui remplace la Zone désignée par la Localisation de l'attaquant. L'intérêt de la manœuvre est qu'en exposant volontairement une Zone périphérique, le défenseur est certain que les Dommages qu'il subira seront plafonnés. Il est impossible d'interposer un bras invalide.

## Parade

### Mêlée

Cette Défense consiste à bloquer ou à dévier *une* Attaque rapprochée en utilisant une main, une arme de mêlée ou un bouclier. S'il réussit sa Parade, c'est-à-dire s'il remporte le jet qui l'oppose à l'Attaque de son adversaire, le défenseur ne subit aucun Dommage.

• **Parade à mains nues.** Parer à mains nues une Attaque à mains nues ne pose pas de problème particulier. Parer à mains nues une Attaque à l'arme de mêlée est plus délicat, car le défenseur ne peut alors se contenter de parer l'arme. S'il le faisait, il effectuerait en fait une Interposition. Pour

réussir une Parade, il doit bloquer le bras qui tient l'arme, ce qui peut, à la discrétion du meneur, élèver d'un Rang la Difficulté de son jet.

• **Parade à l'arme de mêlée.** Lorsqu'un personnage réussit une Parade avec arme contre une Attaque à mains nues, il inflige des Dommages à l'attaquant. Ceux-ci sont calculés à partir de la Marge opposée et automatiquement localisés sur le membre qui a effectué l'Attaque.

• **Parade au bouclier.** Lorsqu'un personnage pare avec un bouclier, il gêne l'attaquant, ce qui élève d'un Rang la Difficulté de l'Attaque. Le défaut du bouclier est qu'il est encombrant, ce qui élève d'un Rang la Difficulté de toutes les actions physiques de son porteur, à l'exception de la Parade avec bouclier bien entendu. L'usage d'un bouclier accaparant un bras entier, il interdit également les actions à deux mains.

## Esquive

### Sens

Cette Défense permet d'éviter *une* Attaque rapprochée ou de fuir. Quelle que soit sa finalité, il faut pouvoir se déplacer librement pour effectuer une Esquive. Un personnage immobilisé, saisi, acculé ou encerclé en est incapable.

## Saisie

### Corps, Mêlée

Cette Attaque sans Dommages consiste à attraper l'adversaire. Si elle est réussie, elle lui interdit toute Esquive. On ne peut saisir qu'à mains nues.

• **Une ou deux mains.** Si l'attrapeur utilise ses deux mains, l'attrapé peut saisir n'importe quelle Zone du corps de son adversaire, tandis que s'il n'en utilise qu'une, il ne peut saisir qu'un bras. Si l'attrapeur déclare saisir d'une main et que son jet de Localisation indique une jambe ou une Zone vitale, sa Saisie est aussitôt brisée. Exception : si l'attrapé a les cheveux longs ou que ses vêtements sont amples, il peut être saisi d'une main à la tête ou au tronc, raison pour laquelle les personnels des unités d'intervention portent le cheveu ras et l'uniforme près du corps.

• **Membre.** Saisir un membre l'immobilise. Si c'est un bras, l'attrapé ne peut plus se battre avec. S'il s'agit d'une jambe, il ne peut plus se déplacer.

• **Tronc.** La Saisie à bras-le-corps entrave, ce qui élève d'un Rang la Difficulté des actions physiques de l'attrapé.

• **Plaquege.** Après une Saisie à la jambe ou au tronc, l'attrapeur peut enchaîner un plaquege. Si elle réussit, cette Frappe sans Dommages projette l'attrapé à terre, ce qui le place aussitôt sous le coup de la procédure de combat au sol. Si la Saisie qui a amené le plaquege était à bras-le-corps, son Rang d'entrave s'applique toujours. Si le plaquege échoue, la Saisie est brisée. L'attrapé peut s'opposer au plaquege par une Parade.

- **Libération.** Pour se libérer d'une Saisie, il faut que l'attrapé (ou un tiers) inflige des Dommages, vulnérants ou non, à l'attrapeur. Sauf décision contraire du meneur, un attrapeur qui reçoit au moins une Blessure relâche sa Saisie. S'il n'encaisse qu'un cochage de Fatigue (Dommages non vulnérants), il peut la maintenir en réussissant un jet d'Esprit (volonté).

## Règles complémentaires

### Surnombre

Dans un combat entre personnages ordinaires, qui donc effectuent tous une action par Tour, il suffit d'attaquer à deux contre un pour créer un effet de surnombre. Dans cette situation, l'un des attaquants au moins est certain de pouvoir porter une Attaque sans Défense, procédure qui lui est nettement plus favorable qu'un jet opposé.

### Fuite

Lorsqu'un personnage déclare fuir et que personne ne l'attaque durant ce Tour, il lui suffit de réussir un jet simple de Sens (Esquive) pour s'extraire de la mêlée.

- Si le fuyard est attaqué, il doit réussir une Esquive pour rompre le combat, une opposition que l'on résout classiquement par un jet d'Attaque contre Esquive. Si le fuyard le perd, il ne parvient pas à rompre le combat et encaisse les Dommages de l'Attaque.
- Si le fuyard se bat contre des adversaires en surnombre et qu'il réussit une Esquive contre l'un d'eux, il suffit qu'un autre parvienne à lui porter une Attaque pour l'empêcher de rompre le combat.
- Dès lors qu'il rompt le combat, le fuyard ne peut plus être atteint par des Attaques rapprochées, mais il reste à portée des Attaques distantes.
- Il n'est pas rare qu'une fuite ouvre sur une poursuite.

### Incapacité

On dit qu'un personnage est incapacité lorsqu'il est incapable d'agir, parce qu'il est immobilisé, entravé, endormi, inconscient, aveuglé, surpris, somatisant, ou de dos.

- Lorsqu'un personnage incapacité est attaqué, l'Attaque est résolue par un jet simple avec Localisation choisie.
- Un personnage incapacité qui reçoit des Dommages non vulnérants coche une Blessure au lieu d'un cercle de Fatigue.

- S'il juge que les circonstances le justifient, le meneur peut déclarer qu'une Attaque contre un personnage incapacité réussit automatiquement, auquel cas il décide de ses effets selon ce qu'il estime le plus profitable au jeu. Souvent, le personnage incapacité est étourdi ou meurt. Cette procédure est surtout appliquée aux PNJ.

### Combat au sol

Un combattant peut tomber pour diverses raisons, dont la plus commune est l'invalidité de jambe. Il peut aussi chuter à la suite d'une bousculade énergique, d'une maladresse flagrante (échec naturel à une action de combat), de l'impact d'un coup ou d'un projectile. Les chutes par invalidité de jambe sont automatiques, celles par bousculade supposent la réussite d'une Frappe sans Dommages avec au moins un Rang de Difficulté, les autres sont laissées à l'appréciation du meneur, qui les déclenche lorsqu'il estime qu'elles profiteront au jeu.

- Un personnage au sol est significativement désavantage par rapport à ses adversaires debout, ce qui élève d'un Rang la Difficulté de ses actions. Cette pénalité ne s'applique pas s'il se bat contre des adversaires qui, eux aussi, sont à terre.
- Un personnage dont les deux jambes sont valides se relève en une action. Si l'une d'elles est invalide, il peut encore se relever en une action, mais au prix d'un effort violent, qui aggrave d'une Blessure les Dommages subis par sa jambe invalide. Si quelqu'un l'aide, s'il prend son temps pour se relever (trois actions minimum), ou s'il se hisse en s'aidant d'un appui, il n'y a pas d'aggravation. Si ses deux jambes sont invalides, il ne peut se relever que s'il est porté par deux personnes.
- Si un personnage à terre veut se relever et qu'un autre l'en empêche, cette opposition est résolue par un jet de Frappe contre Esquive. La Frappe est ordinaire si son adversaire lui donne un coup, sans Dommages s'il ne cherche qu'à le repousser. Combinant évitement et relèvement, l'Esquive est une action complexe, dont la Difficulté est élevée d'un Rang. Par contre, la pénalité pour combat au sol ne s'y applique pas, car ne s'agit pas d'une action à terre mais d'une tentative de relèvement. Si elle réussit, le personnage évite la Frappe et se relève. Si elle échoue, il reste à terre et subit d'éventuels Dommages.
- Si un personnage avec une jambe invalide veut se relever mais qu'un autre l'en empêche, les deux procédures précédentes s'appliquent conjointement. Le personnage à terre effectue une Esquive avec un Rang de Difficulté contre la Frappe de son adversaire. S'il remporte ce jet opposé, il se relève en évitant la Frappe mais cet effort aggrave d'une Blessure les Dommages de sa jambe invalide. S'il perd, il reste à terre, où il subit les Dommages de la Frappe, mais ceux de sa jambe invalide ne sont pas aggravés.

- Se relever lorsqu'on est en position d'infériorité numérique est très difficile. Un personnage ordinaire qui essaie de se relever alors que deux adversaires l'en empêchent ne peut esquiver que l'une de leurs deux Frappes. Même s'il parvient à esquiver la première, le risque est grand que la seconde, résolue par un jet simple, ne le touche. Si tel est le cas, il reste à terre malgré le succès de son Esquive.
- Un personnage qui porte une armure de plates est incapable de se relever par ses propres moyens. S'il tombe et que personne ne l'aide à se remettre debout, il reste au sol.

## **Surprise**

Quand un personnage tente d'en surprendre un autre, le meneur évalue le contexte, de façon à déterminer s'il s'y prête. Si c'est non, la surprise échoue automatiquement. Si c'est oui, l'agresseur et sa victime effectuent un jet opposé de Sens contre Sens préalablement à la résolution de leurs actions. Selon les circonstances, ce jet oppose la discréption à la vigilance ou la rapidité aux réflexes.

- Si l'agresseur gagne, il bénéficie de l'effet de surprise, ce qui signifie que durant ce Tour, la victime est incapacitée. Elle ne peut pas agir, et si elle est attaquée, l'Attaque est résolue par un jet simple avec Localisation choisie.
- Si la victime gagne, elle n'est pas surprise et le Tour se déroule normalement.
- Les Sens de l'agresseur peuvent être remplacés par une autre Compétence que le meneur jugerait plus appropriée, par exemple Camouflage si la surprise est le produit d'une embuscade en forêt.
- Si la surprise est coordonnée avec une diversion ou si elle se déroule dans un environnement favorable, dans l'obscurité par exemple, la Difficulté du jet de la victime est élevée d'un ou de plusieurs Rangs.
- Lorsqu'un personnage tente d'en surprendre plusieurs autres, on utilise la procédure d'oppositions multiples, ce qui signifie qu'il effectue un unique jet de Sens, dont le résultat est comparé au jet de Sens de chacune de ses victimes.

## **Aggravation des Dommages**

Dans les films d'horreur, il n'est pas rare de voir un personnage s'acharner sur un autre en lui retournant très littéralement le couteau dans la plaie. Pour le faire dans *Sombre*, il faut manier une arme perforante et commencer par infliger au moins une Blessure à son adversaire, ce qui indique que l'arme a pénétré dans son corps. Le joueur peut ensuite déclarer qu'il l'y enfonce plus profondément pour agraver les Dommages.

- L'aggravation est automatique, c'est-à-dire qu'elle réussit sans qu'aucun jet ne soit nécessaire, mais elle occupe une

action. Un personnage ordinaire occupé à agraver des Dommages ne peut donc rien faire d'autre durant ce Tour. En particulier, il ne peut pas se défendre contre une Attaque que lui porterait sa victime.

- Si l'arme est enfonce dans un membre, l'aggravation est de 1 Blessure. Elle est de 2 Blessures si elle est enfoncee dans une Zone vitale.
- Des aggravations successives peuvent conduire à la mort, mais le processus doit être continu. Toute interruption dans l'enchaînement des déclarations d'aggravation signifie que l'arme ressort de la plaie, ou si elle y reste, qu'elle échappe à la main de l'agresseur.

## **Exemple de combat rapproché**

Les néons du parking clignotent et se rallument. Dissimulée dans la voiture, Carole hésite sur la conduite à tenir. Avant de tenter une sortie, elle voudrait être certaine que le tueur n'est plus dans les parages. Elle jette un coup d'œil prudent à travers les vitres, s'aide des rétroviseurs et, à son grand soulagement, aperçoit une silhouette familière. C'est Mehdi, le gardien de nuit, qui fait une ronde pour vérifier que le courant est bien revenu dans tout le bâtiment. Elle sort précipitamment de la voiture et se jette dans ses bras. Les mots se bousculent à ses lèvres tandis qu'elle lui raconte le meurtre de Karen. Mehdi est stupéfait. Il est passé tout à l'heure devant la bibliothèque sans rien remarquer d'anormal. Le tueur aurait-il pris soin de refermer la porte derrière lui ou toute cette histoire n'est-elle que pure invention ? La réponse ne tarde pas. Surgissant de derrière un pilier, le tueur se rue, couteau ensanglanté à la main, sur les jeunes gens.

- Le meneur annonce qu'il s'agit d'une scène de combat et passe en gestion Tour par Tour. Étant donné la distance qui les sépare, il estime qu'il faudra trois Tours au tueur pour se porter au contact de Carole et Mehdi.
- En temps normal, la confrontation entre Mehdi et le tueur, qui tous deux sont des PNJ, devrait être résolue sans recourir aux dés, uniquement d'après ce que le meneur estime le plus profitable au jeu. Il pourrait ainsi décréter que Mehdi meurt en un instant, tué d'un violent coup de couteau à l'abdomen, ce qui soulignerait l'extrême dangerosité de son agresseur. Ou il pourrait choisir de laisser Mehdi s'en tirer de justesse, en se disant que si Carole survit, une visite à l'hôpital constituerait une fin de scénario intéressante. Ou il pourrait tuer Mehdi, mais décider que ce dernier parvient à blesser le tueur, ce qui faciliterait un peu la vie de Carole dans la suite de la scène. Toutes ces options se valent, le choix de l'une d'elles ne dépend que de la direction dans laquelle le meneur souhaite orienter la partie. Je n'en utiliserai cependant aucun car, pour les besoins de mon exemple, je vais considérer que Mehdi est un PJ. Disons que pour cette séance, un joueur supplémentaire

s'est joint à la table à la dernière minute, ce qui a poussé le meneur à convertir à la hâte un PNJ en PJ.

- **Le tueur.** Lors de la préparation du scénario, le meneur a défini les statistiques du tueur, du moins celles dont il estimait qu'elles lui seraient utiles dans le cours de la partie. Ce faisant, il n'a pas tenu compte des règles de création des PJ, se contentant de transcrire en termes techniques l'image qu'il se fait de ce PNJ majeur. Il le voit comme un homme à forte carrure, combattant redoutable à l'arme blanche, soit Corps 14, Sens 12 et Couteau 14.
- **Carole.** La feuille de personnage de Carole indique que son Corps et ses Sens sont de 11. Elle ne possède pas de Compétence individuelle de combat, et les évènements de la soirée l'ont éprouvée au point que le meneur lui a demandé de cocher un cercle de Fatigue.
- **Mehdi.** Sur sa feuille de personnage, on lit que son score de Sens est de 12 et qu'il possède Mêlée au niveau 10, résultat de la pratique assidue d'un sport de combat.

## Tour 1

- **Phase 1.** Pour que le combat démarre sur de bonnes bases, le meneur rappelle les intentions du tueur : surprendre les PJ et courir vers eux. Viennent ensuite les déclarations des joueurs, par ordre croissant de Sens, soit Carole avant Mehdi. Carole, qui sait que sans arme ni Compétence Mêlée, ses chances sont faibles face au tueur, déclare qu'elle fuit. Mehdi, lui, déclare qu'il dégaine le bâton de défense télescopique suspendu à sa ceinture.
- **Phase 2.** Le meneur commence par régler la question de la surprise. Tout le monde effectue un jet de Sens, puis on compare celui du tueur à ceux de Carole et de Mehdi. Le tueur obtient 6, Mehdi 10 et Carole 11. Carole échoue à cause de son modificateur de Fatigue ( $11 + 1 = 12 > 11$ ). Surprise, elle se retrouve dans l'incapacité d'agir durant ce Tour, et ne peut donc accomplir l'action qu'elle a déclarée. Impossible de fuir. Mehdi et le tueur ayant tous deux réussi leurs jets ( $10 \leq 12$  et  $6 \leq 12$ ), la comparaison de leurs Marges les départage. Celle de Mehdi étant la plus élevée ( $10 > 6$ ), c'est lui qui remporte le jet opposé. Il n'est donc pas surpris, ce qui lui permet de dégainer son bâton.
- **Phase 3.** Personne n'ayant subi de Dommages durant ce Tour, on passe au suivant.

