

GL1TC#



DARKFAM  
DARK IS CALLING YOU

Un scénario Classic pour 4 joueurs.

INSPI: V/H/S (film), Firewatch (jeu vidéo), A Forest (The Cure), la série avec une journaliste alcoolique qui revient dans la ville de son enfance et dont le nom m'échappe.

## Version 2.4.2

Écrit par Julien De Monte ( [deathambre@gmail.com](mailto:deathambre@gmail.com) )

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

Site officiel : [terresetranges.net](http://terresetranges.net)

## INCIPIT

Un groupe d'amis se retrouve 13 ans après un drame qui les a brutalement séparé.

Au démarrage de la session, chaque joueur est invité à choisir un des personnages, uniquement en fonction de son nom et de sa tagline : JUNE, le seul personnage féminin, est le centre de gravité du groupe d'amis, ZACK et LEWIS sont les rivaux qui se disputaient son cœur, GARY son confident friend-zoné. Chaque joueur reçoit sa fiche, mais ne la lit pas tant que l'intro n'est pas achevée.

### **Introduction**

Ce speech d'intro est à dérouler en pointant chaque joueur du doigt lorsque son personnage est mentionné, afin de l'impliquer dans ce long monologue du meneur.

« Été 1989, vous avez 16 ans, vous êtes une bande de copains. C'est la fin de l'école et comme à votre habitude, vous êtes partis en forêt dans votre cachette secrète, une vieille tour d'observation des gardes forestiers, abandonnée depuis plusieurs années. Un feu de forêt s'est déclaré dans la vallée, mais il est loin de votre planque, là-haut sur la colline, et de là

vous pouvez voir l'incendie. Alors vous êtes aux premières loges. Et Lewis a amené de la bière qu'il a piqué à son vieux. En fin d'après-midi, June descend de votre perchoir pour aller pisser. Et vous l'entendez crier. Vous foncez à son secours, vous descendez l'escalier de la tour en quatrième vitesse, et vous découvrez June dans un bosquet. Elle est allongée sur le ventre, maintenue au sol par Mr Krueger, le prof de littérature, avec le pantalon aux chevilles. June hurle à plein poumons, mais vous êtes loin de tout et personne ne l'entendra. Lewis et Gary restent paralysés par la peur, mais Zack se jette sur Krueger. Krueger libère June et tabasse Zack, mais ses clefs tombent de la poche de son pantalon retroussé. Lewis s'en empare et nargue Krueger. Krueger pousse Zack et se met à courir après Lewis. Trop jeune, trop rapide, Lewis lui échappe facilement et tout le monde court dans la forêt. Et puis vous vous retrouvez, dans une petite clairière avec un grand chêne au centre. Essoufflés, mais tous là. Lewis accroche les clefs à une branche basse au moment où Krueger déboile. D'une main il tient toujours son pantalon, mais de l'autre il se tient le ventre. Il grogne de douleur. Vous voyez le manche du couteau qui est planté dans son ventre. Il a du sang partout. Le temps de comprendre,

vous détalez. Vous courez sans vous retourner jusqu'à la ville. Vous ne dites plus un mot. En fait, vous ne vous parlerez plus jamais. Le soir, les infos annoncent que l'incendie a gagné les hauteurs, là où se dresse votre perchoir, là où vous avez laissé Krueger. La police ne retrouvera jamais son corps, juste sa Mustang rouge flambant neuve sur le parking de la colline. L'incendie a ravagé la forêt tout l'été, et vous n'y êtes jamais retourné. A la rentrée, vous vous êtes perdus de vue. Et le temps a passé. Vous avez tous quitté votre petite ville natale, bien que vous n'avez jamais vraiment pu quitter la région. Tous sauf June, qui est restée. Et qui vous a rappelé, 13 ans après. Zack, Lewis, Gary, vous avez reçu une lettre. Un petit bristol avec quelques lignes *"Retrouve-moi à l'arbre aux clefs, tu sais quand. Ce n'est pas fini. Il faut qu'on parle"*, accompagné d'une coupure de la presse locale, un article traitant de disparitions d'enfants. Alors vous êtes tous là, dans la clairière de l'arbre aux clefs. La forêt a repoussé, mais le grand chêne se dresse toujours, totalement calciné. Et les clefs sont toujours là, 13 ans après, pendues à la même branche. Mais celles-ci sont neuves, certainement pas les clés de Krueger. Manifestement une très mauvaise blague. Nous sommes au début de l'été, c'est

