



© Copyright 2023 Designed by Acritarche ISBN 978-2-930973-12-8 Juillet 2023



Retrouvez Horrifique sur acritarche.com





## Un jeu de Frédéric Ghesquière

Suivi éditorial & game design

Graphisme & mise en page

**Bastien Wauthoz** 

**Bastien Wauthoz** 

## Illustrations Michel Di Nunzio & Philippe Marichal

#### Avertissement

Horrifique est un jeu Propulsé par l'Apocalypse. Pour jouer à cette version démo, il est recommandé d'avoir déjà pratiqué un jeu fonctionnant avec ce système (Apocalypse World, Dungeon World, The Sprawl, Monsterhearts, Night Witches...). Le livret contenu dans la boîte de jeu, quant à lui, est complet et totalement autonome.

Ceci est une version de démonstration qui ne contient qu'une petite partie du jeu. La version complète comprend notamment 6 Mystères, 6 Cadres, 24 cartes Étrangetés, 9 cartes Caractères, 9 cartes Occupations et 42 cartes Portrait (voir p. 8).

Pour des questions d'ergonomie, certaines règles figurent exclusivement sur le matériel fourni en annexes.

N'hésitez pas à nous rejoindre sur Discord: https://discord.gg/c89auRs

#### Bon amusement!

## ÉCRITURE INCLUSIVE, NOTE DE L'AUTEUR ET DE L'ÉDITEUR

Le jeu de rôle est un loisir universel. Afin que les textes s'adressent de façon égale à tout le monde et de ne pas lier les genres aux rôles et fonctions autour de la table, nous avons fait le choix d'adopter des principes d'écriture inclusive. Ainsi :

Nous avons décidé d'employer le néologisme «joueureuse» qui signifie à la fois joueur et joueuse. Celui-ci s'accorde au féminin.

Le terme «Personnage-joueureuse» et son acronyme «Pj» sont accordés au masculin car nous parlons alors d'un «Personnage contrôlé par une joueureuse». Il en va de même pour le terme «Personnage-non-joueureuse» et son acronyme «Pnj».

La personne chargée de mener la partie est appelée «l'OBSCURITÉ» et s'accorde donc au féminin.

Pour les CARACTÈRES et les OCCUPATIONS de PJ, nous utilisons le point médian pour faire apparaître les formes féminines et masculines.



hapitre un ~ Présentation	5
bapitre deux –Les Règles	11
Le Pacte	11
L'Horloge de l'horreur	12
Points d'Angoisse	13
Actions de Pj	15
Réactions	17
États	18
Blessures	18
hapitre trois~ L'Obscurité	19
Principes	20
Soigner la narration	20
Actions d'Obscurité	21
Obscurité et Points d'Angoisse	22
Personnages Non-joueureuses	22
bapitre quatre – Structure d'une partie	25
I. Lancez la partie	26
II. Explorez le Mystère	27
III. Racontez l'Épilogue	29





# hapitre un Présentation

Maintenant, je sais que son véritable but était de m'empêcher d'entendre les curieuses rumeurs qui couraient sur la terrible malédiction pesant sur notre lignée, rumeurs échangées et amplifiées par les habitants des masures, lorsqu'ils se les racontaient à voix basse, la nuit, à la lueur de leur foyer.

~ in L'alchimiste/The Alchemist

Dans *Horrifique*, vous imaginez ensemble de terrifiantes histoires. Le jeu s'inspire des nouvelles de **Howard Philips Lovecraft**, dans lesquelles des personnes ordinaires se retrouvent confrontées aux horreurs tapies dans les ombres oubliées de notre monde.

Vous jouez les protagonistes de l'histoire, que l'on appelle ici *Personnages-joueureuses* (*Ps*). Vous racontez leur descente aux enfers, leur plongée inexorable vers les tréfonds d'inquiétants *Mystères*, dont aucun être humain ne peut sortir indemne. Sauf une autre personne qui joue l'*Obscurité*. Son rôle consiste à guider la partie et jouer tout ce qui constitue l'environnement des *Ps*.

Un PJ est construit autour de la combinaison entre son CARACTÈRE et son OCCUPATION. Le CARACTÈRE est ce qui pousse irrémédiablement le personnage à explorer les tréfonds de l'horreur et à se mettre en danger, lui et ses proches. L'OCCUPATION détermine ses aptitudes spécifiques, sa profession et sa place dans une société marquée par l'importance du statut social. CARACTÈRES et OCCUPATIONS possèdent des ACTIONS spécifiques qui orientent drastiquement le récit (p. 15).

Le matériel de jeu vous guide pour amener sans cesse de nouveaux éléments et vivre des histoires toujours différentes.

## POURQUOI JOUER À HORRIFIQUE?

- > Pour incarner des personnages confrontés à une horreur inexorable.
- > Pour explorer de terrifiants Mystères.
- > Pour imaginer ensemble d'effroyables récits.

## Pour jouer, vous aurez besoin:

- > De 1 à 5 personnes (y compris vous-même).
- > De 3 à 5 h de temps libre.
- > D'une version imprimée du matériel fourni en annexe
- > De 7 à 19 jetons noirs (pour les *Points d'Angoisse*).
- > De 1 à 5 jetons de couleur (pour les *Ellipses*).
- > De quoi écrire.



## CARTES CARACTÈRES ET OCCUPATIONS

Ces cartes sont choisies par les joueureuses en début de partie. Elles contiennent au recto tout le nécessaire pour la création des PJ. Le verso donne les Actions spécifiques que les personnages pourront utiliser en cours de partie, ainsi que leur Revers (CARACTÈRE).

Les noms et prénoms au recto vous aideront à nommer PJ et PNJ.

#### Les CARACTÈRES

- > Ange-gardien : Vous ne pouvez vous empêcher de protéger les autres.
- > Amant·e: Les relations humaines sont capitales pour vous.
- > Atavique : Vous êtes lié·e au Mystère par vos ancêtres.
- > Aventureux·se : Vous êtes inexorablement attiré·e par l'inconnu.
- > Cartésien·ne : Tout en ce monde a une explication rationnelle.
- > Dominant·e : Votre besoin de contrôle est plus fort que tout.
- > Épistémophile : Vous devez comprendre, apprendre... à tout prix.
- > Instinctif·ve : Votre instinct et votre sensibilité sont vos guides.
- > Visionnaire : Vous êtes animé·e par votre foi en un avenir plus élevé.

#### Les Occupations

- > Aliéniste : Psychiatre, spécialiste des recoins sombres de l'esprit humain...
- > Artiste : Artiste plasticien·ne, acteur·trice, danseur·euse, musicien·ne...
- > Collectionneur·euse : Antiquaire, directeur·rice de musée, archéologue, passionné·e par les antiquités...
- > Dilettante : Riche héritier ère, homme/femme d'affaire, propriétaire terrien ne...
- ➤ Écrivain·e : Auteur·rice de romans, d'ouvrages, de recueils...
- > Érudit·e : Scientifique, lettré·e, professeur·e d'université, chercheur·euse...
- > Enquêteur·rice : Journaliste, détective, inspecteur·rice de police...
- > Médecin : Généraliste, spécialiste, chirurgien·ne, militaire, soigneur·euse...
- > Religieux·se : Prêtre, nonne, abbé, représentant·e du culte...





### GLOSSAIRE

ACTION DE P<sub>J</sub>: Règle de jeu déclenchée par certains actes posés par les P<sub>J</sub> dans la fiction. Il existe des ACTIONS DE BASE, disponibles pour tous les P<sub>J</sub>, ainsi que des ACTIONS DE CARACTÈRE ET D'OCCUPATION, spécifiques à chaque P<sub>J</sub>. (p. 15)

ACTION D'OBSCURITÉ: ACTION jouée par l'OBSCURITÉ, amenant généralement un rebondissement ou un événement, qui met les PJ face à une situation à laquelle ils doivent réagir.

PACTE: Liste d'objectifs qui cadrent la partie. Tout ce que vous amenez dans la partie doit respecter le PACTE. (p. 11)

CADRE: Lieu où se déroule le MYSTÈRE, choisi en début de partie. Représenté sous forme d'un plateau.

CARACTÈRE: Tempérament d'un PJ qui le pousse à explorer intimement le Mystère. Représenté sous forme de carte.

ELLIPSE: SCÈNE individuelle qui peut avoir lieu lors d'une transition entre deux SCÈNES collectives. Permet notamment des variations dans la temporalité de la fiction, l'émergence de nouvelles révélations, etc. Représentée sous forme d'un plateau et de cartes dédiées. (p. 28)

ÉTRANGETÉS: Suggestions d'éléments diégétiques qui permettent d'alimenter le Mystère. Représentées sous forme de cartes. (p. 13)

HORLOGE DE L'HORREUR: Indicateur qui conditionne la montée en puissance de l'horreur au fur et à mesure de la partie. Représentée sous forme d'une HORLOGE, posée sur la table. (p. 12)

Mystère: Type d'histoire explorée par les PJ, choisi en début de partie. Représenté sous forme d'un plateau.

OBSCURITÉ: Personne qui facilite le bon déroulement de la partie (organisation, respect des règles, répartition de la parole, etc.) et en charge des éléments de la fiction autres que les P<sub>J</sub> (p. 22). Ce rôle est fréquemment appelé meneur ou meneuse de jeu (Mj) dans d'autres jeux de rôle.

OCCUPATION : Activité principale d'un PJ au sein de la société. Représentée sous forme de carte.

PA: POINT D'ANGOISSE - Représente la tension intérieure du PJ. Symbolisé par des jetons noirs. (p. 13)

P<sub>J</sub>: Personnage-joueureuse - Personnage principal de l'histoire, joué par une joueureuse unique.

PNJ: PERSONNAGE NON-JOUEUREUSE, joué par l'Obscurité. (p. 22)

RÉSERVE : RÉSERVE de POINTS D'ANGOISSE. Posée à côté de l'HORLOGE, à portée de main de tout le monde.

REVERS: Côté négatif du CARACTÈRE d'un PJ et déclenché par l'OBSCURITÉ. Figure sur la carte CARACTÈRE du PJ. (p. 17)

# hapitre deux Règles du jeu

La nuit, il m'arrivait parfois de m'éclipser discrètement pour aller me faufiler dans les cimetières et autres lieux d'inhumation dont mes parents me tenaient à l'écart. Je ne saurais trop dire à quelles activités je m'y livrais, car j'en suis venu à douter de la réalité de certaines choses. Je sais néanmoins que le lendemain de chacune de ces expéditions nocturnes, il m'arrivait souvent de surprendre mon entourage par ma connaissance de tels ou tels sujets qui avaient presque sombré dans l'oubli depuis plusieurs générations.

~ in La tombe/The tomb

## \_e Pacte

Le **P**ACTE est fondamental. Veillez à l'appliquer pour rendre l'expérience de jeu la plus intéressante possible et la plus proche d'un récit lovecraftien. Vous le trouverez dans le matériel de jeu.

OBSCURITÉ, assurez-vous que tout le monde ait bien compris le PACTE lorsque vous lancez la partie.

## L'Horloge de l'horreur

Pour assurer la montée progressive de l'horreur, l'*Obscurité* tient à jour un compteur appelé *Horloge de l'horreur*. Plus elle se remplit, plus le récit prend une tournure horrifique.

En début de partie, posez-la au centre de la table, de manière à ce qu'elle soit visible pour tout le monde.

### L'HORLOGE détermine :

- > L'intensité des Actions auxquelles l'Obscurité a droit. (p. 21)
- Les éléments qui peuvent être amenés dans l'histoire en fonction de la carte FAITS ET DÉCOUVERTES.

### Elle est divisée en six CADRANS

L'Horloge avance d'un Cadran à la fin de chaque Scène. Concrètement, cela veut dire que l'on remplit un Cadran lorsque l'on passe d'une Scène à une autre. Pour en savoir plus sur les Scènes voir p. 28.

## Exemple:

En début de partie, l'Horloge est vide (0h). Après avoir joué la première Scène, avancez l'Horloge d'un Cadran en remplissant le Cadran 0h-3h. L'Horloge est maintenant à 3h, la deuxième Scène peut commencer.

## FAITS & DÉCOUVERTES

En début de partie, posez la carte FAITS ET DÉCOUVERTES à côté de l'HORLOGE.

Cette carte indique précisément, en fonction de l'avancement de l'*Horloge*, à quel point vous pouvez introduire le surnaturel et l'horreur dans l'histoire.

Par exemple, aucun PNJ ne peut être blessé ou tué tant que l'HORLOGE n'a pas atteint 9h (3e CADRAN) et aucun PJ ne peut être blessé ou tué avant 12h (6e CADRAN).