## Tour 2

- **Phase 1.** Le meneur déclare que le tueur continue de courir vers Mehdi et Carole. Carole, remise de sa surprise, réitère sa déclaration précédente, c'est-à-dire qu'elle fuit. Mehdi déclare qu'il déploie son bâton de défense télescopique d'un coup de poignet.

• **Phase 2.** Le meneur jugeant que ni l'action de Mehdi ni celle du tueur ne nécessitent de jet, elles réussissent toutes deux automatiquement. Les choses sont plus compliquées pour Carole. Quand un personnage est pris dans un combat et qu'il ne subit pas d'Attaque, il doit normalement effectuer un jet simple de Sens (Esquive) pour fuir, mais le meneur, estimant que Carole n'est pas encore dans la mêlée, lui accorde à elle aussi une réussite automatique. Elle fuit donc. Il hésite à lui demander de quitter la table mais, pour ne pas compliquer la gestion de la scène, préfère la laisser assister à la suite du combat, même si son personnage, lui, est déjà loin. Il insiste pour qu'elle garde le silence lorsque Mehdi agit et qu'elle ne tienne pas compte du combat dans ses propres déclarations d'intentions. En disant cela, il sait bien que ce ne sera pas le cas. Qu'elle le veuille ou non, le déroulement de l'affrontement va forcément influer sur ses choix. Mais dans ce cas précis, ce n'est pas gênant car si les choses tournent à l'avantage de Mehdi, la scène se terminera là et Carole n'aura pas besoin de faire de déclarations ultérieures, tandis que si elles tournent à son désavantage, cela va la stresser un peu plus, ce que le meneur juge très approprié. L'effet sera comparable à celui d'une scène de coupe dans un film d'horreur.

- **Phase 3.** Personne n'ayant subi de Dommages durant ce Tour, on passe au suivant.

## Tour 3

- **Phase 1.** Le meneur annonce que le tueur arrive à la hauteur de Mehdi et le frappe (il révèle ses intentions parce qu'elles sont manifestes). Carole déclare qu'elle court pour s'éloigner aussi vite que possible du combat. Mehdi, qui sait que le tueur va essayer de le poignarder, déclare qu'il esquive l'Attaque.
- **Phase 2.** Carole court, une action qui ne nécessite pas de jet, ce qui n'est évidemment pas le cas de celles de Mehdi et du tueur. Étant donné que ce dernier frappe en se déplaçant, le meneur juge qu'il s'agit d'une action complexe. Son opposition avec Mehdi est donc résolue par un jet de Couteau avec un Rang de Difficulté contre Sens. Le tueur obtient 8, soit une réussite ( $8 + 3 = 11 \leq 14$ ), et Mehdi 6, donc également une réussite ( $6 \leq 12$ ). La comparaison de leurs Marges indiquant que le tueur remporte le jet opposé ( $8 > 6$ ), ce dernier calcule les Dommages. Comme Mehdi a réussi son Esquive, ce n'est pas la Marge simple du tueur qui est prise en compte mais la Marge opposée, c'est-à-dire que la Marge de l'Esquive diminue celle de la Frappe, soit  $8 - 6 = 2$ . Ne reste plus alors qu'à y ajouter le Bonus du couteau, qui est de 0 puisqu'il s'agit d'une arme de mêlée. Au final, le tueur inflige donc  $2 + 0 = 2$  Blessures. Il lance un d6 pour localiser les Dommages et obtient 3, ce qui indique qu'il touche Mehdi au bras droit.

- **Phase 3.** Mehdi coche deux cercles sur sa jauge de Blessures et inscrit deux Marques d'invalidité sur le bras droit de sa silhouette de Localisation. Pour qu'il visualise bien les Dommages qu'il a reçus, le meneur lui décrit la manière dont la lame traverse la veste de son uniforme, s'enfonce dans son biceps et en ressort dans une giclée de sang. Cette description, dont le meneur se sert également pour affiner le résultat du jet de Localisation, a la même fonction qu'un gros plan gore dans un film d'horreur. Deux Marques sur un membre ne suffisent pas à entraîner l'invalidité (il en faudrait trois), Mehdi en conserve l'usage. Heureusement d'ailleurs, car il est droitier.

## Tour 4

- **Phase 1.** Le tueur venant de faire couler le premier sang, le meneur pense que ce Tour pourrait constituer un tournant important dans le combat, raison pour laquelle il entend laisser à Mehdi la possibilité d'effectuer sa déclaration en toute connaissance de cause. Il lui révèle donc que le tueur a l'intention de le frapper à la tête. Carole déclare qu'elle continue de courir. Déterminé à rendre coup pour coup, Mehdi déclare qu'il frappe le tueur.

- **Phase 2.** L'action de Carole ne nécessite pas de jet. Quant à Mehdi et au tueur, ils se frappent mutuellement, ce qui signifie qu'il n'y a pas de Défense donc pas de jet opposé. L'un et l'autre effectuent un jet simple sous la Compétence correspondant à l'arme qu'ils utilisent, le tueur sous Couteau, Mehdi sous Mêlée. Mehdi obtient 8, résultat auquel il ajoute son modificateur de Blessures (+ 2). Le total indiquant une réussite ( $8 + 2 = 10 \leq 10$ ), il calcule les Dommages. Comme le bâton est une arme de mêlée (Bonus 0), cela donne  $8 + 0 = 8$  Blessures. Mais c'est aussi une arme de choc, dont les Dommages sont contondants, c'est-à-dire plafonnés partout sauf à la tête. Mehdi effectue son jet de Localisation : il lance un d6 et obtient 5, ce qui désigne le tronc. Les Dommages sont donc plafonnés, ce qui signifie qu'il n'inflige que 3 Blessures au tueur. Le meneur décrit un coup très violent au thorax. Le tueur, quant à lui, vise la tête de Mehdi, ce qui élève d'un Rang la Difficulté de son jet de Couteau. Ayant obtenu un 7, donc une réussite ( $7 + 3 = 10 \leq 14$ ), il calcule les Dommages :  $7 + 0 = 7$  Blessures. Localisation exacte oblige, il atteint automatiquement la tête. Saisissant l'occasion de terminer le combat sur une note spectaculaire, le meneur affine la Localisation sur le cou de Mehdi. Il décrit la manière dont la lame du couteau s'y enfonce presque jusqu'à la garde. Un flot épais de sang cascade sur son torse. La douleur est atroce.

- **Phase 3.** Le tueur coche trois Blessures et Mehdi sept, ce qui l'amène à un total de  $2 + 7 = 9$  Blessures. Il bascule en Détresse. Considérant que les Dommages qu'il a reçus sont massifs (9 blessures en deux Tours, c'est beaucoup), le meneur lui annonce qu'elle est foudroyante.

## Tour 5

- **Phase 1.** Constatant que Mehdi est hors de combat, le tueur l'abandonne à son sort. S'il n'essaie pas de l'achever, c'est que le meneur a établi lors de la création de ce PNJ majeur que les seules victimes qui l'intéressent sont les femmes. Le voici donc qui s'éloigne à la recherche de Carole, qui de son côté déclare qu'elle continue de courir et essaie de retrouver sa Twingo. Mehdi déclare qu'il lâche son bâton et presse ses mains contre son cou pour tenter de ralentir l'hémorragie. En pure perte, car la blessure est bien trop grave.
- **Phase 2.** Le meneur demande à Carole d'effectuer un jet de Sens (orientation) avec une Difficulté élevée d'un Rang car il juge que sa course effrénée la gêne pour se repérer dans le parking. Il lui rappelle également que son modificateur de Fatigue (+ 1) s'applique à ce jet. Elle obtient un 4, donc une réussite ( $4 + 3 + 1 = 8 \leq 11$ ). Enfin, elle retrouve sa voiture !
- **Phase 3.** La Détresse foudroyante de Mehdi le constraint à cocher un cercle de Fatigue.

## Fin du combat

Jugeant la scène de combat terminée, le meneur abandonne la gestion Tour par Tour pour revenir aux unités de temps usuelles. Détresse foudroyante oblige, il ne reste à Mehdi qu'une dizaine de Tours à vivre, guère plus qu'une poignée de secondes. Cela n'empêche pas le meneur de prendre le temps de soigner la description de son agonie, et ceci pour deux raisons. D'abord parce que dans *Sombre*, le décès d'un personnage, surtout s'il s'agit d'un PJ, est toujours un événement important (la mort est au cœur du genre horrifique), ensuite parce que cela lui permet de donner du rythme à sa narration. Après l'excitation du combat, il utilise l'agonie de Mehdi pour ralentir le jeu, de façon à pouvoir faire remonter la tension d'un cran dans la scène suivante. Il décrit donc au jeune homme la manière dont la tête lui tourne, ce qui l'oblige d'abord à s'appuyer contre une voiture, puis à se laisser glisser jusqu'au sol, où il meurt.

## Combat à distance

On parle de combat à distance lorsque les personnages sont éloignés les uns des autres et qu'ils utilisent des armes de lancer ou de tir. Dans un film d'horreur, abattre un homme à la carabine n'a de réel intérêt que s'il s'agit de teinter d'une ironie cruelle la conclusion de *La nuit des morts-vivants*. Le reste du temps, scénariste et réalisateur privilégient le combat rapproché, ce que je fais également. Les personnages de

*Sombre* étant très loin d'être des maîtres du gun-fu, une poignée de procédures de combat à distance est tout ce dont ils ont besoin.

- **Une Attaque distante.** Il n'existe qu'un seul type d'Attaque distante, qu'on appelle Lancer ou Tir selon que le personnage manie une arme de lancer ou de tir.
- **Pas de Défense.** Sauf tir en mêlée, les Attaques distantes sont toujours résolues par des jets simples car les Défenses utilisées en combat rapproché, Interposition, Parade et Esquive, sont inefficaces contre les projectiles.

## Compétences

Trois Compétences s'appliquent au combat à distance, une commune, Sens, et deux individuelles, Lancer et Tir. Si ce type de combat n'est pas nécessairement affaire de spécialiste, il n'est pas non plus à la portée du premier venu. Du moins pas dans les films d'horreur, où les personnages recourent plus volontiers au corps à corps. En conséquence, les Compétences communes sont bien moins utiles en combat à distance qu'elles ne le sont en combat rapproché.

- **Sens.** Permet les Lancers les plus simples, mais dès que l'arme est plus difficile à lancer qu'un caillou, une grenade ou un cocktail Molotov, la Compétence Lancer s'avère indispensable.
- **Lancer.** Couvre les armes de lancer (boomerang, chakram, couteau de lancer, grenade à main, shuriken) et peut être spécialisée par arme : Couteau de lancer, Grenade à main, Shuriken, etc. On peut utiliser cette Compétence en remplacement de Sens pour les lancers simples.
- **Tir.** Couvre les armes de poing (revolver, pistolet), les armes d'épaule (carabine, fusil de chasse, lance-grenades), les armes automatiques (pistolet mitrailleur, fusil d'assaut, fusil mitrailleur, mitrailleuse légère), les armes anciennes (arquebuse, mousquet), les armes de trait (arc, arbalète, sarbacane, fronde) et les armes lourdes (lance-roquette, mitrailleuse lourde, mortier). Tir peut être spécialisé par arme : Pistolet/Revolver (ces armes sont si proches qu'elles relèvent de la même Spécialité), Fusil d'assaut, Arbalète, etc.

## Difficulté

Le meneur détermine le modificateur de Difficulté des Attaques distantes de la manière habituelle, par application du principe de Difficulté croissante. Pour l'aider, je liste ci-dessous les principaux paramètres susceptibles de compliquer significativement ces Attaques. Étant donné que ces pénalités sont cumulables, la Difficulté peut vite atteindre

des sommets, ce qui est le but. Dans *Sombre*, un tir au crépuscule (pénombre) sur un fugitif (cible mobile) qui a pris cinquante mètres d'avance (loin) n'a quasi aucune chance de réussir. D'ailleurs, lorsque je mène et que je suis confronté à ce type de situation, je ne perds pas de temps à évaluer la Difficulté, je déclare d'emblée un échec automatique.

## Paramètres

- **Distance.** La Difficulté est élevée de 1 Rang si la cible est loin, de 2 Rangs si elle est très loin. L'échec est automatique si le meneur estime que la portée pratique de l'arme est dépassée.
- **Taille.** La Difficulté est élevée de 1 Rang si la cible est petite, de 2 Rangs si elle est très petite. L'échec est automatique si elle est minuscule.
- **Mouvement.** La Difficulté est élevée de 1 Rang si le lanceur/tireur marche, de 2 Rangs s'il court. Si c'est la cible qui se déplace, la Difficulté est élevée de 1 Rang. L'échec est automatique si le lanceur/tireur et sa cible sont tous deux en mouvement.
- **Luminosité.** La pénombre élève la Difficulté de 1 Rang, l'obscurité de 2 Rangs. L'échec est automatique dans les ténèbres. Une forte luminosité (flash d'une grenade fulgurante, réverbération de la neige ou de la mer, projecteur braqué sur un personnage équipé pour le tir nocturne) éblouit, ce qui entraîne un échec automatique.
- **Visibilité.** De la fumée ou une mauvaise météo (brouillard, pluie, vent, neige, grêle) élèvent la Difficulté de 1 ou 2 Rangs selon les conditions. L'échec est automatique si la fumée est très épaisse ou le temps très mauvais.

## Accessoires de tir

Les fabricants d'armes à feu ont développé des équipements qui permettent d'annuler certains paramètres de Difficulté.

- **Lunettes de tir.** Cet accessoire augmente la portée pratique des fusils, ce qui annule les pénalités de distance. Les modèles courants peuvent être utilisés par des tireurs expérimentés (niveau 13 et plus). Des modèles spécialisés permettent le tir à très longue distance mais leur usage nécessite l'Avantage Sniper. Les lunettes de tir sont très sensibles, se décentrent au moindre choc, et ne peuvent être réajustées durant un combat.
- **Jumelles de vision nocturne.** Le tireur porte cet accessoire sur sa tête ou son casque. Ces jumelles amplifient la luminosité résiduelle. Leur rendu de couleur verte annule les pénalités de pénombre et d'obscurité, mais elles n'ont qu'une très faible portée et sont inefficaces dans les ténèbres. On fabrique également des lunettes de tir nocturne, monoculaires qui s'adaptent sur les fusils à la manière des lunettes de tir ordinaires.

- **Pointeur laser.** Cet accessoire matérialise la ligne de tir par un rayon lumineux rouge. Il annule la pénalité pour cible en mouvement, mais uniquement à courte portée. Son défaut est qu'il trahit la position du tireur, de sorte qu'un autre tireur qui tenterait de l'atteindre ne subirait pas les pénalités de pénombre, d'obscurité ou de ténèbres.

## Couvert

Une cible est à couvert lorsqu'elle se tient ou s'abrite derrière quelque chose (mur, arbre, portière) ou quelqu'un. On distingue trois niveaux de couvert.

- **Couvert partiel.** Ce couvert contraint le lanceur/tireur à une Localisation exacte, ce qui élève de 1 Rang la Difficulté de son Attaque. Le meneur lui précise quelles Zones du corps de la cible sont découvertes, de façon à ce qu'il puisse indiquer laquelle il vise.
- **Couvert étendu.** Ce couvert contraint le lanceur/tireur à une Localisation exacte et l'oblige à l'affiner lui-même, ce qui élève de 2 Rangs la Difficulté de son Attaque.
- **Couvert complet.** Ce couvert contraint le lanceur/tireur à effectuer son Attaque au jugé, ce qui en élève la Difficulté de 3 Rangs. Le couvert dissimulant entièrement la cible, la Localisation est toujours aléatoire. L'Attaque échoue automatiquement lorsque le meneur estime que le projectile ne peut pas traverser le couvert. Une balle tirée par un fusil d'assaut perfore aisément une cloison de plâtre, mais un couteau de lancer n'a aucune chance de traverser une porte blindée.
- **Gêne bilatérale.** Le couvert gêne la cible autant que le tireur. La Difficulté des Lancers et des Tirs effectués par un personnage à couvert est élevée de 1 Rang s'il est partiel, de 2 Rangs s'il est étendu, et de 3 Rangs s'il est complet. Si un personnage à couvert lance ou tire sur une cible elle-même à couvert, les Difficultés des deux couverts se cumulent.
- **Optimisation.** Lorsqu'un personnage exploite intelligemment son couvert pour en minimiser la gêne, le meneur peut diminuer, voire annuler, sa pénalité de Lancer/Tir. Si le couvert est improvisé, cette diminution est tributaire de la déclaration d'intentions du joueur, qui doit expliquer de manière convaincante la façon dont, par exemple, il utilise une portière ouverte ou un muret de jardin comme appui et protection. Certains équipements et ouvrages défensifs (sabords de tir des véhicules blindés, archères des châteaux forts) sont conçus pour réduire d'au moins un Rang la pénalité de Lancer/Tir.