le jour anniversaire de la mort de Krueger et de votre amitié. Un feu de forêt s'est déclaré dans la plaine et le ciel est déjà devenu rouge. Combien de temps avant qu'il ne monte à l'assaut de la colline ? »

La partie se déroule donc en 2002.

## IN THE PLAY

Tous les PJ sont E10/C12.

JUNE est la seule à bénéficier d'un Avantage, tous les autres sont affublés d'un Désavantage. Il y a une bonne raison à cela, mais si l'on s'en étonne, je réponds que la vie est dure.

La bouteille de LEWIS peut devenir une arme (tesson).

Je ne lui indique pas qu'il peut le faire, mais si le joueur de GARY demande un ou plusieurs objets de sa panoplie de policier, je valide le premier énoncé (arme incluse), demande un jet de Chance pour le second, refuse le troisième.

La jauge de Corps des fdp est augmentée d'un « 4 » sur les cercles de niveau 3-2-1. Un PJ a ce stade fait ses jets sous 4 mais chaque échec lui provoque 1x Blessure...

## IN THE CORE

KRUEGER, image brouillée, silhouette « cisailée » comme sur une vieille télé cathodique déréglée. Il est niveau 20 et inflige 1d6 de dommages en lecture directe. Armé d'une silhouette de couteau, il blesse par brûlures électriques, comme, par exemple, celles d'un câble à nu branché sur une batterie de voiture.

Il entre en jeu lorsque le meneur le juge opportun et autant de fois que nécessaire pour maintenir la pression. Il n'attaque pas avant que les PJ soient au pied de la tour. Il ne faut pas hésiter à limiter ses apparitions si le groupe s'entre-déchire : il n'est là pour les décimer que s'ils rechignent à le faire eux-mêmes !

Chaque apparition de Krueger est précédée d'un bruit de crachotements de radio, comme si quelqu'un sillonnait la bande FM à la recherche d'une station... J'utilise le ghetto blaster et l'autoradio de la Mustang : j'indique que le sélecteur de bande FM se met à parcourir le spectre, puis que les premières notes de « This is the end » (The Doors) résonnent au loin, comme si une fête se déroulait quelque part dans la forêt. J'ai d'abord utilisé « I want to break free » de Queen mais l'ai abandonnée, jugée trop festive.

Krueger ne bénéficie jamais d'une attaque par surprise car l'air grésille autour des PJ et annonce toujours son arrivée. Il disparaît dès qu'il est touché, s'il inflige 6 Blessures d'un coup ou s'il tue.

Krueger ne peut pas mourir et disparaît définitivement lorsqu'il ne reste qu'un survivant. Dans la mesure du possible, il répartit ses attaques, mais ne s'en prend JAMAIS à June : il n'hésitera donc pas à se déplacer pour aller au contact d'un autre PJ.

Si possible, Krueger ne devrait pas se manifester dans la cabane (mais au plus proche dans l'escalier), car il s'agit du refuge des enfants de l'époque. Il ne le fait que pour motiver le groupe à se bouger le cul ou si la phase drama a produit suffisamment de jeu et menace de s'épuiser.

## IN THE LOOP

La partie est une boucle spatio-temporelle cantonnée à quatre lieux :

1. l'Arbre aux Clés
2. la Tour d'Observation version 1989
3. la Mustang Rouge
4. la Tour d'Observation version 2002

Un lieu reste accessible tant qu'un PJ s'y trouve. Il n'y a jamais plus de deux lieux accessibles en même temps.

