



SOMMERE

anima
oscura

Figure du folklore catholique très populaire en Amérique latine, l'icône de l'*Anima Sola* symbolise une âme solitaire prisonnière du purgatoire, sous les traits d'une (jeune) femme en pénitence, enfermée dans une geôle de pierre close par une lourde grille. Elle est enveloppée des flammes d'un terrible brasier, et représentée en supplications, des fers aux poignets mais les chaînes brisées. Cette évocation du principe de la souffrance rédemptrice trouve un funeste écho dans les tueurs en série de notre siècle, dont les femmes sont les victimes de prédilection, personnifié au cinéma par le shérif de *Gothika* qui l'arbore fièrement en tatouage sur la poitrine.

Passionné par cette allégorie, je l'ai d'abord peinte sur le réservoir de la Harley de Derek, dans l'épisode *Le Jour De La Sainte Pelle* (Sombre HS3), avant de m'en inspirer pour écrire le scénario *Hardcore* (Sombre Zero). J'en livre ici une histoire dédiée, mais elle continuera de m'inspirer...

*No life at all in the house of dolls.
No love lost.
- Joy Division*

Version 2.9.3

Écrit par Julien De Monte (deathambre@gmail.com)
<http://arkhive.free.fr/>

Sombre est un jeu créé par Johan Scipion
et aussi une marque déposée.

Site officiel : terresetrangers.net

ANIMA OBSCURA

Un survival **Sombre Classic** pour 3 à 5 joueurs, inspiré des films *The Furies* (2019), *Shutter* (2004) et *Polaroid* (2019), le jeu vidéo *Project Zero* (2001), la chanson *His Eyes* de Pseudo Echo dans *Friday the 13th part V*, et bien sûr Volker Eckert.

Graines d'escarres

Quelque part dans les années 90, six mannequins patientent dans la petite salle d'attente d'une agence de photo réputée. Elles postulent pour devenir le nouveau visage de « La Petite Robe Noire » de la maison Guerlain. Le célèbre parfumeur n'est pas encore décidé quant à l'âge de sa nouvelle égérie, c'est pourquoi les mannequins retenues après une première phase de sélection représentent plusieurs époques de la vie d'une femme. Sont ainsi présentes, une adolescente, une jeune femme, deux trentenaires, une femme mûre, une sénior.

L'agence se situe dans un ancien quartier industriel de la banlieue New Yorkaise, devenu un lieu à la dernière mode par gentrification. Elle est logée dans un immense hangar de style art-déco. Mais il n'y a aucune fenêtre dans la salle d'attente, qui ne comporte que huit chaises, une plante en plastique psychédélique, un tableau sans cadre composé d'une toile noire ornée d'un

unique triangle inversé blanc. Sur l'une des chaises vides est posé un magazine à sensation, le *Crime Observer*, il propose un dossier spécial « tueurs en série de l'année », mais les pages sont rendues illisibles par plusieurs dessins d'enfants brouillons tracés aux crayons feutres épais. La pièce ne comporte que deux portes, celle par laquelle elles sont entrées, et celle par laquelle l'assistante a disparu, laissant les mannequins seules. La porte d'entrée ouvre sur un dédale de couloirs sombres qui ramène toujours dans la salle d'attente. Chercher des toilettes est vain. Il n'y a ni caméra ni boîtier de climatisation et il règne une température idéale. Années 90 oblige, personne n'a de téléphone portable.

Les mannequins ici présentes ont d'abord réussi une première séance de sélection, qui s'est déroulée dans d'autres studios à travers le pays. Elles sont l'icône de leur génération respective. Les deux trentenaires sont sœurs. Les autres n'ont aucun lien de parenté et ne se sont jamais rencontrées avant. Elles ont été accueillies par l'assistante de Karl, un célèbre photographe, fondateur de l'agence, réputé pour son excentricité et ses méthodes de travail très inhabituelles, voire parfois très étranges. Karl ne tolère aucune distraction et n'opère qu'en comité réduit, il n'y a donc ni agents, ni parents, et l'agence semble vide : on n'y croise personne.