## Règles complémentaires

### Tir en mêlée

Les armes à feu sont les seules armes à distances qui peuvent être utilisées en mêlée, toutes les autres produisent des échecs automatiques.

- **Défense contre Tir.** Un personnage au contact du tireur peut tenter d'éviter (Esquive) ou de dévier (Parade) le bras qui tient l'arme, action qui est résolue par un jet opposé de Tir contre Esquive ou de Tir contre Parade. C'est le seul cas dans lequel il est possible d'opposer une Défense à une Attaque distante.
- **Bout portant.** Un Tir est à bout portant lorsque le tireur fait feu à moins d'un mètre de sa cible, ce qui est souvent le cas en mêlée. À cette distance, les protections de la cible sont inefficaces et le tireur bénéficie d'une Localisation choisie. Il doit toutefois effectuer son jet d'Attaque, car sa réussite n'est pas automatique. Une mêlée est une situation tellement confuse qu'on peut rater sa cible même à quelques dizaines de centimètres.
- **Bout touchant.** Un Tir est à bout touchant lorsque le canon de l'arme est appliqué directement contre la cible. En mêlée, cela n'est envisageable qu'après une Saisie, typiquement : un chien saisit un humain armé, qui en profite pour appliquer le canon de son pistolet contre le corps de l'animal et faire feu. À bout touchant, le tireur bénéficie d'une réussite automatique, ce qui signifie que son Tir réussit même s'il est incompétent. La Localisation est choisie et les protections de la cible inefficaces. Les Dommages ne sont pas calculés : le tireur fixe leur montant selon ce qui l'arrange le plus, le meneur veillant simplement à ce que le nombre de Blessures soit vraisemblable.

### Projectiles perdus

Lorsqu'une Attaque distante échoue, des personnages proches de la cible risquent de recevoir tout ou partie des projectiles, balles ou autres, qui lui étaient destinés.

- Le meneur n'applique cette procédure que s'il juge que le risque de projectiles perdus est élevé, par exemple parce qu'un personnage fait feu sur une foule compacte ou qu'il tire en rafale. L'appliquer systématiquement à tous les échecs de Lancer ou de Tir ralentirait trop le jeu.
- Considérant les positions des personnages, le meneur indique lesquels sont susceptibles de recevoir un projectile perdu. Chacun d'eux effectue un jet pur d'Esprit (chance). Ceux qui réussissent sont indemnes, les autres reçoivent un projectile.
- S'il y a plus de victimes que de projectiles, celles dont les scores d'Esprit sont les plus bas sont touchées. Si le projectile est une balle, le meneur peut annoncer qu'elle fait

d'une pierre deux coups, traversant une victime avant d'en atteindre une autre.

- Le lanceur/tireur ayant raté son Attaque distante, le calcul des Dommages ne peut être effectué à partir de sa Marge. Elle est donc remplacée par un jet de d6.

## Armes à feu

Les armes à feu tuent l'horreur. Remplacez la machette de Jason Voorhees, le couteau de Michael Myers ou la griffe articulée de Freddy Krueger par des fusils, et ces bogeymen perdent aussitôt une grande partie de leur intérêt. Pire encore, distribuez des pistolets à leurs victimes et c'est le film lui-même qui perd tout intérêt. Si les armes de mêlée, particulièrement les armes blanches, sont les mieux adaptées au genre horrifique, il n'est pas pour autant envisageable que *Sombre* fasse l'impasse sur les armes à feu, tout simplement parce qu'elles sont d'un usage courant dans le monde réel. Le problème se pose dans les mêmes termes que pour les protections, et les solutions sont identiques : réduire leur disponibilité par des choix narratifs appropriés, et si elles se retrouvent malgré tout dans les mains des personnages, limiter leur puissance en insistant sur leurs contraintes d'utilisation. L'objectif est double, empêcher qu'elles ne remettent en cause la condition de victime des PJ, et éviter que le combat à distance ne prenne le pas sur le combat rapproché.

### Préparation

Un tireur un tant soit peu prudent ne porte ni ne transporte jamais une arme à feu en position de tir. En conséquence, il doit accomplir plusieurs actions préparatoires avant de pouvoir tirer : dégainer (action 1), ôter la sûreté (action 2), armer (action 3). Quand le porteur d'une arme à feu subit un choc violent et que le meneur a de bonnes raisons de douter qu'il ait pris toutes les précautions nécessaires à son transport, il lui demande un jet pur d'Esprit (chance). Un échec signifie qu'un coup part sans qu'il ne l'ait voulu. Les conséquences de cet accident sont à la discrétion du meneur.

### Cadence

La plupart des armes à feu tirent au moins une balle par action, mais pas toutes. Certaines contraignent le tireur à réarmer avant de pouvoir tirer à nouveau, ce qui consomme une action entre chaque tir.

- **Armes de poing.** Les revolvers simple action, d'anciens modèles tels que le Colt Peacemaker par exemple, tirent une action sur deux, car le tireur doit ramener manuellement le marteau en arrière entre chaque tir. Les pistolets et les revolvers double action, soit la totalité des armes de poing modernes, tirent, eux, une balle à chaque action.

- **Armes d'épaule.** Les fusils à culasse mobile, à levier et à pompe tirent une action sur deux car le tireur doit actionner la culasse, le levier ou la glissière entre chaque tir.

- **Fusils à pompe.** Un bon tireur (niveau 13 et plus) qui utilise un fusil à pompe peut enchaîner armement et tir dans la même action, mais il s'agit d'une action complexe, qui élève d'un Rang la Difficulté de son Tir.

## Munitions

Si je ne différencie pas les différents types de munitions, ni ne tient compte de leur calibre, c'est que je pense qu'un tel niveau de détail n'apporterait rien à *Sombre*. Par contre, j'invite les joueurs à décompter leurs munitions sur le compteur universel de leur feuille de personnage. S'il souhaite les soulager de cette contrainte ou s'il estime intéressant qu'ils ignorent combien il leur en reste, le meneur effectue ces décomptes derrière son écran. La capacité des armes à feu pouvant varier sensiblement d'un modèle à l'autre, je recommande, par souci de simplicité, d'utiliser les moyennes que je propose ci-dessous. S'il juge que de plus amples précisions profiteraient au jeu, j'invite le meneur à affiner lui-même ces données en effectuant des recherches préparatoires. Si les joueurs incarnent des soldats dans un scénario inspiré de *Dog Soldiers*, une gestion détaillée de leurs munitions, et plus généralement de l'ensemble de leur équipement, peut constituer un effet de réel intéressant. Mais ces cas sont rares, raison pour laquelle je m'en tiendrais ici à des informations générales, très suffisantes pour la plupart des scénarios de *Sombre*.

- **Fusil de chasse.** 2 cartouches. Charger un fusil de chasse prend 2 actions.
- **Fusil à pompe.** 6 cartouches. Garnir un fusil à pompe prend 3 actions, à raison de deux balles par action.
- **Revolver.** 6 balles. Il faut 4 actions pour recharger un revolver, une pour vider les douilles et trois pour garnir le barillet, à raison de deux balles par action. L'utilisation d'un clip, attache métallique qui retient les six balles ensemble, permet de garnir le barillet en une action, ce qui réduit le temps global de recharge à deux actions.
- **Pistolet.** Chargeur de 12 balles. Remplacer un chargeur vide par un plein ne prend qu'une action si le chargeur de remplacement est à portée de main. S'il faut que le tireur fouille dans un sac ou une poche, l'opération peut prendre jusqu'à 3 actions.
- **Pistolet mitrailleur.** Chargeur de 20 balles. Conditions de recharge identiques à celles du pistolet, sauf que deux chargeurs peuvent être scotché tête-bêche, de manière à ce que le second soit à portée de main lorsque le premier est vide.
- **Fusil d'assaut.** Chargeur de 30 balles. Conditions de recharge identiques à celles du pistolet mitrailleur.

- **Fusil mitrailleur.** Chargeur ordinaire de 30 balles ou chargeur camembert de 70 balles. Les conditions de recharge des chargeurs ordinaires sont identiques à celles du pistolet mitrailleur. Les chargeurs camembert ne peuvent être scotché.
- **Mitrailleuse.** Bandes de 100 ou 200 cartouches. Remplacer une bande prend au bas mot 5 actions.

## Rafales

La rafale est une succession très rapide de coups tirés par une arme automatique, pistolet mitrailleur, fusil d'assaut, fusil mitrailleur ou mitrailleuse. La plupart de ces armes sont équipées d'un levier sélecteur de tir à trois positions, coup par coup, rafale courte et tir continu. Le basculer d'une position à l'autre prend une action. Sauf précision contraire du joueur, on considère que le levier est réglé par défaut sur coup par coup.

• **Tir continu.** Ce mode de tir permet de prolonger une rafale sur plusieurs actions consécutives, il suffit pour cela que le tireur maintienne la pression sur la détente. Le Tir continu générant un recul important, il manque de précision, raison pour laquelle on l'utilise moins pour tuer que pour fixer l'adversaire sur sa position. Progresser sous le feu d'un Tir continu suppose en effet de réussir au préalable un jet d'Esprit (volonté).

**Modificateur.** Quand un personnage tire en continu, il effectue un jet de Tir à chaque action. Le recul déviant irrésistiblement l'arme, la Difficulté de ces jets est élevée d'un Rang par action dès la première action, soit 1 Rang à l'action 1, 2 Rangs à l'action 2, 3 Rangs à l'action 3, etc.

**Cadence.** Par souci de simplicité, on considère que la cadence de tir de toutes les armes automatiques est de 10 balles par action. Le Tir continu vide donc un chargeur de pistolet mitrailleur en 2 actions, et un chargeur de fusil d'assaut en 3 actions.

• **Rafale courte.** Lorsqu'un personnage utilise ce mode de tir, il presse la détente (action 1), la relâche (action 2), la presse à nouveau (action 3) et ainsi de suite, ce qui lui permet de tirer 3 balles une action sur deux sans subir de modificateur de Tir continu. Durant ses actions de relâche, il est encombré par l'arme qu'il tient dans les mains, ce qui peut, à la discréption du meneur, élever d'un Rang la Difficulté de certains de ses jets.

• **Impacts.** Quand un joueur déclare une rafale, il indique la direction de son tir, information que le meneur utilise pour déterminer les cibles potentielles. Si le Tir est réussi, il produit 1 impact + 1 impact supplémentaire par tranche de 3 points de Marge, dans la limite du nombre de balles tirées. S'il y a plus d'une cible potentielle et plus d'un impact, le tireur choisit qui est touché et combien de fois, mais le meneur peut lui imposer certaines contraintes s'il

pense que cela profitera au jeu, par exemple « un impact maximum par cible » ou « au moins un impact sur telle cible ».

• **Localisation.** Il est impossible de viser lorsqu'on tire en rafale, ce qui constraint le tireur à effectuer systématiquement un jet de Localisation. Si plusieurs cibles sont touchées, il en fait un pour chaque. Si une cible est touchée par plusieurs balles, seul le premier impact donne lieu à un jet, les autres Localisations sont déduites par additions successives. Le recul déviant le tir vers le haut, la Localisation du second impact est obtenue en ajoutant 1 à celle du premier, celle du troisième en ajoutant 1 à celle du second, etc. Si on dépasse 6, les impacts suivants se perdent au-dessus de la tête de la cible.

• **Blessures.** Les Dommages du tir en rafale sont appliqués à *chaque* impact, c'est-à-dire que si le calcul des Dommages donne quatre Blessures, ce n'est pas quatre Blessures que reçoit la cible, mais quatre Blessures *par impact*. Même si les Dommages restent plafonnés sur les Zones périphériques, leur multiplication explique la forte létalité des rafales.

• **Fusil mitrailleur.** Il s'agit d'un fusil d'assaut équipé d'un canon plus long et plus lourd, ce qui en augmente la portée et en retarde l'échauffement. Son bipied stabilisateur se déplie en 2 actions, réduit de moitié le modificateur de tir continu (arrondir à l'inférieur), mais interdit tout déplacement au tireur.

• **Mitrailleuse légère.** Identique au fusil mitrailleur, dont elle ne diffère que par l'alimentation, qui se fait par bande et non par chargeur. Ce surpoids ralentit son déploiement (il faut compter au moins 5 actions pour la mettre en batterie) mais permet de tirer plus longtemps sans recharger. Ces armes sont servies par un binôme : un tireur, qui effectue les jets de tir, et un pourvoyeur, qui guide la bande. Pour les utilisations mobiles, les bandes sont enfermées dans des boîtes appelées chargeurs d'assaut, mais le pourvoyeur, souvent accompagné d'un groupe de combat entier, reste indispensable au transport de l'arme, de ses accessoires et de ses munitions.

• **Mitrailleuse lourde.** Parce qu'elle est montée sur trépied, la mitrailleuse lourde peut tirer des munitions de calibre supérieur. Très peu mobile, elle équipe surtout les véhicules (automitrailleuses, chars d'assaut, avions de chasse, bateaux patrouilleurs). Absorbant mieux le recul que les armes automatiques légères, elle annule le modificateur de tir continu.

# DANGERS

Dans cette section, je m'intéresse à la gestion technique de certaines situations de jeu particulières. Si j'ai choisi d'inclure ces précisions dans ce chapitre, c'est pour que *Sombre* tienne ses promesses de généricté. Pourvu que l'on reste dans les limites de l'horreur, on doit pouvoir tout jouer avec, ce qui implique de disposer de règles pour, par exemple, gérer le froid. Un meneur qui aime surtout les vampires ne s'en servira sans doute pas dans ses scénarios habituels, mais si l'envie lui prend, l'espace d'une soirée, de varier les plaisirs en se lançant dans un huis clos polaire inspiré de *The Thing*, elles lui seront alors utiles. Et même s'il ne jure que par les vampires, peut-être se laissera-t-il tenter par un survival arctique façon *30 jours de nuit*? Cette section est là pour parer à (presque) toutes les éventualités.

## Accidents de la route

Dans le monde réel, les accidents de la route relèvent de la défaillance technique, de l'imprudence ou de la malchance. Dans les films d'horreur, ce sont des outils narratifs, des événements que les scénaristes utilisent pour écrire leurs histoires. Dans *Sombre*, c'est un peu tout cela à la fois.

• **Amorce.** Un accident peut lancer un scénario. Privant les personnages de leur véhicule, il les isole dans un lieu inhospitalier et les constraint à chercher du secours par leurs propres moyens, soit que les téléphones portables n'ont pas encore été inventés, soit que les PJ n'en possèdent pas, soit que la zone n'est couverte par aucun réseau, soit qu'un phénomène (sur)naturel quelconque brouille les communications. Dans ces circonstances, l'accident endommage sérieusement, voire détruit, le véhicule mais n'a qu'une incidence légère sur la santé des personnages. Le meneur peut souligner la violence du choc en distribuant quelques cochages de Blessures, mais faire plus compromettrait le bon déroulement du scénario. Le potentiel ludique d'un groupe de polytraumatisés est plutôt faible. À défaut de blesser sérieusement les PJ, rien n'empêche le meneur de corser l'amorce en accablant les PNJ. Imaginons que les joueurs incarnent les membres d'une fratrie, enfants et adolescents d'âges divers qui partent en vacances avec leurs parents. Si l'accident qui ouvre le scénario tue la mère et laisse le père dans un état critique, l'amorce prend immédiatement un tour nettement plus dramatique.

• **Relance.** Quand le meneur organise un accident en cours de partie, c'est pour faire rebondir l'histoire dans une direction inattendue. Comme dans l'amorce, les victimes seront plus volontiers des PNJ que des PJ. Envoyer l'un de ses proches à l'hôpital ou à la morgue est un bon moyen de valoriser par le jeu le background d'un personnage. Sa vie privée faisant brutalement irruption dans la partie, cela modifie l'ordre de ses priorités et relance le scénario.

