



Sombre : la peur comme au cinéma

jeudi 27 septembre 2012, par [Gap](#)

Sombre, c'est avant tout un jeu d'horreur. Plus précisément, c'est un jeu prévu pour faire jouer des *films d'horreur*, d'où sa tagline. Mais des films d'horreur, ça peut se dérouler à peu près n'importe où et n'importe quand.

Pourtant, **Sombre** n'est pas du tout un système générique. Clairement, s'il s'adapte à n'importe quel contexte, époque ou univers, il n'est pas prévu pour jouer autre chose que de l'horreur. Les personnages sont des victimes, et le jeu ne se prête *pas du tout* à l'aventure.

Sombre, c'est le système aussi appelé Corpse. Un d20, un d6, et deux jauges de réussite qui baissent au fur et à mesure de l'épuisement des personnages. Leur seule chance de survie, c'est l'adrénaline, qui leur permettra peut-être d'effectuer l'action qui les sauvera quand ils seront arrivés au seuil de la mort.

Et donc, pourquoi jouer des victimes ? Pas par masochisme ni par sadisme du MJ, mais parce que comme pour un voyage, la destination importe parfois moins que l'expérience en elle-même. On peut aimer un film même si ses personnages meurent ou perdent.

Ce qui compte dans **Sombre**, c'est de prendre le type de plaisir qu'il est possible de prendre dans ce contexte, à savoir jouer son rôle à fond jusqu'à sa sortie de piste, qui peut être soudaine et brutale. Par exemple, tenter d'offrir une belle fin à son personnage si la situation devient intenable.

Plutôt que m'étaler, je vous invite à télécharger les règles de base, et à lire les rapports de parties publiés par Johan Scipion sur les forums de France et de Navarre. S'il y a une chose qui peut vous

permettre de comprendre **Sombre** et vous donner envie de le découvrir, c'est bien ça.

L'univers

Le jeu n'a pas d'univers de prédilection, puisqu'il gère avant tout un genre.

Chaque partie ou scénario aura donc son univers propre.

Trois "Dark Worlds" ont toutefois été développés avec lui :

- **Cthulhu DDR**, qui n'est pas un jeu de rythme mais bien du mythe lovecraftien en Allemagne de l'Est. Par Thierry Salaün.
- **Extinction**, qui se situe après le retour des Grands Anciens, la montée des eaux et autres événements cataclysmiques (gloup). Par Johan Scipion. Paru dans Sombre 2.
- **Millevaux**, du post-apo forestier d'horreur lovecraftienne survivaliste. Ouais, même que. Par Thomas "Pikathulhu" Munier.

Beaucoup de lovecraftien ? C'est normal, puisque c'est de là qu'a germé l'idée de **Sombre**. Et il faut avouer que comme univers horrifique, il y a de quoi s'occuper chez l'homme de Providence.

Les petits noms du système

- **Sombre** : le jeu de "la peur comme au cinéma" dans son ensemble. Paru dans Sombre 1.
- **Sombre Light** : c'est la version gratuite des règles. Tout ce qu'il faut pour déterminer si le système plaît, certes, mais il manque les traits (avantages/désavantages) et surtout les



personnalités en 3 phases qui donnent son plein intérêt au jeu. Dispo sur le site de [Terres Etranges](#).

- **Sombre Max** : une version allégée du jeu, en cours de développement. Comme quoi, Johan boit aussi du Pepsi.

- **Sombre Zéro** : la version *démo 15 minutes*, qui reprend les principes du jeu de manière encore plus allégée. Paru dans Sombre 2.

- **Corpse** : c'est le petit nom du système (littéralement cadavre). Le moteur du jeu au sens large, qui sert également à faire tourner les Dark Worlds que sont Cthulhu DDR, Millevaux et Extinction. **Sombre** en est la version "standard".

A connaître également

- **Terres Etranges** : l'association qui gère le site et les finances de la revue Sombre. Encourage aussi le développement d'autres initiatives autour du système Corpse (Millevaux, Cthulhu DDR et Extinction).

- **Johan Scipion** : l'auteur du jeu. S'habille en noir. S'il vous invite dans sa cave, refusez. Ou alors qu'il passe devant.