Casting

Les mannequins sont :

KAITLIN

14 ans

Chétive

Cynique [6] tendance petite peste trop gâtée

PATRICIA

20 ans

Invalide [C.9], son avant-bras droit est une prothèse en plastique (ce n'est pas une arme)

Inquiète (il s'agit d'une Personnalité alternative proposée en annexe) et toujours honteuse de sa récente infirmité, conséquence d'un grave accident que le joueur détermine

REBECCA

32 ans, sœur cadette de Florence

Panique

Maladive [13] (jouée ici en phase 2 permanente) tendance femme-enfant

FLORENCE

36 ans, sœur aînée de Rebecca

Maladroite [10]

Possessive [1] (phase 2 permanente)
tendance mère-poule

DEBORAH

49 ans

PNJ sourde, elle lit sur les lèvres mais ne parle qu'en langue des signes, mais elle saura hurler le moment venu

CLARA

71 ans

Inapte (sprinter - voir § Errances)

Arrogante (n°2), Clara est mannequin en dilettante pour occuper sa retraite

Avec une table de 5 joueurs, le meneur incarne Déborah.

Avec 4 joueurs, les deux sœurs sont obligatoirement présentes et jouées, le meneur peut incarner Déborah ou le mannequin qui n'est pas pris, et il n'y a donc que 5 mannequins dans la salle d'attente.

Avec 3 joueurs, les deux sœurs ne sont pas présentes. Guerlain veut marquer son parfum d'une icône atypique hors des conventions. Le meneur incarne Déborah et il n'y a donc que 4 mannequins dans la salle d'attente.

Lorsque le meneur a posé le DECOR et que chaque joueur a opté pour une mannequin, chacun effectue alors un

jet d'Esprit. Celui-ci détermine le niveau de confiance en soi de chaque concurrente. Elles savent qu'à ce stade de la compétition la beauté et la grâce ne suffisent plus, et que c'est bien l'assurance et la détermination qui feront la différence. Un jet raté signifie qu'au début de la partie, la mannequin doute d'elle-même ou jalouse les autres. Après ce jet, tout ce qui est maintenant dit par un joueur l'est par son personnage. L'utilisation de toute information recueillie par « métajeu » est pleinement autorisée (la méta est légale). Action !

On se refait une beauté

Au terme de plusieurs minutes qui permettent aux joueurs de se couler dans la peau de leur personnage et de démarrer les interactions, l'assistante ouvre la porte et les invite à la suivre en loge où elles pourront se maquiller et s'habiller pour le shooting. Dans la loge, une longue coiffeuse couvre tout un pan de mur, le miroir s'étale sur toute sa largeur, surplombé d'une rangée de néons, une penderie garnie de diverses robes lui fait face. Sur le plateau de la coiffeuse, posée en évidence, une sélection de rouge-à-lèvres uniques, à raison d'un pour chaque mannequin. L'assistante invite les mannequins à choisir une robe qui leur plait et un des rouge-à-lèvres, qui témoignera de leur personnalité unique. Elle les quitte en leur

rappelant qu'elles jouent leur carrière sur ce shooting avec Karl, qui fera une reine de la gagnante. Alors choisissez bien ! La loge ne comporte également que deux portes, celle qui mène à la salle d'attente, celle qui mène au studio. Il y a là tous les accessoires nécessaires.

Les joueurs peuvent déterminer le style de leur robe et la couleur de leur rouge-à-lèvres. Chaque couleur doit être unique. Une candidate peut aussi choisir de sortir un rouge-à-lèvres de son sac, tout ce qui compte c'est que chacune en porte un différent. Cette première mise en bouche « salle d'attente + loge » ne doit durer que le temps nécessaire à une prise de contact (bec) entre les personnages, permettant de mettre en lumière leur personnalité propre, de faire naître quelques animosités. Si les joueurs ne s'investissent pas, ne tardez pas et changez de scène, mais laissez-les s'exprimer dans le cas contraire, et enchaînez alors avant que la sauce ne se délite.

Prêtes, les filles ?