Une fois que l'*Horloge* a dépassé 12h, il n'y a plus de contraintes et l'horreur peut se révéler pleinement.

L'Obscurité peut parfois enfreindre ces règles en dépensant des Points d'Angoisse (p. 22).

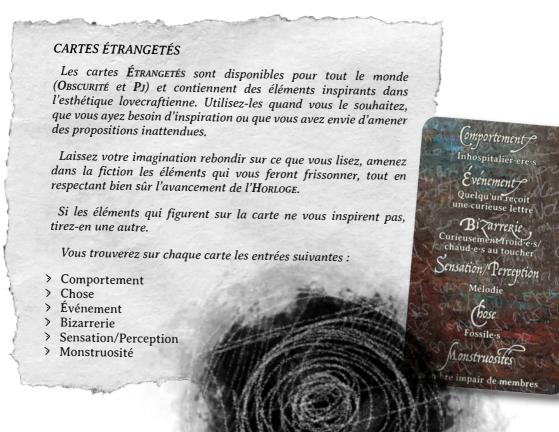
# Points d'Angoisse

Les *Points d'Angoisse* (*PA*) représentent la noirceur qui s'introduit dans le récit, parcourt les veines des protagonistes ou rampe dans les recoins sombres, prête à surgir subitement pour engloutir les *PJ* imprudents. Ils sont matérialisés par des jetons noirs, et placés à portée de main des joueureuses et de l'*Obscurité* afin de constituer la *Réserve*.

Lors de la mise en place, prévoyez une *Réserve* de 4 *PA* par joueureuse plus trois pour l'*Obscurité*.

Ainsi, pour une partie avec 3  $P_J$ , prévoyez une Réserve de (3x4)+3=15 PA.

Les PJ commencent avec 0 PA, l'OBSCURITÉ commence avec 1 PA.



## CÔTÉ PJ

#### PRENDRE DES PA

Lorsque vous estimez que votre personnage ressent une émotion négative (inquiétude, peur, tristesse, stress, malaise...) ou que ce qui vient d'être raconté est de nature à faire monter la tension autour de la table, prenez 1 à 3 *PA* dans la *Réserve*. Le nombre de *PA* que vous prenez indique l'intensité de ce sentiment. Disposez ces *PA* sur votre fiche de personnage à l'endroit prévu à cet effet.

Vous pouvez stocker jusqu'à 3 *PA* sur votre fiche sans conséquences. Si vous en prenez un quatrième, vous devez *Contenir votre effroi*.

Vous pouvez prendre des **PA** dès la mise en place du jeu, avant même de créer vos personnages.

Exemple: Herbert (joué par Fred) dispose déjà d'un PA. Alors qu'il se promène tranquillement dans les jardins du manoir, il a la désagréable sensation d'être observé par la végétation qui l'entoure. Fred choisit de prendre 1 PA pour traduire le malaise ressenti par Herbert. Il dispose maintenant de 2 PA.

Un peu plus tard, il choisit de gagner 2 PA supplémentaires lorsqu'il apprend par courrier la mort de son meilleur ami. Il possède maintenant 4PA et l'Obscurité lui demande de Contenir son effroi.

#### DÉPENSER DES PA

La meilleure façon de vaincre ses angoisses, son mal-être ou son stress passe par l'*Action*. C'est pourquoi vous pouvez dépenser vos *PA* afin d'améliorer vos jets de dés liés aux *Actions* de vos personnages (p. 16).

Lorsque vous déclenchez une *Action*, vous pouvez dépenser 1 à 3 *PA* avant de lancer les dés. Le nombre de *PA* dépensés est ajouté au résultat des dés. Par exemple, si vous dépensez 2 *PA*, lancez 2d6 et ajoutez 2 au résultat.

Le premier *PA* est donné à l'*Obscurité*, les autres retournent dans la *Réserve*. Si vous dépensez 3 *PA*, l'*Obscurité* en gagne 1 et les 2 autres retournent dans la *Réserve*.

Une fois l'Action résolue, consultez le Dé d'Angoisse (p. 17).

## CÔTÉ OBSCURITÉ

De manière générale, les **PA** permettent à l'**OBSCURITÉ** de reprendre le contrôle de l'histoire, de surprendre les **PJ** et d'amener des rebondissements pour approfondir l'horreur et la noirceur du récit. (p. 22)



### **ACTIONS**

Lorsqu'un *Ps* entreprend quelque chose qui présente un enjeu et/ou des conséquences intéressants pour l'histoire, *Horrifique* utilise des mécaniques de jeu appelées *Actions*. Elles pourraient être résumées ainsi : «Lorsqu'il se passe telle chose dans la fiction, telle *Action* est déclenchée et telle mécanique entre en jeu». En général, il s'agira de lancer les dés, de choisir éventuellement une option parmi celles proposées et d'interpréter le résultat.

Les Actions sont conçues pour restituer au mieux l'esthétique lovecraftienne, comme ÉCHAPPER À UNE MENACE ou SEUL·E FACE À L'HORREUR. Elles amènent des rebondissements qui précipitent les PJ toujours plus loin dans l'horreur.

S'il y a hésitation entre deux *Actions*, précisez ce que souhaite obtenir le *P<sub>J</sub>* et lisez les options proposées par les *Actions* afin de se représenter la façon dont elles pourraient orienter la fiction. Vous pourrez ainsi déterminer celle qui correspond le mieux à ses intentions.

Bien sûr, beaucoup de choses peuvent arriver en cours de partie sans qu'aucune *Action* ne soit déclenchée. Si vous vous surprenez à étudier la liste des *Actions de Base* pendant quelques minutes pour déterminer si une *Action* correspond à la situation, c'est sans doute que celle-ci doit être réglée simplement par la conversation en posant quelques questions pertinentes.

Une Action ne peut être tentée qu'une seule fois par Scène, à moins que la situation ait suffisamment changé pour justifier une autre tentative.

## **DÉCLENCHER UNE ACTION**

Chaque *Action* dispose d'un déclencheur. Il s'agit d'une courte phrase qui donne les circonstances dans lesquelles cette *Action* est utilisée. Les règles et l'histoire sont intimement liées et se répondent continuellement tout au long de la partie. Les *Actions* émergent de la conversation et les résultats de l'*Action* orientent à leur tour le récit. Ceci crée un aller-retour permanent entre les règles et l'histoire que vous imaginez.

#### Ainsi:

- > Lorsqu'une joueureuse raconte ce que fait son personnage et que cela correspond au déclencheur d'une *Action*, on utilise les règles pour cette *Action*.
- > Inversement, si une joueureuse souhaite déclencher une *Action*, elle doit d'abord décrire comment son personnage agit dans l'histoire.

## **RÉSULTAT D'UNE ACTION**

La plupart des *Actions de Pj* demandent de lancer des dés. Dans ce cas, il faut lancer deux dés à six faces (2d6), et additionner les résultats. Par exemple, si les dés d'un *Pj* indiquent 2 et 6, le résultat sera de 8.

## De manière générale :

- > Sur un résultat de 6 ou moins (6-), la fiction évolue de façon catastrophique pour les *PJ*.
- > Sur un résultat de 7 à 9 (7–9), la fiction évolue dans le sens des *PJ*, mais des complications surviennent.
- > Sur un résultat de 10 ou plus (10+), la fiction est plutôt favorable aux Pr

Lorsque quelque chose se produit suite à une *Action*, il faut toujours se demander comment cela modifie la situation.

## MODIFICATEURS AU LANCER DE DÉS

Le résultat du lancer de dés est modifié :

- > Lorsque le *P<sub>J</sub>* dépense des *Points Angoisse* (p. 13).
- > Lorsqu'un autre P<sub>J</sub> déclenche l'Action Aider ou s'opposer à un P<sub>J</sub> (voir la carte idoine)
- > Lorsque le *P<sub>J</sub>* souffre d'un ou plusieurs États (p. 18).
- > Suite à l'utilisation de certaines Actions d'Occupation ou DE CARACTÈRE.

Ce modificateur est représenté par un "+" ou un "-" suivi d'un chiffre de 1 à 3.

Lors d'un lancer de dés, il faut ajouter ou retrancher ce chiffre du résultat. Si plusieurs modificateurs sont pris en compte, ceux-ci s'additionnent.

## QUAND LANCER LES DÉS ?

Résoudre une ACTION doit toujours constituer un moment important dans l'histoire. Ne lancez les dés que lorsque l'enjeu et les conséquences sont importants et/ou intéressants pour la fiction.

- > Si aucun enjeu intéressant ne se dégage, ne lancez pas les dés.
- Si l'enjeu est intéressant, mais peu clair : précisez l'enjeu, puis lancez les dés et appliquez le résultat.
- Si l'enjeu est clairement défini et intéressant, lancez les dés et appliquez le résultat.

## DÉ D'ANGOISSE

L'un des deux dés lancé est un dé noir et est appelé Dé D'ANGOISSE.

Lorsque vous lancez les dés pour une *Action*, comparez le résultat du *Dé d'Angoisse* aux nombre de *PA* dépensés pour cette *Action*. Si ce résultat est inférieur ou égal au nombre de *PA* dépensés, résolvez normalement l'*Action*, puis l'*Obscurité* choisit une des conséquences suivantes :

- > Le *PJ* subit une *BLESSURE*.
- $\Rightarrow$  Le  $P_J$  subit un  $\acute{E}_{TAT}$ .
- > Le PJ doit CONTENIR SON EFFROI.

## LES ACTIONS ET L'OBSCURITÉ

L'Obscurité ne lance jamais les dés et ses Actions ne suivent pas la même procédure que celles des P<sub>J</sub> (voir Actions d'Obscurité p. 21). Elles lui permettent de relancer l'histoire et de créer des situations qui poussent les P<sub>J</sub> à agir, offrant des opportunités de déclencher leurs Actions. (voir l'Obscurité p. 19)

### **REVERS**

Le Revers constitue le mauvais côté du Caractère du PJ, cette petite voix intérieure qui pousse à commettre des imprudences ou qui plonge inévitablement dans les ennuis. C'est toujours l'Obscurité qui déclenche le Revers. La joueureuse raconte comment son PJ vit ce Revers et ses conséquences, si nécessaire.

## Réactions

Les *Réactions* sont utilisées lorsqu'un *P<sub>J</sub>* utilise l'*Action Contenir* son *Effroi*. Elles figurent sur la *fiche* de personnage des joueureuses.

- > Lorsqu'un *Ps* doit choisir une *Réaction*, sa joueureuse en coche une de sa liste et raconte comment cela se traduit dans la fiction.
- > La *Réaction* cochée n'est plus disponible tant qu'elle n'a pas été décochée.
- > Lorsque toutes les *Réactions* ont été cochées, la joueureuse décoche toutes les *Réactions*. Elles deviennent à nouveau disponibles.
- > Certaines *Actions de Caractère* ou *d'Occupation* permettent également de décocher des *Réactions*.



## États

Un  $P_J$  peut subir un  $\acute{E}_{TAT}$  lorsqu'il veut  $C_{ONTENIR}$  son effroi ou lorsque l'Obscurité le lui impose en conséquence du résultat du  $D\acute{e}$  D'Angoisse (p. 17).

Lorsqu'un *PJ* subit un *ÉTAT*, il le coche. Chaque *ÉTAT* coché inflige un modificateur de -1 cumulatif sur tous ses lancers de dés, pour un maximum de -3 (voir Modificateurs au jet de dés p. 16).

Pour décocher un État, il faut :

- > S'ÉPANCHER (ACTION D'ELLIPSE).
- > Utiliser l'Action Thérapie de choc (Action de l'Aliéniste).

## Blessures

Les *Blessures* sont utilisées lorsqu'un *PJ* subit une blessure en cours de partie. Elles figurent sur la fiche de personnage.

- > Lorsqu'un P<sub>J</sub> subit une blessure, sa joueureuse en coche une de la liste et raconte comment cela se traduit dans la fiction.
- > La BLESSURE cochée n'est plus disponible tant qu'elle n'a pas été décochée.
- Pour décocher une Blessure, le PJ doit RÉCUPÉRER (ACTION D'ELLIPSE).
- > L'Action Trousse de médecine (Occupation : Médecin), permet de décocher une Blessure.



# hapitre trois L'Obscurité

« Joe Slater est mort, me dit sur un ton à pétrifier l'âme la voix ~ ou entité ~ venue de par-dela le mur du sommeil. «

Mes yeux écarquillés scrutèrent le lit de douleur avec une curiosité teintée de frayeur, mais les yeux bleus me regardaient toujours calmement, et une lueur d'intelligence continuait d'y briller.

