



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Sombre > **SOMBRE : le jeu de rôle d'horreur minimaliste**

SOMBRE : le jeu de rôle d'horreur minimaliste

samedi 15 novembre 2003, par [Jean-Baptiste 'JBeuh' Pointel](#)

Ouh là, ça commence fort : Jeu de rôle d'horreur minimaliste, késako ? Un jeu de rôle amateur présenté par une société de publication, c'est quoi ce beans ? Il sort en octobre 2004, c'est pas un peu abusé de faire une avant première d'un jeu qui ne sera disponible que dans un an ? Ni une ni deux, l'auteur va devoir s'expliquer ! Voici en substance ce qu'il nous a raconté.

Alors SOMBRE, en bref c'est quoi ?

SOMBRE est un jeu de rôle amateur (JdRA) en cours de développement. Tout cela part d'une idée chère à tout rôliste : pouvoir jouer au jeu de rôle de ses rêves. Or on est jamais aussi bien servi que par soi-même !

Parce qu'il est un grand fan des livres et du cinéma d'horreur, l'auteur s'engage dans un travail bien plus particulier que la plupart des initiatives régulièrement rencontrées. Au lieu de faire un énième univers de jeu, l'approche est minimaliste. Cela veut dire que le jeu ne comportera justement aucun monde. Au contraire, c'est un bloc de règles permettant à chaque meneur de pouvoir raconter des histoires qui lui sont propres. **SOMBRE** est plutôt prévu pour réaliser ce qu'on appelle dans le jargon rôliste des « one-shots » - c'est-à-dire des scénarii indépendants avec des personnages qui n'existent uniquement que pour cette histoire et dont on n'entendra plus parler par la suite. C'est le cas de la plupart des héros de romans et de nouvelles d'horreur connus des rôlistes - par exemple *Stephen King*, *Clive Barker* ou bien *H.P. Lovecraft*. Ce JdRA a vocation à faire des parties fantastiques où l'on joue des gens ordinaires confrontés à des situations plus ou moins

suraturelles.

Et du coté des règles ?

SOMBRE est un jeu d'horreur générique, c'est-à-dire qu'il se veut un support pour construire des histoires qui font peur, comme celles qu'on se raconte lorsque la nuit est noire et qu'on se serre au coin du feu. Aussi les règles se doivent d'être simples et claires. C'est un système basé sur des mécanismes éprouvés, fluides et efficaces. La fiche de personnage se résume à des Caractéristiques, Compétences et Traits - rien d'innovant donc - et les actions sont toutes résolues à grand renfort de D20.

Tout en cherchant à privilégier la rapidité et la simplicité, les règles, assez peu simulationnistes, privilégient la vraisemblance au réalisme pur et dur. Le système sera totalement modulaire, c'est-à-dire adaptable à tout type d'univers de jeu.

De même, si ce JdRA veut mettre en scène des personnages comme on en trouve dans le monde réel, l'aspect surnaturel est traité. Au programme se trouve un système de magie, des univers oniriques, un plan astral et bien sûr tout pour créer toutes les créatures surnaturelles possibles et imaginables. A terme, un meneur de jeu devrait avoir en main tous les outils dont il peut avoir besoin pour imaginer ses histoires. C'est une sorte de bible, de structure sur laquelle on peut bâtir ses scénarii.

L'ouvrage devrait compter environ 150 pages, comprenant le Livre du Joueur et le Livre du Meneur. La partie des joueurs contiendra la procédure de création de personnages, et celle du meneur les règles proprement dites, y compris celles sur le surnaturel, accompagnées de conseils et d'aides de



jeu, de cinq scénarii one-shot, et de toutes les tables nécessaires pour se fabriquer un écran.

Oui, mais alors, c'est un jeu amateur ou un jeu du 7ème Cercle ?

SOMBRE est un JdRA et il sera publié comme tel, c'est-à-dire à compte d'auteur. Il s'agira d'un jeu papier, mais un kit de démo sera disponible gratuitement sur Internet d'ici quelques mois. L'aspect du livre de base sera très sobre puisque la maquette sera épurée de toute illustration. Le prix n'est pas encore fixé, mais on en aura connaissance d'ici le *Monde du Jeu 2004*, date prévue de sa parution. L'auteur assurera lui-même la distribution, en VPC par Internet, en vente directe dans les conventions auxquelles il assistera et en dépôt-vente dans certains magasins parisiens de JdR.

Rien à voir donc avec *Le 7ème Cercle*, la présence de Johan Scipion sur leur stand ne s'expliquant que parce que, désireux de lui donner un petit coup de pouce, l'éditeur de Bordeaux lui avait aimablement proposé de l'héberger le temps du salon. Johan souhaitait en effet rencontrer des joueurs et des meneurs afin de connaître l'accueil réservé à son projet, accueil qui fut semble-t-il dans l'ensemble assez positif.

Qui est derrière tout ça ?

Comme la plupart des auteurs amateurs, Johan est passionné. Ses yeux pétillent de motivation, son

discours est riche et encourageant, ses explications sont claires. Même si vous n'êtes pas convaincu par son initiative, vous pourrez constater du sérieux et de la volonté qu'il y a derrière. Mais son parcours est assez peu habituel pour un auteur de JdRA :

- rédacteur de *La Petite Boutique de l'Horreur* et du *Synode* (un univers de dark fantasy conspirationiste pour *D&D*) dans *Backstab*,
- auteur d'articles sur les jeux d'horreur dans *Annunaki* (le triptyque « La mort dans le jeu d'horreur » et l'aide de jeu « Un (autre) Monde de Ténèbres » pour *Kult*),
- collaborateur occasionnel de *La Caste des Metabarons* (un scénario dââârkk dans le supplément *Les codes d'honneur*) et de *Vermine*,
- pigiste dans des magazines comme *D-Side* ou *Elegy*.

Pour vous permettre de vous faire une opinion, Johan Scipion devrait organiser quelques parties de **SOMBRE** lors de prochaines conventions. Si ce projet vous intéresse et que vous souhaitez être tenu au courant, une [mailing-list](http://fr.groups.yahoo.com/group/sombre/) (<http://fr.groups.yahoo.com/group/sombre/>) a été mise en place.

En tout cas, c'est un projet - à mon avis - intéressant, et qui change des habituels JdRA. Une bonne initiative à soutenir... et plus on sera de motivés, moins Johan pourra reculer la date de parution !

P.-S.

Texte relu et annoté par Johan Scipion