L'assistante revient par la porte qui mène au studio et appelle à la suivre la première des candidates. De préférence, jouez cette scénette avec Patricia ou Rebecca. Avant de partir avec la candidate, l'assistante se permet un compliment sur le choix de la robe ou la qualité de la prestance,

destinée à attiser la jalousie des autres. L'assistante conduit la candidate au studio où l'attend Karl. Si vos joueurs ont la référence, il s'agit de « yé soui Sancho » dans le film *Captain Orgazmo*. Le studio est une petite pièce carrée mais très haute de plafond, qui n'a qu'une seule porte. Les murs sont blanc uni, diverses lampes sur pied et un énorme appareil photo sur trépied dans un coin, le sol est décoré de nombreux drapés noirs et blancs et au centre trône un flacon du parfum à taille humaine. Il s'agit en fait d'une sorte de sarcophage redressé qui s'ouvre en deux parties et ne comporte qu'une simple charnière. Le flacon est translucide, ajouré de plusieurs ouvertures pour respirer sans malaise. Karl invite la candidate à y entrer. On s'y tient debout. Karl ne cesse de parler et ne perd pas de temps à écouter son sujet. Vous pouvez enlever l'accent ou le remplacer à votre guise, mais faites-le vivant et excentrique, à la sauce d'une introduction de film pornographique, si le public rit, c'est gagné.

Karl envoie : « *Ma chériiii, tou é ma-gni-pliqué ! Approche, ma chéri, approche. Yé soui KARL. Et yé vé faire dé toi ouné starr. Vienne vers lé flacone dé lé parfoume. Lé parfoume cé l'odeurrr dé la vie ! Tou va entré dène lé flacone, et quand yé té dit GO, alors là tou sour dou flacone et tou la joue sensouvelle, MAIS PAS POUTE, hé ? Tou é mystériossa. Fais l'amouuur à*

*l'appareil, mais délicate, hé ? Tou é l'incarnassionne dé ténèbres yoyeuses ! Tou é magique, tou é la part dé la loumière cachée dène l'ombré dé la femme ! ». Si la candidate lui parle, il réponds « *Oui oui oui, ma chéri, mais surtout tou té TAIE* ».*

La candidate s'installe dans le flacon, Karl rabat le battant et retourne à son appareil. Il prend la première photo. Flash.

L'assistante revient en loge, appelle la candidate suivante. Le meneur ne joue l'entretien qu'avec la première candidate et indique simplement aux autres que chacune vit le même échange avec Karl, avant d'être introduite dans le flacon.

Un personnage qui refuse d'entrer dans le flacon est congédié : il peut repartir par les loges puis la salle d'attente, mais à l'instant où il franchit la porte d'entrée de l'agence il est téléporté dans la même pièce que les autres, et sort du flacon...

C'est un peu long, non ?

Plusieurs secondes filent, puis se transforment en longues minutes, mais Karl ne se manifeste pas. Après le premier flash, la candidate ne distingue plus rien de l'extérieur du flacon. Une envie pressante la saisie si elle tarde à sortir. Le flacon s'ouvre sans effort sur une pièce totalement transformée. Karl n'est plus là, de

même que le matériel photo. Les murs sont maintenant peints à la couleur du rouge-à-lèvres de la candidate. Les drapés ont disparus, remplacés par un tapis de centaines de photos polaroids qui jonchent le sol et le couvrent totalement. Le flacon ressemble plus à un cercueil de verre en plastique. La pièce est éclairée par une rampe de néons au plafond, inaccessible. Appeler à l'aide ou écouter aux murs ne produit rien, on ne s'entend pas d'une pièce à l'autre, et cela est valable pour tous les lieux. Il n'y a plus de porte (1x Fissure - voir § idoine).

Jouez ce passage avec une autre candidate que celle de l'entrée dans le flacon, jusqu'à ce qu'elle ramasse ou observe les photos. Demandez alors aux autres mannequins qui parmi elles ramasse ou regarde les photos avant d'en dévoiler le contenu.

Tenter d'éparpiller les photos pour dégager le sol est vain, il y a toujours des photos en-dessous des photos...
1x Séquelle.

Sur la première photo, PATRICIA voit le selfie d'un jeune homme souriant devant un monument américain. La seconde montre le visage en gros plan d'un autre homme capté en pleine terreur panique, bouche grande ouverte sur un hurlement silencieux, la photo est prise à l'envers. Sur le troisième cliché, un corps à moitié dévoré est ligoté, pendu par les pieds dans une pièce vide et sombre,

photographié avec un petit carton jaune portant le n°6, un agent de police est visible en arrière-plan.