 $\sim$  in Par dela le mur du sommeil/Beyond the wall of sleep

#### Le rôle de l'Obscurité est double :

Facilitatrice: Elle encadre la partie et veille à ce que les règles du jeu soient bien comprises par les joueureuses et correctement appliquées. En cas de doute concernant un point de règle, elle a toujours le dernier mot. La fiction se créant en collaboration avec les joueureuses, elle ne doit jamais se positionner comme leur adversaire.

Elle veille à doser l'horreur, le danger et le rythme de la partie grâce à ses *Actions* et aux *Points d'Angoisse*.

Metteuse en Scène: Elle est chargée de rendre vivant le monde dans lequel évoluent les  $P_J$ , d'interpréter les  $P_{NJ}$ , de provoquer les  $P_J$  en les mettant dans des situations intéressantes, d'amener des rebondissements, etc.

# Principes

Les *Principes* sont une série de gestes à poser par l'*Obscurité* pendant la partie. Ils donnent une ligne de conduite et définissent des balises à avoir toujours en tête.

Obscurité, si vous ne deviez retenir que deux choses dans ce livret, ce seraient le Pacte (p. 11) et ces Principes. Ils sont la charpente sur laquelle tout le jeu s'appuie. Assurez-vous de les connaître, de les comprendre et de bien voir comment les appliquer. Cela vous paraîtra peut-être un peu difficile la première fois. Ne vous inquiétez pas, vous apprendrez rapidement avec la pratique.

- > Dévoyez les propositions des joueureuses.
- > Posez-leur des questions provocantes et rebondissez sur les réponses.
- > Prenez des notes, repérez les éléments importants et utilisez-les.
- > Tissez des liens, faites des hypothèses, mais laissez des questions en suspens.
- > Pensez à ce qui se passe hors champ et parfois décrivez-le.
- > Cadrez les Scènes et veillez au rythme de la partie.
- > De temps en temps, laissez la décision entre les mains des joueureuses ou du hasard.
- > Faites vos Actions mais ne les nommez jamais.
- > Amenez les joueureuses à déclencher des Actions variées.
- > Amenez les PJ à Contenir Leur Effroi.
- > Fournissez spontanément des indices aux PJ.
- > Soignez la narration.
- > Après avoir fait une Action, demandez « Que faites-vous ? ».

## Soigner la narration

Amener des éléments terrifiants dans vos histoires constitue une part importante de la montée de l'horreur autour de la table. La façon dont vous allez le faire contribue largement à renforcer la couleur horrifique de votre partie. Vous trouverez ci-dessous des conseils à suivre pour soigner la narration et faire de vos parties un moment horrifique mémorable.

- > Décrivez l'horreur par touches impressionnistes.
- > Utilisez un vocabulaire chargé et lovecraftien.
- > Prenez votre temps, choisissez vos mots avec soin.

- > Parfois, faites des phrases courtes.
- > Donnez un nom aux humains.
- > Ne nommez jamais l'Innommable.

## POSER DES QUESTIONS

Les questions sont l'ingrédient magique d'une partie de Horrifique.

Posez des questions ouvertes (comment, pourquoi, où, quoi, combien, qui) pour enrichir le récit, amener de nouveaux éléments ou permettre aux PJ de livrer leurs sentiments.

Si une question fermée (qui demande une réponse de type oui ou non) se pose, et que vous n'arrivez pas à trancher ou avez simplement envie de vous en remettre au hasard, utilisez les cartes AUGURES.

Par exemple, les propositions figurant sur les cartes Mystères, Cadres ou Étrangetés ne sont pas exhaustives. Ainsi, si le Mystère se déroule dans un Manoir, vous aurez certainement envie de savoir où il se trouve, d'identifier la personne qui en est propriétaire, de connaître les éventuelles rumeurs qui courent sur l'endroit, etc. Tout le monde peut y répondre validement, tant que vous avez l'assentiment des autres.

Obscurité, en cours de Mystère, n'hésitez jamais à demander à vos PJ des précisions sur ce qu'ils racontent. Mieux, invitez-les à poser des questions aux autres PJ, notamment quand leur personnage ne participe pas à la Scène en cours.

## Actions d'Obscurité

L'Obscurité a ses propres Actions. Celles-ci sont autant de rebondissements typiques des récits d'horreur lovecraftienne. Elles ont pour fonction de relancer la fiction et de provoquer les Pj en les mettant face à une nouvelle situation. Elles sont toujours narratives : lorsque vous les utilisez, racontez simplement ce qui change dans l'histoire.

La liste des *Actions d'Obscurité* figure sur la carte *Actions d'Obscurité* (au verso de *Lancer la partie*). Leur fonctionnement est fondamentalement différent des *Actions de Pi*:

- > L'Obscurité ne lance jamais les dés.
- Eles Actions d'Obscurité sont toujours conditionnées par l'Horloge de l'Horreur.

## L'Obscurité joue une Action d'Obscurité quand :

- > Le résultat d'une Action DE PJ le demande.
- > Elle est la réponse évidente à ce que vient de faire un PJ.
- > Les joueureuses attendent que l'*Obscurité* dise quelque chose.

## Obscurité et Points d'Angoisse

L'Obscurité peut à tout moment dépenser un ou plusieurs des PA en sa possession. Chaque PA dépensé lui permet, au choix, de :

- Déclencher immédiatement une de ses Actions, et ce à n'importe quel moment au cours d'une Scène.
- Augmenter d'un cran la violence d'une de ses *Actions* (par exemple, déclencher une *Action* 9h-12h, alors que l'*Horloge de L'Horreur* est toujours à 6h).
- > Déclencher le Revers d'un Pi.
- Mettre brutalement fin à une Scène, sans concertation avec les joueureuses. Dans ce cas, elle l'annonce et demande à une joueureuse de raconter brièvement comment la Scène se termine.
- > Infliger une *Blessure* supplémentaire à un personnage (la joueureuse choisit les deux options).

L'utilisation de ces **PA** permet à l'**Obscurité** de relancer l'histoire, d'amener des rebondissements et de garder un contrôle sur le rythme de la partie.

Bien entendu, il est tout-à-fait possible de combiner ces effets en dépensant plusieurs *PA*. Ainsi, l'*Obscurité* pourrait dépenser 3 *PA* pour déclencher immédiatement une *Action d'Obscurité* (1 *PA*) d'un cran supérieur (1 *PA*), puis mettre fin brutalement à la *Scène* (1 *PA*).

- > L'Obscurité ne peut disposer que de 3 PA à la fois.
- > Si elle gagne 1 PA alors qu'elle en possède déjà 3, elle doit le dépenser aussitôt.
- > Lorsqu'une Action indique «l'Obscurité gagne 1 PA», elle le prend dans la Réserve. Si la Réserve est vide, elle fait une Action.

## Personnages Non-joueureuses

Les *PNJ* sont gérés par l'*Obscurité*. Elle les décrit, imagine leurs actes et leurs pensées. Elle les incarne et parle pour eux quand il y a des dialogues.

Contrairement aux *PJ*, *Horrifique* n'utilise aucune caractéristique technique pour les *PNJ*. Ils n'ont pas d'*Actions* spécifiques et l'*Obscurité* ne jette jamais les dés pour eux.

Si vous avez envie néanmoins de vous en remettre au hasard dans certaines situations, vous pouvez utiliser les cartes *Augures*.



PNJ ET BLESSURES

Si un *PNJ* subit une blessure, il suffit d'en imaginer la gravité en tenant compte de l'*Horloge* et de la cohérence de l'histoire.

Si un PJ cède à la violence et agresse un PNJ, il déclenche automatiquement l'Action PRENDRE UN RISQUE.

Lorsque cela arrive, assurez-vous que l'objectif du PJ soit clair avant de lancer les dés :

- > Si son objectif est de « le repousser violemment pour prendre la fuite » et qu'il réussit, il est probable que la cible ne subisse aucune blessure.
- > Si son enjeu est « je le bats de toutes mes forces, je veux le réduire en charpie » et qu'il réussit, la cible sera, de fait, réduite en charpie.

Bien évidemment, les conséquences et/ou les complications éventuelles seront à la hauteur de l'enjeu.

## CRÉATURES SURNATURELLES

En ce qui concerne les créatures surnaturelles, c'est sensiblement différent...

- > Si les P<sub>J</sub> tentent de combattre une de ces entités dans le but de la détruire, ils mourront (au mieux).
- > S'ils choisissent de les affronter pour, par exemple, tenter de gagner du temps ou permettre à leurs compagnons de fuir, il faut leur laisser une chance de s'en tirer, si tel est leur souhait.

L'Inconnu dépasse de loin les capacités de notre pauvre humanité. Assurez-vous que les joueureuses l'aient bien compris avant la partie. N'hésitez pas à le rappeler en cours de partie, afin que les joueureuses soient bien conscientes des enjeux de leurs actions.

## FEUILLE DE NOTES DE L'OBSCURITÉ

Une feuille de notes spécifique est fournie pour faciliter la prise de notes utiles par l'Obscurité. Elle est essentielle pour la conduite de la partie. Elle vous permet d'avoir une vision globale des éléments de la fiction en général, et du Mystère en particulier. Elle contient plusieurs emplacements.

- > Personnages: Caractères, Occupations, Possession notable, Liens.
- > Base: Mystère, CADRE, date, précisions.
- Èléments du Mystère : Tous les éléments intéressants qui sont évoqués. Liste à cocher.
- > Hypothèses : Notées sous forme de questions.
- > Notes diverses : Parce qu'il faut toujours un espace pour noter un peu tout et n'importe quoi...

## ÉLÉMENTS DU MYSTÈRE

Cette partie de la feuille est essentielle. Elle sert de guide à l'Obscurité et assure une cohérence au récit que vous explorez.

Lorsque quelqu'un amène un élément qui semble intéressant, mystérieux et que vous souhaitez l'explorer pendant la partie, notez-le à cet emplacement. Un PJ qui prend un POINT D'ANGOISSE quand un nouvel élément est amené est un très bon indicateur de l'intérêt suscité.

Si un élément est lié à un PJ, vous pouvez le noter en reprenant le symbole qui figure à côté de son nom  $(\bigcirc, \triangle, \square, \bigcirc)$ .

Les éléments notés sur cette liste devront être réutilisés pendant la partie. Ils peuvent l'être :

- > Par l'Obscurité
- > Par un PJ, par exemple au cours d'une ELLIPSE.

Lorsqu'un élément a été réutilisé, cochez-le.

Si, lors de l'Épilogue, certains éléments restent encore inutilisés, profitez de cet espace pour les replacer dans le récit.

# hapitre quatre Structure d'une partie

La science, dont les atroces révélations nous accablent déjà, sera peut-être l'exterminatrice ultime des différentes espèces humaines – si tant est qu'il y en ait plusieurs –, car elle recèle une telle quantité d'horreurs insoupçonnées qu'aucun esprit humain ne pourrait les supporter si elles devaient se répandre sur terre.

~ in Taits concernant feu Arthur Jermyn et sa famille/ Tacts Concerning the Late Arthur Jermyn and His Tamily

Un des secrets d'une partie réussie d'Horrifique tient dans la bonne mise en place de la partie. En effet, à cause de la narration partagée entre tout le monde et émergeant selon les apports des joueureuses et de l'Obscurité, il est primordial de bien lancer et de bien terminer une partie d'Horrifique. Respectez avec précision la structure suivante et vos Mystères auront toute la saveur des

récits lovecraftiens.

Chaque séance de jeu suit une structure précise

- > Déterminez un Mystère, un CADRE et créez les PJ.
- > Explorez ensuite le Mystère.
  - > en décrivant les actes et les pensées des PJ,
  - > en faisant évoluer l'histoire Scène par Scène,
  - > en amenant le Mystère à se dévoiler jusqu'à l'Horreur finale.
- > Terminez la partie en racontant l'Épilogue.

## 1. Lancez la partie

Lorsque vous lancez une partie, suivez scrupuleusement le déroulement de la mise en place décrite ci-dessous. Lors de ces étapes, ce sont les joueureuses qui choisissent et répondent aux questions.

Les étapes marquées par sont destinées aux personnes qui ne connaissent pas encore bien le jeu.

## 0. LISEZ LE PACTE (VOIR P. 11)

## 1. DÉTERMINEZ LES BASES DU MYSTÈRE

- > Choisissez ou tirez au sort un Mystère.
- > L'Obscurité explique comment l'Horloge de L'Horreur guide la progression horrifique de l'histoire.
- > L'Obscurité expose succinctement à quoi correspondent les Points d'Angoisse (PA) et la façon dont les joueureuses peuvent les prendre. Elle se contente ensuite de dire que ceux-ci pourront être dépensés pour permettre aux personnages de se dépasser. Important : les joueureuses peuvent dès à présent prendre des Points d'Angoisse p. 13), même si elles n'ont pas encore créé leurs PJ.