Chaque lieu se trouve à ~5min de marche d'un autre. Il est impossible de sortir de la forêt : marcher ramène toujours au(x) lieu(x) en cours et le découvrir provoque 1x Séquelle. Il ne se passe rien « in between » : on ne joue rien dans les sentiers qui relient les différents lieux, on ne joue que dans les lieux.

### **Arbre**

Le lieu de démarrage de la partie, tous les PJ sont présents.

Une clairière avec un grand chêne calciné au centre. Un trousseau de clés est accroché à une branche basse, à hauteur de poitrine. Le trousseau ressemble étrangement à celui de Krueger, avec un porte-clés gravé d'un cheval au galop. Les lâcher, les abandonner ou les jeter les replace accrochées dès qu'on les quitte des yeux (1x Séquelle).

Dans cette scène, le ciel est rougi par les vapeurs de l'incendie. Dans l'air flotte une odeur de feuilles brûlées.

Tant que personne ne prend et ne garde les clés, tous les sentiers ramènent invariablement à l'Arbre. Le PJ qui persévère endure 1x Séquelle au

second essai. Une fois les clés prises en main, la TOUR 89 devient accessible : le premier sentier que l'on emprunte y conduit, ou, si nécessaire, le PJ qui a les clés aperçoit un sentier qui était resté caché jusqu'alors.

Dès que tous les PJ ont quitté ce lieu, il devient inaccessible.

### **Tour 89**

Une tour d'observation de la forêt, utilisée par les gardes-forestiers, plantée au milieu d'un carrefour de plusieurs sentiers. Une cabane trône à ~40m du sol, soutenue par une armature de poutrelles métalliques. Un escalier à paliers permet d'y accéder par une trappe dans son plancher. La cabane est une unique pièce de 4x4m, vitrée à hauteur de taille jusqu'au plafond sur tous les murs, ceinturée d'un balcon sur ses 4 côtés. Une table, une pile de Playboy (ceux de Lewis), une autre de Strange (ceux de Gary), un ghetto blaster radio K7 (celui de Zak), un lit de camp, des couvertures, de la vaisselle, un chauffage à pétrole, une lampe à pétrole aussi, pas d'électricité, pas d'eau courante. Tout est intact, exactement dans le même état et à la même place que lors de leur dernière visite en 1989 (1x Séquelle pour tous).

Dans cette scène, l'incendie est visible au loin depuis la cabane, ligne de feu qui barre l'horizon tel un serpent d'apocalypse.

S'il n'y a plus personne à l'Arbre, un PJ qui décide de quitter le lieu de la Tour atteint la MUSTANG, sinon il revient à l'Arbre...

### **Mustang**

Une plaine forestière, avec herbes hautes et troncs clairsemés. Un cabriolet Ford Mustang rouge décapotable de 1989, clinquant et flambant neuf, est garé entre les arbres. Il n'y a aucun sillons laissés par ses roues, et l'espace n'est même pas suffisant pour l'avoir fait rouler jusque là (1x Séquelle). Les portières sont verrouillées, mais les clés permettent de l'ouvrir sans devoir briser une vitre. Un cric se trouve dans le coffre, une paire de jumelles est posée sur le siège passager, un tube de rouge à lèvres dans la boîte à gants (« Cerise d'Automne », celui que portait June en 1989).

Dans cette scène, l'incendie est tout proche, de la cendre volète tout autour, le ciel est chargé de sombre nuages gris zébrés d'orange et de pourpre. L'air empeste le dîner brûlé.

Regarder dans les JUMELLES permet d'assister au meurtre de Krueger, 13 ans en arrière. Le PJ qui regarde décide alors qui est son assassin, il doit le désigner à toute la tablée, et le PJ coupable endure immédiatement 3x Séquelles de plus.

C'est la radio de la Mustang qui crachote et annonce l'arrivée de Krueger : dès que les jumelles ont été récupérés et que l'identité de l'assassin est révélée, elle s'allume toute seule et Krueger attaque. L'éteindre peut le faire disparaître si le meneur le juge opportun, sinon cela reste sans effet.

S'il n'y a plus personne à la Tour 89, quitter cet endroit emmène à la TOUR 02, sinon, retour à la Tour 89.