• **Sanction.** Un accident peut survenir sans que le meneur ne l'ait prévu, en sanction de l'échec d'un jet de Conduite ou de l'incompétence d'un conducteur. Dans de tels cas, les Dommages dépendent de l'importance que le meneur souhaite donner à cette péripétie. Cela peut aller du petit choc sans gravité, qui détériore le véhicule mais n'entraîne pas de cochages, au carambolage spectaculaire, dont les Dommages sont plutôt de l'ordre d'une Blessure par tranche de 10 km/h à partir de 30 km/h.

• **Accidents volontaires.** Un véhicule peut être utilisé pour infliger des Dommages. Véhicule contre piétons : les piétons cochent une Blessure par tranche de 10 km/h à partir de 30 km/h. Véhicule contre véhicule : les occupants de chaque véhicule cochent une Blessure par tranche de 10 km/h à partir de 30 km/h (en cas de collision frontale, les vitesses s'additionnent). Ces formules correspondent à des vitesses importantes. À petite vitesse, une ou deux Blessures par accidenté suffisent amplement.

• **Sécurité.** Des mesures de sécurité limitent les Dommages des accidents. Le port de la ceinture les réduit de 3 Blessures, le déclenchement d'un airbag de 3 autres. Quand un joueur n'a pas précisé que son personnage bouclait sa ceinture, un jet d'Esprit rétroactif permet de vérifier qu'il l'a bien fait.

• **Localisation.** Le meneur détermine quelles sont les Zones corporelles touchées selon les circonstances de l'accident, la configuration du véhicule et la place occupée par l'accidenté. Il peut également effectuer des jets de Localisation en bonne et due forme, mais c'est plus long.

## Asphyxie

L'asphyxie est l'arrêt de la respiration par l'obstruction des voies aériennes, la submersion, la strangulation, l'inhalation de gaz toxiques, le rétrécissement du larynx, la compression du thorax ou la crucifixion. Elle entraîne l'hypoxie, diminution de la quantité d'oxygène distribuée par le sang, qui conduit à l'inconscience puis à la mort.

• **Cochages.** L'asphyxie fonctionne comme une Détresse, c'est-à-dire que l'asphyxié commence par cocher un à un ses cercles de Fatigue puis, lorsque sa jauge est pleine, il

continue en cochant un à un ses cercles de Blessures jusqu'à la mort. Le meneur décide de la vitesse de cochage selon des conditions de l'asphyxie, mais je donne plusieurs exemples précis ci-dessous.

- **Décochages.** Les Détresses par asphyxie sont spéciales car leurs cochages sont réversibles, raison pour laquelle ils sont notés par des **+**. Si l'asphyxie cesse avant la mort du personnage, le joueur les efface au rythme d'un cercle par minute de temps fictif. Il décoche d'abord ses **+** de Blessures (il remonte sa jauge du bas vers le haut) puis, lorsque tous sont effacés, il continue en décochant ses **+** de Fatigue.

- **Évanouissement.** L'asphyxié s'évanouit dès qu'il coche son septième cercle de Fatigue, et reprend connaissance au moment où il le décoche. Les cochages étant spéciaux, on ne tient pas compte des différents stades de coma. Dans le cadre d'une asphyxie, le coma, quel que soit son stade, est simplement synonyme d'inconscience.

- **Séquelles.** Une asphyxie prolongée peut, à la discréption du meneur, entraîner des séquelles, depuis la conversion de certains **+** en **x**, ce qui interdit leur décochage immédiat, jusqu'à l'acquisition de Désavantages, conséquences de lésions neurologiques graves.

## Strangulation

Étrangler un adversaire, que ce soit à mains nues ou à l'aide d'un objet, implique une Saisie strangulatoire. Cette Attaque sous Mêlée est résolue comme une Saisie à deux mains ordinaire, à la différence que pour permettre la strangulation, elle doit toucher le cou. Cela suppose que l'étrangleur effectue une Localisation exacte en Zone 5 ou 6 et qu'il l'affine lui-même. Au final, la Difficulté de la Saisie est élevée de 2 Rangs, ce qui explique que les étrangleurs préfèrent souvent s'attaquer à des personnages incapacités, de façon à pouvoir bénéficier d'une Localisation choisie.

- **Vitesse.** Une strangulation asphyxie à la vitesse d'un cochage par Tour.

- **Séquelles.** S'il survit à la strangulation, l'étranglé s'en sort avec de gros hématomes au cou. Il se traduisent, à la discréption du meneur, par 1 ou 2 Blessures, c'est-à-dire qu'un ou deux des **+** de sa jauge de Blessures ne sont pas effacés mais convertis en **x**.

- **Constriction.** Provoquer une asphyxie par compression du thorax suppose une puissance musculaire très supérieure à la normale ou une morphologie surnaturelle (tentacules, corps ophidien). Même doté d'un Corps élevé, un personnage ordinaire en serait incapable. S'il dispose des Avantages adéquats et qu'il réussit une Saisie au tronc, le constricteur fait pression sur le thorax de sa victime, l'asphyxiant à la vitesse d'un cochage par Tour.

- **Pendaison.** Si le bourreau fait correctement son travail, le pendu coche un cercle toutes les 10 secondes de temps fictif, mais il suffit que la corde soit mal nouée ou mal placée pour qu'il s'écoule plusieurs minutes entre chaque cochage. Dans le cadre d'un supplice, l'asphyxie peut être ralentie jusqu'à un cochage par heure si le bourreau laisse un appui au pendu (la pointe d'un pied touchant le sol), le suspend par les aisselles ou lui délie les mains, ce qui lui permet de se soulager par traction. À l'inverse, un bourreau qui veut hâter la mort se suspend de tout son poids au corps du pendu, qui coche ainsi un cercle par Tour.

- **Long drop.** Toutes les pendaisons n'asphyxient pas. Mis au point par les Anglais dans la seconde moitié du XIX<sup>e</sup> siècle, le long drop consiste à projeter le pendu du haut d'un échafaud. La mort intervenant par rupture des cervicales, elle est quasi instantanée.

## Noyade

Pour qui ne possède pas la Compétence Natation, tomber à l'eau est une situation terrifiante, qui appelle un jet de Peur. S'il le rate, le personnage hurle, se débat et coule, ce qui déclenche aussitôt la procédure d'asphyxie. S'il le réussit, il se contrôle assez pour effectuer une apnée réflexe. Elle ne l'empêche pas de couler mais diffère le déclenchement de la procédure d'asphyxie, ce qui lui permet de gagner un peu de temps en attendant que quelqu'un vienne lui porter secours.

- **Nageurs.** Savoir nager n'empêche pas de se noyer. Lorsque le meneur juge que les circonstances le justifient (eau très froide, courant fort, mauvais temps, encombrement), un échec à un jet de Natation peut déclencher une procédure de noyade. Par rapport au quidam, le nageur a l'avantage d'être dispensé de jet de Peur et de bénéficier automatiquement d'une apnée réflexe.

- **Noyade domestique.** On peut se noyer dans un très petit volume d'eau. Si le personnage est inconscient ou qu'on lui maintient de force la tête sous l'eau, un lavabo, un fond de baignoire, voire une flaue un peu profonde, suffisent à déclencher la procédure d'asphyxie.

## Apnée

Un personnage évoluant dans un milieu non respirable sans équipement adapté peut retenir sa respiration pour retarder le déclenchement de la procédure d'asphyxie. Pratique courante sous l'eau, l'apnée s'avère également utile dans l'air, en cas d'exposition à de la fumée ou à un gaz toxique.

- **Compétence.** L'apnée n'est pas affaire de professionnels, n'importe qui peut retenir sa respiration. Il existe cependant une Compétence dédiée, Apnée, que l'on peut acquérir en tant que Compétence individuelle ou Spécialité de Plongée. Son intérêt est qu'elle augmente sensiblement les performances du personnage.

- **Apnée dynamique.** Une apnée est dynamique si elle s'accompagne d'efforts physiques (marche, course, nage, pêche, combat). Après s'être préparé pendant quelques minutes (échauffement, concentration, hyperventilation), un personnage ordinaire peut effectuer une apnée dynamique d'une minute de temps fictif. S'il dispose de la Compétence Apnée, elle dure [Échelon d'Apnée] minutes. Un apnéiste dont le score d'Apnée est de 12, ce qui correspond au troisième Échelon (Confirmé), est donc capable d'apnées dynamiques de 3 minutes.
- **Apnée réflexe.** Un personnage ne dispose pas toujours du temps nécessaire à la préparation de son apnée. S'il est contraint de retenir sa respiration dans l'urgence, sa durée est réduite de moitié par rapport à une apnée préparée, soit 30 secondes pour un quidam et [Échelon d'Apnée / 2] minutes pour un apnéiste. Le résultat de cette division n'est pas arrondi (1,5 minute = 90 secondes).
- **Apnée statique.** Une apnée est statique si le personnage reste immobile, minimisant ainsi sa consommation d'air. La durée d'une apnée statique est doublée par rapport à celle d'une apnée dynamique.
- **Combat.** Lorsqu'un personnage qui retient sa respiration reçoit un coup ou un projectile, et même si les Dommages sont nuls ou non vulnérants, il laisse involontairement échapper de l'air. Cela diminue de 30 secondes la durée de son apnée, qui risque dès lors de s'achever prématurément. Si cela se produit durant un combat, la procédure d'asphyxie se déclenche aussitôt. Gestion Tour par Tour oblige, la vitesse de cochage est d'un cercle tous les x Tours, le meneur déterminant la valeur de x d'après les circonstances.
- **Profondeur.** Lorsqu'un personnage effectue une apnée aquatique, il peut s'avérer nécessaire de déterminer la profondeur maximum qu'il peut atteindre. Un nageur descend à [score de Natation / 2] mètres (arrondir à l'inférieur), un apnéiste à [score d'Apnée] mètres, un plongeur à [score de Plongée x 2] mètres, et un plongeur apnéiste, c'est-à-dire un personnage qui a spécialisé Plongée en Apnée, à [score de la Spécialité Apnée x 10] mètres. Il va sans dire que l'usage de la Compétence Plongée requiert un équipement approprié.

## Gaz toxiques

Lorsqu'un personnage inhale un gaz毒ique (monoxyde de carbone, fumée, gaz de combat), le meneur applique, selon ce qu'il juge le plus adapté à la situation et le plus profitable au jeu, la procédure d'asphyxie ou celle d'empoisonnement (cf. *Toxiques*). Dans un cas comme dans l'autre, le personnage bascule en Détresse, spéciale pour l'asphyxie (cochages réversibles), ordinaire pour l'empoisonnement (cochages non réversibles).

- **Asphyxie.** S'il choisit l'asphyxie, le meneur évalue la vitesse de cochage, d'un cercle par minute de temps fictif à un cercle par Tour, selon la nature du gaz et sa concentration dans l'air. En intérieur, les cochages sont plus rapides si le lieu est confiné que s'il est ventilé. En extérieur, la direction et la force du vent ont une énorme importance.
- **Empoisonnement.** S'il choisit l'empoisonnement, le meneur tient compte des mêmes paramètres (nature du gaz, concentration dans l'air, ventilation du lieu) pour évaluer la Toxicité. Poison oblige, elle est forcément très forte (6) ou extrêmement forte (9). Pour déterminer la vitesse de sa Détresse, le personnage exposé effectue un jet de Corps modifié par la Toxicité. La Détresse est lente en cas de réussite, rapide en cas d'échec modifié, foudroyante en cas d'échec naturel. Si l'exposition se prolonge (délai à la discréption du meneur), la vitesse de la Détresse augmente.
- **Gaz de combat.** Ces armes chimiques ne font pas qu'asphyxier ou empoisonner, beaucoup ont également des effets spécifiques. L'ypérite par exemple est un puissant vésicant, c'est-à-dire qu'il crée des ampoules sur la peau. Cela peut, à la discréption du meneur, entraîner des séquelles, depuis la conversion de certains + d'asphyxie en x (ce qui interdit leur décochage immédiat) jusqu'à l'acquisition de Désavantages.
- **Bombes lacrymogènes.** Remplis de poivre ou de CS, un composé qui irrite fortement les yeux et les voies respiratoires, ces aerosols de défense sont utilisés sous Sens ou Tir. Leur faible portée les réservant au combat rapproché, leurs Attaques sont résolues par la procédure de tir en mêlée. Une bombe lacrymogène n'a d'effet que si la pulvérisation atteint le visage. Dans ce cas, la victime est fortement incommodée, c'est-à-dire que la Difficulté de ses actions est élevée d'un Rang jusqu'à la fin de la scène. De plus, elle doit réussir un jet d'Esprit (volonté) pour résister à l'envie de fuir au plus vite. La capacité d'une bombe lacrymogène varie de 5 pulvérisations pour un modèle de poche à plus de 20 pour ceux qu'utilisent les policiers et les personnels de sécurité.
- **Grenades lacrymogènes.** Destinées au maintien de l'ordre, ces grenades se déclinent en deux modèles, à main ou à fusil (le lancer et le tir des grenades sont détaillés dans la section *Explosions*). Elles n'explosent pas, donc ne produisent aucun Dommage, mais diffusent un épais nuage de fumée blanchâtre qui, par temps calme, couvre 400 m<sup>2</sup>. Le meneur estime en fonction de la force et de la direction du vent, de la configuration des lieux, et de la position des personnages, lesquels sont exposés au gaz. Il a les mêmes effets que celui projeté par les bombes lacrymogènes, c'est-à-dire que la Difficulté des actions des personnages exposés est élevée d'un Rang jusqu'à la fin de la scène. De plus, ils doivent réussir un jet d'Esprit (volonté) pour résister à l'envie de fuir au plus vite. Si l'exposition se prolonge, le meneur leur réclame périodiquement de nouveaux jets d'Esprit pour vérifier qu'ils continuent bien à résister à l'envie de fuir. En espace confiné, le gaz lacry-

mogène finit par asphyxier. Le déclenchement et la vitesse de la procédure d'asphyxie sont à la discrétion du meneur.

**Modèles militaires.** La concentration en CS des grenades de maintien de l'ordre est réglementée (en France, pas plus de 20 %), mais il existe des versions militaires plus fortement dosées, dont les effets sont plus importants (2 Rangs de Difficulté, jets d'Esprit plus fréquents).

**Cougar.** En dotation dans la police française, le Cougar est un lance-grenade à un coup, conçu pour le tir des grenades non létales. L'intérêt de cette arme simple, constituée d'un canon basculant et d'une crosse pliante, est sa portée, très supérieure à celle d'une grenade à main. Utilisé en tir tendu, il produit des Dommages (Bonus + 1).

**Renvoi.** Renvoyer une grenade lacrymogène à mains nues est dangereux. Elle dégage suffisamment de chaleur pour brûler au premier degré quiconque la ramasserait avant que son enveloppe n'ait refroidi.

• **Protections.** Un personnage disposant de protections de fortune (foulard, lunettes) est moins fortement incommodé par le gaz lacrymogène, ce qui réduit la fréquence de ses jets d'Esprit. Un masque à gaz immunise aux effets des gaz, lacrymogène et autres, mais cet accessoire réduit le champ visuel, élévant d'un Rang la Difficulté de certaines actions (Tir, perception visuelle, vigilance).

• **Animaux.** Parce qu'ils sont protégés par leur fourrure et que leur système lacrymal est peu développé, la plupart des animaux domestiques sont insensibles aux effets du CS, ce qui permet à la police d'utiliser conjointement gaz, chiens et chevaux.

dans le désert, écrasé de chaleur (hyperthermie) et sans eau (déshydratation), lesdites procédures ne se cumulent pas. On applique uniquement celle qui provoque les cochages les plus rapides, en l'occurrence l'hyperthermie. Pour la récupération, c'est l'inverse : on applique celle qui provoque les décochages les plus lents. Dans le cas présent, ce peut être l'une ou l'autre car la vitesse de récupération après une hyperthermie ou une déshydratation est la même.

- **Notation.** Les cochages d'attrition sont notés avec des + car leur récupération, détaillée ci-dessous, est spéciale.

## Dénutrition

• **Attrition.** En cas de privation de nourriture, la vitesse de coitage varie d'un cercle par jour (jeûne partiel et travail forcé : prisonniers des camps nazis) à un cercle tous les 3 jours (jeûne total et repos complet : grévistes de la faim).