  Obscurité, rappelez-leur régulièrement cette possibilité si vous constatez qu'elles n'ont pas encore intégré cette règle.
- > Choisissez la date à laquelle débute la fiction. L'époque «canon» se situe entre 1890 et 1935.
  - Une joueureuse détermine l'année, une autre le mois, etc., jusqu'à obtenir une date précise (ex : mercredi 12 juillet 1921)
- > Choisissez ou tirez au sort un CADRE parmi ceux disponibles pour le Mystère.
- > MRépondez aux questions qui figurent sur le plateau CADRE.
- > □ Choisissez la Nature du Mystère. ▷◎
- > Prépondez aux deux questions de base du Mystère. En collaboration avec l'Obscurité, les joueureuses apportent les éventuelles précisions nécessaires.

## 2. CRÉEZ LES PERSONNAGES.

- > Choisissez ou tirez au sort un PJ prétiré.
- > Choisissez librement l'âge de votre PJ.
- > Créez les Liens qui vous unissent aux autres Pj.
  - > Choisissez un autre *PJ* avec lequel vous n'avez pas encore de Lien.
  - > Posez-lui les deux questions *Lien* figurant sur votre fiche de personnage.
  - > Ce *P<sub>J</sub>* choisit une de ces deux questions et y répond librement. Il crée ainsi le *Lien* entre son *P<sub>J</sub>* et le vôtre.
  - > Puis il fait de même avec un autre PJ avec lequel il n'a pas encore de LIEN.
  - > On procède de cette manière jusqu'à ce que chaque PJ soit lié à chaque autre PJ.
- L'Obscurité expose aux joueureuses les principes de base des Actions (voir p. 15). L'Obscurité précise comment les Points d'Angoisse sont dépensés par les Pj et par l'Obscurité (voir p. 14).
- > Prenez le temps de lire vos Actions de Caractère ( et d'Occupation ...
- > 🖹 Retournez le plateau Mystère et lancez le Prologue.

## 3. POSEZ LE PROLOGUE

- > 

  ☐ Répondez aux questions du Mystère spécifiques aux Caractères et Occupations des 
  P」 

  ☐ Répondez aux questions du Mystère spécifiques aux Caractères et Occupations des 
  P」 

  ☐ Répondez aux questions du Mystère spécifiques aux Caractères et Occupations des 
  P」 

  ☐ Répondez aux questions du Mystère spécifiques aux Caractères et Occupations des 
  P」 

  ☐ Répondez aux questions du Mystère spécifiques aux Caractères et Occupations des 
  P」 

  ☐ Répondez aux questions du Mystère spécifiques aux Caractères et Occupations des 
  P」 

  ☐ Répondez aux questions du Mystère spécifiques aux Caractères et Occupations des 
  P」 

  ☐ Répondez aux questions du Mystère spécifiques aux Caractères et Occupations des 
  P」 

  ☐ Répondez aux questions du Mystère spécifiques aux Caractères et Occupations des 
  P」 

  ☐ Répondez aux questions du Mystère spécifiques aux Caractères et Occupations des 
  P」 

  ☐ Répondez aux questions du Mystère spécifiques aux Caractères et Occupations des 
  PA DE PA D
  - L'OBSCURITÉ ou un PJ, choisit un PJ et lui pose les questions liées à son CARACTÈRE et à son OCCUPATION.
  - > Le PJ choisit une des questions et y répond librement.
  - > On procède ainsi jusqu'à ce que chaque PJ ait répondu à une question du MYSTÈRE.
- > Suivez la procédure « Une dernière question » indiquée sur le plateau Lancer la partie 🔄.
- Quand les joueureuses ont répondu à cette question, l'OBSCURITÉ lance la première SCÈNE.
  - > Elle détermine où la première *ScèNE* se déroule et pose la situation de départ en choisissant un lieu du plateau *CADRE*.
  - > Si elle le souhaite, elle fait une Action d'Obscurité.
  - > Elle demande ensuite aux joueureuses : « Que faites-vous ?»
- > Explorez ensemble le Mystère.

## 1. Explorez le Mystère

Il s'agit du cœur de la partie. Au cours de cette exploration,  $P_J$  et Obscurité racontent comment l'histoire évolue jusqu'à son terrible dénouement.

Pour cela, vous enchaînez les *Scènes* (voir <u>p. 28</u>), entrecoupées ou pas par des *Ellipses* (<u>p. 28</u>), en suivant le *Pacte*, les *Principes de l'Obscurité*, en respectant l'avancement de l'*Horloge* et en utilisant les règles du jeu jusqu'à atteindre l'*Horreur Finale* (<u>p. 29</u>).

## **SCÈNES**

Une partie de *Horrifique* est découpée en *Scènes*. Comme au théâtre ou au cinéma, une *Scène* est composée d'une unité de temps, de lieu, d'action et de protagoniste(s).

De manière générale, quand un de ces éléments change, actez la fin de la SCÈNE si tout le monde est d'accord.

À la fin d'une Scène, l'Horloge avance d'un CADRAN.

## **ELLIPSES**

Entre deux Scènes, vous pouvez dépenser votre jeton Ellipse afin de déclencher une Ellipse. Les Ellipses ponctuent la partie pour évoquer le rythme des nouvelles de Lovecraft et nourrir le Mystère. Elles permettent ainsi de faire des flashbacks ou de faire avancer le temps de la narration. Chaque Ellipse est source de nouveaux éléments étranges ou angoissants et favorise la construction collective d'une histoire intensément horrifique.

En début de partie, tout le monde (joueureuses et *Obscurité*) reçoit un jeton *Ellipse*. Les jetons sont dépensés définitivement et ne peuvent être regagnés en cours de partie.

Au cours d'une *Ellipse*, chaque joueureuse joue une *Scène* individuelle, centrée exclusivement sur son *PJ*. Elle peut faire intervenir des *PNJ* à sa convenance. Lors d'une *Ellipse*, les joueureuses ont entièrement la main sur la narration et aucun lancer n'est requis.

Elles doivent cependant veiller à :

- > Respecter l'avancement de l'Horloge.
- > Ne pas inclure d'éléments concernant les autres *P1* sans leur consentement.

N'oubliez pas que les joueureuses peuvent prendre des *PA* pendant ces *Scènes*, que leur *PJ* soit présent ou pas.

Une ELLIPSE se structure comme suit :

- > Chaque joueureuse commence par choisir une *Action d'Ellipse* parmi les trois disponibles :
  - > S'ÉPANCHER: elle prend une carte "S'épancher".
  - > Récupérer : elle prend une carte "Récupérer".
  - > FAIRE UNE ÉTRANGE DÉCOUVERTE : dans ce cas, elle choisit une carte CIRCONSTANCES parmi les six disponibles afin de déterminer les CIRCONSTANCES dans lesquelles cette découverte a lieu. Une carte CIRCONSTANCE ne peut pas être choisie par plusieurs joueureuses.

- > Chaque joueureuse place ensuite la carte choisie sur une des six cases *Temporalités* du plateau *Ellipse*. Plusieurs cartes peuvent être posées sur la même *Temporalité*.
- > Racontez les Scènes dans l'ordre chronologique. Par exemple, si des cartes ont été posées sur «Flashback», « Quelques jours plus tard» et « Quelques minutes plus tard», on commencera par le «Flashback», puis « Quelques minutes plus tard», pour terminer par « Quelques jours plus tard». Si plusieurs Actions ont lieu en même temps, les joueureuses concernées choisissent l'ordre de parole.
- > Quand toutes les Actions d'Ellipse ont été résolues, retirez les cartes du plateau Ellipse.
- > Passez à la Scène suivante :
  - > Celle-ci a lieu chronologiquement après la dernière *Action d'Ellipse* résolue. Ainsi, si la dernière *Action d'Ellipse* prend place « Quelques mois plus tard », l'histoire fera un saut de quelques mois dans le temps, et la *Scène* suivante aura lieu quelques mois après la dernière *Scène* collective.
  - > L'Obscurité détermine où les PJ se trouvent rassemblés.
  - > Les PJ précisent, le cas échéant, les raisons de leur présence sur place.
  - > L'Obscurité prend 1 PA de la Réserve.
  - > L'Obscurité fait une Action, puis demande aux Pj : « Que faites-vous ? ».

Obscurité, si les joueureuses ne sont pas familiarisées avec les règles du jeu, dépensez votre jeton d'*Ellipse* après la première *Scène* pour leur permettre d'en découvrir l'usage.

## L'HORREUR FINALE

- > Lorsque l'Horloge atteint 12h, l'Obscurité dispose d'Actions de Descente ( ) et de CLIMAX ( ).
- > Quand tous les P<sub>J</sub> ont été confrontés à une Action , l'Obscurité doit les mettre face à des Actions .
- > Quand tous les P<sub>J</sub> ont été confrontés à une Action © ou ont déclenché l'Action de Base Seul·e face à l'Horreur, racontez l'Épilogue.

## Ⅲ. Racontez l'Épilogue

Durant l'Épilogue, chaque joueureuse dispose d'un tour de parole pour raconter une Scène qui tend vers la conclusion de la fiction. La narration de la Scène se fait depuis un point de vue extérieur au personnage. Lors de sa prise de parole, chaque joueureuse choisit de raconter :

- > Le sort de son personnage. Elle doit parler de son personnage à la 3e personne du singulier.
- > Un élément hors-champ.

## Elle doit tenir compte de deux règles :

- > Elle n'est pas autorisée à intégrer le destin d'un autre PJ.
- > Sa prise de parole doit commencer par : « On raconte que... ».

## L'Obscurité conclut la partie par son tour de parole.

- > Elle n'est pas autorisée à intégrer le destin direct d'un PJ.
- > Elle doit chercher à montrer à quel point ce qui est arrivé aux personnages n'est qu'une infime partie de quelque chose de beaucoup plus grand. Pour cela, elle peut s'inspirer des Révélations figurant sur l'ÉCRAN DE L'OBSCURITÉ.



# Table des Matières

hapitre un ~ Présentation	5	
Pourquoi jouer à Horrifique?	6	
hapitre deux ~ Les Règles	11	
Le Pacte	11	
L'Horloge de l'horreur Faits & Découvertes	<b>12</b> 12	
Points d'Angoisse Côté Pj Prendre des PA Dépenser des PA Côté Obscurité	13 14 14 14 14	
Actions de Pj Actions Déclencher une Action Résultat d'une Action Modificateurs au lancer de dés Dé d'Angoisse Les Actions et l'Obscurité Revers  Réactions États Blessures  Blessures	15 15 15 16 16 17 17 17 17 17 17 17 18 18	×
) Topes de		

hapitre trois ~ L'Obscurité	19
Principes	20
Soigner la narration	20
Actions d'Obscurité	21
Obscurité et Points d'Angoisse	22
Personnages Non-joueureuses Pnj et blessures	<b>22</b> 23
Créatures Surnaturelles Éléments du Mystère	23 24
hapitre quatre – Structure d'une partie	25
1. Lancez la partie 0. Lisez le Pacte (voir p. XXX)	<b>26</b>
<ol> <li>Déterminez les bases du Mystère</li> <li>Créez les Personnages.</li> </ol>	26 27 27
3. Posez le Prologue  1. Explorez le Mystère	27 <b>27</b>
Scènes	28
Ellipses L'Horreur finale	28 29
III. Racontez l'Épilogue	29
	non One





Toute personne peut publier du matériel gratuit ou commercial basé sur et/ou compatible avec *Horrifique* sans autorisation écrite expresse de **Designed by Acritarche**. Vous devez indiquer clairement la mention : « [nom du produit] est une production indépendante de [votre nom d'auteur·rice/éditeur·ice] et n'est pas affiliée à **Designed by Acritarche**. » **Designed by Acritarche** décline toute responsabilité en cas de réclamation légale à l'encontre de votre produit.

Les mécanismes de *Horrifique* peuvent être réutilisés librement en mentionnant leur affiliation avec *Apocalypse World* de Vincent et Meguey Baker.

Les textes de ce livret sont CC 4.0 by-sa.

Les aides de jeu sont CC 4.0 by-sa-nc.

Les illustrations sont ©2023 Michel Di Nunzio (pp. 8, 26, 40–41, 56, 82, 98–99, 112, 123) sinon ©2023 Philippe Marichal.

## Découvrez nos produits à Haut Potentiel Ludique





Revisitez l'horreur originelle selon H.P. Lovecraft! Jeu du mois de juin 2023 sur le Grog.