### **Tour 02**

Dans la dernière boucle, la cabane est celle de la réalité : incendiée mais toujours debout, l'intérieur est plein de débris, les murs sont taggés, les vitres brisées, le mobilier cassé, les draps déchirés.

Dans cette scène, l'incendie fait rage non loin de la petite clairière où se dresse la tour, le ciel est noir de suies, l'air est lourd et l'on respire comme le nez au-dessus d'un barbecue.

S'il n'y a plus personne à la Mustang, un PJ qui tente de quitter la Tour y revient toujours...

La partie s'achève dès qu'il ne reste qu'un seul personnage, ou si tous meurent.

### **En vrac**

Les téléphones (/talkies) ne captent pas.

Les armes disponibles sont : 1x couteau de cuisine dans la cabane, 1x ghetto blaster dans la cabane (arme improvisée qui se brise à la première réussite), 1x tesson de la bouteille, 1x cric de la mustang, 1x branche d'arbre (non horrifique).

Tomber de la cabane depuis le balcon = mort.

Tomber dans l'escalier de la tour lors d'un combat = petit accident (1d).

Courir dans l'escalier de la Tour impose un jet de Corps et inflige 2x Blessures en cas d'échec.

## IN THE END

Krueger cesse ses assauts dès qu'il ne reste qu'un seul PJ, qui peut alors quitter la forêt. Le meneur balance le speech de clôture :

« Tu descends de la tour, tu remontes le sentier, jusqu'au parking. Tu montes dans ta Mustang rouge, tu t'assois derrière le volant. Tu ouvres la boîte à gants, tu sors le rouge-à-lèvres. Tu ajustes le rétroviseur, tu te remaquilles. Le journal d'hier est posé sur le siège passager, avec en gros-titre la macabre découverte faite dans la forêt : le squelette d'un professeur disparu depuis 13 ans. Krueger t'a hanté toutes ces années, mais maintenant il est bien mort, et tes amis imaginaires avec lui. Quant il t'a violé, ils n'ont pas su te protéger, tu devais t'en débarrasser aussi. Tu es June et tu es enfin libre. »

Générique.

## IN THE TRUTH

June est la seule « vraie personne » de ce scénario. Elle a créé les autres comme des « amis et courtisans imaginaires » lorsqu'elle était adolescente. Krueger a existé, il l'a vraiment violé, et elle l'a tué dans la forêt. Puisqu'aucun n'a pu la protéger, elle a alors chassé ses « amis ».

13 ans plus tard, des promeneurs découvrent un squelette. La police l'analyse et découvre qu'il appartient à Krueger. L'article est dans le journal, posé sur le siège passager de la Mustang rouge de June, garée sur le parking de la forêt. June « rappelle » alors ses anciens « amis » pour faire disparaître Krueger une bonne fois pour toutes, et eux avec tant qu'à faire. Elle se rend sur le parking de la forêt et imagine toute la scène. Le scénario se déroule donc uniquement dans sa tête.

Ses « amis » vivent tous dans la région. Si un joueur pose des questions sur sa vie actuelle, l'endroit où il vit, s'il a de la famille, je réponds que je n'en sait rien, qu'il peut choisir ce qu'il veut. En réalité parce June n'en sait rien non plus.

Zack est l'archétype du beau salaud sans cœur. Lewis celui du petit ami sans volonté qu'elle mène par le bout



du nez. Gary celui du confident qui la désire secrètement.

Les boucles existent car June ne peut pas animer beaucoup de lieux à la fois.

## CR DE PLAYTEST

Une partie jouée avec des potes via Discord. Je présente le cadre, énonce les tagline des personnages et laisse chacun choisir.

Le temps pour chacun de prendre connaissance des informations de sa fiche, je précise que certaines mentions trouveront réponses pendant mon speech d'intro, que je déroule d'ailleurs ensuite.

En aparté, Laura (Gary) me demande son arme de service, je valide, puis une paire de menottes, je lui un impose alors un jet de Chance, qu'elle rate.