• **Récupération.** Un sous-alimenté qui reprend une alimentation normale décoche un cercle de Fatigue par jour puis, quand tous sont décochés, un cercle de Blessures tous les 2 jours. En cas de dénutrition sévère, la réalimentation doit se faire très progressivement pour éviter toute complication médicale.

• **Séquelles.** Un sous-alimenté qui coche sa septième Blessure s'expose à de graves troubles neurologiques liés à des carences en vitamines et peut, s'il survit, en garder des séquelles. Pour minimiser ce risque, la plupart des grévistes de la faim font des jeûnes partiels, absorbent des boissons sucrées et prennent des compléments vitaminiques.

## Déshydratation

• **Attrition.** Si la privation d'eau est totale, la vitesse de coitage varie d'un cercle toutes les 2 heures (climat chaud) à un cercle toutes les 4 heures (climat froid). Si le personnage boit mais doit se rationner, elle est plutôt d'un cercle toutes les 6 ou 8 heures.

• **Récupération.** Un assoiffé qui reprend une hydratation normale décoche un cercle de Fatigue par heure puis, quand tous sont décochés, un cercle de Blessures toutes les 3 heures.

## Hyperthermie

Un personnage soumis à une chaleur excessive risque l'insolation (irradiation solaire) ou le coup de chaleur (climat tropical, canicule, incendie, foyer des chaudières à vapeur, fours industriels).

• **Symptômes.** Déshydratation, élévation de la température corporelle (risque de décès à partir de 41,5° C), maux de

# Attrition

Privations (faim, soif) et températures extrêmes (froid, chaleur) détériorent progressivement l'état de santé du personnage, ce que traduit la procédure d'attrition, une succession de cochages qui alterne Fatigue et Blessures en commençant par la Fatigue. Le joueur coche d'abord un cercle de Fatigue, puis un cercle de Blessure, puis un deuxième cercle de Fatigue, puis un deuxième cercle de Blessures, et ainsi de suite jusqu'à ce que son personnage tombe dans le coma et meure.

• **Pas de Détresse.** L'attrition ne provoque pas de Détresse. Même après que le personnage ait coché son septième cercle de Blessures, il continue d'effectuer ses cochages à la même vitesse.

• **Pas de cumul.** Lorsqu'un personnage est exposé à plusieurs procédures d'attrition, par exemple parce qu'il erre

tête intenses, somnolence, arrêt des sécrétions, vomissements, hallucinations, délire.

- **Attrition.** La vitesse de cochage varie, selon la température ambiante, d'un cercle toutes les 10 minutes à un cercle par heure.
- **Récupération.** Dès que le personnage se rafraîchit, il décoche un cercle de Fatigue par heure puis, quand tous sont décochés, un cercle de Blessures toutes les 3 heures.

## Hypothermie

On parle d'hypothermie lorsque la température corporelle descend au-dessous de 35° C. Elle est légère jusqu'à 32° C, grave jusqu'à 25° C, majeure au-dessous.

- **Paramètres.** Pour évaluer le risque d'hypothermie, le meneur tient compte de la température ambiante, de la force du vent (qui accélère le refroidissement), de la corpulence du personnage (la graisse protège du froid) et des propriétés isolantes de ses vêtements. Si une combinaison polaire intégrale permet de supporter sans difficulté les températures négatives les plus extrêmes, un homme légèrement vêtu peut mourir de froid par température positive. Notez que l'eau froide provoque l'hypothermie aussi sûrement que l'air froid.
- **Symptômes.** Frissons, peau pâle et bleuâtre, respiration irrégulière, somnolence croissante, perte de la sensation douloureuse, tachycardie, puis ralentissement du pouls et de la respiration. La mort intervient par arrêt cardiaque.
- **Attrition.** La vitesse de cochage varie, selon la température corporelle, d'un cercle toutes les 10 minutes à un cercle par heure.
- **Récupération.** Dès que le personnage se réchauffe, il décoche un cercle de Fatigue par heure puis, quand tous sont décochés, un cercle de Blessures toutes les 3 heures.

## Gelures

L'exposition prolongée à un froid intense provoque des lésions localisées de la peau. Concentrées sur les extrémités (mains, pieds), elles sont caractérisées par le gel des tissus et l'arrêt de la circulation sanguine. On distingue trois degrés de gelures.

- **Premier degré : 1 Blessure.** La peau pâlit, bleuit (cyanose), enflle (œdèmes), puis devient violette (congestion). L'épiderme, rempli de sérosités transparentes, se soulève (phlyctènes). Si les mains sont touchées, l'onglée les engourdit au point d'interdire toute manipulation fine. Le réchauffement des parties gelées s'accompagne d'une vive sensation de brûlure. La guérison ne laisse pas de séquelles techniques mesurables.

• **Deuxième degré : 2 Blessures.** La peau enflle démesurément (énormes œdèmes) et vire au noir (nécrose). Rempli de sérosités opaques, l'épiderme se soulève (phlyctènes séro-hématiques) et se crevasse, provoquant des hémorragies cutanées. L'anesthésie est totale, de sorte que si les mains sont touchées, toute manipulation devient impossible. Si ce sont les pieds qui sont atteints, la marche est très difficile. La guérison laisse des séquelles sévères : les tissus nécrosés se détachent, le personnage perd des bouts de doigts ou d'orteils.

• **Troisième degré : 3 Blessures.** Les gelures ont le même aspect qu'au deuxième degré mais sont plus profondes et plus étendues, c'est-à-dire qu'elles ne touchent pas que les doigts et les orteils. Mains et pieds sont entièrement anesthésiés et inertes, ce qui entraîne l'invalidité des membres concernés. Les tissus nécrosés se brisent par simple contact. Au dégel, ils se décomposent, ce qui oblige à les couper, mais le blessé doit patienter environ un mois jusqu'à l'apparition du sillon d'élimination, qui permet de situer le niveau de l'amputation. Très difficile à supporter, cette attente peut justifier une aggravation de l'Instabilité Mentale par application de la procédure de stress.

• **Cochages.** Les gelures n'apparaissent qu'après plusieurs heures d'exposition au froid, donc à un moment où la procédure d'hypothermie est déjà en cours. Cette dernière n'est pas interrompue, seulement altérée. Lorsqu'il estime que les extrémités du personnage commencent à geler, le meneur indique au joueur concerné que désormais, il ne coche plus ses cercles de Blessures avec des + mais avec des x. Ses cercles de Fatigue continuent par contre d'être cochés avec des +.

• **Invalidité.** À chaque Blessure en x que coche le joueur, le meneur lui indique à quelle main ou pied elle correspond, de façon à ce qu'il puisse tracer une Marque d'invalidité sur le membre correspondant. Au bout de 3 Marques, soit au troisième degré de gelure, ledit membre devient invalide. Selon l'équipement dont dispose le personnage, le meneur répartit les Blessures entre ses quatre extrémités ou les concentre sur certaines d'entre elles. S'il porte des gants de ski et des espadrilles, ses pieds seront forcément gelés avant ses mains.

• **Récupération.** Contrairement aux cochages en +, les cochages en x ne sont pas récupérés lorsque le personnage se réchauffe. Le temps de guérison d'une Blessure par gelure est même trois fois plus long que celui d'une Blessure ordinaire, soit 3 semaines au lieu d'une seule.

# Brûlures

Il n'y a pas que le feu qui brûle, il faut également compter avec les brûlures chimiques (soude, potasse, acide chlorhydrique, nitrique ou sulfurique), les brûlures électriques, les brûlures par rayonnement (chaleur radiante et radiations), les brûlures par frottement (corde filante), ainsi que les brûlures par contact avec un solide (fer à repasser), un liquide (eau bouillante) ou un gaz (vapeur d'eau). Le nombre de Blessures provoquées par une brûlure dépend de sa profondeur et de sa surface.

## Profondeur

Pour évaluer le degré d'une brûlure, le meneur tient compte de la température (brûlures thermiques) ou de la concentration du produit corrosif (brûlures chimiques), ainsi que la durée d'exposition. Il faut plusieurs minutes pour se brûler au troisième degré avec une eau à 50 °C, plusieurs dizaines de secondes à 55 °C, moins de dix secondes à 60 °C, et à peine quelques instants à 65 °C. On distingue trois degrés de brûlures, les mêmes que pour les gelures.

- **Premier degré : 1 Blessure.** Rempli de sérosités transparentes, l'épiderme se soulève (phlyctènes). La cicatrisation ne laisse pas de traces.
- **Deuxième degré : 2 Blessures.** L'épiderme se soulève et se détache. La cicatrisation spontanée n'étant pas systématique, il peut être nécessaire de recourir à une greffe de peau. Les cicatrices sont épaisse et le risque de rétraction cutanée sérieux.
- **Troisième degré : 3 Blessures.** Épiderme et derme sont carbonisés. Certains tissus sous-cutanés peuvent aussi être lésés. Ses terminaisons nerveuses détruites, le brûlé ne ressent aucune douleur. En se nécrosant, sa peau prend une couleur grise, blanche ou noire. La greffe, impérative, laisse de profondes cicatrices.

## Surface

Les médecins apprécient l'étendue des brûlures par la règle des neuf de Wallace. Le meneur, lui, évalue le nombre de Zones corporelles lésées. Pour chaque Zone qu'il estime à moitié brûlée, il agrave les Dommages de 1 Blessure, et de 2 Blessures pour chaque Zone entièrement brûlée. Lorsqu'une Zone est brûlée sur moins de la moitié de sa surface, les Dommages ne sont pas augmentés.

- **Exemple.** Carole est contrainte de plonger le bras droit jusqu'au coude dans une cuve d'eau chaude. Considérant la température de l'eau et la durée d'exposition, le meneur estime qu'elle se brûle au deuxième degré, ce qui entraîne deux Blessures. Mais comme elle a exposé la moitié de sa

Zone 3, elle subit une Blessure supplémentaire. Au total, cet ébouillantement provoque  $2 + 1 = 3$  Blessures.

- **Faces.** Quand seule une face du corps est atteinte, la Zone concernée n'est brûlée qu'à moitié. Par exemple, si un personnage est brûlé sur tout le dos mais que sa poitrine reste intacte, son tronc (Zone 5) n'est brûlé qu'à moitié.
- **Gravité.** Contrairement à ce que l'on pourrait penser, une brûlure superficielle sur une grande surface est bien plus grave qu'une brûlure profonde sur une petite surface. Au pire, c'est-à-dire au troisième degré, une brûlure à la main provoque trois Blessures, tandis qu'un personnage brûlé au premier degré sur cinq Zones est irrémédiablement condamné ( $1 + 5 \times 2 = 11$  Blessures).

## Guérison

Le temps de guérison d'une Blessure par brûlure est deux fois plus long que celui d'une Blessure ordinaire, soit 2 semaines au lieu d'une.

- **Méicalisation.** Les brûlures au deuxième degré nécessitent une prise en charge médicale, les brûlures au troisième degré une hospitalisation dans un service de grands brûlés. À défaut, infection et séquelles (cicatrices, brides) sont à craindre. Elles sont nettement plus fréquentes que pour les Blessures ordinaires.
- **Armes brûlantes.** Les armes incandescentes ou enflammées ne provoquent pas de Dommages supplémentaires, mais le temps de guérison de leurs Blessures est aligné sur celui des brûlures, c'est-à-dire qu'il est doublé.

## Incendies

Lorsqu'un personnage se trouve dans un bâtiment ou une forêt en feu, les flammes sont loin de constituer le seul danger auquel il est exposé. La chaleur intense peut provoquer des brûlures par contact avec des objets ou des gaz chauds, et par rayonnement infrarouge (chaleur radiante). De plus, les incendies dégagent une fumée épaisse et abondante, qui condamne les actions visuelles à l'échec automatique, et gêne tant la respiration que les victimes meurent plus souvent asphyxiées que brûlées.

- **Narration.** Le feu est un outil narratif, dont le meneur exploite le potentiel dramatique à hauteur de ce qu'il estime le plus profitable au jeu. S'il veut mettre les joueurs sous pression, il décrit un incendie spectaculaire, qui dévore tout sur son passage et, lorsque les personnages s'en approchent d'un peu trop près, souligne cette description en leur infligeant des brûlures par rayonnement. S'il juge opportun de leur laisser le temps d'agir plus tranquillement, il décrit un incendie moins violent et s'abstient de leur infliger des brûlures. Et comme rien n'est plus imprévisible qu'un incendie, il lui est facile d'en accroître la violence,

donc l'incidence technique, à mesure que la scène progresse. Scénaristes et réalisateurs usent fréquemment de tels crescendo dramatiques.

• **Embrasement.** Lorsqu'un personnage est en contact avec une flamme puissante, il s'embrase. Il dispose de 3 Tours pour étouffer les flammes ou enlever ses vêtements avant d'être brûlé au premier degré. Si le feu n'est toujours pas éteint, la brûlure gagne une demi Zone et un degré tous les 3 Tours. Si le personnage est recouvert d'un liquide inflammable, alcool, essence ou napalm, n'importe quelle flamme le transforme quasi instantanément en torche humaine, c'est-à-dire qu'il est brûlé au premier degré dès le premier Tour, puis la brûlure gagne une Zone et un degré par Tour.

• **Vêtements antifeu.** Textiles ignifugés et cuirs épais résistent mieux à la combustion que les vêtements ordinaires. Les tenues d'intervention des pompiers combinent vêtements ignifugés et survêtements de protection (surpantalons et vestes antifeu). Métallurgistes, coureurs automobiles et pompiers utilisent également des tricots, des cagoules et des gants en Nomex, une fibre antifeu haute performance. Un personnage équipé de cette manière résiste mieux aux flammes, ce qui triple les durées indiquées au paragraphe précédent.

• **Combinaisons.** Les vulcanologues, et les pompiers dans certaines interventions spéciales, portent des combinaisons aluminées reconnaissables à leur couleur argentée. Elles immunisent au feu mais sont très encombrantes. Pèsant environ 7 kg, elles gênent considérablement les mouvements, ce qui élève de 2 Rangs la Difficulté des actions physiques de leurs porteurs. Leurs gants isolants interdisent toute manipulation fine, et leur heaume à visière anti-thermique réduit le champ de vision, élevant de 1 Rang la Difficulté des actions visuelles.

## Cocktails Molotov

Arme incendiaire artisanale, le cocktail Molotov est une bouteille de verre remplie d'un liquide inflammable, essence ou alcool. Goudron, huile de moteur ou savon liquide sont parfois utilisés comme agents d'épaississement. Ils augmentent la viscosité du liquide inflammable, qui adhère mieux aux matériaux et aux personnes. Un chiffon enroulé autour du goulot de la bouteille fait office de bouchon. L'une de ses extrémités trempe dans le liquide, l'autre forme une mèche qui dépasse du cocktail.

• **Lancer.** La mèche est imbibée d'essence ou d'alcool (action 1), puis enflammée (action 2) juste avant que le cocktail ne soit lancé (action 3). Ledit lancer est effectué sous Sens ou Lancer. S'il réussit, la bouteille se brise à l'impact et répand son contenu sur ou sous sa cible, le chiffon enflammé embrasant aussitôt le liquide inflammable.

• **Échec.** Le défaut du cocktail Molotov est son manque de fiabilité. L'échec du lancer peut, à la discrétion du meneur, signifier qu'il manque sa cible ou ne s'enflamme pas (la mèche s'éteint, la bouteille ne se brise pas). Si l'échec est naturel, le liquide peut fuir et enflammer la main du lanceur, ou la bouteille glisser et se briser à ses pieds, ce qui l'embrase aussitôt.

• **Anti-char.** On dit souvent du cocktail Molotov qu'il est l'arme anti-char du pauvre car il peut, lorsqu'il est lancé avec précision (Localisation exacte) détruire un véhicule ordinaire ou blindé. Ses flammes chauffent le carburant contenu dans le réservoir, qui finit par exploser (délai à l'appréciation du meneur).

## Lance-flammes

Les modèles de lance-flammes les plus récents comportent trois réservoirs cylindriques dorsaux, reliés à un pistolet par un tube flexible. Le réservoir central contient un gaz sous pression, les deux autres du napalm, un épaississant mélangé à de l'essence pour obtenir un liquide inflammable visqueux. Lorsque la valve de sécurité est ouverte (une action) et que l'opérateur presse la détente, le gaz propulse un jet de napalm à travers le flexible et le pistolet. Il est enflammé au niveau de la bouche du canon par un système d'allumage électrique (étincelle) ou au gaz (veilleuse).