Affrontez la Reine des Cendres et ses sbires dans un monastère englouti par la lave.



Plongez dans le tumulte des villes et dans les méandres des intrigues de cours corrompues.





Le supplément idéal pour mieux comprendre Dungeon World et en profiter au maximum.





Envoyez vos Pj extra-muros avec paysages grandioses, dangers inattendus et rencontres mémorables.







Affrontez la Reine des Cendres et ses sbires dans un monastère englouti par la lave.





Dans la plus pure tradition OSR, partez à la recherche de trésors en explorant des contrées sauvages remplies de dangers.



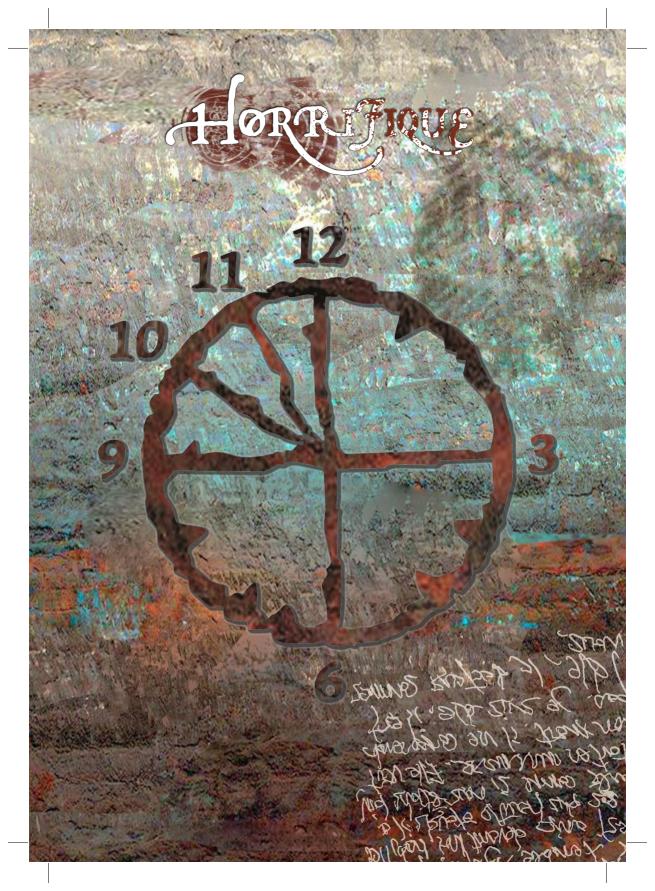


104 dangers et découvertes pour booster vos explorations et générer des scénarios sur le pouce.





Rendez-vous sur acritarche.com







### Actions de Base

AIDER OU S'OPPOSER À UN PJ Quand vous aidez ou vous opposez à un autre Pj.

### ASSEMBLER LES ÉLÉMENTS

Quand vous tissez des liens entre des éléments, indices ou informations.

### CERNER QUELOU'UN

Quand vous cernez quelqu'un lors d'une situation tendue.

### CHERCHER QUELQUE CHOSE

Quand vous observez ou cherchez quelque chose.

### **CONTENIR SON EFFROI**

Quand vous contenez votre effroi face à quelque chose d'horrible ou de choquant.

### CONVAINCRE QUELQU'UN

Quand vous voulez convaincre quelqu'un en usant de séduction, promesses ou menaces.

### **EVALUER LE DANGER**

Quand vous évaluez une situation dangereuse.

### FUIR UNE MENACE

Quand vous fuyez quelque chose qui vous poursuit.

### PRENDRE UN RISQUE

Quand vous prenez physiquement un risque.

### SEUL-E FACE À L'HORREUR

Quand vous êtes seul·e face à l'horreur.

### Le Parte

- > Collaborez pour créer un récit horrifique.
- > Jouez pour voir comment les personnages vont inexorablement plonger dans l'horreur.
- > Peignez un monde sombre, inquiétant et au bord de la folie.
- Rendez l'univers vraisemblable.
- Créez des failles, des faiblesses et des attaches aux personnages.
- > Parlez aux autres en utilisant le nom de leur personnage.
- > Faites agir votre Pj en cohérence avec son Caractère, son Occupation et ses Liens.
- Respectez l'avancement de l'Horloge.
- > Utilisez les Points d'Angoisse. Prenez-en et dépensez-les aussi souvent que possible.
- > Veillez à ce que tout le monde passe un bon moment.

### Actions de Base

AIDER OU S'OPPOSER À UN PJ Quand vous aidez ou vous opposez à un autre Pj.

### ASSEMBLER LES ÉLÉMENTS

Quand vous tissez des liens entre des éléments, indices ou informations.

### CERNER QUELQU'UN

Quand vous cernez quelqu'un lors d'une situation tendue.

### CHERCHER QUELQUE CHOSE

Quand vous observez ou cherchez quelque chose.

### CONTENIR SON EFFROI

Quand vous contenez votre effroi face à quelque chose d'horrible ou de choquant.

### CONVAINCRE QUELQU'UN

Quand vous voulez convaincre quelqu'un en usant de séduction, promesses ou menaces.

### **EVALUER LE DANGER**

Quand vous évaluez une situation dangereuse.

### FUIR UNE MENACE

Quand vous fuyez quelque chose qui vous poursuit.

### PRENDRE UN RISQUE

Quand vous prenez physiquement un risque.

### SEUL-E FACE À L'HORREUR

Quand vous êtes seul·e face à l'horreur.

### ( Parte

- > Collaborez pour créer un récit horrifique.
- > Jouez pour voir comment les personnages vont inexorablement plonger dans l'horreur.
- > Peignez un monde sombre, inquiétant et au bord de la folie.
- > Rendez l'univers vraisemblable.
- > Créez des failles, des faiblesses et des attaches aux personnages.
- Parlez aux autres en utilisant le nom de leur personnage.
- > Faites agir votre Pj en cohérence avec son Caractère, son Occupation et ses Liens.
- Respectez l'avancement de l'Horloge.
- > Utilisez les Points d'Angoisse. Prenez-en et dépensez-les aussi souvent que possible.
- > Veillez à ce que tout le monde passe un bon moment.

## Un Cas Inquietant

Où les personnages découvrent l'horreur qui frappe un-e de leurs proches...

«Quelle horrible destin attend [Proche connaissance]?» Mystère émergent:



Nature du Mystère

«Comment se nomme votre [Proche connaissance] et quelle est son occupation?»

Tirez ensuite une ou plusieurs cartes ÉTRANGETÉS pour imaginer les premiers symptômes de ce qui lui arrive.

## Questions de base

- relation avec [Proche connaissance]?» 1. « Ouelle est la nature de votre
- 1. Amitié.
- 2. Amour.
- 3. Professionnelle.
- 4. Familiale.
- 5. Intérêt commun.
- 6. Autre.
- (Chaque Pj le détermine individuellement.)

- quelque chose arrive à [Proche 2. «Pourquoi pensez-vous que
- 1. Il·elle vous en a parlé.

connaissance/?»

- 2. Vous en avez rêvé.
- 3. Vous avez entendu d'étranges rumeurs.
- 4. Vous avez reçu un message.
- 5. Vous avez une troublante intuition.
  - 6. Par une curieuse coïncidence.



ことできないのからない

なるには、 これの対応

L'histoire commence alors que...

...vous vous rendez ensemble chez [Proche connaissance]

Posez les questions correspondant aux CARACTÈRES et OCCUPATIONS des PJ.

## Caractère M

Ange Gardien: «Pourquoi te sens-tu personnellement responsable de ce qui pourrait arriver à [Proche connaissance]?»

Amant·e: «Quelle promesse indéfectible te lie à [Proche connaissance]?»

Atavique: «[Proche connaissance] est lié·e à ta famille. Quelle est la nature de ce lien? Et qu'as-tu toujours trouvé étrange chez lui·elle?» Aventueux·se: «Quelle terrible péripétie as-tu vécue avec [Proche connaissance]?»

Cartésien.ne : «Qu'est-ce qui te fait dire que [Proche connaissance] a perdu le sens des réalités ? Pourquoi tiens-tu à le a raison ? »

Dominant·e: «En quoi le comportement de [Proche connaissance] te dérange-t-il au point de vouloir le régler toimême?»

Épistémophile: «Pourquoi penses-tu que [Proche connaissance] pourrait dissimuler un lourd secret?»

**Instinctif·ve**: «Quelle étrange sensation ressens-tu lorsque tu penses à [Proche connaissance]?»

Visionnaire: «En quoi les récentes convictions personnelles de [Proche connaissance] t'intriguent-elles?»

## Occupation @

Aliéniste: «Quel événement passé a profondément marqué [Proche connaissance]? Comment cela se manifeste-t-il?»

Artiste: «À quoi ressemble l'œuvre que t'avait commandée [Proche connaissance]? Qu'est-ce qui t'a surpris·e alors?»

Collectionneur·se: «Quel curieux objet s'est récemment procuré [Proche connaissance] ?»

Dilettante: «Quelle est la réputation houleuse de [Proche connaissance]?»

Écrivain·e: «Pour lequel de tes ouvrages as-tu consulté [Proche connaissance]? Qu'est-ce qui t'a surpris·e alors? » Enquêteur·rice: «[Proche connaissance] t'a demandé de rechercher des informations. À quel sujet? Pourquoi cela t'a-t-il paru étrange? »

Érudite: « [Proche connaissance] a un point de vue inhabituel sur un élément de [ton domaine de connaissance]. De quoi s'agit-il et en quoi est-ce déroutant? »

Médecin: «De quelle curieuse affection [Proche connaissance] souffre-t-iel?»

Religieux·se: «Quelle confession troublante [Proche connaissance] t'a-t-iel faite? Dans quelles circonstances?»

## Le lieu manaît

Où les personnages pénètrent dans un lieu effrayant...

Mystère émergent:

«Quelle horreur se cache en ces lieux?»



Nature du Mystère

«Autour de quel lieu se concentre le Mystère?» Choisissez un Lieu figurant sur la carte CADRE. Questions de base

# 1. «Qu'est-ce qui vous a amené·es ici?»

- 1. Vous ne vous en rappelez plus.
- 2. Vous avez entendu d'étranges rumeurs.
- 3. Vous avez été invité·e(s)/conduit·e(s) par quelqu'un.
  - 4. L'un e d'entre vous est lié e à cet endroit
- 5. Vous l'avez vu en rêve.
- 6. Vous vous êtes égaré·e(s).
- 2. «A première vue, à quoi ressemble ce sinistre endroit?»



L'histoire commence alors que...

.. vous arrivez ensemble face au [Lieu maudit].

Posez les questions correspondant aux CARACTÈRES et OCCUPATIONS des PJ.

## Caractère M

Ange Gardien : «Qui parmi vous pourrait être menacé·e dans ce lieu maudit et pourquoi?»

Amantee: «Ce lieu fait ressurgir le souvenir doux-amer d'un être cher. Lequel?»

Atavique: «Quelle étrange sensation te parcours en ce

Aventueux·se: «À quoi espères-tu te confronter ici?»

Cartésienne: «Quel détail de ce [Lieu maudit] te semble tout-à-fait incohérent?» Dominante : «Qu'est-ce qui te fait penser que le désordre règne en ces lieux?»

immédiatement enflammé ta curiosité. De quoi s'agit-il? Épistémophile: « Tu as remarqué quelque chose qui a

Instinctif.ve: «Quelle intuition inexplicable as-tu ressentie en arrivant ici?» Visionnaire: «En quoi ce lieu pourrait-il être historiquement lié à ton idéal?»

## Occupation @

Aliéniste: «Comment cet endroit semble-t-il agir sur le comportement?» Artiste: «Quel aspect esthétique de cet endroit trouves-tu curieusement fascinant?»

Collectionneur·se: «Pourquoi penses-tu trouver ici une pièce importante pour ta collection?» Dilettante: « Quel profit espères-tu tirer de l'exploitation de cet endroit?»

Écrivain.e: «Quel oeuvre funeste cet endroit t'évoque-t-il? Quelle émotion te traverse lorsque tu y penses?

Érudite : « Quel détail de ce lieu présente un intérêt du point étranges propos d'un de tes contacts. De quoi s'agissait-il?» Enquêteur-rice: «En arrivant ici, tu t'es remémoré les de vue de [ton domaine de connaissances]?

Médecin: «Dès votre arrivée ici, tu as observé un étrange symptôme. Lequel et chez qui?» Religieux.se: «Qu'est-ce qui te fait croire que cet endroit cache quelque chose de profondément blasphématoire?»

## In Village Isole



Un petit village coupé de la société pour d'obscures raisons.