La partie débute sur une longue scène d'interactions et d'oppositions verbales soutenues entre les différents personnages, le RP commence fort, la partie s'annonce bonne. Zack (Jean-Seb) et Lewis (Mélanie) malmènent Gary sans retenue. June (Clément) commence Mélancolique et livre sa détresse et ses craintes quand aux disparitions récentes. Elle peine à

convaincre une audience sceptique et ne trouve de soutien qu'en Gary, bien décidé à tenir son rôle de chevalier servant. Zack en profite pour placer quelques insinuations biens senties sur le triangle amoureux. June (Brutale) parvient enfin à ramener un semblant de cohésion. Gary s'empare des clefs et entraîne le groupe vers la Tour. Les vapeurs de l'incendie qui court en bas dans la vallée emplissent l'air d'une vague odeur entêtante de feuilles brûlées.

Le groupe pénètre dans la cabane, découvre les lieux. Lewis en tête retrouve « miss juillet 1987 » sur la table. Combien de fois s'est-il branlé sur son regard concupiscent ? aucun doute, il s'agit de son magazine... Tout le monde découvre cette mise en scène de la cabane qu'ils ont laissée derrière eux cet été là, et subissent 1x Séquelle. Lewis s'empare du couteau de cuisine et s'envoie une généreuse rasade de son tord-boyaux pour calmer le tremblement de ses mains (1x Attrition). Ce qui lui vaut une vague de piques cinglantes de la part de Zack et de June, et relance le RP. Le groupe conclue que quelqu'un leur joue une méchante farce et décide de vider les lieux au plus vite. Non loin dans la vallée, une ligne d'incendie souligne un horizon embrasé, qui lentement monte à l'assaut de la colline.

J'estime que le RP a bien mûri et décide d'en cueillir les fruits : j'active Krueger par le biais du ghetto blaster et attaque Zack, tandis que Gary entraîne June vers la trappe et que Lewis fracasse le blaster (sans effet bien entendu). Krueger s'en prend alors à Lewis (6x Blessures, ouch !), alors que Zack repousse Gary pour passer devant dans l'escalier qu'il dévale en trombe. Il rate son jet de Corps et finit aux pieds de la tour, meurtri par les marches métalliques, une côte brisée (2x Blessures). Dans la cabane, Lewis rampe au sol, mais Krueger disparaît. Je décide alors d'appliquer 1x Séquelle à chaque basculement d'état corporel des personnages.

Tout le monde le rejoint et, la menace du fantôme de Krueger au moins temporairement éloignée, le drama reprend car il en reste sous le pied. Fini les allusions, on règle ses comptes et on solde les ardoises. Zack balance à Lewis qu'il dépucelé June sous son nez (j'inflige immédiatement 1x Séquelle à Lewis pour cette révélation très bien amenée par Zack). Lewis décoche une beigne à Zack, qui continue son numéro de vipère et insulte June qui intervient pour se défendre. Gary dégaine son flingue et tire à ses pieds, faut pas s'en prendre à sa dulcinée. La détonation résonne dans la clairière, tout le monde subit 1x Séquelle pour

la violence de cet acte, +1 pour Zack qui perçoit nettement la lueur meurtrière dans les yeux de Gary. Gary descend d'un cran, braque Lewis et Zack, leur intime l'ordre d'avancer. L'occasion pour tous d'admirer la profonde zébrure qui court dans le dos de Lewis, conséquence de l'attaque de Krueger qui rappelle à tous que son « fantôme » est très dangereux.

Le groupe reprend sa fuite vers le parking et leurs voitures, croient-ils, mais débouchent dans la plaine forestière clairsemée, et découvrent la Mustang garée entre les arbres. Nouvelle Séquelle. Des cendres volètent sur toute la plaine, le ciel est noir de suies, des branches craquent et des arbres tombent, l'air est beaucoup trop sec et chaud. Gary se précipite vers le cabriolet, l'ouvre avec les clés, détaille rapidement l'intérieur, ouvre le coffre à la demande de Lewis qui s'avance, et balance négligemment les jumelles sur la banquette arrière (elles ne seront jamais utilisées, snif!). June s'assoit sur le siège passager. Zack se place à côté de Gary et tente de lui subtiliser les clés (échec auto bien entendu). L'autoradio s'allume. Les « Doors » s'élèvent dans le lointain, l'air crépite, Krueger apparaît à nouveau.