• **Tir.** Le lance-flammes est une arme à deux mains, qui se manie sous Tir. Ses réservoirs latéraux contiennent suffisamment de napalm pour 30 jets courts ou 30 actions de jet continu. Ce mode de tir fonctionne comme le tir continu des armes automatiques (un jet de Tir par action), à la différence qu'il n'y a pas de recul.

• **Peur.** Le premier effet du lance-flammes est psychologique, la perspective d'être brûlé vif pouvant faire défaillir jusqu'aux soldats les plus aguerris. Tout personnage directement confronté à cette arme peut, à la discréption du meneur, être amené à effectuer un jet de Peur.

• **Dommages.** En l'absence de protections antifeu, un personnage atteint de plein fouet par le jet d'un lance-flammes est irrémédiablement condamné. Le napalm embrase ses vêtements, colle à sa peau et brûle longtemps. À moins d'en être très vite débarrassé par un jet d'eau sous pression, la victime décède de ses brûlures en quelques Tours, mais son cadavre continue de se consumer durant plusieurs minutes.

• **Asphyxie.** La combustion du napalm consomme beaucoup d'oxygène et produit de grosses quantités de monoxyde de carbone, ce qui asphyxie. Durant la Guerre du Pacifique, les Américains utilisaient cette technique pour étouffer les Japonais retranchés dans leurs abris souterrains. Elle ne fonctionne qu'en jet est continu et en espace confiné.

- **Napalm vs propane.** Utilisés pour le brûlage des champs de canne à sucre, les effets spéciaux scéniques et le cinéma, les lance-flammes au propane ont une portée d'une dizaine de mètres, contre une cinquantaine pour les lance-flammes militaires. Le napalm permet d'arroser des endroits que le propane n'atteint pas. Un liquide pénètre facilement dans les petites ouvertures, ricoche sur les murs et s'écoule des plafonds, ce qui est idéal pour incendier un bunker ou un abri souterrain. Lorsque son système d'allumage est éteint, un lance-flammes militaire expulse un jet de napalm froid, qui pourra être enflammé ultérieurement, une opération impossible avec un gaz.
- **Encombrement.** Un lance-flammes pèse lourd, plus de 20 kilos réservoirs pleins, ce qui encombre énormément son opérateur. Il ne peut pas courir et la Difficulté de ses actions physiques est élevée de 2 Rangs. Les flammes étant visibles de loin dans toutes les conditions, ses adversaires ne subissent aucune pénalité de visibilité ou de luminosité lorsqu'ils tirent sur lui.
- **Rechargement.** Chacun des deux réservoirs latéraux d'un lance-flammes peut être rempli en moins de 3 minutes car leurs bouchons, situés au sommet des cylindres, sont aisément accessibles.
- **Explosion.** Une balle ordinaire perforant l'un des réservoirs latéraux d'un lance-flammes n'a que peu de chance de le faire exploser (1 sur 1d20). Charge pyrotechnique aidant, une balle traçante y parvient plus aisément (1 sur 1d6). L'explosion entraîne la mort de l'opérateur en quelques Tours.

## Grenades incendiaires

Ces grenades produisent de très hautes températures. Le moindre contact avec la thermate en fusion, leur agent incendiaire, enflamme les vêtements, puis carbonise peau et muscles jusqu'à l'os, ce qui produit instantanément des brûlures au troisième degré. Ces grenades devant être maniées avec une extrême précaution, on les pose plutôt qu'on ne les lance.

- **Ignition.** La charge d'une grenade incendiaire entre en ignition 2 Tours après le relâchement de sa cuiller. Du métal en fusion perce son enveloppe et s'en écoule, dégagéant durant 10 Tours une lumière vive et une chaleur intense, qui embrase les matériaux combustibles et fond le métal.
- **Usage.** Les grenades incendiaires n'explosent pas, elles sont inadaptées aux usages anti-personnels. Elles sont par contre idéales pour déclencher des incendies et détruire rapidement du matériel, qu'il s'agisse du moteur d'un véhicule, d'un poste radio, d'une cache d'armes, d'un stock de munitions ou du canon d'une pièce d'artillerie. On peut également s'en servir pour creuser un trou dans une porte métallique non blindée.

- **Amphibie.** Les grenades incendiaires utilisent l'aluminothermie, une réaction chimique calorifique à base d'aluminium. Cette réaction produisant de l'oxygène, les grenades fonctionnent même sous l'eau.

## Chutes

---

Le nombre de Blessures provoqué par une chute dépend de sa hauteur. Un personnage qui tombe sur une surface dure subit une Blessure par mètre de chute. Ces Dommages sont déplaçonnés, et les protections ne les absorbent pas. En revanche, une surface de réception souple ou des obstacles (branches) peuvent, à la discrétion du meneur, les réduire.

- **Amortissement.** Jusqu'à 5 mètres de hauteur, le personnage peut amortir sa chute par un jet sous Corps ou sous une Compétence individuelle que le meneur jugerait appropriée, Acrobatie ou Gymnastique par exemple. Une réception réussie réduit les Dommages de 1 Blessure sous Corps, de 2 Blessure sous une Compétence individuelle.
- **Localisation.** Le meneur détermine les Zones touchées en fonction des conditions de la réception. Il peut également effectuer des jets de Localisation en bonne et due forme, mais c'est plus long.
- **Petites chutes.** S'il est capable de réagir, un personnage qui tombe de sa propre hauteur, par suite d'une invalidité de jambe par exemple, ne subit pas de Blessure. Il amortit tant bien que mal sa chute. Ce n'est que s'il est incapacité (ligoté, inconscient, somatisant) qu'il risque, à la discréption du meneur, d'encaisser une Blessure.

## Electrisation

---

Lorsqu'un courant électrique traverse un corps humain, les Dommages sont proportionnels à la tension, exprimée en volts. Du moins dans *Sombre*, car dans la réalité, l'intensité, exprimée en ampères, importe tout autant. Si je privilégie la tension, c'est pour faire le choix du plus grand nombre. Indiqué sur tous les appareils électriques, le voltage relève de la culture générale, tandis que l'ampérage ne parle qu'à ceux qui s'y connaissent en électricité.

- **Très basse tension : inférieure à 50 volts.** Aucun effet.
- **Basse tension : 50 à 1000 volts.** L'électrisation à basse tension est gérée comme une Détresse foudroyante, c'est-à-dire que l'électrisé commence par cocher un cercle de

Fatigue par Tour puis, lorsque sa jauge est pleine, continue en cochant un cercle de Blessure par Tour jusqu'à l'arrêt cardiaque par fibrillation ventriculaire. Une électrisation qui provoque le décès est une électrocution.

**Cochages.** Cette Détresse foudroyante est spéciale. Ses cochages sont réversibles, raison pour laquelle ils sont notés par des **+**. Si l'électrisation cesse avant la mort du personnage, le joueur les efface au rythme d'un cercle par minute de temps fictif. Il décoche d'abord ses **+** de Blessures (il remonte sa jauge du bas vers le haut) puis, lorsque tous sont effacés, il continue en décochant ses **+** de Fatigue.

**Inconscience.** L'électrisé s'évanouit dès qu'il coche son septième cercle de Fatigue et reprend connaissance au moment où il le décoche. Les cochages étant spéciaux, on ne tient aucun compte des différents stades de coma. Dans le cadre d'une électrisation à basse tension, le coma est simplement synonyme d'inconscience.

**Séquelles.** Une électrisation prolongée peut, à la discréction du meneur, entraîner des séquelles. Brûlures internes et fatigue persistante peuvent convertir certains **+** en **x**, ce qui interdit leur décochage immédiat.

• **Haute tension : supérieure à 1000 volts.** L'électrisation à haute tension est gérée comme celle à basse tension, à la différence près que les cochages sont notés par des **x**. Ils sont récupérés par les procédures habituelles, guérison pour les Blessures, sommeil pour la Fatigue.

**Persistante.** Si l'électrisé en vient à cocher son septième cercle de Blessures, sa Détresse devient persistante, c'est-à-dire qu'il continue d'enchaîner les cochages jusqu'à la mort, même s'il n'est plus traversé par le courant électrique. Cette Détresse est lente ou rapide, à la discréction du meneur.

**Séquelles.** Une électrisation à haute tension qui provoque au moins 3 Blessures, diminue la capacité contractile du muscle cardiaque. Cette cardiopathie constraint l'électrisé à l'acquisition du Désavantage Maladie au niveau 1, et au cochage permanent d'une Blessure. Dorénavant, à chaque fois qu'il somatise, il fait un infarctus.

**Arcs électriques.** Un courant à haute tension génère facilement de puissants arcs électriques. Même s'il n'est pas en contact direct avec elle, tout personnage se tenant à moins de deux mètres de la source électrique risque l'électrisation.

• **Tétanie.** Si l'électrisation se prolonge parfois jusqu'à la mort, c'est qu'elle tétanise. Le courant électrique provoque des contractions musculaires qui « collent » l'électrisé à l'objet sous tension et l'empêchent d'appeler à l'aide (il croit crier mais n'émet en réalité aucun son). Il se libère en réussissant un jet de Corps avec une Difficulté de 1 Rang (basse tension) ou de 2 Rangs (haute tension). Qui-

conque voudrait lui porter assistance doit faire attention à ne pas le toucher pour éviter d'être lui-même électrisé.

• **Brûlures électrothermiques.** Après une électrisation, la peau conserve souvent des marques électriques aux points d'entrée et de sortie du courant. La profondeur de ces brûlures varie du premier degré (peau sèche protégée par un isolant) au troisième degré (peau humide non isolée).

• **Foudre.** Le foudroiement direct est extrêmement rare, de l'ordre d'une quinzaine de décès par an en France, mais toujours fatal. Lorsque la foudre frappe la terre, elle électrise brièvement le sol, ce qui peut causer des Dommages par conduction aux personnages se trouvant à proximité. Ces électrisations à haute tension touchent les membres inférieurs et ne durent jamais plus de 3 Tours.

## Explosions

---

On distingue deux types d'explosions, celles dont la puissance est telle que les personnages n'ont aucune chance d'y survivre, et celles, moins puissantes, dont il se peut que certains réchappent, généralement au prix de Dommages importants. Lorsque le meneur juge qu'une explosion appartient à la première catégorie, il annonce simplement que tous les personnages présents meurent. Ce n'est que s'il estime que la survie de certains d'entre eux est possible qu'il applique les procédures suivantes.

• **Sphère d'effet.** Quand il doit gérer une explosion, le meneur commence par déterminer la taille de sa sphère d'effet, zone de Dommages dont le centre correspond à l'endroit où la charge a détonné (le point d'impact s'il s'agit d'un projectile). Il ne la calcule pas, il l'évalue au jugé, en fonction de ce qu'il estime être le plus vraisemblable et le plus profitable au jeu.

• **Dommages.** Par souci de simplicité, on considère qu'une explosion inflige des Dommages identiques à tous les personnages se trouvant dans sa sphère d'effet. Ils sont calculés à l'aide de la formule habituelle. La Marge est celle du jet d'Explosifs effectué par l'artificier qui a installé la charge ou fabriqué la bombe. S'il s'agit d'un PNJ, le meneur détermine sa Marge en lançant un d6. Il évalue ensuite le Bonus de la charge explosive d'après l'idée qu'il se fait de sa puissance : faible (0), forte (+ 3), très forte (+ 6) ou extrêmement forte (+ 9).

• **Localisation.** Les explosions projetant très souvent des éclats vulnérants (shrapnels, débris) dans toutes les directions, la Localisation des Dommages est presque toujours aléatoire. Si le meneur estime que l'explosion n'agit que par effet de souffle, donc sans projection d'éclats vulnérants, il déclare que les Blessures sont diffuses, mais ces cas sont nettement plus rares.

- **Déplafonnement.** Les Dommages explosifs sont déplafonnés. Un membre qui reçoit des Dommages massifs est déchiqueté ou arraché. Si ce traumatisme déclenche une Détresse, elle est rapide ou foudroyante. Si le blessé survit, c'est forcément au prix d'une amputation.
- **Couvert et protections.** Lorsqu'un personnage est à couvert (caché derrière un mur, à l'abri dans un véhicule blindé, tapi dans une tranchée), les Dommages de l'explosion sont diminués de 3 (couvert partiel), 6 (couvert étendu) ou 9 Blessures (couvert complet). Les équipements de protection absorbent aussi leur part des Dommages explosifs, mais seulement si ces derniers sont localisés.
- **Étourdissement.** Qu'ils aient été ou non blessés, tous les personnages qui se trouvent dans la sphère d'effet d'une explosion sont susceptibles d'être sonnés. Si le meneur le juge utile, il élève la Difficulté de leurs actions de 1 Rang jusqu'à la fin de la scène, voire de 2 Rangs si le choc a été particulièrement violent.

## Bombes

La Compétence individuelle Explosifs couvre la fabrication et l'utilisation de tous les types de produits et d'engins explosifs conventionnels. On peut la spécialiser en Démolition (applications civiles), Sape (applications militaires), Déminage ou Désamorçage.

• **Fabrication.** Lorsqu'un PJ fabrique une bombe, il effectue un jet secret d'Explosifs. S'il le réussit, la bombe explose comme prévu et les Dommages sont calculés à l'aide de la formule habituelle. La Marge est celle du jet de fabrication, et le Bonus fixé par le meneur d'après l'idée qu'il se fait de la puissance de la charge explosive, ou s'il l'y autorise, par le joueur lui-même, mais dans la limite de ce que le meneur estime vraisemblable.

**Échec.** Si le jet de fabrication échoue, la bombe n'explose pas, ou pas au bon moment, ou avec une puissance inadaptée, ou avec des effets imprévus. Ces dysfonctionnements sont à l'appréciation du meneur, qui opte pour celui ou ceux qu'il estime les plus intéressants pour la suite du scénario. Lorsque l'échec du jet de fabrication est naturel, la bombe explose durant sa construction, blessant l'artificier. À défaut de Marge, les Dommages correspondent au Bonus de la charge explosive.

**PNJ.** Si l'artificier est un PNJ, aucun jet de fabrication n'est nécessaire, car le meneur décide du résultat en fonction de ses besoins narratifs. S'il opte pour une réussite, il lance un d6 pour déterminer la Marge.

• **Bombes artisanales.** Par inconscience ou nécessité, un artificier incompetent, c'est-à-dire qui ne possède pas Explosifs, peut se lancer dans la fabrication d'une bombe. S'il dispose d'une Compétence telle que Chimie, Électricité, Électronique, Mécanique, voire Bricolage, le meneur peut l'autoriser à effectuer un jet avec une Difficulté de 1

ou 2 Rangs selon qu'il juge la Compétence plus ou moins appropriée. Si l'artificier amateur ne dispose d'aucune de ces Compétences, l'échec est automatique, ce qui signifie que la bombe n'explose pas le moment venu, ou qu'elle explose durant sa fabrication.

• **Désamorçage.** On neutralise les bombes sous Désamorçage, une Spécialité d'Explosifs. Cette action est résolue par un jet opposé de Désamorçage contre Explosifs, le jet d'Explosifs étant celui que l'artificier a effectué durant la fabrication, et dont le meneur a noté la Marge pour s'en servir lors du calcul des Dommages. Si le désamorçage échoue, rien ne peut plus empêcher la bombe d'exploser. Si l'échec est naturel, l'explosion peut même, à la discrédition du meneur, être immédiate. Si le jet de fabrication a échoué, le désamorçage réussit automatiquement.

## Mines

La pose d'une charge explosive dormante est tout sauf compliqué, une courte formation suffit. Si le poseur l'a reçue, la réussite est automatique, sinon c'est l'échec qui est automatique. Dans ce dernier cas, la mine n'explosera pas.

• **Dommages.** Réussite automatique oblige, le meneur détermine la Marge en lançant un d6. Quant au Bonus, il dépend de la nature de l'engin, + 3 pour une mine antipersonnel, + 9 pour une mine antichar.

• **Localisation.** Sauf piège à fil installé en hauteur, les mines sont enterrées, ou dispersées par hélicoptère. Elles se trouvent donc sous ou sur le sol, raison pour laquelle leurs Dommages sont automatiquement localisés aux jambes. Le meneur lance un d6 : un résultat pair indique la jambe gauche, un résultat impair la droite.