Sur la première photo, REBECCA et FLORENCE voient une famille souriante lors d'un barbecue dominical sous un ciel radieux pour l'une, et lors d'une sortie au parc pour l'autre. Sur le second, un le père et la mère sont ligotés sur une chaise, celle de l'homme est renversée, ils sont dans un salon plongé dans les ténèbres, le père semble inconscient et la mère hurlent à pleins poumons. Sur le cliché de la sœur, deux chaises se font face, l'une avec la mère, l'autre avec le fils, tous les deux pleurent à grands cris. Sur le troisième cliché, le corps du père est allongé dans un sac à cadavre, la mère est ligotée sur une chaise renversée, son corps meurtri des stigmates d'une longue torture (brûlures de cigarettes, pied sectionné, œil crevé, lacérations multiples). Sur la photo de la sœur, un drap ensanglanté couvre un corps ligoté à une chaise, le corps d'une petite fille aux membres brisés est allongé devant.

Sur la première photo, KAITLIN voit des enfants riants qui jouent sur un tourniquet dans un square. Sur la seconde, un enfant est recroquevillé sur le sol en béton d'une pièce vide, il se protège le visage de son bras. Sur le troisième cliché, le corps d'une autre enfant est allongée dans une pose de ballerine, ses jambes ont été section-

nées et remplacées par celles d'un enfant plus grand, et sont maintenues par une série d'agrafes industrielles.

Sur la première photo, CLARA voit une grand-mère sur le perron d'une petite maison, elle chasse une mouche d'un revers de main. Sur la seconde, une vieille dame est allongée dans un lit médicalisé, elle est perfusée et intubée, mais parfaitement consciente, elle lève un bras devant elle comme pour se protéger, ses yeux expriment une profonde terreur. Sur le troisième cliché, une mamie est étendue sur un lit défait, sa blouse déchirée, les jambes écartées, cuisses ouvertes, sa tête enveloppée dans un sac en plastique transparent.

Le meneur enchaîne la description des photos sans attendre ou demander d'assentiment, et ne s'interrompt que si un joueur déclare qu'il ne veut pas regarder la photo suivante. Lorsqu'un personnage regarde le second cliché et s'arrête là, il endure 1x Fissure. S'il voit un troisième cliché, il endure 1x Séquelle à la place. Ramasser d'autres clichés montre les mêmes séries, avec des victimes différentes. Pas d'autres Séquelles. Déchirer un polaroid de victime fait résonner un terrible hurlement de douleur dans la pièce, et inflige 1x Séquelle au personnage qui a déchiré la photo.

Karl ayant interdit les sacs à mains, aucune n'a d'autre ustensile sur elle que les accessoires de sa tenue.

Dans un coin de la pièce, là où se trouvait la porte auparavant, une DIAPOSITIVE de format 5x5 standard est scotchée contre le mur. La photo en négatif présente une salle de théâtre. Lorsque la diapo est à peu près brandie en direction d'un mur et suffisamment éclairée par la lumière ambiante, elle projette une image pâle qui ondule d'abord comme un mirage puis se stabilise à l'issue du premier tour, le décor apparaît enfin nettement de l'autre côté au second, telle une ouverture dans le mur. Franchir le portail est possible à partir du troisième tour. 1x Séquelle lorsqu'on le franchit pour la première fois et que l'on arrive dans la salle de théâtre. Lorsque la diapositive n'est plus assez éclairée ou que l'on franchit le portail avec, celui-ci disparaît à l'issue du tour. Une diapo conservée en main suit toujours son porteur. Les diapos sont indestructibles et servent toutes de portail vers un lieu différent.

Le petit théâtre...

Le Théâtre se limite à une unique petite salle d'une soaine de sièges. Un incendie, qui semble avoir été tout juste éteint, a complètement ravagé les lieux, ne laissant étrangement intact que l'estrade de la petite scène et les fauteuils rouges du premier rang. Il y en a autant que de mannequins. Tout le reste a brûlé, laissant le sol et les murs couverts de suies. L'air

est saturé de l'odeur infecte des tissus et du mobilier incendiés. Il fait très chaud et sec. La lumière ambiante provient des grappes de braises incandescentes qui parsèment les murs. Sur chaque assise de fauteuil se trouve la diapo de la pièce du flacon d'un mannequin. Sur le bord de la scène se trouvent 3x autres diapositives éparpillées : une chambre froide d'abattoir, une maison de poupées en plastique en vue macro, un couloir d'hospice. Il n'y a aucune porte ou accès dans le théâtre.

...des grandes illusions

Brandir une autre diapo permet de créer un nouveau passage.