Zack pousse Gary contre Krueger (réussite). Gary tire sur Krueger (échec

auto). Krueger poignarde Gary. Lewis ouvre le coffre, découvre le cric, mais le laisse là. June ouvre la boîte à gants, trouve le tube de rouge-à-lèvres, s'en empare. Tour suivant, Lewis s'enfuit, direction la Tour. June sors de la voiture, tandis que Gary se jette derrière le volant pour éteindre l'autoradio. Zack s'enfuit, mais Krueger le cueille à la cuisse. Zack roule dans l'herbe haute et hurle de douleur. L'autoradio s'éteint et Krueger disparaît. En réalité non pas qu'éteindre l'autoradio ait une quelconque utilité, mais parce que j'estime alors qu'il s'agit d'un bon moment pour laisser un nouveau répit aux PJ, à la fois pratique et esthétique.

Lewis court dans le sentier. Zack se relève péniblement et part le rejoindre. June et Gary sortent de la voiture et s'embrouillent sévère. En mode Cruelle, June se défoule, l'insulte et l'interroge finalement sur sa sexualité (pan dans les dents, j'applaudis !). Que Zack et Lewis le traitent de pédé, c'est une chose qu'il supporte déjà mal, mais que June le fasse, par tous les Dieux, c'en est trop pour lui. Je lui offre les 2x Séquelles qui lui permettent un basculement en phase 3 : Gary décide de lui montrer quel homme il est. Il l'empoigne et la pousse au sol, tandis qu'elle sort son couteau de chasse. Jet de Corps pour Gary qui réussit : June est allongée

dans l'herbe, Gary à califourchon. J'indique alors que cette situation avantage Gary et désavantage June : elle ne peut alors qu'infliger des dommages fixes, et Gary peut tirer ET blesser (dommages fixes également). June échoue deux fois de suite, et Gary la blesse une première fois avant de lui faire enfin sauter le poignet. Elle perd la main qui serrait le couteau. Il entreprend alors de lui arracher ses vêtements. Elle se débat. Opposition de Corps. Nouvelle victoire de Gary. Il la besogne enfin, après toutes ces années, elle est sienne, elle lui appartient, il lui crie d'ailleurs, plusieurs fois pour que toute la forêt lui soit témoin. Les micros saturent, les voisins de Laura et Clément (mariés IRL) s'inquiètent. Nouvelle tournée de Séquelles pour les deux.

Pendant ce temps, Zack a atteint la Tour. Lewis la contemple depuis quelques instants déjà. L'armature est couverte de suies, la cabane en partie incendiée, l'escalier parfois tordu sous l'effet d'une forte chaleur. C'est la tour qui a vécu l'incendie de '89. Tandis que Zack analyse la situation, Lewis se jette sur lui. Il est temps d'en finir. Un combat de polios s'engage, les échecs succèdent aux échecs, tant et si bien que Zack finit par s'enfuir, je lui indique la Tour bien sûr (Ecervelé) car il espère s'y barricader (il suffit de pousser un meuble sur la trappe au

sol, m'voyez ?). Lewis à ses trousses, Zack bénéficie d'un tour dans la cabane avant qu'il ne le rattrape. Zack découvre la trappe calcinée et les décombres de leur nid d'enfance, s'empare d'un long morceau de verre pointu, avec les doigts qu'il lui reste. Et oui, car dans l'affrontement précédent, il a tenté de se saisir du couteau tenu par Lewis, échec auto bien sûr mais son jet raté lui a tranché plusieurs doigts (1x Blessure), l'occasion pour moi d'exprimer mon sadisme et de rappeler qu'à Sombre on ne désarme pas ! Il contemple l'incendie qui ravage la forêt, trop proche, beaucoup trop proche, il a l'impression d'avoir le nez au-dessus d'un barbecue. Il entend Lewis qui grimpe et se jette sur lui dans l'escalier. Double échec ! J'invite chacun à effectuer le jet de Blessures de l'autre : Lewis trébuche dans l'escalier et se tord la cheville (1x Blessure), tandis que Zack qui a mal calculé son élan fait une chute mortelle pour se briser la nuque 40m plus bas.