### «Par quel moyen peuton s'y rendre?»

- carrossable mais mal 1. Par une petite route
- 2. En prenant l'unique bus entretenue. journalier.
- 3. En empruntant un sentier

5. En apprêtant un aéroplane. pratiquement à l'abandon. 6. Par une vieille voie ferrée pédestre peu fréquenté. 4. A bord d'un vieux rafiot.

## « Ouelle est sa curieuse réputation?» «Quel sinistre nom

- porte ce village?»
  - 1. Black Hollow 2. Broughton

choisissez une proposition et Tirez une carte Étrangetés,

- Rivermouth 4. Durmchapel
  - Swinford
- 6. Middlesborough



«Quelle singularité présentait la première personne que vous avez croisée en arrivant ici?»





Un Village sole

Chaque fois que vous avez besoin d'une impression, d'un lieu ou d'une menace choisisse ou tirez au hasard un élément ci-dessous, puis cochez l'élément sélectionné

Les entrées en couleur ne sont disponibles que quand l'Horloge de L'Horreur a dépassé 9 heures,

## IMPRESSION

- ☐ Coupé du monde Décrépi, vétuste
- Inhospitalier
- Bâtiment(s) délabré(s)
  - Odeurs inhabituelles ou abandonné(s)
- Etrange(s) coutume(s) locale(s)
- ☐ Habitant·e(s) au ■ Passé trouble
- Sombres liens
- l'apparence étrange comportement ou à
- familiaux

- Auberge, bar Place
- Monument étrange
- Lieu de culte, église Petite entreprise
  - familiale Cimetière
- Château, manoir
  - Mine, carrière abandoné

### MENACE

- Villageois·e(s) trop accueillant·e(s) ou peu coopératif·ve(s)
- Vermine, animal affamé
  - Orage, tempête
- Route bloquée, moyen de locomotion inutilisable
- s'effondre ou s'écroule Quelque chose
- comportement malsain Villageois·e(s) au
- menaçant·e(s) Villageois-e(s,
- (Pour)chassé·e(s)
  - Contre-nature

Une region Recufee

L'arrière-pays, peu habite et aux légendes populaires tenaces...

« Quelle est la nature de cette région inquiétante?»

«Quelles histoires raconte-t-on à propos de cette région?»

« Quelle impression avez-vous

1. Une profonde mélancolie. ressentie en arrivant ici?»

2. Un vertige passager. 3. Un étrange calme.

choisissez une proposition et racontez de quoi il s'agit. Tirez une carte Etrangetés,

5. Une lande inhospitalière.

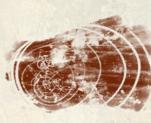
6. De sinistres marécages.

3. Une vallée abandonnée.

4. Une terre aride.

1. De funestes collines.

2. Une sombre forêt.



6. Une présence indéfinissable.

4. Un sentiment de déjà-vu. 5. Un frisson irrépressible.

«Comment s'appelle la ville la plus proche et comment êtes-vous arrivé·e·s jusqu'ici?»



One region Recufee

Chaque fois que vous avez besoin d'une impression, d'un lieu ou d'une menace choisissez ou tirez au hasard un élément ci-dessous, puis cochez l'élément sélectionné.

Les entrées en couleur ne sont disponibles que quand l'Horloge de L'Horreur a dépassé 9 heures,

## IMPRESSION

- ☐ Inhospitalière
- Sombre ou aveuglante
  - ☐ Froide et humide ou chaude et aride
    - ☐ Difficile d'accès
      - ☐ Pratiquement
- inhabitée
- □ Anciennes légendes□ Mauvaise réputation

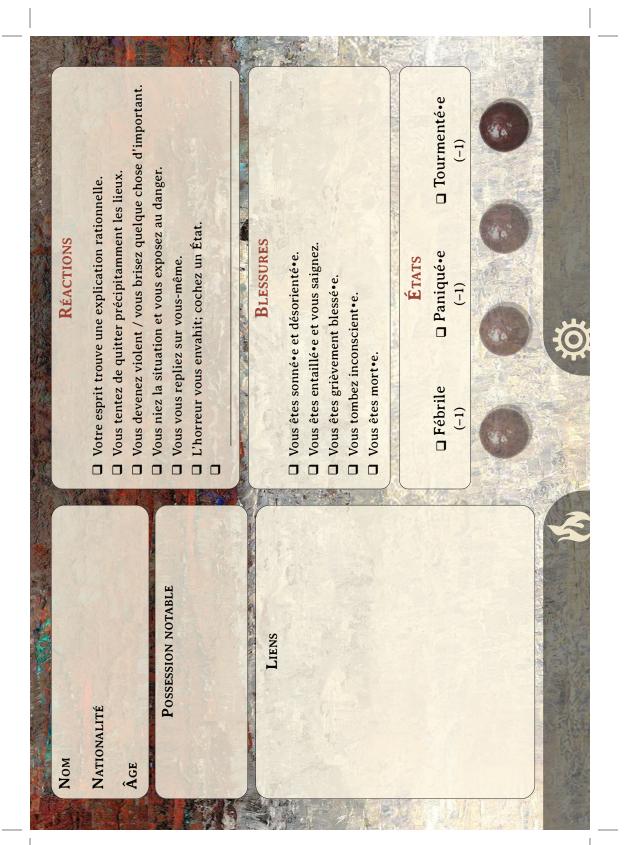
### LIEU

- Forêt, clairière
- Maison isolée, cabane
  - Monument paien,
    - ruines
- l Hameau, campement l Lac, rivière
- Habitat de locaux vivant en autarcie
- ☐ Grotte, ancienne mine
  - ☐ Colline, gouttre ☐ Impie

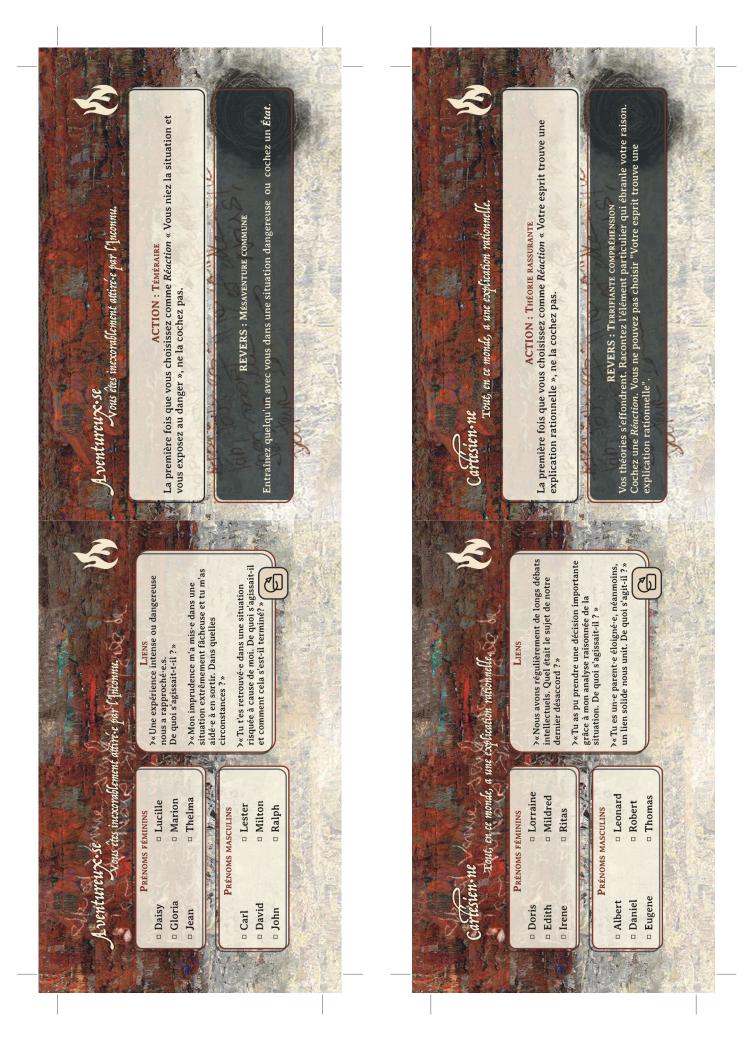
### MENACE

- ☐ Route(s) bloquée(s) ou détruite(s)
- ✓ Insectes✓ Pénurie
  - ☐ Maladie
- ☐ Fugitif·ve(s)
- Sentiment de profonde solitude
  - ☐ Conditions climatiques dangereuses
    - l Chasseur, prédateur, animal sauvage