• **Déminage.** On neutralise les mines sous Déminage, une Spécialité d'Explosifs. Cette Compétence peut également, au terme d'une formation nettement plus longue que celle qui permet de poser des mines, être acquise en tant que Compétence individuelle. La neutralisation d'une mine est résolue par un jet simple de Déminage, un échec signalant une explosion accidentelle. Une équipe de démineurs qui a pour mission de dépolluer une vaste surface effectue un unique jet collectif pour l'ensemble de la zone.

## Grenades

Il existe deux catégories de grenades, à main et à fusil. On utilise les grenades à main sous Sens ou Lancer, et les grenades à fusil sous Tir. Leur Bonus à toutes est de + 3.

• **Grenades à main.** Un lancer ordinaire se déroule en quatre temps, dégoupillage (action 1), lancer (action 2), délai (action 3) et explosion (action 4). Tant que le personnage exerce une pression continue sur la cuiller, la grenade n'explose pas, ce qui lui permet de retarder le lancer aussi

longtemps qu'il le souhaite. Il peut même remettre la gouille en place, cela ne prend qu'une action.

**Lancer rapide.** Pour gagner du temps, le personnage peut dégoupiller et lancer dans la même action, mais le lancer devient une action complexe, ce qui élève sa Difficulté d'un Rang. L'intérêt, c'est que cela raccourcit la séquence de lancer d'une action : dégoupillage et lancer (action 1), délai (action 2) et explosion (action 3).

**Lancer différé.** Le délai précédent l'explosion laisse parfois le temps à la cible de s'écartier, voire de ramasser et de renvoyer la grenade (action complexe). S'il veut l'empêcher, le grenadier doit dégoupiller sa grenade, puis retarder son lancer pour qu'elle explose en l'air, ce qui donne dégoupillage (action 1), délai (action 2), lancer (action 3) et explosion (action 4). Ce type de lancer n'est envisageable que sous Lancer, il échoue automatiquement sous Sens.

- **Lance-grenades.** La plupart des fusils d'assaut peuvent être équipés d'un M203. Fixé sous leur canon, cet accessoire tubulaire leur permet de tirer des grenades de 40 mm. Ces obus miniatures ont une portée bien plus grande que celle des grenades à main et ils explosent à l'impact, donc dans l'action où ils sont tirés. Le M203 est une arme à un coup, qu'on manie sous Tir. Il faut 2 actions pour le charger, en faisant coulisser le tube comme la glissière d'un fusil à pompe. Son inconvénient est qu'il alourdit le fusil et en modifie l'équilibre, ce qui élève d'un Rang la Difficulté des tirs par balles lorsque le tireur n'a pas d'appui. Il est par ailleurs impossible de tirer une balle et une grenade dans la même action. Le M79 est quant à lui une arme à part entière. Ce lance-grenade ressemble à un fusil de chasse à un seul canon, très gros et très court. Il tire des grenades de 40 mm. Son chargement prend 2 actions.

- **Grenades fumigènes.** Ces grenades n'exploseront pas. Elles diffusent un écran de fumée blanche, qui masque les mouvements de troupe et gêne les tirs adverses. Elles émettent de la fumée durant une trentaine de Tours, mais un vent fort disperse ce nuage en quelques Tours. On emploie plus volontiers des fumigènes colorés (rouge, jaune, vert, violet) pour signaler une position, coordonner des manœuvres terrestres, guider un bombardement aérien, ou baliser une zone en vue d'un atterrissage ou d'un parachutage.

## Maladies

- Les pathologies bénignes donnent matière à roleplay mais n'ont pas d'incidence technique.
- Les pathologies graves se traduisent par l'acquisition du Désavantage Maladie si elles sont chroniques ou, si elles

sont aiguës, par une succession de cochages de Blessures. Le meneur ajuste la fréquence de ces cochages d'après les symptômes.

- La guérison d'une maladie chronique est subordonnée à la résorption du Désavantage correspondant, donc à la dépense de points d'Expérience. La procédure est détaillée dans la section *Personnages*.
- Si elle est curable, que les médicaments appropriés sont disponibles et que le diagnostic est pertinent (ce que le meneur peut vérifier par un jet de Médecine), la guérison d'une maladie aiguë s'effectue au rythme d'une Blessure par semaine (application normale de la procédure de guérison).

## Radiations

La gravité des effets pathogènes des rayonnements ionisants (alpha, bêta, gamma, X, neutrons) varie en fonction de la dose absorbée, de la durée et du mode d'exposition.

- **Dose.** Le meneur évalue la dose reçue selon la puissance de la source radioactive et la radioprotection dont bénéficie le personnage. À dose égale, il est plus grave d'être irradié en un court laps de temps (on parle alors d'irradiation aiguë) que sur une longue période.
- **Modes d'exposition.** Les radiobiologistes distinguent l'irradiation, la contamination externe (contact physique avec une source radioactive) et la contamination interne (inhalation ou ingestion de corps radioactifs, eau ou aliments contaminés par exemple).

## Effets somatiques

- **Effets immédiats.** Sur le moment, l'irradiation aiguë fatigue énormément, au point que si la dose est très élevée, la fréquence de cochage peut atteindre un cercle de Fatigue par minute.
- **Court terme.** Les premiers symptômes de la « maladie des rayons » apparaissent quelques heures après l'exposition. Les signes prodromiques (précurseurs) sont : nausées, vomissements, fièvre, malaises, fatigue intense, désorientation et dépression.
- **Moyen terme.** Durant la phase principale, des troubles graves affectent les parties radiosensibles du corps : cerveau (prostration, somnolence), moelle osseuse (anémie, hémorragies, infections), peau (radiodermites, dépilation), intestin (diarrhées, vomissements, anorexie). Ces troubles se traduisent par des cochages de Blessures et de Fatigue,

dont le meneur ajuste le nombre et la fréquence selon la dose absorbée et la qualité de la prise en charge médicale.

• **Seuil létal.** Si le meneur juge que l'irradiation a atteint le seuil létal, le décès intervient en quelques semaines, voire en quelques jours. Les causes sont la déshydratation (les troubles intestinaux ne permettent plus la rétention d'eau) ou la dépression du système immunitaire. Si la moelle ne fabrique plus de globules blancs, il peut s'avérer nécessaire d'isoler le malade en chambre stérile pour limiter les risques d'infection.

• **Décontamination.** Un personnage qui a subi une irradiation aiguë est contaminant. Ses vêtements doivent être détruits, ses cheveux et ses poils rasés, les locaux dans lesquels il est soigné régulièrement décontaminés. Il faut également prendre des mesures de radioprotection pour ses visiteurs.

## Radiodermites

La radiosensibilité de la peau est élevée, ce qui l'expose à des effets somatiques particuliers.

• **Faible dose.** Lorsque la peau n'est que faiblement irradiée, elle rougit (érythème). Cette sorte de gros coup de soleil ne dure que quelques heures, mais on constate souvent une rechute quelques semaines plus tard, sous la forme d'un érythème plus profond accompagné d'une dépilation. Il n'a pas d'incidence technique.

• **Forte dose.** Si l'exposition est plus importante, ou en cas de contact physique avec une source hautement radioactive, de graves lésions cutanées, appelées radiodermites, apparaissent. Leur aspect rappelant fortement celui des brûlures thermiques, elles sont traitées comme telles. La différence tient au fait que leur guérison est deux fois plus lente (4 semaines par Blessure), que leur cicatrisation est de mauvaise qualité (les cicatrices sont très vilaines), et que les greffes de peau prennent très mal.

• **Très forte dose.** Dans les cas les plus graves, l'épiderme, rempli de sérosités transparentes, se soulève (phlyctènes), se nécrose et se détache par plaques, provoquant ulcéractions (pertes de substance) et atrophie (diminution de volume) de la partie lésée. S'il s'agit d'une extrémité (main, pied), l'amputation s'impose souvent.

## Autres effets

• **Embryopathies.** L'irradiation d'une femme enceinte peut avoir des conséquences graves sur l'enfant qu'elle porte. S'il s'agit d'un embryon, il peut mourir ou s'il survit, subir l'une de ces lourdes malformations cérébrales (anencéphalie, hydrocéphalie, exencéphalie, microcéphalie) qui caractérisent les « enfants des rayons ». La radiosensibilité du fœtus est moindre.

• **Cancérogenèse.** Les rayonnements ionisants sont cancérogènes, mais la période de latence est souvent longue, le personnage exposé ne déclarant la maladie que des mois, des années, voire des décennies plus tard. Le cancer peut être une séquelle d'un effet somatique guéri ou en cours de traitement, une radiodermite qui évolue en cancer de la peau par exemple. Il peut également s'agir de la manifestation tardive d'une exposition qui n'avait eu jusque là aucun effet notable.

• **Effets génétiques.** Les radiations ionisantes peuvent altérer le patrimoine génétique, ce qui affecte la descendance des personnages exposés. Les risques de mort néo-natale augmentent, et les enfants à naître sont plus souvent porteurs d'anomalies génétiques graves : mongolisme (trisomie 21), maladie du cri du chat (malformations crano-faciales, débilité mentale profonde, retard staturo-pondéral, consonance particulière du cri), ou syndrome de Klinefelter (anomalie des chromosomes sexuels qui rend les garçons débiles mentaux et eunuchoïdes).

## Torture

Les procédures suivantes s'appliquent à toutes les méthodes de torture. Si le meneur le juge profitable à l'ambiance de la partie, il est libre de décrire avec plus ou moins de détails la manière dont le ou les tortionnaires s'y prennent, mais du point de vue des règles, cela ne fait pas de différence.

• **Tortionnaire.** La torture est un crime. Quelles que soient ses méthodes et ses raisons, le tortionnaire s'expose aux règles sur le passage à l'acte, le remords et l'endurcissement criminel.

• **Victime.** En dehors d'être une situation terrifiante impliquante, la torture est une épreuve physique qui contraint la victime à cocher en moyenne 1 cercle de Blessures et 2 cercles de Fatigue par heure. Si elle survit, elle subit obligatoirement un psychotraumatisme, choc ou stress selon le résultat de son jet de Peur. Certaines victimes s'endurcissent à la torture, mais c'est rare.

## Actes de barbarie

Si la torture n'a d'autre finalité que le plaisir du tortionnaire, une séance dure 1d6 heures. À la fin de la première séance, le tortionnaire effectue un jet d'Esprit (volonté) modifié par son Instabilité Mentale. S'il réussit, il peut s'arrêter là. S'il échoue, il ne parvient pas à se réfréner et repart, après une pause plus ou moins longue, pour une autre séance de 1d6 heures. À l'issue de cette deuxième séance, le tortionnaire effectue un nouveau jet d'Esprit (volonté), toujours modifié

par son Instabilité Mentale, mais avec une Difficulté élevée d'un Rang par rapport au jet précédent. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il parvienne à s'arrêter ou finisse par tuer sa victime. Si la Personnalité du tortionnaire est sadique, la Difficulté est élevée d'un Rang dès la première séance.

## Interrogatoire

Lorsque la torture est pratiquée pour extorquer des informations, le tortionnaire décide de la durée de la séance.

• **Opposition.** Après qu'elle ait encaissé les Dommages de la séance en cours, la victime effectue un jet secret d'Esprit (volonté) auquel s'applique son modificateur de Blessures. Si le tortionnaire dispose d'une Compétence appropriée, typiquement Torture, il lui oppose un jet sous ladite Compétence. Faire souffrir autrui étant à la portée du premier venu, l'incompétence ne l'empêche pas de torturer mais lui interdit tout jet. Dans ce cas, la séance est résolue sans opposition, uniquement d'après le résultat du jet simple de la victime.

• **Aveux.** Si la victime perd le jet opposé ou échoue à son jet simple, elle parle. Si elle remporte le jet opposé ou réussit son jet simple, elle peut se taire, parler en omettant certaines informations ou mentir, mais sa crédibilité dépend alors de ce que raconte le joueur. Au tortionnaire de décider s'il se contente de ces informations, peut-être partielles, peut-être fausses, ou s'il enchaîne sur une autre séance. Jet secret oblige, il ignore tout du résultat de la victime et a donc naturellement tendance à se satisfaire des informations obtenues lorsqu'elles correspondent à ce qu'il veut entendre. Comme la victime est de son côté disposée à raconter n'importe quoi pour que cesse la douleur, il n'est pas étonnant que les aveux les plus fantaisistes puissent être obtenus sous la torture. Cette méthode d'interrogatoire est donc peu fiable.

• **Médicalisation.** Étant entendu que ni les morts ni les comateux ne parlent, le tortionnaire a tout intérêt à faire régulièrement évaluer l'état de santé de la victime, raison pour laquelle il n'est pas rare qu'un médecin assiste aux interrogatoires. Un examen médical, éventuellement appuyé sur un jet de Médecine, indique le nombre de cercles cochés sur les jauge de Blessures et de Fatigue, ce qui permet d'évaluer les risques de Détresse et de coma.

• **Séquelles.** Les jets secrets d'Esprit (volonté) qu'effectue la victime remplacent son jet de Peur habituel, mais ne la dispensent pas du psychotraumatisme consécutif à la torture. Le meneur opte pour un choc ou du stress selon les résultats obtenus.

## Toxiques

Mesure de la puissance des drogues et des poisons, la Toxicité est faible (0), forte (3), très forte (6), ou extrêmement forte (9). Le meneur l'évalue selon la nature du produit, la manière dont il a été préparé, son mode d'usage, sa concentration et sa dose.

• **Toxicité 0.** La consommation d'un produit à faible Toxicité donne matière à roleplay mais n'a pas d'incidence technique. Les procédures détaillées ci-dessous ne sont applicables que si la Toxicité est au moins forte.

• **Durée.** Un produit agit tant que le meneur estime que cela profite au jeu. Au moins une scène entière, rarement plus de [Toxicité x 2] heures de temps fictif. Pour allonger la durée d'action du produit, l'usager doit accroître sa Toxicité, donc augmenter la dose et/ou multiplier les prises. Des effets résiduels, désagréables mais sans incidence technique, peuvent parfois être ressentis jusqu'à [Toxicité] jours plus tard. C'est notamment le cas des retours d'acide, épisodes hallucinatoires brefs et sans gravité.

• **Addiction.** Toute drogue peut entraîner une dépendance. Lorsqu'il estime que les circonstances le justifient, le meneur impose l'acquisition du Désavantage Addiction. S'il préfère s'en remettre au hasard, il demande un jet combiné de Corps + Esprit modifié par la Toxicité la plus élevée à laquelle il ait été exposé. En cas d'échec, le personnage acquiert le Désavantage Addiction. En cas de réussite, il n'est pas encore accro mais toute consommation ultérieure du même produit le constraint à un nouveau jet.

• **Catégories.** Du point de vue des règles, on distingue trois types de drogues, les stimulants, les dépresseurs et les psychédéliques. Il n'existe par contre qu'une seule catégorie de poisons.

## Stimulants

Cocaïne, crack, amphétamines (ecstasy, ice, meth, speed).

• **Effets.** Les stimulants excitent, diminuent la sensation de fatigue, coupent la faim, et poussent à l'hyperactivité.

**Fatigue.** Lorsqu'un personnage consomme un stimulant, la Toxicité est soustraite de sa Fatigue par calcul mental (minimum zéro). Si aucun cochage n'est effacé, c'est que les stimulants ne font pas disparaître la fatigue mais se contentent de la masquer. De plus, ils interdisent toute récupération de Fatigue par le sommeil. En contrepartie, ils annulent les cochages de Fatigue en cas de nuit blanche, ce qui permet de rester éveillé plusieurs jours d'affilée.

**Intellect.** Les stimulants donnent l'impression d'une accélération du cours de la pensée, alors qu'en réalité, ils perturbent sérieusement la concentration. En conséquence, le modificateur de Fatigue s'applique intégralement, c'est-à-

dire sans soustraction de la Toxicité, aux actions intellectuelles. Cela explique que des étudiants sous amphétamines aient pu recopier leur nom plusieurs heures durant en croyant rédiger la meilleure dissertation de leur vie.