Lewis rejoint enfin Gary et June. Les découvre toujours affairés dans l'herbe. June, Dépressive, a cessé de se débattre. Lewis s'approche, Gary l'aperçoit, se retire, l'invite à en profiter. Allez hop, il me reste des Séquelles dans la poche, c'est cadeau. Lewis s'invite en June à son tour, mais

Gary dégage, plaque son arme sur son dos et fait feu. J'autorise là encore un jet de Corps (dmg fixes) : réussite ! Lewis mange 3x Blessures, la balle le traverse et June en subit 2x. Lewis roule sur le côté. June se dégage, se relève et fuit vers la voiture. Gary et Lewis tentent de s'écharper, mais leur état fortement dégradé ne produit que des attaques stériles. June tourne la clé, allume la radio : je saisis cette action pour attribuer une adr gratuite à Gary et Lewis, au lieu de ramener Krueger. Lewis s'étouffe dans son propre sang, et Gary se dirige en titubant vers la Mustang. Il n'en a pas encore fini avec June. Borné, le gars ? Non, juste un poil revancharde...

June sors de la voiture, Gary se jette sur elle. June lui écrase le tube de rouge-à-lèvres dans les yeux (j'autorise une attaque qui ne produit pas de dommages mais lui permet d'échapper à une nouvelle étreinte). Tandis que Gary enrage et vocifère, June fait le tour de la voiture, prend le cric. Dernier assaut, June tombe à Corps 1 : pour éviter une nouvelle tournée d'échecs et faire retomber la tension, je décide d'achever le combat par invocation de l'hémorragie. June s'effondre, incapable de tenir debout, Gary lui cale la tête dans la portière. Lassée, elle s'abandonne à son tortionnaire meurtrier et accueille la mort comme un soulagement. Gary se

laisse tomber sur le siège, l'incendie dévore maintenant la forêt autour de lui. Il ferme ses paupières devenues si lourdes... et les ouvre dans un sursaut : je déroule mon outo. Le groupe découvre la vérité, les zones d'ombres s'effacent. June est enfin débarrassée des fantômes qui la hantent, de Krueger et de ses amis imaginaires. Générique.

Pas de stinger. +1h30 d'intense folie.  
Merci aux potes : un peu de violence entre amis consentants fait toujours du bien !



Beau ténébreux Arrogant & Ecervelé

tagline

Ado, tu couchais avec June, que tu as dépuclé, pendant qu'elle sortait avec Lewis, et à qui elle racontait qu'elle "n'était pas prête". Ce naze n'en a jamais rien su. Mais il fournissait les bières.

Tu n'as jamais supporté ce pédé de Gary, et tu n'as jamais compris pourquoi June le trouvait si cool. Avec Lewis vous lui en avez fait baver. June voulait qu'il fasse partie de la bande, ok, mais selon vos conditions.

Aujourd'hui, tu bosses comme cadre dans une entreprise de papeterie. Tu peux te vanter d'avoir baisé toutes les putes de ta boîte.

ESPRIT

CORPS

1.Équilibré	12	Indemne	<input type="radio"/>
	<input checked="" type="radio"/> 11		<input type="radio"/>
	<input checked="" type="radio"/> 10		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 9		<input type="radio"/>
2.Perturbé	<input type="checkbox"/> 8	Blessé	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 7		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 6		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 5		<input type="radio"/>
3.Désaxé	<input type="checkbox"/> 4	Mutilé	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 3		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 2		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 1		<input type="radio"/>
Fou	<input type="checkbox"/>	Mort	<input type="checkbox"/>

Egérie Bipolaire Brutale/Mélancolique & Miraculée

tagline

Ado, tu sortais avec Lewis, le capitaine de l'équipe de foot, mais tu couchais avec Zack, qui t'a dépuclé. Tu as toujours dit à Lewis que tu "n'étais pas prête".