Contre-nature

















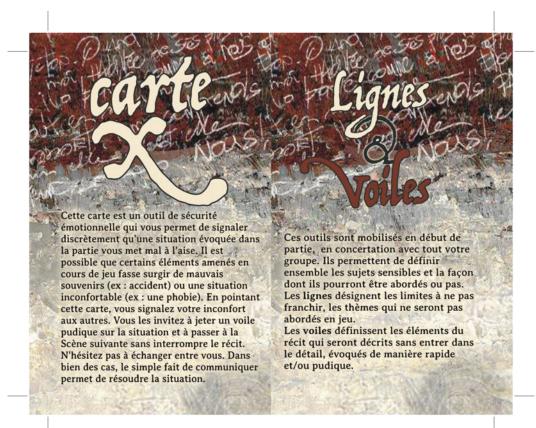


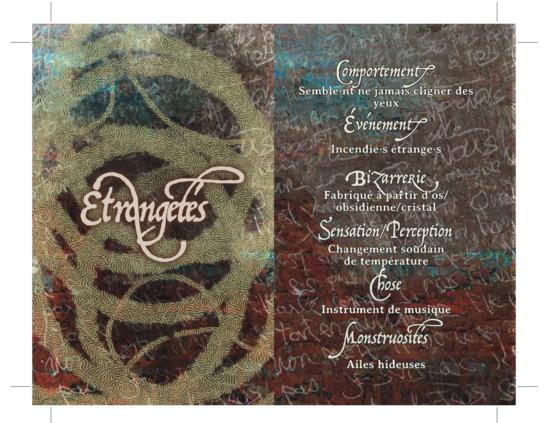


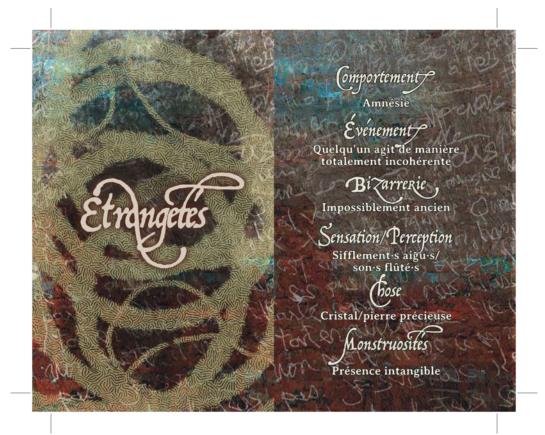


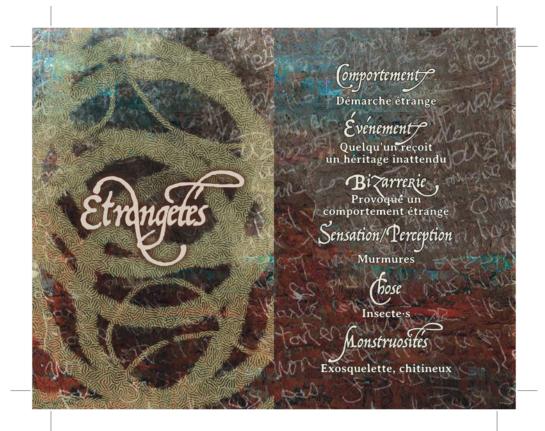


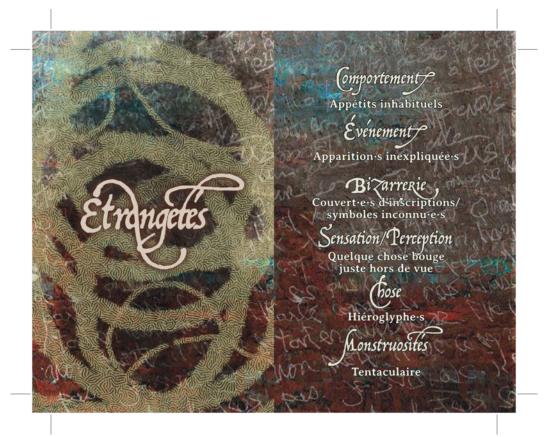


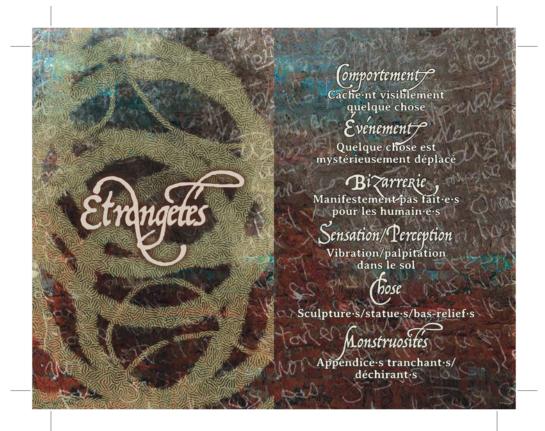


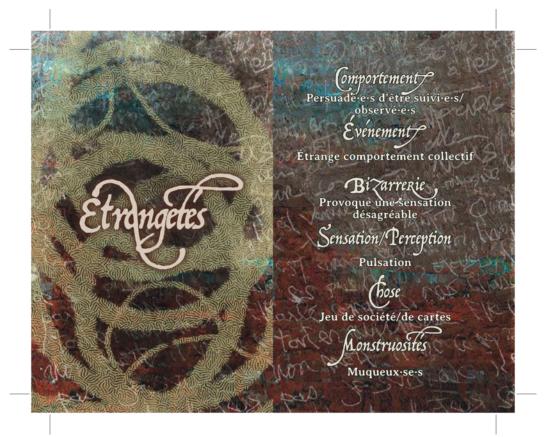


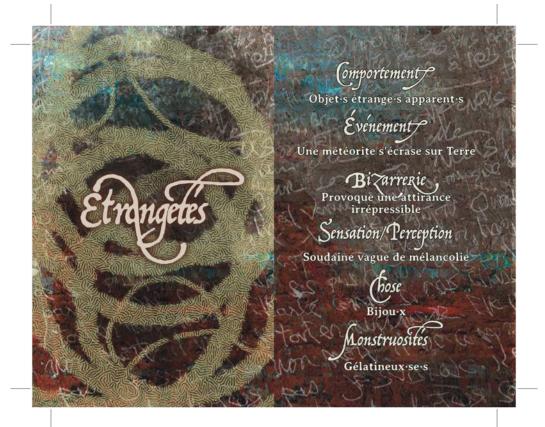


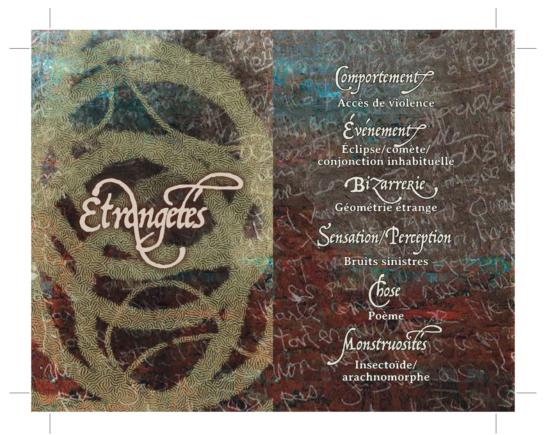




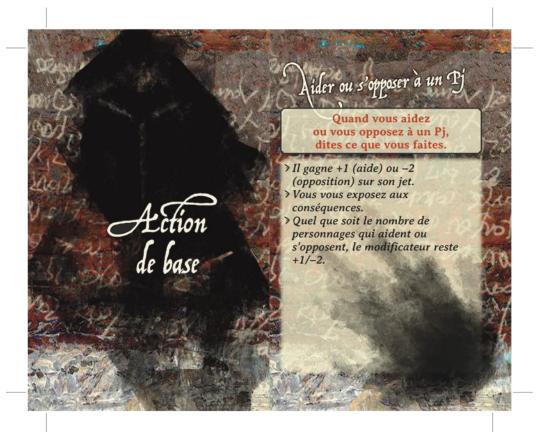


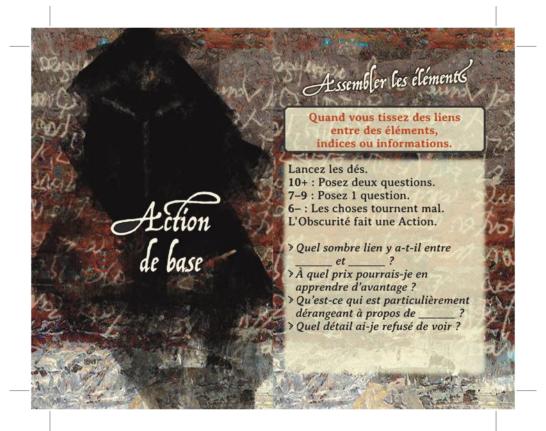


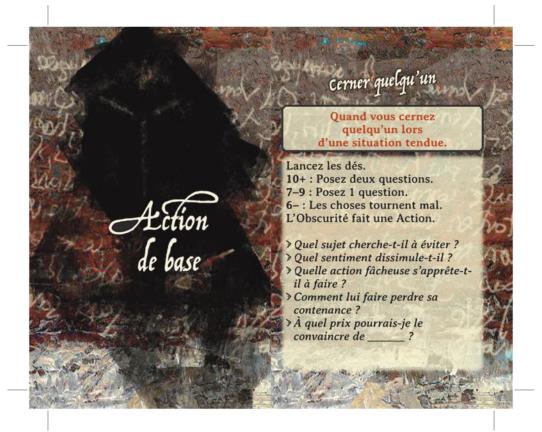


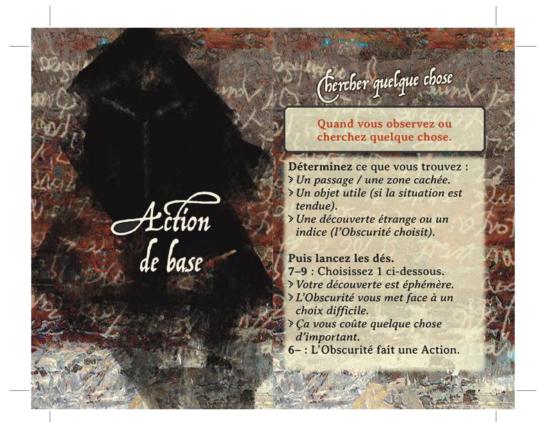


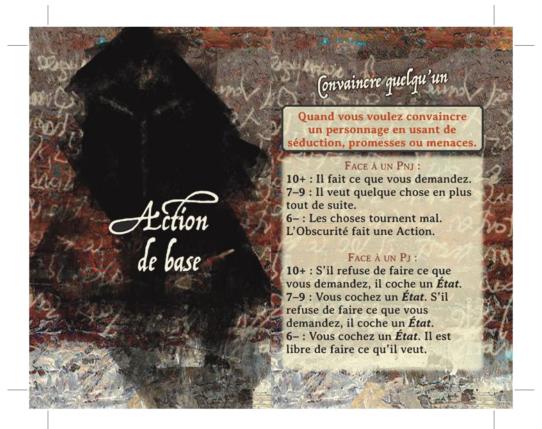


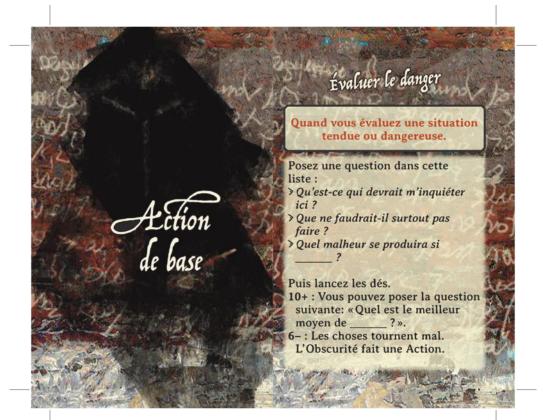


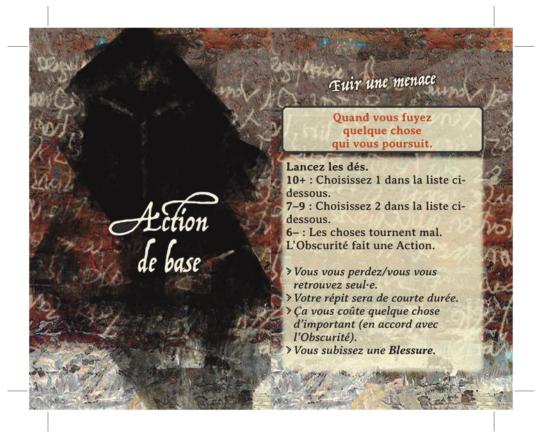




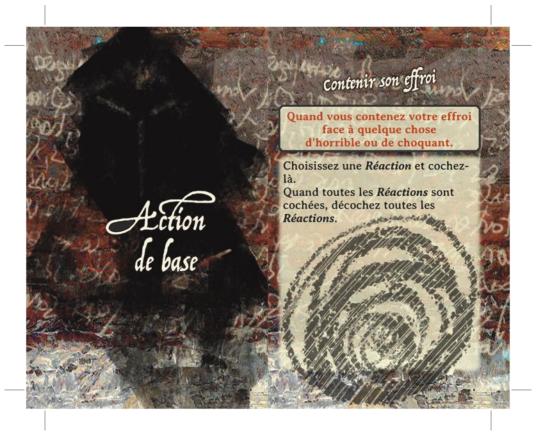


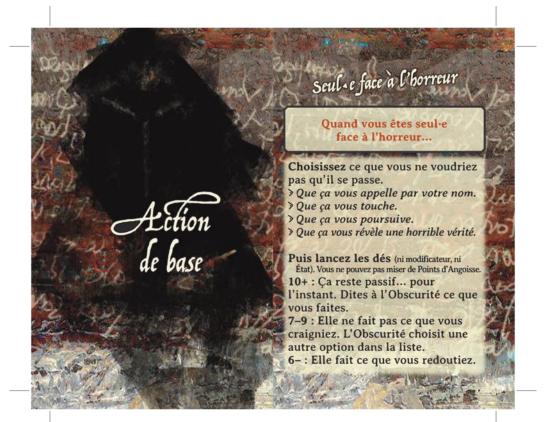












Quand une scène se termine et tant que l'Horloge n'a pas atteint 12h, vous pouvez dépenser votre jeton Lors d'une Ellipse, vous jouez une scène individuelle et centrée sur votre Pi Résolvez les Actions et racontez les scènes dans l'ordre chronologique, Choisissez une des Actions d'Ellipse ci-dessous. Ellipse pour déclencher une Ellipse.

## FAIRE UNE ÉTRANGE DÉCOUVERTE Vous découvrez un élément singulier.

- Choisissez une carte Circonstances.
   Elle détermine les circonstances de la découverte. Une carte Circonstances choisie n'est plus disponible pour les autres joueureuses.
- > Placez votre carte Circonstances sur un des emplacements Temporalité. Elle détermine quand la découverte a lieu. Il peut y avoir plusieurs cartes sur le même emplacement.
- Acontez la scène en tenant compte de l'avancement de l'Horloge.
  Si vous le souhaitez, vous pouvez tirer une carte Étrangetés pour vous inspirer.
  Si la fiction le demande, vous devez Contenir votre effroi.

### RÉCUPÉRER Vous vous reposez et vous soignez.

- Placez une carte Récupérer sur un des emplacements Temporalité.
  Vous ne pouvez pas la placer sur Flashback. Elle détermine quand l'Action a lieu. Il peut y avoir plusieurs cartes sur le même emplacement.
  - Décochez une Blessure
    L'Obscurité détermine le temps nécessaire
    pour la guérison en fonction de la gravité
    de la Blessure.
- > Racontez la scène
- > Le repos vous revigore. Vous gagnez +1 sur votre prochain jet.

### S'ÉPANCHER Vous livrez votre état intérieur

- > Placez une carte S'épancher sur un des emplacements Temporalité.

  Elle détermine quand l'action a lieu. Il peut y avoir plusieurs cartes sur le même emplacement.
  - > Racontez auprès de qui et comment vous vous épanchez (lettre, journal intime...).
- > Révélez vos craintes ou vos sentiments à propos d'un élément du Mystère.
- Décochez 1 État.
- > Vous pouvez poser une question de l'action Assembler les éléments à propos de l'élément évoqué sans lancer les dés.
  - Si la fiction le demande, vous devez Contenir votre Effroi.

## CLÔTUREZ L'ELLIPSE

- > Quand toutes les Actions ont été résolues, retirez les
- Passez à la scène suivante.
- Elle a lieu après la dernière Action résolue. L'Obscurité détermine où les Pj se trouvent rassemblés. Les Pj déterminent si nécessaire les raisons de leur présence.
  - > L'Obscurité gagne 1pt d'Angoisse et fait une Action.