La diapo du Flacon du mannequin jouée par le meneur (MjM) la montre agenouillée, effarée devant les polas qui jonchent le sol.

Si on la rejoint, on la découvre terrifiée, choquée par les clichés sordides et leur sinistre accumulation. Elle marmonne des prières inutiles. Et une ombre se détache du mur, à côté du mannequin entrée la première : son propre monstre avance d'un pas serein vers la MjM prostrée au sol, qui ne relève la tête qu'au moment où il la frappe de son arme, et la tue d'un seul coup. 1x Séquelle + 1x Fissure pour chaque témoin présent dans la pièce. Un mannequin qui regarde le cliché depuis un autre lieu ne voit qu'une

image fixe qui se « rafraichit » environ toutes les minutes. Mais en parallèle de cette scène, au moment où un personnage rejoint la MjM dans le Flacon, le monstre de la MjM sort de l'ombre d'un mur dans le Théâtre et se précipite sur le personnage le plus proche. Il effectue une attaque par surprise. Puis, juste avant qu'il n'ait eu le temps de frapper une seconde fois, sa poitrine explose et une gerbe de sang, de chair et d'os asperge tous les personnages proches. Le monstre s'effondre, mort. 1x Séquelle + 1x Fissure pour chaque témoin présent dans le lieu.

Si aucune mannequin ne semble décidée à rejoindre la MjM, son monstre attaque puis meurt de la même manière. Il faut regarder le cliché du Flacon de la MjM pour y découvrir son cadavre et la silhouette d'un monstre armé à côté. Il s'agit du monstre du mannequin qui regarde, et qui semble d'ailleurs lui faire un petit signe de la main.

Errances

En toute logique, les mannequins devraient maintenant explorer les lieux des autres clichés.

Une CHAMBRE FROIDE D'ABATTOIR. Une grande pièce rectangulaire avec plusieurs rangs serrés de carcasses suspendues à des essies. Une légère brume glacée flotte près du sol et

masque les pieds. Une vague odeur de chair froide et de sang cuivré. Une fois de l'autre côté, on se rend compte que les carcasses sont en fait des troncs humains, sans têtes et sans membres. 1x Fissure. Il n'y a aucune issue. Le timide éclairage provient de lampes au sodium basse pression grillagées régulièrement disposées en partie haute des cloisons. Il faut qu'une autre mannequin fasse la courte échelle pour décrocher une esse (crochet métallique en forme de «S», arme horrible). Lorsqu'un combat s'engage ou que l'on secoue une carcasse, elle réagit et se met à tressaillir et à s'agiter en tous sens, prise de soubresauts nerveux qui se communiquent bientôt à toutes les carcasses. 1x Séquelle.

Une MAISON DE POUPEES en plastique grossier peinte en couleurs criardes. Un jouet contrefait de très mauvaise qualité. Prise en gros plan, de sorte que les caricatures de personnages qui la peuplent sont à taille de nains. Il y a toute une famille reproduite dans des scènes naïves de la vie quotidienne, mais leurs sourires contraints relèvent plus de l'expression de terreur. Le cliché ouvre sur le salon/salle à manger. Le plafond est juste assez haut pour permettre de se tenir droit. Là encore, aucune issue. Une fausse fenêtre affiche le dessin d'un pré incendié. Une odeur de néoprène saisissante emplit les lieux. Des ombres étranges et menaçantes

glissent sur les murs et le mobilier. La sensation de confinement est pressante : 1x Fissure. Le père de famille tient un appareil photo «polaroid» dont la finition très précise contraste avec l'ensemble du décor. Si l'on s'en saisit, on comprend qu'il s'agit d'un véritable appareil photo. Il reste 3x pellicules vierges.

Un COULOIR D'HOSPICE défraîchi. Une longue section droite qui aboutit en impasse. Un lino collant et chuintant orné d'anciennes vomissures séchées, une flaque d'urine dans un coin, du papier-peint jaunissant déchiré par endroits, révélant des coulées de moisissures, un plafond lézardé à la peinture maronnasse écaillée. Des chambres particulières alignées d'un côté, équipées d'un lit en fer, matelas souillé et draps constellés de tâches humides, une armoire métallique grise et froide fixée au mur (vide), et parfois une perche à perfusion tordue (dommages fixes de 2) ou un bassin de lit pour les selles, qui n'a pas été nettoyé. De larges portes en aggloméré moisi. Une odeur de renfermé, de saletés et de cloisons humides. Râles d'agonies interminables, sifflements de respirateurs artificiels, beeps de machines, et bruits de pas qui courent résonnent comme venant de très loin. 1x Fissure. Au bout du couloir, sur une chaise pliante rouillée, un magazine : le Crime Observer et son dossier spécial « tueurs en série de l'année ». Cette fois-ci, l'article est intact. Il y relate les

crimes de plusieurs tueurs arrêtés ou morts cette année. Parmi eux, « le gourmet », « le marionnettiste », « l'étrangleur des ehpad », le couple des « bons pères de famille ».