- **Abus.** Un personnage sous stimulants accumule de la Fatigue sans s'en rendre compte, une pente dangereuse qui le conduit au coma par épuisement extrême. La drogue bloquant la procédure d'endormissement ainsi que les effets du coma léger, il ne réalise pas qu'il est en train de dépasser ses limites. S'il juge utile que le joueur partage l'ignorance de son personnage quant à l'aggravation de sa Fatigue, le meneur prend en charge la gestion de sa jauge derrière son écran. Quand, tombé en coma moyen, le personnage finit par perdre brutalement connaissance, il effectue un jet de Corps modifié par la Toxicité. En cas d'échec, il fait une surdose, c'est-à-dire qu'il bascule en Déresse et risque la mort par collapsus cardiovasculaire.

- **Descente.** Après dissipation des effets du stimulant, le personnage est vidé de son énergie. Il ressent un malaise général (somnolence, léthargie, apathie, fatigue physique et intellectuelle, dépression), qui dure jusqu'à ce qu'il décoche tous ses cercles de Fatigue ou qu'il prenne un autre stimulant, engrenage qui mène à la dépendance.

## Dépresseurs

Alcool, anesthésiques (chloroforme, éther), barbituriques (pentotal), benzodiazépines (Lexomil, Rohypnol, Temesta, Valium), cannabis, GHB, opiacés (opium, héroïne, méthadone, morphine), solvants.

- **Effets.** Les dépresseurs ont des effets euphorisants à faible dose, calmants à forte dose. Un personnage sous dépresseur est donc soit détendu, gai et désinhibé (Toxicité 0), soit léthargique (Toxicité 3, 6 ou 9).

**Fatigue.** Lorsqu'un personnage consomme un dépresseur, le joueur qui l'incarne coche un nombre de cercles de Fatigue égal à la Toxicité. Cette procédure traduit l'engourdissement que provoque le produit (somnolence, gestes imprécis, difficultés de concentration, diminution des réflexes, troubles de la perception et de l'équilibre). Lorsque le dépresseur agit rapidement (inhalation, injection, binge drinking), les coûts sont effectués en une seule fois, juste après la prise. Si son action est plus lente ou que sa Toxicité croît à mesure des prises, les coûts sont progressifs.

**Sommeil.** Les dépresseurs ont des effets hypnotiques, ce qui signifie qu'ils provoquent le sommeil. Lorsque le meneur le juge utile, il applique la procédure d'endormissement, avec cette différence que tous les jets de Corps sont modifiés par la Toxicité. En cas d'échec, le personnage s'endort et ne peut être réveillé tant que le produit continue à faire effet. Si le dépresseur est un somnifère, l'endormissement est automatique.

**Psychologie.** Diminuant la sensibilité aux stimuli extérieurs, les dépresseurs permettent de mieux supporter les situations terrifiantes. En cas de jet de Peur, leur Toxicité est ajoutée au score d'Esprit. Mais ces produits lâchent également la bride aux pulsions et ce faisant, facilitent le passage à l'acte criminel : leur Toxicité modifie les jets d'Esprit (volonté) effectués pour résister à la tentation de commettre un crime. Enfin, les dépresseurs favorisent la prise de risque, une attitude qui autorise le meneur à imposer au personnage autant d'actions imprudentes qu'il le juge utile.

- **Abus.** Un personnage sous dépresseur perd automatiquement connaissance dès qu'il tombe en coma léger. S'il a pris un opiacé ou de l'alcool (coma éthylique), il effectue un jet de Corps modifié par la Toxicité. S'il échoue, il fait une surdose, c'est-à-dire qu'il bascule en Déresse et risque la mort par arrêt cardiaque, défaillance respiratoire ou œdème aigu du poumon.

- **Anesthésiques.** Dans le cadre de la chirurgie, l'utilisation des anesthésiques requiert Anesthésie, une Spécialité de Médecine, mais pour un usage délictueux, la Compétence Poisons suffit amplement. Parfois même, aucune Compétence n'est nécessaire : verser du chloroforme sur un mouchoir est à la portée de n'importe qui. L'action des anesthésiques étant ultrarapide, l'endormissement de la victime est quasi instantané. Son sommeil dure aussi longtemps que le meneur le juge utile. Pour les patients de chirurgie, c'est l'anesthésiste qui fixe la durée.

## Psychédéliques

LSD, mescaline (peyotl), PCP, psilocybine (champignons), kétamine, STP.

- **Effets.** Les psychédéliques perturbent la perception. En terme de règles, cela signifie que toutes les actions sensorielles sont modifiées par la Toxicité.

**Hallucinations.** Les psychédéliques ont des effets hallucinogènes. Modifiant l'état de conscience, ils suscitent sensations étranges et visions à caractère fantastique. Je fournis quelques indications générales ci-dessous mais laisse les détails de ces visions à l'imagination du meneur, qui les invente en se basant sur les événements du scénario, ainsi que sur la culture, la Personnalité et le vécu du personnage. La nature des hallucinations, positive (bon trip) ou négative (mauvais trip), dépend du set and setting, c'est-à-dire de la prédisposition de l'usager et du contexte. En termes de règles, cela signifie que le meneur est fondé à décider d'un bon ou d'un mauvais trip selon ce qu'il estime le plus profitable au jeu. S'il préfère s'en remettre au hasard, il peut demander un jet d'Esprit (imagination) modifié par la Toxicité et l'Instabilité Mentale. Le trip est bon si le jet réussit, mauvais s'il échoue.

**Bon trip.** Pas d'autre incidence technique que de perturber la perception. Un bon trip ne produit pas d'hallucinations terrifiantes, mais évolue en mauvais trip si le personnage est confronté à une situation terrifiante réelle.

**Mauvais trip.** Produit des hallucinations terrifiantes, donc un jet de Peur. Il n'est pas rare qu'un échec entraîne une crise furieuse, suivie d'un psychotraumatisme.

- **Mescaline.** Cette drogue génère des hallucinations particulièrement complexes, de l'ordre du film onirique.

- **Psilocybine.** Moins structurées que celles de la mescaline, les hallucinations de la psilocybine sont malgré tout très riches. Essentiellement visuelles, elles modifient la perception des couleurs, de la luminosité, de la tonalité et des contrastes.

- **LSD.** Parce qu'il fait perdre le sens de la réalité, le LSD induit souvent des impressions mystiques (symbiose avec l'univers, communion avec Dieu). Ses hallucinations visuelles sont élaborées (effets de répétition, de symétrie) et variées : héautoscopie (le personnage voit son double), métachromatopsie (des objets changent de couleur), photopsie (ils brillent, miroitent d'énergie), micropsie (ils rapprochent), mégalopsie (ils grandissent) ou métamorphopsie (ils se transforment). Les hallucinations auditives sont moins sophistiquées : l'acuité auditive varie, le personnage confond les sons, ne parvient plus à localiser leur origine. Musiques et voix sont rares, mais des phénomènes synesthésiques associant sons et couleurs sont par contre fréquents.

- **Soins.** La prise en charge médicale d'une Détresse par empoisonnement ou envenimation est spécifique (lavage d'estomac, administration de charbon de bois activé, d'un sérum ou d'un antidote), mais ces particularités n'ont pas d'incidence technique. On applique normalement les procédures de premiers soins, de soins d'urgence et d'hospitalisation.

## Poisons

Que leur origine soit animale (venins), végétale (belladone, ciguë, curare, digitaline, strychnine) ou minérale (arsenic, cyanure), tous les poisons sont gérés de la même façon car tous ont le même effet. Ils tuent.

- **Préparation.** Un jet secret sous Toxicologie, Ophiologie ou Poisons (version empirique de Toxicologie), permet de préparer un poison. Le meneur tient compte du résultat de ce jet dans l'évaluation de la Toxicité dudit poison. S'il est fabriqué industriellement ou s'il s'agit d'un venin, la préparation est supposée optimale.

- **Toxicité.** Les poisons étant pour la plupart létaux à doses infinitésimales, la Toxicité d'un poison correctement préparé est toujours très forte (6) ou extrêmement forte (9).

- **Empoisonnement.** Un personnage qui absorbe un poison bascule en Détresse. Pour en déterminer la vitesse, il effectue un jet de Corps modifié par la Toxicité. S'il réussit, la Détresse est lente. Elle est rapide en cas d'échec modifié, et foudroyante s'il est naturel.

## Sombre

*Sombre light* n'est que la partie émergée de l'iceberg *Sombre*. En cours de développement à l'heure où j'écris ces lignes, le livre de base s'organisera en six chapitres. En voici le sommaire prévisionnel.

- 1. Système.** *Sombre light* constitue la majeure partie du premier chapitre de *Sombre*. La version complète de ce chapitre contiendra une quinzaine de pages de conseils supplémentaires.
- 2. Listes.** Description Phase à Phase des Personnalités, accompagnée d'une longue liste de Traits naturels et surnaturels.
- 3. Fantastique.** Panorama complet du fantastique classique (magie, spectres, démons, rêves) et outils techniques nécessaires à la création de settings surnaturels. En complément, une boîte à idées noires pour meneurs en mal d'inspiration.
- 4. Horreur.** Un essai sur l'horreur ludique en général et sur l'horreur minimalisté en particulier, qui est mon sous-genre de prédilection. Une filmographie abondamment commentée le complète.
- 5. Scénarios.** Cinq scénarios one-shot. Certains sont très ouverts, d'autres plus cadrés, tous sont prêts à jouer, personnages prétirés à l'appui.
- 6. Appendices.** Une feuille de personnage vierge, les aides de jeu des scénarios, les tables de référence de l'écran et un index.

## Mentions légales

*Sombre* n'est pas libre de droits. Je suis l'auteur de ce jeu et ces droits, c'est moi qui les détiens. Mais si je le mets à disposition sur Internet, c'est bien pour vous inciter à jouer avec et à l'utiliser pour développer vos propres settings et scénarios. Mettons donc de côté le jargon juridique au profit de quelques consignes claires.

- Vous pouvez librement télécharger et imprimer *Sombre light* pour votre usage personnel.

- Vous ne pouvez pas commercialiser *Sombre light*. Ce document est gratuit, il ne peut être vendu.
- Vous ne pouvez pas diffuser *Sombre light*. En particulier, vous ne pouvez pas le mettre à disposition sur Internet. Ce document est une exclusivité de Terres Etranges.
- Vous ne pouvez pas publier *Sombre light* ou en citer de larges extraits sur quelque support que ce soit sans mon autorisation, et ce même si ledit support est gratuit.
- Si vous travaillez pour un support amateur, c'est-à-dire gratuit, bénévole et non commercial, vous pouvez publier du matériel additionnel pour *Sombre* (règles optionnelles, scénarios, aides de jeu) mais devez respecter les contraintes de publication et de citation que j'évoquais précédemment. Cela signifie que si vous écrivez une campagne de science-fiction horrifique pour *Sombre* et décidez de la publier sur votre blog, elle doit être téléchargeable gratuitement et ne peut inclure ni *Sombre light*, ni de larges extraits de *Sombre light*.
- Lorsque, dans un cadre amateur, vous publiez du matériel additionnel pour *Sombre*, vous devez préciser qu'il n'est pas officiel et que vous en êtes l'auteur. Vous devez également indiquer clairement que je suis l'auteur de *Sombre* et, par un lien hypertexte ou la mention de l'URL, renvoyer vos lecteurs vers la page dédiée au jeu sur le site de Terres Etranges ([www.terresetranges.net/sombre](http://www.terresetranges.net/sombre)).
- Si vous souhaitez faire un lien vers *Sombre light*, ce dont je vous remercie, vous devez le faire vers la page du site de Terres Etranges dédiée à *Sombre*, et non pas directement vers le document pdf.
- Pourvu qu'elles soient gratuites, vous pouvez organiser des parties publiques de *Sombre* en utilisant *Sombre light*. Ces démonstrations peuvent s'inscrire dans le cadre d'un événement payant, typiquement une convention, mais l'accès à la table elle-même doit être libre.
- Si votre site Internet fournit un support de jeu à distance et que vous voulez y intégrer *Sombre*, vous devez, même si ce service est gratuit, m'en demander l'autorisation.
- Si vous avez un projet en relation avec *Sombre* et que ce que vous venez de lire ne répond pas, ou pas exactement, aux questions que vous vous posez, contactez-moi par le biais des forums de Terres Etranges pour que nous puissions en discuter. Et même si tout est bien clair, un petit mot pour me dire que vous travaillez sur *Sombre* sera toujours le bienvenu. Mieux, cela me fera très plaisir.

Nom \_\_\_\_\_ Age \_\_\_\_\_  
Race / ethnie \_\_\_\_\_ Sexualité \_\_\_\_\_  
Nationalité \_\_\_\_\_ Politique \_\_\_\_\_  
Profession \_\_\_\_\_ Religion \_\_\_\_\_  
Situation familiale \_\_\_\_\_

# SOMBRE

TOUS LES GENRES DE LA PEUR

EXPLOREZ VOTRE CÔTÉ SOMBRE : [WWW.TERRESETRANGES.NET](http://WWW.TERRESETRANGES.NET)

– un jeu de rôle d'horreur par Johan Scipion –



## Blessures

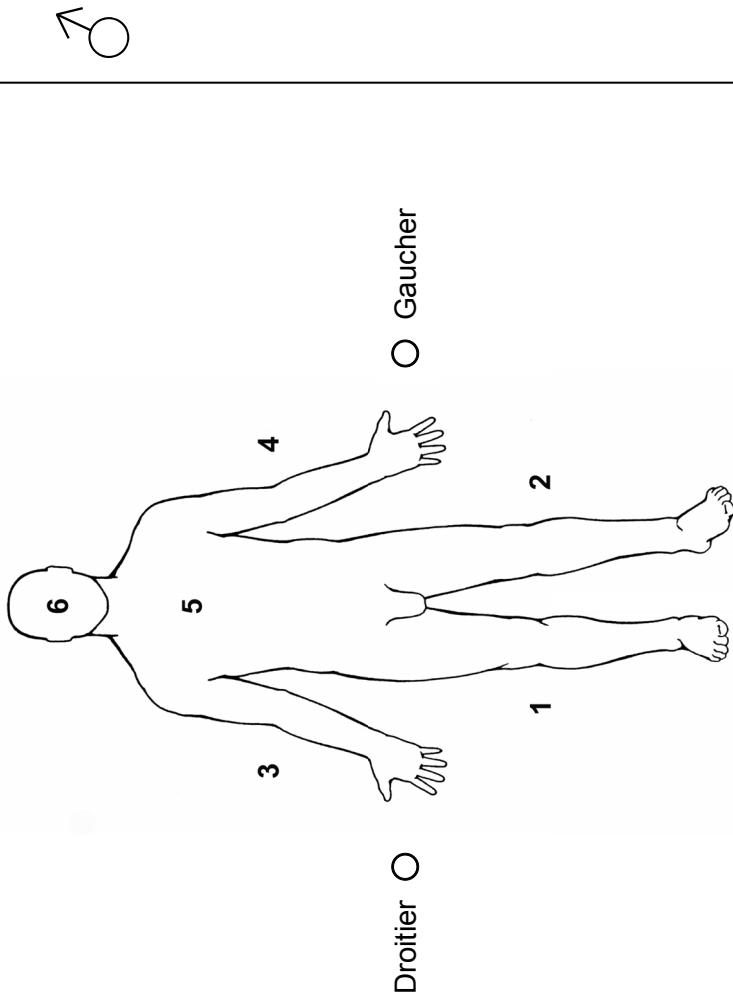
## Fatigue

Indemne	<b>0</b>	Reposé
Blessé	<b>1</b>	Fatigué
	<b>2</b>	
Gravement	<b>3</b>	Epuisé
	<b>4</b>	
Grièvement	<b>5</b>	Exténué
	<b>6</b>	
Détresse	<b>7</b>	Coma léger
	<b>8</b>	Coma moyen
	<b>9</b>	Coma profond
Mort	<b>0</b>	Coma dépassé

## Désavantages

## Avantages

## Désavantages



## **Instabilité Mentale Somatisations**

## **Instabilité Mentale**

<b>Personnalité</b>	_____
<b>0</b>	Equilibré
<b>1</b>	Instable
<b>2</b>	Désaxé
<b>3</b>	Dément
<b>4</b>	_____
<b>5</b>	_____
<b>6</b>	_____
<b>7</b>	_____
<b>8</b>	_____
<b>9</b>	_____
<b>1</b>	Sanglots
<b>2</b>	Hurlements
<b>3</b>	Vomissements
<b>4</b>	Crise d'angoisse
<b>5</b>	Evanouissement
<b>6</b>	Stupeur