Gary est au courant de tout, il était ton meilleur ami. Tout le monde le croyait pédé, mais il était juste plus sensible.

Tu sais que Krueger n'est pas mort. C'est lui qui est responsable de toutes ses disparitions. Aujourd'hui, tu vas y mettre un terme. Tu as rassemblé les autres. Raconte-leur ce que tu veux, mais qu'ils te croient ou non, tu vas tuer Krueger et te délivrer de son souvenir qui te hante.

Aujourd'hui, tu n'es personne, il a détruit ta vie. Aujourd'hui, tu es venue avec un couteau.

ESPRIT

CORPS

1.Équilibrée	12	Indemne	<input type="radio"/>
	<input checked="" type="radio"/> 11		<input type="radio"/>
	<input checked="" type="radio"/> 10		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 9		<input type="radio"/>
2.Perturbée	<input type="checkbox"/> 8	Blessée	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 7		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 6		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 5		<input type="radio"/>
3.Désaxée	<input type="checkbox"/> 4	Mutilée	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 3		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 2		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 1		<input type="radio"/>
Folle	<input type="checkbox"/>	Morte	<input type="checkbox"/>

ZACK

SOMBRE

JUNE

SOMBRE

Ex-boyfriend Irritable & Alcoolique

tagline

Ado, tu sortais avec June. Vous n'avez jamais couché car elle n'était pas prête, mais tu l'as toujours regretté. Tu es toujours amoureux d'elle.

Et tu n'as jamais compris pourquoi elle était tout le temps avec Gary, ce sale pédé. Avec Zack vous lui en avez fait baver. June voulait qu'il fasse partie de la bande, ok, mais selon vos conditions.

Tu étais le capitaine de l'équipe de foot, mais tu aimais trop la bière et tu t'es fait virer. Alors, tu es devenu vendeur de voitures dans le garage de ton cousin. Ça paie les factures, et la bière. Si tu pouvais revenir en arrière, sûr que tu changerais tout.

Tu as sur toi une petite bouteille d'Oncle Barney, un tord-boyaux premier prix.

ESPRIT

CORPS

1.Équilibré	12	Indemne	<input type="radio"/>
	<input checked="" type="radio"/> 11		<input type="radio"/>
	<input checked="" type="radio"/> 10		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 9		<input type="radio"/>
2.Perturbé	8	Blessé	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 7		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 6		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 5		<input type="radio"/>
3.Désaxé	4	Mutilé	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 3		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 2		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 1		<input type="radio"/>
Fou	<input type="checkbox"/>	Mort	<input type="checkbox"/>

Confident friend-zoné Cynique & Chétif

tagline

Ado, tu étais le meilleur ami de June. Tu rêvais qu'elle t'embrasse, mais tu n'as jamais été plus que son confident. Tu la désires toujours.

Elle t'a dit qu'elle couchait avec Zack, qui l'a dépuclé, alors qu'elle sortait avec Lewis et lui racontait qu'elle "n'était pas prête".

Tu as toujours haït Zack et Lewis, qui te traitaient de pédé et te prenaient pour leur souffre-douleur. Ils ne t'acceptaient dans la bande que pour faire plaisir à June.

Tu es devenu policier. Aujourd'hui, celui qui se moque des autres, c'est toi.

Tu es au courant des disparitions, elles sont préoccupantes.

ESPRIT

CORPS

1.Équilibré	12	Indemne	<input type="radio"/>
	<input checked="" type="radio"/> 11		<input type="radio"/>
	<input checked="" type="radio"/> 10		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 9		<input type="radio"/>
2.Perturbé	8	Blessé	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 7		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 6		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 5		<input type="radio"/>
3.Désaxé	4	Mutilé	<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 3		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 2		<input type="radio"/>
	<input type="radio"/> 1		<input type="radio"/>
Fou	<input type="checkbox"/>	Mort	<input type="checkbox"/>

SOWBRE