Au mieux, un tour de déplacement suffit pour traverser chaque lieu ou atteindre n'importe qui/quoi. Il est aussi possible pour les mannequins de *SPRINTER* : soit courir puis effectuer une action tierce qui n'appelle pas de jet de Corps à l'issue de la course (plonger à travers un portail, ramasser sans opposition). *Sprinter* demande un jet de Corps : s'il est raté, le personnage tombe et doit se relever dans un tour suivant (sans possible cumul). Rappel : l'accumulation de difficultés conduit à l'impossibilité de l'action.

Par un étrange phénomène (TGCM), il est impossible à une mannequin de tenir plus de 2x diapos dans chaque main. Elle peut tenter de les assembler ou de les empiler, rien ne fonctionne. Elle peut néanmoins en stocker une sur elle grâce aux replis de ses vêtements (décolleté, etc.). Projeter un portail ne fonctionne en sécurité qu'avec une seule diapo en main. Si on superpose plusieurs diapos le portail est manifestement instable, mais si quelqu'un s'entête à le franchir, il fragmente la voyageuse : appliquez la procédure d'accident d'1d par diapo excédentaire et laissez-la là où bon vous semble.

Souriez pour la photo !

Le polaroid offre encore trois clichés particuliers. Un tour est nécessaire pour prendre la photo, un second expulse la pellicule encore noire, et l'image apparait enfin au troisième.

Photographier une mannequin révèle sa « vraie mort ». Dès l'instant du développement, le meneur décrit la scène de la mort du tueur à l'origine du mannequin. Il le fait en rétro-pédalage : il commence par la fin (le cadavre du tueur) et revient au début de la scène. Le tueur a les traits du mannequin en version masculine, et il n'y a aucun doute sur son identité : il s'agit du personnage. 3x Séquelles pour le mannequin concerné, 1x pour les autres, car cette scène est racontée à l'attention de tous les joueurs.

Photographier un monstre le piège dans la photo, mais seulement une fois celle-ci développée. Il disparaît simplement du décor et apparait figé dans le cliché. Déchirer la photo le ramène devant la vandale dans l'état du tour où la photo a été prise...

Fragrances

Chaque mannequin est en réalité la petite part de lumière et d'humanité d'un tueur en série décédé. Chacune d'elle est associée à un monstre, la part de ténèbres dominante. Les lieux visités se situent quelque part dans un recoin (Sombre) du Purgatoire...

KAITLIN

« Le Marionnettiste », tueur d'enfants qui les kidnappent pour ensuite les démembrer et les ré-assembler dans son œuvre intitulée « la géométrie de l'innocence ». Il est arrêté, emprisonné puis finalement éventré par des co-détenus, avec la complicité des gardiens.

Monstre au masque d'OURS, d'une corpulence de catcheur américain, armé d'une tronçonneuse (2M) qu'il aime brandir et faire hurler.

PATRICIA

« Le Gourmet », cannibale qui garde ses victimes en vie le plus longtemps possible pour les dévorer morceau par morceau. Arrêté puis condamné à la peine capitale par injection létale, qui s'éternise pendant plusieurs minutes de hurlements du fait d'un composé (volontairement ?) mal dosé.

Monstre au masque de SANGLIER, râblé et obèse, armé d'une large feuille de boucher (1M).

REBECCA

Le mentor du couple « Les Bons Pères de Famille », séquestre une famille avec son acolyte, torture et tue chaque membre devant les autres. Tué par surprise d'une balle dans la nuque par son acolyte, tandis que la police encercle leur dernière maison.

Monstre au masque de TAUREAU, d'une corpulence de lutteur russe, armé d'une hache de pompier (2M) qu'il porte sur l'épaule.