En interrogeant/ discutant avec quelqu'un



En lisant l'actualité













DbA-Horrifique-Ecran\_Obscurite'\_INSIDE

### SOIGNER LA NARRATION (p. 66)

- > Décrivez l'horreur par touches impressionnistes.
- Utilisez un vocabulaire chargé et lovecraftien.
   Prenez votre temps, choisissez vos mots avec soin.
- Parfois, faites des phrases courtes.
- Donnez un nom aux humains.
- > Ne nommez jamais l'Innommable.

### ÉLÉMENTS DE L'UNIVERS

- > Un monde au-delà de celui que nous expérimentons habituellement.
- > Extraterrestres monstrueux intelligents, terrifiants, incompréhensibles
- > Dieux anciens et tentaculaires
- Science tellement étrange qu'elle apparaît comme magie blasphématoire et contre nature.
- > Les horreurs ont des relations intimes avec les
- L'horreur envahit l'espace privé.
- > Les entités non-terrestres détruisent les humains de facon accidentelles.

### RÉVÉLATIONS

- > Le destin à venir est inexorable.
- > Le changement est irréversible.
- > Les rumeurs/rêves/histoires sont réels.
- > Tout n'était qu'un cauchemar dont vous ne pouvez sortir.
- > Vous êtes ou allez devenir l'un d'entre eux.
- Des gens de confiance leur sont associés.
- > Ils sont parmi nous.
- Ceci n'est qu'une partie de quelque chose de beaucoup plus vaste.
- > Vous êtes insignifiant·e·s.
- > L'horreur est toujours là et pourrait revenir.
- > Vous en êtes la cause.

### VOCABULAIRE LOVECRATTIEN

- Ancien, antédiluvien, antique, éternel, immémorial, sans âge, séculaire
- Cyclopéen, colossal, démesuré, énorme, fantastique, gigantesque, immense, massif, monumental, titanesque, vaste
- Dégénéré, corrompu, décadent, débauché, déformé, déliquescent, dérangé, difforme, défiguré, grossier, grotesque, perverti
- Dégoûtant, déplaisant, désagréable, détestable, disgracieux, fétide, hideux, ignoble, incommodant, infect, laid, méphitique, nauséabond, obscène, odorant, poisseux, repoussant, répugnant
- Discordant, assourdissant, désordonné, dissonant, murmurant, sifflant, silencieux
- › Étrange, altéré, ambigu, anormal, bizarre, curieux, déroutant, incongru, inconnu, inhabituel, irrationnel, singulier
- Fou, aliéné, dément, déséquilibré, insensé
- Hallucinatoire, éthéré, ésotérique, fantomatique, furtif, immatériel
- > Horrible, abject, abominable, affreux, atroce, cauchemardesque, effrayant, effroyable, épouvantable, lugubre, menacant, monstrueux, odieux, terrible, terrifiant
- > Humide, chitineux, flasque, fongique, grouillant, organique, souillé, spongieux, squameux,
- > Impie, blasphématoire, chaotique, impur, malveillant, maudit, païen
- > Indicible, incolore, indescriptible, innommable, intangible, sans nom
- Inhumain, animal, bestial, contre-nature, déviant, hybride, non-humain
- Macabre, décomposé, délétère, funeste, immortel, maladif, morbide, putride
- > Misérable, pitoyable, sordide
- Non-euclidien, anguleux, disproportionné, infini, informe, insondable, tentaculaire
- > Sombre, blafard, ténébreux

### DÉCOUVERTES (p. 32)

### De 0h à 9h

- Pas d'indices ouvertement surnaturels. Même s'ils laissent perplexes, ils doivent toujours pouvoir être expliqués rationnellement.
- Les récits de manifestations surnaturelles doivent être faits de manière indirecte et par des sources non fiables.
- Pas de violence directe ou indirecte sur des humains (cadavres, corps mutilés, etc.).
- Des manifestations surnaturelles peuvent avoir lieu, mais elles doivent toujours pouvoir être remises en questions (un son étrange entendu par une seule personne, une ombre difforme dans la brume, etc.).

De 9h à 12h

Les indices deviennent difficilement explicables, mais pas ouvertement surnaturels.

### PRINCIPES (p. 58)

- Dévoyez les propositions des joueureuses.
- > Posez-leur des questions provocantes et rebondissez sur les réponses.
- > Prenez des notes, repérez les éléments importants et utilisez-les.
- Tissez des liens, faites des hypothèses, mais laissez des questions en suspens.
- Pensez à ce qui se passe hors champ et parfois décrivez-le.
- Cadrez les *Scènes* et veillez au rythme de la partie.
- De temps en temps, laissez la décision entre les mains des joueureuses ou du hasard.
- Faites vos Actions mais ne les nommez jamais.
- Amenez les joueureuses à déclencher des Actions variées.
- Amenez les PJ à Contenir Leur Effroi.
- Fournissez spontanément des indices aux personnages.
- Soignez la narration.
- Après avoir fait une Action, demandez « Que faites-vous ?».

### STRUCTURE DE LA PARTIE (p. 83)

- Déterminez un Mystère, un Cadre.
- Créez les **PJ**.
- > Lancez le *Prologue*.
- Explorez le *Mystère*.
- > en décrivant les actes et les pensées des *PJ*, > en faisant évoluer l'histoire *Scène* par *Scène*,
- >en amenant le Mystère à se dévoiler jusqu'à l'Horreur Finale.
- Terminez la partie en racontant l'ÉPILOGUE.

### HORLOGE DE L'HORREUR (p. 31)

### Détermine :

- > L'intensité des *Actions* auxquelles l'*Obscurité* a > droit. (p. 68)
- Les éléments qui peuvent être amenés dans l'histoire en fonction de la carte FAITS ET DÉCOUVERTES.
- Avance d'un CADRAN à fin d'une SCÈNE.

### POINTS D'ANGOISSE (p. 33)

Dépensez 1 à 3 PA quand vous le voulez pour :

- Déclencher immédiatement une de vos
- Augmenter d'un cran la violence d'une de vos Actions.
- Déclencher le *Revers* d'un *PJ*.
- Mettre fin à une Scène.
- > Infliger une *Blessure* supplémentaire à un personnage.

### Gain de PA pour l'Obscurité :

- 3 PA max.
- Si vous gagnez 1 PA alors que vous en possédez déjà 3, dépensez-le immédiatement.
- > Lorsqu'une *Action* indique «l'*Obscurité* gagne 1 *PA*», prenez-le dans la *Réserve*. Si la *Réserve* est vide, faites une *Action*.

### DÉ D'ANGOISSE (p. 39)

Si le résultat du *Dé d'Angoisse* ≤ nbr de *PA* dépensés, au choix :

- > Le *PJ* subit une *BLESSURE*. > Le *PJ* subit un *ÉTAT*.
- > Le PJ doit Contenir son Effroi.

### ACTIONS D'OBSCURITÉ (p. 70)

### L'Obscurité joue une Action quand :

- Example 2 Le résultat d'une Action de PJ le demande.
- > Elle est la réponse évidente à ce que vient de faire un *PJ*.
- > Les joueureuses attendent que l'*Obscurité* dise quelque chose.

### Quand l'Obscurité fait une Action:

- > Elle choisit une Action sur la feuille de référence de Obscurité, parmi celles qui sont disponibles en fonction de l'Horloge (voir la carte des Actions D'Obscurité).
- Dune fois l'Action résolue, elle la coche.

  Lorsque toutes les cases d'une Action sont cochées, celle-ci n'est plus disponible pour le reste de la partie, sauf si elle est la réponse évidente à ce que vient de faire un PJ. Par exemple, si un PJ saute du sixième étage d'un immeuble, l'Obscurité déclenche l'Action Infligez une blessure, même si l'Action a déjà été utilisée.
- Elle termine son *Action* en demandant aux joueureuses «Que faites-vous?».

### ACTIONS DE DESCENTE ET ACTIONS DE CLIMAX (p. 71)

- ACTION DE DESCENTE ACTION DE CLIMAX
- Uniquement après 12h.
  Tous les PJ doivent avoir été confrontés à une
- Action 

  avant d'être confrontés à une

  Action 

  Ouand un PJ est confronté à une de ces Actions :
- >Cochez la case correspondante à côté du *PJ* concerné.
- > Demandez-lui de Contenir leur effroi.

### LES ACTIONS DE $\mathfrak{P}(p. 35)$

- Aider ou s'opposer à un autre PJ Quand vous aidez ou vous opposez à un autre PJ.
- > Assembler les éléments Quand vous tissez des liens entre des éléments, indices ou informations
- Cerner quelqu'un Quand vous cernez quelqu'un lors d'une situation tendue.
- Chercher quelque chose
   Convaincre quelqu'un
   Quand vous observez ou cherchez quelque chose.
   Quand vous voulez convaincre quelqu'un en usant de séduction, promesses ou menaces.
- Contenir son effroi

  Quand vous contenez votre effroi face à quelque chose
  d'horrible ou de choquant.
- Évaluer le danger
   Fuir une menace
   Quand vous évaluez une situation dangereuse.
   Quand vous fuyez quelque chose qui vous poursuit.
- > Prendre un risque Quand vous prenez physiquement un risque.
- Seul·e face à l'horreur

  Ouand vous êtes seul·e face à l'horreur.

### **LES REVERS** (p. 53)

- > Amant∙e : Commettez un acte passionnel aux conséquences dramatiques ou cochez un ÉTAT.
- > Ange Gardien : Quelqu'un d'important pour vous est frappé de plein fouet par le destin.
  l'Obscurité raconte. Vous devez Contenir votre EFFROI.
- Atavique: Un ancien conflit familial, interne ou externe, refait brusquement surface.

  1'Obscurité raconte et fait une Action.
- > Aventureux·se: Entraînez quelqu'un avec vous dans une situation dangereuse ou cochez un État.
- > Cartésien·ne: Vos théories s'effondrent. Racontez l'élément particulier qui ébranle votre raison. Cochez une *Réaction*. Vous ne pouvez pas choisir «Votre esprit trouve une explication rationnelle».
- Dominant·e: Quelqu'un sur qui vous avez pris l'ascendant par le passé prend sa revanche.

  l'Obscurité raconte et fait une Action.

  Abner, Albert, Alijah, Alfred, Ambrose
  Anthony, Arthur, Bernard, Carl, Charle
- Epistémophile: Mettez quelqu'un ou vous-même en danger dans l'espoir d'apprendre quelque chose ou cochez un *État*.
- Instinctif·ve: Un horrible pressentiment vous envahit ou une vision surgit. l'Obscurité raconte. Vous devez Contenir votre effroi.
- Visionnaire: Sacrifiez quelque chose d'important ou mettez quelqu'un d'autre en danger au nom de votre idéal. Sinon cochez un État.

### NOMS

Adams, Akeley, Allen, Armitage, Atwood, Baker, Barnes, Bennett, Billington, Brooks, Campbell, Carter, Chalmers, Collins, Cox, Crow, Curwen, Danforth, Davenport, Davis, Dexter, Edwards, Evans, Foster, Gray, Griffin, Hall, Harris, Hughes, Jenkins, Johnson, Legrasse, Marsh, Mason, Miller, Mitchell, Morgan, Nelson, Parker, Patterson, Perry, Peterson, Phillips, Pickman, Price, Prinn, Reed, Richardson, Shrewsbury, Simmons, Taylor, Thompson, Turner, Upton, Waite, Ward, Webb, West, Watheley, Wilson, Wood, Wright

### PRÉNOMS TÉMININS

Abigail, Alice, Anna, Annie, Asenath, Ashley, Barbara, Bernice, Betty, Catherine, Dolores, Doris, Dorothy, Edith, Eleanor, Elizabeth, Emma, Ethel, Frances, Gladys, Gloria, Grace, Hazel, Helen, Irene, Jean, Josephine, June, Lavinia, Lillian, Lois, Lorraine, Louise, Lucille, Margaret, Marie, Marion, Marjorie, Martha, Mary, Mildred, Norma, Patricia, Pauline, Phyllis, Rita, Rose, Ruby, Ruth, Salome, Shirley, Thelma, Victoria, Virginia, Wendy

### PRÉNOMS MASCULINS

Anthony, Arthur, Bernard, Carl, Charles, Clarence, Daniel, David, Earl, Edward, Enoch, Ephraim, Eugene, Francis, Frank, Fred, George, Harold, Harry, Henry, Herbert, Howard, James, Japhet, John, Joseph, Keziah, Lawrence, Louis, Melvin, Noah, Norman, Obadiah, Paul, Philip, Randolph, Raymond, Richard, Robert, Samuel, Stanley, Thomas, Walter, Warren,