FLORENCE

L'acolyte du couple « Les Bons Pères de Famille ». Tue son mentor pour lui éviter d'être capturé, puis se suicide, le canon dans la bouche.

Monstre au masque de CHEVAL, un grand échalas filiforme armé d'une faux pour faucher les blés (2M), qu'il traîne négligemment d'une main et fait racler sur le sol.

DEBORAH

Monstre d'exposition au masque de LOUP, de taille moyenne mais d'une corpulence athlétique, armé d'une machette (1M).

CLARA

« L'Etrangleur des Ehpads », asphyxie les vieilles dames d'un sac en plastique sur la tête pendant qu'il les viole. Ecrasé par une voiture de police pendant sa fuite sur le parking d'une maison de retraite.

Monstre au masque de SERPENT, d'une corpulence de jockey, armé d'un marteau (1M).

Pestilences

Chaque monstre est un homme vêtu d'une combinaison noire, d'une paire de rangers, et portant un masque intégral de fer riveté et inamovible. Il est NIVEAU 14. Pour faire durer le plaisir de la souffrance qu'il inflige, il administre toujours des dommages fixes aux mannequins non armées, standards dans le cas contraire. Il peut également infliger des dommages à mains nues, comme écraser des cervicales par exemple.

Si son âme sœur est tuée, son cœur explose et il succombe. S'il est tué, il n'y a aucune conséquence technique pour le mannequin associé. Le masque de chaque monstre porte les traces d'un baiser de la couleur du rouge-à-lèvres de son âme sœur. Il n'a pas besoin de voir pour savoir, car il sent l'odeur distincte que dégage chaque rouge-à-lèvres. Un mannequin qui s'essuie les lèvres s'expose donc à une attaque par ignorance. Il est possible de recouvrir les traces sur un masque en y déposant un nouveau baiser. Cela rallie le monstre à sa cause. Il faut un tour pour empoigner le masque (procédure de gêne), puis un second pour l'embrasser (réussite auto), ce qui expose à deux attaques.

Un monstre ne parle pas, mais peut rire, renifler bruyamment ou hurler sa rage ou sa douleur. Lorsque deux monstres se rencontrent dans un même lieu, ils s'affrontent en priorité.

Un monstre n'arme jamais son âme sœur, bien qu'il ne l'empêche pas de s'équiper par elle-même.

Les monstres apparaissent en sortant de l'ombre des murs, toujours à 1 tour de distance des mannequins. Ils ne sprintent jamais et ne franchissent pas les portails.

Le meneur utilise les monstres avec parcimonie pour conserver le rythme de la partie, ménager des répit, doser l'adversité. Il en rassemble deux dans un même lieu pour qu'ils s'affrontent, réduisent le nombre d'antagonistes, et permettent aux joueurs de récupérer au moins une arme. Il peut à cette occasion donner les monstres à interpréter par les joueurs. Dans l'idéal, un monstre se manifeste dans une pièce de Flacon au diapason de son âme sœur, et à l'inverse dans un lieu différent d'elle en dehors. Si le groupe rechigne à se séparer, le meneur gère comme il l'entend.

A la technique

La gestion des objets tenus ou portés par les mannequins est importante. Certaines armes nécessitent deux mains pour être maniées, bien qu'une seule suffise à les transporter.

Une mannequin qui bascule de l'état de santé Indemne vers Blessée, subit 1x Séquelle, 2x de l'état Blessée vers Mutilée. Lors d'une telle attaque, la mannequin est alors projetée au sol,

et perd le tour suivant à hurler de douleur. Mais par pur sadisme, le monstre ne l'attaque pas durant ce tour et préfère profiter de ces cris.

Les 2x Séquelles reçues lors de la première rencontre avec les monstres traduisent l'horreur de découvrir qu'il y a des gens armés déterminés à les tuer. Les mannequins ne subissent ensuite de nouvelles Séquelles que lorsqu'elles tuent (2x) ou sont témoins d'un meurtre (1x). Cas particulier des sœurs : si l'une meurt, l'autre subit 3x Séquelles.

Lorsqu'une mannequin meurt sans que l'on puisse la rejoindre dans ce lieu, les diapositives qu'elle transportait sont immédiatement téléportées au Théâtre.

Au cours de la partie, le meneur est invité à noter d'un « + » ou d'un « - » chaque action significative des personnages les uns envers les autres. En exemple pour les actes négatifs : abandonner quelqu'un face à un monstre alors que l'on est armé, trahir une parole ou un accord, s'enfuir avec les diapos pour s'isoler, attaquer un autre personnage ou le pousser contre un adversaire. En exemple pour les actes positifs : aider, partager son équipement, embrasser un monstre (allégorie du pardon). Cette notation permet de déterminer « la balance karmique » de chacune à l'issue de la partie.

Fissures

Les Séquelles sont des sanctions sans appel qui traduisent les traumatismes vécus par un personnage, et l'effondrement de sa psyché. Le meneur impose, le joueur subit, le personnage sombre. La dégradation psychique peut être parfois rapide au cours d'une partie qui ne traduit pourtant que quelques heures dans sa vie. Pour tempérer cette sanction définitive, appuyer l'impact du stress banal, augmenter la disparité entre les personnages, j'utilise la Fissure : un unique cochage que je conditionne à l'échec d'un jet d'Esprit et qui traduit la surtension émotionnelle induite par une situation anxiogène, une révélation troublante, une découverte macabre. Si le joueur réussit son jet, pas de cochage.

Si un joueur est « pressé » de basculer de phase, je l'autorise à rater volontairement son jet d'Esprit.

Exhalaison

La partie s'achève lorsqu'il ne reste plus aucun monstre, ou perdure un peu le temps que deux mannequins règlent leurs comptes.

Une porte apparaît et s'ouvre dans le mur, les survivantes peuvent alors la franchir pour quitter cet endroit...

Une survivante ayant fait montre de mauvais comportements revient par la porte d'entrée de l'agence photo, dans la salle d'attente peuplée des autres

mannequins fraîches et pimpantes. La scène reprend pour elle au début de l'histoire, bien qu'elle demeure débraillée, ensanglantée, et peut-être même encore armée...

Une survivante ayant fait preuve de courage, d'abnégation, d'empathie ou d'un soutien sincère envers les autres est dissoute par l'intense et chaleureuse lumière de la Rédemption qui brille de l'autre côté. Cette âme est libérée du Purgatoire.

Générique.

Backroom

La clé du succès réside dans l'entraide entre les personnages. L'individualisme est une insidieuse tentation et le conflit PvP un traquenard.

Une chaussure à talon-aiguille peut être utilisée comme arme qui fixe les dommages à 2, mais se brise à la première attaque réussie. Il est également possible à une concurrente d'arracher la porte en contreplaqué d'un flacon, et de s'en servir comme arme qui fixe les dommages et se brise à la première utilisation (réussite ou échec). Ceci ne doit être autorisé qu'après un jet de Corps et limité à une seule mannequin.

Le speech de Karl fait rire. Il permet une courte respiration avant la plongée dans l'horreur. Mais il dit simplement la vérité. Il dit que le personnage est une ombre, ou plutôt

la lumière de l'ombre. Il est le soupçon de légèreté dans une tornade épaisse de lourdes souffrances. Les mannequins de cette histoire sont la dernière petite trace d'humanité cachée au fond du cœur des pires criminels. Ils sont morts et au purgatoire, dissociés en une âme animale et une étincelle d'innocence. Sauront-ils saisir leur seconde chance ?

24

24

1. Inquiet

anxieux
angoissé

Je doute en permanence, de mes capacités ou de ce qu'il pourrait se passer, et j'interroge souvent les gens autour de moi, pour qu'ils me rassurent. Je n'aime pas rester seul et cherche la compagnie de ceux qui ont de l'assurance, car ils sauront gérer la situation et me protéger. Je suis pessimiste.

24

24

inquiet

2. Anxieux

angoissé

En permanence sur les nerfs, je surveille tout et tout le monde. Le danger est partout, il va se passer un truc, c'est sûr. Pour garder le contrôle, je multiplie les rituels compulsifs. Je suis maniaque à l'extrême. Je vérifie tout plusieurs fois. Les gens qui crient ou s'énervent me font perdre les pédales.

24

24

inquiet
anxieux

3. Angoissé

J'ai tout le temps peur. L'inconnu m'obsède. Je sais pertinemment que tout va mal finir. J'interprète chaque parole, chaque geste. La moindre petite contrariété prend des proportions monumentales. Je dois éradiquer la saleté, le désordre, le bruit.



DARKFAM
DARK IS CALLING YOU